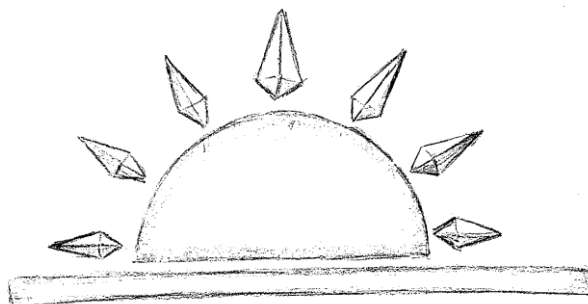


LES MEMOIRES DE LA COMPAGNIE DE L'AUBE

Volume 5
(1511 TH)

« Les Héros de Throal »



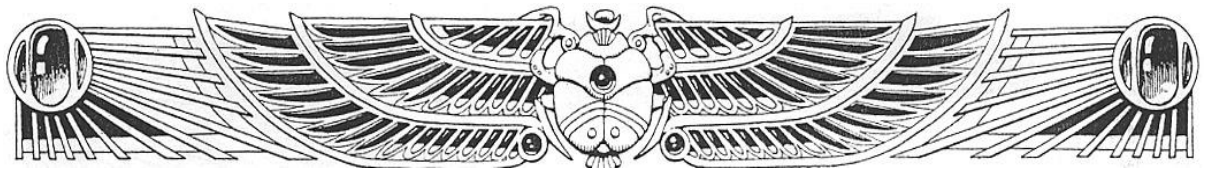
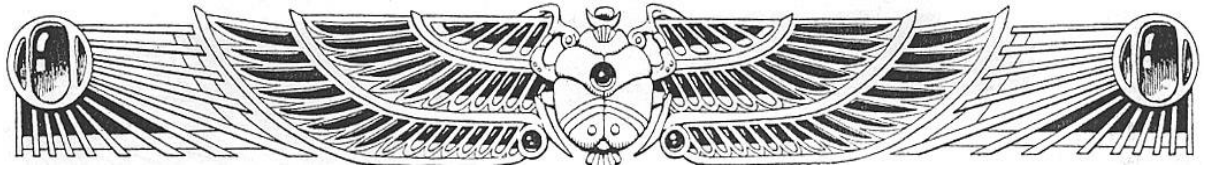


Table des Matières

Table des Matières	2
Avant-propos	3
Aventure N°60 : Le Serpent d'Anaro	4
Aventure N°61 : L'Armement de Byrnicus (#1 : Le premier roi de Throal)	8
Aventure N°62 : L'Armement de Byrnicus (#2.1 : Sous les Montagnes)	11
Aventure N°63 : L'Armement de Byrnicus (#2.2 : Racine-de-Terre)	16
Aventure N°64 : L'Armement de Byrnicus (#3 : Les Frères de Byrnicus)	19
Aventure N°65 : L'Armement de Byrnicus (#4 : L'héritage du sang)	23





Avant-propos

Très chers lecteurs,

Vos yeux se posent sur le cinquième volume des Mémoires de la Compagnie de l'Aube, et quel volume !
Voudrais-je dire, si vous me permettez la fantaisie...

Alors que nous avons débarqué fin 1510TH au royaume de Throal pour un simple renouvellement de vœux entre la Domaine de Clair-Val et le royaume nain, notre séjour s'éternisa. Nos amis, ne sachant dire non, allèrent de contrats en missions tous plus importants les uns que les autres. Ainsi, nous étions toujours au royaume en cette fin de Rua 1511TH, cela faisait donc une absence de quatre mois. Je ne pouvais m'empêcher de penser à notre domaine et espérer que tout allait bien là-bas...

Qu'est-ce qui avait donc pu retenir ainsi nos compagnons me demanderez-vous ? Hé bien tout simplement la plus formidable aventure qu'ait eu à vivre la Compagnie d'aussi loin que remonte ma mémoire (et j'en ai retranscrit des aventures pour nos amis, je puis vous le garantir !).

Nos amis partirent au début du mois de Charassa puis je n'eus aucune nouvelle jusqu'à leur retour mi-Rua, retour que je qualifierai de triomphal, je crois qu'il n'y a pas d'autre mot !? Quant à moi, ils me livrèrent leur journal de bord en m'annonçant qu'ils souhaitaient le déposer à la Grande Bibliothèque de Throal avant le départ. Heureusement pour moi, les festivités données en leur honneur s'éternisèrent quelques peu, ce qui me permit de boucler ce nouveau chapitre.

Ce volume verra nos amis confronté à la plus grande légende de tous les temps (et cela tombe sous le sens) liée au royaume de Throal, je veux bien sûr parler du légendaire Armement de Byrnicus, que vous ne serez pas sans connaître, bien évidemment... Ainsi donc, se furent bien nos compagnons de la Compagnie de l'Aube qui mirent un point final à cette légende et quel final mes amis ! J'en suis toujours ému. Ce fut une histoire comme on en faisait plus, une de ces histoires que recherche parfois pendant toute leur vie les ménestrels comme moi, une de ces histoires qui forge les héros de demain ; héros tout du moins ils l'étaient devenus instantanément partout à travers le royaume, pour sûr ! La fin de toute cette histoire pourra vous sembler aller à contre-courant de toute la liesse populaire qui saisit le royaume mais comme dans toute bonne histoire, il fallait toujours un rabat-joie...

J'ai maintenant terminé la rédaction de ce cinquième chapitre des Mémoires de la Compagnie de l'Aube ainsi que du Journal de Bord de la Compagnie de l'Aube que je vais déposer sous peu à la Grande Bibliothèque, comme expressément demandé par mes compagnons. J'aspire désormais à prendre quelques repos après toute cette agitation et je dois avouer humblement que notre bon domaine de Clair-Val me manque, il me tarde de rentrer chez nous...

Enfin, je souhaiterais attirer votre attention sur un dernier point, à savoir l'implication grandissante de tous les membres de la Compagnie pour la rédaction de leurs mémoires. C'est un plaisir non dissimulé que de ne plus avoir à tirer les vers du nez d'un tel ou d'un tel et de souffrir du manque de mémoire et de précisions de certains (suivez mon regard !) lorsqu'il fallait se remémorer des événements. Je souhaiterais donc remercier chaleureusement mes amis de la Compagnie pour leur engagement vis à vis de leur mémoires collectives (et ce depuis plusieurs volumes maintenant), sans qui je dois dire, je n'aurais su m'acquitter seul, de la masse de travail totale : merci les amis !

Je vous laisse donc découvrir ce cinquième volet épique de cette grande aventure que représente l'histoire des compagnons de la « Compagnie de l'Aube »...

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

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

- Arg Ganeth : adepte nécromancien Elfe du 5^{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 « Haasmutt » : adepte écumeur du ciel Troll du 5^{ème} cercle.
- Kazim-Al-Kalif : adepte sorcier Jubrucq-humain du 5^{ème} cercle.
- Samaël Morden : adepte maître des animaux Humain du 6^{ème} cercle.

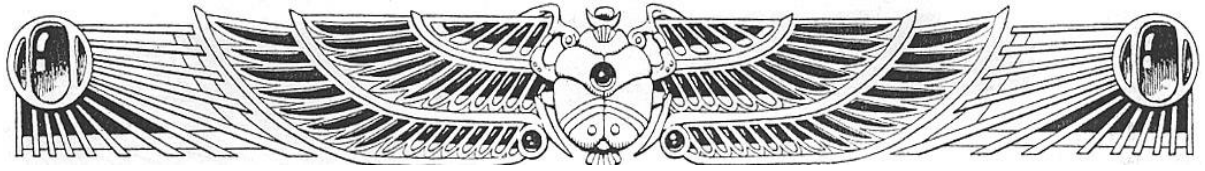
Ces mémoires ont été co-rédigées par Esdu'ril, Hugul Gross'baf, Samaël Morden et Kazim-Al-Kalif.

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

Ces mémoires ont été relues par Esdu'ril.

Limoriél, 27^{ème} jour de Rua 1511TH.





Aventure N°60 : Le Serpent d'Anaro

Veltom, 1511TH

« Craignez la morsure du serpent...car n'est pas mort ce qui à jamais dort ! »

- Anaro, momie de Créana -

Par Esdu'ril.

Un match d'exhibition

Le lendemain, de grandes festivités furent organisées pour fêter la fin du tournoi. Le clou du spectacle, un match opposant deux combattants réputés, réunit une foule monstrueuse. Ompaca, un guerrier obsidien colossal, commença ses passes d'arme face à la frêle mais non moins dangereuse Shalanya, une élémentaliste-forgeron elfe de grande renommée.



Le rythme allait crescendo, les adversaires divertissant le public à grands renforts de coups brutaux et d'entrechats agiles. C'est alors que Shalanya sortit de sa veste un sceptre (ou était-ce un spectre?) magnifiquement ouvragé en forme de serpent dont elle se servit pour harceler Ompaca en plus de son bâton. Quelques instants plus tard, le drame : alors qu'il tentait d'asséner un nouveau coup qui ne semblait pourtant pas si puissant, l'elfe le reçut de plein fouet et vola à plusieurs mètres de là dans une mare de sang. Comment des combattants aussi expérimentés avaient-ils pu arriver à ce résultat lors d'un match d'apparat ?



Devant la situation, les autorités décidèrent d'évacuer l'arène au plus vite et d'emporter le corps de Shalanya vers les salles de soin où les questeurs de Garlen et autres médecins pourraient la sauver. N'écoutant que notre curiosité, nous arrivâmes à nous faufiler jusqu'au lieu du « crime » afin d'y glaner quelques indices mais peine perdue : si sortilège il y avait eu, il ne pouvait venir que de l'arène elle-même, les protections magiques en place interdisant au public d'influer le combat. Si cela venait du sol, le coupable aurait pu se tenir dans n'importe laquelle des entrées menant à l'arène... compte tenu des dizaines (centaines?) de traces de pas et de la cohue, impossible de remonter jusqu'à qui que ce soit. L'espace astral n'était toutefois pas souillé. En déambulant dans les couloirs, nous surprîmes une discussion dans la salle de soin : l'obsidien en train de s'excuser devant le corps disloqué de son adversaire.

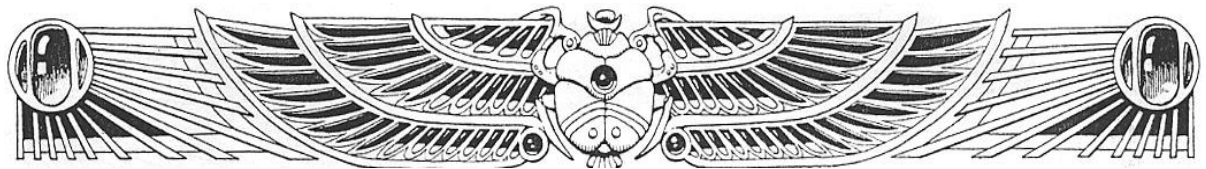
Quelque chose ne tournait pas rond...

Un boulot pour la Compagnie



De retour dans nos appartements, nous mandâmes Nathor auprès de la chancellerie pour demander un soutien logistique à notre enquête. Nous décidâmes ensuite de nous séparer afin d'écumer différentes tavernes où les ragots ne manqueraient sûrement pas ! Nous récupérâmes quantités d'informations intéressantes : Shalanya était la première *j'havims* (adeptes engagés par des maisons nobles ou marchandes) d'une compagnie marchande indépendante nommée la « Flèche de Rêve ». Peut-être qu'une compagnie rivale, possiblement affiliée à une maison noble naine aurait pu faire le coup ? En tout cas aucune animosité n'était connue entre elle et l'obsidien. De grosses sommes avaient été pariées au sein des guildes de bookmakers, peut être une piste à explorer. Par contre si quelqu'un avait passé les défenses du dôme magique, on s'en serait forcément rendu compte. Gravlax eut toutefois plus de chance que nous car, accoudé au comptoir d'un bar fréquenté par les obsidiens, il rencontra le fameux Ompaca. Sans toutefois se lier d'amitié avec lui, il obtint de pouvoir revenir le voir si besoin. De retour et prêts à nous coucher, Nathor fit irruption dans nos quartiers : quelqu'un souhaitait nous rencontrer. Un certain Oberh se présenta à nous comme le responsable de la « Flèche de Rêve », ayant eu vent de nos exploits il souhaitait nous engager afin de résoudre cet épineux problème. Mille pièces d'argent par personne feraient l'affaire, nous ne sommes plus vraiment dans le





besoin mais il faut savoir vendre ses services à leur juste valeur. Il nous apporta à cette occasion de précieuses informations. Tout d'abord, il nous apprit que Shalanya était bien vivante et avait été cachée en lieu sûr. Au-delà des blessures, elle était touchée par un mal bien plus grave puisque ses pouvoirs d'adepte avaient tout bonnement disparu ! Nos premiers doutes se portèrent sur le fameux sceptre (ou était-ce un spectre?) et il nous indiqua que celui-ci avait été confié à la tante de l'elfe, une certaine Yathael vivant dans les Wedshels. Nous le questionnâmes également sur ses principaux concurrents, il nous indiqua simplement la Compagnie du « *Chemin de Ronde* » et la Maison *Pa'vas*.

Investiguons compagnons!

La nuit fut de courte durée et la journée suivante fut mise à profit du mieux que nous le pûmes.

Kazim se rendit à la Grande Bibliothèque où nous avions dorénavant nos accès privilégiés (voir aventure N°55 : *L'Erudit Disparu*), il souhaitait découvrir quel terrible sortilège pouvait priver un adepte de ses pouvoirs. Ses recherches l'orientèrent vers les malédictions majeures. Folk, de son côté, partit discuter avec les bookmakers mais la piste était peu intéressante et vite rayée de notre liste. Quant à moi, je me rendis avec Arg et Gravlax auprès d'Ompaca afin d'en savoir un peu plus. Un témoin direct comme lui avait forcément décelé quelque chose. Ce qui me frappa de prime abord fut son respect sans faille pour Shalanya, il était visiblement peiné par la tournure des événements mais il semblait aussi nous cacher quelque chose. Une fois mis en confiance, il nous confia avoir lui aussi perdu ses pouvoirs... peut être après avoir touché son adversaire. Il était prêt à être examiné par les mages de la Cour afin de déterminer l'origine de son mal.



Nous nous retrouvâmes vers midi, prêts à partir chez Yathael. La vieille tante nous indiqua que sa nièce avait gagné le sceptre aux jeux contre un certain Alvar, quelques jours plus tôt, dans un établissement de sombre réputation, la *Rivière Noire*. Cela commençait à devenir une habitude puisque nous avons déjà eu à traiter avec un « habitué » des lieux, un prince voleur du nom de Derfillon (voir aventure N°55 : *L'Erudit Disparu*). Nous récupérâmes le sceptre avec toutes les précautions possibles pour ne pas entrer en contact avec lui et l'analysâmes mais sa trame resta opaque à nos jeteurs de sorts.

Le soir venu, Folk et moi-même entrâmes dans la taverne pendant que nos amis attendaient à l'extérieur en cas de grabuge. De fil en aiguille et de table en table, je finis par discuter avec le dénommé Yrkal qui m'indiqua l'adresse d'Alvar. Ce dernier était un habitué des lieux mais ne se sentait visiblement pas l'âme d'un joueur ce soir. Quelques heures plus tard, nous étions dans un quartier pouilleux à forcer la porte verrouillée de notre homme.

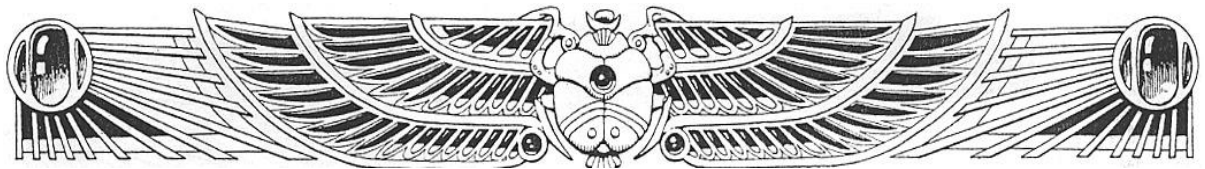
Compte tenu de ce que nous découvrîmes sur place, je peux assurer qu'Alvar ne perdra plus jamais d'argent à la *Rivière Noire*... une flèche dans la tête, voilà un moyen radical de décrocher. Examinant l'empennage, j'en déduis qu'elle était de facture bien trop sophistiquée pour le quartier, ce n'était clairement pas un meurtre crapuleux et la bicoque avait été fouillée, quelqu'un ne voulait pas qu'il parle, mais qui ? Nous emportâmes un tas de feuillets qui se révélèrent être des notes de jeu sur ses différents adversaires et lieux de débauche. En recoupant les informations, nous en déduisîmes que deux autres joueurs étaient présents à la table ce jour-là: Ss'kalas et Kratos.



Sur la piste du commanditaire

Le lendemain, Kazim vint enfin à bout de la matrice du sceptre. Il y découvrit une source de corruption inconnue mais particulièrement puissante. Il retourna à la Grande Bibliothèque avec Gravlax pour affiner ses recherches. Il s'avéra que les malédictions avaient plusieurs origines : une Horreur, la magie nécromantique ou la magie du sacrifice. Pour la lever, il fallait avant tout détruire sa source, comme nous avons déjà pu le faire en détruisant la flûte de Fla-Tra-Lys dans la Mer des Enfers (voir aventure N°17 : *La Mer des Enfers*). Mais était-ce la seule possibilité pour détruire un objet de cette puissance ? Folk fut quant à lui reçu à la Chancellerie suite à notre





requête, il y demanda les services d'un mage royal pour étudier la trame d'Ompaca. Arg mena une planque devant la Compagnie du « *Chemin de Ronde* » et se renseigna à son sujet. L'organisation restait apparemment éloignée des intrigues de cour. Le soir, je retournai voir Yrkal pour monnayer les notes d'Alvar contre des renseignements sur Ss'kalas et Kratos. Le premier, évidemment t'skrang, était devenu marchand à Grand-Foire après s'être fait plumer une fois de trop. L'autre avait disparu depuis quelques temps mais c'était de toute manière un joueur occasionnel. A Grand-Foire, vu l'heure avancée, aucune trace du neo-marchand.

