

Livre 3 : La saison des pluies

Le groupe d'aventuriers:



Vegmar



Rurik



Jozan



Dimble



Bisly



Sylvanas

1. UN NOUVEAU LEADER NAIN !

Les membres de la Compagnie des Explorateurs ont mis à profit les jours de calme qui viennent de s'écouler.

Ainsi un message de Bisly, en date du 2 Décembre, a annoncé à ses compagnons qu'il partait en visite chez les parents de Maple pour environ trois semaines. De la même façon Sylvanas est reparti chez ses parents à Hollowski. Par contre, Rurik, Jozan, Dimble et Vegmar sont restés en ville.

Rurik, outre le soutien qu'il apporte à Vegmar dans ses entreprises, est très occupé par ses cours de maniement de hache. Il voudrait même augmenter encore la fréquence et la durée de son entraînement, malheureusement son organisme ne peut soutenir une plus grande cadence.

Dimble, lui, vaque à ses occupations de magicien et finit par étonner tout son monde lorsqu'il revient un soir en compagnie d'un grand et splendide chien de selle. L'animal, appelé Sibbo, a été acquis pour une bonne somme chez un des éleveurs de Cauldron.

Jozan, enfin, poursuit ses tâches au temple de St Cuthbert en se ménageant quelques pauses afin de poursuivre ses cours de masse d'armes mais aussi afin de donner quelques leçons d'histoire religieuse à Vegmar.

Le paladin Nain est quant à lui fort occupé. Il a entrepris de remettre en état le temple de Moradin découvert sous les Bains d'Orak - Sondor ayant même accepté d'en être la gardienne. Le plus difficile reste la restauration de la statue brisée du Dieu Nain. Les conseils des artisans consultés n'ont pas permis de trouver de meilleure adresse que celle d'un sculpteur Nain de Lérendi. Vegmar a donc fini par se résoudre à lui envoyer à grand frais un message. En attendant la réponse, le paladin cherche à se procurer de la « colle souveraine » qui lui a été indiquée comme indispensable. Bien que Dimble ait pu lui communiquer une liste d'ingrédients et la procédure pour obtenir le précieux liant, Vegmar ne sait comment s'y prendre pour aller plus loin. Il laisse donc temporairement l'affaire de côté pour se consacrer à ce qu'il considère comme sa principale mission du moment : réunir des volontaires afin de réinvestir la forteresse Malachite.

A grands frais, Vegmar va organiser trois réunions dans les auberges de la ville. Le dernier meeting fait salle pleine en cette soirée du 19 décembre: plus d'une centaine de Nains sont venus écouter notre paladin (ou bien boire à sa santé). Parmi eux, même Aldrick Garthûn a fait le déplacement, comme d'habitude accompagné par ses deux gardes particuliers.

Pour l'occasion Vegmar a revêtu sa plus belle tenue et il monte sur l'estrade afin de demander le silence à ses compatriotes. Comme l'ensemble de la salle se tait, notre ami commence d'une voix vibrante :

« Ami Nain, Amie Naine :

Voici le temps arrivé de décider de ce qu'il adviendra de la forteresse Malachite. Notre grande forteresse sera de nouveau Naine, et elle a besoin de vous !

Nous avons besoin de tous les Nains de bonne volonté pour la repeupler et pour lui rendre sa beauté. Notre grand peuple doit retrouver sa gloire d'antan et ne plus dépendre de la volonté des humains ! Nous sommes des Nains, pourquoi ne sommes nous pas dirigé par des Nains ?

Je suis conscient de vous demander d'abandonner tout ce qui vous est cher ici ; et pourquoi me demanderez vous ? Et bien, vous êtes forgeron, simple commerçant ou sans travail et vous vous satisfaites très bien de votre situation...

Mais que dirons de vous vos enfants lorsqu'un siècle sera passé ? Mon aïeul était un forgeron, un commerçant... N'oubliez pas que ce que vous avez, vous ne l'héritez pas de vos parents mais vous l'empruntez à vos enfants ! Alors devenez ceux qui ont rendu leur honneur aux Nains, ceux qui ont rebâti la forteresse. Soyez ceux qui désormais seront les maîtres de leur destin.

Nous vivrons quelque centaine d'année sûrement, le tout est de décider comment bien employer le temps qui nous est imparti par Moradin. Aujourd'hui mes frères, je vous offre l'opportunité de faire quelque chose qui vous transcende, quelque chose de si grand que dans 10000 ans ce ne sera toujours pas oublié. C'est pourquoi je vous demande de venir avec moi et de rendre sa grandeur à notre peuple.

**Faisons de la forteresse Malachite la fondation d'une nouvelle cité naine !
Creusons et agrandissons là !
Réunifions les deux parties de notre future cité !
Explorons les profondeurs de la terre en quête de richesses !
Et pour la gloire de Moradin, vivons libres ! vivons à Malachite ! »**

Une salve d'applaudissements et de vivats salue les derniers mots de l'orateur. Même ses compagnons présents y vont de leurs encouragements : Sylvanas rentré depuis peu, Jozan dont la haute taille ne passe pas inaperçue, Rurik bien sûr et Dimble enfin qui essaie de ne pas se faire étouffer par la foule de Nains agités et braillards.

C'est légèrement grisés par la bière et l'hydromel de la fête que tous les compagnons rentrent tardivement se coucher cette nuit là. Vegmar, lui, ne trouve point le sommeil, tout occupé qu'il est à imaginer comment il va pouvoir organiser les recrues qui se sont finalement décidées à suivre le paladin dans son projet de repeuplement la Forteresse Malachite.

2. UN APPEL AU SECOURS

« Jozan ! ... Jozan ! Réveillez-vous bon sang ».

Notre prêtre émerge péniblement d'un sommeil trop court et interrompu par des tambourinements frénétiques à sa porte. Hébété, le clerc ouvre la porte de sa chambre du temple de St Cuthbert pour découvrir une Jenya Urikas au visage ravagé par l'angoisse :

« Ah enfin ! Jozan vous êtes réveillé. Je viens d'avoir un horrible cauchemar qui s'est achevé par un réveil en sursaut quand j'ai réalisé que j'étais en train de recevoir un appel à l'aide de notre grand-prêtre Sarcem. Il est à l'auberge du Singe Veinard, sur la route de Lérendi. Il serait en ce moment attaqué par une troupe de bandits qui sont menés par un affreux barbare simiesque. Sarcem dit qu'il est blessé et acculé, il requiert une assistance immédiate. Je vous en prie Jozan, allez trouver les Explorateurs et ramenez les au plus vite. Pendant ce temps, je fais venir des montures afin de hâter votre progression vers le Singe Veinard. Il n'y a pas une seconde à perdre, ne me décevez pas ! »

Complètement réveillé par le discours de sa supérieure, Jozan s'habille en quelques instants avant de se ruer dans les ruelles de Cauldron qu'une aube naissante éclaire à peine. Hors d'haleine notre ami arrive à l'auberge de La Choppe Renversée. Il ne lui faut que quelques minutes pour réveiller tous ses amis présents. La troupe tient conseil dans la salle commune. Sylvanas est accompagné d'Onyx, un grand jaguar noir qu'il a ramené de son récent voyage.

