

Livre1 : Le Bazar de la vie

Le groupe d'aventuriers:



Vegmar



Rurik



Jozan



Dimble



Bisly



Sylvanas

1 - ENTREE EN SCENE

1.1 - LA VILLE DE CAULDRON ET SA RÉGION

1.1.1. Géographie / Climat / Végétation

La ville de Cauldron est située dans le centre de l'île de Ierendi, au cœur d'un massif montagneux ancien constitué de vieux volcans endormis ou éteints. La hauteur de ces monts est d'environ 1000 à 1500 mètres. Ils sont entourés sur une ou deux dizaines de kilomètres d'une région de plateaux et de collines qui accueillent une végétation de type savane. Ensuite, l'altitude descend encore et la végétation devient une forêt tropicale dense.

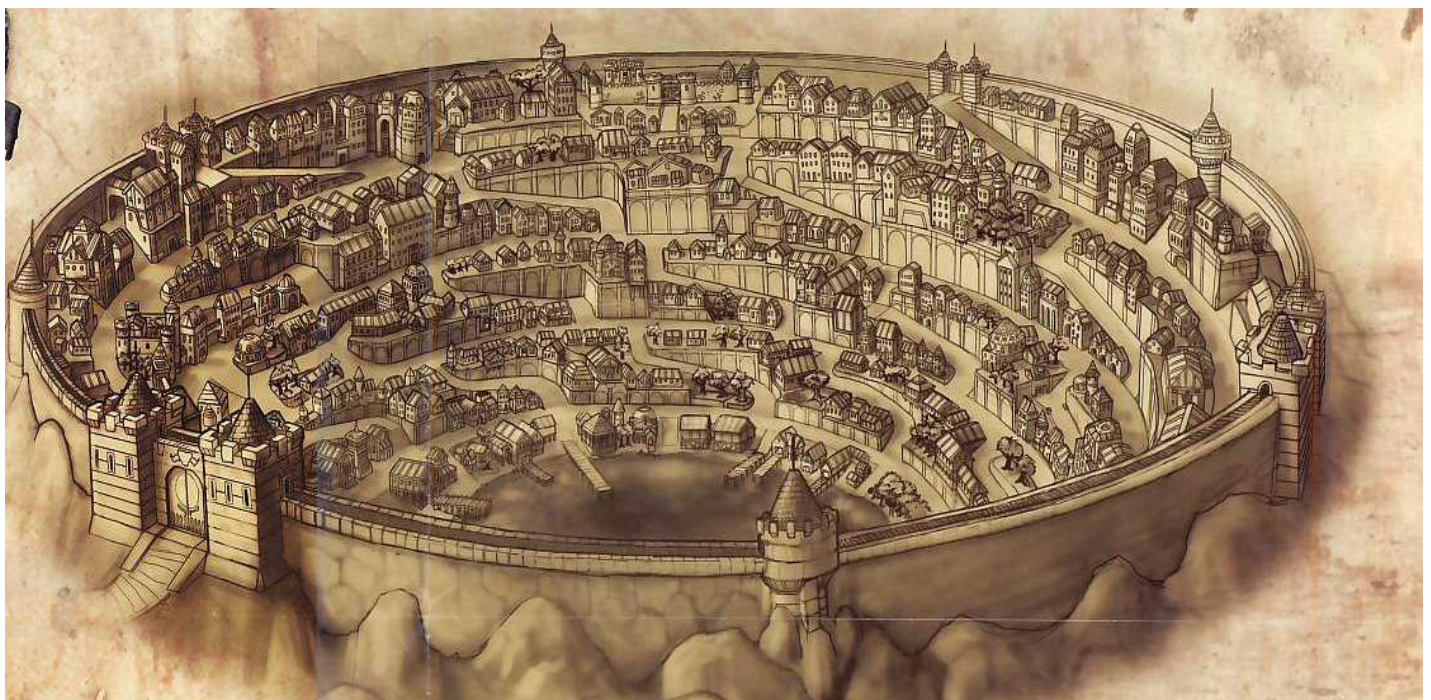
Le climat de la région est de type tropical, la température peut-être très élevée (35°C et plus) l'été avec une humidité qui reste assez élevée. Durant l'hiver, la température baisse et devient plus agréable (17 à 25°C) mais les pluies deviennent abondantes et violentes durant de longues semaines. La fin de l'automne et le début du printemps sont sans doute les périodes les plus agréables.

Cauldron est située dans le cœur même d'un volcan endormi et y occupe tout le cratère. La ville culmine à une altitude d'environ 1500 mètres (ce qui fait chuter de 3 à 5° la température par rapport à celles vues ci-dessus). Au fond de la caldeira et au centre de la cité se situe un lac circulaire d'environ 1km de diamètre.

1.1.2. Architecture de la ville

La ville est entourée d'une muraille fortifiée de plus de quinze mètres de haut, elle fait environ 2,5km de diamètre. Quatre routes quittent Cauldron en ses points cardinaux. Des rivières s'écoulent du lac et poursuivent leurs cours au travers des plateaux et de la jungle. La ville de Cauldron est circulaire, ses quartiers sont toujours en pente assez prononcée vers le centre. Des avenues circulaires coupées de ruelles à forte déclivité desservent les différents quartiers. Cette particularité du relief de la cité interdit la plupart des transports à animaux de trait (cantonnés aux avenues). La circulation se fait essentiellement à pied.

Les quartiers les plus aisés se situent en haut près de la muraille, plus on descend vers le lac plus la pauvreté est présente. Le long du lac, aux eaux nauséabondes lors des fortes chaleurs d'été, vivent les démunis. La sécurité de cette zone est faible, peu de patrouilles y officient lors de la pleine nuit. Les bâtiments et maisons de Cauldron sont faits de pierre en majorité et aussi de bois. La pierre est souvent basaltique et sombre, d'origine volcanique. Les bois sont durs et colorés. De très belles propriétés sont visibles dans les hauteurs de la ville : il s'agit souvent de maisons de riches nobles ou d'églises.



1.1.3. Activités et Commerce

Cauldron est finalement assez isolée. La seule autre ville d'importance sur l'île est Lérendi. Pour la rejoindre, via la piste partant de la porte ouest il faut compter une dizaine de jours (variable suivant la saison et les caravanes). Les villages et bourgs de Redgorge, Hollowski et KingFisher Hollow se situent à environ une journée dans les environs de Cauldron, dans des zones de savane. Ils produisent la plupart des denrées agricoles qui alimentent les caravanes vers Lérendi : parmi les cultures de fruits exotiques et de riz il faut noter le Kafi et le Ti deux graines dont on tire des breuvages aussi appréciés que coûteux. Des marchés de gros sont organisés chaque semaine aux diverses portes de la ville afin de vendre les denrées aux divers exportateurs et aussi, bien sur, aux marchands de Cauldron eux-mêmes.

Une autre richesse de Cauldron est sa production minière qui lui permet d'exporter des quantités notables vers Lérendi mais qui alimentent surtout un réseau d'artisans locaux qui transforment ces métaux en biens de consommation divers.

1.1.4. Lois et coutumes

Cauldron élit (à vie) un Maire qui administre la ville. Une garnison de gardes permet de faire régner l'ordre. L'usage des armes est proscrit en ville. Les possesseurs d'armes voient celles-ci se faire apposer un sceau de non usage lors de l'entrée dans la cité. Si le sceau est brisé il doit être remplacé avec une bonne raison à la clef. Les lois de Cauldron protègent avant tout les citoyens et parmi eux surtout les plus influents. Les lois sont consultables à l' Hôtel de Ville.

Cauldron possède un système de taxes bien rodé et qui n'a que peu varié récemment. Les visiteurs sont taxés à la journée ou plus si besoin. Contrevenir au paiement des taxes est une des infractions à la loi. Parmi les coutumes, il faut surtout citer le Festival des Pluies qui débute vers le dixième jour de l'hiver et qui dure plusieurs semaines. Cet événement est l'occasion de multiples réjouissances et de la plus importante foire commerciale de la ville. A noter aussi le marché de Cauldron qui se tient tous les deux jours dans le parc près du Pavillon du Lac.

2 - PREMIERS PAS DANS CAULDRON

C'est lors d'une belle après-midi de fin d'automne que quatre de nos aventuriers arrivent à la porte ouest de Cauldron, après un voyage de dix jours depuis le port de Lérendi. Vegmar, Rurik et Dimble contemplent pour la première fois les imposantes murailles dressées au sommet du cratère d'un volcan ancien. Bisly quant à lui apprécie la vision des vieux murs familiers dont il est resté si longtemps éloigné.

Mais déjà, entraînés par la cohue de la foule des marchands et des voyageurs, nos amis se retrouvent sous la poterne de la cité. Il faut faire la queue pour passer devant des gardes attentifs qui demandent à consulter vos sauf-conduits et permis de séjour. En tant que nouveaux arrivants les quatre amis se voient dirigés vers une petite échoppe qui tient lieu de bureau à quelques scribes. Rapidement ceux-ci expliquent que la cité perçoit une taxe de séjour d'une pièce d'argent par jour ou de deux pièces d'or pour trente jours.

Le préposé examine avec circonspection les pièces fournies par Vegmar avant de les accepter. Mais quand vient le tour de Rurik de tendre sa dîme, le front du comptable se barre d'une ride de contrariété :

« Hé mon gars, l'une de tes pièces est fausse on dirait bien ! ».

Devant l'incrédulité du Nain, l'autre lui exhibe un côté de la pièce ornée d'une superbe et souriante figure de joker :

« Vois ! Au lieu de celui de notre auguste roi voici le portrait que ces bandits de la Guilde du Dernier Rire utilisent pour leur trafic. Il va vous falloir nous remettre cette fausse monnaie les gars. Mais ne vous en faites pas la mairie vous les remboursera, au cinquième de sa valeur, dès demain ».

Les gardes accompagnant l'officiel veille à ce que chacun vide sa bourse et se déleste de sa fausse monnaie contre un avoir dûment certifié par le scribe.

« Et voilà, vous n'aurez qu'à apporter ce parchemin à l'hôtel de ville demain après dix heures et vous percevrez votre contrepartie ! ».

Après paiement de deux vraies pièces d'or Rurik, Vegmar, Bisly et Dimble reçoivent un permis de séjour dûment certifié par le sceau de la ville. Il reste encore à se plier à une formalité importante, toutes leurs armes plus grandes qu'une dague doivent être équipées d'un sceau de prévention. L'usage de la violence est fortement déconseillé en ville ! Enfin, allégé d'une part non négligeable de sa fortune, notre groupe peut se mettre en quête d'une auberge.



Pendant ce temps, Jozan, arrivé deux jours plus tôt est appelé par Jenya Urikas. Le jeune prêtre a repris son service à l'église de St Cuthbert qui, en l'absence du Père Supérieur Sarcem, est sous la responsabilité de Jenya.



« Ah, frère Jozan, enfin de retour ! » le salue la mère supérieure à son entrée dans son bureau.

« Asseyez-vous, il me faut vous entretenir d'une mission urgente que j'ai pour vous. »

Jenya explique à Jozan que Cauldron est sous le coup d'une série de rapt. Ceci dure depuis l'été. De nombreux citoyens ont disparu et jusqu'à présent les autorités de la ville se sont montrées totalement inefficaces pour identifier les coupables. Il y a une nuit, quatre enfants de l'orphelinat de la Rue de la Lanterne se sont mystérieusement évaporés. C'en est trop pour la Mère Supérieure :

« Puisque les gardes se montrent incompetents, c'est à nous fidèles de St Cuthbert de la Masse de s'attaquer à ce péril. Pouvez-vous vous rendre aux abords de l'orphelinat et en surveiller les alentours jusqu'à la nuit tombante ? Vous viendrez ensuite me rendre compte de cette mission ».

Flatté par la confiance qui lui est faite le jeune clerc accepte avec empressement. Il se hâte vers le quartier de l'orphelinat pour mener à bien sa surveillance.

Après avoir pris quelques informations auprès des passants, le groupe de Vegmar a finalement choisi de séjourner à l'auberge de La Choppe Renversée. L'endroit, quoique proche de l'Avenue des Cendres, a une bonne réputation. En ce milieu d'après-midi la salle commune de l'auberge sur laquelle s'ouvre la porte poussée par Vegmar est bien tranquille. Le patron accueille les voyageurs avec bonhomie. Rapidement tous décident de prendre pension et payent une pièce d'or comme avance pour la nuit, un petit déjeuner et un dîner. Bisly opte pour une chambre solo alors que les Nains et Dimble choisissent une pièce commune. « Notez bien que le bain est compris mes seigneurs ! » ajoute Rivek Mol, avec un grand sourire. « On paye d'avance une pièce d'or, le matin pour la nuit suivante. Et si l'on prend sept nuits la septième est offerte ! Par ailleurs, ce gros chien muselé pourra coucher dans la grange et recevoir de quoi manger et boire deux fois la journée pour cinq modestes pièces d'argent. ».

Une fois les sommes dues réglées et quelques bagages déposés dans les chambres, les quatre compagnons décident de rendre visite à Jozan. Mais au moment d'atteindre la porte de l'auberge, un des rares convives, attablé près de celle-ci, se lève. Il domine nos amis d'une bonne tête. Mais quoi d'étonnant quand il s'agit de deux Nains, d'un gnome et d'un hobbit !. L'accent chantant et les oreilles pointues de l'inconnu qui salue nos amis ne leur laissent aucun doute, ils ont affaire à un elfe :

« Bonjour à vous étrangers, je me nomme Sylvanas Ventvif et je serais honoré de vous voir accepter une bonne pinte de bière afin que nous puissions faire connaissance. ».

Surpris par l'invite, Vegmar, soupçonneux, se présente tout en cherchant à en savoir plus. Mais après tout, il n'y a pas grand mal à vider une bonne choppe quand c'est un elfe qui régale ! Alors que tous se rafraîchissent, Vegmar continue ses questions. L'elfe se montre finalement peu bavard. Il est originaire d'un village des environs de Cauldron et il exerce la fonction de ranger. Il ne répond que de façon évasive aux questions concernant sa présence à Cauldron. Cependant, il évoque un marchand Nain du nom de Mérian qui lui aurait confié une mission et qui le re-contacterait en temps et en heure. Comme les quatre compagnons s'apprêtent à partir, le jeune elfe leur demande si ils accepteraient qu'il se joigne à leur groupe. Après quelques regards échangés entre eux, Vegmar lâche un tonnant :

« Ben, comment dire non après une si courtoise tournée ! ».

C'est donc à cinq qu'ils sortent de l'auberge en cette fin d'après-midi et qu'ils se dirigent vers l'église de St Cuthbert.

A leur arrivée sur place, pas de Jozan à l'horizon. Toutefois, après avoir questionné un adepte présent dans la salle de prière ils se voient renseignés par Jenya Urikas elle-même. Elle leur déclare que Jozan est en mission dans les environs de l'orphelinat de la Rue de la Lanterne. Bien décidé à retrouver leur ami, notre groupe quitte l'église dans la pénombre montante de la soirée.

Jozan voit quant à lui s'assombrir petit à petit les ruelles qu'il a parcourues et observées depuis le début de l'après-midi. Au moins la chaleur est-elle maintenant bien moindre que tout à l'heure. Finalement la température de Cauldron en automne paraît élevée lorsque l'on vient de passer les deux dernières années dans le rude climat de Karameikos. Perdus dans ses pensées, le prêtre n'a point remarqué les menaçantes ombres qui s'approchent de lui en silence et qui brutalement frappent !

« Vous avez entendu ce bruit » dit Bisly en se retournant vers ses compagnons.

« Tu parles, comment ne pas l'entendre ! Par Moradin ! il y a dans cette ruelle juste là bas une créature qui semble passer un mauvais moment. ».

En effet, comme Vegmar et ses amis débouchent sur la ruelle ils voient à quelques mètres une forme allongée au sol que trois autres humains semblent occupés à rouer de coups.

«Hep vous, arrêtez !» rugit le paladin Nain en stoppant à l'entrée du passage.

Surgissant de l'ombre un quatrième homme de main se dresse dans une attitude de défi :

« Mélez vous de vos oignons les rase-mottes et foutez le camp ! ».

L'homme est un humain musclé dont le visage est grisé de façon bicolore : un côté blanc et l'autre bleu foncé. Ses acolytes, similairement accoutrés, lâchent leur victime et se tournent eux-aussi vers le Nain

« La marque de la Guilde du Dernier Rire » se dit Bisly tout en fonçant en courant pour faire le tour du pâté de maisons et ainsi prendre les voyous à revers.

« C'est vous qui allez tâter de mon marteau » gronde Vegmar alors que les quatre hommes de mains sortent des épées courtes et se ruent vers lui et ses compagnons. C'est à ce moment précis que les aventuriers réalisent que leurs armes sont scellées et qu'ils vont perdre de précieux instants à les libérer...



La mêlée s'engage et rapidement les voyous ont le dessous. Deux parviennent à s'échapper alors que le corps sans vie de deux autres gisent percés des coups d'épée de Sylvanas. La victime de l'agression a fini par se redresser et par porter assistance à ses sauveurs. Il s'agit de Jozan dont la curiosité n'a pas semblé être très appréciée dans les environs. Juste comme une patrouille de la garde s'approche, alertée un peu plus tôt par les cris de Dimble, une forme sombre et mince, de taille moyenne, se redresse sur le toit d'une des bâtisses surplombant la ruelle. Avec un petit rire cassant et sans joie, une voix haut perchée lance:

« Vous, les mêle-tout, vous avez eu de la chance cette fois-ci ! N'usez pas votre bonne étoile ! ».

Avant que quiconque n'ait esquissé le moindre geste un nuage de brumes enveloppe la silhouette qui bondit hors de vue de l'autre côté du toit.

« Swwwfff ! » fait la flèche de Sylvanas qui en un éclair s'est saisi de son arc. Le projectile décrit une parfaite parabole qui s'achève sur un juron venant de l'autre côté du toit :

« Et pour ça, quelqu'un paiera ! » entendent ils alors qu'un bruit de course étouffée s'estompe dans la nuit de Cauldron.

« Que se passe-t-il ici ? » demande le sergent de la patrouille en arrivant à hauteur de la ruelle. Quelques explications fournies par Jozan et Vegmar éclaire l'officier. Comme les gardes se saisissent des corps sans vie des hommes de mains, ils reconnaissent des miliciens de la garde, grisés aux couleurs de la guilde du Dernier Rire.

« Encore des fruits pourris par l'appât de l'or. » murmure le sergent.

Puis, se tournant vers les compagnons il se présente :

« Je suis Skylar Krewis. Il vous faudra faire replacer vos sceaux d'armes. Prenez ces documents et présentez vous demain à l'hôtel de ville pour voir le préposé à la restauration des sceaux brisés. Quant à nous les gars, prenons en charge ces cadavres avant d'aller boire une pinte méritée à la Choppe Renversée ».

En retournant eux aussi vers La Choppe Renversée nos amis apprennent de Jozan les raisons de sa présence et l'inquiétude de Jenya à propos des disparitions. Jozan accepte de partager une bière avant d'aller rendre compte de sa mission. Il propose à tous de venir le retrouver demain à l'église de St Cuthbert où Jenya les recevra sans doute. Quelque temps plus tard, le Skylar Krewis et ses hommes entrent eux-aussi à l'auberge. C'est avec joie qu'il accepte la bière proposée par Vegmar.

Dans la conversation qui s'ensuit les disparitions sont une fois de plus le principal sujet. Celles-ci sont très mystérieuses. Elles arrivent durant la nuit. Les résidences des victimes ne semblent pas avoir été forcées, par contre certaines ont été mises sans dessus-dessous. Très peu de témoignages existent et certains sont fantaisistes comme ceux qui mettent en cause une improbable bande de hobbits kidnappeurs dissimulés sous de longs manteaux. C'est finalement avec plus de questions que de réponses que, l'esprit légèrement embrumé par l'alcool, nos cinq aventuriers gagnent enfin leur chambres pour un repos mérité.



Le lendemain, après un petit déjeuner matinal, une longue journée attend chacun. Il faut aller à l'église de St Cuthbert puis se rendre à l'hôtel de ville afin de récupérer or et sceaux d'armes. A leur arrivée à St Cuthbert, les compagnons sont accueillis par Jozan. Lors de l'accueil, un échange vif de propos entre Jozan et Bisly semble blesser le hobbit qui refuse d'aller plus loin et sort de l'église avec une mine sombre.

Jozan, sans plus se préoccuper de l'incident emmène directement les aventuriers restant au bureau de Jenya Urikas. Rapidement, la mère supérieure explique que l'ordre de St Cuthbert cherche à rassembler un petit groupe de personnes décidées afin d'enquêter et de mettre fin aux disparitions. L'église est d'ailleurs prête à remettre deux cents pièces d'or pour chaque disparu ramené. Vegmar, Rurik, Dimble et Sylvanas acceptent la proposition immédiatement, Jozan les accompagnera aussi, bien entendu ! Ceci étant conclu, Jenya fournit au groupe un parchemin :

« Ceci est le résultat d'un acte de Divination que j'ai accompli hier avec l'aide de St Cuthbert. Ce n'est pas très clair pour moi, mais cela pourra peut-être s'avérer utile dans vos recherches. »

Les serrures sont la clef menant à eux. Regardez derrière le rideau, en dessous du chaudron. Prenez garde aux portes avec des dents ! Descendez dans le domaine de malachite, où la vie précieuse est achetée par l'or. Un demi Nain les retient mais pas pour longtemps...