En parallèle, les mages royaux analysèrent la trame d'Ompaca et n'y décelèrent aucune trace de corruption. Un jour plus tard, un passage à Grand-Foire nous permit d'assembler de nouvelles pièces du puzzle. La partie de cartes impliquant le sceptre était bien louche selon l'homme-lézard. Ce fut en tout cas Kratos qui était le dernier à se coucher avant que Shalanya ne rafle la mise. Il était possible de le trouver à l'auberge de la « *Raie Scorpion Jongleuse* » (souvenirs, souvenirs...). Avant de nous y rendre, nous récupérâmes Arg qui pistait la maison Pa'vas. Elle avait perdu beaucoup d'influence dernièrement et avait même dû revendre ses titres. Gravlux nous rejoignit également et confirma les possibilités de détruire un objet magique physiquement mais nous expliqua qu'il pouvait parfois réapparaître comme nous avons pu le constater avec les dagues de Cara Fahd (voir aventure N°41 : Négociations à Throal).



A l'auberge, Kratos était aux abonnés absents, il venait de se faire embaucher pour escorter une caravane partie quelques heures plus tôt! Ni une ni deux, nous demandâmes à Oberh de nous fournir des montures et nous filâmes vers le nord à brides abattues. Quand le convoi se dessina enfin au loin, nous découvrîmes avec horreur qu'il était attaqué par une troupe d'écorcheurs. L'adversité n'était pas de taille mais nous arrivâmes trop tard pour interroger l'ork vivant. Avant de rendre son dernier soupir, il eut toutefois le temps de nous donner quelques maigres informations : un elfe lui avait donné le sceptre (spectre?), il avait la tête voilée d'une capuche et il l'avait payé grassement. Dans un dernier soupir il lâcha « fait partie... le mirage... ».

Nous comprîmes que l'affaire était loin de se conclure ici...

De nouvelles pistes

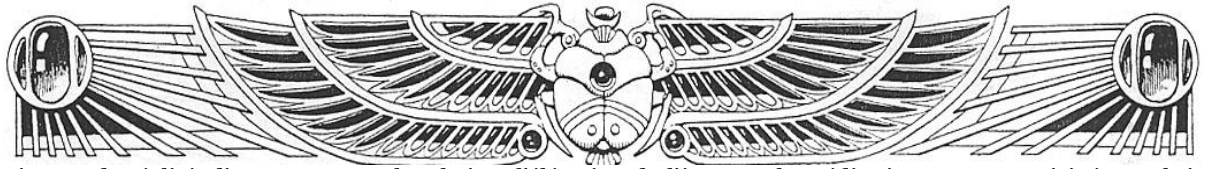
De retour à Throal, il nous fallut exploiter les maigres informations glanées auprès de l'ork tout en envisageant de nouvelles choses.

Folk et moi nous rendîmes sur les lieux du tournoi afin de comparer la flèche trouvée sur le cadavre du voleur avec celles utilisées au cours de l'événement. Cela n'aboutit à rien mais nous confirmâmes toutefois que notre assassin était bien un adepte. Pendant ce temps, nos camarades arcanistes se rendirent de nouveau à la bibliothèque pour y chercher des informations sur ce fameux « mirage » et sur les horreurs usant plus spécifiquement de malédictions. Il s'avéra que le Mirage était en réalité un groupe de philosophes prônant une certaine vision de la vie, ils étaient dirigés par Hyondak, une sylpheline. En ce qui concerne les horreurs, les recherches n'aboutirent pas à grand-chose, les malédictions étant un domaine mal connu et aucune créature n'étant spécifiquement liée à ce genre de sortilège. Accompagné de mon ami nain, je me rendis dans une auberge afin de demander, un peu au hasard, si quelqu'un savait quelque chose à propos du Mirage. Nous apprîmes à cette occasion que le groupe se réunissait régulièrement dans une auberge des Wedshels, « La Rivière des langues » mais, plus intéressant, qu'ils avaient prévu de se réunir le soir même dans un amphithéâtre des chambres centrales pour un grand discours public. On nous expliqua même que ce genre de soirée continuait généralement par une fête chez Hyondak pour les personnes ayant habilement participé aux débats.

Le réel est-il un Mirage ?

Telle fut la question posée par les philosophes de l'organisation. Après avoir réussi à entrer dans l'amphithéâtre, nous prîmes une part non négligeable aux débats, argumentant sur le fait que les âmes étaient réelles mais rêvaient la réalité. Quand elles croyaient en la réalité, elles s'enfermaient dans un carcan aboutissant au Châtiment, altérant leur pureté. Nous interrogeâmes sur le Bois de Sang, la place des illusionnistes dans cette grande illusion supposée, l'origine des horreurs, les moyens de soigner les âmes ou encore la place de l'espace astral et des aventuriers dans ce grand marasme. Les échanges furent alambiqués mais astucieux et intéressants, donnant une vision différente sur notre monde. J'avoue ne pas partager la vision de ces gens mais elle aura au moins eu le mérite de remettre certaines choses en perspective. Au cours des discussions, il devint évident que le Mirage était divisé en plusieurs branches. Certains fatalistes pensaient que tout était perdu, d'autres étudiaient la possibilité de différents





niveaux de réalité, d'autres encore cherchaient l'élévation de l'âme par la méditation. Ayant participé avec brio, nous fûmes tous invités à la fête ayant lieu dans les Domaines.

Hyondak était en réalité absente pour affaire mais sa demeure fut investie par une joyeuse troupe continuant les débats entamés à l'amphithéâtre. Profitant du brouhaha, Arg s'éclipça et mit à profit des talents insoupçonnés pour se hisser subrepticement à l'étage et explorer les appartements privés de la propriétaire des lieux. Je ne connaissais pas à notre camarade de tels talents d'infiltration ! En fouillant le bureau et après avoir subi la douloureuse morsure d'un piège, le nécromancien trouva des informations particulièrement utiles sur l'organisation. Tout d'abord, les membres du Mirage n'avaient absolument pas l'air hostile envers les adeptes, de plus, Shalanya avait semblait-il sauvé la vie de Hyondak plusieurs années auparavant et les deux femmes entretenaient une correspondance régulière. Petite ombre au tableau, certains jeunes membres faisaient parfois un peu trop de tapage, ayant pour conséquence plusieurs plaintes déposées par le voisinage. Rien de bien grave toutefois.

Pénurie de piste

Le Mirage ressemblant à une impasse, il fallut nous rendre à l'évidence, nous étions à court de piste. Par acquis de conscience, nous vérifiâmes les plaintes déposées contre les jeunes membres du Mirage mais cela n'aboutit à rien de concret si ce ne fut de mettre à jour le fait que l'organisation utilisait certainement son réseau à des fins crapuleuses... mais quel rapport avec notre adepte ? Pendant ce temps, Folk, via ses contacts, put rencontrer un certain Jorkao, troll de son état. Il lui donna quelques informations concernant une vieille rancune entre la maison noble Ludi et Shalanya. Cette dernière aurait, par le passé, ridiculisé Ouglah, un des dirigeants de la maison, gagnant le contrat qu'il visait par la même occasion. Non sans mal, nous pûmes rencontrer cet Ouglah, un individu cupide et désagréable mais certainement pas quelqu'un capable de voler les pouvoirs d'un adepte.

Sprint final

Dépités, nous regagnions nos appartements quand un messager vint nous trouver, le souffle court : la tante de Shalanya avait été agressée !

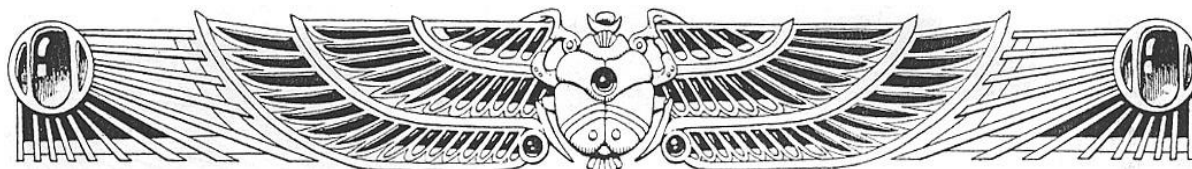
Ni une, ni deux, nous courûmes jusque chez la vieille elfe complètement traumatisée par la violence de l'attaque. Une silhouette encapuchonnée portant un arc et un carquois était venue quelques heures plus tôt pour récupérer le fameux sceptre (spectre?). Sous les coups, elle avait avoué où se trouvait Shalanya : Hustane, la cité maudite (voir aventure N°56 : Ténèbres !)... Le temps pressant, nous partîmes derechef vers la cité extérieure où nous n'étions pas pressés de revenir. L'ambiance se fit pesante, les montures refusant d'avancer normalement. Sur place, l'archer était déjà là, demandant le sceptre sans aucune contrepartie et refusant toute négociation. N'écoutant que notre courage, nous refusâmes de lui livrer l'artefact et s'ensuivit une bataille de tranchées autour de la petite place. Mais ce ne fut pas tout car aussitôt, une tempête de sable surnaturelle se leva, laissant voir en son sein une sorte de portail d'où sortirent des hommes cadavériques étranges à face de chacal. Ne sachant où donner de la tête, nous nous réfugiâmes dans les bâtiments proches tout en résistant aux assauts des créatures. Quelques instants plus tard, une silhouette malingre, drapée de bandelettes de tissu, apparut, flottant quelques mètres au-dessus du sol. Elle semblait invoquer le sceptre qui se mit à voler vers elle alors que Gravlax tentait de l'éloigner le plus possible sur son trône de vent, les hommes-bêtes aux trousses ! Dans le doute le plus total, nous décidâmes d'oublier l'archer pour nous concentrer sur cette créature qui était peut être une horreur. Mais nos armes de semblait pas l'atteindre et, après une lutte tenace, le sceptre fut de nouveau sien. L'archer, au comble du désespoir, se rua en hurlant dans le portail qui se referma sur lui et les créatures dans un dernier souffle de vent.



Epilogue

Shalanya, inconsciente mais indemne, retrouva ses esprits quelques temps plus tard. Elle nous apprit que l'archer se nommait Urrif et qu'il était un simple amant éconduit. Pour se venger, il s'était sûrement arrangé pour qu'elle entre en possession de l'artefact maudit, faisant porter le chapeau à ses amis du Mirage par la même occasion. Quelques jours plus tard, elle commença à retrouver ses pouvoirs tout comme Ompaca. Quant au sceptre (ou décidément, était-ce un spectre?), le Serpent d'Anaro, il avait sans doute regagné les terres impies où il avait vu le jour et c'était probablement mieux ainsi...





Aventure N°61 : L'Armement de Byrnicus (#1 : Le premier roi de Throal)

-« Un spécialiste de l'histoire ancienne de Throal ? Vous vous êtes trompé d'Onyris mon cher Cibonicus, c'est mon frère que vous auriez dû contacter ! »

-« Votre frère était le chef disparu de la précédente mission d'exploration... »

- Discussion entre Noran Onyris, Erudit explorateur de Throal & Cibonicus, noble de la maison Chaozun -

Charassa, 1511TH

Par Samaël Morden.

Suite aux festivités et à notre première participation plus ou moins remarquée au fameux tournoi d'adeptes de Throal (voir aventure N°59 : Tournoi à Throal) et ayant été rejoints par une ancienne connaissance de Folk un dénommé Gravlax, obsidien élementaliste et maître cuisinier (voir aventure N°55 : Sale Piège !); nous considérons pour la première fois depuis longtemps la possibilité de retourner enfin sur nos terres. Je me voyais déjà travaillant aux champs, les mains dans la terre, sous le doux soleil de Charassa. Mais comme un coup du sort, un messager nous délivra ce matin-là une missive...



Celle-ci s'avéra être une proposition de quête visant à exhumer de prétendus artefacts perdus : L'Armement de Byrnicus. Notre commanditaire, le nain Cibonicus de la famille noble Chaozun, féru d'histoire, souhaitait retrouver des armes légendaires remontant aux origines du royaume de Throal. Un nain nommé Noran Onyris fut présent lors de notre première entrevue, il se présenta à nous comme étant un érudit explorateur employé par la Grande Bibliothèque de Throal. Cibonicus nous apprit qu'une première expédition avait été montée quelques temps auparavant dans les montagnes de Throal et était menée par le frère de Noran, Hofur mais celle-ci s'était terminée précocement et dans des circonstances inquiétantes : ce dernier avait disparu mystérieusement... ? Seul un carnet de notes crypté témoignant de leur progression demeurerait...

La clé du code s'avéra être Noran lui-même, en effet il avait utilisé parfois un langage hermétique pour communiquer avec son frère Hofur lors de leurs jeux d'enfants alors qu'ils n'étaient encore que de jeunes nains. Cependant, il nous fit remarquer que le décryptage du carnet serait difficile et prendrait du temps car il lui faudrait se remémorer ce vieux code.

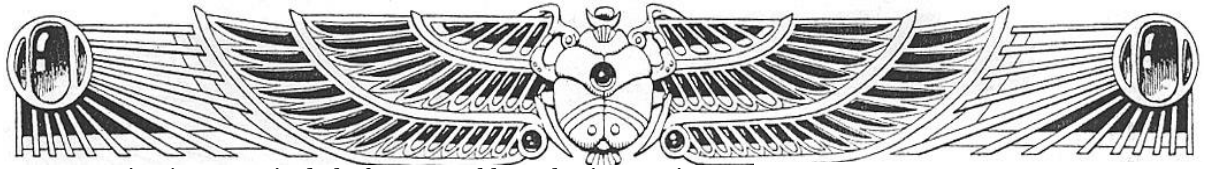
Cibonicus nous présenta également une ancienne tablette runique, taillée dans le grès, malheureusement incomplète et comportant des caractères en Throalique ancien. C'est cette relique qui avait initié les

premières recherches. Les armes recherchées remonteraient à la « Fondation » et auraient été brandies alors par celui qui serait considéré par la suite comme étant le premier roi de Throal, le légendaire Tav ainsi que par ses proches lieutenants lors de la grande bataille qui mit fin à l'ère des guerres claniques. Ces artefacts constitués d'une série de cinq épées et de cinq boucliers aux pouvoirs quasi divins auraient été forgés par le nain forgeron de génie nommé Byrnicus et reposeraient dans un lieu secret connu sous le nom de « L'Ultime Repos »...



Notre employeur, Cibonicus, nous précisa que cette affaire devait être menée avec la plus grande discrétion pour éviter l'attention et la jalousie des autres familles nobles de Throal. Il nous transmit enfin un curieux objet se présentant sous la forme d'un hexagone métallique mais sans plus d'information. Hugul brillant pour une fois par son esprit de déduction et contre toute attente, il fallait bien l'avouer, parvint à en forcer l'ouverture. L'objet s'avéra être une sorte de coffret, contenant une pierre gravée du symbole de Throal dans une version archaïque et pouvant certainement servir de clé, mais pour quoi ? Il est à noter qu'Hugul subit d'étranges visions d'une bataille lointaine qui le laissèrent momentanément déboussolé...





Grâce à une copie de la fameuse tablette, les jours suivant furent occupés à compiler un maximum d'informations sur ces faits mythiques à la Grande Bibliothèque du royaume de Throal. En parallèle, Noran s'attela à déchiffrer le carnet de son frère disparu. Voici un résumé non exhaustif et non définitif de nos recherches, les faits remontants à une période pré-châtiment et les sources étant parfois contradictoires :

- une guerre clanique aurait opposé les différents clans nains durant de nombreuses générations,
- à l'épilogue de cette guerre et malgré une terrible épidémie qui diminua leurs rangs, les Mishwals menés par le chef tribal, Tav Korelsed, mirent à genoux la tribu rivale des Huaris grâce à une tactique militaire supérieure,
- cet événement mythique aurait eu lieu dans la vallée de la Forge d'Upandal dans les actuelles montagnes de Throal,
- la naissance même du royaume s'avérait être teintée de trahisures et de mensonges,
- Stehwon II chef des Huaris aurait été assassiné par les lieutenants de Tav pour des raisons extrêmement douteuses,
- Tav lui-même aurait été assassiné directement ou indirectement par sa maîtresse Ambica ainsi que par son propre frère, Thandos,
- Byrnicus s'accusa par la suite du meurtre afin de préserver l'honneur de la famille royale. Il fut pour cela exilé dans un village reculé en bordure de la mer d'Aras qui se situerait de nos jours en périphérie de la cité côtière d'Urupa où se trouverait peut-être encore son tombeau...
- enfin et pas des moindres le nom du Grand Dragon Racine-de-Terre aurait été cité et serait également lié de près ou de loin à la Fondation. Il aurait pris sous son aile et formé le jeune Thandos.
- il y aurait une possible implication d'autres dragons, mais cela restait vague...



Mes pensées à ce moment de nos recherches furent les suivantes :

- à l'époque de la Fondation, la tribu des Huaris me semblait impliquée dans d'obscures machinations (épidémies, assassinat...),
 - concernant l'Armement de Byrnicus : ces armes fabuleuses demanderaient un prix redoutable pour accéder à leurs pouvoirs, mais lequel ?
 - les visions qu'Hugul reçues lorsqu'il débloqua l'hexagone métallique ne seraient-elle pas un message que Tav lui-même chercherait à nous faire passer ?
 - la malédiction que ce dernier lança à sa mort, lui servait-elle à se venger de quelqu'un ?
 - à l'époque pré-Châtiment, les premières horreurs étaient-elles déjà présentes ? Et si non, serions-nous en présence d'un mal plus ancien encore ? Un Dragon ? Ou autre ?
- Bref de nombreuses questions persistaient...

