

Livre 2 : La voie de Drakthar

Le groupe d'aventuriers:



Vegmar



Rurik



Jozan



Dimble



Bisly



Sylvanas

1. L'ENQUETE

Comme les compagnons finissent leur petit déjeuner en cette matinée de Samedi, un messenger se présente à leur auberge pour leur remettre un billet. Le parchemin est marqué du sceau de la cité et signé de Terseon Skellerang. Celui-ci demande à nos amis de se rendre à l'Hôtel de ville pour le rencontrer dès que cela leur sera possible.

J'aimerais vous rencontrer à l'Hôtel de Ville afin de discuter d'une affaire très importante. Veuillez vous présenter aussitôt que possible. Si vous ne pouvez me rejoindre faites le moi savoir par un billet en retour.



Terseon Skellerang
Capitaine de la Garde de Cauldron

Le Capitaine de la garde reçoit quelques heures plus tard les aventuriers. Terseon est un homme froid et il ne se prive pas pour tout d'abord faire un peu la morale à ses visiteurs: personne ne doit mettre en doute l'efficacité de sa police ou bien s'adonner à la ridiculiser en ville ! Si il a vent de ce type de comportement il se montrera intraitable avec ses auteurs quelqu'ils soient.

Cette introduction étant faite, Lord Skellerang explique aux aventuriers qu'il n'arrive pas à juguler une infestation de gobelins qui va croissante depuis quelques semaines. Les détestables petites pestes officient la nuit et s'adonnent à des forfaits mineurs mais répétés : graffitis, bris de fenêtres, agressions de citoyens (heureusement sans victime pour l'instant), saccage de lieux publics et vandalisme de tous poils. Bien que ses patrouilles aient réussi à éliminer cinq ou six des vandales, le phénomène ne semble pas se calmer, bien au contraire. Le capitaine souhaite confier à la Compagnie des Explorateurs la mission de faire cesser ces exactions par le moyen qu'elle jugera adéquat.

Après avoir accepté la mission, nos amis posent quelques questions à leur hôte. Les réponses qu'ils en obtiennent ne permettent guère d'avancer : les gobelins agissent toujours de nuit mais dans des endroits aléatoires de la ville, ils laissent pas mal de barbouillages sur des murs en plus de déjections malodorantes. On n'est parvenu qu'à tuer certains des vandales, il n'y a pas eu de prisonnier. On s'est aussi débarrassé des cadavres qui ne semblaient rien avoir de remarquable.

Après l'entrevue, nos amis décident d'en savoir plus en invitant le Sergent Skylar Krévis à prendre un apéritif vers midi. Le sympathique membre des forces de l'ordre ne lésine pas à dire ce qu'il sait à ceux qu'ils considèrent comme des amis. Il indique plusieurs endroits où l'on peut découvrir des traces des gobelins vandales. Ceci étant dit, il n'a pas plus d'informations que ce que les aventuriers ont déjà obtenu de Lord Skellerang. Vegmar, qui sait lire et parler le gobelin, décide de parcourir la ville pour visiter les places évoquées par Skylar. Rurik, Sylvanas et Jacky

choisissent de le suivre alors que le reste de la Compagnie des Explorateurs vaque à ses propres occupations.

Après une longue après-midi passée à arpenter Cauldron, Vegmar retrouve les autres à l'auberge de La Choppe renversée pour le dîner. Il leur apprend qu'il a pu déchiffrer un certain nombre de graffitis :

« Gloire à Drakthar Seigneur des rats ! »

« Snark sent la merde ! »

« Ce mur est à Drakthar ! »

« Humains débiles qui font des villes dans des volcans . »

« Drakthar est mort. Longue vie à Drakthar ! »

Outre ces inscriptions, et même si Sylvanas a bien identifié des traces goblinoïdes, il n'a pas été possible de trouver quoique ce soit permettant de remonter la piste. De son côté, Jozan a sollicité Jenya Urikas sur la question des gobelins. Sa supérieure n'a pas eu vent de ces méfaits avant qu'il lui en parle. Cependant, Jenya est prête à lancer dès le lendemain matin un miracle de divination afin que St Cuthbert vienne en aide aux aventuriers. En attendant, nos héros décident donc de tenter leur chance en patrouillant dans la ville durant cette nuit.

La température est encore chaude mais des averses assez fréquentes se succèdent maintenant presque tous les jours sur la ville. Outre les pavés glissants et la boue, ces pluies génèrent après le crépuscule un brouillard épais. C'est dans des conditions de visibilité très limitée que la Compagnie des Explorateurs effectue donc sa ronde nocturne. Hormis les patrouilles occasionnelles et quelques habitants se déplaçant tardivement, nos amis ne rencontreront personne. Fourbus par une nuit de veille ils rentrent juste avant l'aube pour prendre quelques heures d'un sommeil bien mérité.

Ce n'est pas avant onze heure le lendemain matin que les compagnons arrivent à l'église de St Cuthbert où Jozan les attend. Le prêtre les accompagne aussitôt vers le bureau de Jenya Urikas. Celle-ci explique à ses invités qu'elle va requérir au pouvoir d'une arme sacrée du culte appelée l'Etoile de La Justice. Habituellement cette masse d'armes est sous la garde de Sarcem Delasharn, le Grand-Prêtre. Cependant, le supérieur de Jenya a quitté Cauldron la veille pour un voyage d'une certaine durée et il a laissé l'artefact à l'Eglise.

Conduisant les aventuriers vers l'autel après avoir pris la masse, Jenya leur demande de préparer deux ou trois questions courtes et bien ciblées afin de les poser à son Dieu. Après un court conciliabule nos amis se déclarent prêts et la prêtresse engage le rituel qui va libérer le pouvoir de l'Etoile de La Justice. Une aura bleu très pâle mais avec une luminosité intense se déploie autour de l'arme que Jenya brandit au dessus de la tête tout en psalmodiant. Comme le rituel arrive à son paroxysme, l'aura grandit et se développe pour les envelopper tous une demi-sphère.

« Posez vos questions ! » tonne Jenya Urikas avec une voix profonde et basse qui semble venir d'un autre lieu.

Vegmar s'exécute rapidement et lance la première question :

« Où se trouve l'entrée du repaire des gobelins qui vandalisent Cauldron ? »

La réponse fuse claire à l'oreille mais énigmatique :

« Demandez au Nain à l'œil rouge et il vous mentira. »

Le Paladin reprend alors aussitôt :

« Pourquoi les Gobelins sont venus à Cauldron ? »

« Afin de s'amuser à des jeux de gobelins. » lui est-il répondu cette fois.

Toujours rapidement le Nain enchaîne avec une troisième interrogation :

« Qui est le chef des Gobelins qui vandalisent ? »

« Drakthar le sanglant. » énonce la voix avant de se taire définitivement.

Le « Nain à l'œil rouge » est inconnu de Jenya, comme du père de Jozan interrogé un peu plus tard. Il en va de même à l'auberge de nos amis. Finalement ceux-ci se décident donc à faire le tour des auberges et des lieux de rencontre de la ville afin de chercher une réponse. Bien leur en prend, car après une longue enquête ils apprennent qu'ils recherchent probablement un certain Orak, propriétaire d'un établissement de Bains situé sur Lava Avenue.

2. LES BAINS D'ORAK

Après avoir pris leur repas à l'auberge les compagnons se dirigent vers l'établissement de Bains qui est censé être ouvert jusqu'à minuit. Le temps est pluvieux et le sol est mouillé et glissant. Vegmar frappe d'un poing décidé à la lourde double-portes de l'édifice qui est face à lui. Une voix étouffée répond :

« Entrez ! C'est ouvert. »

Les premiers des aventuriers poussent la porte et se retrouvent confrontés au propriétaire des lieux, assis à quelques pas de l'entrée. La salle est immense et comporte une grande piscine d'une eau cristalline. Le sol est pavée d'un marbre bleu-blanc qui semble fraîchement lavé. Autour de la pièce des tentures doivent mener à des locaux adjacents. Il n'y a personne de visible dans les lieux.

« Pour un bain c'est 5 pièces d'argent et le savon est à 1 pièce d'argent. » ronchonne leur hôte d'une voix plate.

Il s'agit d'un Nain d'âge mur avec une barbe rousse. Il a une stature impressionnante et une hache est passée à sa ceinture. Par ailleurs Orak est borgne et le bandeau qu'il porte au dessus de l'œil droit est garni d'un rubis rouge...

« Nous ne sommes pas ici pour un bain mais pour poser une ou deux questions. » entame Vegmar en s'éclaircissant la voix.

Orak s'avère un interlocuteur peu loquace et même bourru. Après avoir empoché un souverain proposé par Rurik il accepte d'écouter les questions. Mais comme celles-ci tournent autour des gobelins et de l'entrée de leur repaire, le Nain ne fait que dire qu'il ne sait rien à ce propos. Il perd ensuite rapidement patience et comme trois clients ont fait leur entrée, il pousse sans ménagement les aventuriers vers la sortie.

Sylvanas et Bisly qui continuaient de guetter par la porte entrouverte derrière eux se sont aperçus qu'un inconnu observait les aventuriers depuis une petite ruelle située à une cinquantaine de mètres. Profitant de la nuit, de la brume et de la pluie, le voleur se lance le long des murs afin de contourner leur espion et de déboucher à l'autre extrémité de la ruelle. Pendant ce temps Sylvanas reste bien visible afin d'attirer les regards et repart très lentement en direction de l'observateur.

« J'ai noté quelque chose de bizarre dans le comportement du patron de ces bains. » entame Dimble aux autres compagnons restés face à l'établissement. « Il m'a semblé amorphe et quand j'ai essayé de lui lancer un sort afin de le charmer, la résistance qu'il a montrée semblait vraiment bizarre. Comme si il était déjà sous une influence. »

A cet instant précis, l'inconnu qui les observait se retourne et disparaît dans la ruelle. Sylvanas se rue en courant vers le passage, entendant des bruits étouffés et des crissements métalliques. Sans s'arrêter il découvre quatre inconnus en capes à capuchons, de taille humaine quoique pas très grands. Deux sont vers le bout de la ruelle, engagés dans un combat à l'épée avec Bisly qui dos au mur fait face courageusement. Voyant l'elfe venir à la rescousse les deux inconnus restant se détournent et lui font face. Les autres compagnons ont noté la brusque course de Sylvanas et se ruent derrière lui. Malheureusement, le sol, glissant de pluie dégoulinante, est traître et nos deux nains en font la triste expérience en chutant lourdement.

Bisly passe quant à lui un très mauvais moment. Ses deux agresseurs sont étrangement insensibles à ses coups, comme d'ailleurs aussi leur deux compagnons aux prises avec Sylvanas que viennent seconder Dimble et Jozan. Dans un mouvement brusque notre voleur voit l'un des humains perdre sa rapière, mais loin de suspendre son attaque ce dernier découvre sa tête et repart de plus belle à l'assaut en cherchant à mordre le petit hobbit. Celui-ci s'aperçoit que le

faciès de l'homme n'est pas tout à fait normal, les dents sont trop longues et la morphologie du visage rappelle indéniablement celle d'un rat... Mais voici que résonnent plusieurs puissantes sonneries de cor. C'est Vegmar qui tente de mettre fin à la rixe en appelant des secours. Ceci fait, le paladin, secondé par Rurik, se lance dans une charge afin de repousser les premiers hommes-rats et venir à l'aide de Bisly qui perd du sang en abondance mais continue tenir bon.