En quelques instants, la décision est prise de venir en aide à Sarcem. Nos héros rassemblent leurs affaires et s'apprêtent à sortir de l'auberge quand un Bisly enjoué y fait son entrée. On lui explique bien vite les raisons de l'effervescence qui règne ici, chassant le sourire des lèvres de notre voleur qui paraît maintenant aussi secoué que Jozan. Evidemment, il décide de se joindre à la compagnie puis il griffonne un mot d'explication à l'attention de Maple et il le confie aux bons soins de l'aubergiste.

Encore quelques minutes de course dans les rues de Cauldron et la Compagnie des Explorateurs au grand complet arrive sur le parvis du temple de St Cuthbert. Comme promis, Jenya Urikas a fait rassembler plusieurs montures à la taille de nos aventuriers. Dimble, déjà juché sur Sibo, attend que les autres compagnons se choisissent un destrier et l'enfourchent. Avant que la troupe ne se mette en route, Jenya confie à chacun un sac de victuailles dans lequel elle a aussi glissé une fiole de soins modérés. Piquant des deux, nos héros se rendent à un trot rapide jusque la porte ouest. Une fois sortie, la cavalcade se lance au galop, accompagnée par la course puissante et coulée d'Onyx.

La journée file comme d'un trait, uniquement rythmée par les sabots des montures et sans un mot ou presque. On ne prend que de courtes pauses pour faire souffler les bêtes et s'alimenter rapidement. Le matin fait place au midi comme les aventuriers quittent les pentes des collines qui entourent le cratère de Cauldron. Dans l'après-midi, la route serpente dans une savane encore humide des pluies de la saison et petit à petit les compagnons voient grandir la mer verte de la jungle vers laquelle ils obliquent enfin. Il ne reste plus qu'une paire d'heures de jour lorsque la

Compagnie rentre enfin sous le couvert des arbres immenses de la forêt tropicale qui borde la région de Cauldron.

« Le Singe Veinard n'est plus bien loin si mes souvenirs sont bons mes amis » encourage Rurik « Une bonne heure à cette allure et nous devrions y être. »

Cependant, Bisly jette des regards de plus en plus inquiets vers les sombres ramures qui bordent le chemin. Soudain, n'y tenant plus il jette un cri à ses amis :

« Eh ! vous avez vu tous ces grands singes qui semblent rassemblés en troupes dans le sous bois le long du chemin ? »

Faisant halte, les cavaliers discernent effectivement les groupes de grands singes, calmes et concentrés, qui semblent suivre leur progression. Même Sylvanas, sans doute gêné par la pénombre des lieux en cette fin d'après-midi, ne peut exactement définir à quelle race de singe ils ont affaire. Finalement, décidant de ne pas plus tenir compte de ces spectateurs, la Compagnie des Explorateurs repart au grand galop en direction de sa destination.

Dans les dernières lueurs du soleil, nos amis aperçoivent enfin la grande clairière qui sert de terrain à l'auberge du singe Veinard. Se mettant au pas, les aventuriers approchent silencieusement puis descendent de leurs montures alors qu'ils sont encore sous le couvert des arbres. Bien vite ils constatent que les alentours de l'auberge sont calmes. Toutefois, en y regardant avec attention, il semble que certains meubles ou fragments de meubles aient été jetés des étages dans la pelouse qui borde le bâtiment principal.



Prudente, la troupe décide de laisser ses montures attachées à couvert, sauf Sibbo qui ne quittera pas Dimble. Ensuite, le groupe se dirige vers l'arrière du bâtiment sous le couvert de la jungle. Avant d'approcher de trop près, il est décidé d'envoyer Bisly en reconnaissance. Laissant derrière lui ses compagnons le petit hobbit progresse prudemment dans les hautes fougères et le buissons touffus qui garnissent l'orée de la forêt tropicale.

Finalement notre voleur arrive tout près de l'arrière de l'auberge mais un inquiétant spectacle le fige sur place, dans l'ombre d'une grande plante : Juste là devant lui, une espèce de monticule de corps a été rassemblé au bord de la forêt et sur ce monticule deux inquiétantes créatures semblent occupées à se nourrir des cadavres. Il s'agit de deux grands reptiles à la mâchoire impressionnante et qui se tiennent sur leurs pattes arrières. Comme Bisly hésite, l'un

des deux carnassiers dresse soudain le museau dans la direction de notre ami. Avec un cri aigu l'animal bondit soudainement vers le voleur. Ce dernier a juste le temps de se ruer sur un arbre proche puis d'y grimper précipitamment. Les deux carnivores sont maintenant au pied du perchoir de Bisly, tournant et guettant la proie qui s'y est réfugiée.

Découvrant des lianes enchevêtrées notre hobbit évalue ses options puis se décide à tenter sa chance : il va se balancer au bout de la corde improvisée afin de gagner un autre arbre. La périlleuse manœuvre est couronnée de succès et il ne tarde pas à se mettre hors de portée des monstres. Il rejoint ensuite le reste de la Compagnie des Explorateurs. Après le récit de Bisly, ses compagnons décident d'accompagner l'éclaireur. Toutefois Bisly et Sylvanas, ainsi qu'Onyx, tenteront de s'approcher une nouvelle fois sans bruit avec une dizaine de mètres d'avance.

Le plan est mis à exécution. Mais à nouveau les deux reptiles carnivores perçoivent l'approche de nos amis. Pendant que Bisly monte une nouvelle fois s'abriter en altitude, Sylvanas et Onyx doivent faire face aux féroces créatures. Le jaguar est cruellement mordu alors que l'elfe est lui-même sauvagement lacéré par les griffes et les crocs du second prédateur. Heureusement pour les éclaireurs, le reste des Explorateurs vient à la rescousse. Malgré la rapidité et la force des deux reptiles il ne faut que peu de temps pour en venir à bout. Mais certains de nos héros y ont laissé des forces, comme Sylvanas et Bisly (qui a lourdement chuté de l'arbre glissant qu'il avait escaladé). Onyx, réconforté par son maître, est lui aussi un peu chancelant.

Les aventuriers peuvent maintenant découvrir à loisir l'endroit où se repaissaient les deux reptiles. De plus en plus horrifiés, les compagnons réalisent qu'un charnier de corps est devant eux. Une trentaine de corps de femmes, d'hommes et même de quelques enfants constitue le monticule sanguinolent. Révulsé par le spectacle, Jozan cherche sans la trouver la dépouille de Sarcem. Rurik de son côté constate que certains des corps ne possèdent plus leur langue qui semble avoir été dévorée.

Alors que la nuit tombe sur le sinistre spectacle, les Explorateurs se décident à rejoindre l'arrière de l'auberge et la porte visible à cet endroit. Malheureusement, le bouclier de Rurik échappe à son propriétaire et est violemment heurté par Bisly, faisant naître un bruit de métal retentissant. Retenant leur souffle, les aventuriers lancent un regard inquiet à la porte située à quelques mètres. A priori rien ne se produit. Des lueurs filtrent toutefois çà et là des volets fermés de l'auberge, attestant d'une présence à l'intérieur.

Franchissant les derniers pas qui les séparent de la porte, les héros se figent en prêtant l'oreille.

« Vous avez entendu ? Il y a des bruits de voix là dedans. » murmure Bisly.

« Oui, j'ai entendu... Mais derrière cette porte on aurait dit des espèces de grognements » répond Sylvanas à voix basse, « Alors, quel est le plan maintenant ? ».

3. A L'ASSAUT DU SINGE VEINARD

« Approchons nous de cette porte mais essayons de nous dissimuler le long des murs et de voir la suite des événements. » conseille Vegmar.