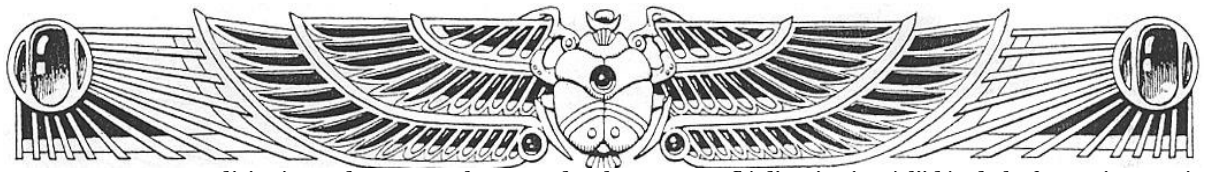
Au cours de nos recherches notre ami Folk nous révéla qu'il lui semblait avoir distingué un visage hirsute noyé dans la foule ambiante et qui l'aurait observé intensément l'espace de quelques instants mais plus grave, au troisième jour de recherche, le carnet nous fut dérobé à notre demeure et sous le nez de Noran ! Le ou les voleurs ne laissant aucune trace à l'exception d'une écaille de tortue marine, s'agirait-il d'un T'skrang ? Toutefois, avant de se faire habilement subtiliser le carnet de notes, Noran avait réussi à décoder la dernière partie qui indiquait la volonté de son frère Hofur de se rendre à l'ancien royaume de Braza Ier qui se situait sous le royaume actuel de Throal. Le carnet précisait aussi l'existence de trois « Cartes de Lumière » qui devaient être retrouvées afin de permettre l'accès aux fabuleux artefacts.

L'accès au royaume de Braza Ier étant interdit par décret royal mais aussi par souci de discrétion, Esdu'il préféra faire marcher ses contacts auprès de la pègre locale en la personne de Derfillon (voir les aventures N°57 L'Erudit Disparu et N°60 Le Serpent d'Anaro) afin d'obtenir des informations relatives à d'éventuels accès détournés qui permettraient d'accéder à ce mythique royaume. Ce qu'il obtint contre un gros paquet de pièces sonnantes et trébuchantes, et après une âpre négociation avec notre employeur il réussit même à lui faire endosser ce coût supplémentaire ! Nous apprîmes donc qu'en voyageant quelques jours à travers les territoires montagneux Garahamites nous pourrions atteindre un village minier qui aurait encore un accès oublié vers les profondeurs du royaume interdit...



Suffisamment de temps avait été passé dans des bibliothèques poussiéreuses et le nez penché sur des carnets de notes hermétiques, aussi l'aventure nous appelait de nouveau, ce qui n'était pas pour nous déplaire, surtout notre bon Hugul qui semblait être en cruel manque d'action... Le lendemain, accompagnés de notre fidèle Noran, nous appareillâmes à bord de notre navire volant, l'Aube Sanglante. Hugul avait fait préparer le navire par son équipage pour un appareillage imminent et nous nous dirigeâmes vers les quais aériens de Grand-Foire qui nous surprirent une fois de plus par leur beauté !





Nous nous dirigeâmes donc sans plus attendre, le cœur gonflé d'excitation à l'idée de la fantastique quête qui nous attendait, en direction des royaumes Garahamites et plus précisément vers le village de Puy-Ferré. Mon espagrapra apprivoisé Sakamin volant gracieusement autour de l'esquif.

A la fin du deuxième jour de voyage, nous fûmes attaqués par un vol de Rakkens, créations d'horreur volantes et plutôt coriaces. Cinq individus nous prirent à partie dont deux s'accrochèrent à l'avant de la coque dans le but de la détruire et ainsi de faire s'écraser le navire. Trois autres de ces créatures harcelèrent les membres du groupe présents sur le pont pendant que l'équipage s'affairait à maintenir le navire le plus stable possible. Arg Ganeth incanta et lança une « Danse des Os » sur l'une des créatures à la proue du navire, qui finit sa vie en s'écrasant au sol. Esdu'ril décocha une flèche enflammée sur flèche enflammée et parvint à toucher plusieurs fois. Kazim ayant été renversé au sol par l'une de ces immondes bêtes parvint à se concentrer suffisamment pour lancer un sort sur l'une des créatures. Folk, Hugul et moi-même, parvenions tout juste à leur infliger quelques dégâts au passage. Je fus alors jeté au sol à mon tour et hurlait à Gravlax, blanc comme la craie de rester où il se trouvait, c'est-à-dire dans l'encadrement de la porte qui menait à la cale !



C'est alors qu'Hugul craignant pour le navire décida qu'une manœuvre d'évasion était nécessaire. Il attrapa la barre et plongea vers une nappe de brouillard épais à flanc de montagne. Arg Ganeth, déséquilibré, fut violemment projeté contre le bastingage. Moi-même, je fis pousser mes griffes et les enfonçai profondément dans le bois du pont afin de me maintenir. Par miracle, nous évitâmes une rencontre fatale avec le flanc de la montagne et parvînmes à nous débarrasser de nos poursuivants. La dernière créature encore présente fut achevée par Kazim en une violente attaque mentale, la laissant s'écraser sur le pont. Elle fut stockée dans l'attente d'une étude ultérieure mais face à la décomposition rapide dont nous fûmes témoins nous décidâmes finalement de nous débarrasser du cadavre.

A la suite de cette mésaventure nous décidâmes de jeter l'ancre pour bivouaquer et de finir notre voyage par une marche d'approche « sur le bon plancher des thoundras » comme aimait à le préciser Gravlax !

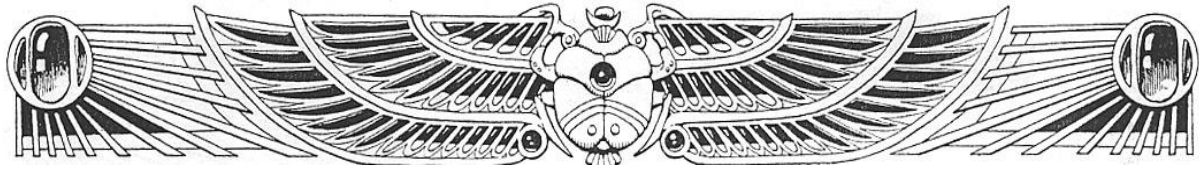
Après un repas réconfortant préparé par Gravlax (décidément très doué pour nous cuisiner des petits plats revigorants !), la nuit se passa sereinement, seulement perturbée par les bruits nocturnes de la forêt environnante.

Le lendemain laissant le navire à son équipage, nous nous mîmes en route pour le village de Puy-Ferré. Nous passâmes la journée entière à progresser difficilement dans une forêt épaisse et le soir, harassés, nous pensâmes mériter un bivouac reposant et sans encombre mais cela ne devait malheureusement pas se passer ainsi. Lors de son tour de garde, Arg Ganeth entendit des bruits suspects provenant des fourrés. Croyant qu'il s'agissait d'un simple animal, celui-ci vint me réveiller. Par excès de confiance, je me levais d'un pas décidé et m'approchait imprudemment des limites que délimitait notre feu de camp. Je fus fort surpris quand une gueule reptilienne se referma sur l'un de mes bras en m'infligeant une cuisante blessure. Je ne reconnus que trop tardivement une Wyvern !!! « Arguy » réagit promptement et incanta pour lancer un sort de douleur qui paralysa la bête quelques secondes. Ayant repris mes esprits et profitant de l'immobilité de la bête, j'utilisai mes pouvoirs d'adepte pour dominer la créature et lui intimer de nous laisser en paix. La nuit se passa sans plus de tracas.



Le lendemain, nous nous remîmes en route et le village fut atteint sans encombre avant la fin de la journée. Avec comme seule exception notable une piste apparemment fortement empruntée qui traversait le sentier et conduisant je ne sais où ? Après moult argumentation au sein du groupe, nous décidâmes de ne pas nous laisser distraire et poursuivîmes vers notre objectif. Le village minier apparut enfin devant nous entouré d'une large palissade et dont les portes étaient fermées, sans dommages apparents. Au centre de celui-ci se dessinait la haute structure d'un puits de mine et arrivés aux pieds des portes de fer nous ne décelâmes aucun signe de vie...





Aventure N°62 : L'Armement de Byrnicus (#2.1 : Sous les Montagnes)

-« Je ne sais pas ce qui vous pousse à aller là-bas, mais n'espérez pas trouver richesse et gloire ! Il n'y aura que les fantômes du passé et la mort, rodant... »

- **Norak, chef nain du village minier Garahamite de Puy-Ferré** -

Charassa, 1511TH

Par Hugul Gross'baf.

Après avoir traversé une forêt luxuriante et remonté un défilé rocheux, nous finîmes par atteindre un village minier abrité derrière une solide palissade de bois. Une impression de calme imprégnait ce lieu et j'imaginai un temps que la place forte pouvait être abandonnée. Ce n'était visiblement pas l'avis d'Arg Ganeth...



Le nécromancien approcha des portes en hurlant qu'on les ouvre sous peine de tout raser. Si l'approche n'était pas des plus fines, je pus saluer son efficacité car les garnisons en poste ne tardèrent pas à se présenter sur le chemin de ronde. A l'abri, perché sur leur rempart, ils nous narguèrent jurant que jamais les portes ne s'ouvriraient. Tandis que mes compagnons les plus diplomates tentaient une approche plus subtile, un nuage de poussière au fond du défilé attirait notre attention. Bientôt, des silhouettes de structures plus hautes émergèrent du nuage ; il devenait évident qu'une horde était en marche vers le village et nous nous trouvions pris entre elle et les remparts de Puy-Ferré. Arg Ganeth, Gravlax et moi-même optâmes pour un couvert partiel au pied des falaises environnantes. Les tractations au pied de la porte trouvèrent une issue favorable des plus inattendue car Kazim fredonna quelques mots de magie et lui-même, ainsi qu'Esdu'ril et Folk s'envolèrent dans les airs et posèrent le pied sur le chemin de ronde avec le consentement éberlué des gardes nains en poste !

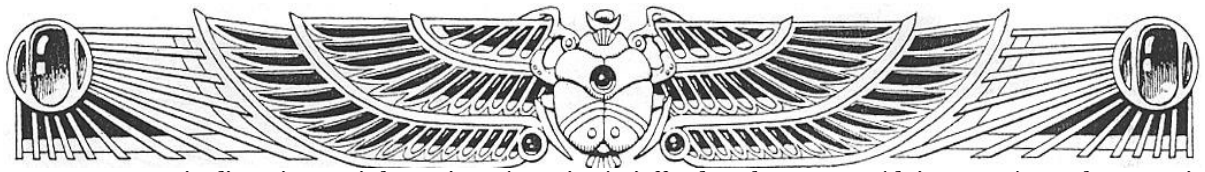


Restait seul au pied de la palissade, Samaël, impassible face à l'ennemi. L'assaut était imminent et nous ne pouvions nous résoudre à le laisser se faire tailler en charpie. A l'unanimité, Gravlax, Arg Ganeth et moi-même décidâmes de le rejoindre et de lui prêter main forte. Quelle ne fut pas notre surprise quand d'un bond il s'éleva dans les cieux pour atterrir sur le chemin de ronde après avoir réalisé un magistral salto arrière. Par mes dieux et mes ancêtres, ce bougre d'idiot filait par les airs, quant à nous, il était trop tard pour regagner notre couvert.

Par chance, nos compagnons parvinrent à convaincre les gardes de nous ouvrir les portes ; elles se refermèrent derrière nous juste à temps pour barrer la route à des écorcheurs orks. Ils arboraient un crâne peint en blanc comme signe de reconnaissance ; les gardes les identifiaient comme provenant de la tribu des *Crânes du Wharg*. Visiblement, ils étaient coutumiers de ces raids.

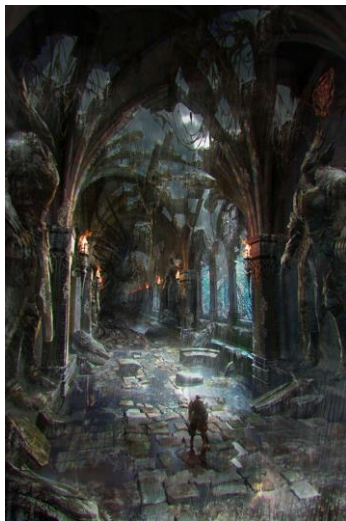
Nous nous préparâmes au siège ; cependant ce que nous avions pris pour des tours de siège se révélèrent être des catapultes. Et bientôt une pluie de rocher, que les orks prenaient soin d'enflammer à l'aide de poix, s'abattit sur le village. Nous aurions pu tenir le siège si une terrible menace n'était pas venue prendre les défenseurs en étau. Loin des portes, six géants rejoignaient la cuvette rocheuse dans laquelle avait été bâti le village. Leur intention était claire ; ils ne venaient pas en renfort mais pour abattre les remparts. Si depuis le début de l'assaut, des gardes conduisaient les habitants vers un puits creusé au centre du village pour les y mettre à l'abri, l'apparition des géants les poussèrent à redoubler d'ardeur. La compagnie se répartit sur tous les fronts : Arg Ganeth faisait pleuvoir la mort sur les masses grouillantes d'écorcheurs tandis que Gravlax, Esdu'ril et Kazim procédaient par frappe à distance sur des éléments ciblés. Samaël quant à lui volait au secours de quelques villageois prisonniers des flammes au sein du village.





Un regain d'espoir naquit lorsqu'un géant vint à s'effondrer, le cerveau réduit en purée par les pouvoirs insondables de Kazim. Si deux de ses congénères choisirent de tourner les talons, les autres géants poursuivirent leur travail de démolition. Folk et moi-même tentâmes un ultime baroud d'honneur pour ralentir l'avancée inexorable de ces derniers. Alors que Folk dirigeait les guerriers nains du village afin de repousser les géants depuis la palissade, poussé par une farouche pulsion guerrière, au cœur de la bataille, je bondis sur les épaules de l'un d'entre eux et entamai des actions d'harcèlement...mais les palissades étaient condamnées à céder et il fallut gagner le puits d'évacuation de toute urgence, au centre du village. Nous bondîmes donc sur la dernière plateforme qui commença à s'enfoncer dans les profondeurs de la terre; ce fut là pour nous l'occasion d'assister à un prodige de mécanique dont seuls les nains avaient le secret. Un kaër avait été creusé sous la surface. Derrière la descente verticale de notre plateforme, plusieurs dalles de pierre aux proportions cyclopéennes vinrent se refermer interdisant l'accès des profondeurs à l'envahisseur.

Une fois parvenu au cœur de l'abri souterrain, Folk nous lâcha qu'il lui avait semblé apercevoir une silhouette indigente. Elle surplombait la falaise au-dessus du défilé rocheux, face au village et selon lui, elle orchestrait l'assaut des écorcheurs et des géants. Nous apprîmes tout de même que l'assaut des géants était une première dans l'histoire du village, et cela inquiétait fortement protecteurs et dirigeants. Nos actes de bravoure nous permirent d'aborder la raison de notre présence : le royaume perdu de Braza Ier. La nouvelle fut accueillie avec tiédeur ; nos hôtes acceptèrent de nous mener jusqu'aux portes du royaume mais refusèrent de les rouvrir dans l'hypothèse où nous reviendrions sur nos pas. Le risque de corruption était trop important et les dirigeants ne prendraient pas le risque de voir un nouveau mal se répandre au sein de la population. Au lendemain d'une nuit de repos, trois éclaireurs nous conduisirent jusqu'aux portes et les scellèrent à nouveau après notre passage. Avec une note d'inquiétude et de méfiance, nous acceptâmes tout de même ce maigre coup de pouce de la part des nains...

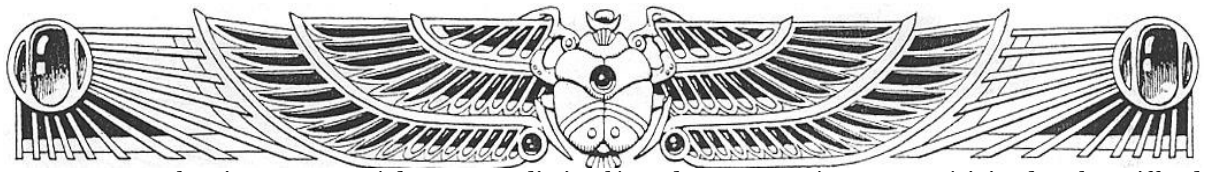


Après une nuit de repos bien méritée, nous suivîmes notre escorte jusqu'à l'entrée du royaume souterrain abandonné depuis des siècles, et cela non sans raviver en moi des souvenirs de la cité de Parlainth et les périls qu'elle pouvait receler. Les portes ouvertes nous offraient donc le spectacle d'une cité tentaculaire, des piliers ornements, d'escaliers menant vers des abysses insondables... Je ne cacherai pas qu'à la vue de ce dédale et à l'idée d'un séjour prolongé sous terre, une pointe d'angoisse vint naître en moi... j'étais bien loin des cieus et des nuages que j'étais habitué à fendre, cramponné à la barre de mon navire. Les édifices avaient été certes de bonne facture du temps de leur gloire, les fresques étaient des bijoux de collection pour les historiens férus... mais moi je n'y trouvais que vestiges sales, crasseux, une atmosphère souillée par des eaux croupies... s'il fallait sonder les lieux, il était entendu que je n'y trainerais pas mes vieux os ! Les tremblements de terre fréquents et les grondements menaçants faisaient d'autant plus écho à l'idée que tout cela pouvait s'effondrer sur nous...

Si Folk et Samaël prirent d'abord l'initiative d'ouvrir la voie pour en déceler les pièges, l'angoisse des lieux me saisissait à la gorge, me poussant dans une course inexorable vers l'avant. Je n'avais que faire des pieux qui manquaient de m'emporter une côte ou des fosses qui menaçaient de me briser une cheville. Par mes dieux et mes ancêtres, je quitterai ce lieu vivant, et rapidement...quoi qu'il en coûte... et par-dessus mon épaule, je prenais à peine attention aux protestations de mes compagnons. Ils ne semblaient pas saisir la menace qui habitait ces vestiges... Inutile de perdre du temps en palabre. Il fallait avancer, et vite !