La manœuvre de notre Nain semble avoir inquiété les adversaires. Dans un mouvement incroyablement fluide et rapide ils s'écartent du combat et escaladent en quelques instants les murs environnants puis disparaissent. Les compagnons, laissés pantelants et éberlués par la violence et l'apparente invulnérabilité de ces inconnus, se précipitent au secours de Bisly. Jozan ayant soigné le hobbit avec sa baguette de soins, se tourne vers Vegmar :

« Tu as remarqué l'allure bizarre de ces gars. Leur traits étaient vraiment étranges. »

« Ouais, Ouais ... » répond le paladin songeur : « J'ai l'impression que nous avons eu affaire ici à des lycanthropes, des espèces de rats-garous en quelque sorte. On dit que ces créatures sont presque complètement insensibles aux blessures, sauf si elles sont occasionnées par de l'argent. »

Se perdant en conjectures sur le rôle et l'identité des inconnus, ainsi que sur les raisons pour lesquelles ils les observaient, la Compagnie des Explorateurs décide de retourner à l'établissement de bains d'Orak. Cependant, dans l'intermède, le propriétaire a fermé les portes de son établissement. Après plusieurs minutes passées inutilement à tambouriner sur les panneaux épais, Vegmar décide d'employer à nouveau son cor. Il entame donc une série de sonneries qui ne tardent pas à réveiller tous les habitants des alentours. Mais la porte reste fermée. Têtu, et refusant d'entendre les plaintes des voisins, le paladin poursuit son concert pendant de longues minutes.

Finalement une patrouille de la Garde, avec un sergent en tête, déboule à pas pressés sur les lieux. Après un début de conversation houleux nos amis parviennent à dissuader le sergent de les jeter en prison pour la nuit. Leur nouvelle notoriété n'est pas encore oubliée et le sous officier accepte même de les aider à ré-interroger Orak. Lorsque le milicien demande au propriétaire de lui ouvrir et lui assure sa protection celui-ci laisse entrer toute la troupe en maugréant.

L'interrogatoire, sous la surveillance de la patrouille, est à nouveau décevant. Le propriétaire continue de nier toutes connaissances à propos des activités de gobelins en ville. Devant cette attitude bornée et incompréhensible, Vegmar demande à Orak de laisser fouiller les lieux. Après quelques protestations, le Nain accepte. L'endroit est ainsi laissé à la curiosité des aventuriers, toujours sous les yeux attentifs de la Garde. Orak, méfiant, accepte même de montrer aux compagnons un objet magique qui lui permet de produire en quantité l'eau pure dont il a besoin pour son établissement. Mais une dernière porte, fermée à clef, n'a pas encore été franchie. Comme les aventuriers et le sergent insistent pour faire ouvrir, le propriétaire sort sa hache de sa ceinture et faisant fi de toute logique se jette à l'assaut de Vegmar en s'interposant entre lui et la fameuse porte.

Ne comprenant rien à l'attitude d'Orak, nos amis décident d'essayer de le maîtriser plutôt que de le blesser. Après quelques instants d'une lutte difficile (Orak est à la fois musclé et très adroit) leur adversaire fait encore preuve d'un comportement étrange : il lance tout d'abord sa hache au sol loin de lui, puis cherche à la reprendre l'instant d'après, dans un plongeon désespéré. Mais cette fois les compagnons, aidés par les gardes, parviennent à maîtriser leur adversaire qui devient étrangement passif lorsqu'il est menotté et enchaîné par le sergent. Ce dernier se tourne vers nos amis :

« On va mettre cet endroit sous bonne garde et accompagner notre ami en prison. Par contre notre mission s'arrête là et je ne risquerai pas plus mes hommes ailleurs. »

« Nous avons récupéré la clef sur le bonhomme ☺ » répond Vegmar « mais nous avons besoin d'un peu de repos avant d'aller plus loin. La nuit dernière a été courte et notre prêtre a besoin de récupérer quelques miracles... et nous peut-être des armes en argent. »

Remis de leurs émotions de la veille, nos héros se retrouvent au petit-déjeuner à l'auberge de la Choppe Renversée. Encore soucieux de l'agression des hommes-rats, nos aventuriers partent se renseigner sur les lycanthropes et sur la disponibilité d'armes en argent en ville.

Jozan passe la matinée dans la bibliothèque de son temple. Dans le même temps, Dimble effectue ses propres recherches à l'Académie du Cratère Bleu, après avoir pris conseil auprès de Vortimax Weer. C'est le prêtre qui obtient le plus d'informations sur les créatures garous. Il apprend qu'il existe plusieurs types de lycanthropes et que les hommes rats sont l'un d'eux. Ces créatures sont capables de prendre trois formes : humaine, animale ou intermédiaire. Dans cette dernière ces monstres sont peu vulnérables à quasiment toutes les attaques. Seules des armes d'argent alchimique sont efficaces à 100%.

Par profession, notre magicien, de son côté, s'est davantage plongé dans les écrits sur l'argent alchimique. Il a dévoré les informations sur ce sujet et compris les procédés à mettre en œuvre ; il restera à les mettre en pratique quand il en aura le temps. Toutefois Dimble a au moins ramené un renseignement important : il existe des préparations à base d'argent alchimique qui peuvent être appliquées sur une arme normale afin de lui procurer durant environ une heure les propriétés d'une arme forgée avec ce métal.

Pendant que nos intellectuels vaquent à leurs occupations matinales, le reste de la Cie des Explorateurs fait le tour des armureries de la ville. L'objectif est de recenser les armes en argent alchimique disponibles. Au final, tout le monde se retrouve pour manger à l'auberge. Une fois les informations partagées, certains retournent aux échoppes repérées le matin afin d'acheter une arme d'argent alchimique. Dans le même temps, Jozan et Vegmar, précédés par Dimble, se rendent à la boutique de potions et préparations de Vortimax Weer. Celui-ci est effectivement capable de fournir des baumes d'argent alchimique. Quelques flasques du précieux liquide sont achetées séance tenante.

3. SOUS LES BAINS

Parés contre les lycanthropes, mais sous une averse de fin d'après-midi, les aventuriers se rendent chez Orak. Ils tambourinent à la double porte des bains que deux gardes viennent ouvrir. Il s'agit de miliciens de la police de Cauldron qui sont laissés de faction en l'absence du propriétaire. Reconnaisant nos héros, les deux hommes les laissent entrer. Nos amis se dirigent alors vers la porte fermée découverte la veille. Un tour de la clef adéquate (sur le trousseau d'Orak qui est conservé par les gardes) et la porte s'ouvre en grinçant. Derrière celle-ci, notre troupe découvre des marches de pierre qui s'enfoncent dans l'obscurité. Après avoir allumé une lanterne nos amis entament leur descente...

Après une bonne cinquantaine de marches les compagnons perçoivent distinctement des bruits de voix et des grognements assourdis qui montent vers eux. Encore quelque pas et l'escalier débouche sur un long couloir souterrain perpendiculaire. Large de un mètre cinquante environ et haut de presque trois mètres, le passage est complètement recouvert par des dalles de pierre. Le brouhaha entendu plus tôt est toujours présent et les bruits de voix laissent percer des sonorités gobelines. Impossible toutefois d'identifier la direction de leur origine et leur sens.

Vegmar, qui a pris la tête de la Compagnie, hésite à choisir une direction tout en observant les graffitis de toutes natures qui envahissent les murs. A nouveau il note un « **Drakthar est mort ! Vive Drakthar !** » parmi ceux-ci. Tournant la tête à droite et à gauche, le paladin discerne une ouverture dans cette dernière direction, à quelque mètres. Sans plus attendre le Nain se dirige vers cet endroit et pénètre dans une grande salle carrée où quatre piliers soutiennent le plafond. Le long des murs une dizaine de couches sont installées, elles sont propres, non défaites et de grande taille, manifestement très luxueuses pour des gobelins. Comme ses compagnons le rejoignent dans la pièce, Vegmar réalise avec stupeur que ces lieux ont sans aucun doute été bâtis par des Nains.

Après une inspection détaillée des couches, les aventuriers décident de poursuivre plus avant leur exploration en s'introduisant dans une pièce en enfilade dont la porte est entrouverte. Dans la lueur de leurs lanternes se révèlent des groupes de caisses et de tonneaux de tailles diverses. Alors que Bisly se dirige vers l'un des tas, un goblin émerge de celui-ci en poussant un cri d'alarme :

« Bree Yark !! »

La créature se jette ensuite, armée de son cimeterre, sur le hobbit. Dans le même temps un second goblin sort en hurlant d'une autre cachette afin de se ruier à l'assaut. Les compagnons, amusés par la stupide hardiesse de leurs assaillants, sortent leurs armes et ripostent avec force. Mais quelques instants plus tard deux nouveaux gobelins, suivis par deux autres encore, se précipitent à la rescousse des premières sentinelles...

Mais même si les petites créatures se montrent féroces et agiles, trois d'entre elles sont bientôt mortes et une blessée grièvement. Amorçant un mouvement de retraite, les trois survivants disparaissent au fond de la réserve dans un passage sombre duquel ils avaient émergé.

Plutôt que de les poursuivre, les Explorateurs choisissent d'effectuer une fouille en règle de la pièce et de son contenu. Après avoir délesté les cadavres des gobelins de leurs bourses évidemment... Toutes les caisses et tonneaux sont marqués au fer rouge d'un symbole qui ressemble à une cage d'oiseau. En ouvrant les réceptacles nos amis recensent des armes, des menottes, des rations, des tenues de paysans, de l'huile de lanterne, et deux ou trois autres types de fournitures.

Mais tout occupés à leur fouille, les héros en ont oublié les plus élémentaires règles de prudence. Seul Jozan, en position devant l'ouverture du fond de la pièce, a le temps de lancer un cri de surprise et d'alerte quand il entend un bruit de course qui arrive face à lui. Un carreau vient d'ailleurs se ficher dans la chemise de maille de notre prêtre à ce même instant. A l'opposé, Bisly qui tente de se mettre à l'abri se retrouve lui aussi sous le feu d'une arbalète. Alors que la dernière syllabe du prêtre résonne encore dans l'air, une nuée de gobelins vociférant se rue dans la salle, émergeant des deux extrémités de la pièce. Immédiatement la plupart de nos aventuriers, dispersés dans la salle, se voient assaillis par un nombre supérieur d'adversaires.

Bisly est juste en train de chercher à se mettre à couvert dans un tas de caisse derrière la porte quand trois gobelins se précipitent à sa suite. Il comprend bien vite que les infâmes petites pestes l'ont repéré. Notre voleur, dos au mur, se redresse et subit de plein fouet les coups des fléaux d'armes de ses adversaires. Jugeant le péril de sa situation, le hobbit, juchée sur une caisse, tente de s'extraire de la mêlée en sautant vers la porte et en cherchant à s'agripper à son montant supérieur. Mais le saut est trop précipité et dans un gémissement d'angoisse Bisly retombe lourdement au milieu de ses ennemis qui n'en demandaient pas temps et lèvent de concert leurs lames afin de donner le coup de grâce...



Jozan a à peine eu le temps de resserrer son emprise sur sa masse que quatre gobelins l'entourent en tournoyant. Bien vite le prêtre semble dépassé par le nombre. Même s'il cherche à affaiblir chacun de ses adversaires l'un après l'autre, ceux-ci reviennent en permanence à la charge, soûlant l'humain de coups. Heureusement que le clerc bénéficie de sa baguette de soins car sinon l'affaire serait vite entendue.

Rurik et Jacky subissent sans aucun doute la plus soutenue des offensives. Le maître et son chien se retrouvent sous les attaques d'au moins six gobelins. Ceci n'est pas sans plaire à Rurik qui pousse un rugissement de défi en effectuant des moulinets de sa hache. Cependant, à

ses côtés, Jacky ne semble pas savoir comment se saisir de ces sales petites bêtes geignardes. Pire, les coups des gobelins font bientôt sourdre des perles de sang rouge de la fourrure du molosse. Plein d'angoisse, Rurik ne peut venir en aide à son fidèle compagnon, ayant lui-même fort à faire avec trois féroces gobelins.

Pour Vegmar il est clair que le marteau de Moradin ne montre pas son efficacité habituelle. Face à la porte par laquelle ils avaient pénétré un peu plus tôt, notre ami fait preuve d'une incroyable maladresse devant les trois gobelins grimaçants qui tentent en vain de percer son armure. Sylvanas, tout proche, sort son épée après un instant d'hésitation et se porte à l'aide de son ami barbu. A cet instant un choc sourd résonne dans la porte toute proche suivi par le gémissement reconnaissable de Bisly.