Les Explorateurs se retrouvent donc collés aux murs de rondins de l'auberge. Mais à nouveau, la maladresse de l'un d'entre eux résulte en un bruyant déplacement. Quelques instants plus tard, l'un des volets situés de part et d'autre de la porte s'entrouvre. Nos amis retiennent leur souffle alors que la lumière qui vient de l'intérieur projette sur le sol l'ombre d'un profil simiesque.

Le volet se referme aussi soudainement qu'il s'était ouvert quand, encore une fois, Jozan ne parvient pas à éviter un bruyant éternuement...

« Bon, cela ne nous vaut rien de tergiverser ! » reprend Vegmar tout en hélant ses compagnons et en se positionnant à quelques pas de la solide porte de bois. « On change de plan, je vais défoncer cette porte puis on se ruera à l'intérieur ! »

Le paladin s'élance donc à la façon d'un bélier,... et se fracasse contre l'obstacle dans un bruit terrible. La porte n'a pas bronchée. On appelle alors Bisly afin qu'il examine la serrure. Notre voleur constate aussitôt que la porte est fermée à double tour. D'un mouvement lestes ses outils apparaissent dans ses doigts et il se met au travail. Mais quelques instants plus tard les

aventuriers, qui continuent de deviser sur la conduite à tenir, sont interrompus par un juron de notre voleur : il vient de briser son passe dans la serrure.

Voici donc la Compagnie des Explorateurs mise en échec. En plus il semble que cela s'agite à l'intérieur, des bruits de voix et des grognements résonnent. Ayant la certitude que la situation va se compliquer avec le temps, Vegmar rallie Jozan et Rurik afin d'effectuer une charge concertée sur la double porte. Prudent, Bisly et Dimble s'écartent du passage. Cette fois ci la manœuvre s'avère enfin productive : dans un grand craquement la porte s'ouvre en grand et nos amis sont éblouis par la lumière qui vient de la pièce. Ce court instant d'hésitation suffit aux occupants des lieux pour prendre l'avantage et se ruer en avant.

Les héros réalisent bien vite que leurs tergiversations et leur manque de discrétion a permis à un comité d'accueil de se mettre en place. Quatre babouins musculeux se ruent vers les trois têtes de pont du groupe. Derrière cette première vague, des humains sont en train de venir à la rescousse, émergeant de dessous l'escalier et descendant de l'étage. Certains sont habillés comme des mercenaires alors que d'autres ont plutôt l'air d'appartenir à un gang de coupe bourses. En tout, 9 de ces individus sont en train de se positionner pour effectuer des tirs ou pour venir en renfort des babouins.

Enfin, nos amis ne peuvent manquer de remarquer un géant de plus de deux mètres au faciès de babouin mais à l'allure générale humaine. La créature se tient en retrait et près de la grande cheminée qui couvre en bonne partie l'un des murs de la pièce. Elle possède une armure de cuir rigide. De nombreux tatouages et piercings, ainsi que nombre de cicatrices rituelles, couvrent la plus grande partie visible de son anatomie. Comme les aventuriers ébahis contemplent leur adversaire, le grand babouin engloutit une potion qui fait encore croître sa taille déjà impressionnante. C'est un monstre sanguinaire de plus de trois mètres maintenant, les yeux injectés de sang et qui rugit en commun tout en poussant des grognements simiesques :

« A l'assaut vous autres, faites regretter à ces imprudents le fait d'avoir voulu défier le Mangeur de Langues ! » et à nouveau la créature mi-homme mi-singe sort une potion de sa tunique. Vegmar et Sylvanas qui ont pu observer la créature ne peuvent retenir un frisson de crainte alors qu'ils

reconnaissent pour ce qu'il est ce monstre : un lycanthrope.

« Attention les gars, le chef a vraiment tout l'air d'un lycanthrope. J'espère que certains ont de l'argent alchimique ! » avertissent nos deux compères.

Au même moment, les deux Nains et le prêtre ont reçu de plein fouet la charge des babouins. Les grands singes semblent fous furieux et le claquement de leurs énormes mâchoires ont tôt fait d'inquiéter les combattants qui prennent la mesure de la puissance de ces adversaires. De temps en temps, des projectiles tirés par les humains qui se sont positionnés en retrait

arrosent aussi nos amis, sans grand effet heureusement. Les aventuriers peuvent se rendre compte qu'ils ont pénétré dans ce qui est sans doute la cuisine principale de cette grande auberge. La pièce sert de QG à la bande de brigands qui a investi les lieux. Partout, des sinistres traces de sang et des meubles brisés témoignent de la violence de l'assaut qui a été mené ici.



Soudain, Jozan sent son sang refluer vers le bas de son corps quand il aperçoit, tel un sinistre trophée, la tête décapitée de Sarcem, langue arrachée et manquante, plantée sur un bouclier lui-même exposé sur le mur opposé. Poussant un gémissement silencieux, le prêtre de Saint-Cuthbert sent une fureur glacée le pénétrer. D'un grand coup de sa masse il fait reculer le babouin qui lui fait face.

Pendant ce temps, le monstrueux homme singe a fait marche vers la zone où Vegmar est engagé par deux adversaires. D'un grognement, l'impressionnante créature fait reculer les adversaires actuels du paladin et vient lui faire face avec un sourire sinistre : « **Je vais te bouffer la langue espèce de demi-portion ! Prépare toi.** »

Bravache, Vegmar exhibe alors dans une grimace l'appendice convoité par le monstre, créant une vague de furie supplémentaire chez lui.

Le combat qui s'est engagé est le plus terrible que les aventuriers aient connu jusqu'alors. Mangeur de Langues est un redoutable combattant, aussi bien avec la faux qu'il manie qu'avec ses coups de dents rageurs. De plus, la Compagnie des Explorateurs a clairement le désavantage du nombre. Mais une nouvelle fois, la victoire reste à nos compagnons, malgré un nouveau renfort de babouins que Rurik a réussi à bloquer à lui seul pendant de longs instants. Quant à Mangeur de Langues, il a finalement pu être tué par les efforts de Vegmar, Jozan et Bisly combinés et aussi grâce à un dernier coup décisif de Sylvanas. Toutefois, la victoire est chèrement payée. Bisly a bien failli mourir et c'est d'un cheveu qu'il a pu être sauvé. Tous les combattants ont été durement éprouvés et Jozan a quasiment épuisé la baguette de soins. Enfin, un des adversaires humains a réussi à s'échapper dans l'auberge, allant peut-être chercher des renforts.

Alors que Sylvanas finit de trancher la tête du Lycanthrope, Jozan décroche avec précaution celle de Sarcem de son horrible présentoir. Nos amis ont tôt fait de rassembler les richesses que les bandits avaient accumulées dans la salle en vue d'un inventaire. On dépouille également Mangeur de langues de deux fioles encore pleines et d'un sac de peau que Dimble certifie être magique. Puis, laissant derrière eux la scène de carnage, les aventuriers jettent un œil au jardin intérieur (qui semble maintenant vidé de toute présence vivante) avant de décider d'explorer les étages de la bâtisse. Menée au pas de course, la première partie des investigations ne révèlent que des chambres vides d'occupants et souvent sans dessus dessous. L'établissement a été magnifique mais maintenant il n'est plus qu'un lieu de désolation et de destruction. Toutefois, la traque n'est pas terminée et tous les auteurs de cet horrible crime n'ont pas été châtiés !