Rapidement le groupe fut séparé en deux ; le plafond avait cédé menaçant d'écraser l'un de nos compagnons et je me retrouvai entouré seulement des éléments les plus véloces de notre groupe ! De plus cet évènement ne sonnait toujours pas comme une sommation auprès des plus lestes d'entre nous qui continuèrent à prendre le temps de sonder et scruter chaque recoin exploré. Je pouvais pardonner Esdu'ril dont l'agilité et la grâce lui permettait de mêler fouille et exploration. L'elfe se révélait être extrêmement efficace dans cet exercice. Quant aux autres, ils nous condamnaient un peu plus à chaque nouvelle porte que nous poussions. Bon sang, il me fallait absolument trouver cette porte, cette issue vers l'extérieur avant de perdre la tête...





Notre cheminement au gré de passages dissimulés et de portes secrètes nous précipita dans les griffes de divers dangers et particulièrement un couloir obstrué par une marre de boue. Des formes de vie habitait cette marre méphitique et indescriptible car Arg Ganeth y décela les trames de nombreuses créatures: des Glaiseux ! Il y précipita deux squelettes qu'il avait réanimés précédemment et comme il s'y attendait, il vit bientôt la masse saumâtre s'ébrouer tandis que les morts animés étaient inexorablement happés. Alors que Samaël et moi-même prenions le parti de bondir par-delà, Arg et Gravlax firent s'abattre une pluie de sombres étoiles et de traits de flammes jusqu'à ce que plus une de ces créatures ne puissent sévir. Plus tard, un danseur spectral vint à bout de Samaël et Gravlax dut l'arracher à la menace. Esdu'ril habitué à ce type d'épreuve imposé par ces créatures ne parvenaient pas non plus à entrer dans la danse et la manifestation fantomatique se dissipa avant d'avoir livré son secret. Arg Ganeth devait s'employer à grand peine pour venir à bout d'un amas d'os et de ferrailles, une créature coriace appelée Traine-os. Enfin, Folk découvrit un levier qui actionnait un escalier de pierre escamotable et les deux groupes séparés parvinrent enfin à se rejoindre.

La compagnie réunie, nous poussions plus loin l'exploration pour découvrir le tombeau d'Ysang. Il fallut le prompt recours de Samaël pour écarter la barrière de racines qui nous barrait la route. Une fois qu'il eut pu les rassurer quant à nos intentions, les racines nous autorisèrent l'accès. Selon Samaël, Ysang était un troll ; après avoir sondé ses souvenirs et des notes qu'il avait pu saisir dans le passé, il parvint à se remémorer la légende qui drapait cet illustre personnage : un héros qui avait sauvé des animaux même s'ils lui avaient été hostiles. Ce modèle de piété accepta leur nature bestiale et sa Passion le récompensa pour l'existence exemplaire qu'il menait. Je le vis se recueillir sur cette tombe comme l'on pourrait le faire devant l'autel dédié à une Passion. Même si le temps pressait, il fallait savoir respecter ces instants de recueillement.



Je le vis se recueillir sur cette tombe comme l'on pourrait le faire devant l'autel dédié à une Passion. Même si le temps pressait, il fallait savoir respecter ces instants de recueillement.

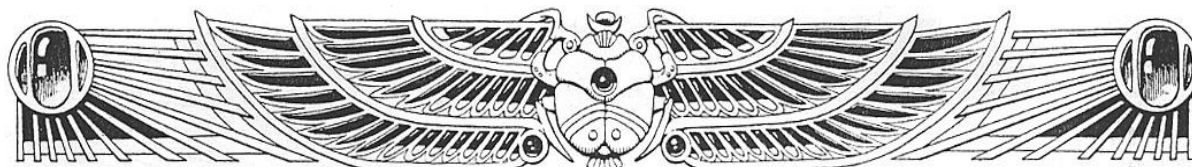
Porté par l'euphorie de sa récente découverte, Samaël poussa l'exploration de l'avant ; il atteignit assez rapidement une nouvelle volée de marches qui nous mena dans une pièce où étaient exposées des tentures ; chacune d'elles illustraient la bataille de la Forge d'Upandal. Impossible d'arracher nos « érudits » à la contemplation, je poussai porte après porte, franchis couloir après couloir tandis que loin en arrière Gravlax découvrit une pièce avec pour seule aménagement, une statue. Malgré sa taille impressionnante, la statue donnait largement le change à l'obsidien ; de plus, l'homme-caillou était persuadé que la statue suivait ses déplacements du regard. S'il préféra faire courageusement marche arrière face à cette menace sourde, Arg Ganeth lui chercha à entrer en contact avec les esprits qui pourraient avoir investi les lieux. Le nécromancien semblait frappé par une révélation mais peu loquace, il s'enferma dans un inquiétant mutisme.

Peut-être suis-je habité par la paranoïa, mais les choses commencèrent à tourner au vinaigre... du moins trop de choses étaient au-delà de ma compréhension, et elles suffisaient à me pousser de l'avant. Les seuls qui parvenaient à suivre ma marche forcée furent Esdu'ril et Folk, et tous trois nous finassâmes par pousser une porte derrière laquelle nous trouvâmes d'abord un, puis deux cadavres gisant au sol. Ils dataient et semblaient avoir été vidés de l'intérieur. Folk avança l'hypothèse de nouvelles victimes d'une plante à ventouses comme il

avait déjà dû débarrasser une pièce quelques heures auparavant mais le destin nous prouva le contraire lorsqu'une énorme mante noire bondit depuis le conduit d'une cheminée depuis longtemps éteinte et fondit sur nous ! Le combat fut rapidement et rondement mené même si la créature nous donna du fil à retordre car elle était vive et son mordant profond.

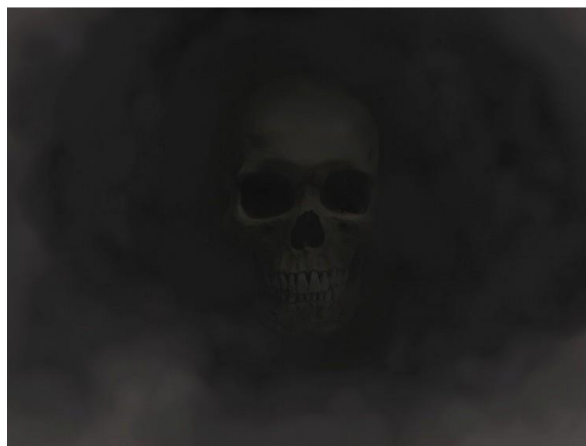
Enfin, nous mîmes à jour une pièce dans laquelle un grimoire reposait sur un chevalet. Son contenu parlait seul à Arg Ganeth : j'en déduisis qu'il devait s'agir d'un traité de nécromancie. Toutefois je lus dans le regard de mon plus vieux compagnon quelque chose qui le tracassait tandis qu'il jetait quelques notes sur du vélin fripé qu'il avait emporté avec lui. J'espérais qu'il parlerait le moment venu. Etrangement, lui seul semblait pouvoir manipuler certains ouvrages alors qu'entre les mains des autres, ils tombaient littéralement en poussière.





Alors que je mettais à jour un énième complexe de couloirs sinueux, Esdu'ril découvrit tour à tour deux tombes ouvertes dont les squelettes des occupants étaient incomplets puis, dans une pièce voisine, les stèles qui les recouvraient. Ces dernières avaient été littéralement rongées ; il me mit en garde sur ce que nous pouvions prochainement rencontrer. Mais cela n'entamait nullement mon allant. Au contraire, sans en comprendre l'origine, mon sang commençait à bouillir. Je voyais blanchir mes phalanges refermées sur le manche de ma hache... un besoin d'en découper sans raison apparente... était-ce cela la folie ? Ce fut au tour de Folk de mettre la main sur un nouveau grimoire disposé sur un pupitre ; indéchiffrable à son grand désarroi mais il put en conclure qu'il s'agissait de magie élémentaire. Lorsqu'il finit par joindre la pièce, Gravlax prit soin de soutirer les secrets tandis que les minutes continuaient de s'égrener inexorablement au rythme des tremblements et des grondements souterrains. Nous allions finir ensevelis... ça devenait presque une certitude... et la suite allait me plonger dans une profonde consternation. Alors que nous avions visiblement atteint une pièce dotée d'une massive porte battante, une partie du groupe décida de rebrousser chemin jusqu'à la statue.

Je décidais de néanmoins franchir cette porte, entraînant dans mon sillage Arg Ganeth. Gravlax qui lui emboîtait le pas, eut le temps, quant à lui de rester, dans un mouvement de recul instinctif, hors de la salle tandis que nous fûmes avalés par un vortex ténébreux. Alors qu'il y régnait une noirceur indescriptible, le vortex nous vidait peu à peu de notre énergie karmique... Heureusement, les traits de lumières lancés par Gravlax nous permirent de retrouver la porte et une fois à l'abri, Arg usa du sortilège découvert auparavant. La lumière finit par chasser l'obscurité et révéla le mobilier de la pièce...et notamment une nouvelle porte.



C'est lorsqu'ils nous rejoignirent que nous pûmes apprendre que l'autre partie du groupe avait fini par réveiller l'instinct meurtrier de la statue à force de manipulations. Ils surent s'en défaire et derrière le socle qu'occupait la créature de pierre, une porte dérobée les avait menée vers une nouvelle pièce qui renfermait un vortex de ténèbres similaire à celui dans lequel nous avions plongé ; Kazim ne put en venir à bout (sans doute cela nécessitait-il le sortilège nécromantique d'Arg Ganeth) et ils durent se résoudre à rebrousser chemin. Ils purent donc nous rejoindre alors que Gravlax et Arg Ganeth fouillaient la pièce du vortex de fond en comble et mirent à jour un éclat de médaillon ainsi qu'une matrice de sang, encore un artefact pour nos Jeteur-de-sorts !

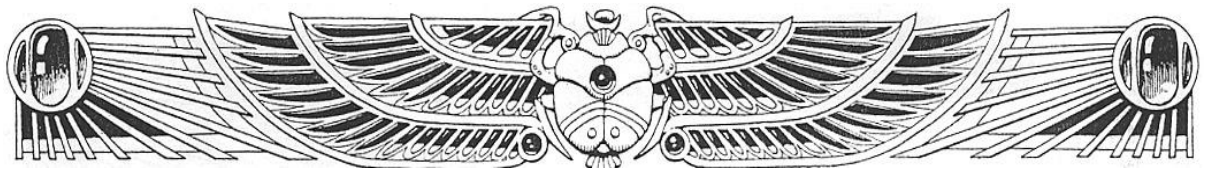


Alors que nous progressions dans ces souterrains sans fin nous découvrîmes un ancien cabinet d'érudit dans lequel nous mîmes la main sur de nombreux documents. Je vous passe les détails tels que les « Oh ! » de surprise ou les « mmmh intéressant... » qu'émirent nos magiciens alors que les mains tremblantes d'excitation, ils se jetaient sur tout ce qui ressemblait de près ou de loin à un bout de parchemin. Ils découvrîmes pélemêle que Tav Korelsed avait bien été dupé par son frère Thandos, son amante Ambica et ses plus proches lieutenants (même si certains, fessation à l'appui, regrettèrent par la suite leur geste), que Tav était un questeur de Thystonius, que Byrnicus était un questeur d'Upandal et qu'il fut le seul à se dresser contre Thandos, qu'il fut banni du royaume à vie alors que Thandos lui faisait arracher la langue, que Thandos avait été confié, alors enfant, par sa mère, à un dragon (s'agissait-il du grand dragon Racine-de-Terre ?) et qu'enfin Byrnicus avait été exilé dans un lieu appelé Nehem et qui se trouverait aujourd'hui à proximité de la jeune cité d'Urupa).

Pendant ce temps, un peu plus loin, dans une bibliothèque poussiéreuse, Esdu'ril mettait la main sur une nouvelle carte de lumière, la seconde en notre possession (voir Aventure n°61 L'Armement de Byrnicus #1 : le premier roi de Throal). Il ne nous en restait plus qu'une à découvrir afin de pouvoir espérer trouver le lieu précis de *L'Ultime Repos*, notre quête avançait...

Il fallut traverser encore de bien nombreux couloirs piégés, et affronter d'étranges créatures papivores (des rejetons d'horreurs appelées « Dévoreuses-de-connaissances »), des demi-spectres et bien d'autres périls. C'est d'ailleurs lorsque nous empruntâmes un pont de cordes franchissant un torrent que celui-ci s'effondra, alors que nous étions de nouveau secoués par un terrible tremblement de terre, emportant avec lui, Noran. Nous avions failli ; nous ne pourrions ramener le nain sain et sauf jusqu'à la surface...





Enfin, nous nous présentâmes devant la porte la plus massive que nous n'ayons jamais découverte dans le complexe souterrain. Quoi que puisse renfermer cette pièce, nous touchions au but... pour mon plus grand soulagement.

Et au milieu d'une immense bibliothèque, les portes s'ouvrirent sur une abomination qui siégeait sur un trône attendant vraisemblablement la venue de nouvelles proies.

Si le début de l'affrontement tourna à notre avantage après qu'une flèche enflammée d'Esdu'ril, sans doute guidée par les Passions, vint littéralement déchirer le flanc de la créature, elle reprit par la suite de la contenance et la compagnie commença à payer le prix fort. En première ligne, Folk dut se résoudre à se retirer momentanément après avoir essuyé de multiples assauts. Il eut le mérite de permettre aux sorciers de tisser pléthore de sortilèges dont le plus spectaculaire fut celui lancé par Arg Ganeth ; ce même sort qui avait dispersé le vortex de ténèbres avait poussé l'horreur à se replier prostré dans un coin de la pièce, inondée de lumière. Mais le sortilège était complexe et demandait beaucoup de ressource au nécromancien.

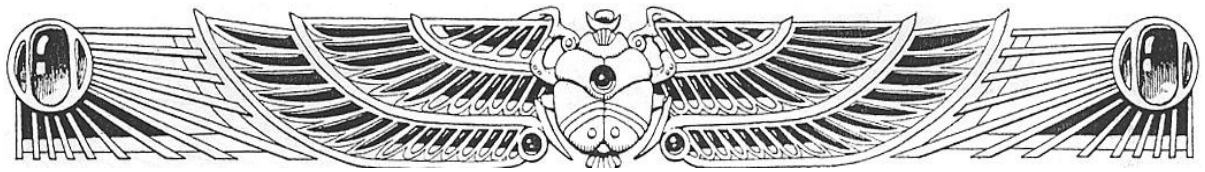
L'Horreur finit par reprendre du poil de la bête et ce fut Esdu'ril qui en fit les frais ; nous fûmes alors spectateurs une fois de plus, une fois de trop, de l'horrible pouvoir de rotation de la peau ! Tandis que l'elfe hurlait de souffrance, je me décidai à abandonner tout espoir de préserver mes compagnons des coups de la créature et plongeai toutes griffes en avant à l'aide de mes gantelets de combat.

L'Horreur baissa sa garde après que Folk, de retour dans la partie, lui ait brisé plusieurs côtes ; tandis qu'elle se dressait pour un énième assaut, j'en profitai pour me glisser sous elle. Quitte à m'exposer, j'essaierais d'emporter cette vieille pourriture avec moi et par chance, les Passions guidèrent mon geste droit dans l'abdomen de la créature. C'est dans un bruit de chair hachée que l'horreur poussa son ultime soupir. Soulagés d'être encore tous en vie, nous n'eûmes pas le temps de hurler victoire. Nos érudits arrachaient de la bibliothèque de précieux documents qui semblaient à mes yeux scintiller dans la noirceur de la pièce, lorsque le plus terrible des tremblements de terre commença à tout faire effondrer autour de nous, nous étions fait comme des rats ! Notre fin était proche j'en étais sûr à présent et ma fuite en avant n'aura permis de sauver personne, j'avais échoué...



C'est alors que, contre toute attente, un pan de mur céda et révéla une énième volée de marches... qui s'enfonçaient encore plus profondément sous terre : malédiction ! Nous fuîmes au milieu des blocs de pierre qui nous tombaient sur le crâne mais alors que je me précipitais vers les bas-fonds enténébrés, mon cœur se mit à cogner dans ma poitrine et ma sueur se glaça sur mon visage car face aux ténèbres exiguës qui se dressaient devant moi, je réalisais que mon cauchemar ne faisait que commencer...





Aventure N°63 : L'Armement de Byrnicus (#2.2 : Racine-de-Terre)

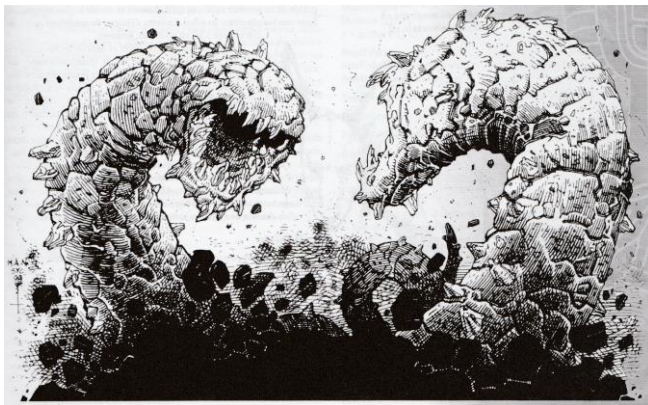
« Qui ose violer mon territoire sans mon autorisation ? Je ne tolère aucun étranger foulant mon domaine sans mon assentiment... cela tombe bien, j'ai faim !!! »

- Racine-de-Terre, Grand-Dragon, Roi des Peaux-Pâles et Seigneur des royaumes souterrains -

Charassa, 1511TH

Par Hugul Gross'baf.