Dimble a vu avec effroi deux gobelins se ruer sur lui en hurlant. Jaugeant rapidement le chaos autour de lui, le magicien gnome murmure une incantation en subissant les assauts de ses adversaires. L'instant d'après les deux gobelins contemplent ébahis le vide qu'ils entourent : le gnome a disparu !... Notre magicien, devenu invisible, s'esquive prestement et va se jucher sur une caisse qui lui semble à l'abri d'un éventuel coup perdu. Mais à peine commence-t-il à reprendre sa respiration qu'il découvre les petites mains de Bisly au dessus de la porte et qui dans un mouvement désespéré tentent de s'accrocher avant de lâcher prise inexorablement. Dimble sort rapidement sa baguette de sommeil et dans un mouvement plein de conviction il la pointe vers les trois bourreaux de Bisly en criant :

« Ronfle ! »

Bisly a fermé les yeux par réflexe, dans l'attente des coups meurtriers imminents. Mais rien ne se passe. Rouvrant les paupières il constate que ses trois adversaires semblent brutalement comme assommés par une main invisible et qu'ils sont en train de tomber à terre inconscients. Reprenant immédiatement ses esprits, notre hobbit, toujours à genoux, se glisse de l'autre côté de la porte et dans un mouvement implacable empale un des gobelins occupé à assaillir Vegmar.

Le combat se poursuit, féroce et indécis. Jacky a fini par s'échapper de l'étau de ses adversaires qui se rabattent sur son maître. Mais malheureusement le pauvre chien est atteint par un carreau meurtrier. Dans un dernier jappement la pauvre bête s'effondre au coin de la salle, dans une mare de sang qui lentement s'élargit.

Jozan parvient enfin à se débarrasser d'un adversaire, puis d'un second. A l'autre bout de la salle Dimble est héroïque et endort un premier goblin puis en grille un second d'un missile magique avant de l'achever d'un coup de dague fort à propos.

Vegmar vient enfin de venir à bout du dernier goblin qui faisait feu de son arbalète depuis l'autre salle. Mais, repartant à la charge des adversaires de Rurik, il voit Bisly s'effondrer au sol sur un coup terrible d'un goblin exultant.

Rurik fait l'impossible pour venir à bout de ses adversaires et venir enfin au secours de Jacky qui gît depuis de longs instants sans mouvements. Petit à petit les mouvements de notre guerrier se font lourds. Ses muscles sont endoloris par les innombrables coups reçus mais malgré tout ses adversaires tombent l'un après l'autre.

Après avoir en vain tenté d'utiliser son arc efficacement, Sylvanas, d'un coup d'épée rageur, exécute un autre des petits monstres mais doit reculer immédiatement après sous les coups du fléau d'armes d'un autre agresseur.

Et puis, brutalement, les quelques gobelins qui restent lâchent leurs armes et se rendent en demandant grâce. Une nouvelle fois deux d'entre eux parviennent cependant à s'enfuir sans demander leur reste. Tandis que Sylvanas et Dimble maintiennent sous bonne garde les prisonniers, Rurik et Jozan se ruent à l'aide de Jacky. Le molosse vit encore, même s'il semble aux portes de la mort. La baguette de soins fait son office mais ne semble pas pouvoir ranimer le chien. De son côté, Vegmar s'est penché sur le corps de Bisly. Le hobbit respire encore

faiblement. Rapidement le paladin tente de lui insuffler un peu de force vitale. Encore quelques coups de baguette de soins pour rasséréner l'un ou l'autre des héros les plus atteints et voici notre voleur qui reprend conscience et qui décide d'enchaîner les prisonniers à l'aide des menottes découvertes dans l'une des caisses. Mais tout à coup un hurlement sinistre, semblant s'approcher rapidement, monte depuis le passage obscur que surveillent Sylvanas et Jozan.

A peine nos deux sentinelles ont-elles vu passer des carreaux d'arbalètes sifflants au dessus de leur tête qu'une grande forme surgit de l'obscurité pour se jeter sur eux. Il s'agit d'un énorme loup sur lequel chevauche un goblin armé de deux épées et qui hurle tout autant que sa monture. Comme le cavalier se jette dans un bond leste pour attaquer Jozan, le Worg envoie Sylvanas bouler en arrière et finit sa charge au milieu des Nains. Une lutte aussi brève que sanglante s'engage. Mais nos héros sont bien campés sur leurs pieds et malgré un ou deux coups efficaces de l'ennemi ils viennent rapidement à bout de ce nouveau danger.

Encore haletante de l'affrontement, la troupe finit de soigner ses membres, y compris le brave Jacky que l'ont a remis sur ses pattes. Tout le monde se rassemble ensuite devant les huit prisonniers gobelins que Vegmar entreprend d'interroger dans leur langue:

« Vous êtes encore nombreux ici ? »

« Non, presque toute la tribu est venue pour se défendre. Mais il y a encore au moins un guerrier Loup Silencieux et nos Shamans, et puis Drakthar aussi ! » répondent les petits captifs d'un ton revanchard.

« Ce guerrier sur son loup était-il votre chef ? » reprend le Nain.

« Lui ?! Bien sûr que non. » s'esclaffe le porte parole des gobelins « Drakthar est notre chef ! Et il va venir pour vous bottez le cul espèce de gros lard ! »

« Qui est ce Drakthar ? » gronde le paladin en réponse à la provocation.

« Drakthar est un Goblours et aussi un puissant sorcier. Il nous protège... Drakthar est le maître des rats et des loups ! Drakthar va et vient comme bon lui semble dans la brume. **DRAKTHAR EST ICI !** » clame l'interlocuteur de Vegmar comme tous ses compagnons baissent la tête dans un murmure révérencieux.



4. SOUS LE SIGNE DE DRAKTHAR !

Un courant d'air vient de légèrement glisser sur la nuque de nos amis qui faisaient face aux prisonniers. Une brume semble sourdre derrière eux en leur laissant un frisson désagréable le long de la colonne vertébrale. Se retournant d'un bloc, les aventuriers découvrent à quelques mètres un nuage opaque qui se solidifie rapidement pour révéler une forme humanoïde de plus de deux mètres et aux inquiétants yeux rouges. Le faciès du nouvel arrivant est bestial et velu, ses longues oreilles garnies d'anneaux pointent vers le plafond. Il porte une espèce de pourpoint de cuir sous une longue cape sombre. Ses bras recouverts de fourrure révèlent une musculature inquiétante. Mais c'est sa mâchoire et les longs crocs qui la garnissent qui restent les plus impressionnants. Dans un bref éclat de rire sauvage, le visiteur susurre en commun :



« Alors vous êtes venu me rendre visite sans vous annoncer... Ceci n'est pas très poli de votre part et mérite une petite réprimande. Vous en conviendrez avec moi mon ami paladin... » et claquant des mains Drakthar pose un regard intense sur Vegmar comme des hurlements de loups se mettent soudain à envahir la pièce.

Nos amis se sont saisis de leurs armes et ils se regardent pour décider de leur action. Mais Vegmar fait alors brusquement quelque pas vers leur menaçant adversaire. D'un brutal volte face il se place alors entre ce dernier et ses compagnons en tenant fermement son marteau et en lançant :

« Pas un pas de plus mes amis. Notre hôte est sans aucun doute dans son bon droit ! »

Interloqués par l'attitude complètement incroyable de leur leader, les autres aventuriers lui demandent de s'expliquer. Mais Vegmar semble étrangement borné et ne veut pas démordre de son attitude de protection.

Comme le goblours s'éloigne petit à petit dans le dos du paladin, nos héros, jugeant leur ami sous l'influence d'un quelconque maléfice, se décident à passer outre ses avertissements et se jettent sur lui. Les loups font à cet instant leur entrée dans la pièce en hurlant sinistrement. Vegmar les yeux fixes jette son marteau béni loin derrière lui et, écartant les bras, hurle à ses compagnons qui fondent vers lui :

« VOUS NE PASSEREZ PAS ! »

(...Flamme d' Udûl ... euh non... là je délire !)

Avant que Vegmar ait eu le temps de vraiment s'opposer à ses compagnons, il s'effondre lourdement au sol et reste sans mouvement.

« Voilà une bonne chose de faite. » marmonne Dimble en rangeant sa baguette de sommeil tandis que les autres membres de la Compagnie des Explorateurs voient débouler sur eux les loups.

Drakthar contemple quelques instants la scène puis disparaît dans une brume qui s'échappe par l'issue la plus proche. De leur côté, les aventuriers ont fort à faire avec leurs adversaires à quatre pattes. Le combat est particulièrement inégal pour Rurik et Jacky qui se trouvent encerclés par quatre loups. De l'autre côté de la pièce, Jozan et Sylvanas combattent trois bêtes. Enfin, Bisly et le dernier animal de la meute sont tombés en tête à tête alors que notre hobbit cherchait à se dissimuler derrière une pile de caisses. Et Dimble me direz-vous... et bien il est parvenu à se hisser au sommet d'un monticule de tonneaux et il tente d'aider la troupe de ses sorts et de son arbalète.

Les loups ont reconnu en Jacky leur vieil ennemi de toujours. S'acharnant sur le molosse, ses cousins ne tardent pas à ouvrir de profondes blessures dans le poitrail du chien. Rurik essaie en vain de protéger son fidèle compagnon qui finit par s'effondrer dans un dernier aboiement plaintif. Les loups n'en ont toutefois pas fini et le plus gros d'entre eux se jette une dernière fois sur Jacky pour lui arracher la gorge d'une morsure rageuse.

C'en est trop pour notre guerrier nain qui pousse des rugissements de frustration et sombre dans une furie vengeresse. Faisant fi des morsures, le Nain se débarrasse petit à petit de ses ennemis, aidé par un rayon de flammes que Dimble vient de lancer avec ses dernières forces magiques.

Encore quelques instants de lutte et les loups succombent avant de disparaître une fois mort. Les héros décident alors de réveiller le paladin. Ce dernier, quand il revient à lui, semble avoir repris ses esprits. Il est toutefois dans une colère noire et ne veut rien d'autre que partir à la recherche de celui qui l'a « possédé ».

« Attendez mes amis ! » intervient alors Sylvanas après un court échange avec Jozan. « Les loups invoqués, la possession, la faculté de se changer en brume... Tout ceci semble bien indiquer à qui nous avons réellement à faire : Drakthar est un vampire ! »

Après quelques instants d'un silence pesant, Vegmar tonne :

« Raison de plus pour le tuer sans attendre par Moradin ! Avec moi mes amis ! »

« Non mon ami et frère Nain. » répond la voix basse et cassée par le chagrin de Rurik qui se redresse avec le cadavre pantelant de Jacky dans les bras. « Il nous faut d'abord reprendre des forces et honorer nos morts. Ensuite nous reviendrons et nous nous occuperons de Drakthar, j'en fais le serment ! »

C'est ainsi qu'il fût décidé de remonter vers les bains. Les gardes vinrent ouvrir à nos amis. Mis au courant par ces derniers du péril qui rôde, ils furent bien heureux d'apprendre que Vegmar et Jozan avaient planifié de rester avec eux durant la nuit qui allait venir.

Dans le crépuscule, Rurik s'éloigna seul afin de trouver un endroit convenable pour enterrer la dépouille du fidèle et malheureux Jacky. Jozan alla de son côté retrouver Jenya au temple afin de se procurer quelques fioles d'eau bénite avant de revenir auprès de Vegmar pour monter la garde. Quand aux trois autres, ils allèrent rapidement voir si quelques potions étaient disponibles chez Vortimax Weer.

Dimble, Sylvanas et Rurik dormirent à l'auberge cette nuit là, alors que Bisly rejoignait la petite maison où l'attendait Mapple. Vegmar et Jozan eurent leur sommeil haché par des cauchemars glaçants qui se terminaient par les hurlements de loups et le rire sadique de Drakthar. Et enfin l'aube arriva...

Alors que Jozan et Vegmar finissaient des prières à leurs dieux respectifs un cri d'agonie retentit dans la pièce principale des bains. Aussitôt en alerte, les deux compagnons surgirent pour découvrir une scène d'épouvante. Près de la piscine une forme sombre est penchée sur la gorge d'un des deux gardes, un léger bruit de succion s'élève de la créature alors qu'un sang vermeil s'écoule de sa bouche. Au milieu du bassin flotte le corps du second garde avec, autour de lui, une large tâche rougeâtre qui s'étend peu à peu.