Le regard décidé et vengeur de Jozan en dit long sur ses intentions : aucun de ceux qui ont osé porter la main sur son grand prêtre ne sera oublié par Saint Cuthbert !

Cependant le groupe doit reprendre son souffle. Dans le petit salon à l'étage où ils viennent de pénétrer, Bisly fait à tous le signe de faire silence :

« **Des bruits de voix viennent de devant nous quelque part le long de ce corridor.** » chuchote le hobbit en faisant un signe de tête vers la sortie de la pièce.

Après un court conciliabule, le petit voleur est envoyé en éclaireur. Malheureusement, alors qu'il approche le premier coin, notre ami bouscule un petit meuble qui tombe bruyamment à terre. Entendant une porte qui s'ouvre et des interrogations lancées par des voix inconnues, Bisly commence une retraite prudente, mais qui s'accélère quand une question fuse derrière lui :

« **Eh gamin, qu'est ce que tu fais là gamin ? Viens un peu par ici... n'aies pas peur !** »

Bisly, qui a rejoint l'entrée du salon, se retourne en direction de la voix avinée. Ces compagnons restent quant à eux prudemment en embuscade et hors de vue. Au fond du couloir se présentent deux mercenaires et trois brigands, dont une femme. L'un d'eux fait signe à Bisly dans un geste d'invite. C'est à ce moment que Sylvanas choisit de faire un pas pour se mettre à côté de son compagnon.

« **Eh, vous avez vu, il y a un ado aussi !** », s'exclame le meneur du groupe de coupe-jarrets. « **Allez bougez plus vous deux on vient vous chercher.** » reprend-il d'un ton mielleux mais rendu pâteux par l'alcool.

Aussitôt, les deux aventuriers disparaissent en mimant une fuite qui déclenche la ruée en avant de quatre des mécréants. Ces derniers entrent d'une course un peu chaloupée dans le salon pour y découvrir le comité d'accueil de la Compagnie des Explorateurs qui les attend de pied ferme.

« Va chercher des renforts, vite. » lance un des bandits vers l'un des leurs resté en arrière
« On a trouvé tout un nid de petits cafards. »

Le combat s'engage aussitôt entre les premiers arrivants et nos héros, encore éprouvés par la violente rixe avec Mangeur de Langues. Nos amis n'ont pas le temps de profiter de leur avantage numérique que déjà un nouveau contingent de quatre adversaires rejoint le premier. Heureusement, tous ces bandits semblent aussi alcoolisés que les précédents et par là même aussi bravaches que peu précis.

Ceci tourne donc rapidement à l'avantage des aventuriers. Ils parviennent d'ailleurs à capturer la moitié des agresseurs qui finissent par se rendre. Malheureusement, ils ne peuvent éviter que l'un des assaillants ne s'échappe. Plutôt que de continuer à le poursuivre, il est décidé de se replier dans le salon et de saucissonner puis d'interroger les prisonniers. Pendant ce temps, Bisly fouille les quelques chambres environnantes, tout en restant à portée de vue et de voix du reste des compagnons.

Après une bonne demie-heure, les aventuriers ont fini par tirer les vers du nez de leurs captifs. La plupart se sont montrés peu ou pas coopératifs. Toutefois, l'une des leurs a accepté de passer un marché avec Vegmar. A la condition d'obtenir la protection des autorités et d'avoir un jugement clément, Chana s'est mise à table...

« Je suis membre de la guilde des Détrouseurs des Ruelles de Cauldron. Le maître de la guilde a regroupé un certain nombre d'entre-nous, une vingtaine environ, pour une mission. Il nous fallait rejoindre à l'extérieur de Cauldron une certaine Triel et un certain Mangeur de Langues. Je crois que vous avez croisé ce dernier pas vrai... Quant à cette Triel, c'était une grande femme rousse, avec des allures de guerrière. C'est elle qui commandait. Ils étaient avec toute une bande de mercenaires recrutés ici et là dans les environs, eux aussi une vingtaine comme nous. Les espèces de pouilleux en cotte de maille que vous avez croisés ici étaient des leurs.

Bref, nous avons fait route rapidement vers l'auberge du Singe Veinard et on nous a informé que nous allions l'attaquer et faire main basse sur tout ce qui s'y trouvait. Vous savez, les affaires de ma guilde ne sont pas reluisantes ces temps-ci, alors on accepte même ce genre de mission en ce moment.

Quand nous sommes arrivés à l'auberge, les choses ont viré à l'aigre. On s'est vite aperçu que les autres ne laisseraient pas un seul survivant... mais ils étaient plus nombreux et puis ce Mangeur de Langues et ses babouins étaient vraiment inquiétants. On a donc suivi le mouvement, vous comprenez... A un moment, ils ont coincé ce prêtre, un gars important à Cauldron je crois. Mais il a chèrement défendu sa peau vous savez. Toujours est-il que Mangeur de Langues a fini par avoir le dessus. La suite qu'on m'a racontée n'était pas belle à entendre. Cette brute était vraiment complètement givrée !

Toujours est-il que la chef, cette Triel, est repartie tout de suite après en direction de Cauldron, à cheval et avec dix hommes d'escorte. On devait de notre côté finir de rassembler les diverses richesses et se les partager avant de repartir vers la ville. Je ne sais pas ce qu'aurait fait ensuite Mangeur de Langues, mais je crois bien qu'il aurait rejoint la rouquine car ces deux là semblaient avoir des atomes crochus.

Voilà, c'est toute l'histoire... après vous êtes arrivés et vous nous êtes tombés dessus. »

Les questions à propos de Triel ne donnent que peu de résultat si ce n'est qu'elle était très belle et qu'elle portait de nombreux tatouages sur le visage. En ce qui concerne le culte de la Triade d'Ebène, Chana est complètement ignorante.

Après avoir obtenu ces informations, le groupe réfléchit à ce qu'il convient de faire. Ayant donné sa promesse à Chana de la protéger, Vegmar lui attache les mains dans le dos et la place au milieu du groupe. Jozan et le paladin se mettent ensuite d'accord pour redescendre afin de retourner vers la cuisine. Ils rechercheront à partir de là le corps et les possessions de Sarcem.

Mais quand nos amis rentrent à nouveau dans la cuisine, ils s'aperçoivent que la plupart des richesses laissées ici un peu plus de 45 minutes plus tôt ont disparu.

« Il y avait sans aucun doute un bon nombre de ces bandits dans les parages et ils sont repassé après nous » peste Vegmar. « Mais finissons ce que nous avons en cours. Allons au sous-sol afin de trouver si le corps de Sarcem est par là. »

Dans le sous-sol, les aventuriers découvrent le corps du grand-prêtre, entouré d'autres corps sans vie de bandits. Le grand prêtre a vaillamment défendu son existence. Sa masse sacrée est toujours serrée par son poing droit rigide.

Ravalant difficilement sa salive, Jozan va se pencher au chevet de la dépouille décapitée. Pendant que ses amis fouillent rapidement les alentours, Jozan murmure des prières à voix basse. Enfin, avec des gestes très respectueux il récupère la masse et les objets précieux qui sont toujours sur le cadavre.

« Venez voir, ici au fond ! »

La voix excitée de Sylvanas sort le prêtre de Saint Cuthbert de ses pensées.

Comme les aventuriers se rassemblent ils ne manquent pas de ressentir le froid pénétrant qui semble sortir du fond du passage où les attend le ranger immobile. La scène qui se dévoile à leurs yeux est des plus étranges : trois corps de bandits sont comme figés dans le givre au contact d'une porte elle même presque entièrement enserrée dans une gangue de glace. Par ailleurs la porte est aussi bizarrement tordue dans son chambranle.