Nous décidâmes de bivouaquer le temps d'une journée pour nous remettre de nos blessures. Cela était d'autant plus nécessaire qu'il nous restait à arpenter des galeries naturelles maculées de cristaux, formant une véritable forêt minérale. Au-delà, il était possible d'apercevoir d'autres galeries, creusées, lisses sur lesquelles figuraient des traces étranges ressemblant au passage d'un animal rampant. Nous en arpentâmes une qui nous mena jusqu'à une vaste étendue sableuse alors que les répliques du dernier tremblement de terre ne cessaient de résonner. A noter aussi que plus on s'enfonçait dans les profondeurs et plus la température augmentait. A l'arrière, Gravlax explosa un des cristaux ; était-ce le fruit d'une curiosité naïve ou une saute d'humeur? Toujours fut-il que son acte eut pour conséquence d'attirer à nous, trois gigantesques Vers-des-roches qui nous prirent par surprise.



Esdu'ril, Samaël et Arg furent jetés au sol. Je parvins à tirer assez rapidement l'archer hors des sables périlleux jusqu'aux abords sur la pierre ferme. Folk parvint à se mettre assez rapidement à l'abri tandis que l'archer décocha ses premières flèches, mais en vain : les vers y semblaient insensibles. Le reste de la compagnie se retrouva à la merci des créatures ; je tentai alors de faire un charivari de tous les diables à l'aide de mon puissant cri de guerre afin de détourner l'attention des gigantesques vers. Si cette diversion profita à Samaël et Kazim, Arg Ganeth ne parvint malheureusement pas à saisir l'opportunité. Le nécromancien s'en remit à une danse des os, le sort lui sauvant certainement la vie. De mon côté, je me retrouvais pris en

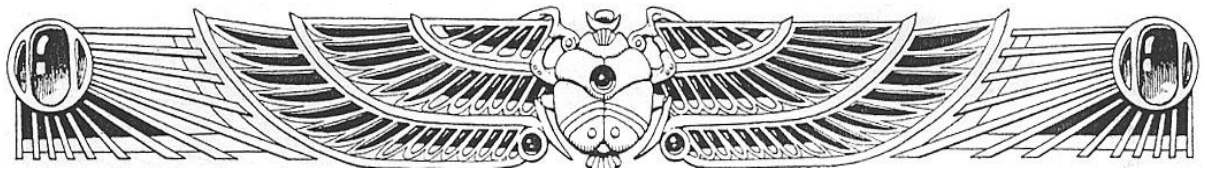
sandwich entre les deux autres bestioles. Je parvins à gagner l'abri d'un tunnel rocheux au prix de quelques plaies superficielles et de « tôles froissées ».

Pendant ce temps, Folk et Samaël progressaient avec prudence et prévinrent la compagnie de la présence d'un torrent. Le cours d'eau était agréable et propice à la pêche. Gravlax parvint à en tirer quelques poissons des abysses à la chair pâle et aux yeux laiteux afin de nous livrer un excellent repas salvateur. Une fois ragailardis, nous reprîmes notre périple en longeant le torrent quand notre attention fut attirée par des rires d'enfants. Suivant les voix, nous arrivâmes sur la grève grisâtre d'un lac souterrain. Une silhouette inconsciente gisait sur la berge tandis qu'une nuée de jeunes t'skrangs à la peau pâle s'amusaient de lui. Il s'agissait de Noran !!! Nous avions retrouvé notre guide, happé par les flots un peu plus tôt.

Notre approche fit fuir les jeunes et après lui avoir prodigué les premiers soins, nous empruntâmes le boyau par lequel s'étaient enfuis les chenapans. La grotte s'élargit alors que des sons de clameurs venaient à nous. Une t'skrang vint s'interposer, faisant visiblement office de milicienne.

Elle toisa notre groupe tandis que Noran expliquait qu'il s'agissait là d'une coutume appelée « le combat rituel », ce dernier servant à déterminer la bravoure des étrangers. Tous les regards convergèrent en ma direction. Il s'agissait d'un combat au premier sang: la milicienne était particulièrement agile mais faiblit rapidement sous mes assauts répétés et obstinés. Enfin, elle finit par mordre la poussière. C'est alors que les clapotis que nous avions repérés depuis notre approche





de la rivière révélèrent leur secret: un autre t'skrang à l'allure étrangement aquatique (même pour un t'skrang !) émergea du lac en armure rutilante et brandissant un magnifique trident ouvragé. Nos amis sorciers mirent la Compagnie en garde quand ils découvrirent une trame extrêmement complexe. Les autres t'skrangs reculèrent avec déférence et cela ne présageait rien de bon pour nous... Fier et sans montrer une quelconque émotion, il se désigna comme mon prochain adversaire. Inquiété par les mises en gardes de Kazim et d'Arg Ganeth, il me semblait plus sage de déposer les armes ; par ce geste, je reconnus sa supériorité.

Ce t'skrang qui semblait être un chef spirituel pour la communauté souterraine annonça alors que nous aurions droit au jugement de "Shuss Halima", traduit par Noran comme « la-caverne-aux-couleurs » ou « la-caverne-illuminée ». Sous bonne escorte, nous prîmes la direction de cette fameuse caverne...

Sur le trajet, on nous offrit à boire et à manger. L'approche fut amicale mais notre escorte resserrée ne nous laissait pas le temps de tergiverser. Le ragoût sembla répugnant à certains de mes compagnons puisqu'il était composé d'herbes, de champignons... mais aussi de pièces de choix prélevées sur un bras ou une jambe ! Nous suspicions déjà des mœurs anthropophages et un voile d'inquiétude obscurcit nos pensées... Dans une intention amicale de fraterniser, Esdu'ril et Samaël goûtèrent le met mais durent le recracher tant le goût était répugnant. Nous autres décidâmes de nous rabattre sur les provisions de poissons fumés préparées par Gravlax, puis nous bivouaquâmes pour la nuit ou ce qui semblait s'en rapprocher...

Notre marche prit fin après une nouvelle journée, arrivés à l'entrée d'une caverne cyclopéenne baignée par un lac intérieur aussi vaste qu'une mer. Des racines pendaient du plafond, entremêlées et plongeant jusqu'à l'eau du lac au centre de la cavité. Le lieu baignait d'une lueur douce, presque féérique inondant tout l'horizon d'une lumière aussi puissante qu'un soleil d'été. Des pontons et des barques permettaient d'accéder à une petite île au centre du lac depuis le village situé sur la berge. Le t'skrang au trident nous invita à monter à bord d'un des esquifs ; d'autres embarcations se joignirent à la nôtre, avec à leur bord des t'skrangs vêtus de textiles soignés et délicats, parfois même arborant de précieux bijoux.



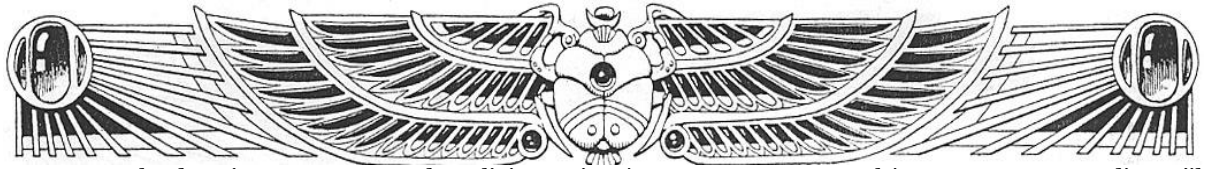
Les racines ne baignaient pas réellement dans le lac ; en approchant de l'îlot, nous découvrîmes qu'elles convergeaient vers son centre où trônait avec magnificence, un arbre blanc aux dimensions inconcevables. Du fond des eaux, une lumière sourde projetait nos ombres au plafond. Un serpent de mer finit par jaillir des abysses au milieu d'un bouillon, mélange d'écume et de vapeurs. La créature aux reflets de perle respirait autant la sagesse que la bestialité. Sa voix tonitruante demanda qui avait outrepassé les limites de son royaume. Arg s'avança avec déférence et expliqua que nous étions des émissaires du royaume de Throal. Le serpent de mer n'en avait visiblement cure. Mais pour avoir été dérangé, il choisit d'apaiser sa faim en me dévorant... à moins qu'un des t'skrangs ne s'y oppose. Aucune contestation ne vint et malgré l'assaut bondissant (mais malheureusement trop court) de Samaël et la

dague mentale inefficace de Kazim, le cruel reptile me goba ; je vis alors une ombre pourvue de centaines de dents acérées fondre sur moi... Lorsque je fus recraché, j'appris que K'skirla du village des « Eaux Miroitantes » représentant la Lalalala (ou était-ce Lalala ?) de sa tribu avait intercédé en notre faveur car nous avions par le passé sauvé son village d'une famine certaine (voir aventure N°53 : Rivière Pâle). De plus elle précisa que nous nous étions toujours comportés de manière respectueuse avec les siens...

Profitant de cet élan de miséricorde, Kazim et Samaël tentèrent de rallier à notre cause « Racine-de-Terre » ou « Protecteur-des-Racines », car c'étaient là les noms du Grand-Dragon qui nous faisait face... mais ce fut en vain ! Les affaires concernant « le royaume d'en haut » ne l'intéressait pas. Aucun accord ne paraissait envisageable cependant nous pûmes apprendre tout de même que ce dernier n'avait jamais eu de discipline du nom de Thandos aussi loin que remontait sa mémoire, hummm...étrange ? Enfin, Racine-de-Terre par quelques grandes magies que ce soit découvrit que nous avions eu des contacts avec un autre grand reptile : Aile-de-Givre, l'un de ses pairs. Je ne sus cerner le lien de cause à effet mais sa considération changea quelque peu ; il décida de nous offrir un morceau de racine cependant le t'skrang au trident s'en empara prétextant que nous n'étions pas assez « purs » pour pouvoir la toucher directement et demanda qu'on la prépare pour nous sur un ton très cérémonial en indiquant que telle quelle, elle serait mortelle pour nous.

Racine-de-Terre regagna alors les profondeurs de son lac et la lueur qu'il dégageait vint mourir avec lui. La considération des t'skrangs avait elle aussi changé à notre égard et ce, de manière favorable. On nous conduisit jusqu'à un dôme au cœur de la communauté ; la nourriture proposée devint de meilleure qualité et nous pûmes passer une nuit revigorante.





Le lendemain, une escorte de religieux vint à nous et nous marchâmes avec eux tandis qu'ils psalmodiaient en rythme. Un des leurs nous tendit une fiole contenant un élixir confectionné à partir de l'extrait de racine offert par le Grand-Dragon. Elle conférait le don de se mouvoir à travers la terre ! Nous fîmes nos adieux au cortège avant d'emprunter un ultime tunnel. Au bout de celui-ci, l'air frais et la lumière chatoyante du soleil. Nous remontâmes la piste en direction de la clairière dans laquelle nous attendaient le navire et mon équipage. Mais des bruits d'affrontements nous alertèrent et la compagnie pressa le pas pour prêter main forte.

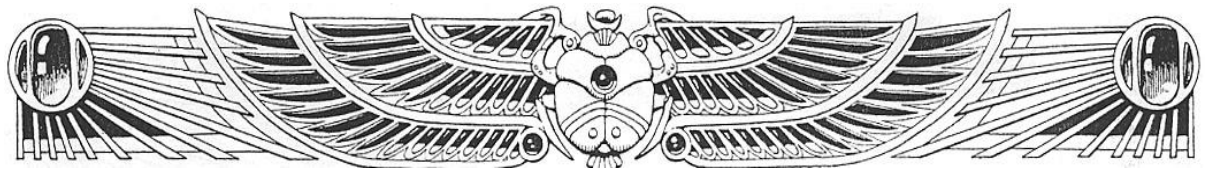


Des guerriers et des joueurs de sarbacane faisaient pleuvoir coups et projectiles sur notre équipage en bien mauvaise posture. Nos adversaires étaient des nains à l'allure tribale, couverts de peintures de guerres faisant penser à du throalique antique et munis d'équipement en relation avec le milieu maritime (armure en carapace de crabe, sarbacanes taillées dans des os de mammifères marins, etc...). Je mis leur champion, armé d'un double rostre issu d'un monstre marin, garni de dents acérées, à terre, espérant les voir rompre les rangs mais rien n'y fit. La situation tournait au vinaigre alors je décidai de tenter le tout pour le tout. Bondissant derrière la barre, je beuglai les instructions à l'équipage. Le navire pivota sur lui-même en rase-motte et balaya les assaillants qui nous encerclaient. Cette manœuvre fut finalement couronnée de succès mais occasionna de graves dommages à l'embarcation car à plusieurs reprises, elle heurta les arbres aux abords de la clairière.

Malheureusement Kazim sous les chocs des heurts tomba à la renverse par-dessus le bastingage et l'ami Arg, semblant pris de haine frénétique, continuait à harceler les joueurs de sarbacanes dans les bois environnant sans vouloir, semblait-il, remonter à bord...Il nous fallut plusieurs manœuvres hasardeuses avant de pouvoir ramener tout ce petit monde en sécurité sur le pont et enfin, le navire, dans un sale état, pu prendre son envol.

Alors que le soleil se couchait, les derniers assaillants furent jetés par-dessus bord et nous prîmes la direction du sud, vers Urupa sur les côtes de la mer d'Aras pour suivre les traces de Byrnicus. En partant une silhouette sortit des bois et sembla nous observer froidement, Folk reconnut la même silhouette que lors de l'attaque du village (voir aventure N°62 : L'Armement de Byrnicus #2.1 : Sous les montagnes : Le royaume de Braza Ier). Nul doute que nous étions suivis et que notre quête dérangeait du monde ! Toutefois, l'examen d'un cadavre de nain resté sur le navire nous laissa une impression étrange, il arborait des tatouages représentant le symbole proto-thoalique et il n'avait plus sa langue car comme pour la légende de Byrnicus après son bannissement, cette dernière lui avait été arrachée...





Aventure N°64 : L'Armement de Byrnicus (#3 : Les Frères de Byrnicus)

« Ici git Byrnicus-gardien de l'Armement »

- Epitaphe du tombeau de Byrnicus – Grottes de Nehem -

Charassa, 1511TH

Par Hugul Gross'faf.

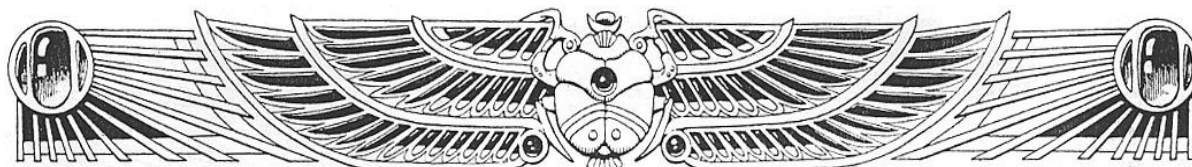
Nous mîmes le cap plein sud une journée durant avant d'apercevoir les falaises blanches de la splendide cité d'Urupa, véritable joyau bordé par la mer céruléenne d'Aras. Après avoir étudié les manuscrits glanés dans les souterrains, nous parvînmes à identifier le lieu où fut autrefois exilé Byrnicus : Nehem. La piste était maigre mais nous allions devoir faire avec...



Ayant déjà couru l'aventure à Urupa par le passé (voir : Les Carnets d'Hugul), je me dirigeai sans hésitation vers les remparts sud qui abritaient les quais aériens. Alors que j'entamais la manœuvre d'approche, tous levèrent les yeux vers nous, stupéfait de voir un navire de pierre (hé !hé !). Un officier aérien m'indiqua le ponton sur lequel je pouvais accoster mais entre la fatigue de nos précédentes aventures et l'état plus que douteux du navire, je réalisai là le plus mauvais accostage de toute ma carrière de capitaine... sous les rires de tous les badauds hilares de constater la belle cicatrice supplémentaire que je venais d'infliger à mon navire, déjà plus que fatigué (pas de commentaire !).

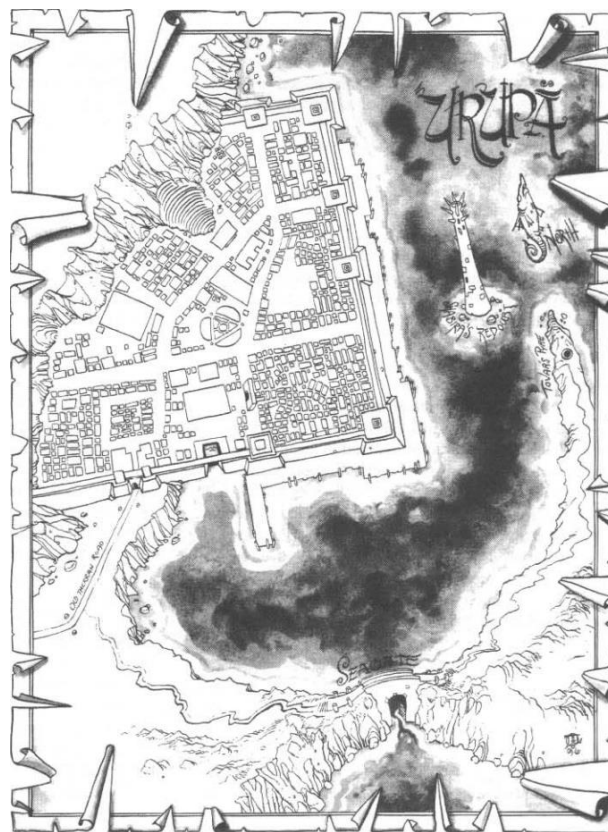
Notre arrivée fut également l'occasion de panser nos plaies tout en entamant nos recherches. Nous réservâmes quelques nuitées dans une auberge de bonne facture dans le quartier réputé des ambassades puis chacun vaua à ses occupations : Kazim et Samaël allèrent acheter onguents et potions réparateurs, Arg et Gravlax foncèrent à la bibliothèque, Esdu'ril et Folk partirent arpenter les rues de la ville quant à moi je marchai d'un pas décidé vers les chantiers navals du quartier troll (évidemment !) qui dominaient la ville à flanc de falaise afin de trouver des artisans pouvant réparer la coque de mon navire. La première avancée dans nos recherches vint par hasard du fait qu'Esdu'ril et Folk aient acheté une carte de la ville afin de mieux s'y repérer. Ils y découvrirent un nom qui attira tout de suite leur attention : l'un des quartiers d'Urupa portait le nom de Nehem, c'était le quartier obsidien...