Aux questions des aventuriers concernant une source d'information sur les disparitions, Jenya indique qu'il existe sans doute une liste de disparus disponible chez les forces de l'ordre de la ville. Pour aider les aventuriers elle propose ensuite quelques soins à ceux qui ont été blessé la veille en venant au secours de Jozan. Enfin, se saisissant de sa plume, elle rédige un document demandant officiellement à ce que les sceaux d'armes des aventuriers soient ôtés pendant les sept prochains jours. Quittant la mère supérieure, Jozan et tous nos amis font route vers l'hôtel de ville.

Cela fait déjà plus d'une heure que Bisly avance pas à pas dans la queue des citoyens qui mène aux salles publiques de l'hôtel de ville.

« Heureusement que la température est supportable et qu'il ne pleut pas. » songe le hobbit en prenant son mal en patience. Son oreille est attirée par la conversation d'un gnome un peu plus haut dans la file. Il semble que pour celui-ci les disparitions seraient liées à quelque vieux phénomène connu des gnomes...

« Intéressant ou juste divertissant ? ».

Un bruyant groupe arrive pour prendre place lui aussi dans la file. Bisly reconnaît ses cinq compagnons. Bisly voit enfin se profiler à l'horizon la porte d'entrée du bâtiment quand des gardes sonnent du cor pour signifier la fin des visites du matin. La foule des quémandeurs se disperse lentement et nos amis se retrouvent désemparés devant des portes qui se ferment. C'est compter sans Vegmar qui se précipite pour tambouriner contre ces dernières. Quelle n'est pas sa surprise de voir la porte se rouvrir sur la face colérique mais connue du sergent Krewis ! Quelques mots, et voici nos aventuriers admis à l'intérieur où ils peuvent percevoir l'or qui les dédommage de leurs fausses pièces confisquées. Par ailleurs Skylar leur procure également un document d'exemption de sceaux d'armes. Ce n'est que sorti du bâtiment que Vegmar réalise qu'ils n'ont point cherché à obtenir plus d'informations sur les disparitions enregistrées par les forces de l'ordre... Tant pis ce sera pour plus tard ! Après un déjeuner rapide à la Choppe Renversée, Vegmar et Sylvanas décident de se rendre chez Garthun, un important marchand Nain de Cauldron. Juste avant la fin du repas, Bisly, toujours maussade, s'est quant à lui éclipsé et a disparu dans les rues de Cauldron.

Vegmar et Sylvanas se mettent en route vers le magasin de Garthûn qui est situé à l'ouest de Cauldron, le long de l'avenue du Magma, finalement pas très loin de la Choppe renversée. La bâtisse est en fait un grand entrepôt auquel est accolé dans une arrière cour un bureau. Deux gardes humains y montent la garde avec vigilance.



Cauldron

« Bonjour Messieurs, est-ce bien ici le magasin du marchand Nain Garthûn ? » s'enquiert Vegmar.

« Oui, veuillez vous adresser à l'intérieur » bougonne l'un des cerbères.

Vegmar, suivi de Sylvanas, pénètre dans une grande pièce dans laquelle trois employés s'affairent derrière des bureaux et comptoirs. Après s'être adressé à l'un d'eux nos amis apprennent que le seigneur Adrick Garthûn n'est pas en ville actuellement. Il est dans sa résidence principale aux environs de Redgorge, pour s'occuper de ses plantations situées principalement dans cette région. Intrigué par le personnel qu'il a croisé jusqu'alors Vegmar ne peut retenir une question :

« Je n'ai pas vu de Nains, le Seigneur Adrick n'en emploie-t-il point préférentiellement ? »

Devant la mine choquée de l'employé humain, Vegmar réalise qu'il a fait une bourde. Il enchaîne tant bien que mal en demandant s'il connaît un autre marchand Nain de la cité du nom de Merthan.

« Absolument pas ! Allez donc voir la Guilde des Marchands » répond glacialement l'autre.

Quittant l'endroit nos deux amis prennent d'un bon pas l'avenue du Magma pour rejoindre la maison de la Guilde des Marchands. Le bâtiment est une tour élancée que l'on aperçoit à six cent mètres de là.

Pendant ce temps, Jozan, Dimble et Rurik se rendent à l'Hôtel de Ville afin d'obtenir plus de détails sur les personnes disparues, comme suggéré par Jenya Urikas avant le déjeuner. Comme d'habitude une queue de citoyens et de voyageurs serpente devant l'Hôtel de Ville. Nos aventuriers s'arment de patience et rejoignent le bout de la file. Une lente progression commence.

« Heureusement qu'il ne pleut pas trop. » songe Dimble en jetant un œil au ciel menaçant.

Un peu plus tôt, une petite silhouette alerte quittait discrètement La Choppe Renversée. Bisly avait choisi de fausser compagnie à ses compagnons pour faire avancer lui aussi l'enquête. Contournant le lac par le sud il emprunte l'avenue des Cendres jusqu'à l'Orphelinat de la Rue de la Lanterne. Après quelques instants d'hésitation le jeune hobbit frappe à la porte de l'établissement.

Un judas s'ouvre au niveau du hobbit et une petite voix éraillée demande :

« C'est pourquoi ? A qui ai-je l'honneur ? »

L'émotion à la gorge, reconnaissant Gretchyn Tashykk la vieille directrice hobbite de l'orphelinat, Bisly répond :

« Vous ne me reconnaissez pas Maîtresse Gretchyn ? »

« J'ai bien peur que non, même si ta voix et ton air me rappelle quelqu'un mon garçon » répond doucement Gretchyn tout en dévisageant son visiteur.

« Je suis Bisly, un de vos anciens pensionnaires. »

Une lueur de plaisir illumine la petite face ridée et pleine de sollicitude de la vieille hobbite tandis qu'une clef fait tourner la lourde serrure de la porte d'entrée de l'orphelinat.

Bisly et Gretchyn font d'émouvantes retrouvailles autour d'un verre de vin sucré partagé dans la cuisine où s'affaire Neva la bonne de l'endroit. Très vite Bisly explique qu'il a entendu parler des disparitions des quatre orphelins et qu'il souhaite apporter son aide. En interrogeant la directrice il apprend qu'aucune trace d'effraction n'a été trouvée sur les portes et volets, pourtant fermés par de bonnes serrures; faites par Keygan Ghelve le serrurier de Cauldron. Par ailleurs aucun bruit, ni cri n'a été entendu. Pas de traces non plus d'ailleurs, y compris dans le jardin derrière la bâtisse. Les gardes qui sont venus hier matin, juste après que la disparition ait été constatée, n'ont rien trouvé malgré des questions et une inspection minutieuse des lieux. La police a bien aussi envoyé ces deux enquêteurs demi-elfes ce matin mais ils se sont contentés de poser les mêmes questions.

« Un blond et un brun, Fario Ellegoth et Fellian Shard qu'ils s'appelaient » soupire la hobbite.

Un coup d'œil dans le jardin permet à Bisly de faire le bonjour à Jaromir Barbecuivré, le jardinier Nain. Il est avec un impressionnant demi-orc borgne et marqué de cicatrices (sans doute Patch l'actuel serviteur de l'orphelinat qui fût recueilli tout jeune enfant par Gretchyn, il y a une vingtaine d'années). Jaromir après quelques hésitations reconnaît Bisly, mais quand celui-ci le questionne sur les disparitions il ne peut qu'admettre qu'il n'a absolument rien remarqué dans le jardin et sur les extérieurs du bâtiment.

Une rapide visite à l'étage confirme à Bisly les dires de Gretchyn quant à la solidité des barreaux et des volets. Quant aux enfants eux-mêmes, un rapide interrogatoire confirme qu'ils n'ont rien entendu, si ce n'est dans leurs rêves. En fin d'après-midi, Bisly, après avoir assuré ses anciens bienfaiteurs de son soutien et de son aide, décide de rejoindre rapidement l'auberge pour y retrouver éventuellement ses compagnons.

L'entrée de la Guilde des Marchands est elle aussi gardée par deux vigiles. A l'intérieur, Vegmar et Sylvanas découvrent une salle d'accueil dans laquelle préside un hobbit perché derrière un bureau monumental. Des escaliers partent de part et d'autres de la salle et mènent sur un palier un étage plus haut. Le concierge a tôt fait de renseigner nos deux compères. Oui il y a bien un Nain du nom de Merthan Heaumedambre qui est inscrit sur les registres depuis une année et demie. Il est spécialisé dans les denrées et les produits de luxe et a une petite boutique dans le sud-est sur une rue débouchant sur l'avenue du Magma.

Aussitôt nos amis se mettent en route et une vingtaine de minutes plus tard ils sont devant la boutique dont la porte est close. Manifestement l'endroit est fermé et il n'y a personne. Après avoir vainement tambouriné à quelques portes immédiatement voisines, Vegmar s'adresse finalement à un cordonnier situé un peu plus loin. C'est un humain d'une bonne cinquantaine d'années qui confirme que Merthan est absent et qu'il ne l'a pas vu depuis quelques jours.

« Cela n'a rien de surprenant vous savez, il me semble qu'il a une propriété du côté d'Hollowski. En plus, vu sa spécialité, il a besoin de beaucoup se déplacer auprès des meilleurs artisans et cultivateurs de la région. »

Vegmar, résigné, confie alors à l'homme un message à remettre à Merthan lorsqu'il le verra. Le parchemin indique le nom de Vegmar et le fait qu'il aimerait être contacté à La Choppe Renversée où il réside. Ceci étant fait, toujours suivi de Sylvanas, le paladin repart pour une longue marche vers l'Hôtel de Ville.

« Je crois que ça va être à nous cette fois ! » dit triomphalement Rurik à Jozan et Dimble.

En effet la porte de l'Hôtel de Ville est juste devant les trois amis. A cet instant un remue ménage agite la queue derrière eux. Tel un buffle se frayant un passage dans un troupeau de gazelles, un Vegmar rouge et soufflant apparaît dans un dernier :

« Puisque je vous dis que nous sommes ensemble ! Vous me prenez pour un menteur ? »

Sylvanas profitant du sillage de son ami Nain s'est lui aussi glissé jusque là. Quelques minutes plus tard, sous les regards courroucés mais fuyants des badauds, nos amis sont admis à l'intérieur du bâtiment. On les aiguille alors vers le bureau du magistrat en charge de la sécurité des citoyens. Au vu de la missive de Jenya Urikas l'homme ne tarde pas à leur fournir la liste des disparus recensés par la Garde.

Dans la conversation avec l'homme les aventuriers apprennent qu'aucun lien n'a pu être trouvé entre les victimes. Aucun indice n'a été relevé chez elles non plus : les portes n'ont pas été forcées de façon visible, il n'y a eu ni cri, ni bruit décelé par le voisinage. Par contre il a été vérifié que les disparitions se déroulaient pendant la nuit et plus particulièrement celles très sombres. La plupart des résidences des disparus ont été visiblement fouillées. Enfin, les enquêtes vers les « suspects habituels », Guilde du Dernier Rire ou autre gangs connus, ont fait chou blanc.

Une dernière formalité consiste à faire apposer un tampon de validation de leur exemption de sceau d'armes. Le magistrat ne peut malheureusement que le faire pour deux jours (aujourd'hui et demain). Afin de valider un port d'armes plus long, pour un groupe d'aventuriers oeuvrant sous la juridiction d'une institution de la ville, il est nécessaire d'obtenir l'accord du conseil de Cauldron. Nos amis seront reçus le surlendemain en fin d'après-midi.

« Soyez à l'heure. » leur conseille l'officiel tout en prenant congé.

Après cet après-midi bien remplie, les gorges sèches de nos amis les conduisent tout naturellement vers La Choppe Renversée...

Attablés à une table tranquille et savourant une bonne choppe payée par la générosité de Rurik, les enquêteurs tentent de faire le point sur leur avancement. La divination de Jenya reste bien énigmatique et ce malgré la liste et les quelques informations collectées à l'Hôtel de Ville. Les indices semblent pousser à rechercher les disparus sous Cauldron, mais c'est un peu vague, même s'il semble qu'un « domaine de malachite » soit l'endroit plus précis à retrouver. Vegmar prend alors la parole :

« Les Nains ont eu en leur temps un bastion souterrain sous cette ville. Il était censé protéger la surface des incursions des créatures des profondeurs. Ce lieu portait le nom de Forteresse Malachite à cause de la pierre de lave noire qui la constituait. Jusqu'à il y a environ dix ans, elle était sous l'autorité d'un chef Nain du nom de Zénith SplinterShield. Cependant ce dernier a fini par décider une folle expédition punitive dans les profondeurs et lui et la quasi totalité de sa garnison n'en sont jamais revenus. La forteresse a été abandonnée et nous en avons perdu l'accès. »

Bisly, qui rentre de l'orphelinat, découvrent ses compagnons plongés dans leurs réflexions. Après avoir pris connaissance des nouveaux éléments collectés dans les heures précédentes, le hobbit s'enferme quelques instants dans un silence concentré. L'atmosphère entre Jozan et Bisly reste tendue et quand ce dernier se met à expliquer sa propre enquête il ne peut manquer d'y placer quelques piques pour le clerc.

« Je me suis rendu à l'orphelinat. Et oui, j'en suis un Jozan ! J'ai pu y retrouver quelques amis qui m'ont permis d'aboutir à la conclusion suivante : les enlèvements sont faits par des gens qui ont accès aux clefs des résidences des victimes ! »

« Les serrures sont les clefs ... !! Mais bien sûr » murmure Sylvanas

« Qui plus est, j'ai aussi eu le nom du serrurier qui a fourni l'orphelinat. Il s'agit d'un gnome du nom de Keygan Ghelve. Par contre j'aimerais bien aller récupérer ma confirmation d'exemption de port d'armes à l'Hôtel de Ville. Le jour tombe, je crois que l'on a intérêt à faire vite. »

Le groupe tout entier décide de suivre Bisly. La chance est du côté de nos amis puisqu'ils arrivent juste à temps pour arrêter le magistrat qui s'apprête à rentrer chez lui. Après avoir obtenu ses tampons, Bisly se tourne vers ce dernier :

« Au fait, vos enquêteurs demi-elfes ont obtenus des résultats ? »

Devant la mine stupéfaite de l'humain, Bisly précise les noms et circonstances.

« Ecoutez, je ne vois vraiment pas de qui il s'agit » répond l'officier de justice,

« Mais je peux vous certifier que nous n'employons pas ces gens dans la police. »

C'est avec encore un mystère de plus que les aventuriers rejoignent leur auberge pour un dîner bien gagné.

Une troupe de chanteurs-danseurs anime l'auberge où l'affluence est à son plus haut. Sylvanas et Jozan prêtent l'oreille aux conversations des clients proches. Il semble qu'une fois encore les disparitions soient le principal

sujet. L'histoire de ce gars accoudé au bar ne manque pas d'intérêt : pour lui c'est sur, la Disparite est de retour ! Mais qu'est-ce donc ?

« Ben pardi, un truc qui fait disparaître les gens tiens ! Les gnomes ils en ont souffert y a de ça un bon bout de temps, je vous dis. C'est même pour ça qu'ils ont dû quitter leur petite enclave sous Cauldron. »

Au cours du repas les discussions vont bon train. Il s'agit de décider quelles actions entreprendre et quand. Vegmar est partisan de faire vite, en effet les derniers mots du parchemin de Jenya Urikas semblent indiquer une urgence certaine.

« La nuit est tombée et ce serrurier sera fermé ! En plus on ne sait même pas où est son échoppe ». soupire Dimble.

« Pour ça, pas de problème ! » dit Jozan.

« Je sais où aller. Toutefois il vaudrait mieux passer d'abord par mon église. Jenya souhaitait vous confier une fiole de soins afin de vous soutenir dans votre quête. Et puis en plus cela nous permettrait de la mettre au courant de nos progrès. »

La décision est finalement prise de rendre visite à ce serrurier gnome après un crochet par l'église de St. Cuthbert. Les aventuriers partent s'équiper dans leurs chambres. Peu après, sous la conduite d'un Nain armuré d'un clibanion, une troupe peu discrète et armée de pied en cape fait une sortie remarquée de La Choppe Renversée.

La nuit est maintenant tombée sur Cauldron et une pluie fine arrose la ville rendant glissantes les ruelles et les avenues pavées. Après un détour par St. Cuthbert et une rapide conversation avec Jenya, les voici qui arrivent sur l'avenue des Laves près de chez Keygan Ghelve. Une première inspection discrète des extérieurs par Bisly et Sylvanas révèle que la boutique est close et bien protégée derrière sa porte et ses volets cadénassés. Vegmar ne s'en laisse pourtant point compter et avançant avec le reste du groupe, tape fermement à la porte de la maison. Après quelques instants et plusieurs séquences de coups sonores, les volets à l'étage s'ouvrent et un gnome au visage sévère passe la tête pour s'exclamer :

« Vous n'avez pas bientôt fini ! Je vais appeler la garde ! La boutique est fermée ! »

« Nous avons à vous parler à propos de vos serrures ! » répond Vegmar

« Vos affaires et les miennes attendront demain. » dit l'autre refermant ses volets.

Mais il en faut plus pour décourager notre paladin qui se remet à battre comme un sonneur la porte tout en se lançant des questions sonores sur le rôle de certaines clefs dans l'affaire des disparitions et ainsi de suite. Après quelques minutes, les volets se rouvrent et c'est un gnome nettement plus conciliant qui propose à Vegmar et Dimble de le rejoindre à l'intérieur pour une discussion plus calme.

La porte s'ouvre un peu plus tard, laissant entrer les deux amis, avant d'être refermée

et prestement verrouillée derrière eux. Ils se retrouvent dans la boutique de Ghelve : une pièce carrée avec un comptoir et des dizaines de clefs qui pendent aux murs. Une porte fermée est au fond de la pièce, tandis qu'un rideau rouge derrière le comptoir donne sans doute l'accès à une autre pièce. Très vite les questions de Vegmar mettent mal à l'aise le serrurier qui perd petit à petit contenance devant la description des tourments des disparus et les questions de plus en plus précises de Vegmar. A voix basse et en jetant de fréquents coups d'œil vers le rideau derrière lui, il finit par avouer que des créatures venant des sous-sols ont investi son échoppe et capturé son familier, un rat appelé Starbrow. Ayant pris celui-ci en otage, ils ont exigé de Keygan qu'il confectionne un passe pour ouvrir toute ses serrures. Les créatures sont de deux sortes, les une petites, les autres de taille humaine, elles parlent très peu ou pas le commun. L'un des « grands » est en ce moment dans la pièce à côté !

Poussant de côté le gnome, Vegmar marteau en main, suivi de Dimble ouvre le rideau et pénètre dans la pièce adjacente. Des marches de bois longent le mur et donnent vers un palier à l'étage. Comme Vegmar s'intéresse au dessous de l'escalier, une créature tombe lourdement juste à côté de lui, ayant manifestement chuté en tentant de se jeter sur le Nain depuis l'étage. Le combat qui s'ensuit est bref ! La rapière aiguisée de l'adversaire ne parvient pas à percer la lourde armure de Vegmar. Dimble, quant à lui, fait surgir par deux fois des projectiles étincelants et précis de ses mains. Toutefois, avant de succomber, l'humanoïde a le temps de se saisir d'un objet dans sa ceinture et de le lancer au sol aux pieds de notre magicien. La pierre (ou quoi que ce soit) vole en éclat dans un bruit terrible qui résonne dans la pièce, laissant Dimble complètement sourd ! Avec quelques geste le gnome fait comprendre son état au paladin Nain.

Vegmar, les oreilles encore tintant, se penche vers la créature humanoïde allongée sur le sol. Elle est nue à l'exception d'un pagne et sa peau grisâtre de caméléon semble encore tenter de reproduire le motif et les couleurs du sol. Sa seule possession est une

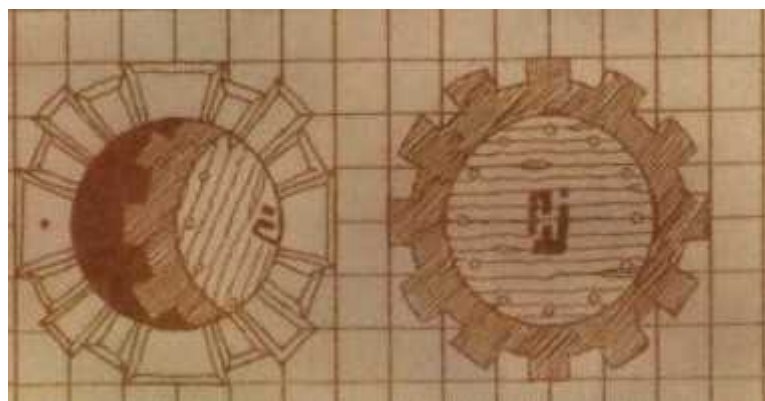


longue rapière effilée et de qualité moyenne. Keygan, qui a tout vu de la scène, accepte maintenant de laisser rentrer le reste du groupe qui rejoint Vegmar et Dimble à l'intérieur de la boutique.