Au bruit de nos héros, Drakthar se redresse dans un mouvement fluide et vif. Quelques pas d'une incroyable agilité l'éloignent de ceux-ci alors qu'il fixe intensément Vegmar et lui dit :

« A maître de Nain ! Quel plaisir de vous revoir à nouveau. Vous me manquez. Veuillez faire en sorte que l'on ne me dérange pas. »

Sans un mot le regard du paladin se fige. Jozan voit avec stupeur que son ami est en train à nouveau de venir s'interposer entre lui et le vampire.

« Mais que fais tu par St Cuthbert ? Reprends-toi Vegmar ! » s'exclame Jozan en voyant Drakthar qui une nouvelle fois s'esquive vers le sous-sol.

Mais le paladin, pour toute réponse, envoie son marteau dans le bassin et se met à fouiller le cadavre du garde sur le bord de la piscine.

« Mais arrêtes voyons ! » reprend Jozan qui range sa masse d'armes et s'apprête à se saisir du Nain.

Mais ce dernier place une prise au prêtre et le précipite dans le bain. Puis, posément, Vegmar rentre lui même dans l'eau et se dirige vers le cadavre du garde qui flotte à quelques mètres. Jozan surgit alors de l'eau et revient à la charge. Nos deux héros s'empoignent fermement sans arriver à prendre l'avantage.

C'est à cet instant précis que leur quatre compagnons surgissent par la porte principale de la pièce. Ebahis par la scène, ils ne tardent pas à s'approcher des deux lutteurs.

« Il est encore une fois sous la domination de Drakthar. » ahane Jozan.

« Pas du tout ! c'est lui ! » souffle Vegmar.

Se débarrassant une nouvelle fois du clerc, Vegmar se saisit d'un trousseau de clef à la ceinture du garde puis récupère son marteau et enfin se met à sortir du bassin. Dans le même temps il répond mécaniquement à des questions de ses amis.

« Mais bon dieu maîtrisez le ! » s'exclame en crachotant Jozan qui vient de reprendre son souffle après une deuxième immersion forcée.

Voyant le paladin se diriger tel un automate vers la porte menant au sous-sol, les compagnons décident enfin d'écouter leur prêtre. Rurik et Sylvanas se ruent et interceptent Vegmar. Ils sont ensuite bientôt rejoints par un Jozan détrempé. Brutalement le paladin cesse de se débattre et s'exclame d'une voix blanche :

« C'est bon. Je suis à nouveau moi-même. Lâchez moi ! »

« Et qu'est ce qui nous prouve que tu dis vrai ? » questionne Rurik en maintenant sa prise.

« Par Moradin et par Jacky que je sois maudit si mon intention n'est pas de débarrasser ce monde de cette vile créature qu'est Drakthar. Laissez moi vous guider ! » gronde Vegmar en envoyant un regard de glace aux trois amis qui le ceignent.

Réalisant que leur compagnon n'est plus sous l'emprise du vampire, les autres le lâchent alors. Aussitôt, Vegmar prend la tête de la troupe et, sans plus d'hésitation, il s'engouffre dans l'escalier qui descend vers l'ancre de leur ennemi.

5. DANS LE DOMAINE DU VAMPIRE

Quelques boyaux et couloirs plus loin, et après avoir occis quelques gobelins de plus, nos héros n'ont toujours pas réussi à apprendre où se cache le vampire. Par contre, il est clair que le complexe où ils se trouvent est raccordé à un ensemble de cavernes qui descendent sous le volcan. Alors qu'ils cherchent leur route dans une des circonvolutions de grottes, une chape de noirceur tombent brutalement sur les aventuriers. De légers bruits et mouvements environnent nos amis ainsi que des espèces de grondements étouffés.

Emergeant de l'obscurité de part et d'autre de l'endroit, Jozan et Rurik d'un côté et Vegmar et Bisly de l'autre entendent un cri de Sylvanas :

« A l'aide : une espèce de créature vient de me saisir et cherche à me broyer les os ! »

Ne sachant comment venir en aide, les quatre rescapés rentrent à nouveau dans la zone d'obscurité et tentent de détecter Dimble (qui ne donne pas signe de vie) et Sylvanas. C'est Rurik qui voit le premier son entreprise couronnée de succès. En tâtonnant il vient de saisir la jambe du petit gnome qu'il tire vers une zone de visibilité. Il découvre alors un spectacle peu rassurant. Une espèce de créature sombre et pleines de tentacules recouvre complètement la tête et le torse de son ami magicien. Ce dernier semble animé de soubresauts réflexes et des grognements de plus en plus faibles émergent de dessous la masse des tentacules. Prenant son courage à deux mains, le guerrier Nain se saisit des appendices et dans un effort intense il parvient à rompre la prise mortelle de la créature. Celle-ci, à peine détachée du gnome, se met à flotter dans l'air pour chercher à gagner le plafond de la caverne, laissant derrière elle un Dimble qui reprend à grand peine sa respiration.



Il a fallu un peu plus de temps à Vegmar pour découvrir Sylvanas dont le torse et les bras sont emprisonnés par un monstre du même type. Grâce à l'aide de son ami Nain, l'elfe est lui aussi libéré de l'étreinte mortelle. Au même moment, Jozan ramène une des créatures qu'il a malencontreusement saisie dans l'obscurité. Avant d'avoir réussi à frapper cette espèce de pieuvre, il voit celle-ci se mettre à flotter hors de portée. Quelques instants plus tard, et sans demander leur reste, les héros s'éloignent de cette partie de la caverne pour retomber sur des zones construites. On décide de poursuivre de ce côté sans s'engager plus avant sous la terre. Peu après, les héros s'aperçoivent qu'ils sont revenus sur leur pas. Après avoir découvert une cache contenant divers matériels depuis longtemps oubliés là, les compagnons poursuivent donc leur exploration de la zone bâtie.

La zone où les compagnons se trouvent actuellement est sans aucun doute occupée par une communauté gobeline. Après avoir éliminé trois sentinelles, la troupe se met à progresser prudemment. Les héros vont de salle en salle, découvrant des lieux qui semblent récemment vidés de leurs occupants. Toutefois un léger bruit de conversation est discerné par Bisly comme il colle son oreille à une porte :

« Il y a au moins une créature là dedans. » chuchote le voleur à ses compagnons. Aussitôt ces derniers se préparent et, ouvrant la porte avec fracas, ils se ruent dans la pièce. A l'intérieur, à l'autre extrémité, se tient un gobelin qui semble en grande conversation avec un rat qu'il tient au creux des mains. Avant que l'habitant des lieux ait eu la chance de réagir nos amis sont sur lui.

« Ne lui faite pas de mal ! Il faut l'interroger. » hurle Vegmar en se saisissant du rat.

« C'est certainement une espèce de sorcier et ce rat est sans doute son familier. » indique rapidement Dimble aux autres.

« Ok on commence les questions alors. » reprend Vegmar en se tournant vers son prisonnier tout en resserrant sa prise sur le rongeur.

Mais les échanges en gobelin ne semblent pas très constructifs. Brutalement le shaman se lance dans une espèce de tirade et avant que quiconque ait réalisé qu'il s'agit d'un sort, le prisonnier s'efface sans laisser de traces. Au même instant, le rat, après une cruelle morsure au pouce du paladin, se libère et court se mettre à l'abri dans une anfractuosité.

« Surveiller les issues ! Il s'est rendu invisible. » jette Vegmar aux autres.

Mais comme Jozan tente de maintenir la porte derrière lui fermée, il ne peut empêcher celle-ci de s'ouvrir de quelques dizaines de centimètres puis de se claquer avec bruit.

« Aie ! Aie ! Aie ! il a pu sortir par là. » se désole Jozan auprès de ses amis.

« Pas de problème on va s'en occuper. » dit Sylvanas en sortant une pierre tonnerre. « Jozan, ouvre un tout petit peu cette porte, on va voir si notre ami a de bonnes oreilles ! » puis dans un mouvement lesté le ranger lance vivement sa pierre alors que le clerc referme. Une détonation assourdie résonne. Toute la compagnie se rassemble alors pour découvrir ce qui se passe derrière la porte que l'on rouvre à la volée. Les héros ont à peine le temps de jeter un œil qu'ils sont surpris par un double ricanement dans leur dos.

En se retournant, ils découvrent deux shamans gobelins qui sont en train de réapparaître tout en finissant une incantation criarde. Des flammes violentes surgissent des mains des deux petits monstres. Heureusement, seul un des deux sorciers réussit à toucher sa cible, Vegmar en l'occurrence. Il le fait à cependant à deux reprises dans les instants qui suivent et l'armure de notre Nain commence à devenir inconfortablement chaude. Toutefois, la réaction de nos vaillants compagnons est aussi vive qu'efficace et les deux gobelins passent de vie à trépas sous un déluge de coups. Le rat et le lézard qui leur servaient de familier, quant à eux, s'échappent sans demander leur reste. Rapidement on fouille les deux victimes pour découvrir des fioles qui contiennent des liquides colorés.

« Ces deux là sont des fioles de soins, je pense. » dit Dimble après avoir examiné et senti chaque potions. « Par contre impossible de dire à quoi servent les deux autres. »

Ceci étant fait, la troupe peut retourner son attention sur la pièce adjacente. Celle-ci s'avère être une espèce de cuisine ou de laboratoire. Dans un angle un liquide bout doucement dans un gros chaudron. L'objet est étonnant : aucun feu ne lui sert de support et pourtant le liquide à l'intérieur bout doucement en lâchant des bulles d'un vert profond.

« Ce chaudron est sans aucun doute magique. » murmure Dimble en sifflant entre ses dents et en contemplant l'objet avec envie.

« Oui, mais il est-aussi d'origine Naine. » renchérit Vegmar en le regardant de plus près.

« Quoiqu'il en soit, il doit peser dans les 70 kilos et il est brûlant. Je crois que pour l'instant son karma est de rester ici. » ajoute Bisly dans un sourire.

Les Explorateurs décident donc de poursuivre leur activité éponyme. C'est ainsi qu'au bout d'un couloir effondré ils font une découverte qui bouleverse Vegmar : Une tête en pierre, brisée et

maculée de graffitis et d'excréments repose sur le sol, oubliée de tous. Notre paladin reconnaît immédiatement ce front hautain et ce regard fier, comme cette majestueuse barbe.

« C'est une représentation de Moradin, notre dieu. » dit d'une voix blanche Vegmar « Rurik, aide moi s'il te plaît et allons laver ceci dans le bassin d'eau claire que nous venons de trouver à côté. »

Après que cette tâche ait été religieusement exécutée, Vegmar glisse la tête dans un sac puis passe celui-ci dans son dos avec un grognement d'effort. Tous poursuivent ensuite leur route dans le long couloir où ils se trouvent.

Après avoir visité de nouvelles salles vidées de leurs occupants gobelins et être revenus à proximité de l'escalier menant vers chez Orak, une nouvelle épreuve attend Vegmar. Tout au fond du passage s'ouvre une arche qui mène à une grande salle voûtée. Un regard suffit à notre paladin pour savoir qu'il se tient dans un temple de Moradin. Mais, outre la statue sans tête, partout d'autres traces de profanations ignobles sont visibles : les fresques de murs ont été salies d'excréments. Des dessins grotesques de gobelins qui assaillent des prêtres à coups de lances y ont même été ajoutés. L'autel a été sali, sa vasque est remplie de charognes et des asticots innombrables s'y agitent de façon obscène. L'odeur est abominable...

Une colère et un dégoût immense submerge Vegmar quand il contemple ce temple, sacré pour son peuple, ainsi dévasté. Les Explorateurs voient pendant quelques instants des larmes de rage et de douleur mêlées qui envahissent les yeux épouvantés du paladin. Mais déjà celui-ci se tourne vers eux et ce qu'il y a maintenant dans le regard ferait hésiter un dragon dans son vol :

« Rurik, nous reviendrons ici avec nos frères et cet endroit redeviendra ce qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être ! Mais pour l'instant allons nous occuper de l'ennemi de Moradin. »

Après avoir jeté un coup d'œil à la pièce attenante au temple les Explorateurs tournent les talons. Quelques pas plus loin ils rentrent dans une grande salle vide mais que Dimble et Jozan ne tardent pas à identifier comme étant une vieille bibliothèque. Celle-ci a toutefois été vidée de son contenu, même les rayonnages ont été enlevés ou détruits. La seule porte débouche dans un couloir qui s'arrête brutalement quelques mètres plus loin, complètement bouché par un éboulement. L'inspection des Nains livre un verdict sans appel : impossible de déblayer sans outils adaptés.