Il s'avéra que Nehem ne comprenait qu'un seul et unique bâtiment tentaculaire et aux proportions cyclopéennes (à comprendre adaptées à la morphologie des obsidiens), gardé par de robustes guerriers nuit et jour et réservé uniquement aux individus de leur race. Ce bâtiment pour sa partie la plus septentrionale donnerait via de larges portes de pierre sur un complexe souterrain antique qui s'étendrait à l'intérieur des falaises bordant la cité (tient, tient, cela devenait intéressant...). La zone était sous contrôle d'un riche marchand respecté nommé Omeyras mais nous apprîmes que les portes du quartier s'ouvraient à tout visiteur deux fois par mois, pour la nouvelle lune et la pleine lune. C'était là notre porte d'entrée et cela nous laissait quelques jours pour nous refaire une santé et glaner un maximum d'informations.

En flânant dans les quartiers voisins, nous découvrîmes ainsi que le Nehem actuel fut fondé par les survivants de la roche-de-vie du même nom située dans l'antique kaër Troll d'Otosk au début de la création d'Urupa (la ville la plus jeune de Barsaive, âgée seulement d'une centaine d'années). Nous apprîmes que les roses bleues du jardin central de la ville avaient la réputation de détecter la corruption chez les donneurs-de-noms et que le bûcher de Tovar, un phare surplombant la ville, devait son nom à l'élémentaliste éponyme qui, n'ayant pas respecté son pacte avec un puissant élémentaire de feu, brûlerait depuis dans le brasier pour l'éternité. Mais nous nous égarâmes loin de notre but... Soudainement un malheur frappa notre groupe de téméraires investigateurs car c'est lors de nos pérégrinations que Gravlax disparut alors qu'il menait des recherches personnelles dans un quartier sordide de la ville. En remontant sa piste, nous découvrîmes divers indices laissant à penser que notre ami avait été kidnappé et amené dans Nehem (ou plus exactement dans le complexe souterrain à l'intérieur des falaises), probablement par les mêmes nains « antiques » que nous avions croisés à plusieurs reprises.

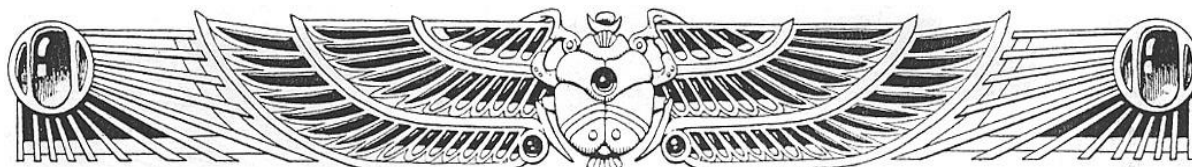


La date des portes ouvertes était venue et en traînant dans les tavernes de Nehem, nous glanâmes une nouvelle rumeur, elle concernait un voleur trop curieux qui aurait été saisi par les gardes obsidiens et battu à mort alors qu'il tentait de passer "les portes de pierre". Sa dépouille fut apportée aux magistrats de la ville en prétextant une mort accidentelle (il allait falloir jouer la carte de la discrétion). Profitant d'une entrevue commerciale avec Omeyras, nous lui suggérâmes de lier des accords avec le domaine de Clair-Val. L'obsidien sembla intéressé par nos propositions et promit d'envoyer des émissaires nous rendre visite afin d'établir les contrats, même si l'évocation de nos liens avec Kratas de lui plut guère. L'entretien se passant bien, Esdu'ril exposa la situation de Gravlax et négocia un sauf-conduit dans tout le quartier afin de mener l'investigation à bien et retrouver notre obsidien.

Une nuit plus tard, le constat était clair: il fallait pénétrer dans les bâtiments obsidiens qui restaient hors d'atteinte de notre sauf-conduit afin de retrouver Gravlax et lever le voile sur l'histoire de Byrnicus. N'écoutant que notre courage et notre sens du devoir, nous passâmes par une porte dérobée, suivant l'elfe qui ouvrait la marche à pas feutrés. Arrivés devant les impressionnantes portes de pierre bien évidemment lourdement gardées, il nous parut évident que nous n'avions d'autre alternative que de consommer l'étrange boisson offerte par le Grand-Dragon Racine-de-Terre (voir aventure

N°62 : L'Armement de Byrnicus : sous les montagnes). Les effets ne mirent pas longtemps à se faire sentir et alors qu'un goût de terre envahissait notre gorge, nous pûmes étrangement nous déplacer à travers la roche (expérience





déroutante que je ne souhaite à personne !) passant au travers des murs, entrant dans la falaise pour ressortir derrière les portes, sans un bruit...

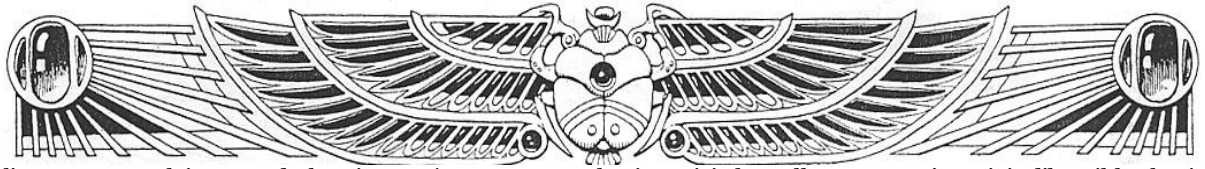
Nous débutâmes notre descente dans les galeries antiques, taillées à même la roche et noyant les falaises de la cité. Esdu'ril utilisa sa classique flèche de direction afin de connaître la position de Gravlax et nous éviter d'errer sans but. Après avoir traversé corridors inondés et cavernes titanesques tout en évitant sables mouvants et coriaces crabes des abysses, nous nous rendîmes vite compte que la descente se faisait plus prononcée. En nous enfonçant dans les profondeurs, nous découvrîmes des peintures, des inscriptions gravées, des tentures à la gloire d'Upandal puis de Byrnicus. Ce dernier, au fur et à mesure de notre progression et de l'avancement dans le temps des textes peints à même les parois, prenait le pas sur la Passion jusqu'à être véritablement divinisé. Une sorte de corruption ou était-ce une simple dégénération? Pas étonnant que ces nains nous aient semblé si fanatiques !

Continuant notre progression, quelle ne fut pas notre surprise de découvrir dans les profondeurs une sorte de cité souterraine similaire à un petit kaër! Avancé avec précaution, nous suivîmes la piste des ravisseurs qui nous mena à un escalier descendant toujours plus bas. Il déboucha dans une caverne aux proportions inouïes et quasi parfaites. Apparemment au niveau de la mer, l'édifice naturel hébergeait une petite île au milieu des flots tranquilles. Une barque échouée sur la berge nous permit de gagner un ponton branlant. Une fois débarqués et alertés par des psalmodies étranges, nous hâtâmes le pas...



Sur l'île, trônait rien de moins que le temple de Byrnicus lui-même qui accueillait une macabre cérémonie au cours de laquelle les fameux nains s'apprêtaient à sacrifier Gravlax, ligoté à un pilier, tout en marmonnant des borborygmes du fond des âges. La scène était simple : au fond de la pièce le grand prêtre vêtu d'une armure en écailles de tortue turquoise incantait derrière son autel sur lequel reposait le carnet de note d'Hofur (nous tenions enfin notre mystérieux voleur !), devant lui s'imposait le tombeau de Byrnicus couvert de textes anciens et sur lequel était posé la seconde partie de la tablette runique de grès (voir aventure N°61 : L'Armement de Byrnicus : le premier roi de Throal), de chaque côté étaient alignées des bibliothèques garnies de parchemins et de grimoires pourrissants et enfin au premier plan un vaste et profond bassin d'eau de mer était encadré par une bonne dizaine de gaillards hirsutes. Le tout étaient soutenu par six solides piliers de pierre. Alors que les paroles se faisaient plus intenses, l'eau du bassin se mit à bouillonner, déclenchant illico presto notre assaut! Je bondis directement sur le prêtre afin de mettre fin aux psalmodies, Esdu'ril fonça droit sur le tombeau de Byrnicus afin de récupérer la tablette, Noran esquiva la bataille afin d'aller récupérer le précieux manuscrit de son frère, Folk et Samaël se retrouvèrent dans la mêlée alors que Kazim et Arg lançaient leur sorts depuis la volée de marches située à l'entrée. Inutile de vous dire que le théâtre de cet affrontement devint très vite sens dessus dessous ! Frappant de taille et d'estoc, de flèches et de pouvoirs psioniques, nous vîmes au secours de notre ami (qui ne se fit pas prier pour rejoindre la mêlée armé de son fidèle gourdin enflammé !) en terrassant un à un les nains dégénérés. Pour ma part je mis un point final à mon duel avec le prêtre en le saisissant par la taille et en





l'envoyant en plein cœur du bassin. Un énorme tentacule vint saisir le malheureux et s'ensuivit d'horribles bruits de succion accompagnés de bouillonnements douteux...



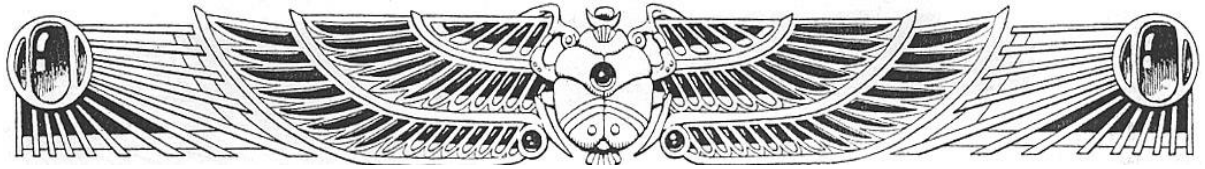
Malheureusement pour nous, cela eut un effet secondaire indésirable: l'immense créature tentaculaire convoquée dans le bassin se mit à agiter frénétiquement ses tentacules comme rendue folle par la perte de son maître. Un chaos sans nom s'ensuivit, la caverne s'effondrant de toutes parts alors que nous tentions de récupérer dans l'urgence tout ce que nous pouvions sur les étagères poussiéreuses du lieu et une nouvelle fois des scintillements m'avertirent des ouvrages qui revêtaient une certaine importance (voir aventure N°62 : L'Armement de Byrnicus : sous les montagnes) et je pus guider les mains de mes camarades ! Pendant ce temps-là, Arg Ganeth faisait pleuvoir des pluies d'étoiles sur ses ennemis en panique alors que Kazim tentait en vain d'entraver le kraken à l'aide de nombreuses barrières de ronces mais

rien n'y fit. Un pilier tomba, puis deux, les autres suivirent bien vite et alors que Noran parvenait in extremis à récupérer le précieux carnet de son frère, nous sortîmes du temple complètement détruit à la seconde même ou celui-ci s'effondrait sur lui-même mais notre peine ne s'arrêta pas là! L'immonde chose, dans sa rage désespérée, fit s'effondrer l'île toute entière et avec elle disparut à jamais le tombeau de Byrnicus...

Alors en train de ramer de toutes nos forces sur la petite embarcation, nous n'eûmes d'autre choix que de subir la lame de fond qui en découla. Nous tîmes bon sauf Kazim qui passa à l'eau mais je le repêchai promptement afin que le sorcier ne boive pas définitivement la tasse. Ne ménageant pas nos efforts et dans la crainte de voir la créature surgir à nos trousses, nous gagnâmes la mer puis longeâmes la côte afin de revenir en ville.

Alors que nous faisons le point sur nos trouvailles du jour, un sourire illumina nos visages car parmi notre butin se trouvait une carte de lumière, la dernière nécessaire pour localiser enfin « L'Ultime Repos » et donc l'Armement de Byrnicus...





Aventure N°65 : L'Armement de Byrnicus (#4 : L'héritage du sang)

Charassa, 1511TH

Par Kazim Al Kalif & Folk

Clair-Val, place du château : un attroupement d'enfants s'était formé autour d'un homme frêle et bardé de tatouages.

-Maître Kazim ! Maître Kazim ! Racontez-nous encore comment la Compagnie de l'Aube a terrassé l'horrible Maëghar à l'aide des armes légendaires de Byrnicus !

-Oui !!! Encore !!!

Kazim : Très bien, très bien. Un peu de calme je vous prie les enfants. Soyez bien attentifs. Reprenons nos aventures, où en étions-nous déjà ? Ah oui, à Urupa, vous vous souvenez...

...Nous avons réuni les trois cartes de lumière ainsi que les deux parties de la tablette antique. Après une brève étude de celles-ci nous parvînmes finalement à localiser *L'Ultime Repos* dans la vallée nommée *La Forge d'Upandal* au sein de la chaîne de montagnes de Throal.

Enfant : Oh ! C'était une vraie forge avec des outils et tout ? Parce que mon papa...

Folk : Silence morveux ! Laissez donc poursuivre Kazim ou il risque fort de s'assoupir en plein récit, ha ha ha !
rire général

Folk, les joues rougies par quelques pintes, vint s'asseoir parmi les enfants hilares. Puis d'un geste, les fit taire.

Kazim : *tousse* Hm, merci Folk. Où en étais-je ... Ha oui, Urupa. Pendant que notre navire du ciel finissait sa cure de jouvence dans les chantiers navals du quartier troll, nous apprîmes qu'un spectacle au sujet d'Elianar Messias allait avoir lieu à l'amphithéâtre Aulcroft le soir même. Vous vous souvenez de qui il s'agit ?

Enfant : Oui oui, c'est le prophète à l'origine de la création de l'empire Theran ! Il a été Exilé du bois du Wyrn, il avait trouvé des tablettes expliquant le Châtiment il s'était crevé les yeux et puis après je sais plus mais raconte nous la suite par toutes les Passions !

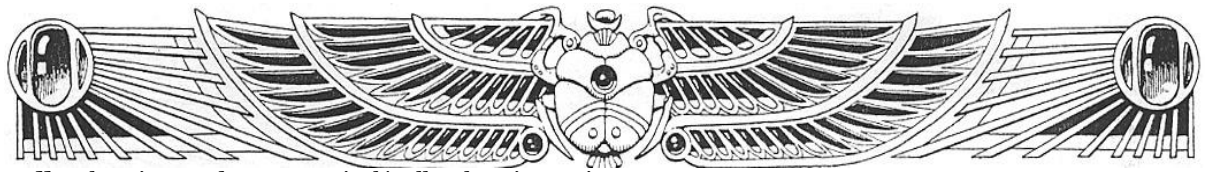
Kazim : Voilà qu'on me presse à présent ! Bon bon, la représentation fut incroyable ! L'amphithéâtre était magnifique et l'acoustique soutenue par quelques procédés magiques du plus bel effet. On y apprit qu'Elianar était un elfe érudit, conseiller de la reine Faya. Il s'était élevé contre la scission des races et l'avait lourdement payé : L'exil pendant cent ans. Il ne revint jamais. Réfugié au sein d'un monastère dédié à Mynbruje dans les Monts Delaris, il entreprit de déchiffrer de vieux parchemins, les Livres du Tourment, et poursuivit par l'étude d'artefacts antiques. Des années plus tard, son corps fut retrouvé, tordu par la douleur. Il s'était arraché les yeux et les avait jetés au feu...

Enfant : Pouah, mais c'est dégoûtant !

Folk : Silence gamins ! Allez Kazim, du nerf. Sinon c'est moi qui vais ronfler.

Kazim : Dans ce lieu reculé, seuls les Livres furent trouvés et cette note de l'elfe : « Ce sont les Livres du Tourment, notre perte et notre salut ». Et ainsi prit fin la représentation sur cet acte tragique. C'est alors que notre bon Hugul reconnut un des acteurs qui interprétait un certain Kearos Navarim. Il s'agissait en fait d'un érudit elfe qui aurait emporté les notes d'Elianar vers l'île qui deviendrait plus tard Thera. Mais quelque chose ne tournait pas rond. Notre ami troll était en transe, les yeux humides. Il ne dit un traitre mot malgré nos sollicitations.





Folk : Il avait sans doute trop picolé, allez, la suite Kazim !

Kazim : Après cinq jours de repos, d'eplettes et de réparations diverses, le temps vint de reprendre le chemin de l'Ultime Repos. Mais avant cela Hugul m'interpella. Il avait tenté de s'entretenir avec l'acteur qu'il avait reconnu mais avait trouvé ce dernier mort empoisonné. Une rapide étude de la coupelle qui avait contenu la substance mortelle me révéla sa provenance : Vivane et donc certainement Thera, encore et toujours elle ! Mais notre cher Hugul resta avare en explication, nul doute que le vieil acteur avait joué un rôle important dans la vie passée de notre troll, peut être qu'un jour prochain Hugul nous expliquera toute l'histoire... ?

Enfant : Bouh ! Les méchants, les vilains. Moi plus tard, je serai un grand guerrier comme Byrnicus et je ...

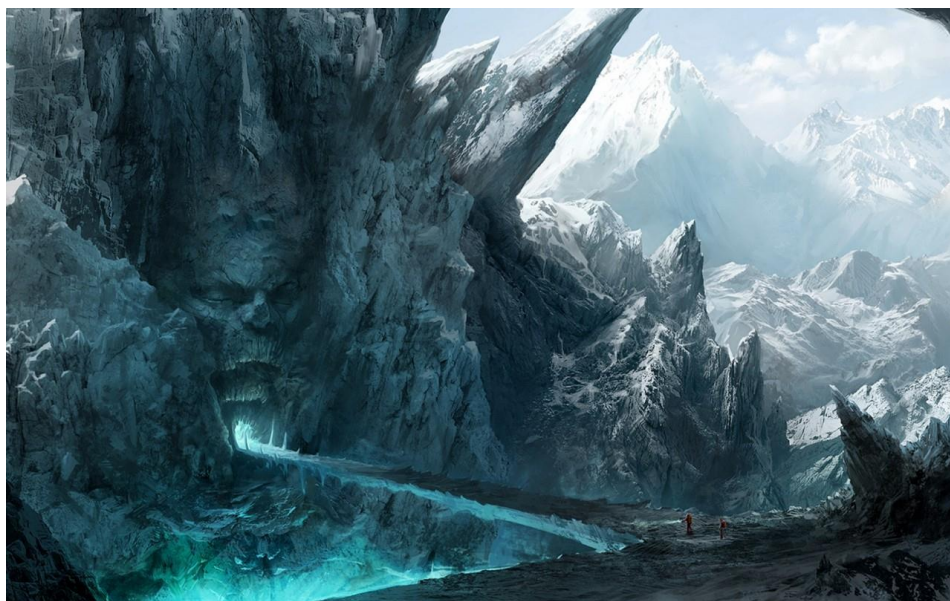
Folk : Silence !!! Par toutes les pièces de ma bourse !