Le serrurier supplie Vegmar de lui donner sa parole qu'il va chercher à libérer Starbrow. Comme le Nain acquiesce, il promet en échange de se laisser juger pour son forfait. Il sent que son familier est prisonnier dans une cage quelque part dans une pièce obscure. Il indique que les kidnappeurs arrivent par un passage dissimulé sous son escalier et qui est l'un des seuls restant qui mène à Jzadirune, l'ancienne enclave gnome abandonnée. Il n'y a mis les pieds que tout jeune enfant et ne se souvient que de peu de choses. Il a toutefois une vieille carte que lui a laissée son père et qu'il confie aux aventuriers avec ces mots :

« Soyez prudent, la cité a été abandonnée à cause de la Disparite, une maladie ou une malédiction qui faisait disparaître ses habitants les uns après les autres. Malheureusement je ne sais rien d'autre. »

Il est un peu moins de minuit quand le groupe d'aventuriers ouvre le passage sous l'escalier situé derrière la tenture rouge qui sépare la boutique de Keygan de sa salle de stockage. Un large escalier poussiéreux s'enfonce dans l'obscurité. Après que Sylvanas ait allumé sa lanterne et que Dimble ait fait de même d'une torche, les aventuriers commencent à descendre dans le passage. Les paliers de l'escalier comportent des portes-torches mais ceux-ci sont vides, laissant l'endroit à l'obscurité. Comme Vegmar et Rurik tournent pour la seconde fois sur un palier, un souffle d'air accompagné de légers bruits de rires et de murmures incompréhensibles montent vers eux. Ignorant son appréhension le groupe continue sa prudente et lente progression pour déboucher dans une très grande salle carrée. Celle-ci est décorée de nombreux masques de cuivre attachés aux murs, un passage face aux aventuriers s'ouvre sur l'obscurité. Mais le plus étonnant se situe sur le mur à la gauche des aventuriers : deux portes circulaires



en bois avec des couronnes en forme d'engrenage de métal, le milieu de chaque porte est orné d'un symbole peint à l'encre. L'une d'entre-elles est à demi ouverte et maintenue dans cet état par un bloc de pierre placée dans l'engrenage. Une lumière affaiblie filtre par l'ouverture ainsi créée.

« Les voilà nos portes avec des dents » mes amis, dit Vegmar d'une voix basse « Soyons prudents ! ».

« Vous avez vu, il y a des lettres gnomes dessus : un J et un A » dit d'une voix trop forte Dimble.

Dimble, Rurik et Sylvanas inspectent les masques situés de part et d'autre de l'entrée. Ils sont en cuivre, de soixante centimètres de diamètre et collés au mur. Ils représentent des visages de gnomes dans différentes expressions. Les gloussements semblent quant à eux venir des murs eux-mêmes. Pendant ce temps, Vegmar s'est approché d'un pas décidé de la porte entrouverte, Jozan à sa suite. Après un coup d'œil qui ne lui révèle qu'un endroit vide avec un bâton lumineux qui traîne sur le sol, notre Nain se glisse à l'intérieur...

3 - A LA DECOUVERTE DE JZADIRUNE

Le paladin a tout juste le temps de faire deux pas dans la salle avant qu'un choc violent résonne métalliquement dans le dos de son cliibanion, le repoussant plus avant dans la pièce, surpris. Se retournant, il fait face à un humanoïde caméléon tel celui tué chez Ghelve. La créature est rapide, et disparaît presque, y compris lorsqu'elle bouge, en se confondant avec les parois de pierre de la salle. Vegmar fait face et reçoit un second coup de rapière qui fait crisser son armure alors qu'il frappe à son tour son adversaire de son marteau.

Jozan, voyant son compagnon agressé s'est lui aussi introduit dans la salle, il y reçoit un accueil similaire ! Une créature jaillit du mur et frappe dans le dos du prêtre, lui arrachant un grognement. Le prêtre lui aussi se retourne pour faire face à son agresseur. Bisly vient juste de rejoindre ses deux compagnons lorsque celui aillant affaire à Vegmar sort une pierre qu'il lance au pied du hobbit où elle éclate dans un bruit de tonnerre. Bisly découvre avec angoisse qu'il n'y entend plus alors que la créature, profitant du répit, se jette et disparaît dans un tunnel rond situé dans le mur face à la porte. Son compagnon doit maintenant faire face à trois adversaires. Après avoir subi plusieurs coups il se rue dans un autre tunnel situé dans le mur de gauche et s'enfuit dans une course rapide.

Dans la salle aux masques, Rurik et Sylvanas ont entendu la déflagration et se précipitent vers la porte entrouverte. Dimble, toujours dans le monde du silence, les aperçoit et se lance à leur suite. Quand ils entrent c'est pour découvrir Vegmar, Rurik et Jacky qui disparaissent dans la bouche sombre d'un tunnel d'un mètre cinquante de diamètre qui s'ouvre dans le mur de gauche. La grande salle est rectangulaire et de nombreux couchages et coffres de lits gisent çà et là dans un piteux état et couverts de toiles d'araignées et de poussière. Dans le mur face à l'entrée un autre tunnel similaire est visible. Sylvanas se tient debout devant celui-ci, immobile et pensif. Des gravats et des fragments de pierre gisent sur le sol près des deux ouvertures. Une rapide fouille ne révèle rien d'intéressant. Sylvanas se retourne alors vers ses compagnons :

« Une des créatures s'est enfuie par cet autre passage, quelqu'un veut-il m'y suivre ? »

La mine interrogative des deux sourds le renseigne sur leur état. Jozan, quant à lui, n'est pas prêt à une séparation hasardeuse. Il se saisit du bâton lumineux qui traîne au sol et les quatre aventuriers s'engagent prudemment dans le même tunnel que les Nains.

Ralentis par un Jacky peu rassuré par une balade dans l'obscurité, Vegmar et Rurik ont progressé dans leur boyau. Très vite les bruits de la course de leur agresseur se sont évanouis. Après quelques minutes et un ou deux crochets le passage débouche sur un T. Les deux Nains décident de prendre à droite et de laisser un piton dans la paroi afin de renseigner leurs amis. Mais alors que Vegmar achève de planter celui-ci, un bruit léger puis une faible lueur émerge de l'arrière. Après quelques instants de tension, le groupe se retrouve. Tous, maintenant éclairés, se mettent à suivre en file indienne le paladin.

Quelques mètres plus loin une lueur et des gazouillis d'oiseaux émergent d'un passage sur la droite qui débouche immédiatement dans un grand espace arboré et naturel, il semble même que l'on discerne le ciel là haut ! Après la surprise initiale et grâce aux informations de Dimble qui vient tout juste de recouvrer son sens de l'ouïe, tout le monde réalise qu'il s'agit là d'une illusion très élaborée. Deux passages s'ouvrent à droite et à gauche, au centre des murs de la grande salle. Ils donnent respectivement sur un palier et des escaliers descendant dans l'obscurité et sur une gigantesque pièce plongée dans le noir. A l'extrême gauche du mur opposé au tunnel, les aventuriers notent de loin la présence d'une porte à engrenage. Elle est fermée mais apparaît clairement, encadrée de lierres et de mousses illusoires. La porte est peinte d'une lettre D, toujours dans l'alphabet gnome. Une petite ouverture en forme de losange se trouve sous l'inscription. Sylvanas y introduit le bout de son épée et tente de tourner celle-ci, sans autre succès que d'émousser la pointe de son arme. Bisly, empruntant la lanterne de l'elfe examine la chose de plus près.

« Il y a une espèce de forme en relief reproduisant le signe de la porte » dit-il d'une fois forte « Je pense qu'il faudra trouver la clef pour passer ! »

Après avoir consulté la carte de Keygan, les compagnons se décident à passer dans la grande pièce. Dans la faible lueur qu'ils apportent, ils découvrent une immense salle de banquet ou de réfectoire. Les meubles sont abîmés et éparés, depuis longtemps sans utilité. Quatre portes à engrenage se répartissent sur les murs latéraux, mais elles sont fermées. Au fond nos amis rentrent dans une pièce qui manifestement fût un vaste lieu d'aisance. Bien que l'endroit soit depuis longtemps inusité, une odeur aigre continue de flotter. Là encore deux portes fermées sont découvertes dans le couloir menant aux latrines.

Faisant demi-tour la troupe retourne vers le tunnel qui débouchait dans la pièce forestière. Prenant vers la droite, Vegmar et Rurik, toujours en avant-garde découvrent une salle qui doit être une grande cuisine désaffectée. Là encore la plupart des meubles et des ustensiles sont étalés de ci de là et couverts de poussière. Seul un immense vaisselier aux portes vitrées encore fermées reste en place, adossé au mur d'en face. A gauche, dans chaque coin, deux grands âtres de cheminée sont visibles. Plus surprenantes sont les trois mâchoires d'araignée, de taille impressionnante, qui sont posées sur l'une des tables. Elles semblent savamment et fraîchement découpées. Ne souhaitant même pas entrer dans cette pièce, les Nains font demi-tour demandant à ceux qui suivent de rebrousser chemin. Mais Bisly se faufile vers la pièce et y entre.



Notre hobbit commence par faire le tour de la cuisine, notant au passage la porte à engrenage close dans le mur de gauche. Prudent depuis l'épisode qui l'a rendu sourd, il inspecte les murs en les rayant de sa dague. Comme il termine son tour de la pièce, il voit Sylvanas apparaître à l'ouverture et le fixer avec une lueur d'angoisse dans son regard tandis que sa bouche s'ouvre sur un cri muet. Bisly ressent alors une douleur aiguë dans le bas du dos tandis que sur son côté une petite créature humanoïde, enfouie dans une cape et armée d'une dague, tombe de la cheminée en le manquant manifestement. Malgré le sang qui commence à sourdre de sa blessure, le hobbit se retourne et fait face courageusement à ses adversaires alors que Sylvanas se jette à son secours. Les monstres sont encapuchonnés et dans la noirceur sous ce capuchon on ne peut deviner que deux halos lumineux et blanchâtres. Ils semblent chercher à éviter la lumière de la lanterne tenue par Bisly tout en jouant avec les ombres créées, rendant les coups très difficiles à ajuster.

Alertés par le cri de Sylvanas, les autres compagnons viennent réinvestir la salle et le combat tourne vite à l'avantage des aventuriers. Voyant sa fin proche l'une des créatures s'est même rendue à Bisly dont la surdité s'était achevée un peu plus tôt. Dans la pièce brillamment éclairée par le sort que Dimble a lancé lors de l'affrontement, le petit monstre révèle une face inquiétante et se met à baragouiner une langue que personne ne parvient à comprendre...

Après une rapide concertation, les aventuriers ont décidé d'attacher leur inquiétant petit prisonnier. Celui-ci se retrouve les mains liées dans le dos et poussé en avant par un Bisly vigilant.

« You at hib ! You at hib ! » répète la créature en tentant d'entraîner les compagnons à sa suite vers le bout du boyau où ils cheminent. Vegmar, méfiant, décide de retourner vers la sortie et d'aller confier leur prise aux autorités de Cauldron. Malheureusement, une bien mauvaise surprise les attend car la porte à engrenages qui leur avait servi à

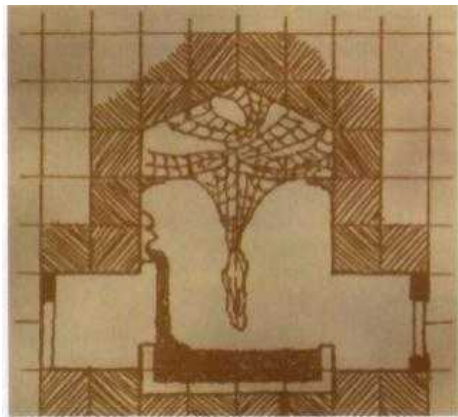
rejoindre cette partie de Jzadirune est maintenant close. Comme Vegmar s'approche de celle-ci une volée de carreaux d'arbalète jaillit du tunnel lui faisant face. Malgré la protection de son armure, les tirs précis des ennemis embusqués font reculer le paladin vers ses compagnons. Bisly propose un plan : après avoir fait lancer un sort de lumière sur une pierre, il se glisse vers l'ouverture du tunnel et lance un caillou afin de déclencher le tir des arbalétriers. La manœuvre est un franc succès puisqu'un des carreaux vient se ficher dans la main du téméraire héros, le blessant cruellement. Mais l'instant d'après, serrant les dents et sans attendre que les tireurs aient rechargé, le hobbit envoie sa pierre lumineuse dans le boyau obscur.

C'est maintenant à Vegmar, à l'abri derrière l'imposant pavois de Jozan, de se ruer dans l'orifice et d'affronter les projectiles des tireurs qui y sont dissimulés. Le Nain, suivi par le reste du groupe, continue sa progression en entendant ses adversaires détalé devant lui. Rapidement, le paladin débouche dans une immense salle vide éclairée par d'étranges boules lumineuses qui flottent sous la voûte dans un ballet sans but. La salle est ornée de grands piliers sculptés représentant des gnomes de toutes professions se juchant sur les épaules les uns des autres jusqu'à atteindre le plafond à quelques quatre mètres de hauteur. Comme les aventuriers entrent en file indienne, un feu nourri de carreaux se déclenche en provenance du fond de la grande salle. Un combat sans merci s'engage entre cinq créatures humanoïdes caméléons et les compagnons. Lors de la bagarre, le petit monstre encapuchonné trompe la vigilance de Dimble et tente de s'enfuir en rebroussant chemin vers le tunnel. Funeste choix ! puisque une pierre traîtresse l'envoie bouler dans une chute fatale au contact d'un monceau de gravats et de débris rocheux acérés.

Pendant ce temps, le combat acharné a fini par tourner à l'avantage des héros. Toutefois un des adversaires réussit à s'enfuir, bien que blessé, en bondissant dans un boyau situé au fond de la pièce. Il est temps pour les aventuriers de faire le bilan de leurs blessures et de se soigner. Une rapide inspection de la salle permet par ailleurs de découvrir une grande vasque circulaire remplie d'une eau limpide et fraîche qui s'écoule d'une tête de gnome souriante, sculptée à même l'un des murs. Une fois goûtée, l'eau s'avère potable et abreuve la soif de chacun. La salle comporte trois portes à engrenages, toutes fermées, ainsi que plusieurs couloirs qui y débouchent. En fouillant les corps, Vegmar met la main sur une petite clef métallique passée sur une chaîne et portée au cou par l'un des êtres caméléons. De son côté Bisly est visiblement fâché par le manque d'attention de Dimble à surveiller le prisonnier maintenant mort. En retournant le petit cadavre, le hobbit découvre sur celui-ci un petit bâtonnet de section carrée et ornée d'un « D » d'alphabet gnome sculpté à son extrémité.

« Ceci serait bien une clef pour une de ces fameuses portes » s'exclame le voleur en la montrant à tous.

Après un court conciliabule, les aventuriers décident de se diriger vers le couloir qui selon leur plan doit les mener à la porte « D » de la salle forestière explorée plus tôt. Après avoir monté une volée de



marches ils découvrent sur la gauche un renforcement qui donne sur une porte fermée « N ». Quelques pas plus loin c'est un passage qui s'ouvre sur la droite et semble déboucher dans une pièce. Un bruit d'eau courante, assez fort, vient de cet endroit. Se dérouter de leur chemin, les compagnons pénètrent dans ce qui semble une salle d'eau pavée de marbre bleu et équipée d'une piscine ovale où s'écoule un jet d'eau claire surgi de l'habituelle tête de gnome sculptée. Moins conventionnelles sont les grandes toiles d'araignée qui tapissent la niche du plafond au dessus du bassin. Deux araignées de grande taille cheminent dans les entrelacs de fils qui soutiennent un cocon de forme sinistrement humanoïde. Comme nos amis s'approchent intrigués, une mygale monstrueuse surgit d'un bond de la piscine, semblant ignorer l'eau présente. Rurik est manifestement le plus appétissant car le monstre se jette sur lui dans un claquement de mandibules !

Malgré deux morsures qui glacent un court instant le sang du guerrier Nain, la bête ne résiste pas longtemps aux lames aiguisées des héros. Après que Sylvanas se soit débarrassé des deux autres arachnides avec deux flèches expertes, Jozan ramène le cocon au sol. Il s'avère contenir les restes desséchés d'un être caméléon. Dans la bourse de ce dernier, trois pierres précieuses sont découvertes : l'une est une pierre magique d'loun dit Sylvanas après une inspection attentive. L'eau de la piscine ainsi que celle du jet sont des illusions comme chacun dorénavant s'en doute.

« Mais, il y a une porte dissimulée ici ! » s'exclament Rurik et Sylvanas en observant un des murs latéraux. En effet, après quelques tâtonnements une portion du mur se met à pivoter autour d'un axe central, donnant accès à une pièce sombre et poussiéreuse. Celle-ci s'avère être une ancienne réserve. Des tonneaux et des caisses sont empilés le long des murs. Une échelle permet de descendre à un niveau inférieur de la salle sur lequel débouche une porte à engrenages ornée d'un « E ». N'ayant trouvé rien de comestible ni d'intéressant dans la pièce, Rurik et Jozan se saisissent de l'échelle et retournent dans la salle d'eau afin de s'en servir pour descendre au fond du bassin. Là encore l'inspection minutieuse ne donne rien et l'échelle est finalement remise en place dans la salle de stockage. Après avoir refermé le passage secret, le groupe décide de poursuivre son chemin en sortant de la salle d'eau. Au fond du couloir qui suit, Rurik fait une découverte : là encore le mur semble receler une porte dérobée dont le mécanisme est sans doute lié à ce porte torche...



« Ça peut tourner ! Allez ouvre toi. » dit Rurik triomphalement en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Mais loin d'une porte qui s'ouvre, c'est le sol qui se met à pivoter violemment sous les pieds de Rurik, Vegmar et Jacky. Les deux derniers sont éjectés dans l'escalier attenant et tombent lourdement quelques marches plus bas dans un fracas d'armure et de jurons Nains.

« Bon, c'était peut-être bien l'autre sens. » murmure Rurik en tournant à nouveau le dispositif. En effet, une porte pivotante s'ouvre alors en face de lui. Les compagnons débouchent dans une salle dont le sol s'ouvre d'un boyau. Dans un des coins de la pièce, un énorme cadavre putréfié d'une créature vermiforme verdâtre envoie des effluves nauséabondes. Des traces de sangs sont visibles aux bords de l'ouverture. Rurik s'approche avec précaution du monstre mort, notant au passage ses mandibules entourées de nombreuses tentacules. Machinalement le guerrier envoie un coup de hache au travers du corps, mais son arme rencontre un objet dur. Découpant les restes de la créature, les compagnons mettent à jour deux coffres de bois renforcés de métal mais sans serrure. Le premier contient des pièces d'or, d'argent et de cuivre. Le second coffre contient quant à lui un étui de cuir avec deux parchemins – l'un avec le sort d'armure de mage – l'identifie Dimble, un petit miroir orné d'argent, un nécessaire de soins et un pendentif d'argent en forme de dragon aux yeux ornés de pierres de lune. Par ailleurs, une dizaine de chemises de mailles et d'écus de petite taille sont empilés dans un autre coin de la pièce. Dimble se saisit de l'une d'elle afin de l'enfiler en lieu et place de son ancienne armure.

Le groupe entreprend alors de descendre par le boyau, pistant les gouttes de sang détectées par Sylvanas. Ce passage les ramène à nouveau vers la grande salle aux lumières mouvantes. La piste de la créature blessée se poursuit vers l'un des couloirs inexplorés. Fourbus nos amis décident d'abandonner l'exploration et de rejoindre la salle de stockage près de la salle d'eau afin d'y prendre un repos mérité.

Après quelques heures de sommeil ainsi que quelques prières pour les plus pieux, les aventuriers reprennent des forces en avalant un petit déjeuner froid et rapide. Ils se rendent ensuite à la porte de la pièce jardin afin d'y introduire la clef découverte par Bisly. Aussitôt en place, un déclic se produit et la porte roule sur des engrenages bien huilés afin de donner le passage dans la pièce aux arbres illusoires. Après avoir récupéré la clef, ce qui a pour effet de refermer la porte, les aventuriers décident de retourner vers la cuisine afin de la fouiller. Empruntant le boyau ils ont tôt fait d'atteindre leur but. La pièce semble légèrement différente de la veille : la grande armoire s'est effondrée et a projeté son contenu dans toute la pièce, maintenant couverte de débris de vaisselle brisée. Une fouille de l'endroit ne donne rien et nos amis décident de rebrousser chemin en reprenant le boyau et en le suivant jusqu'à son extrémité.

Vegmar, comme souvent en tête, est le premier à apercevoir la pièce dans laquelle débouche le tunnel. Il y a un passage à droite et un autre à gauche ainsi qu'un second tunnel creusé dans le mur d'en face. Sinon, à part les habituels gravats, l'endroit est vide. Vegmar pénètre d'un pas décidé dans ce lieu et disparaît aussitôt à la vue de Rurik qui le suivait : Le paladin semble s'être volatilisé !