Ayant fait demi-tour, les aventuriers consultent le plan des lieux que tient Sylvanas. Il semble bien que toutes les salles de ce complexe aient été visitées. Toutefois, il reste dans la caverne un large boyau qui semble poursuivre son chemin au travers de la roche. Rapidement, décision est prise de poursuivre la chasse dans cette direction. Vegmar en tête, et à la lueur de la masse de Jozan, le groupe se met en route. Le sol du passage est en pente douce mais il est aussi inégal et parsemé de rochers et de cailloux. Prenant bien soin d'éviter le repaire des Mantes Obscures, nos amis s'enfoncent dans les entrailles du volcan.

Quelques dizaines de mètres plus loin Bisly, en queue du groupe, demande soudainement à ses compagnons de s'arrêter :

« J'ai entendu des bruits et des chuchotements qui semblent venir de l'avant » souffle le voleur.

Après un court conciliabule, il est décidé que Rurik va avancer en éclaireur, profitant de sa vision dans l'obscurité. Ses compagnons le suivront à quelques distances afin de ne pas se faire remarquer. Bientôt le guerrier Nain a progressé de presque 20 mètres le long de la paroi de la caverne. Vegmar, qui commence à voir son ami disparaître, se met à s'avancer derrière Rurik en suivant le même chemin, afin de continuer de le couvrir. Mais soudain Rurik s'arrête brutalement dans un juron, surpris par une volée de carreaux. L'instant d'après un hurlement de loup, sauvage et tout proche, envahit la caverne.

Vegmar, réalisant le danger, commence à presser le pas et lance à ses compagnons de venir le rejoindre. Devant lui, Rurik vient de faire demi-tour et revient en courant, comme poursuivi par les démons des enfers eux-mêmes. Dans son sillage émerge un énorme Worg chevauché par un goblin qui brandit deux épées tout en hurlant lui même comme un loup. D'un bond le Worg se jette sur Rurik qui reçoit la masse du fauve lancé à pleine vitesse. Le guerrier Nain est propulsé au

sol et l'énorme mâchoire de l'animal vient une première fois se refermer implacablement. Rurik réalise alors qu'il ne peut plus bouger, complètement prisonnier de la masse du Worg.

Pendant ce temps Vegmar a été chargé par le cavalier goblin qui a quitté le dos de sa monture dans un bond impeccable. Les moulinets des épées de son adversaire font reculer notre paladin de quelques pas puis le duel commence. A l'arrière, Jozan a décidé de venir se porter en première ligne et progresse afin de venir aider Rurik qui semble en mauvaise posture, d'autant que cinq gobelins viennent de rejoindre le cavalier et sa monture. Dans le même temps, Bisly tente de se faufiler discrètement pour prendre certains des adversaires à revers.

Il est maintenant certain que les Explorateurs se sont faits prendre dans une embuscade bien préparée. Des carreaux d'arbalètes continuent de voler au travers des airs pour prendre les Nains et Jozan comme cible. Sylvanas et Dimble, restés en retrait, ont pu repérer que les tirs viennent d'une corniche en hauteur située sur la paroi opposée et à une dizaine de mètres en face de la mêlée. Sortant son arc, Sylvanas se met à tirer vers les gobelins qui arrivent en renfort car les tireurs du camp opposé sont bien à couvert. Tout à coup, un rayon de flammes vient frapper le mur à quelques centimètres au dessus de la tête de Jozan.

Seul Dimble a pu voir la source du rayon, un shaman goblin est dissimulé sous la corniche et soutient l'assaut de ses troupes avec ses sorts. Dimble prend aussitôt la décision de s'occuper de cette menace, il décoche des missiles magiques dans la direction de son adversaire tout en sollicitant l'aide de Sylvanas.

Encore une fois ce combat sera éprouvant et indécis. Les attaques par surprise de Bisly seront un atout certain et finalement les Explorateurs restent une nouvelle fois maître du terrain. Seuls un goblin et les tireurs postés sur la corniche parviennent à s'échapper. C'est justement par cette corniche que nos amis décident de poursuivre leur progression. Laisant derrière eux des arbalètes gobelines dont ils coupent les cordes, les compagnons s'engagent dans un passage au sol dallé. Il est clair que cette zone est le prolongement du complexe d'origine Naine qui débutait plus haut. Les quelques salles qui parsèment le couloir emprunté sont vides et poussiéreuses.

Tout au bout du passage, une caverne arrête brutalement la progression du groupe. Le sol de celle-ci est situé quelques dix mètres en contrebas. Un pont de corde étroit enjambe le vide sur une douzaine de mètres. Le dispositif semble encore animé de très légères oscillations.

« Je parierai bien mon marteau que nos tireurs se sont enfuis par là. » entame Vegmar.
« Par contre ce pont ne me dit rien qui vaille... Nous les Nains préférons la solidité de la pierre à ce genre de dispositif pour funambules .»

Tous nos amis se regardent du coin de l'œil comme le paladin demande qui se porte volontaire pour la traversée. Un silence s'installe...

« Bon moi je vais y aller ! » lâche soudain Jozan

Après quelques tergiversations, la décision du prêtre semblant irrévocable, ses amis lui enroulent une corde autour de la taille. Vegmar et Rurik se saisissent de l'extrémité de la corde et, après avoir pris une grande inspiration, le prêtre commence à s'avancer sur le pont de corde. Immédiatement les oscillations commencent. Mais Jozan, concentré, franchit néanmoins les quatre premiers mètres. C'est alors que les claquements caractéristiques des cordes de plusieurs arbalètes retentissent et qu'une volée de carreaux s'abat sur notre ecclésiastique. S'en est trop pour ce dernier dont l'équilibre déjà incertain est complètement compromis par son mouvement de surprise. Jozan bascule dans le vide. Surpris eux aussi, les deux Nains se révèlent incapables de retenir la corde qui glissent dans leurs doigts. Dans un bruit sourd le prêtre s'écrase une dizaine de mètres plus bas. Heureusement, notre héros a les os solides. Le voici qui se relève et qui, aidé par la corde lancée par ses amis, remonte sous un nouveau tir des gobelins.

Un peu secoué, la tenue pleine de poussière et de cailloux, Jozan reprend son souffle :

« Il y a des tireurs embusqués sur une autre corniche un peu plus loin. Mais cette fois je suis prévenu. Allez les gars, cette fois ne lâchez pas cette corde par St Cuthbert. J'y retourne ! »

Eberlués par le courage (l'imprudence ?) de leur religieux, Vegmar et Rurik reprennent la corde. Sylvanas se poste quant à lui afin d'essayer de faire un tir de barrage à l'aide de son arc. Et voilà Jozan reparti... Mais l'aventure n'est pas bien longue... A peine quelques pas hésitants et à nouveau le prêtre perd son équilibre, ne parvient pas à se retenir au pont et, cette fois bien tenu par la corde qui lui prend la taille, il effectue un second plongeon dans le vide.

Au final la corde s'avère un piège redoutable. Jozan voit sa chute se transformer en un bel arc de cercle. En bout de son accélération notre homme d'église, qui n'a aucun talent de trapéziste, se mange la paroi verticale aux pieds des deux Nains, par ailleurs très satisfaits de ne pas avoir lâché prise. Epargné par les tirs des gobelins, sans doute trop morts de rire pour le viser correctement, le clerc est à nouveau hissé vers la plate-forme. Un peu sonné et encore plus couvert de poussière, Jozan n'émet plus le souhait de retenter la traversée.

Après quelques instants de débat, les Explorateurs décident de faire machine arrière et de retourner dans la caverne de l'embuscade. En effet Rurik y avait repéré un boyau latéral d'où avaient émergé les gobelins. Quelques minutes après nos aventuriers s'engagent dans le passage. Ils ne tardent pas à découvrir que le boyau s'achève en cul de sac. Une échelle grossière de bois est toutefois placée le long de la paroi et permet de grimper de quelques six mètres afin de rejoindre une espèce de corniche. Celle-ci s'avère en fait être une salle en partie effondrée. L'endroit est propre, aucunes déjections ni graffitis. Une porte fermée est la seule autre issue à la pièce.

Après avoir ouvert la porte, nos amis découvrent une nouvelle section du complexe Nain. L'exploration des alentours ne révèle que d'autres salles, la plupart vides et poussiéreuses mais épargnées par les dégradations gobelines visibles ailleurs. Toutefois, une des pièces est remplie de caisses, de tonneaux et de containers divers. Là encore, une cage stylisée est visible, marquée en relief sur tous ces emballages. Leur contenu s'avère être des vivres, en grande quantité. Continuant leur progression, les aventuriers arrivent à la fin de cette section. Cependant, alors que Bisly écoute l'oreille collée à la dernière porte trouvée, il fait un signe impérieux au reste de la troupe :

« Silence vous tous, il y a une présence là derrière. »

Vegmar s'approche et, tendant les mains en avant, il ferme les yeux :

« Je sens une présence maléfique toute proche. Préparons nous à investir ses lieux par la force ! » souffle le paladin d'une voix décidée.

Chacun sort donc une arme et après quelques instants de mise en place, le paladin ouvre la porte et se rue en avant avec un cri de défi, suivi de près par Rurik. Devant eux se trouve une salle propre et meublée confortablement. Trois lits, trois chaises et une table ainsi que des sacs sont visibles. Un bassin d'eau claire avec une margelle occupe un coin de la pièce. Mais il semble bien que nos héros aient été détectés par les occupants : Un homme habillé d'une lourde cape est en train de finir une incantation qui fait émerger devant lui une créature peu engageante. Il s'agit d'un monstre de la taille d'un nain, sans membres inférieurs et dont la substance semble faite d'un magma rougeoyant. Le magicien a visiblement l'intention de s'abriter derrière sa maléfique invocation.



Qu'importe, Vegmar poursuit sa charge vers l'inquiétant humain, notant un mouvement du dernier occupant des lieux, situé légèrement sur la gauche de l'autre occupant. Il s'agit d'une femme mince et musclée, portant une armure de cuir noire cloutée. Elle est rousse avec une chevelure en queue de cheval, ses yeux sont rouges et deux petites cornes émergent de son front lisse. Enfin, ses jambes se terminent par des sabots délicats. Mais l'étrange fille est aussi armée d'une impressionnante hallebarde qu'elle positionne fort à propos sur le chemin de Vegmar. Avec un grognement rauque, le paladin vient briser sa ruée sur la pointe de l'arme. Rurik dévie quant à lui quelque peu sa course et frappe l'adversaire de son ami d'un coup de hache bien senti.

En arrière, Dimble vient de rendre Bisly invisible pour que ce dernier tente de surprendre un des protagonistes. Mais, malheureusement pour notre gnome, il est dans la ligne de vue du mage adverse. Un projectile généré par ce dernier vient brusquement frapper Dimble au niveau de l'abdomen. Notre compagnon hurle de douleur sous l'effet d'une brûlure acide et tenace qui s'installe dans ses



entrailles, le forçant à se reculer à l'abri d'un coin du couloir tout en hurlant un appel à l'aide. De son côté, Sylvanas a bandé son arc mais il ne parvient pas à toucher le noir personnage qui continue de distiller des sorts maléfiques. Une flèche d'acide rate de peu la tête de l'elfe, faisant fondre le mur situé derrière lui.