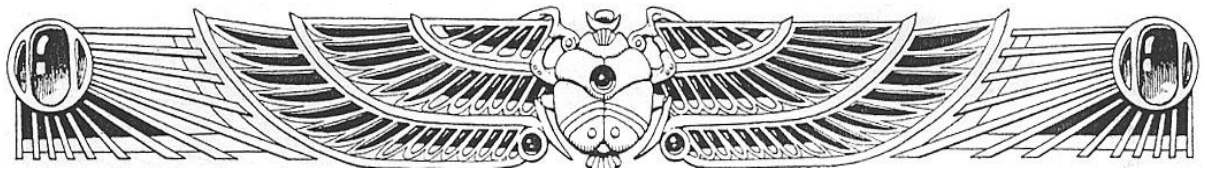
Kazim : ... Euh merci Folk. L'heure du départ vers les montagnes avait donc sonné. A bord de notre navire volant flambant neuf (avec une nouvelle coque en ophite aux reflets verts du plus bel effet ; les trolls d'Otosk avaient bien travaillé, ça il fallait l'admettre), il était temps pour nous de quitter Urupa et de reprendre les airs en direction des montagnes de Throal.

Mais alors que la Mer d'Aras s'éloignait, quelle ne fut pas notre surprise en découvrant la silhouette d'une elfe exploratrice sortir de la cale. C'était bien sur Vilmiria que vous connaissez tous à présent. Elle vouait sa vie à la découverte, à travers tout Barsaive, d'anciens artefacts de légende. Elle avait entendu parler de notre épopée et s'était glissée subrepticement dans notre cale afin de nous aider à découvrir l'Armement de Byrnicus. Malgré une suspicion générale, elle fut acceptée dans notre groupe mais nous gardâmes tout de même un œil sur elle, juste au cas où... Ce voyage ne fut pas de tout repos bien sûr. Nous dûmes croiser le fer avec les membres d'un navire d'esclavagistes therans qui s'apprêtaient à précipiter dans le vide l'un de leurs esclaves récalcitrant. Par une habile manœuvre de notre capitaine Hugul nous récupérâmes le troll qui fut poussé par-dessus bord et s'écrasant sur notre pont dans un grand fracas, nous découvrîmes stupéfaits qu'il s'agissait de notre vieux compagnon : Bob, le fier troll écumeur du ciel, camarade des premiers temps ! Après des retrouvailles malheureusement précipitées (les chaloupes ennemies étant trop nombreuses, nous dûmes fuir aussi sec ce champ de bataille dans les nuages afin de mettre un maximum de distance entre nous et ces chiens de therans) il fut présenté à ceux qui ne le connaissaient pas encore et rejoignit donc le groupe. Ce dernier grossissait à vue d'œil ! Après une journée de voyage aérien, Hugul accosta le navire et laissa l'équipage à bord à qui il laissa quelques consignes.

Nous débarquâmes pour entamer à pied l'ascension de la Dent du Dragon. Le lieu était lugubre. Déserté par la faune et sans aucun signe de magie ambiante, cet endroit se distinguait uniquement par le froid mordant qui entravait chacun de nos mouvements. Pourtant les cartes étaient formelles. Nous étions tout près du but !

Après une montée harassante et dangereuse nous atteignîmes finalement un plateau depuis lequel nous aperçûmes l'entrée d'une grotte surmontée d'une cyclopéenne tête naine gravée. La structure ancestrale était aussi imposante qu'inquiétante Nous en restâmes bouche bée...





C'était incroyable ! Mais nous n'étions pas au bout de nos surprises. A l'intérieur tout semblait calme. Des torches étaient fixées aux murs et le froid semblait avoir mystérieusement disparu. Nous nous sentions apaisés et un peu perdu à la fois, sans repère.

Nous gagnâmes une première salle circulaire marquée en son centre par le symbole ancestral du royaume de Throal. Une inscription en nain antique y était apposée : « La première épreuve : l'épreuve du sage ». Un seul passage menait vers un couloir sombre. Noran, le regard plongé dans le livre de notes de son frère, poursuivit en marmonnant « ...dans son nom tu marcheras... ». Ce fut Esdu'r'il qui s'élança le premier. Il pénétra dans une salle dont le sol était pavé de dalles en pierre sur lesquelles des lettres avaient été gravées. Esdu'r'il bondit sur une dalle marquée d'un « K » comme « Korelsed » mais ne revint pas. Ce fut au prix de plusieurs tests et de plusieurs compagnons prisonniers de la salle de l'épreuve que nous parvînmes enfin à nous positionner sur les lettres disséminées dans toute la pièce pour former le mot « Thystonius », la Passion tutélaire de Tav. A cet instant, la stèle qui était gravée du signe du royaume de Throal pivota, dévoilant les marches d'un escalier en colimaçon qui s'enfonçait dans l'obscurité...

A l'étage inférieur, nous découvrîmes la même pièce que celle que nous venions de quitter, à quelques détails près. Il s'agissait ici de résoudre la deuxième épreuve, celle de « la vie contre la mort ». De nouveau Noran consulta ses notes : « Une potion pour vivre, une potion pour mourir... ». L'ambiance passa d'un cran supplémentaire dans le lugubre. Le premier à s'élancer fut Arg, notre nécromancien à qui la mort ne faisait pas peur. Là encore, nous ne le vîmes pas revenir et ce fut Hugul qui s'élança à son secours. Dans la pièce enténébrée, deux bols en argent étaient disposés sur un autel de pierre. Un serviteur spectral annonça : « La potion de vie est très exactement composée de quatre doses : trois de la fontaine verte et une de la fontaine bleue. Boit et vie, boit et meurt... ». Hugul entrevit dans un coin de la pièce Arg qui, pas assez prompt à résoudre l'énigme, fut enfermé dans une sorte de cage de filaments de puissance verts. La vivacité d'esprit d'Arg combinée à la persévérance du troll leur permit d'arriver à bout de cette épreuve dans les temps (il fut dit, d'après Hugul, que la potion de vie ne faisait pas partie des boissons les plus goûteuses qu'il eut été donné de boire !). Ainsi le groupe pu libérer l'accès à la salle suivante...

La troisième et dernière épreuve nous attendait désormais, elle était la plus simple selon Noran...personnellement, je n'en étais pas convaincu ! L'épreuve du « Choix Suprême » nous attendait. Noran nous déclama : « ...que seul le fidèle pourra passer... ». Cette épreuve fut la plus difficile de toutes, chaque membre du groupe qui s'enfonçait dans le tunnel sombre ne revenait pas. Nous étions neuf au total, et ce fut l'avant dernier membre du groupe qui débloqua la situation (la pression était donc à son paroxysme !), aidé par un Bob qui brilla par sa perspicacité : il nous fallait « simplement » trouver le bon tombeau (celui de Tav Korelsed) parmi toute une collection, en associant trois différentes symboliques : la décoration de la stèle avec différents objets, la présence ou non d'une couronne au-dessus de la pierre tombale ainsi que le motif de la fresque gravée au pied. Nous dûmes combiner les gravures d'armes et de bouclier (Tav était un guerrier, dévolu à Thystonius), à une pierre sans couronne (Tav n'était pas roi au moment de la bataille) et une fresque représentant un champ de bataille (cela va sans dire)...ouf ! Nous nous en étions sortis de justesse sur ce coup-là !!!

Folk : Allez du nerf Kazim, on arrive à la partie que je préfère !

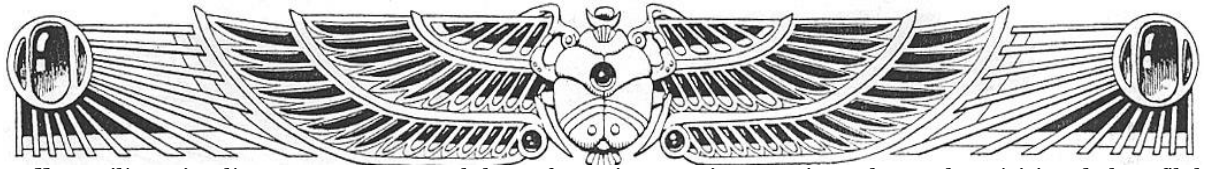
Kazim : Une fois ce dernier secret révélé, nous progressâmes vers ce qui semblait être la sortie de la montagne et au moment où nous atteignîmes la lumière, la montagne elle-même disparut ! Tout autour de nous le spectacle était à couper le souffle. Nous étions au cœur d'une vallée entourée de hautes montagnes aux sommets enneigés et baignées d'une étrange lumière: nous avons atteint la légendaire Forge d'Upandal !!! En son centre s'élevait une énorme enclume taillée dans la roche et, creusée au pied du monolithe balayé par des flux magiques, nous aperçûmes une cavité...

Folk : Ha, l'Ultime Repos... Comment oublier pareille perfection? Que grâce soit rendue à Upandal d'avoir permis à des donneurs-de-noms d'ouvrager de telles merveilles d'architecture !

Kazim : A l'intérieur, je tombai littéralement à genoux. Cinq épées et cinq boucliers nous faisaient face, il s'agissait indubitablement du mythique Armement de Byrnicus ! Mais ce n'était pas tout, au centre, nos yeux à tous se rivèrent sur un antique tombeau veiné d'orichalque, cela ne pouvait être rien d'autre que la tombe ancestrale de Tav Korelsed premier roi de Throal et cela acheva notre sidération ! Nous restâmes ainsi quelques instants, le regard perdu, la tête vidée de nos pensées, abasourdis par le spectacle qui s'offrait à nous, nous entrâmes à ce moment-là dans l'histoire sans nous en rendre vraiment compte...

Enfants : Ouah !!!





Folk : Voilà Kazim, là, nous y sommes ! Oh les enfants si vous aviez pu voir ces lames, la précision de leur fil, la finesse dans leurs confections, des chefs d'œuvres à nul autre pareil ! Les larmes me montent aux yeux rien qu'au souvenir du...

Kazim : Mouais...mais le temps pressait ! Donc mû par un pressentiment soudain, comme seuls les elfes en ont le secret, Esdu'ril alla jeter un œil à l'extérieur et nous alerta d'un cri d'effroi. Nous accourûmes pour constater qu'une armée prenait place au dehors, encerclant littéralement l'Ultime Repos. Une silhouette se détacha alors de la masse : Cibonicus, notre employeur ! Ce dernier avait réussi, je ne sais comment, à suivre notre trace. Il avait levé une armée colossale composée d'écorceurs orks sur toundra, de nains aguerris et de guerriers humains afin de mettre la main sur les artefacts. Il nous avait dupé depuis le début le scélérat ! De plus et pour parfaire son ignominie, il détenait Hofur, le frère de Noran ! Ce dernier serait sa monnaie d'échange. Il avait donc tout organisé depuis le début, nous utilisant pour déminer le terrain et maintenant que nous avons déjoué tous les pièges, bravé tous les dangers et enfin mis la main sur l'Armement, il revendiquait ce dernier pour sa gloire personnelle... cela ne se produirait pas, je le jurais sur l'honneur de la Compagnie ! Les pourparlers furent donc vite éconduits et nous nous repliâmes sous l'enclume. Le temps nous était compté...

J'entrepris donc urgemment une étude poussée du tombeau afin d'en comprendre le fonctionnement. Je localisai rapidement un emplacement qui attirait mon attention et Hugul, mû par un mystérieux instinct, y plaça la pierre gravée du symbole archaïque de Throal (voir aventure : L'Armement de Byrnicus #1 : Le premier roi de Throal) trouvée lors du commencement de toutes ces péripéties. Le réseau d'orichalque se tarit alors, comme si la protection magique avait disparu. Nous tentâmes d'ouvrir le tombeau, sans succès. Noran proposa alors d'entrer en contact avec l'esprit du défunt en unissant nos forces via un rituel de sang qu'il avait lu au cours d'une de ses nombreuses recherches en bibliothèque. Après une brève concentration il put se souvenir de tout ce qu'il avait lu à l'époque et nous guida minutieusement dans la tâche qui nous attendait. Nous nous exécutâmes avec hâte, en formant une sorte de formation en triangle avec à sa pointe, le « réceptacle » : Arg Ganeth, notre maître de cérémonie. En quelques minutes, le nécromancien canalisa nos énergies et en appela à l'esprit de Tav Korelsed. Au prix de blessures de sang et de grande fatigue collective dues aux transferts conséquents d'énergie karmique, une trame lumineuse naquit au fond du tombeau et crût jusqu'à occuper toute la pièce pour finalement disparaître dans un silence de mort...

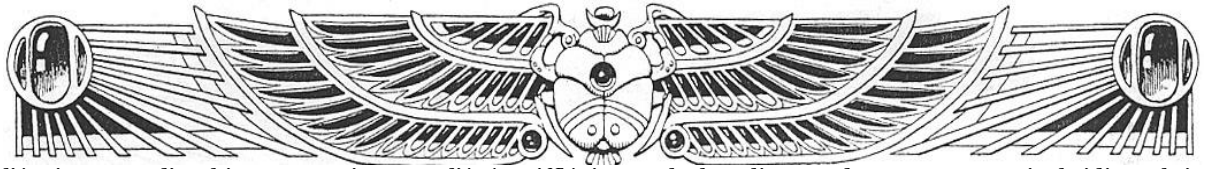
Tout à coup une voix s'éleva, venant de nulle part et de partout à la fois :

« Je suis Tav Korelsed, fils de Bodal Korelsed, héritier des Mishwals et pourfendeur des Huaris, qui m'a invoqué ainsi, répondez ? »

Nous n'en menions pas large et nous laissâmes courageusement notre maître de cérémonie entamer la discussion.

Arg-Ganeth se manifesta et demanda aussitôt l'aide du Roi défunt. Ce dernier se matérialisa alors au-dessus de sa sépulture. Alors qu'il étendait sa conscience à toute chose autour de lui il perçut son ennemi de toujours à l'extérieur. Sa colère était presque palpable, il accepta notre requête et nous promit les armes et leurs pleins pouvoirs ainsi que son armée. Nous nous préparâmes alors à l'affrontement. Nombreux furent les enchantements et soins administrés aux différents membres de la Compagnie puis vint le moment de choisir ses armes : Esdu'ril s'équipa de Forge-lien, l'épée de Tav, Arg pris Veinemagne, le bouclier de Byrnicus, Hugul se saisit de Grogneur, le bouclier de Tav... Pour ma part, je brandis Chante-sang, l'épée de Thandos ! Il fut confié à Vilmiria et Gravlax





l'équipement d'Ambica, respectivement l'épée Sifflépine et le bouclier Prudence. Notre ami obsidien obtint également Danse-sort, la lame de Garaham. Puis Samaël s'empara de Vole-esprit, le bouclier de Thandos et je choisis Avale-sort, le bouclier de Garaham. Enfin, notre maître d'armes reçut, lui, l'épée Brise Garde, l'épée légendaire de Byrnicus bénie d'Upandal.

Une dernière préparation mentale nous fut nécessaire mais déjà la puissance de l'Armement de Byrnicus nous faisait bouillir le sang dans les veines, nous sortîmes volonté et muscles bandés et une fois sur les pentes herbeuses de La Forge d'Upandal, comme par enchantement, des centaines d'unités naines fantomatiques se matérialisèrent sous nos yeux ébahis.

Folk : Me laisserais-tu raconter la bataille qui a suivi mon cher Kazim ?

Kazim : Avec plaisir mon bon Folk, tu es le conteur tout désigné pour ce type de récit !

Folk : Comme l'avait dit Kazim, nous venions de nous répartir les armes et boucliers légendaires et avec Gravlax, nos magiciens avaient incanté des sorts pour nous protéger et nous épauler dans cette future bataille. Gravlax nous avait aidé en augmentant nos défenses et toi, Kazim, c'était quoi déjà...

Kazim : La fureur guerrière !!

Folk : Ah oui ! Bref, je peux vous dire sans me tromper que ça a pas mal joué dans les combats. Voilà pourquoi il ne faut jamais sous-estimer le soutien des magiciens dans une tactique de combat. Mais je m'égare... Donc après avoir mis en place une bonne stratégie, nous fûmes prêts pour la confrontation. Nous prîmes place au sein des unités naines fantomatiques. Pour ma part, je pris la tête de la garde d'élite en compagnie d'Arg Ganeth. Mes souvenirs les plus marquants, personnellement, furent les pluies d'étoile que fit tomber Arg sur les rangs ennemis, c'était fou comme un elfe si chétif pouvait faire de si gros ravages. Heureusement que nous étions en plein air. On s'était chargé de la garde d'élite de Cibonicus. Ce fut au cours de cette bataille, avec Brise-Garde entre les mains que m'apparurent les mouvements du vent des lames...

Enfants : le kata du vent des lames, les grands l'ont fait au solstice de l'hiver, je l'ai vu !!

Kazim : oui oui oui, ça va ! Ça va ! On se recentre, sinon je vais vraiment dormir et on finira demain !

Enfants : noooooooooon !! Non ! Maître Folk ! Et ensuite ?

Folk : ensuite, voyons euh... ensuite... Ah oui ! Hugul nous avait rejoint après moult feintes il avait chargé par le flanc une unité adverse et décimé ses ennemis. Vous savez comment on l'a su ? Parce qu'on l'a entendu, et qu'est-ce qu'il criait à votre avis ?