« Vegmar ! Où es-tu ! » lance le guerrier interloqué.

« Et bien juste en face de toi. » lui répond, la voix de Vegmar toute proche.

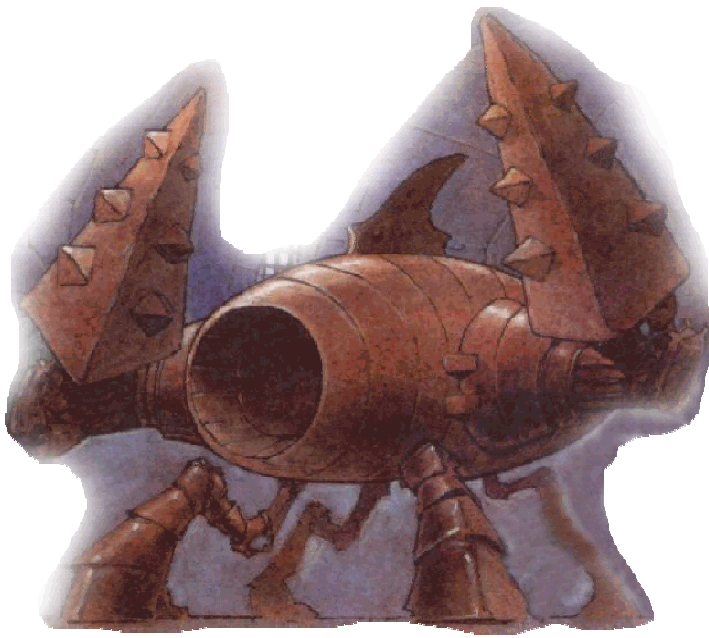
« Mais je ne peux pas te voir ! »

« C'est sans doute encore un de ces tours de passe-passe des gnomes qui ont bâti l'endroit. » conclut le paladin. Mais Bisly, juste derrière Rurik, semble trouver cette nouvelle distraction fort à son goût. Avec un cri de joie il se lance en courant dans la salle disparaissant soudain à la vue de tous. A ce même instant, une voix grinçante, sortie de nulle part résonne dans l'air :

« Taral Yan Ziggek ! » dit-elle avec application.

« Tue les intrus ! » traduit Dimble dans un murmure comme un grincement mécanique surgit proche de l'endroit où Bisly a disparu.

Comme le hobbit s'avance vers l'un des murs il reparaît à la vue de ses amis. Mais juste devant lui vient d'apparaître également une créature très étrange. Elle semble entièrement recouverte d'une armure métallique hermétique. Elle est juchée sur quatre jambes courtes et son corps cylindrique s'ouvre sur une espèce de bouche ronde et obscure. En guise de bras le monstre possède deux espèces de membres coniques hérissés d'ergots triangulaires. Alors que bouches bées Bisly, Vegmar, Rurik, Jacky et Jozan examinent la chose, celle-ci émet un cri terrible qui ébranle les nerfs de ceux qui lui font face. Jacky pousse un cri de terreur et va se tapir dans les gravats qui encombrant un coin de la pièce. Rurik semble stupéfait et n'esquisse pas le moindre geste, comme sonné. Cependant, la créature ne s'arrête pas là et faisant tourner ses bras elle se précipite vers Bisly qui ne parvient pas à s'esquiver. Le combat s'engage alors entre le monstre et Jozan, Sylvanas et Bisly. La créature semble ne rien sentir des coups de ses adversaires qui sonnent avec un bruit métallique lorsqu'ils la touchent. Dimble essaye quelques injonctions gnomiques mais cela semble être sans effet sur ce qui lui semble bien être un « Automaton » excavateur de conception gnome. Alors que la lutte se poursuit, la créature semble parfois en proie à des arrêts aléatoires qui laissent à ses adversaires une chance de récupérer. Sylvanas quant à lui vient de sortir une corde afin de tenter d'emprisonner les membres inférieurs de l'Automaton. Mais, malgré l'aide de Vegmar venu à la rescousse, la stratégie de Sylvanas ne donne rien. Par contre, les coups répétés de la masse de Jozan semble finir par porter ses fruits. Nos deux amis sortent donc marteau et épée et viennent prêter main forte au prêtre. Bisly, tente sans succès de mettre le feu à la machine, puis s'éloignant il lance une pierre en direction de la bouche. De l'autre côté, un nuage de poussière et de gravats est expulsé directement dans le visage de Jozan sans autre effet visible sur l'Automaton mais avec un



incontestable effet sur le prêtre qui crachant et toussotant doit se replier. Toutefois, la machine semble désormais plus lente, cabossée, avec un liquide noir et poisseux qui s'écoule d'elle en plusieurs endroits. Un dernier coup d'épée magistralement ajusté par Sylvanas s'enfonce une dernière fois dans la jointure d'une articulation métallique et déclenche l'arrêt définitif du monstre qui s'écroule dans une mare d'huile.

Les vainqueurs se penchent alors pour inspecter de plus près la chose qui gît à leurs pieds. Quelques coups de marteau et de masse finissent de mettre à jour les entrailles mécaniques de l'Automaton. Au cœur de celles-ci nos amis ébahis découvrent une pierre précieuse de la taille d'un œuf et qui semble être le cœur du mécanisme ou du moins sa source d'énergie. Mais ce n'est pas tout car ils remarquent aussi une petite réglette à la forme maintenant bien connue : il s'agit d'une clef sculptée de la lettre « A ». Mais au fait, où sont donc passés Rurik et Dimble ?

Rurik et Dimble avaient décidé un peu plus tôt que leurs compagnons semblaient avoir leur combat bien en main. Ne jugeant pas leur aide décisive, Rurik puis Dimble s'étaient dirigés vers le boyau non exploré et y étaient entrés à quelques instants d'intervalle.

Rurik allant jusqu'à une extrémité du boyau a fini par déboucher dans une salle vide. Le seul élément notable de la pièce est un levier disposé dans l'un des murs. Rurik le relève d'un geste décidé mais sans aucun effet apparent. Pas plus d'ailleurs que lorsqu'il le rabaisse à nouveau. Devant le peu d'effet notre Nain entame une fouille minutieuse de la pièce, cependant les gravats ne révèlent rien de particulier. C'est alors qu'un léger bruit en provenance du boyau met le guerrier sur ses gardes, levant sa hache il s'approche de l'ouverture à pas de loup...

Dimble de son côté a obliqué dans une autre direction en parcourant le passage. Il débouche silencieusement sur une pièce au milieu de laquelle plusieurs couches de petite taille ont été installées. Sur l'une d'elle une petite forme encapuchonnée semble endormie. Dimble, prudent, décide de rebrousser chemin et oblique à l'embranchement suivant. Comme le boyau semble se terminer il note le bruit métallique d'une lame qui semble provenir d'une pièce juste devant lui :

« Rurik ! c'est moi » murmure le gnome comme il se retrouve nez à nez avec un Nain au regard meurtrier et à la hache prête à frapper.

« Qu'est-ce qu'il y a ici ? » interroge le magicien quand il a retrouvé sa contenance après cette effrayante vision.

« Oh, rien du tout à part ce levier dans le mur. » répond Rurik. « D'ailleurs il ne sert à rien ! » ajoute le Nain tout en le relevant.

Le petit gnome fait alors part de sa propre découverte au Nain et les deux compères se décident à aller voir cela de plus près. Avec moult précautions ils s'avancent et silencieux reviennent à la salle où le petit monstre semble toujours endormi. Rurik soulève sa hache et s'apprête à avancer vers sa victime sans défense quand, surgit du fond du tunnel, un appel tonitruant fait résonner les murs :

« RUUURIIIK ! RUUURIIIK ! » crie Vegmar dans l'ouverture du boyau.

Rurik ferme un court instant les yeux comme un juron bien senti lui vient à l'esprit à propos de la discrétion des paladins. Mais lorsqu'il les rouvre c'est pour découvrir sous la capuche de la créature allongée comme deux billes phosphorescentes qui le fixe avec une intensité glaciale.

« Et merde, il est réveillé maintenant ! » songe le guerrier dans un soupir fataliste.

Le petite monstre, rapide comme l'éclair, saute sur ses pieds et s'enfuit en se fondant dans l'obscurité. Rurik, abusé par la manœuvre, charge dans le vide. Dimble dont la main vient de s'illuminer d'une lueur magique aperçoit la créature qui se coule vers la sortie.

« Rurik, vers la sortie vite ! » crie le gnome tout en préparant un nouveau sort.

Finalement le fuyard est rattrapé dans le couloir et rapidement occis d'un coup de hache. Toutefois, des bruits de pas et des murmures se rapprochent venant de derrière. Le guerrier Nain fait volte face, raffermissant sa prise sur le manche de son arme et découvre le reste de ses compagnons, Vegmar en tête, qui débouche dans le couloir au pas de course.

Après que Rurik et Dimble aient rapidement expliqué aux autres leurs dernières aventures, tous décident de fouiller la pièce où dormait la créature quelques instants plus tôt. Bien leur en prend car ils découvrent rapidement un coffre sans serrure rempli de bijoux et de pierres précieuses ainsi que de quelques pièces de cuivre et d'argent.

Comme les aventuriers hésitent sur le chemin à suivre, Vegmar propose de revenir sur leur pas pour prendre un embranchement inexploré du boyau précédent.

Aussitôt dit, aussitôt fait ! Comme souvent, le paladin Nain mène la troupe quand il pénètre dans un grande salle obscure dont le sol est constellé d'éclats de verre et de céramique. Il s'agit sans doute d'un ancien atelier de soufflage de verre comme l'atteste un four et quelques outils laissés à l'abandon. Les meubles de la pièce ont eux-aussi été renversés, endommagés ou déplacés. Quelques-uns sont empilés le long du mur de l'autre côté de la porte à engrenages toute proche. Tout en pénétrant dans ce lieu Vegmar le sonde en fermant légèrement les yeux et en appelant son pouvoir de détection du Mal. Une aura sinistre émerge de derrière une table renversée toute proche. Le paladin, levant son marteau se tourne d'un mouvement brusque pour voir un petit encapuchonné lui bondir dessus. Quelques coups et le claquement sec de la mâchoire de Jacky mettent un terme définitif à la menace. Toutefois une présence maléfique semble toujours se tenir toute proche dans le demi-cercle qu'ont formé les compagnons.

« Qui est là ? Montrez-vous où vous allez subir la colère de Moradin ! » dit Vegmar d'une voix sourde.

« Que faites vous dans le domaine de Yuathyb ? » répond en Gnome une voix glaciale et sifflante tandis qu'une forme apparaît le long du mur, au centre des aventuriers. La créature a la forme et la taille d'un humain. Une robe noire à capuche la couvre toute entière en ne laissant voir que deux yeux phosphorescents aux prunelles grenats. Le phénomène le plus frappant est son espèce de transparence qui permet de discerner le mur où elle s'adosse.

« Enlève ta capuche et montre ton visage. » demande dans la même langue le paladin Nain d'une voix ferme.

« Bien entendu, mais ne me mettez pas vos lumières en pleine figure s'il vous plaît » répond Yuathyb en révélant un visage glabre et noir comme la nuit. Les tendons trop apparents, les dents trop pointues et les yeux brûlants de malice enlèvent de ce visage toute ressemblance à un visage humain.

« Que faites vous dans ce lieu ? » reprend Vegmar.

« Ceci est mon domaine depuis bien des années. Après que les gnomes soient partis je suis venu d'en bas. »

« Connais-tu la forteresse Malachite et comment s'y rendre ? » continue le paladin.

« Il se peut que je puisse répondre à certaines de vos questions ... mais contre quoi ? » reprend d'une voix douce et ironique Yuathyb. Il explique alors qu'il souffre d'une espèce de maladie qui le rend de plus en plus transparent. C'est à Jzadirune qu'il a été contaminé mais il n'en sait pas plus. Les aventuriers qui ne peuvent trouver comment soigner la créature tiennent un court conciliabule en Nain. Rurik est clairement partisan de la méthode forte, mais finalement Vegmar parvient à maintenir son contrôle sur la situation et reprend le dialogue.

« Nous ne pouvons te soigner créature des profondeurs, réponds à nos questions ! » dit-il en Gnome.

« Ah mais non ! pas sans contrepartie mes amis ... » crisse Yuathyb sur la défensive.

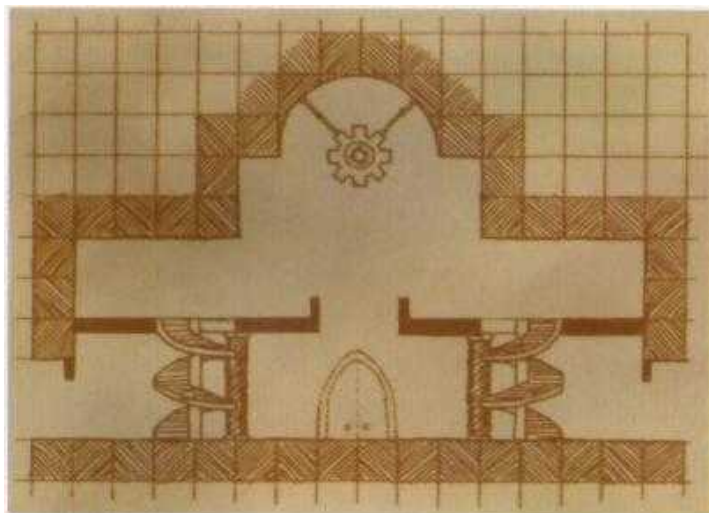
Une tension palpable commence à s'installer entre les deux partis comme les secondes s'égrènent. La hache de Rurik est déjà à moitié brandie quand Yuathyb reprend :

« J'y suis ! Figurez-vous qu'une créature affamée et dangereuse fait un mauvais parti à mes Creepers - oui ! oui ! ce sont ces petites créatures encapuchonnées et peu fiables que vous avez occis dans les environs -. Bref, la bête s'est réfugiée dans une salle que mes serveurs ont barricadée. Si vous me ramenez la preuve de sa mort, disons son bec et ses tentacules, alors je répondrai à vos questions ! »

Après une discussion avec ses amis, Vegmar se tourne vers Yuathyb :

« Et bien d'accord ! Nous allons faire ce que tu demandes puis nous reviendrons pour notre dû ! »

Après que leur hôte leur ait expliqué où se rendre – en fait au fond du couloir attenant à cette pièce – les compagnons laissent la créature derrière eux. Dans un dernier regard en arrière, Bisly la voit confortablement installée dans un fauteuil et affichant un sourire sardonique qui fait danser des lueurs pourpres dans ses yeux cruels.



Sur le chemin, les aventuriers font un léger détour pour jeter un œil dans ce qui semble une vieille forge gnome depuis longtemps inactive. Ne voyant à première vue rien de bien intéressant en ce lieu, nos amis font rapidement demi-tour et se retrouvent quelques instants après face à une barricade hétéroclite qui mure le couloir. La construction ne résiste que peu de temps au marteau et à la hache de Vegmar et Rurik. Bientôt ils avancent précautionneusement dans une immense salle éclairée. Un escalier métallique monte sur leur droite vers un étage en bois. Une grande double portes est visible sur la gauche. Notre troupe décide d'avancer vers la double portes, se ménageant un angle de vue sur l'ensemble de la pièce. La source de lumière est une sorte d'énorme

engrenage qui pend à plus de dix mètres de hauteur dans la nef de ce lieu. Deux étages en balcons sont situés à quelques six mètres de haut, desservis par des escaliers métalliques en colimaçon. Un bruit léger de machinerie bourdonnante est présent mais sans source clairement identifiée. Comme nos amis restent un instant ébahis devant la taille du lieu, un petit cri aigu retentit derrière eux. En se retournant Vegmar et Sylvanas voient disparaître, en haut de l'escalier qu'ils viennent de dépasser, les pieds d'un Bisly sans doute trop curieux.

Sans plus réfléchir Vegmar et Sylvanas se ruent pour monter eux-aussi, suivi de Jozan, Dimble puis d'un Rurik à la traîne. Lorsque le paladin Nain émerge à l'étage il découvre une scène qui le glace. Une créature hideuse flotte à quatre mètres dans les airs un peu plus loin. Elle ressemble à une énorme méduse dont le corps serait un cerveau à nu. Le monstre possède encore un énorme bec crochu et une dizaine de tentacules munies de barbelures. Dans l'entrelacs de ces appendices Vegmar aperçoit avec horreur le corps immobile de Bisly auquel la créature donne un violent coup de bec. Avec un cri de défi, le Nain brandit son marteau et se rue en avant. Sylvanas qui vient d'atteindre lui aussi l'étage décoche immédiatement un flèche adroite qui s'enfonce dans la masse cervicale sans beaucoup d'effet. Après avoir brutalement laissé choir Bisly la bête lance une attaque en piqué vers Vegmar et le flagelle de ses barbelés. Le paladin se sent rapidement enlacé et prisonnier des tentacules du monstre puis soulevé dans les airs. Comme la créature resserre sa prise sur Vegmar, celui-ci voit ses compagnons arriver un à un sur la plate-forme.

« Rurik ! protège Sylvanas, son arc est notre seule chance ! » hurle le Nain comme la créature l'entraîne vers le bord du balcon.

De fait, l'arc de Sylvanas continue de chanter. Jozan lui aussi tente de toucher la créature de son arbalète alors que les missiles magiques de Dimble fusent et éclatent dans la masse spongieuse. Mais la créature semble à peine prêter attention à tout ceci et elle précipite un Vegmar hurlant dans une chute à plus de six mètres plus bas. Sous les projectiles des aventuriers la créature fait demi-tour et pique à nouveau. Rurik se dresse courageusement afin de protéger Sylvanas et se fait lui aussi enlever dans les airs par le monstre. Toutefois celui-ci semble plus lent et comme il approche du bord du balcon pour se débarrasser de Rurik, un liquide blanchâtre commence à suinter de ses dernières blessures. Une dernière flèche du ranger Elfe fait mouche et la bête dans un cri d'agonie tombe lourdement au sol au bord du parapet. Rurik dans un mouvement désespéré essaye de se rattraper à la rambarde mais échoue et chute à l'étage du dessous. Heureusement, pour Vegmar comme pour Rurik les dommages sont minimes - il y a sans doute bien un dieu pour les Nains voltigeurs et contre le lancer de Nain après tout.

Les aventuriers s'approchent alors du cadavre de leur adversaire. Un peu plus loin, Bisly hébété mais vivant est en train de se relever. Tandis que, conformément à la promesse faite à Yuathyb, Rurik et Sylvanas tranchent le bec et les tentacules du monstre, les autres fouillent l'endroit. Parmi des petits ossements et des vieilles capes déchirées, nos amis découvrent une dague ouvragée munie d'une capsule de poison dans le manche, deux fioles et une bourse.

« Une des fioles contient une potion de guérison ! » assure Dimble « quant à l'autre je n'en sais rien. »

Une fois redescendus, le groupe fait le tour des lieux. Il s'agit manifestement d'une espèce d'atelier où les Gnômes assemblaient leurs machines. En effet, de nombreux établis et postes de travail sont encore parfaitement reconnaissables sous la poussière. De la même façon, de nombreuses caisses contenant encore une multitude de petits engrenages, de boulons, de petites pièces métalliques ont été abandonnées dans cet endroit par les bâtisseurs de Jzadirune.

« Bien ! » dit Vegmar « Il est temps de retourner voir notre ami avec ses cadeaux ! »

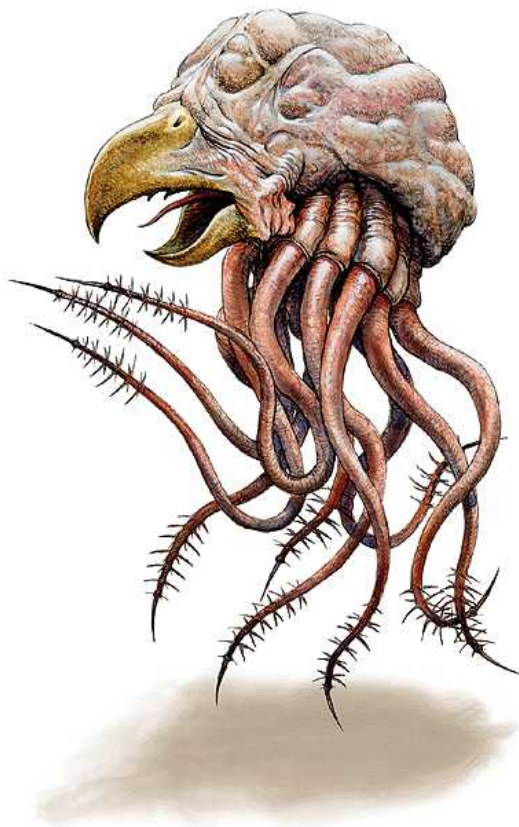
Toutefois avant de retrouver Yuathyb, Rurik demande à faire un détour par la forge. Il encourage ses compagnons à l'aider à fouiller l'endroit. Mais c'est lui qui découvre une nouvelle clef de Jzadirune estampillée de la rune « I » en renversant un vieux tonneau rempli d'eau noirâtre. Maintenant sûr de ne rien avoir laissé dans ce lieu les aventuriers retournent dans l'ancre de celui qui se prétend le maître des lieux.