Approchant avec précaution, Sylvanas perçoit une voix assourdie :

« Il y a quelqu'un là derrière ! Ce sont les secours ? Parlez si vous venez pour nous sauver ! »

Répondant aux suppliques et après avoir rassuré son auteur et s'être renseignés sur son identité, Rurik, se protégeant du froid, vient attaquer à grands coups de hache la porte prise dans la glace. Après de longues minutes d'effort, un passage suffisant permet de discerner par delà la porte une salle carrée qui est équipée d'un puit en son centre. Une créature d'apparence humaine et féminine se tient debout près du puit. Sa peau est d'un gris profond, avec des reflets mauve foncé. Elle a de longs cheveux à la belle couleur argentée et des oreilles pointues :



« Comme je vous l'ai dit je suis Shensen Tesseril, la responsable du sanctuaire de Fharlanghn de l'auberge du Singe Veinard. J'ai pu échapper à la folie sanguinaire de nos agresseurs grâce au sacrifice de Sarcem Delasharn mais aussi au prix d'un stratagème de dernière extrémité. Evitez absolument de toucher ces fragments de porte et surtout la mousse marron qui la recouvre en partie : c'est de la moisissure brune. Ce truc aspire la chaleur de toutes les créatures afin d'assurer sa croissance. Evitez par dessus tout d'en approcher une flamme car cela démultipliera sa taille. »

Répondant aux questions des aventuriers, Shensen ne peut malheureusement pas les éclairer beaucoup plus sur les agresseurs. Il y avait deux leaders, une espèce d'homme singe et une femme rousse tatouée sur le visage. Celle-ci portait une armure pleine de pointes et ornée d'un symbole d'Hextor. Il a semblé à Shensen que Sarcem était le point central de l'intérêt de ces deux là.

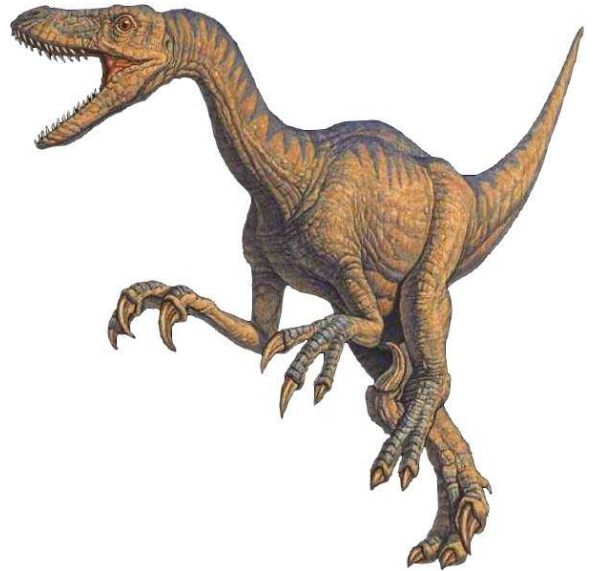
Finalement, l'elfe noire achève son discours en demandant à nos héros si ils accepteraient de l'escorter jusqu'à Cauldron où il lui faut absolument rendre compte de ce qui vient de se produire ici. Sur le principe, tout le monde est d'accord, toutefois il faut d'abord voir si l'endroit n'est pas encore rempli de bandits.

Accompagné de la rescapée, le groupe remonte donc vers le rez-de-chaussée, Jozan portant dans ses bras le corps mutilé de son grand-prêtre.

L'exploration prudente qui suit ne donne plus lieu à aucun combat : il est clair que tous les agresseurs se sont enfuis. Ils ont d'ailleurs emportés avec eux les montures de nos amis (à moins que celles-ci ne se soient échappées). L'écurie de l'auberge est elle aussi vide. Épuisés par les dernières heures et renonçant à braver la jungle dans la nuit, le groupe décide donc de dormir cette nuit dans l'abri de l'auberge.

4. UN TRISTE RETOUR

Le lendemain à l'aube, les aventuriers confectionnent une civière pour le corps de Sarcem et se mettent en route vers Cauldron, accompagnés de Shensen et de Chana, cette dernière toujours attachée. La longue marche est rendue pénible par la pluie qui tombe de plus en plus dru jour après jour. Avant de sortir de la forêt, les compagnons doivent subir l'assaut d'une bande de Vélociraptors affamés. Même si Chana est à deux doigts de se faire emmener pantelante par l'un des fauves, la Compagnie des Explorateurs parvient à se débarrasser des dangereux reptiles. Après une nuit calme, passée dans les premiers contreforts des collines bordant le volcan de Cauldron, tout le monde reprend la route sous une pluie qui tombe maintenant en grosses averses pendant la moitié du temps. Quand nos amis arrivent dans le crépuscule aux portes de Cauldron, Jenya et un grand nombre d'adeptes sont réunis à les attendre, avertis de la tragédie et de leur arrivée par un oiseau messenger envoyé au matin par Sylvanas.



C'est une Jenya digne mais visiblement effroyablement attristée qui guide la procession sur les pavés glissants de Cauldron. A l'arrivée au temple, le corps de Sarcem est emporté et Jenya propose à Jozan et à ceux qui le souhaitent de la suivre. Bisly et Shensen profitent de ce moment pour prendre congé.

Une fois dans son bureau, la prêtresse demande qu'on lui remette la masse sacrée du culte. Comme Jozan offre également les deux bagues et le collier décoré d'une perle qu'il a découvert sur Sarcem, Jenya lui rend ceux-ci :

« Tu peux conserver ces objets si tu me promets que toi et tes amis vous ferez tout pour retrouver le commanditaire de cette infamie. Il en va d'ailleurs de même de l'armure de notre grand-prêtre, elle est dorénavant tienne si tu le souhaites. »

Puis, se tournant vers Chana et avec une lueur farouche dans les yeux, Jenya reprend :

« Je vois qu'une des complices de ce forfait est entre vos mains. Que savez vous d'elle ? »

Mise au courant par nos amis, la prêtresse courroucée reprend : »

« Ainsi ces Rats des Ruelles ont osé s'attaquer à notre clergé ! Laissez moi cette fille que nous la questionnions cette nuit à propos de son chef et de sa tanière. Il ne lui sera fait aucun mal, je vous l'assure, mais elle parlera. »

« Une dernière chose toutefois, avez-vous trouvé sur Sarcem 8 baguettes ? »

Devant la réponse négative de nos héros, Jenya se prend la tête dans les mains et leur explique que ces baguettes étaient la raison du voyage de Sarcem, et peut-être de sa mort. La saison des pluies peut être particulièrement dangereuse pour les habitants de Cauldron, et en particulier pour ceux qui vivent près du lac dans les bas quartiers. Si les pluies sont violentes, le niveau peut monter et déclencher des inondations aussi catastrophiques pour les biens que pour

la vie des habitants. De ce fait, depuis plus de trente ans et une calamité particulièrement destructrice, les cultes de Cauldron se cotisaient pour se procurer des artefacts leur permettant de contrôler les excès de la nature. Les baguettes sont ces artefacts. Mais ces dernières années les saisons des pluies furent peu violentes et petit à petit les autres cultes de Cauldron se sont désintéressés de participer (financièrement et physiquement) à cette mesure de prévention. Les baguettes de Sarcem étaient les seules disponibles et avaient été le résultat de sa seule persévérance. Si on ne les retrouve pas, Cauldron sera à la merci des caprices du temps dans le mois et demi qui vient.