Les deux guerriers Nains ont maintenant réussi à prendre la mesure de la guerrière à la hallebarde. Elle continue malgré tout à se défendre comme une diablesse. Soudain, alors que le démon rougeoyant se dissipe devant le nécromant, une chape de noirceur envahit brutalement toute la pièce. L'obscurité est totale pour ceux des compagnons qui sont piégés dans la zone. Tentant tant bien que mal de détecter leurs adversaires grâce à leurs autres sens, Rurik et Vegmar avancent à tâtons. Vegmar finit par sortir du cercle de noirceur en longeant un mur mais, surpris par la margelle du bassin, il tombe à la renverse dans ce dernier, avec un plouf aussi retentissant que le juron qu'il lâche.

Jozan et Sylvanas, eux, sont restés en poste juste à l'entrée, à l'extrême bordure du mur d'obscurité. De celui-ci il voit brusquement émerger le nécromant dont les mains déchargent deux projectiles magiques sur les aventuriers. Alors que nos amis réagissent, la barrière sombre avance sur eux et ils se retrouvent également pris dans ses replis. La lutte à l'aveugle se poursuit. Les Nains sont maintenant revenus à la charge. Toutefois, les adversaires semblent beaucoup plus habitués à ces conditions que nos héros. Ceux-ci enchaînent en effet quelques coups hasardeux qui ne porte pas uniquement sur les ennemis...

Dimble, toujours posté en fond du couloir, voit maintenant avancer le mage ennemi. Ce dernier, d'un pas décidé force vers le petit gnome en grognant d'un air mauvais :

« **Hors de mon chemin l'avorton ou bien tu vas rôtir !** »

Mais Dimble a décidé de tenir bon, d'un geste de défi il sort une dague et fait bravement face.

« **Tu l'auras voulu !** » s'exclame l'autre en délivrant un missile magique qui coupe le souffle de notre ami.

Heureusement, Sylvanas vient miraculeusement au secours de son compagnon en plaçant un coup d'épée dans le dos du mage noir. Furieux, ce dernier se retourne et dans une incantation rageuse envoie un nouveau jet d'acide en direction de l'elfe. Vif comme l'éclair, le ranger évite le mortel projectile qui s'enfonce dans l'obscurité derrière lui.

Un cri de douleur démente jaillit de la zone :

« **Maudits ! Quels sort odieux m'avez vous lancé. Mon ventre est en feu... Arrrgg ! Mais je ne mourrai pas sans emmener l'un d'entre vous !** »

La voix enragée de la créature féminine est suivie par des cris de fureurs qui accompagnent les moulinets de sa hallebarde qui fend l'obscurité en tous sens. Il ne faut que quelques instants de plus pour que les compagnons, guidés par les cris , abattent enfin leur opposant. L'obscurité disparaissant ensuite brutalement.

Dans le couloir, Dimble n'a finalement pas pu empêcher son adversaire de passer. Mais ce dernier est poursuivi par un Sylvanas vengeur. Courant derrière le fuyard, l'elfe parvient à lui asséner un magistral coup d'épée qui tranche à moitié la moelle épinière du mage ennemi, le tuant sur le coup.

Reprenant leurs esprits, fortement éprouvés par le combat, les Explorateurs fouillent la pièce et les cadavres de leurs adversaires. Après avoir pris des mesures pour se soigner, ils contemplent leurs trouvailles . L'armure de la femme cornue s'avère de taille adaptée pour Sylvanas. En outre, l'objet est de très belle facture et d'une surprenante légèreté.

Les autres objets rassemblés sont la grande hallebarde, une dague fine et ouvragée, une amulette, la cape tissée de runes du mage et une broche trouvée sur la rousse.

« **Peut-être pourrions nous regarder si certains de ses objets sont magiques ?** » suggère un Dimble pâlichon vers Jozan.

Après que nos aventuriers aient rassemblé les possessions de leurs défunts adversaires, Jozan en appelle au pouvoir de St Cuthbert afin d'en révéler la nature. La cape du sorcier ainsi que sa dague émettent une légère aura bleutée. Il en va de même pour l'armure de la guerrière rousse ainsi que pour une broche qu'elle possédait.

6. LA CHASSE EST OUVERTE !

Ravis de leur aubaine, mais épuisés par les récents combats, les Explorateurs choisissent de barricader la salle et d'y prendre un repos bien mérité. Le premier tour de garde écoulé, c'est maintenant à Dimble et Vegmar de veiller sur le sommeil de leurs compagnons. Tout est calme et nos deux amis en profitent pour se plonger qui dans son livre de sort qui dans une méditation religieuse. Mais, averti par on ne sait quel sixième sens, Vegmar redresse soudain la tête et se met à scruter la pièce. Avec effroi il découvre alors une forme brumeuse qui est en train de finir de se solidifier juste derrière Dimble. Le gnome, assis sur la margelle de la vasque et inconscient du danger, est penché sur son grimoire...

Vegmar lance un avertissement désespéré à son ami :

« Dimble ! Attention ! Derrière toi ! C'est Drakthar ! »

Le cri du Nain fait sursauter le magicien mais il ne peut éviter d'être solidement empoigné par les griffes du vampire qui lui lacèrent l'épaule droite. Ses autres compagnons émergeant avec peine de leur sommeil, Vegmar sait qu'il est le seul à pouvoir tenter quelque chose pour Dimble sur lequel Drakthar se penche déjà la bouche béante et les crocs saillants. Dans un hurlement de défi, le paladin se jette en avant dans une charge désespérée... et qui fait mouche ! Son adversaire est repoussé en arrière par un violent coup de marteau qui lui arrache sa proie des griffes.

« Tiens mais c'est mon ami Vegmar ! » susurre Drakthar d'une voix pleine de fiel. Puis accrochant le regard du paladin, le sinistre monstre ordonne :

« Vegmar ! Viens servir à nouveau ton vrai maître. »

Mais le paladin ne fait que secouer la tête, qu'il relève finalement avec une attitude de défi tout en brandissant le marteau de Moradin :

« C'est fini vile créature des ténèbres, jamais plus ma volonté ne faiblira devant toi. » et dans un ahanement il décoche un nouveau coup que le vampire, interloqué, parvient à éviter. L'instant d'après, alors que tous les compagnons sont maintenant prêts à en découdre, Drakthar se jette sur le mur du fond qu'il gravit telle une improbable araignée. Le voici maintenant accroché au plafond et hors de la portée de la plupart de nos héros, handicapés par leur petite taille. Pas de Jozan toutefois qui se rue en avant armé de sa baguette de soins, bien décidé à infliger le supplice au vampire. Malheureusement notre clerc, emporté par son élan, trébuche et le précieux objet lui saute des mains pour atterrir dans le bassin plein d'eau. L'adversaire en profite pour tenter de prendre le contrôle de Rurik. Malgré un moment d'incertitude durant lequel le brave guerrier bande ses muscles pour résister à l'injonction du vampire, ce dernier finit par briser la volonté de notre Nain.

« Rurik ! Suis mes ordres et protèges moi de ceux qui m'attaquent. » rugit la voix rauque de Drakthar.

L'instant suivant, d'un mouvement brusque, Rurik se retourne vers ses compagnons et fait rempart de son corps devant le vampire. Vegmar, abandonnant toute velléité d'agression tente de raisonner son frère d'armes. Mais les yeux de ce dernier sont injectés de sang et dans un cri sanguinaire, il abat sa hache sur le paladin qui recule sous le choc et sous la surprise.

Pendant que Vegmar et Rurik sont aux prises, Drakthar en profite une nouvelle fois pour se réfugier au plafond après avoir subi les attaques combinées de Bisly et Jozan. Le vampire, après avoir asséné un ou deux coups de fléau dévastateurs à Jozan semble avoir choisi Dimble comme sa prochaine proie. Le petit magicien qui, en retrait du combat, cherche à fournir de l'aide en jetant des fioles d'eau bénite vers son adversaire semble une victime facile. Mais c'est sans compter sur Sylvanas. Le ranger, s'apercevant du péril, vient de lâcher son arc et se rue en avant brandissant une épée qui crépite d'une furieuse aura violette. Mais les quelques gouttes d'un sang noir qui commencent à sourdre de la blessure faite par l'arme de l'elfe ne stoppe pas le monstre. Drakthar fait siffler son fléau afin d'assener le coup de grâce à ce satané gnome...

Mais avant que le vampire ne puisse finir son geste, Dimble sort d'une poche une pierre ronde qu'il lance prestement sur le plafond à quelques millimètres de la tête de son ennemi. En

touchant la roche la pierre tonnerre explose avec un bruit terrible, assourdissant tous nos amis et surtout laissant stupéfait Drakthar qui se plaque à la paroi dans un réflexe de sauvegarde. Il n'en faut pas plus pour que les aventuriers reprennent l'initiative et, tandis que Dimble se jette sous un lit pour se dissimuler, les coups de Jozan et de Sylvanas pleuvent sur leur adversaire immobile. Pendant ce temps, Vegmar continue de subir la furie de Rurik que le premier sang de son ami n'a pas ralenti.

« Rurik, protèges ma fuite et interdit à tous de me suivre. » crie le vampire avant de se dématérialiser en une nuée brumeuse qui se coule ensuite sous la porte de la salle.

Comme un automate, le guerrier abandonne immédiatement Vegmar et évitant d'être empoigné par le paladin se place devant la porte, la hache fermement en mains. Tous les compagnons reprennent leur souffle en contemplant incrédule leur guerrier-portier. Dans les longues minutes qui suivent, chacun tente de persuader le Nain de changer d'attitude, mais en vain. Même le dernier sort de sommeil ne parvient pas à venir à bout de la volonté butée de Rurik. De guerre lasse, les compagnons décident de soigner leurs récentes blessures et Jozan use pour ce faire des derniers sorts de la baguette retrouvée au fond de la vasque. Les aventuriers finissent donc de guerre lasse par achever leur période de repos sous les yeux de plus en plus rouges et fatigués de Rurik.

Au réveil, Dimble a une horrible révélation : la grande faiblesse qu'il a ressentie lorsque Drakthar l'a touché correspond à un sinistre pouvoir des vampires. Si Drakthar n'a pas été détruit dans les vingt-quatre heures qui viennent alors Dimble subira de plein fouet les affres de ce pouvoir qui le videra d'une partie de son énergie vitale et magique.

« Mes amis, ma situation est critique. » conclut le magicien après avoir informé ses compagnons. « Il faut que nous retrouvions ce sale monstre aussi vite que possible ! »

Malheureusement, Rurik ne l'entend toujours pas de cette oreille. Titubant sous la fatigue, les yeux écarquillés par la concentration, le guerrier reste imperméable à toutes les tentatives de raisonnement. Encore un peu plus de deux heures passent... Elles sont mises à profit en prières et en étude de sorts. Enfin, vaincu par la fatigue, et sans avoir prêté attention aux provocations de Bisly visant à l'éloigner de sa charge, le gardien de la porte s'effondre en ronflant. Bisly se glisse alors pour ôter la hache des mains du guerrier. Mais, inopportunément, le hobbit fait un faux mouvement qui a pour effet de réveiller à nouveau le Nain qui se redresse et reprend sa position en tanguant. Mais il ne faut que quelques minutes de plus avant qu'il ne s'effondre à nouveau. Cette fois, c'est la bonne et on le débarrasse de sa hache puis on le réveille sans ménagement. Ce traitement de choc semble profitable à la santé mentale de Rurik qui a retrouvé ses esprits. Par contre, il est clairement épuisé. Mais ses compagnons ne sont pas prêts à plus tergiverser : cela fait un bon moment que Dimble sent le froid glacé du toucher du vampire qui progresse dans ses veines : il faut agir !

L'exploration des environs reprend donc. Les aventuriers décident de suivre la pente et petit à petit ils s'enfoncent plus avant le long des cavernes et des boyaux qui s'ouvrent, parfois sans issue, devant eux. Enfin, après une longue marche et comme ils sortent d'un passage étroit pour déboucher à nouveau dans une caverne, nos héros perçoivent un bruit de conversation. Il est décidé de laisser avancer Vegmar et Rurik en éclaireurs car cela évitera de devoir se signaler par la présence d'une torche. Aussitôt dit, aussitôt fait. Les deux Nains, laissant le reste du groupe en attente à la sortie du boyau, progressent vers les bruits de voix. Arrivés à portée de vue, les deux compagnons constatent avec surprise que les propriétaires des voix sont un Nain et une escouade de six demi-orcs. Les individus s'apprêtent à déjeuner et il s'avère qu'ils attendent du renfort, peut-être une douzaine ou plus de comparses. Avant de retourner vers l'arrière, Vegmar a le temps de voir qu'une lueur pâle semble émerger au bout de la caverne où ont bivouaqué les mercenaires. Il doit être aux environs de cinq ou six heures du matin.