« Nous ne fûmes pas long ! » rugit Vegmar à la transparente silhouette assise dans le fauteuil.

« Voilà votre bête. » poursuit-il en jetant le bec et les tentacules au pied de l'autre qui s'est levé.

« Excellent ! Je vois que notre ami le Grell ne nous ennuiera plus ! Merci. » susurre un Yuathyb mielleux.

« Il est maintenant temps de t'acquitter de ta promesse et de répondre à nos questions. » reprend le paladin.



S'ensuit une série de questions-réponses pendant laquelle les aventuriers apprennent qu'un prisonnier est retenu dans une salle du complexe. En se faisant prier, Yuathyb indique où se situe l'endroit et comment l'atteindre. Il suffisait de tourner à droite au premier embranchement du premier tunnel emprunté !

Lorsqu'on lui demande plus d'informations sur le demi-Nain, il indique que le nom de celui-ci est Kazmojen et que c'est un esclavagiste qui vend ses victimes à des créatures des profondeurs. Il explique par ailleurs que les autres grands humanoïdes rencontrés dans Jzadirune s'appellent des Skulks et qu'ils sont au service de Kazmojen.

Arrivé à ce stade, Yuathyb commence à éluder les questions de Vegmar, refusant de fournir plus d'informations et demandant aux aventuriers de bien vouloir quitter son domaine. La tension entre les compagnons et la maléfique créature grimpe encore... Brutale, les lames sortent des fourreaux comme Yuathyb dans un geste menaçant sort lui-même une épée dégoulinante d'un liquide poisseux.

Mais le maître des lieux s'avère incroyablement rapide. Il s'estompe dans les ombres alors qu'un brouillard épais commence à remplir la pièce, rendant encore plus difficile la tâche à nos amis. Ré-apparaissant derrière Vegmar il lui plante sa lame dans le dos. Le Nain est saisi d'un grand frisson mais se retourne et parvient à porter un coup de marteau vengeur alors qu'il sent sa force le quitter. Quelques coups sont donnés par des aventuriers désorientés mais à nouveau Yuathyb disparaît. Seul Jacky est parvenu à localiser leur adversaire comme il se précipite vers l'ouverture qui donne dans le couloir. Dans un bond rageur le molosse de Rurik se jette sur Yuathyb qu'il cueille d'une morsure à la nuque. Un bruit sinistre, le crissement des dents de Jacky, et la silhouette étalée sur le sol cesse de bouger pour toujours.

La fouille de la créature permet à Vegmar de mettre la main sur une flasque dans laquelle est stockée un produit semblable à celui qui couvrait la lame de Yuathyb.

« Du poison ! » s'insurge avec dégoût le paladin « Nous devons nous en débarrasser. »

Malgré les arguments d'un Rurik intéressé, Vegmar reste inflexible et conserve le produit dans son sac.

Dans la salle attenante à la pièce, ouverte grâce à une clef « A » en leur possession, nos amis découvrent un plan de travail et un bureau. Plusieurs outils usagés suggèrent que ce lieu fût un atelier de joaillier. Le seul objet digne d'intérêt est une clef « R » de Jzadirune qui est découverte au fond d'un tiroir.

La fouille de la salle principale révèle quant à elle un passage secret dans l'un de ses murs. Une fois ouvert, il donne accès à une salle exempte de toute poussière et pavée de marbre vert. En son centre se tient une armure de plate de petite taille avec une jarre remplie de trésors à ses pieds. Vegmar s'approche et soulève le heaume qui laisse filer une rivière de pièces d'argent.

« L'armure est complètement remplie de pièces d'argent ! » siffle le Nain ébahi.

Pendant ce temps ses compagnons se sont intéressés à la jarre et y découvrent plusieurs bijoux dont un bracelet avec une inscription en Nain : « A Sondor ma bien aimée ».

« Ce nom ne m'est pas inconnu ... » dit Rurik.

« Bien sûr c'est le nom d'une disparue ! » s'exclame Vegmar en consultant la liste en sa possession.

Pendant ce temps Jozan vient de sortir deux potions et une baguette de la jarre. Les yeux de Dimble s'illuminent en tombant sur l'objet. Des runes courent sur la tranche :

« Ronfle ? ! » murmure le Gnome « Oui, Oui, je crois savoir ce que c'est. Puis-je la conserver ? »

Comme ses compagnons acquiescent, Dimble empoche prestement la baguette. Jetant un œil sur les potions il reconnaît à nouveau une fiole de soins légers. La seconde fiole par contre reste encore une fois un mystère pour le Gnome.

Pour finir, les aventuriers décident d'utiliser la pièce du joaillier comme un dépôt sûr pour les trésors amassés jusqu'alors. Puis d'un commun accord tout le monde se dirige vers la salle du prisonnier par l'itinéraire révélé par le non-regretté Yuathyb.

Quelques minutes plus tard les aventuriers se tiennent à la porte dérobée qui vient de s'ouvrir et de donner le passage vers une salle dont le centre est occupé par un énorme coffre au dessus duquel pendouille une cage de très petite taille. Comme ils s'avancent les compagnons discernent une petite forme poilue dont les pattes avant secouent avec espoir les barreaux. Les petits couinements finissent de persuader les sauveteurs qu'ils ont affaire à Starbrow, le familier kidnappé de Keygan Ghelve le gnome serrurier. Comme Vegmar sort une petite clef en argent trouvée sur un Skulk et s'avance, un incroyable spectacle le fait se figer sur place. Le coffre sous la cage vient de s'ouvrir et deux bras musclés, épais comme des jambons, sont apparus en lieu et place des poignées. Comme les aventuriers restent bouches bées, deux yeux et une large gueule dentue s'ouvrent dans la face du coffre qui déclare :

« Pas touche au trésor ou vous aurez affaire à moi, intrus ! »

« Comment ça ! Qui ... Euh pardon, qu'êtes vous ? » s'étonne Vegmar alors que Rurik se saisit de sa hache.

« Et bien je suis le gardien. Mon nom est Tom et j'ai très faim ! » répond la chose d'une grosse voix bourrue.

« Ok, Ok, laisse nous prendre ce qu'il y a dans cette cage Tom. » poursuit Vegmar raisonnable.

« Alors là pas question l'ami, à moins bien sûr que tu n'ais un petit casse croûte pour Tom ? »

La conversation se poursuit sur un mode de plus en plus cordial, Rurik rabaissant petit à petit sa hache. Nos amis apprennent que Tom est prêt à revoir le contrat qui le lie à ses actuels employeurs - les Skulks. Ceux-ci ne le nourrissent pas correctement et Tom manque cruellement de viande ces derniers temps. Finalement, les partis trouvent un terrain d'entente : Tom est embauché séance tenante par les aventuriers (une ration offerte par Dimble ratifiant le contrat).

« Bon Tom, tu commences tout de suite ! » reprend Vegmar « On a une salle à te faire garder. »

Tom, ravi de son nouveau job, suit ses nouveaux patrons jusqu'à la salle du joaillier. Une ou deux carcasses de Creepers lui sont amenées comme premier acompte.

« Ca ira pour cette fois » dit Tom « mais après il me faudra un bon steak saignant tous les jours ! Au fait, méfiez vous, j'ai un collègue à l'étage du dessous qui est nettement moins sympa que moi. Il s'appelle John et c'est un vrai fou psychotique et vicieux. »

Après cet intermède, les compagnons retournent vers la cellule de Starbrow, maintenant libre et accroché à la cape de Dimble. En effet, la salle comportait une porte décorée d'une rune « R » dont ils ont la clef. L'ouverture donne le passage vers une salle étroite dont le mur possède lui aussi une porte engrenage ornée d'un « D ». Sortant à nouveau la bonne clef, Vegmar ouvre et découvre une salle octogonale au plancher tout en bois, deux hobgobelins montent la garde le long d'un mur sur la gauche et regardent ahuris vers le paladin. Sans plus attendre celui-ci, suivi de Rurik, Jozan, Jacky et Sylvanas se rue à l'assaut. En quelques sifflements de lame et chocs sourds le deux gardes passent de vie à trépas sans avoir pu lever leur large cimenterre.

Regardant au dessus de leur tête les aventuriers découvrent de grosses poulies qui supportent de massives chaînes arrimées au plancher.

« Je crois qu'il s'agit d'un dispositif pour descendre vers la Forteresse Malachite ! » s'exclame Vegmar.

Une discussion s'engage pour savoir si oui ou non il faut descendre aussitôt. Mais Jozan et Dimble sont à court de pouvoirs et finalement il est décidé de se reposer avant d'aller plus loin. Toutefois, les compagnons commencent tout d'abord par chercher le passage qu'empruntent les Skulks, puisque la porte n'était manifestement pas censée s'ouvrir au vu de la surprise des deux gardes. Rapidement, deux portes dérobées sont découvertes. La première mène vers une salle vide munie d'un levier en position basse. Rurik actionne celui-ci vers le haut, puis vers le bas sans résultat visible. L'autre porte donne sur une salle étroite, le sol poussiéreux révèle de multiples traces de passage.

« Stop ! » crie Bisly avant que Vegmar ou Rurik ne pénètre dans ce lieu « le sol devant vous est piégé. »

Rurik décide alors d'assurer son ami paladin pendant que celui-ci s'avance. Mais lorsque la trappe s'ouvre le guerrier est incapable de soutenir le poids de Vegmar et glisse pour tomber au fond de la fosse qui vient de s'ouvrir. Vegmar d'un réflexe désespéré réussit quant à lui à reprendre pied de l'autre côté.

« Eh ! mais ça brûle ! » rugit la voix de Rurik comme il se relève dans une flaque poisseuse et acide.

« Vite une corde ! » presse le paladin voyant son ami danser sur place les bottes fumantes.

Après quelques instants interminables, fébrilement, les compagnons réussissent à faire sortir un Rurik essoufflé et brûlé de la fosse infernale qui se referme juste après.

« Tiens fait Bisly » en réapparaissant « je crois que le levier en position haute verrouille ce piège... Eh, pourquoi vous me regardez tous comme ça ? »

Quelle n'est pas la surprise pour nos amis de découvrir au fond de ce nouveau passage une porte dérobée qui donne directement dans les escaliers juste sous la boutique de Keygan !

« Regardez le porte torche, il permet d'ouvrir de ce côté-ci. » annonce un Rurik remis de ses émotions.

Il est alors décidé que Dimble va aller faire une rapide visite au serrurier afin de lui emprunter un peu de nourriture et de le rassurer sur le sort de Starbrow. Ce dernier, toutefois restera en compagnie des aventuriers jusqu'à leur remontée définitive. Même si Keygan Ghelve a un soupir d'angoisse en entendant cette condition, il accepte de



vider ses provisions et de les confier à Dimble qui, ayant noté qu'on est aux environs de midi à la surface, rejoint ensuite le reste du groupe dans une pièce adjacente à « l'ascenseur ».

Les amis décident alors de monter à tour de rôle la garde pendant que les autres sommeillent et se reposent. Quand vient le dernier quart, confié à Jozan et Dimble, un grand bruit de chaînes se fait entendre... Après avoir réveillé leurs compagnons Jozan et Dimble constatent que la plate-forme est en train de disparaître en descendant.

Les guerriers mettent à profit les quelques minutes qui suivent pour passer leurs armures. Il est temps puisque après une ou deux minutes d'arrêt les poulies viennent de se remettre à tourner dans le sens inverse. Penchés par l'ouverture de la porte dérobée nos amis ne tardent pas à voir apparaître à nouveau la plate forme sur laquelle quatre hobgobelins ont pris position. Sylvanas et Dimble commencent à tirer sur les humanoïdes qui ripostent en lançant une volée de javelots. Dimble, peut-être apeuré, glisse, lâche son arbalète et dans un battement de bras disparaît dans une longue chute vers ses ennemis. Il atterrit lourdement plus de neuf mètres plus bas mais miraculeusement sans perdre connaissance. Les hobgobelins ont à peine le temps de revenir de leur surprise qu'un Vegmar tout hurlant se jette lui aussi dans le vide afin de tenter de sauver le magicien. Miraculeusement, les créatures ne réussissent pas à blesser plus grièvement nos deux amis à terre, alors que les flèches de Sylvanas continuent de pleuvoir sur elles.



C'est maintenant au tour de Rurik et de Jozan de sauter, de quelques mètres seulement cette fois, et d'atterrir dans la mêlée. Le combat s'engage, les hobgobelins ayant décidés de faire un mauvais parti à Rurik qu'ils encerclent.

« Tu n'aurais pas mis la main sur une baguette ces derniers temps... » souffle Vegmar à Dimble.

« Ah oui mais bien sûr ! Je l'avais complètement oubliée celle-là ! » s'excuse le gnome, la tirant de sa manche.

« Ronfle ! » déclame Dimble en pointant l'objet vers les ennemis.

Une onde bleuâtre constellée de poussière scintillante apparaît instantanément et se concentre en un nuage transitoire autour de sa cible. Deux hobgobelins tombent immédiatement à terre alors que le dernier voit tous les coups des compagnons converger vers lui dans un ensemble meurtrier.

« Bon ! Attachez les mais n'en bâillonnez qu'un ! » ordonne Vegmar « un petit interrogatoire s'impose ... »

Rurik et Vegmar s'isolent alors avec l'un des hobgobelins dans une salle et l'interrogatoire commence. Le prisonnier ne se montre toutefois guère coopératif et les informations obtenues sont maigres. Il semble que la forteresse Malachite soit sous le contrôle d'une troupe de gobelins et de hobgobelins et qu'ils soient plus nombreux que les aventuriers. Cela ne semble pas cependant être une armée. Comme Rurik, leur maître Kazmojen possède lui aussi une espèce de chien.

Sortant de la pièce en se grattant la tête, les deux Nains réunissent leurs compagnons afin d'élaborer un plan d'invasion du domaine de Malachite.

Les deux hobgobelins sont ficelés et bâillonnés pendant que Jozan appelle de ses prières la bienveillance de St-Cuthbert. Ceci étant fait, nos amis se décident à abaisser le levier de l'ascenseur. Lentement, dans le grincement de ses lourdes chaînes, la plate-forme s'enfonce dans les profondeurs du volcan.

Quelques cent mètres plus bas la descente s'achève enfin. Les compagnons se retrouvent dans une salle fermée d'une porte. Il n'y a pas trace ici d'un levier qui permettrait de faire remonter le dispositif. Précautionneusement Vegmar ouvre la seule issue visible. Au delà il discerne une grande pièce plongée dans l'ombre. Faisant signe à ses compagnons de le suivre, le paladin s'engage dans cette salle aux murs d'obsidienne. Le plafond en voûte est situé à plus de six mètres. Deux grandes cages de fer pendent, suspendues par une solide chaîne, le long de deux piliers qui encadrent une étrange sculpture. La chose a

la couleur du granit et fait environ un mètre cinquante de haut. Elle semble taillée dans le roc. Quatre appendices sont bien apparents sur cette masse. Eux aussi sont très anguleux et laissent apercevoir des fragments pointus de quartz qui saillent ici et là.



Sylvanas curieux s'approche de la chose tandis que plus prudents les autres aventuriers se cantonnent aux abords de la porte. Mais comme le ranger fait un dernier pas et tend la main vers l'étrange œuvre d'art, celle-ci s'anime brusquement et tente de frapper l'elfe imprudent. Celui-ci vif comme l'éclair évite le coup d'un bond en arrière et fait face à une menaçante créature de pierre. Heureusement, déjà ses compagnons se portent à son secours. Un missile magique de Dimble fuse et arrache un fragment du corps du monstre, sans vraiment l'affecter toutefois.

A cet instant une porte s'ouvre dans le fond de la pièce. En surgit une grande créature musculeuse armée d'une longue faux. L'ogre, puisque c'en est un, est particulièrement laid et son odeur est à la hauteur de son apparence. Se tournant vers les intrus il esquisse un grand

sourire en leur lançant :

« Tiens ! On dirait que voilà un peu de viande pour mon garde-manger ! »

« Qui es-tu vile créature ? Est-ce toi Kazmojen ? » questionne Vegmar en réponse à la bravade.

« Non ! Je m'appelle Xukasuk et je vais vous montrer qui je suis les demi-portions ! »

Puis dans un hurlement de rage il se rue sur les deux nains qu'il a aperçu engagés dans le combat avec l'être de pierre. Ce dernier semble quant à lui s'enfoncer dans le sol comme s'il s'agissait d'eau et disparaît après avoir violemment frappé Jozan. La créature ne tarde toutefois pas à émerger un peu plus loin pour s'en prendre à Bisly. Mais Jozan décide de prêter main forte au hobbit, au prix d'un nouveau coup que lui assène le monstre.

Les deux adversaires de nos héros, quoique durs à cuire, s'avèrent toutefois maladroits. Après quelques instants d'une lutte acharnée la victoire reste aux aventuriers. La créature de roches explose en éclats de silex sur un dernier coup victorieux d'un de ses adversaires tandis que Xusakus finit par s'effondrer lui aussi. Se penchant sur le corps d'où monte une odeur fétide, Vegmar se saisit d'une clef qui pend à son cou.

La porte d'où a surgi l'ogre donne sur une espèce de chambre à coucher qui exhale une puanteur exécrable. Le lieu est garni de reliefs de nourriture et de moisissures. Des insectes et des asticots rampent sur une espèce de monticule de viande avariée, de mousses et d'os à moitié rongés. Sans doute est-ce là le lit de l'abominable Xukasuk. Dans un coin de la pièce trône un coffre d'acier muni d'une grosse serrure. Promptement ouvert avec la clef de Vegmar, le réceptacle contient une quantité impressionnante de pièces de cuivre et d'argent mais aussi deux pierres précieuses et une sorte de fiole creusée dans un pied de champignon séché. A l'intérieur est contenu un liquide incolore mais que Dimble identifie comme une potion de soins assez puissante.

Après s'être soignés nos amis ont refermé derrière eux, à l'aide de la clef trouvée sur la porte, l'ancre de Xukasuk. Ils décident ensuite d'inspecter plus en détail le mur du fond de la grande salle où le combat s'est déroulé. Comme attendu, Vegmar ne tarde pas à y découvrir une porte dérobée.



L'ouverture donne accès à une très grande salle éclairée. Au milieu de celle-ci une statue de quelques trois mètres représente un nain dans une position martiale. Deux grandes double portes en acier se font face. Deux hobgobelins qui montaient la garde auprès de celle de droite se tournent vers le passage qui vient de s'ouvrir :

« Hé vous ! Plus bouger ! » rugit l'un des garde. Et tous deux s'avancent vers ce qui semble un intrus isolé.

« A l'attaque par Moradin ! » renvoie Vegmar qui se jette à l'assaut suivi de Rurik et du fidèle Jacky.

Après quelques coups puissants, l'un des hobgobelins est étendu pour le compte alors que son compagnon, réalisant son erreur se rend aux envahisseurs. Le cadavre et le prisonnier sont aussitôt emmenés vers l'autre de Xukasus. L'interrogatoire de Vegmar commence, malheureusement sans plus de résultats que précédemment. Et ce ne sont pas les maladroites manœuvres d'intimidation de Rurik qui arrangent l'affaire. Résignés, nos compagnons bâillonnent et attachent tant bien que mal leur prisonnier avant de l'enfermer dans la pièce et de retourner vers le grand hall.

Découvrant plus en détail la pièce, nos amis notent qu'elle est éclairée par des espèces de statues ovoïdes qui se tiennent sur trois pieds dans chaque coin. Un brûlot se consume dans chacune d'elle, envoyant dans l'air une fumée à l'odeur lourde et âcre. Au centre de la pièce, faisant face à une double porte d'acier fermée d'une lourde barre, se trouve la statue en granit d'un nain au port majestueux. Ses deux yeux, décorés de pierres noires finement taillées, fixent les portes barrées d'un regard farouche et décidé. Le nain est un guerrier en armure, ses deux mains solidement appuyées sur un Ugrosh impressionnant. Autour de la statue est entourée une longue chaîne dont les extrémités sont garnies de lames et de barbelures qui s'agrippent solidement aux aspérités de la pierre.