Se levant, Jenya va ouvrir les rideaux qui donnent sur la nuit de la cité. Avec pour bruit de fond, le clapotis continu des gouttes qui tombent obstinément, Jenya reprend d'une voix lasse :

« Et j'ai bien peur mes amis que cette année soit la plus capricieuse de toute ... »

Le lendemain matin, les aventuriers en sont au petit déjeuner à l'auberge de la Choppe Renversée quand une visite inattendue intervient. Bisly, trempé par la pluie et portant sac à dos et baluchon, rentre dans la salle commune. Il paraît relativement renfrogné et ne tarde pas à se renseigner pour avoir une chambre dans l'établissement : il semblerait qu'il y ait une petite pause dans sa relation avec Mapple...



Alors qu'il vient rejoindre ses compagnons attablés, c'est cette fois Shensen qui interrompt la réunion. L'elfe noire est venue pour offrir à chacun une récompense pour l'avoir sauvée : elle fait le tour des aventuriers en leur remettant à chacun une bourse volumineuse. Enfin, pas vraiment à tous... lorsque la druide arrive devant Sylvanas, c'est une belle épée qu'elle lui offre.

« Et voici aussi pour Onyx » achève-t-elle en tendant une baguette à l'elfe avec un sourire **« Cela lui aiguïsera les crocs lors d'éventuelles mauvaises rencontres. »**

Mais le défilé des visiteurs n'est pas achevé. C'est maintenant au tour d'un nain détrempé et à la barbe dégoulinante de se présenter à la table des Explorateurs :

« Je suis à la recherche d'un certain Vegmar qui m'a fait mander de Lérendi afin de procéder à une réparation urgente d'une statue de grande valeur. Est-il parmi vous messires ? »

Notre paladin, impatient de conclure cette affaire, se lève d'un bond. Après un court échange il est clair que le nouvel arrivant est le sculpteur appelé pour remettre en état la statue de Moradin. La fin de la négociation, que rejoint un Rurik assoiffé, s'achève comme il est de règle chez les nains bien éduqués: au bar et devant une ou deux choppes de bières.



Pour le reste de la journée, nos amis, ne sachant par où poursuivre leurs recherches décident de vaquer à leurs propres occupations. Le soir, à leur retour à l'auberge un message de Jenya Urikas les attend, requérant leur présence au Temple. Toujours sous une pluie battante et qui ne faiblit pas, les aventuriers se hâtent vers le rendez-vous. Jenya les reçoit immédiatement et leur demande si ils ont progressé sur le sujet des baguettes. Devant les réponses négatives du groupe, la prêtresse propose de lancer un miracle afin de communiquer avec l'âme de Sarcem dont le corps gît dans une chapelle attenante. L'idée ne semble pas vraiment excellente à Vegmar qui ne pense pas que le grand prêtre puisse vraiment apporter de nouveaux éléments sur l'endroit où se trouvent maintenant les baguettes. Non, il serait bien plus intéressant de pouvoir lancer un sortilège de localisation de ces objets...

Prenant la balle au bond, Dimble explique que ce sort peut sans doute lui être enseigné par son mentor, Vortimax. Ceci devrait être prêt après demain soir. Toutefois il reste un détail : afin de pouvoir utiliser le sortilège une description parfaite des objets recherchés est indispensable. Et c'est donc avant tout pour cette raison que Jenya et nos amis se rendent au chevet du cadavre de Sarcem. Le miracle de Jenya produit l'effet désiré, même si la langue manquante du saint homme rend la compréhension difficile. Les héros obtiennent le descriptif précis des baguettes de contrôle des eaux : longues de 45 centimètres, de section ronde de 8 mm de diamètre et revêtues d'une feuille métallique sur laquelle des symboles de St Cuthbert ont été finement gravés. Les compagnons en profitent également pour tenter une ou deux questions supplémentaires mais malheureusement l'âme de Sarcem ne peut rien communiquer de notablement nouveau. Satisfaite néanmoins, Jenya les raccompagne à la porte du temple en les invitant à la cérémonie funèbre qui aura lieu le lendemain soir ici même.

La journée du lendemain est une nouvelle fois consacrée à des activités personnelles. Rurik est chargé de la vente des armes récoltées au Singe Veinard et c'est avec une somme rondelette que notre guerrier revient de son expédition. La journée devait être des plus joyeuses car elle marque le début du marché du Festival des Pluies. Mais les torrents qui descendent du ciel depuis plusieurs jours ont rendu la ville maussade. Le niveau du lac est en train de franchir sa cote



d'alerte et les habitants s'inquiètent de la non intervention des autorités locales. Au crépuscule, les aventuriers se rendent à la cérémonie de crémation de Sarcem Delasharn. La pluie qui n'a pas cessée rend difficile l'allumage du brasier. Malgré ces conditions climatiques aucun des adeptes de St Cuthbert n'est absent. Les rangées des prêtres en tenue d'apparat et figés dans une posture martiale semblent autant de promesses à leur ancien grand prêtre : il sera vengé et justice sera faite. C'est finalement Jenya, nouvelle responsable de l'église, qui achève la cérémonie en brandissant la masse sacrée du culte pour un dernier adieu à son vieil ami et prédécesseur.

Le lendemain matin, au petit déjeuner, Vegmar voit arriver une Sondor catastrophée. Après avoir suivi celle-ci le paladin constate les dégâts dans le temple de Moradin en voie de restauration : l'eau est en train de monter dans les sous-sols et on patauge jusqu'au cheville dans la chapelle. En ce qui concerne les autres aventuriers, la journée se déroule sans grand événement. Bisly, libre de contrainte, a mis à profit son temps libre pour faire un tour à la boutique d'objets magiques de Skie et aussi de visiter les étals du marché du Festival. A la fin de la journée, un Dimble impatient arrive en courant à l'auberge : il est prêt à utiliser le nouveau sort de localisation qu'il vient d'apprendre. Encouragé par ses compagnons le petit magicien entame donc son incantation. Il ressent bientôt une légère vibration lorsqu'il se tourne vers l'ouest. Avancant sous les gouttes de pluie, ses amis à sa suite, notre héros arrive finalement jusqu'à la porte de la ville : le signal s'est renforcé et les baguettes sont sans doute dans un lieu à l'extérieur de l'enceinte. Au vu des conditions climatiques extrêmes, il est finalement convenu de reprendre l'investigation le lendemain.

Mais comme la veille, la nuit voit une pluie battante continuer de s'abattre sur Cauldron. Vegmar est réveillé à l'aube par les volontaires Nains qui sont en train de préparer la forteresse Malachite à l'arrivée des pères Nains. Il a fallu surseoir au déménagement des volontaires dans ces lieux car une inondation massive s'est développée durant la nuit : l'eau arrive maintenant à presque un mètre de haut dans les couloirs de Malachite !

En ville la situation est elle-même de plus en plus critique. Les habitations les plus modestes des bords du lac sont sous les eaux, malgré les pilotis. Plusieurs maisons se sont effondrées et des réfugiés commencent à chercher des abris un peu plus haut dans la cité. La tension est palpable et les habitants commencent à se plaindre ouvertement du manque d'assistance apporté par les cultes et la mairie.