Alors que les deux combattants font un rapport de la situation au reste du groupe, les oreilles affûtées de Bisly discernent un bruit de pas. Cela vient de l'arrière et semble progresser le long du boyau qu'ils avaient eux-mêmes suivi. Se plaçant en embuscade, les aventuriers voient surgir un goblin qu'ils interceptent prestement. Questionné, et en échange d'une promesse de liberté, le vilain petit monstre finit par accepter d'indiquer le chemin vers le lieu de résidence de

Drakthar. Ce dernier aurait son domaine privé derrière une espèce de salle avec un trône située un peu plus haut dans le complexe. Le gobelin n'en sait pas plus et indique que personne n'a jamais eu l'autorisation d'aller au-delà de la salle du trône. Quand aux mercenaires, le gobelin ne sait pas grand chose. Drakthar lui a ordonné d'aller les prévenir qu'il avait une petite « chasse » à régler avant de pouvoir s'occuper de leurs affaires.

Suivant le gobelin et abandonnant les mercenaires à leur sort, la Compagnie des Explorateurs retournent sur ses pas. Leur guide, entravé, les conduit vers le fond d'une caverne que domine une haute corniche. Soudain, une volée de carreaux s'abat sur les aventuriers. Tandis que Sylvanas et Bisly se mettent à courir en zigzaguant vers la paroi d'où viennent les tirs, leurs compagnons se plaquent au sol où tentent de gagner un abri le long des murs. Il ne faut que quelques instants à Bisly et à Sylvanas pour arriver à se hisser au niveau des gobelins, et à peine plus de temps pour achever deux des créatures et capturer la dernière.

Une fois que le reste des Explorateurs les a rejoints, l'interrogatoire du nouveau prisonnier débute. Mais il se montre peu coopératif. D'une chiquenaude désabusée, Rurik envoie le petit monstre s'écraser au sol dix mètres plus bas, puis se tournant vers le dernier survivant il lui lance :

« Que ça te serve de leçon ... juste au cas où tu t'imaginerais que je t'ai à la bonne ! »

« Alors, c'est par où maintenant ? » poursuit Rurik d'un ton suave.

Alors que nos amis s'apprêtent à suivre l'itinéraire bredouillé par leur guide, Bisly note qu'une porte latérale vient de s'ouvrir et de se refermer aussitôt. Une fois le groupe alerté, il est décidé d'aller jeter un coup d'œil rapide. Enfin, à la façon Naine quoi...

Après que Vegmar ait ouvert à la volée la porte, lui et Rurik se ruent en chargeant et en hurlant comme des damnés dans la pièce attenante. Devant eux se dresse un shaman gobelin qui entonne une incantation apparemment sans effet. Vegmar stoppe son avance en notant que derrière le shaman se tiennent deux lézards aux écailles bleutées et de la taille d'un chien de chasse. Rurik, quant à lui poursuit son attaque en beuglant. Mais il n'a pas le temps d'assener son coup de hache qu'une puissante décharge d'éclairs fuserait depuis les deux créatures couvrant le sol d'arcs électriques.

L'effet est redoutable, le shaman s'effondre sans un cri mais secoué de spasmes saccadés. Rurik, lui, est à moitié aveuglé par la puissance de l'impact et sa barbe s'est complètement dressée sous l'effet de l'électricité statique. Mais il faut bien plus qu'un éclair, fût-il de génie, pour actionner la lumière de la prudence sous le crâne épais de notre guerrier. Réévaluant la situation, Rurik voit émerger la tête d'un jeune du nid protégé par les adultes. Raffermissant sa prise et se remettant à hurler le Nain fait un nouveau pas en direction des deux lézards, bien décidé à en finir...



« Bzzzaaaattt ! » fait le flash d'énergie bleuâtre qui une nouvelle fois illumine notre héros tel le lampion de la fête de Moradin. Et voici enfin que la prudence fait son entrée dans le recoin obscur du cerveau nanique : Claquant des dents et les genoux agités de tremblements mal contrôlés, voici revenu à la porte un Rurik enfin calmé et qui referme avec des gestes saccadés la porte derrière lui :

« Je crois que l'on dérange les amis... on va laisser ces petites bêtes pouponner en paix. » conclut le Nain en tentant de retrouver une contenance.

Une ou deux potions de soins plus tard, les aventuriers s'introduisent dans la fameuse salle du trône de Drakthar. L'endroit est absolument terrifiant. De larges traînées de sang séché constellent les murs. Le sol lui même est taché par de larges flaques rouges qui lui font comme des croûtes hideuses. Au centre se situe un bien étrange trône : l'objet est en fait réalisé à partir de longs ossements et tendus de peaux de créatures humanoïdes que l'on a sinistrement tannées

dans le but de leur conserver l'apparence de leurs anciens possesseurs : des gobelins, des nains et des gnomes à ce qu'il semble.



La première surprise passée, c'est Bisly qui reprend le plus vite ses esprits et qui s'approche du siège macabre. Mal lui en prend puisque ce dernier s'anime soudain et se déplie telle une araignée de cauchemar puis se dresse devant le petit voleur. Heureusement notre ami est bien vite épaulé par le reste de la Compagnie des Explorateurs. Libérant leur rage et leur haine les aventuriers ont tôt fait de réduire le monstre à l'état d'osselets. Derrière les débris, nos héros ont maintenant accès à une ouverture qui mène vers une nouvelle caverne plongée dans l'obscurité. Une échelle de bois permet de descendre vers le sol située à une dizaine de mètres plus bas. Empruntant cette voie, Rurik, Vegmar puis Bisly commencent à descendre... Alors que ce dernier est encore à mi-hauteur sur l'échelle un déplacement d'air alerte les deux Nains en contrebas. Comme ils se retournent vers l'origine du mouvement, nos deux compères voient surgir, lancée en plein vol, une grande créature ailée dont les ailes de cuir ont une envergure de plus de dix mètres. Le monstre saisit Rurik dans ses deux pattes griffues et l'arrache du sol sans effort. Mais Vegmar ainsi que Bisly ont le temps de frapper au passage le monstre qui semble être une énorme chauve-souris. Dimble envoie des missiles depuis le promontoire de la salle du trône tandis qu'à ses côtés chante l'arc de Sylvanas.

Faisant demi-tour pour repartir vers son antre, la chauve-souris évite les coups maladroits de sa proie mais elle ne peut échapper aux nouveaux projectiles de Dimble et

Sylvanas. Le cuir des ailes se déchire percé de toute part et dans un cri subsonique la grande créature s'écrase au sol, Rurik toujours dans ses serres. Affolés, Vegmar et Bisly, bientôt rejoints par Jozan, se ruent vers le monticule de chairs fracassées, craignant pour leur compagnon. Heureusement, il y a du mouvement sous les ailes de la bête et la tête ahurie de Rurik sort brusquement de dessous cette couverture improvisée.

« Et ben ! Là on peut dire que c'était un poil flippant ! » grogne Rurik dans un sourire. Mais celui-ci se fige aussitôt sur le cri que vient de pousser Sylvanas resté en retrait :

« Attention à vous ! Drakthar est là haut les gars. »

Et en effet, une masse sombre se détache soudain du plafond et atterrit avec un rire glaçant à quelques centimètres de Jozan, puis lui décoche un redoutable coup de fléau d'armes. Mais cette fois-ci nos héros sont prêts. Rapidement, ils parviennent à prendre l'avantage sur un vampire qui semble avoir perdu son pouvoir de fascination sur Vegmar et Rurik. Même si Drakthar se bat comme une furie, les prouesses de ses adversaires ne lui laissent que peu de chance. Dans un dernier cri furieux, le vampire se transforme en brume et se met à flotter en direction du plafond.

Sylvanas, de son côté a constaté la faible efficacité de ses flèches. Il a par contre entrevu une seconde échelle qui, face à la première, permet de gagner une seconde corniche. A la recherche d'un moyen d'aider ses amis, l'elfe se hisse vers le promontoire guettant le cercueil du vampire. Mais, une fois là haut, c'est un trésor éblouissant qui se révèle à ses yeux. Des milliers de pièces, des bijoux et des armes sont entassés ici : le trésor de Drakthar ! ... Cependant, point de cercueil ! Mais qu'elle est cette brume qui vient d'apparaître et qui semble se glisser à l'intérieur du sol au centre de la pièce ? Mais bien sûr ! Il y a là aussi un compartiment secret sous cette dalle, comme dans cette autre salle visitée plus haut.

Au moment où Sylvanas s'interroge sur le meilleur procédé pour ouvrir ce couvercle, ses compagnons émergent un à un de l'échelle. Bisly semblant comme aimanté vers le tas de richesses qui tapisse le fond de ce promontoire.

« Les gars, il est là dessous. » explique Sylvanas. « Aidez moi à soulevez cette dalle. »

Aussitôt dit, aussitôt fait. Les Explorateurs découvrent sous la dalle une bien étrange tanière. Le trou a été rempli d'une terre sombre qui grouille d'insectes. Au centre, la forme recroquevillée de Drakthar semble endormie, pâle et inquiétante. N'attendant pas plus, Jozan extirpe les fioles d'eau bénites qui lui restent avant d'en répandre le contenu dans la terre et sur le corps immobile du vampire. Dans un affreux hurlement de souffrance et d'agonie, le corps de Drakthar se met à se décomposer et à fumer jusqu'à se réduire à une masse de poussière grisâtre

« Victoire ! Mes amis, Cette vile créature de l'enfer est maintenant réduite au néant qu'elle n'aurait jamais dû quitter. » s'exclame un Vegmar solennel alors que Dimble sent lentement disparaître le grand froid qui lui gelait les os depuis que le vampire l'avait blessé.

7. EPILOGUE

Après avoir fait main basse sur le trésor de leur ancien cauchemar, les aventuriers décident de s'en retourner vers la sortie et la troupe de demi-orcs et son étrange chef Nain. Toujours poussant devant eux un goblin qui quémande sa liberté, les aventuriers perçoivent tout à coup des voix au fort accent orque. Il s'agit du Nain et de ses six demi-orcs qui semblent redescendre vers le bas du complexe. Alors que tous ses compagnons se dissimulent à proximité, Vegmar s'avance soudain à la vue de la bande d'inconnus :

« Holà ami Nain, pourrais-tu me dire ce que tu fais ici avec ton escorte de bandits ? »

« Qui es-tu ? Et es-tu mêlé au meurtre de mes deux compagnons ? » rétorque l'autre en posant la main sur son arme et en faisant un signe d'attente à ses sbires.

« Je suis Vegmar et moi et mes amis nous avons défaits cette fille rousse et ce magicien mais également Drakthar et sa cohorte de gobelins. » répond le paladin alors que les autres Explorateurs (sauf Bisly) révèlent leur présence. « Je répète ma question : que faites vous ici ? »

« Nous sommes des mercenaires du Duc d'Azur et quelqu'un a requis notre présence en ville pour renforcer sa garde personnelle. C'est tout ce que j'accepte de te dire. Maintenant écarte toi, j'entends mes amis qui arrivent et si tu me laisses aller il ne vous arrivera rien de fâcheux. »

Mais Vegmar semble soudain se redresser et dans un air de défi il s'exclame :

« Tu ne passeras point. Je discerne ce que tu es, serviteur du mal ! Rends toi ou meurs ! »

Et comme le brave Nain saisit son marteau, il voit une lueur assassine s'allumer dans les yeux de son interlocuteur :

« Ainsi soit-il l'ami ! Vous mourrez donc tous ! Préparez vous mes guerriers. »

Les demi-orcs ingurgitent tous une potion dans un parfait mouvement d'ensemble alors que leur chef commence à combattre Vegmar. En arrière, les autres aventuriers ont eu aussi entendu le bruit de pas d'une nouvelle cohorte d'une dizaine de demi-orcs qui approchent. Dimble, sentant le caractère critique de l'instant sort de sa poche un collier de perles découvert dans le trésor du vampire. Arrachant la plus grosse des cinq perles il la projette vers les six plus proches mercenaires qui achèvent d'avalier leur potion. Une boule de feu infernale surgit soudain et éclate au milieu des ennemis interloqués leur arrachant des hurlements de douleur. Mais pas un seul d'entre eux ne s'effondre. Certains des compagnons se jettent alors en avant pour porter secours



au paladin alors que Dimble, Bisly et Sylvanas restent en couverture pour faire face aux nouveaux arrivants. Ces derniers sont eux aussi accueillis par les boules enflammées de Dimble et certains s'effondrent avant d'avoir pu rejoindre la mêlée.