Rurik et Vegmar, ainsi que Dimble, s'approchent de la statue en notant que des inscriptions en Nain sont gravées sur la stèle. Mais alors que le gnome commence à gravir celle-ci et que les deux Nains tentent de saisir la chaîne, celle-ci s'anime soudain et commence à lentement se détacher de la statue tout en cherchant à frapper les importuns. Vegmar, surpris, encaisse un coup sifflant et recule en se saisissant de son marteau. Au même instant ses compagnons alertés viennent à la rescousse... Toutefois, venir à bout d'une masse d'acier tournoyante et sifflante s'avère un challenge délicat. La plupart des coups de nos amis se montrent simplement sans effet sur la créature. Celle-ci n'est cependant pas très adroite et les aventuriers arrivent à éviter ses attaques potentiellement meurtrières. Finalement, les maillons de l'objet vivant finissent dispersés et pour toujours immobiles aux pieds de la statue. Reprenant son souffle, Vegmar peut enfin lire l'inscription de la stèle :

« A Zénith Splintershield, capitaine de la forteresse Malachite et gardien de Jzadirune. Que toujours sa vaillance nous protège des Profondeurs ! » déclame Vegmar, avant de reprendre :

« La forteresse était autrefois sous la responsabilité des Nains mes frères. Zénith fût leur plus brillant capitaine et tint longtemps ce lieu, ainsi que ceux situés au-dessus, à l'abri des menaces du dessous. Malheureusement, il décida un jour d'en finir avec la menace et partit à la tête de ses meilleurs hommes afin de défier les créatures des Profondeurs dans leur fief. Aucun des braves ne fût jamais revu et la forteresse fût reprise par nos ennemis et tous ses derniers habitants finir par fuir ou par être tués. Les Pères Nains m'ont envoyé ici afin de tenter de reprendre le contrôle de ce lieu et de le repeupler ; et par Moradin c'est ce qui sera, si vous voulez bien m'y aider mes amis ! »

Jozan a commencé à faire le tour de la pièce et il ne tarde pas à découvrir une nouvelle porte dérobée, face à celle par laquelle ils ont pénétré dans ce grand hall. Mais, au même instant, Bisly pousse la double porte devant laquelle les hobgobelins montaient la garde et disparaît prestement dans la pièce attenante. Alors qu'indécis ses compagnons hésitent sur la conduite à tenir, le petit hobbit réapparaît en courant :

« Il y a des gobelins qui arrivent de ce côté ! » lâche-t-il d'un ton pressant.

« Vite, évacuons les lieux par le passage de Jozan. » souffle Vegmar, tandis que tous se précipitent.

Bisly est toutefois resté en arrière et malgré les injonctions pressantes du paladin il demeure plaqué le long du mur près de la double porte.

« Tant pis pour lui » enrage Vegmar tout en refermant le passage derrière lui.

Bisly, laissé seul dans la pièce, ne tarde pas à entendre des bruits de pas qui arrivent dans sa direction. Les créatures semblent assez nombreuses et le hobbit décide de se cacher dans un meilleur endroit. Lançant sa torche vers le passage par lequel ils avaient pénétré ici, il court se dissimuler dans l'un des coins, derrière l'une des statues de forme ovoïde. Depuis sa cachette il voit quatre hobgobelins entrer

dans la pièce par la double porte. Cependant, malgré un tour rapide de la salle, les gardes ne détectent pas le voleur. Après un rapide conciliabule deux d'entre eux reviennent sur leur pas et referment la double porte derrière eux après avoir quitté le hall. Les deux derniers, se dirigeant vers la torche de Bisly, ouvrent le passage dérobé.

Au même moment, pris d'inquiétude, Vegmar a enfin cédé aux prières de Sylvanas et r'ouvre la porte dérobée qui donne elle aussi sur le hall. Voyant les deux hobgobelins qui s'apprêtent à se diriger vers la zone du combat avec Xukusus, Vegmar et Rurik se ruent à l'assaut dans une charge volontaire. Encore une fois, les hobgobelins sont rapidement dépassés par le nombre et après que le premier soit tombé son compagnon se rend sans conditions.

A nouveau, il est décidé d'emmener corps et captif vers les anciens quartiers de Xukusus. Le hobgobelin, après avoir été enchaîné, est questionné. Le prisonnier précédent est quant à lui à nouveau garrotté car il s'était presque libéré de ses liens. Pour une fois l'interrogatoire semble un peu plus productif (même si Rurik est à nouveau très loin du compte dans son rôle de méchant de service). En effet le captif indique à Vegmar que les cellules où sont retenus les captifs de Kazmojen sont situées par delà le passage secret d'où ils ont surgi pour l'attaquer lui et son compagnon. Après avoir enfermé les deux prisonniers nos amis retournent donc vers l'endroit en question.

Dans la pièce les aventuriers trouvent deux portes. Suivant les indications qu'ils ont obtenues ils s'avancent vers l'une d'elle. Jacky s'est mis à gronder sourdement et tous sortent leurs armes. Dans un bel ensemble ils pénètrent alors dans une salle où ils surprennent quatre gardes hobgobelins. Deux d'entre eux sont endormis sur des paillasses alors que les deux autres sont attablés et occupés à ingurgiter des pintes. D'un mouvement lesté Bisly enfonce sa dague dans le corps d'un des deux rêveurs. Le coup est toutefois trop peu appuyé et ne fait que blesser la créature qui, ouvrant les yeux, voit la masse de Jozan écraser la tête de son voisin, la faisant éclater tel un melon trop mûr. C'en est trop pour le hobgobelin qui se met à gémir :

« Pas tuer ! Pas tuer ! » tout en levant les bras au dessus de la tête.

Pendant ce temps, Vegmar, Rurik, Jacky et Jozan sont aux prises avec les deux autres adversaires. Un faux mouvement du guerrier Nain lui fait donner un coup de hache à son compagnon à quatre pattes. Surpris et apeuré, le molosse se replie en geignant et en grondant. Sylvanas vient alors pour s'occuper de la pauvre bête qu'il parvient à tranquilliser en quelques instants. L'un des hobgobelins étant tombé sous les coups des Nains, son acolyte lâche son arme et se rend. Une nouvelle fois il faut disposer des corps et des prisonniers. Comme d'habitude ils sont transférés et emprisonnés dans la chambre de Xukusus. Interrogés par Vegmar, les nouveaux captifs confirment les dires du hobgobelin précédent : les cellules sont situées un peu plus loin, en tournant à droite dans le passage qui suit la salle de garde. Quand Vegmar les interroge sur Kazmojen, les hobgobelins se contentent de grommeler qu'il est occupé à une vente ; sans vouloir donner plus de détails.

De retour dans la salle de garde, les aventuriers ouvrent la porte du fond et se retrouvent sur un passage pavé, le long d'une corniche. La forteresse Malachite leur apparaît pour la première fois de l'extérieur. Ses murs noirs et lisses sont taillés dans les parois d'une caverne naturelle. De ci et de là apparaissent des ouvertures dans la roche, telles des fenêtres ou des soupiraux. A la gauche du passage s'ouvre un gouffre de quelques dizaines de mètres de profondeur et dont le fond est constitué d'une eau noire et lisse. Un peu plus loin un pont enjambe de ses arches le précipice. Sur la droite, dans deux niches bordant le passage, les aventuriers découvrent deux grandes statues d'une guerrière et d'un guerrier nain qui encadrent une porte qui fait face au pont.

« C'est le passage indiqué par les hobgobelins. » murmure Vegmar, « Allons y ! »

« Il s'agit peut-être d'un piège. » commente Rurik.

« Je ne pense pas, les dires des derniers hobgobelins concordaient. » reprend Vegmar en ouvrant la porte.

Armes en mains, les compagnons pénètrent dans un corridor. Après quelques pas, Jozan, Dimble et Sylvanas semblent hésiter puis Jozan s'exclame :

« Attention, les amis, ces murs sont factices ! »

« C'est vrai » reprennent Dimble et Sylvanas en chœur « il s'agit d'une illusion ! »

« Faites moins de bruit nous ne sommes pas seul ! Reculez doucement. » ajoute Jozan.

En effet, dans le silence qui suit les aventuriers discernent des grincements et des cliquetis tout proche. Mais seuls Sylvanas et Dimble ont le temps de sortir du corridor avant qu'une grosse pince métallique ne sorte du mur et ne saisisse fermement Vegmar.

« Qu'est-ce qui se passe ! » souffle Rurik qui fixe hagard le mur qu'il longe.

« Ferme les yeux puis avance un peu la tête vers le mur. » répond Jozan.



S'exécutant, Rurik s'avance au travers de la paroi illusoire pour se trouver nez à nez avec une espèce de créature mécanique qui cliquette doucement. Cet automaton est d'un type différent de celui rencontré dans Jzadirune. Il possède comme appendices une espèce de grosse pince et un énorme marteau. Vegmar voit quant à lui l'automaton qui l'a saisi engager un mouvement rotatif de son bras pilon et « bang ! ». Un coup dévastateur fait résonner les oreilles du paladin qui ressent le choc se répercuter dans tous ses os.

« Stop ! ... Arrêt Immédiat ! ... Fixe ! » jette désespérément en gnome, mais sans succès, Dimble qui feuillette fébrilement le parchemin de l'automaton tunnelier trouvé chez Yuathyb.

Malheureusement, rien ne semble produire le moindre effet et voici que c'est maintenant au tour de Rurik d'être saisi par son adversaire. Vegmar de son côté est déjà prêt à recommander son âme à Moradin quand dans un bruit de rouage grippé, le marteau pilon s'arrête à quelques millimètres de son casque.

« Désactivation ! » crie en gnome un Sylvanas désespéré de voir ses amis Nains en si mauvaise posture.

Et le miracle se produit. Les cliquetis des deux automatons cessent et les deux machines se figent. Rurik et Vegmar encore sous le coup d'une frayeur rétrospective parviennent à se libérer sans peine des pinces. Après que le paladin ait été soigné, nos amis découvrent que le corridor est en fait une grande salle en forme de losange. La pièce se termine par deux couloirs qui sont fermés par de lourds blocs de granit. Notant les leviers qui sortent des murs, les compagnons décident d'en relever un. Un des deux blocs se met alors à coulisser, donnant accès à un long couloir étroit où se succèdent des portes renforcées.

« Des cellules, enfin ! » soupire Vegmar.

Malheureusement, après une rapide inspection chaque cachot s'avère ouvert et vide. Le paladin et ses amis se précipitent alors vers l'autre levier, ouvrant l'accès à une autre enfilade de cellules aussi vides que les premières.

« Malheur ! Nous arrivons trop tard. » gémit Vegmar en se prenant la tête entre les mains.

Après quelques minutes d'un intense découragement, les aventuriers décident de revenir à la salle en losange et de l'inspecter plus en détails. Vegmar ne tarde pas à découvrir une porte dissimulée alors que juste en face Sylvanas fait de même.

« Prenons la mienne, » ordonne le paladin « il y a peut-être encore un espoir après tout ! »

Le passage s'ouvre sur une pièce carrée où sont entassés divers effets qui semblent avoir appartenu à des personnes de différentes races, tailles et professions. Parmi les vêtements se trouvent quelques pièces d'armures et des armes de poing de piètre qualité.

« Ce sont sans doute les effets des malheureux kidnappés. » dit Rurik, en farfouillant dans la pièce.

« Tu as raison, il n'y a rien de valeur ici. » murmure Vegmar.

« Par contre, que pensez-vous de cela mes amis ! » déclare Sylvanas en actionnant un mécanisme qui ouvre une porte dérobée dans le mur opposé à l'entrée qu'ils ont empruntée. Une nouvelle fois le passage donne dans un long corridor semés de portes qui se font face. Toutefois il semble bien que certaines soient fermées cette fois. Suivi du groupe Vegmar s'engage dans le couloir, la gorge nouée par un espoir renouvelé.

Vegmar s'introduit avec prudence dans le corridor, laissant ses compagnons le couvrir depuis l'entrée. Après quelque pas il passe devant un renforcement sur la gauche qui donne sur une porte différente de celle des cellules – qui sont en acier et barrées de l'extérieur. Le paladin franchit sur la pointe des pieds la zone afin de s'approcher d'une première cellule close. Il ouvre le judas et jette un œil dans la pièce sombre. Au fond un humain échevelé et barbu, assis à même le sol redresse la tête et crache en commun :

« Venez me chercher espèces de raclures ! Vous me faites pas peur ! »

« Moins fort , je suis ici pour vous libérez. » murmure le Nain.

L'autre à ces mots se met sur ses pieds et approche de la porte. En essayant de percer les ténèbres il inspecte au travers du judas avant de reprendre :

« Je m'appelle Krilscar et ces salopards me retiennent depuis des lustres. Méfiez vous, les gardes sont juste à coté. Ces bâtards passent leur ennui en me dérouillant mais ils l'emporteront pas au paradis. »

« Ok, on va s'en occuper. Restez calme. » Répond Vegmar en refermant le judas.

Mais l'autre ne l'entend pas de cette oreille et tambourine illico contre la porte, forçant Vegmar à rouvrir.

« Laissez moi sortir et donnez moi une arme, je sais me battre ! » gronde Krilscar.

Le paladin s'exécute afin de préserver une chance de surprendre les gardiens. Aussitôt sorti, le prisonnier le congratule. Tous deux se replient vers le reste du groupe, dans la salle où sont entreposées les possessions des disparus. Malgré ses coups et bosses le jeune humain a tôt fait de s'équiper d'une épée et d'un bouclier. Pressé d'en découdre il se place derrière les Nains. Le signal de l'attaque est donné et le groupe se rue vers la porte donnant sur le poste des vigiles. Pénétrant en trombe dans une pièce carrée les aventuriers surprennent deux hobgobelins allongés mais éveillés. Le combat s'engage aussitôt. Krilscar se ruant vers l'un de ses anciens geôliers une lueur de meurtre au fond des yeux. Mais une porte s'ouvre presque aussitôt au fond de la pièce, livrant passage à un grand hobgobelin manchot et à la peau d'ébène accompagné de deux acolytes. La bataille devient plus féroce. Krilscar, après s'être débarrassé d'un adversaire, est mortellement touché. Mais nos héros réussissent à occire le manchot ainsi que deux de ses sous-fifres, déclenchant la reddition du dernier hobgobelin. Se penchant sur le corps de leur allié, ils ne peuvent que constater qu'il a trépassé.

Une lueur rougeâtre suinte de la pièce d'où ont émergé les renforts. Nos amis y jettent un œil pour découvrir une salle de torture éclairée par l'habituel scarabée géant dans sa cage. Une jolie femme aux vêtements tachés et en lambeaux est assise sur un fauteuil métallique sinistre, attachée par des bracelets métalliques. De nombreuses traces de coups et de sévices sont visibles là où la robe laisse voir la peau nue. Malgré tout, la prisonnière semble maîtresse d'elle même quand elle s'adresse à Jozan qui est venu la libérer avec une clef trouvée sur le chef hobgobelin :

« Je suis Coryston Pike et j'ai été enlevée voici au moins un mois. Nos kidnappeurs sont des vendeurs d'esclaves et leur chef est un certain Kazmojen. J'ai quelques uns de mes infortunés compagnons qui sont dans les cellules juste à côté. Quelques autres sont en train de travailler à la forge. Il y a aussi des enfants qui ont été amenés il y a peu. Ils viennent d'être emmenés pour une vente aux enchères, à l'intérieur de la salle de vente, de l'autre côté du pont. La porte est habituellement fermé de ce côté mais il y a moyen de s'y rendre en faisant le tour.»

Se redressant la jeune femme fait quelques pas et tous constatent qu'elle est affligée d'une claudication très importante.

« Avez vous trouvé une cane en ivoire au pommeau d'argent ? » interroge Coryston.

« Non. Enfin je pense que non. » répond le prêtre avec un regard soupçonneux vers Bisly.

Coryston indique une petite ouverture dans l'un des murs. Celle ci permet d'avoir une vue sur une autre partie de la caverne. Des lueurs sont visibles à quelques dizaines de mètres, venant d'ouvertures similaires. Malheureusement ces fenêtres sont situées de l'autre côté d'un gouffre dont le fond est tapissée d'une eau obscure.

Des gémissements et des pleurs proviennent maintenant du corridor de prison. Vegmar, après quelques hésitations, finit par se souvenir de ses devoirs et laisse Coryston et ses compagnons. Suivi par Sylvanas, le paladin reprend le chemin des cellules afin d'en extraire les captifs restants. Pendant ce temps ses compagnons vont rechercher les prisonniers hobgobelins retenus dans l'ancre de Xukasus. Les oubliettes seront sans doute bien plus adaptées pour retenir ces créatures.

Le Nain et l'elfe sont maintenant devant la porte fermée d'où proviennent les pleurs. Jetant un œil, Vegmar découvre une autre jeune femme humaine qui est recroquevillée le long du mur au fond de la cellule. La captive ne répond pas aux questions du paladin. Celui-ci décide alors d'ouvrir la porte et de se diriger vers la pauvre créature. La ramenant vers Coryston, Vegmar interroge :

« Vous connaissez cette femme Coryston ? »

« Oui, elle s'appelle Irruth Mercadi. Elle est dans cet état depuis des jours ! »

Retournant vers la dernière cellule fermée, Vegmar et Sylvanas y découvrent un gnome d'âge mûr occupé à couvrir les murs de symboles incompréhensibles. Quand nos deux amis ouvrent la porte et hèlent l'étrange individu ce dernier se retourne et leur jette :

« Et bien ! Vous en avez mis du temps. Laissez moi finir cette équation, je vous prie, et puis on pourra y aller... Voilà, c'est fait. Il était temps dites donc. Mes recherches sont restées à l'abandon depuis au moins dix jours... et je ne vous parle pas de mes étudiants qui doivent se la couler douce à l'Académie du Cratère Bleu ! Allez en route. »

« Pourriez vous me dire d'abord à qui j'ai l'honneur ? » répond le paladin agacé.

« Oui bien sûr. Je suis Jasper Drundelsput un des savants de l'Académie. »

Après avoir expliqué au professeur impatient que l'on ne va pas remonter de suite car il y a des enfants à sauver, les aventuriers décident de revenir sur leur pas afin de chercher un passage vers la salle des enchères. Se faisant ils repassent devant un passage secret laissé en arrière dans la salle des automats.

« On pourrait peut-être jeter un œil là dedans vite fait. » propose Bisly l'œil pétillant.

« Bon juste un coup d'œil alors. » concède Vegmar.

Le petit hobbit manipule prestement quelques points sur la paroi et un passage s'ouvre en pivotant. La pièce derrière est juste un petit réduit sans issue. Le voleur contemple d'un air dubitatif le sol devant lui avant de s'exclamer :

« Pas un pas mes amis ce sol est piégé ! »

« Tu peux désactiver ce machin ? » interroge Dimble.

Bisly se penche vers le sol et après une inspection rigoureuse des dalles il demande d'avoir un peu de bois en forme de coins. Rurik a tôt fait de lui apporter les éléments demandés, après quelques coups experts de sa hache dans du mobilier voisin. Une fois les coins installés le hobbit s'aventure sur les dalles.

« Ça marche ! vous pouvez passez je crois. C'est bizarre cette pièce vide et en cul de sac... Je parierai bien sur une porte dérobée au fond. »

Effectivement notre voleur ne s'est pas trompé et les aventuriers découvrent le mécanisme permettant d'actionner une nouvelle porte secrète. Celle ci s'ouvre sur une pièce plus grande que la précédente. Les lanternes de nos amis éclairent un magnifique spectacle : dans la pièce sont entassés des richesses de toutes sortes ainsi que trois coffres. Armes, armures, bijoux, pierres précieuses, cor d'ivoire et gong d'apparat renvoient en mille éclats féériques les rayons de lumière. Un sort de détection de la magie lancé par Jozan fait même chatoyer d'auras bleuâtres deux armures et les trois coffres.

« Personne n'entre là dedans maintenant ! » s'exclame Vegmar inquiet.

Mais il est déjà trop tard car le Nain ne parvient pas à retenir Bisly qui, en glissant des mains du paladin, se rue dans la pièce vers le trésor merveilleux. Déjà certains de ses compagnons franchissent le seuil à sa suite. Quand soudain, alors que Bisly va poser la main dans un bol de pierreries, le gong s'anime et se transforme en une espèce de créature bipède avec deux bras épais, couleur d'ébène :

« Ceux qui touchent à ce trésor sont la propriété de John ! » déclare la chose avec une voix d'outre tombe. « Et les propriétés ça se mangent ! »

« Euh on peut discuter un peu avant ça, Monsieur John. » répond Bisly après un bond en arrière.

« Je parle pas avec la nourriture. » reprend la créature « Vous les autres vous pouvez refermez et partir mais le petit reste ! »

Joignant le geste à la parole John essaie de saisir Bisly mais le manque. C'est le signal de la ruée pour les aventuriers qui ne veulent pas laisser le petit hobbit faire face seul à un cruel destin. Le combat s'engage donc dans la pièce, sauf pour Bisly et Sylvanas qui cherchent à contourner leur adversaire. Il

semble d'ailleurs que l'elfe se désintéresse même du combat pour se saisir d'un bel arc court qu'il emmène vers l'un des coins de la salle au trésor.

« Mais qu'est-ce que tu fous Sylvanas ! » s'insurge un Vegmar ahanant.

« Et bien je mets en sécurité cette œuvre d'art, ce combat pourrait l'endommager. » répond le ranger sans perdre contenance.

« Vient plutôt nous aider ça urge là. » ajoute un Jozan qui vient de voir sa masse d'armes se coller à la peau de la mimique et qui tente en vain de recouvrer son arme. John est certes un adversaire à la peau dure – et attachant au possible avec ça, pas vrai Jacky ! – mais les aventuriers finissent par le faire plier sous leur nombre. Dans un dernier cri de fureur le monstre est fendu en deux par un Rurik triomphant. Il est maintenant possible de s'intéresser au trésor sans plus être dérangé.