5. A LA RECHERCHE DES BAGUETTES DE SARCEM

Cependant, la Compagnie des explorateurs a décidé de suivre son magicien et de reprendre la localisation des baguettes salvatrices. Malheureusement, après être sortis de la ville et avoir acquis la certitude que les objets recherchés se situent sous les pentes du volcan, les recherches des compagnons ne permettent pas de trouver un quelconque passage dans la végétation dense et les rocailles. Sylvanas, qui a confié Onyx à un dresseur depuis trois jours, se propose de poursuivre les recherches durant l'après-midi. Après une nouvelle journée sous la pluie, nos aventuriers se retrouvent au dîner pour faire le point sur la situation. Certes chacun a pu se consacrer à faire quelques emplettes et à se perfectionner dans ses compétences mais le moyen de faire face aux inondations reste hors de



portée : Sylvanas est rentré bredouille. En plus, les déplacements dans Cauldron sont devenus des plus hasardeux. Les chutes sur les pavés détrempés ou ruisselants n'ont pas épargné nos amis qui souffrent de plusieurs plaies et bosses, sans gravité toutefois.

Le lendemain matin, pas de changement à l'horizon météo mais un billet est glissé aux explorateurs par le patron de La Choppe Renversée. Le mot est un rendez-vous proposé par un énigmatique anonyme. A minuit, pour une somme de 300 po, l'inconnu ^{attendra} les compagnons près du Pavillon du Lac. Il semble savoir ce que cherche nos amis et propose de leur vendre le renseignement qui leur permettra de progresser enfin. Après une nouvelle journée de recherches infructueuses pour Sylvanas, il est donc décidé de réunir la somme et de se rendre à l'invitation. La progression vers les rives du lac est encore plus périlleuse que les déplacements dans les autres endroits de la ville. Quelques lourdes chutes émaillent le trajet des héros de Cauldron. Quand ils arrivent vers le lac, nos amis peuvent à nouveau juger de la gravité des inondations : toute la zone de l'Avenue des Cendres est maintenant sous les eaux. Des fragments de constructions en bois sont charriés par le courant. Bisly voit même sous ses yeux la petite demeure de Mapple finir de s'effondrer sous l'effet de l'inondation.

Tout prêt du lac, à moitié juché sur le tronc d'un vieil arbre dont les racines n'ont pas encore été sapées par les eaux, se tient une forme humaine, enveloppée dans un grand poncho sombre. L'individu est à peine discernable tant le rideau de la pluie bouche rapidement toute visibilité.

« Bienvenue à La Compagnie des Explorateurs ! » lance une voix un peu narquoise « Avez-vous le petit encouragement dont je vous ai fait part ? »

« Ne devrions nous pas recevoir d'abord le renseignement promis ? » interroge un Vegmar soupçonneux.

« Ecoutez, le fait de recevoir d'abord mon paiement n'est pas négociable. » reprend l'autre. « Si vous n'acceptez pas alors dites adieu à mes informations. »

Se rendant aux exigences de l'informateur, le paladin lui lance la pesante bourse que nos amis ont remplie. Même si le jet de notre aventurier est approximatif et qu'il se dirige en fait droit dans le lac, l'interlocuteur parvient d'un bond lesté et d'un geste précis à se saisir du projectile. Après avoir jeté un œil au contenu de la bourse, l'homme sort un rouleau de parchemin entouré d'une feuille de palmier de dessous son poncho et il le lance en retour. Vegmar n'a aucun effort à

faire pour capter le cylindre alors que son précédent propriétaire se jette d'un plongeon impeccable dans les eaux du lac derrière lui, y disparaissant comme par magie.

Cherchant et trouvant un endroit à couvert pour prendre connaissance des informations, les Explorateurs découvrent que l'on leur a remis une carte menant à un endroit situé à l'extérieur de la ville, non loin de la porte ouest. Décidant que la situation météorologique est suffisamment grave pour que l'on ne perde plus une minute, les aventuriers se mettent immédiatement en route vers la porte ouest. Arrivés à celle-ci, ils sont arrêtés par la garde qui finit par les laisser sortir de la ville après avoir reconnu les médailles de nos amis.

Malgré la nuit et la dangerosité de la pente, les indications du plan mènent le groupe droit vers un boyau exigü et dissimulé sous un habile camouflage. Les compagnons s'introduisent un à un dans le passage étroit et poisseux de boue. Après quelques mètres franchis en rampant, il devient possible de se redresser sur le sol glissant de ce qui semble être un ancien conduit de lave qui s'enfonce avec une pente sévère dans les entrailles du volcan. Conscients de la précarité de l'équilibre sur cette surface, les Explorateurs s'encordent tous ensemble. Bisly, dont l'épée courte a été illuminée par Jozan, prend la tête du convoi qui commence à descendre à petits pas. Mais après quelques minutes sans problème, un léger instant de déconcentration de Dimble, second dans le convoi, le fait trébucher.

« Attention ! Attention ! Prêts pour le départ !!... »

Mets tes deux pieds en canard,

C'est la chenille qui redémarre ... »

Voilà donc Vegmar qui, derrière Dimble, part en avant tel un Nain monté sur savonnette. Derrière lui, Rurik, tout aussi surpris, ne parvient pas à ralentir le mouvement et se met lui-même au pas de course en battant des bras. Jozan, d'habitude si costaud, ne peut que voir ses deux pieds se mettre à glisser sur le sol, entraînés par le poids qui s'est mis en branle en avant. Enfin, fermant la marche, c'est un Sylvanas fataliste qui se fait tracter par le reste de la troupe. Bisly, quant à lui, a tout juste eu le temps de se jeter le long d'une paroi et de se décrocher la corde d'autour de la bedaine pour ne pas se faire piétiner par ses cinq compagnons. Dans une série de jurons et de glissades la colonne d'alpinistes amateurs passent devant les yeux ahuris de notre voleur.

Regardant à la fois en avant et en arrière, les protagonistes rentrent dans l'obscurité et passent au pas de course derrière Dimble qui, bien calé sur ses fesses, est en train de songer à une nouvelle invention gnome pour distraire les petits et les grands dans les foires...

Mais quelques dizaines de mètres dans le noir plus loin, le petit train parvient à ralentir et à s'arrêter sans plus de bobos. Rejoints par Bisly, les cinq compagnons restent hésitants entre rire et effroi (il y a peut-être un gouffre vers l'avant après tout). Mais finalement, quand enfin le boyau voit sa pente diminuer, c'est une lueur verdâtre et fantomatique qui apparaît au bout du tunnel. Bisly, en bon éclaireur, va faire une petite reconnaissance avant de revenir décrire ce qu'il a découvert à ses amis :

« Il y a une immense caverne là devant d'au moins cinquante mètres de haut. On arrive sur une corniche et il y a un lac d'eau verte phosphorescente qui est en contrebas d'au moins trente mètres. A oui, sur la corniche il y a une baraque en bois qui se raccorde à un mécanisme du genre ascenseur. Je n'ai vu personne mais il vaut mieux ne pas faire de bruit »



Suivant le petit voleur, le groupe débouche donc sur la corniche. L'atmosphère du lieu est à la fois excessivement chaude et excessivement humide. Immédiatement, la sueur monte au front de nos héros qui jettent un œil sur les lieux.