Enfants : HAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAZMUUUUUUUUUUUUUUUUT !!!!!

Tous : *éclats de rires*

Folk : exactement ! Et ça nous a encore plus motivés, nous détruisîmes la garde d'élite, puis nous partîmes vers Gravlax et Bob afin de leur porter assistance car ils étaient en grande difficulté. Ils s'étaient fait presque submerger par la cavalerie de toundras. Notre charge surprise par le flanc nous permit de rapidement prendre le dessus. Les sorts de Gravlax nous permettaient d'éviter beaucoup de blessures et la fureur guerrière de Kazim associée aux armes légendaires nous permirent d'accomplir l'impossible. A ce moment-là...

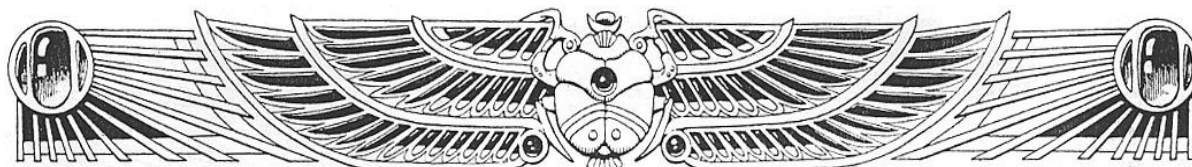
Enfant : mais maître Folk ? Maître Folk ? Où ils étaient Maîtres Kazim, Samaël, Valmiria et Esdu'ril ??

Kazim : nous étions tous bien occupés et Folk vous compte les faits dont il se souvient comme il les a vécus. Les enfants, je vous invite à questionner les autres pour en savoir plus. Chacun de nous eu une vision différente de ce combat et...

« Pour ma part, j'avais remisé mon arc pour profiter pleinement de la puissance de Forge-lien, l'épée de Tav lui-même. Quel honneur de manier l'épée du premier roi de Throal ! Elle me permit, au-delà de pourfendre nos ennemis, de rallier certains à notre cause, contribuant sans aucun doute à notre domination du champ de bataille. Et j'adresse une prière à Mynbruje d'avoir su guider mon bras sur cette voie. »

-Esdu'ril-





Folk : oui oui oui, c'est ça oui ! Laisse-moi finir au lieu de faire de la philosophie de « mago » ! Donc, à ce moment-là, nous avons atteint la supériorité numérique, nous commençâmes à avancer, à nous rassembler. Les forces de Cibonicus se réduisaient de plus en plus, nous les repoussions encore, ce fut bientôt la débandade. Cela nous permit dans la cohue, d'approcher enfin ce traître de Cibonicus...

Kazim : Quelle bataille ce fut ! L'armée du vil Cibonicus en déroute, les valeureux fantômes nains disparurent peu à peu, nous signifiant d'un geste toute leur gratitude. Seul le traître nous faisait face à présent. Son pouvoir était pourtant colossal. En un instant, il nous priva de nos armes légendaires. Paré d'une armure écarlate typique de la bourgeoisie Throalienne, il brandit également un os sculpté couvert de runes qui laissait présager une magie antique et sauvage. Et alors que nous nous apprêtions à jeter sur lui nos premières salves d'attaques, il scella le sort d'Hofur. Des filaments noirs l'enserrèrent jusqu'à l'étouffement et nous assistâmes impuissant à son agonie. Les hurlements et les pleurs de Noran à la vue de l'exécution de son frère me plongèrent dans une indicible colère et je sentis chez mes compagnons la même soif de vengeance. A la manière d'Arg Ganeth, notre ennemi se para d'un nuage de brume.

Folk : Je me rappelle de cet instant. L'impuissance en voyant s'envoler ces armes légendaires et la fureur de voir cette scène !! Tellement inutile, on allait de toute manière lui mettre une dérouillée à ce pleutre. C'est à ce moment-là, que nous nous rendîmes compte que Cibonicus était en fait un puissant nécromancien. Caché derrière un bouclier de brume et maniant son bâton en os verdâtre, il nous envoya une pluie d'étoile. La même que celle qu'Arg avait utilisé plus tôt dans la bataille... Je persiste à dire que ce sort est vraiment dangereux ! Enfin, Kazim réagit très vite car nous sentîmes monter en nous son soutien contre les attaques magiques. Samaël fut le premier à passer à travers la brume et porter un puissant coup bientôt suivi d'Hugul. La réponse de Cibonicus ne se fit pas attendre et fut sans concession. Elle fut tellement puissante que moi qui n'avait pas encore engagé le combat, je dus me retirer pour boire une potion. Ceci me permit d'admirer l'entrée de Byrnicus dans la mêlée, enfin de son fantôme pour être plus précis.

Enfants : hooooooooo !!!

Folk : ouais !! Son art du combat était à la fois bestial et précis, de toute beauté si vous voulez mon avis, d'ailleurs...

Khazim : Folk tu digresses !!

Folk : humf ouais c'est bon je continue. Donc après de multiples échanges magiques et autres passes d'armes, Arg Ganeth parvint enfin à faire disparaître cette maudite brume. Esdu'ril en profita aussitôt et étant de loin le plus preste d'entre nous, décocha ses flèches de feu. Elles firent mouche et pas qu'un peu ! Bob en profita pour se rapprocher et embrocha Cibonicus de part en part. Emporté par sa réussite, il souleva le nain dans les airs, ce qui eut pour effet d'ouvrir en deux le corps du traître. C'en était fini de Cibonicus. Kazim si tu veux bien...

Kazim : Dans un grondement sourd, le fantôme de Tav se matérialisa et sa voix retentit dans la vallée :

« Enfin, des millénaires que j'attendais ma vengeance. Aujourd'hui cette attente a pris fin... ».

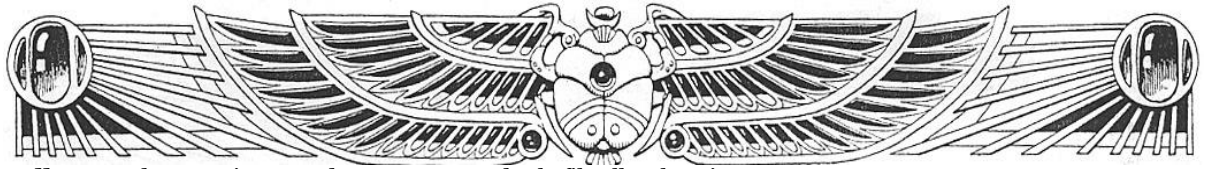


Il s'éleva alors dans une colonne de lumière. Non, c'était la vallée entière qui montait vers les cieux !!!! Comment cela ? La terre trembla et le sol se fissura de toutes parts, nous jetant à terre. Là, deux présences cyclopéennes se manifestèrent semblant enlacer toute la vallée dans leur bras tortueux. Il s'agissait d'un vieux nain à la barbe blanche, Upandal, et un guerrier barbare qui n'était autre que Thystonius. Le cadavre de Cibonicus, alors comme vitrifié, se vit couvert par une intense ombre de noirceur. Et de cette lugubre manifestation, nous pûmes deviner la silhouette d'un dragon !

Enfants : Oh ! Incroyable !

Kazim : Le corps de Cibonicus se brisa en milliers de cristaux noirs et émergea alors la terrible créature qui s'adressa à nous en ces termes : « Merci de m'avoir rapporté mes armes. Ce fut une enveloppe fort utile (lançant un regard désintéressé aux restes de Cibonicus) je dois l'admettre, il me manquera... peut être ? Mais vous, vous ne m'êtes plus d'aucune utilité, contemplez donc votre mort : moi ! » Il s'agissait de Maëghar « Le-Dévoreur-de-Roi ». Mais nous étions la Compagnie de l'Aube et notre détermination était inaltérable, indéfectible, in...





Folk : Tout doux Kazim, tout doux. Tu vas perdre le fil. Allez, la suite !

Kazim : Hm hm, oui mes excuses... Le combat fut terrible, la créature était effroyablement puissante et nous, d'une part nous n'avions plus nos armes légendaires et d'autre part nous étions déjà dans un état lamentable après les combats déjà menés jusqu'ici. Les passions durent nous aider à tenir car Maëghar était vraiment terrifiant ! Nous étions agonisants lorsque les derniers coups le terrassèrent. Son dernier souffle déclencha une explosion qui nous acheva.

Folk : holà holà mon ami ! Les enfants, voulez-vous savoir comment nous avons croisé le fer avec ce dragon, Maëghar Le-Dévoreur-de-Roi ?

Enfants : ouiiiiiii !!!!

Folk : tu vois Kazim, c'est ça le problème avec toi, tu bâcles toujours ton final !

Kazim : Gnagnagna... allez vas-y abrège mes souffrances ô valeureux et magnifique maître d'armes, conteur parmi les conteurs...

Folk : Du sarcasme, c'est petit ça ! Bref ! Après la mort de Cibonicus apparut donc le dragon Maëghar et nous nous engageâmes de nouveau dans une bataille.

Esdu'ril fit les frais d'une attaque magique en premier, suivi par Hugul et moi-même. La douleur était atroce et sombre. Samaël reçut un violent coup de griffe auquel il répondit avec hargne. La vallée continuait de s'élever vers les cieux, ajoutant au combat un aspect surréaliste, comme si combattre avec un dragon ne suffisait pas ! Hugul enchaîna plusieurs frappes et toucha profondément le lézard, je me rappelle le hurlement de rage et le petit recul qu'il eut à cet instant. Nous primes cela pour un encouragement mais pas du tout... C'était Kazim qui lui avait asséné une dague mentale bien placée. Ben... en retour, il ne nous rata pas quand il reprit ses esprits. Esdu'ril et Gravlax chancelèrent sous la force de l'attaque mentale, Valmiria et Samaël reçurent de plein fouet des coups de griffes. Valmiria fut la première à tomber. Maëghar se déchaînait et nous hurlait sa rage à coup de griffes, de battements d'ailes et d'attaques mentales. Il semblait pourvu du pouvoir de modifier la réalité autour de nous et de limiter la magie dans laquelle nous voulions puiser. Les coups et les échanges s'enchaînaient. A chaque blessure reçue nous en rendions une, enfin autant que possible : Hugul avec ses poings de fer, Samaël avec ses griffes, Esdu'ril avec ses flèches, Arg, Kazim et Gravlax à l'aide de leurs sorts et attaques mentales et moi-même avec ma fidèle épée Strombreaker à tel point, que tout cela se mélange dans ma tête et ma mémoire est désormais flou...

Kazim : Et quelle mémoire ô maitre conteur Folk !!

Folk : Laisse-moi continuer enquiquineur ! Donc nous échangeons des coups et des blessures jusqu'à ce que notre ami l'enquiquineur, ici présent, assène une dague mentale assez puissante pour faire chanceler le dragon. Là, il prit un peu de recul s'enfla. Exténués nous ne pûmes rien faire quand fondit sur nous son souffle. Frrrouuuuuu !!!! Il nous engloutit tous dans l'enfer des flammes. Samaël et Gravlax furent mortellement touchés à leur tour, Bob et Kazim gisaient quant à eux inconscients sur le sol. Seuls restaient debout Esdu'ril, Hugul et votre serviteur...

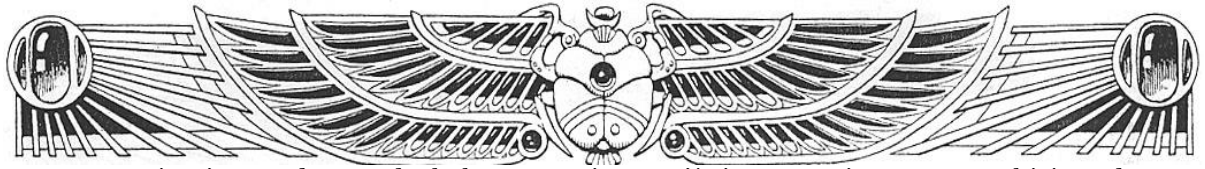
La situation devenait critique, assistions nous à la fin de la Compagnie ? Hugul qui s'était protégé derrière son bouclier attaqua alors avec la frénésie du désespoir. Une charge au bouclier majestueuse qui eut pour effet d'éventrer l'abdomen du dragon alors dressé sur ses pattes arrière. Ce fut le coup de grâce pour Maëghar car à cet instant il se rassembla en une boule d'énergie. Cette boule enfla quelques instants puis explosa. Kazim et Bob ne furent plus. Esdu'ril et Hugul avaient encaissé l'onde de choc de plein fouet et avait perdu conscience. Je restais le seul éveillé, à genoux, sonné et la vallée continuant à prendre de l'altitude...

« Il me semble que notre ami maître d'armes souffre d'une mémoire approximative, très certainement due à la fureur des combats livrés, car Esdu'ril et Hugul étaient encore debout, eux aussi... »

-Limoriél-

Kazim : effectivement Folk à cet instant je fus englouti par les ténèbres et je ne vis ni n'entendis plus rien. Puis tout à coup, la lumière, intense et chaude, baigna mon corps que je ne pouvais bouger. Les étoiles plurent tout autour de moi alors que mes compagnons semblaient eux aussi revenir d'entre les morts ! Les uns après les autres, ils se relevèrent, d'abord Samaël, Gravlax, Valmiria puis Bob et enfin Hofur. Ce fut un miracle les enfants, un miracle !!!





Au même instant, des sons de cloches me parvinrent. C'était notre navire ! Nous nous hâtâmes de gagner son bord et prêtâmes assistance aux autres blessés. Notre équipage avait pris soin de récupérer les armes, elles s'étaient mises à briller quand elles avaient été dispersées par Cibonicus. Cela avait grandement aidé l'équipage à mettre la main dessus. Nous quittâmes ces montagnes aux accents de fin du monde sous le regard bienveillant des esprits de Thystonius, d'Upandal et de Tav qui nous adressèrent un sourire chaleureux avant de se dissiper tous les trois dans les étoiles.

Enfants : Houaaaaaaaaaaaa...

Kazim : Et vous connaissez la suite les enfants. Nous rapportâmes l'armement complet au Roi Valurus III et reçûmes le titre de Legacy Bringers : « Ceux-qui-ramènent-l'héritage ». Nous fûmes accueillis en héros à Throal et recueillîmes également de nombreux présents et les titres de Conseillers Extérieurs et d'Amis Eternels du royaume de Throal. Impossible à présent de nous déplacer sans escorte !

Par ailleurs une foule toujours grandissante se rassembla autour de nos appartements et nombreux furent ceux qui décidèrent de tenter leur chance en choisissant d'immigrer vers notre domaine de Clair-Val ! Nous ne rentrerions pas seuls à n'en pas douter et nous annonçâmes alors officiellement l'ouverture de notre domaine à tous ceux qui le souhaitaient... Dans la foule, plusieurs compagnons de route se présentèrent à nous dont Abyss l'inventeur fou (voir aventure N°35 : Au secours de la Reine / Une Fin Explosive), Slick le magicien ou encore Bork l'écorcheur (voir Les Carnets d'Hugul Vol1). Tous demandèrent à rejoindre nos rangs ! Ce furent de belles retrouvailles !

Enfant : Génial ! Moi aussi je veux être Héros de la Compagnie plus tard !

Enfants : Moi aussi ! Moi aussi !

Folk : Alors il va falloir vous entraîner ferme les p'tits asticots !

Alors que Folk s'attelle à enseigner les rudiments du maniement des armes à la douzaine d'enfants qui l'entourent, l'hymne de la compagnie résonne sur la place du château, couvrant les ronflements de Kazim, épuisé... !

Epilogue :

Kazim : Avant notre départ, le roi nous convoqua alors en privé. Il nous paraissait de plus en plus vieux et épuisé. Il nous partagea sa préoccupation car une légende oubliée soutiendrait que lorsque l'armement de Byrnicus reviendrait en possession du royaume de Throal cela ramènerait la guerre et le chaos. Incertains sur cette signification, nous prîmes congés avec la triste sensation de lui avoir fait nos adieux définitifs.

Après bien des soirées mondaines, nous reprîmes enfin le chemin du retour. Nous renvoyâmes notre navire du ciel les cales pleines à ras bord et nous choisîmes de rentrer par voie terrestre, à cheval, accompagnant les cohortes de donneurs-de-nom ayant choisies de venir s'installer en notre domaine.

Après quelques jours de chevauchées, nous fîmes une étrange rencontre. Sur la crête d'une colline une silhouette encapuchonnée nous observait. Il s'agissait de Rathan, l'un des dracos du Grand Dragon Ailes-de-Givre (voir Aventure N°18 : Trame Brisée (1^{ère} partie) : Un Voyage dans l'Arrière-Pays et Aventure N°19 : Trame Brisée (2^{ème} partie) : Le Temple Maudit), qui nous adressa toutes les félicitations de la part de son maître pour nos exploits ainsi que des propos comme seul un dragon pouvait en exprimer. En effet, Ailes-de-Givre semblait vouloir nous dire que les derniers événements auxquels nous avons pris part faisaient partie d'un tout et étaient l'une des possibilités de l'histoire du royaume mais que cela impliquait aussi Barsaive toute entière. Ces événements semblaient avoir remis le fil des événements en marche pour le meilleur ou pour le pire, seul l'avenir pourrait le dire... Ces paroles nous semblèrent si ambiguës que nous ne sûmes pas s'il s'agissait d'une mise en garde, d'un avertissement, d'un encouragement ou d'une simple réflexion draconique... Sur ces faits, il s'éclipsa et nous laissa interdits face à ces propos énigmatiques...

Quelques jours plus tard nous arrivâmes enfin chez nous et nous fûmes tous du même avis : nous aspirions tous à prendre quelques repos, à progresser dans nos disciplines respectives et à nous impliquer encore d'avantage pour notre domaine. Des temps de paix et de calmes s'offraient à nous, nous en étions convaincus et nous souhaitions bien en profiter au maximum...

Fin

A suivre dans « Les Mémoires de la Compagnie de l'Aube vol 6 »...