Le combat semble malgré tout presque désespéré, les aventuriers étant largement surpassés en nombre par les demi-orcs qui se montrent de redoutables combattants même après avoir été éprouvés par le feu du magicien gnome. La lutte qui s'ensuit est un combat pour la survie. Tous nos amis seront blessés et Jozan s'effondrera même dans une mare de sang après avoir réservé ses derniers soins à ses compagnons. Heureusement, alors que presque tout semble perdu, Sylvanas lâche son arc. Avec une lueur terrible dans les yeux, le ranger se rue en avant. Son épée est un serpent vif et sifflant qui s'abat avec fureur sur les adversaires qui tentent de s'opposer à lui. Tel un ange exterminateur, l'elfe se fraie un chemin de sang jusqu'à Jozan qui semble prêt à relâcher son dernier souffle.

Mais au prix de l'acte héroïque de Sylvanas, St Cuthbert ne paraît pas finalement décidé à rappeler à lui son serviteur. Les derniers adversaires s'effondrent et les hémorragies de Jozan peuvent être stoppées. Enfin, une potion fait palpiter les paupières du prêtre. Épuisés, ensanglantés, blessés et la tête basse les Explorateurs se contemplent. Se relevant lentement sur un coude tremblant, Jozan semble apprécier chaque instant. Un sourire gagne ses lèvres puis celles de ses amis :

« Et bien, les gars, je peux vous dire que je n'ai jamais été aussi ravi de voir d'aussi sales tronches autour de moi ! » s'esclaffe le prêtre en crachant quelques gouttes de sang.

Les aventuriers réalisent qu'un des demi-orcs s'est enfui vers la sortie située plus bas. Craignant son retour en compagnie d'autres mercenaires, nos amis décident de rebrousser chemin et de s'éloigner d'ici le plus vite possible. Hélas, il faut désormais compter avec un Jozan blessé et qui ne peut avancer sans l'aide d'un compagnon. Rurik, lui, est si exténué qu'il doit lui aussi être soutenu. Les aventuriers se rendent vite compte qu'ils sont trop lourdement chargés. Après un délestage nécessaire, le groupe progresse lentement vers le complexe situé sous les Bains d'Orak.

Alors qu'ils arrivent enfin dans les premières salles, Bisly lâche :

« Il y a des bruits de voix au devant de nous ! »

« Oui je les entends. Ça parle en commun. » dit Vegmar « Vas un peu voir de quoi il retourne, Bisly. »

Le hobbit pose au sol le lourd coffre qu'il portait en compagnie de Dimble et s'approche de la porte toute proche et l'entrouvre. Il a le temps de voir que des gardes de la ville vont et viennent dans la salle attenante avant qu'une voix féminine ne lance :

« Regardez sergent ! Il y a quelqu'un qui nous observe à cette porte. »

« Qui va là ! Montrez-vous ! » reprend une voix martiale.

Les aventuriers, soulagés, s'avancent derrière Bisly et Vegmar s'exclame :

« Ah, c'est vous sergent Krévis. Il faut absolument que nous vous disions ce qui se passe ici et ... »

« Plus un mouvement, tous autant que vous êtes ! » le coupe brutalement la voix de l'officier. « Lâchez vos armes et ne faites pas d'histoire. »

Comme nos amis interloqués commencent à s'exécuter, ils découvrent que les gardes sont accompagnés par les quatre membres des Stormblades qu'ils avaient déjà croisés en ville. Anna ne cache pas sa satisfaction et Todd laisse percer un sourire ironique. Cora, la rouquine, toujours silencieuse et concentrée, observe les choses, une main sur sa rapière. De son côté, Zachary se contente de se tenir proche d'Anna. Les membres de la Compagnie des explorateurs cherchent à obtenir des explications pour cette arrestation qu'ils jugent arbitraire. Le sergent leur explique que les corps de deux gardes ont été trouvés dans l'établissement de bains. Deux autres gardes, relevés par les victimes, ont indiqué la présence de Vegmar et de Jozan sur les lieux lors de la



relève. Au vu de ces éléments, les aventuriers sont suspectés d'avoir commis les deux crimes et le Capitaine Skellerang lui a donné l'ordre de les arrêter.

Malgré les informations à propos de Drakthar et des mercenaires les héros sont menottés et conduits vers les prisons de Cauldron. Pendant ce temps les Stormblades vont poursuivre plus avant l'exploration des lieux, suivant la requête qui leur a été faite. Les deux groupes se quittent donc, échangeant quolibets et propos aigres-doux.

C'est en toute fin de la matinée que les héros, débarrassés de leurs armures, sont finalement enfermés sous bonne garde dans les cellules de Cauldron. Toutes leurs possessions, y compris le marteau de Moradin, ont été rassemblées dans une des pièces attenantes et on les assure qu'elles y seront en sécurité. Dans la cellule attenante à celle de Rurik se trouve Orak qui, sans doute libéré du contrôle exercé par Drakthar, semble avoir repris ses esprits.

Le repas est une espèce de soupe insipide et presque froide où surnagent quelques morceaux de gras et de légumes à moitié crus. Plusieurs de nos convives n'y touchent pas malgré la faim qui commence à croître. En fin d'après-midi, le Capitaine Skellerang et le sergent Skylar Krevis viennent visiter les prisonniers. Sarcem Delasharn, le grand-prêtre de St-Cuthbert accompagne les deux militaires. Skellerang explique aux aventuriers qu'une cour de justice



exceptionnelle se tiendra le lendemain afin de les entendre. Il prend bonne note des plaintes des prisonniers puis il conclut en disant que l'enquête doit déterminer qui est coupable et que lui n'est que le responsable de la garde. De son côté, Sarcem apprend à Jozan que Jenya viendra assister au procès. Il regrette que Jozan, qu'il avait choisit pour l'accompagner dans une mission de première importance, ne soit finalement pas disponible vu les circonstances. Sarcem explique qu'il ne peut pas

plus attendre avant de quitter Cauldron mais rassure son prêtre sur le fait qu'il lui conserve toute sa confiance.



Après que les notables aient quitté la pièce, le repas du soir est amené aux invités. Toujours la même m... ! Bisly, qui est prostré depuis plusieurs heures, finit dans un geste de défi par renverser au sol sa première jatte de soupe. Sommé par les gardiens de nettoyer le sol, notre petit hobbit persiste dans une attitude de défi. Finalement, les geôliers excédés traînent le voleur hors de sa cellule.

Après une nuit calme sur les dures couchettes des cellules tous nos amis sont éveillés à l'aube pour le premier repas. Bisly est alors ramené, couvert de saletés et ayant visiblement peu dormi. Il refusera ensuite de faire un brin de toilettes alors que les gardes ont demandé à tous de se préparer pour rejoindre le tribunal. Tout le groupe, accompagné d'Orak, est à nouveau enchaîné et conduit jusque la salle d'audience. Outre nos amis, les quatre Stormblades ont pris place dans l'endroit. Deux gardes, ainsi que le sergent Krevis sont aussi dans les boxes des témoins. La cour est constituée du Maire, Severen Navalant, visiblement peu ravi de cette charge, du capitaine Skellerang, de Lord Vhalantru, de Lord Taskerhill et de Jenya Urikas.



Les débats tournent rapidement à l'avantage de la version des accusés. Les quelques affabulations des Stormblades ne pouvant mettre en doute les intentions honnêtes de nos amis. Skylar est vraiment plus un support qu'un témoin à charge et son compte-rendu objectif sert la cause de la Compagnie des Explorateurs. L'élément décisif sera toutefois le



témoignage d'un des morts lui-même ! En effet, Jenya Urikas, à l'aide d'un miracle de St Cuthbert, permet à la cour d'interroger l'une des victimes qui identifiera son agresseur comme étant un goblours particulièrement effrayant. L'affaire est entendue et vers midi nos héros, lavés de tous soupçons, sont déclarés innocents. Pour réparation, Lord Vhalantru propose de les accompagner afin de prendre, au frais de Cauldron, un repas bien mérité à la Nymphette Timide. Le capitaine Skellerang se joint à eux car Vegmar a laissé entendre qu'ils avaient des informations confidentielles à révéler, loin d'oreilles mal intentionnées (geste du menton en direction des Stormblades).

Acceptant l'invitation, les aventuriers ont toutefois l'exigence de récupérer immédiatement tous leurs biens laissés en consigne à la prison. Qu'à cela ne tienne ! Un chariot bâché est

spécialement affrété par Lord Vhalantru à cette fin. Après une toilette agréable faite dans l'une des nombreuses salles de bains de la Nymphette Timide, les convives se retrouvent dans un boxe privé où ils peuvent apprécier un repas délicieux et arrosé de très bons vins. Ceci leur permet de se soustraire totalement aux regards des quatre Stormblades, qui, décidément un peu trop présents, ont eux aussi pris une table dans la salle principale de l'établissement.

Durant le repas, Vegmar explique au Capitaine l'histoire des mercenaires demi-orcs et de leur mystérieux client Cauldronite. Comme le paladin questionne ses hôtes sur le Duc d'Azur, ceux-ci lui indiquent qu'il s'agit là du chef d'une importante compagnie de mercenaires. Cet individu est mystérieux et ils ne savent pas en dire plus si ce n'est qu'il n'est pas exceptionnel que certains fassent appel à ses services dans la région. Par le passé il est même arrivé que Cauldron soit preneur d'une ou deux brigades de cette compagnie. Les effectifs totaux de ce groupe de mercenaires sont de une à deux centaines d'hommes, des demi-orcs principalement en fait. Lorsque nos amis demandent si il y a un moyen de contacter le Duc, Vhalantru et Skellerang expliquent que ce n'est pas à eux d'en dire plus sur ce sujet. Qui plus est, nos héros vont sans doute être maintenant confrontés au désir de revanche de ces mercenaires et il ne semble pas très sain d'aller à leur rencontre. C'est déjà le milieu de l'après-midi quand le repas s'achève. Avant qu'ils ne se séparent, Vhalantru, un peu gêné, annonce aux aventuriers que le perceuteur de Cauldron a expertisé les possessions qui avaient été entreposées lors de leur séjour à la prison. Il semblerait que ce contrôle inopiné ait été initié par une dénonciation anonyme. Toujours est-il qu'en vertu des nouvelles règles qui viennent juste d'être édictées – et qui sont d'ailleurs très impopulaires en ville – les héros se verront imposer de la somme de 10% du total des biens évalués. Outrés par cette nouvelle et ayant tout de suite fait porter leurs soupçons sur les Stormblades, les aventuriers décident que cet affront demandera réparation. Nos amis, toutefois enchantés par le repas, quittent les deux notables, laissant Vhalantru payer la note.

Dans les jours qui suivent, les membres de la Compagnie des Explorateurs iront monnayer leurs trésors et faire quelques emplettes. La plupart profitent ensuite de leur temps libre pour poursuivre leurs entraînements en maniement d'armes où autre. Sylvanas, lui, ne tarde pas à quitter Cauldron pour Hollowski où il veut rendre visite à ses parents. Il reviendra dans quelques jours indique-t-il vaguement.

Les jours s'écoulent, agréables en cette fin d'automne, et surtout sans grandes pluies. Petit à petit une agitation plus forte qu'à l'habitude commence à apparaître chez les citoyens. Certes les impôts qui augmentent sont une bien amère découverte, surtout chez les marchands, mais le temps du Festival des Pluies approche...