« Bon d'accord, mais vite alors ! » exige Vegmar qui songe aux enfants mis aux enchères.

S'étant saisi de l'arc convoité par Sylvanas, le paladin fait alors mine de ne pas vouloir lui rendre.

« Ca te servira de leçon pour nous avoir laissé à notre sort. » bougonne le Nain.

Ce n'est que lorsque son ami elfe, presque à genoux, présente ses excuses et jure qu'on ne l'y reprendra plus que le paladin accepte enfin de tendre l'arc composite. Pendant ce temps chacun inspecte les divers objets et richesses. Jozan s'octroie une chemise de maille rutilante tandis que Rurik peste contre la taille d'une armure de cuir – « Trop grande morbleu ! ». Dimble a quant à lui découvert une jolie cane qu'il ramène à Coryston Pike.

« Oui c'est bien la mienne ! Merci encore à tous. » Dit la jeune femme en dévissant lentement le pommeau de l'objet pour en extraire une fiole :

« Prenez ceci pour vous remercier. C'est un baume de soins très efficace ». Et elle tend le petit récipient à Jozan avec un sourire engageant.

Pendant ce temps Vegmar a mis de côté une belle épée longue à la lame argentée. Sylvanas pourra sans doute en faire bon usage. Mais bizarrement il semble à certains que des choses aient disparu.

« Bisly, pourrais-tu nous rendre le cor qui se trouvait là tout à l'heure ? » interroge doucement mais fermement Vegmar.

« Un cor, mais quel cor ? » esquive le petit hobbit en détournant les yeux.

« Bisly ! Pas de ça avec moi. » reprend Vegmar d'un ton sans réplique.

« Ho ! Tu veux parler de ce truc là peut-être ? » répond notre voleur en extrayant l'objet de son sac.
« Je l'avais ramassé par réflexes et je l'avais oublié. »

Vegmar attrape l'instrument qui s'avère de facture naine. Il est tout en ivoire et magnifiquement serti d'or et de quelques rubis. « Oh le bel objet ! » murmure le paladin en l'accrochant à sa ceinture.

« Ce bol ne me semblait pas vide il y a quelques minutes. » s'étonne Dimble en montrant une poterie à Jozan.

« Oh que non ! » confirme Jozan en se retournant de nouveau vers le petit hobbit ...

Après quelques discussions et un bon sermon du prêtre, les aventuriers récupèrent un flot de perles et de pierres précieuses que Bisly avait cherché à subtiliser. Un peu vexé et revêche le voleur n'en revient pas d'entendre ses compagnons lui demander d'ouvrir les coffres qui rayonnaient tous d'une aura bleue. Ravalant finalement son orgueil notre voleur accepte de s'attaquer à un premier coffre. Celui-ci a une serrure compliquée ornée d'une petite dague gravée. Comme Bisly s'échine sur la fermeture il perçoit un petit clic. A sa grande surprise une dague apparaît dans l'air et se met à l'attaquer. Vegmar, se sentant coupable d'avoir entraîné le hobbit dans cette galère, se saisit de son compagnon et le protège en faisant rempart de tout son corps. Au bout d'une interminable minute la dague choisit enfin de disparaître sans avoir occasionné le moindre mal à nos héros. Par contre, lorsqu'ils ouvrent le coffre ce n'est que pour découvrir une impressionnante quantité de billes de verre totalement sans valeur.

« Un bel attrape nigaud ma foi... » conclut Jozan.

Le second coffre est en bois et décoré d'un sinistre croissant de sang séché. Comme Bisly ne parvient pas à en venir à bout, un Rurik impatient finit par le faire s'écarter :

« Par mon ancien, ce n'est pas un coffre comme celui-ci qui me résistera. » rugit notre guerrier en assénant un formidable coup de sa hache sur le couvercle.

Effectivement le coffre explose littéralement dans un buis de planches... et de verre brisés. Catastrophé, Dimble découvre les restes de deux fioles fracassées au dessus d'un lit de pièces de ferrailles. Heureusement au fond du coffre se trouve des pièces plus précieuses et un petit pendentif en argent.

Nos amis se retournent enfin sur le dernier coffre qui lui est en acier. Là encore les efforts de Bisly s'avèrent vains et finalement les aventuriers laissent l'objet en place.

« J'ai encore trouvé un passage secret dans cet autre mur. » s'exclame Dimble.

« Vas y ouvre le. » soupire Vegmar « Mais c'est le dernier ensuite direction la sortie. »

« Ah ça c'est vraiment pas trop tôt alors. » ajoute la voix excédée de Jasper Drundelsput.

Les aventuriers pénètrent alors dans une chambre horriblement décorées par des trophées macabres de toutes sortes. Le plus impressionnant étant sans doute une espèce de fauteuil réalisé à partir d'ossements et de peaux tannées de différentes créatures dont certaines à la forme proche d'êtres humanoïdes. Se rapprochant de la couche qui s'appuie contre un mur de la pièce, Rurik observe un ensemble de déjections et d'os rongés ainsi que d'étranges long poils cassants et piquants, plein de barbelures.

« Ca me fait penser à des pointes de porc-épic. » dit Sylvanas comme le Nain lui présente une des esquilles.

Pendant ce temps, Vegmar a découvert dans un recoin un bout de parchemin chiffonné en boule. Le dépliant soigneusement il découvre un message écrit en commun. Il le lit à voix haute.

Votre récent accroissement d'activités a fini par attirer plus d'attention que ce qui est nécessaire. J'ai bien peur que ceci ne puisse finir par devenir peu propice à vos opérations, voir même à votre santé.

Si vous ne ralentissez pas au plus vite vous pourriez recevoir une très déplaisante visite d'une très déplaisant personne que nous connaissons tous deux. Ou bien, peut-être certains justiciers finiront par trouver vos traces jusqu'ici afin de vous faire subir encore pire.

Vous allez de toute façon tout droit et très bientôt vers une situation très désagréable. Le garçon ne doit absolument pas être emporté ! Maintenez le en sécurité et vous serez remercié pour votre peine. Dans le cas contraire ... Mais nous restons entre gens de bonne compagnie n'est-ce pas ?



« Nul doute qu'il s'agit d'une espèce de menace, mais de qui ? Sylvanas reconnais-tu cet oiseau qui figure en cachet. » questionne le paladin en achevant sa lecture.

« Oui, bien sur, il s'agit d'un martin-pêcheur et ce symbole est la marque des Messageries de Kingfisher Hollow un village de la région de Cauldron. »

La chambre ne révélant pas d'autres surprises, les aventuriers reprennent leur route initiale pour raccompagner Coryston et ses deux co-captifs vers chez Ghelve. Après avoir découvert le moyen d'actionner l'ascenseur pour le faire monter depuis cet endroit (en fait un levier dans une petite salle dissimulée et attenante au conduit), nos héros escortent les rescapés dans Jzadirune, notant au passage que les deux hobgobelins prisonniers à cet étage se sont fait la belle. Vegmar indique à Coryston de se rendre sans tarder chez Jenya avec les deux autres. Il lui confie aussi un message griffonné à la hâte et à remettre à la Mère supérieure de l'église de St Cuthbert.

Les aventuriers font ensuite demi-tour en hâte et replongent vers la forteresse Malachite. Cette fois ils ont décidé de se rendre devant la double porte du Hall de Zénith Splintershield et d'essayer de se frayer un chemin vers la salle de vente par ce passage. Sous une légère poussée les vantaux s'ouvrent donnant l'accès à un grand hall plongé dans l'obscurité. A peine Rurik et Vegmar ont-ils franchi le coin du premier mur que résonnent à leurs oreilles le bruit d'une flèche et un claquement sec suivi d'un juron goblin. Puis:

« Croleks ! Croleks ! » crie-t-on à tue tête en goblin.

Au fond de la pièce, droit devant, les deux Nains voient deux hobgobelins qui encadrent une autre double porte. Les deux gardes sont en train de se saisir de javelots. Dans un même cri les deux amis et Jacky se ruent en avant pour voir s'ouvrir un peu plus loin sous leur pas une fosse garnie de fins épieux. Jacky et Rurik s'arrêtent juste à temps mais Vegmar plonge dans le piège et chute lourdement. Heureusement le lourd clibanion du paladin ne craint pas vraiment les épines et la chute se révèle finalement peu douloureuse.

Une description de ce combat serait fastidieuse. Pour une fois les hobgobelins semblent décidés à résister. Il bénéficient pour cela de l'aide de fosses judicieusement placées. Mais c'est surtout quand les renforts surgissent que les choses se corsent. Très vite ils arrivent d'abord d'une porte latérale puis après une bonne minute d'une autre issue. En tout ce sont onze gobelins et hobgobelins qui tombent sur nos héros. Au prix d'un combat épique et grâce à la ruse et à l'aide de la baguette de sommeil de Dimble nos amis ont enfin le dessus. Tous sont blessés et/ou à bout de ressources. Malgré les dernières potions de soins qui servent à réconforter les plus exsangues, un groupe bien éprouvé réalise que s'il veut arriver à temps pour sauver les orphelins il n'y a qu'un seul choix :

« Poursuivre coûte que coûte ! Par Moradin »

« J'ai entendu une barre coulisser derrière cette porte. » chuchote Rurik à ses compagnons.

« Hum ! vus la taille et le métal dont elle est faite, il ne faut pas compter passer par la force. » répond Vegmar sur un ton pensif.

« En tout cas je n'arrive à rien entendre au travers. » achève Bisly l'oreille contre l'un des panneaux.

Rapidement le groupe fait demi-tour afin de chercher à contourner l'obstacle. Tournant à droite les aventuriers se dirigent vers la porte entrouverte à l'extrémité du corridor. Une lueur orangée émerge de la pièce qui se situe derrière. Vegmar entre en tête dans la salle. Il s'agit d'une grande forge Naine. Le foyer en est allumé et plusieurs fers rougeoyants sont posés sur deux grandes enclumes surélevées. Au pied de ces dernières sont assises trois formes humanoïdes de petites tailles.

Le paladin s'élance plein d'espoir. Les captifs ne sont malheureusement pas des enfants mais une Naine et deux femmes hobbites. Alors que Bisly se démène pour enlever les chaînes des prisonniers, le Nain reçoit quelques informations de leur part. La Naine s'appelle Sondor et son mari a été emporté vers les profondeurs il y a de nombreux jours. La hobbite la plus âgée est Jener Everdown, elle est complètement terrorisée et veut sortir au plus vite. La dernière prisonnière est plus jeune et semble avoir repris du poil de la bête. Cette mignonne petite personne s'appelle Maple et son sourire reconnaissant s'adresse en premier lieu à Bisly.

Une fois les prisonnières libérées, Vegmar restitue à Sondor le bracelet trouvé un peu auparavant. La vision du bijou arrache un sanglot à la Naine.

« Il n'est peut-être pas trop tard pour aller rechercher mon époux. Chevaliers, promettez moi de faire tout votre possible pour me le ramener ! » dit-elle en se tournant vers les deux Nains.

« Malheureusement Ma Mie, je ne puis faire un tel serment pour l'instant. » déclare Vegmar « Mais je vous promets de ne pas vous oublier. »

« Je sais où se trouvent des armes. » déclare Maple en se mettant à rechercher quelque chose le long d'un mur au fond du grand atelier.

Sous ses doigts habiles une porte secrète se met doucement à coulisser pour révéler une grande pièce pleine de racks d'armes Naines. Il y a même sur des tables des armures en bon état. Vegmar s'approche à grands pas pour découvrir une armure de plate qui semble l'attendre. De son côté Rurik s'est précipité sur une magnifique hache à deux mains dont le fil flamboie d'un éclat bleuté.

« Rurik peux-tu m'aider à enfiler cette plate ? » demande Vegmar à son frère d'armes.

« Pas de problème ! » répond l'autre qui vient d'abandonner sa hache contre la nouvelle.

« Pendant ce temps, nous allons mettre ces armes et les rescapées dans un lieu plus sûr. » propose Bisly « Que pensez vous de la salle de l'ascenseur ? »

« Pas moi en tout cas ! » s'exclame Maple « Je vous accompagne, donnez moi une dague. »

Bisly s'exécute, une lueur d'admiration dans le regard.

Quelques minutes plus tard Vegmar, Rurik, Bisly, Sylvanas, Jozan, Dimble, Jacky et Maple se retrouvent ensemble. Sortant leurs armes nos amis se dirigent vers la seule porte de la forge. Elle s'ouvre sans peine sous la poigne du paladin. De l'autre côté il découvre un grand réfectoire qui est pour l'instant désert. Sur le mur de gauche, une porte fermée laisse entendre des bruits de voix, comme si une discussion était en court derrière.

Bisly s'approche de la porte tandis que tous serrent le pommeau de leurs armes. Le hobbit constate que l'huis est ouvert et il commence même à la pousser un peu pour jeter un œil dans la pièce attenante.

« Entrez et présentez vous ! Au lieu de vous glisser ici tels des lâches ! » rugit une voix basse et rauque qui vient de l'autre côté de la porte.

Ecartant son ami le voleur, Vegmar s'avance à pas pesants, son armure de chevalier nain accrochant les éclats de lumière, le marteau fermement brandi. Poussant la porte il pénètre dans une grande salle brillamment éclairée par plusieurs scarabées prisonniers. Quatre grands piliers soutiennent une voûte élevée. En son milieu, la pièce s'élève vers un demi-étage auquel mène un escalier central monumental. Là haut se trouve un poteau de fer d'où pendent des chaînes qui retiennent trois enfants flageolants sur leurs jambes. Un peu sur leur droite se tient un guerrier courtaud mais à la carrure impressionnante. Il est couvert d'une armure de plate sombre, un heaume lui masque le visage. Dans sa main droite il tient une chaîne au bout de laquelle est attaché un autre enfant. Une espèce de Nain maigrichon à la peau pâle et à la barbe grise est aussi présent, à demi monté sur les marches de l'escalier. Il tient dans les mains un coffret où il semble puiser des pièces d'or. Enfin, deux hobgobelins armés de gros cimeterres et de javelots sont debout, juste de part et d'autre d'une double porte de fer située sur la droite.



Tourné vers nos héros qui pénètrent dans la pièce, le guerrier à l'armure reprend :

« Kazmojen vous prie d'attendre. Je suis en train de finir une discussion d'affaires avec mon ami Pylrak. Si vous souhaitez m'acheter quelques esclaves nous en reparlerons ensuite. Bien sûr mes tarifs tiendront compte des dégâts que vous avez occasionnés dans ma forteresse. »

« Nous ne sommes pas ici pour commercer mais pour reprendre ces lieux qui doivent maintenant revenir aux Nains, Kazmojen. » réplique Vegmar maintenant fermement planté dans la salle. « Lâche cet enfant, vile créature, et rends toi ou tu tâteras du marteau de Moradin ! »

« Les forteresses appartiennent à ceux qui savent les tenir. » ricane l'autre en lâchant la chaîne et en se saisissant d'une hache naine terminée d'un fer de lance à son autre extrémité. « Prickles à l'attaque ! »

Une espèce de molosse qui était tapi invisible sur le sol aux pieds de Kazmojen se redresse alors en poussant un hurlement qui saisit d'effroi tous nos amis. Puis, vif comme l'éclair, il bondit vers le paladin qui a commencé à avancer. Heureusement pour Vegmar les pattes griffues glissent sur le sol à la réception du fauve qui rate sa cible mais se redresse après un roulé boulé sans conséquence. Pendant ce temps le Nain pâle a fini de gravir l'escalier et a gagné le fond de la salle près du poteau de fer. Kazmojen quant à lui raffermi sa prise sur son arme et commence à descendre vers nos amis alors que les hobgobelins se ruent eux-aussi à l'attaque.



Dimble, qui se tient en retrait, choisit cet instant pour sortir une baguette et, la pointant vers la direction du poteau, il hurle « Ronfle ! ». Mais sa magie fait long feu... seuls les quatre enfants s'effondrent comme frappés d'un sommeil profond.

Prickles vient de sentir une vilaine petite douleur dans le bas de l'échine. Furieux il se retourne pour voir une petite créature humanoïde se remettre en garde avec une petite griffe pointue dans une main. Grondant sourdement le hurleur se jette en avant et sent avec délectation sa mâchoire se refermer sur une des pattes de sa proie qui se met à couiner de douleur. Mais à peine a-t-il le temps de savourer cet instant qu'un coup puissant sur son arrière train le force à relâcher sa prise. A nouveau Prickles se retourne pour faire face à un autre adversaire.

Kazmojen est enfin arrivé sur le Nain en armure qui l'a défié. Un combat s'engage entre les deux guerriers qui tournoient tout d'abord l'un autour de l'autre en s'étudiant. Le premier 'touché' est toutefois pour le maître des lieux. Vegmar recule de plusieurs pas sous le coup de hache surpuissant de son adversaire.

Pendant ce temps, Jacky, Rurik et Sylvanas ont maille à partir avec les deux hobgobelins qui défendent farouchement leur chef. Le Nain qui était sur les marches s'est quand à lui esquivé derrière un des piliers et il ne réapparaît plus.

Le combat gagne en intensité mais malgré les coups qui lui sont portés Kazmojen semble à peine marquer le pas. Son énergie est inépuisable semble-t-il. Cela n'est pas le cas de celle de Jozan qui après avoir subi une morsure de Prickles a dû encaisser un formidable coup de la hache de l'esclavagiste. Heureusement le hurleur semble quant à lui blessé de vilaine façon, à la grande angoisse de son maître.

Les hobgobelins ont finalement succombé aux coups de Rurik, Jacky et Sylvanas. Bien que blessé Jacky se tourne alors pour bondir sur Prickles. Mais avant qu'il atteigne la bête, Bisly porte un coup meurtrier qui tranche la gorge de Prickles qui s'effondre dans une mare de sang.

« Prickles ! Tu as tué mon Prickles espèce de petit démon ! » gronde d'une voix blanche Kazmojen en se retournant vers Bisly.

Toutefois, comme Jacky est tout proche, le Demi-Nain laisse tomber sa hache sur l'échine du pauvre molosse à deux reprises, l'éventrant presque. Comme le courageux chien de guerre s'effondre dans une mare de sang une voix caverneuse retentit au dessus de la mêlée :

« Cessez immédiatement Kazmojen ! Et les autres également ! »

Comme tous se tournent vers la source de cet ordre, ils découvrent un incroyable spectacle. Au centre de la salle, au dessus des escaliers, se tient maintenant, flottant dans l'air, une créature sphérique de plus de deux mètres de diamètre. La chose est pourvue d'une dizaine de tentacules terminées par des yeux globuleux. Le monstre possède également une énorme bouche équipée d'une dentition effrayante. Au dessus d'elle une énorme paupière clôt un œil de la taille d'un écu. Chacun reste stupéfait en voyant la chose qui semble garder chacun dans le champ de ses nombreux regards.

« C'est un Tyranoël, mes amis. » murmure Dimble dans un souffle « Cette bête est horriblement puissante si ce que j'en ai entendu est seulement à moitié vrai. »

« Kazmojen ! Approches vers moi. Je suis venu prendre l'enfant que l'on appelle Terem. Montre le moi, il sera en sécurité sous ma responsabilité. »

Le Demi-Nain s'éloigne de ses adversaires et désigne le corps de l'enfant endormi qu'il tenait au bout d'une chaîne à l'entrée des aventuriers. Une bourse semblant surgir de nulle part arrive lancée vers Kazmojen qui s'en saisit d'un geste rapide.

« Voilà pour te dédommager de ta peine Kazmojen. » lance le Tyranoël en se dirigeant vers l'enfant. Le corps de Terem commence alors à s'élever du sol avant de disparaître comme par enchantement en même temps que la créature de cauchemar.

Kazmojen se retourne alors vers nos amis qui sont restés immobiles en suivant à la lettre les ordres du Tyranoël. Une lueur meurtrière se rallumant dans son regard il lance :

« Je crois que nous avons quelque chose en cours, non ? » et dans un hurlement de défi l'esclavagiste se rue à nouveau vers ses adversaires. Le combat est indécis durant de longs instants. Rurik et Jozan ont saisi le corps inerte de Jacky pour l'éloigner du combat qui reprend. La pauvre bête semble à l'agonie mais son maître et le prêtre tentent néanmoins de faire cesser ses hémorragies. Pendant ce temps, même Maple est venue participer au combat. Avec Bisly, la petite hobbitte virevolte autour du guerrier lourdement armuré en tentant de trouver les défauts de sa cuirasse. Justement des lanières de la plate semblent céder, révélant maintenant des points faibles que tous nos amis se pressent d'exploiter. Petit à petit la défense de Kazmojen se fait plus lente et un sang noirâtre commence à sourdre de nombreuses plaies. Sur un dernier coup de dague d'un Bisly blessé de toute part, le demi-Nain s'effondre enfin dans un dernier rugissement étonné. Rurik, vif comme l'éclair, abat sa lourde hache et décapite net le corps de leur ennemi.

Sous l'armure les compagnons découvrent le corps d'un être humanoïde dont les caractéristiques semblent à la fois tenir de la race Naine et de celles des Trolls.

« Alors donc c'était un Demi-Troll ! » s'exclame Rurik « Dépêchons nous de brûler cette sale engeance avant qu'elle ne repousse à la manière de ceux de sa race. »

Et ainsi en fût-il fait dans le foyer de la forge toute proche.



4 - INTERMEDE ET REJOUISSANCES

Nous n'épilouperons pas plus sur la fin de la mission. Nos amis, après avoir réveillé les trois enfants, retrouvèrent encore ici Gryfon Malek, un autre disparu. Pylrak semblait lui s'être enfui vers les profondeurs sans emmener ses esclaves. Le groupe et les rescapés rejoignirent la boutique de Keygan Ghelve chargés de tous les trésors transportables. Tom le Mimique ne fût point oublié bien sûr. On lui confia le rôle de garder les richesses et d'éviter que le serrurier ne quitte son échoppe pendant que nos aventuriers raccompagnaient les orphelins à la rue de la Lanterne. Sur le trajet, tous les captifs adultes se séparèrent de leurs sauveurs. Sondor la Naine était toujours affligée de rentrer sans son époux. Maple la jeune hobbitte, elle, murmura quelques mots à l'oreille d'un Bisly toujours titubant, avant de s'éloigner un sourire aux lèvres.

Gretchyn Tashykk, la directrice hobbitte de l'orphelinat, fût folle de joie en voyant ses trois pensionnaires sains et saufs. Elle apprit aussi à nos héros interloqués qu'une femme masquée avait ramené Terem Karathys il y a deux heures, sans un mot d'explication.

Après avoir été fêtés comme il se doit par les enfants de l'orphelinat, les compagnons se dirigèrent vers le temple de St Cuthbert pour faire un rapport détaillé à Jenya Urikas. Celle-ci était en compagnie de son supérieur, Sarcem Delasharn : un homme d'une soixantaine d'année, aussi bienveillant que sage. Les deux ecclésiastiques soignèrent miraculeusement les maux de chacun, y compris le corps disloqué de Jacky qui se rua pour faire la fête à un Rurik qui cachait avec peine son émotion. Ils écoutèrent les requêtes de Vegmar à propos de la forteresse Malachite, lui conseillant de porter l'affaire devant le conseil de Cauldron. On prévint aussi la garde d'aller quérir le Sieur Ghelve afin qu'il puisse comparaître devant la justice de Cauldron pour sa complicité, même forcée, dans le trafic de Kazmojen. Enfin, la récompense promise par le temple fût remise au groupe.

Le soir tombait quand les compagnons revinrent à l'échoppe du serrurier. Ils tombèrent sur une importante patrouille de la garde menée par le sergent Krévis. Les hommes hésitaient devant un Tom inflexible qui protégeait vaille que vaille les possessions de ses nouveaux propriétaires. Après quelques explications entre Vegmar et le sergent, la patrouille emmena Keygan et Starbrow alors que nos amis récupéraient leurs biens. Accompagnés d'un Tom, reconvertit en charrette à bras pour l'occasion, les compagnons s'en retournèrent vers la Choppe Renversée.

A leur arrivée l'auberge était pleine comme un œuf. La nouvelle de leurs exploits était déjà arrivée ici et de nombreux habitants de Cauldron, avides de détails, piaffaient d'impatience dans la salle. Après avoir rejoint leurs chambres, gracieusement offertes par l'aubergiste, et avoir repris leur souffle les héros redescendirent pour recevoir les félicitations des clients de la taverne. La nuit fût longue, la bière et le vin coulant à flots. Vegmar et Rurik se retrouvèrent bien vite le centre d'attention d'une tablée Naine où Sondor

figurait. Dimble quant à lui fit connaissance avec une Gnome blonde avenante qui se déclara la propriétaire d'un magasin d'objets magiques. Bisly pût partager un ou deux verres de vin avec une Maple joyeuse tandis que deux demi-elfes saluaient courtoisement et de façon appuyée notre ami Sylvanas. Jozan, quant à lui, fût chaleureusement félicité par plusieurs habitants accompagnés d'Alec Tercival, un paladin de St Cuthbert bien connu en ville.



Après une bonne nuit de sommeil réparateur à l'auberge, les compagnons se décident à rechercher à revendre certains de leurs objets magiques avant de faire un partage équitable de leurs richesses. Sur les informations de Dimble, les voici bientôt qui arrivent devant la Boutique de Skye Aldersun. Le magasin de la Gnome est entièrement fait de pierre basaltique. Une enseigne présentant une série animée et illuminée d'objets bizarres marque le bâtiment. Il s'agit sans aucun doute d'une illusion magique. En s'approchant encore nos amis trouvent une vitrine où se côtoient de bien beaux objets. Ils remarquent encore que le basalte des pierres du magasin est couvert de douzaines voir plus d'inscriptions. Celles-ci, quand elles sont compréhensibles, semblent des noms haut en couleurs mais dont la signification reste une énigme. Une fois Dimble et ses amis entrés dans l'échoppe, Skye apparaît et les reconnaît aussitôt :

« Ah mais voici les nouveaux héros de Cauldron ! Je serais ravie d'en entendre plus sur votre périple sachez-le. J'ai moi-même été une aventurière par le passé et je reste friande de bonnes histoires. Au fait comment doit-on vous appeler ? Mais je m'égare, peut-être voulez vous avant tout acheter ou vendre ... »



Entre l'échoppe de Skye Aldersun, celle de l'armurier Phalian Gurnezarn et celle du joaillier Tyro Heaumedambre les compagnons parviennent à écouler la majeure partie des trésors ramenés de leur aventure. Grâce à leur richesses certains pourront même immédiatement investir dans des objets et des armes magiques. Seul Bisly ne trouvera son bonheur, il commandera toutefois une épée magique de faible puissance chez Skye. Cette dernière lui promettant, après versement d'une caution, de faire venir cet objet de l'érendi aussi vite que possible.

« Si tout va bien, elle sera ici dans vingt à trente jours. » assure la gnome à son client.

En fin d'après-midi les aventuriers qui ont enfin choisi un nom de groupe, se rendent à l'hôtel de ville. En effet ils doivent avoir une audience avec le conseil de Cauldron afin de pouvoir confirmer leur permis d'armes. Trois membres du conseil siègent ce jour pour mener les affaires publiques : Lord Vhalantru – bras droit du Maire, Lord Skellerang – Capitaine de la Garde et Sarcem Delasharn – Grand-Prêtre de St Cuthbert.



Lord Vhalantru accueille les aventuriers avec bienveillance, les félicitant pour leur succès dans l'affaire des kidnappings. Le Capitaine de la Garde semble quant à lui beaucoup plus froid et même un peu lassé par les compliments que reçoivent ces mercenaires. Pendant ce temps un scribe prépare les documents qui vont permettre à nos amis d'avoir le droit de porter leurs armes en ville et ce pour une période indéterminée. Après que le conseiller Vhalantru ait rappelé les principales lois qui, à Cauldron, limitent l'usage des armes et des pouvoirs magiques chacun appose son paraphe, sceau ou signature sur les documents.

« Voilà une bonne chose de faite messieurs ! » dit Vhalantru. « Ah oui, j'oubliais : le Maire et le Clergé de St Cuthbert ont décidé de fêter les personnes qui sont venues en aide à la ville et ses citoyens. Comment doit-on vous nommer, au fait ? »

« La Compagnie des Explorateurs. » répond Vegmar avec un clin d'œil à ses compagnons.

« Et bien, La Compagnie des Explorateurs est attendue au grand complet à l'Auberge de la Nymphette Timide à vingt heures et dans quatre jours. » reprend leur hôte. « Tenez, prenez ces invitations, Messieurs. »

Avant de finalement achever l'entretien, Lord Vhalantru informe également les aventuriers que Keygan Ghelve, le serrurier complice des rapt, sera jugé dans une dizaine de jour. Une convocation comme témoin sera envoyée à chacun d'entre eux.

Le lendemain tous nos amis se consacreront à diverses recherches afin de découvrir ici ou là des moyens de se perfectionner dans, ou même d'apprendre, de nouvelles disciplines.

Vegmar choisit de passer quelques fin d'après-midi à suivre l'enseignement religieux général à l'église de St Cuthbert. Dimble, de son côté, s'inscrit comme membre à l'Académie du Cratère Bleu. Après le paiement de la (coûteuse) carte annuelle de membre, le magicien gnome trouve un mentor pour le perfectionner dans l'apprentissage des arcanes et des sorts. Vortimax Weer, est un vieux magicien excentrique de l'Académie. Il possède aussi une échoppe spécialisée à Cauldron : Les Elixirs de Vortimax.

A l'exception de Dimble, tous les autres aventuriers se sont aussi décidés à s'inscrire dans une école de maniement d'armes. En effet, il semble bien que La Compagnie des Explorateurs envisage de séjourner quelques temps à Cauldron et il vaut mieux éviter de se rouiller pas vrai ! Le seul établissement de ce type en ville est appelé 'Au Danseur de Sabres'. Il est tenu par trois associés, Madoc Gwyn, Ulf l'Enclume et Rorelin. L'humain, le Nain et l'Elfe sont trois maîtres d'armes accomplis et enseignent l'épée longue, l'arc, le marteau de guerre, la hache naine et l'arbalète. Au plus grand bonheur de Bisly, les propriétaires sont même capables de lui trouver en ville un professeur de passage pour l'épée courte. Le jour même tous les membres de La Compagnie des Explorateurs sont inscrits 'Au Danseur de Sabres', hormis Dimble et Jozan. Le gnome est trop occupé à se consacrer à la magie. Pour le prêtre c'est son église qui lui assure pour l'instant sa formation spirituelle et martiale (en la personne de Sarcem Delasharn lui-même).

Finalement les journées de chacun seront bien remplies et l'or si âprement gagné vite dépensé.

Le soir du rendez-vous venu les aventuriers se présentent comme prévu à l'auberge de la Nymphette Timide. Conformément aux recommandations de leur invitation chacun s'est habillé de façon correcte mais cela reste très sobre vis à vis des tenues de la plupart des autres invités qui se pressent aux portes de La Nymphette. En effet il semble bien que tous ceux que compte Cauldron comme gens importants ou riches sont venus à la petite fête. L'auberge elle même est un établissement fastueux. Un impressionnant bataillon de serviteurs et de gardes encadrent la soirée.

En l'absence remarquée du Maire et du capitaine Skellerang, c'est à nouveau Lord Vhalantru qui accueille la Compagnie des Explorateurs en tant qu'invités d'honneur. Après un discours de remerciement, écouté avec attention par les plus nobles oreilles de la cité, une médaille de la ville sera remise à chacun de nos héros. C'est alors que Vegmar s'éclaircit la voix et se tournant vers Vhalantru lui propose de commémorer suivant la tradition chantée naine ce glorieux instant.

« Et bien ! Comme vous le souhaitez cher ami. » lui répond un Lord Vhalantru manifestement interloqué. « Vous pouvez monter sur cette table la derrière. »

Et sous les yeux ébahis de l'assemblée (et ceux catastrophés de leur compagnons) Vegmar et Rurik se hissent sur la plate-forme improvisée. La chanson qui suit ne restera malheureusement pas dans les annales de la ville, en effet la bonne volonté des interprètes ne peut masquer leurs lacunes musicales. C'est donc dans un silence un peu consterné que nos deux nains redescendent de leur nuage...

« Et bien, j'espère que ceux là se battent mieux qu'ils ne chantent. » murmure une jeune femme à ses voisins tout en adressant un sourire ironique à nos aventuriers.

Un petit cocktail conclue la réception. En sirotant leurs verres nos amis y ont l'occasion de saluer rapidement de nombreux citoyens illustres de la ville. Dans les conversations autour d'eux flottent plusieurs sujets :

- Un bal masqué est organisé comme chaque année par les Lathenmire et les invitations vont bientôt être envoyées.
- C'est quand même bien dommage que la Garde de la ville doivent être suppléée par des mercenaires dès que quelque chose de grave arrive.
- Avez vous entendu ce que tout le monde raconte sur des nouveaux impôts en préparation chez le Percepteur Municipal !
- Pas de Maire, ni de Capitaine de la Garde, ni d'ailleurs de Grande Prêtresse de Wee Jas à cette réception. Quels snobs !
- Une autre équipe d'aventuriers, Les Stormblades, commandité par un anonyme, a fini d'explorer et de sécuriser l'enclave de Jzadirune. Le Maire a donné son accord.

Réagissant à cette dernière information, Vegmar s'enquiert de l'identité de ces autres aventuriers. On lui désigne alors un groupe de quatre humains, deux garçons et deux filles, très bien habillés. Comme l'une des jeunes femmes se retourne, le paladin reconnaît celle qui se moquait un peu des aventuriers après sa chanson. S'approchant le nain gronde :

« Alors c'est vous les Stormblades ! »

« Pour vous servir ! » répond avec une petite révérence la jeune femme. « Nous terminons toujours le travail, NOUS. »



« On pourrait peut-être voir ça tout de suite entre nous... » souffle Vegmar.

« Oh, non je ne crois pas. Regardez la fête se termine et nous avons à faire. » reprend son interlocutrice en s'éloignant avec ses trois sbires. « Mais ne vous en faites pas ! On pourra toujours passer à votre auberge pour un petit bonjour un de ses quatre. » lance t'elle en sortant avec une voix forte et claire qui fait se retourner les têtes de plusieurs invités.

Pendant les jours qui suivent Vegmar continue de s'interroger du sort de la forteresse Malachite et de la réponse des Pères Nains de Lérendi à son message. Cependant, la ville ne statuera pas avant la date du procès de Keygan Ghelve. De plus le trajet jusqu'à Lérendi est d'environ dix jours, rien à espérer dans l'immédiat donc.

Les entraînements martiaux de chacun vont bon train, produisant des effets saisissants. Seul, Rurik semble stagner et ne parvient pas à mettre en pratique les bons conseils d'Ulf. Après presque deux semaines il faut se rendre à l'évidence, l'élève n'est pas très doué et il lui faudra sans doute s'acharner un peu plus pour avoir des résultats.

5 - LE PROCES DE KEYGAN GHELVE

Durant les derniers jours, Cauldron n'a pas cessé de se passionner pour le prochain procès du serrurier gnome. Seulement trois jours après le retour victorieux de la Compagnie des Explorateurs, des affiches ont été placardées un peu partout en ville et des hérauts ont lu en boucle les annonces de la Mairie à ce sujet.

Convoqués comme témoins tous nos amis sont placés au premier rang de la salle du tribunal. Outre eux, des victimes et des familles de victimes sont présentes en ce lieu. Enfin, de nombreux badauds et spectateurs (petites gens comme notables) se pressent à l'arrière dans une salle bondée. Un fort contingent de gnomes et de nains se tient d'ailleurs parmi eux.

L'accusé et la cour font leur entrée après plusieurs minutes d'attente dans le brouhaha général. Dans le silence revenu le tribunal se met à siéger. Severen Navalant, le Maire est présent et rendra la justice de la cité. Le capitaine de la garde Lord Skellerang fera office de procureur. Le juré est constitué de neuf notables :

- Lady Thirifane Rhiviadi
- Lord Adrick Garthûn
- Lord Alahind Vhalantru
- Lord Ankhin Taskerhill
- Lord Zachary Aslaxin I
- Lady Ophelia Knowlern
- Sarcem Delasharn
- Ike Iverson
- Asfelkir Hranleurt

Très rapidement et froidement Lord Skellerang énonce les faits reprochés à Keygan Ghelve. Il s'agit d'une complicité de kidnapping, de vol et de meurtre à l'encontre de nombreux citoyens de Cauldron, dont des enfants. Des murmures de consternation et de dégoûts sont émis dans la salle à l'écoute des accusations.

Vegmar et ses compagnons sont ensuite interrogés. Ils indiquent que suivant eux le serrurier a été contraint sous de multiples menaces à agir comme complice. Bisly insiste toutefois sur le fait que le gnome n'a pas fait plus de cas de la vie humaine que de celle de son rat de compagnie. Toutefois Vegmar indique aussi que Keygan Ghelve a procuré une certaine aide en fournissant le plan de Jzadirune.

Les quelques échanges publics et questions posées par les jurés révèlent rapidement que les personnalités présentes n'ont pas les mêmes avis ni les mêmes sensibilités. Il apparaît que les tenants de la sévérité sont plus virulents que les autres. C'est un Keygan Ghelve de plus en plus pâle qui assiste à la fin de l'audition publique, lançant des regards de plus en plus alarmés vers les membres de La Compagnie des Explorateurs.

Les témoignages et questions étant terminés, le tribunal se retire dans une pièce adjacente afin de définir la sentence. Keygan est reconduit pantelant vers sa cellule. Le verdict sera rendu publiquement en début d'après-midi. Une terrible attente débute.

Après la délibération, les jurés et les juges viennent délivrer leur verdict dans la salle d'audience où le silence se fait. Severen Navalant se tourne vers Keygan Ghelve qui est très pâle :

« Etant entendue la nature de votre crime de complicité dans les enlèvements, les vols et les disparitions de plus de vingt citoyens de Cauldron; vous avez été reconnu coupable. Cependant au regard de la coercition qui a été utilisée à votre encontre la cour a décidé de retenir des circonstances atténuantes. Les passes-partout que vous avez confectionnés n'ayant pas été récupérés, vous êtes par conséquent condamné à remplacer toutes les serrures que vous avez installées en ville et ce sans dédommagement. Durant cette période vous serez incarcéré toutes les nuits dans la prison de la cité. Durant la journée vous serez confié à la surveillance de deux gardes qui empêcheront toute tentative de fuite. A la fin de votre peine vous pourrez récupérer les biens que vous n'aurez pas mis en gage afin de mener à bien la sentence. »

A ces mots des murmures de désapprobation sont émis par une partie de l'assistance qui voit le criminel jugé avec bien trop de clémence. Cependant, après une courte interruption, le Maire reprend :

« L'énoncé de la sentence n'est point terminé ! Au vu de l'extraordinaire gravité de votre forfait et de votre peu de considération de l'importance de la vie de vos concitoyens, il a été arrêté que le rat dénommé Starbrow sera exécuté en place publique demain matin et par décapitation. Que ceci vous serve de châtiment en mémoire des victimes disparues. »

Un nouveau brouhaha se manifeste, encore plus fort que le premier. Cette fois ci c'est plutôt la forte minorité de gnomes présente au fond de la salle qui exprime sa colère devant la cruauté de cette condamnation. Keygan Ghelve se tient flageolant sur ses jambes et lance un regard désespéré vers la cage disposée près de lui et dans laquelle Starbrow est enfermé. La petite bête secoue quand à elle les barreaux en émettant des couinements d'angoisse. Mais sans plus laisser de temps aux protestations, déjà les gardes se saisissent du serrurier et de son familier pour les emmener hors du tribunal. Le gnome, effondré, lance à nos aventuriers un ultime regard de reproche à sa sortie.

La Compagnie des Explorateurs est priée de rester durant la session suivante, à huis clos, qui va discuter des actions à tenir concernant l'enclave de Jzadirune et la Forteresse Malachite. Il apparaît rapidement que les notables de la cité ont en tête de murer l'accès à ces deux lieux. Mais Vegmar ne semble pas vouloir l'entendre de cette oreille et indique qu'il est un émissaire d'une communauté Naine de Lérendi qui souhaite reprendre le contrôle de la Forteresse. Après une âpre négociation, le Maire accepte de laisser les deux endroits ouverts mais sous la garde des autorités de Cauldron durant encore un mois. Lord Navalant réclame tout d'abord au Paladin un paiement de plusieurs centaines de souverains pour cette faveur. Mais comme la discussion repart de plus belle, Lord Aslaxin et Lord Vhalantru trouvent un compromis avec nos amis: plutôt qu'un paiement il est possible de se mettre d'accord en échange d'un service à rendre à la ville. Justement le Capitaine de la Garde a une petite idée en tête... Il est donc finalement conclu que ce dernier reprendra contact rapidement avec la Compagnie des Explorateurs. En échange de l'aide que voudront bien fournir les héros l'accès à la forteresse Malachite sera préservé encore pour un mois.

Le lendemain, Bisly annonce à ses compagnons qu'il va emménager ailleurs et quitter sa chambre à La Choppe Renversée. Sans s'étaler beaucoup plus sur sa vie privée notre hobbit laisse donc les autres avec la promesse de repasser tous les jours afin de continuer à participer aux activités de la Compagnie. A ce propos, le petit hobbit, bientôt suivi par Dimble, Jozan et Sylvanas, indique aux deux nains du groupe qu'il faudra rediscuter du paiement de ceux qui n'ont pas d'intérêt particulier à fournir une aide afin de laisser la Forteresse malachite ouverte. Par exemple, Bisly indique qu'il serait intéressé par un statut particulier vis à vis de la Forteresse et aussi par un accès garanti vers ce lieu. Ne pouvant totalement se prononcer, Vegmar répond que tout ceci est envisageable mais que chacun devra indiquer ce qu'il souhaite et le négocier avec les Pères Nains lorsqu'ils arriveront.