6. DANS LE REPERE DE LA TRIADE D'EBENE

L'ascenseur est en fait plutôt un téléphérique. Deux grosses cordes descendent vers une seconde construction de bois située sur une plage en contrebas, de l'autre côté d'un lac d'eau verdâtre dans lequel des algues flottent doucement. Après la plage, on aperçoit de façon imprécise une grande construction de pierre qui tapisse la paroi opposée de la caverne. De temps à autre de légères ondulations se déclenchent à la surface du lac. De ce côté ci du lac, une autre plage, plus petite, est visible en contrebas sur la gauche et à une quinzaine de mètres. Avant d'inspecter plus avant, il est décidé d'investir tout d'abord la construction en bois. Une porte non fermée permet à Bisly de gagner une première pièce qui contient un mécanisme comprenant une grosse poulie et une manivelle. Il y a aussi une seconde porte dans la pièce. Alors que ses compagnons investissent les lieux, le hobbit place son oreille contre la seconde porte et ouvre celle-ci sans plus de précautions... pour se retrouver nez à nez avec deux mercenaires encore plus surpris que lui.

Réalisant qu'ils sont attaqués par une troupe en surnombre, les deux sentinelles se rendent immédiatement et sans résistance. Ne prenant aucun risque les Explorateurs les ligotent avant de les interroger. Rapidement on leur apprend que Triel est réfugié dans les bâtiments en moitié en ruine qui sont plus bas. Elle aurait une vingtaine de mercenaires avec elle. Mais il y a aussi deux autres « associés » avec la rouquine : un hobbit barbu et renfermé et un autre gars mais que personne n'a jamais vu pour l'instant. A priori, voilà tout ce que savent les deux sbires. Après avoir récupéré une clef supposée permettre d'actionner le téléphérique, les compagnons bâillonnent solidement les deux captifs et les laissent dans une petite réserve attenante à la pièce. Ressortant sur la corniche, les compagnons s'approchent de la cage peu rassurante qui sert de cabine au téléphérique.

Remarquant quelques planches sur le sol, les aventuriers en font un passage vers la cabine qui pend à son câble, légèrement éloignée de la corniche. Après un examen attentif, il est décidé de n'emprunter le mécanisme que deux ou trois à la fois. Pendant que Jozan et Rurik maintiennent la cabine immobile, Dimble, Bisly et enfin Vegmar y pénètrent. Se rendant ensuite dans la salle à la poulie, Jozan et Rurik en déverrouillent le mécanisme avec la clef puis commence à tourner la manivelle. A l'extérieur, dans un grincement, la cage se met en branle et commence à descendre avec un léger balancement.

Une minute plus tard, les trois occupants sont à bon port et sautent sur la plage avant de se rendre à l'unique porte de la cabane de bois où se fixe la partie basse du téléphérique. Après s'être assuré qu'aucun bruit n'émane de ce bâtiment, Bisly ouvre la porte. Le hobbit se trouve dans une pièce rectangulaire et étroite. Des piles de rondins de bois ont été montées le long de la paroi de gauche, la couvrant totalement de haut en bas. Comme notre voleur fait un pas en avant, une légère résistance contre son tibia lui fait réaliser qu'il a peut-être un peu bâclée l'inspection des lieux... Soudain, relâchés par le fil qu'il vient d'actionner, les rondins de bois dévalent sur le hobbit qui se protège tant bien que mal. Alertés par le bruit, Dimble et Vegmar se précipitent et aident un Bisly courbaturé à se redresser. Le mur de rondins disparu, leurs yeux découvrent une seconde partie de la pièce qui contient un mécanisme symétrique de celui du haut. Les compères réalisent alors que la clef de Rurik leur sera utile de ce côté également. Ressortant du baraquement, les trois Explorateurs font de grands signes à leurs compagnons restés sur la corniche. Semblant comprendre, la cabine remonte pour redescendre deux minutes plus tard. Sylvanas en descend avec la fameuse clef. Le mécanisme est encore une fois remonté et Jozan rentre dans la cabine en premier. Il faut maintenant que Rurik y pénètre également. Mais cette fois plus personne ne maintient en place la cage qui oscille dans le vide. Le guerrier Nain choisit de sauter en avant plutôt que de tenter une entrée en équilibre sur les deux planches. Il atterrit impeccablement sur le plancher, en déclenchant toutefois des grincements et des oscillations

inquiétants. Depuis le bas Sylvanas et Vegmar se mettent alors à actionner le tambour pour ramener les deux derniers membres du groupe sur la plage.

Les aventuriers optent ensuite pour la porte la plus proche dans le bâtiment de roches. L'architecture de celui-ci n'est pas familière aux héros. Les angles semblent polis et arrondis, les portes sont étroites et assez basses. Après avoir contrôlé qu'aucun bruit n'était perceptible de l'autre côté, Bisly fait pression sur la porte devant lui. Le mécanisme en est assez peu banal : la porte pivote autour d'un axe vertical situé en son centre, telle une porte à tambour. Ceci rend encore plus étroit le passage vers la pièce située derrière, ne laissant de la place que pour un seul entrant.

Justement, la pièce semble éclairée et c'est finalement après une prudente inspection du seuil que Bisly s'y engage. Les lieux sont vides. Une longue table et une douzaine de chaises sont situées au milieu de la pièce qu'éclairent deux braseros. Cet endroit semble assez fréquemment utilisé. Comme à l'extérieur, l'humidité et la chaleur sont intenses, continuant de peser sur nos amis. De la sueur ruisselle sur le front et dans les yeux de nos amis qui doivent s'éponger fréquemment. La salle comporte plusieurs portes. C'est finalement la plus large que choisissent d'emprunter les Explorateurs, toujours avec moult précautions. Toutefois, cela n'empêche pas Bisly de déclencher une trappe sous ses pieds lorsqu'il pénètre dans un large corridor. Heureusement, les réflexes entraînés du voleur lui permettent de se jeter en arrière avant la chute. Demandant aux autres de longer les murs à sa manière, le hobbit se met à progresser vers le fond de la pièce où l'attend une porte exactement semblable à celle qu'il vient d'emprunter.

Les deux murs du corridor sont percés de plusieurs meurtrières situées à un mètre soixante du sol environ. Même si ces dispositifs incitent nos amis à la méfiance, il semble que personne ne soit à l'affût derrière ceux-ci. En effet, après une progression prudente et lente le long des deux murs, nos héros se retrouvent sans encombre à l'autre extrémité du hall. Bisly ouvre prudemment la porte qui pivote et révèle une salle aux proportions gigantesques. L'endroit est faiblement éclairé par des paquets de mousses phosphorescentes qui parsèment la voûte. La géométrie de la salle est étrangère, avec de nombreuses alcôves circulaires qui se font face dans une parfaite symétrie. Des grandes tables ont été disposées dans la pièce et en occupent toute la partie centrale.

Les aventuriers se dirigent vers la table la plus proche. Ils découvrent quelques pièces métalliques de petite taille. Le métal est étrange, à la fois très flexible mais très résistant. Son contact est très froid. Intrigués, les compagnons décident d'en découvrir plus en inspectant chaque table et ses alentours. Tandis que Bisly rassemble de son mieux les fragments qu'il découvre, Vegmar est en train de s'intéresser aux fresques anciennes et partiellement effacées qui tapissent les murs.

« Il semble que ces lieux aient été bâtis par une race de type aquatique ou pour le moins amphibien. Ces constructions devaient être situées sous la surface de l'eau à une époque. Par contre les scènes semblent montrer que les créateurs de l'endroit ne rechignaient pas à profiter d'esclaves et qu'ils avaient des rituels pour le moins barbares. De peu sympathiques voisins en fait. Heureusement ils semblent disparus depuis des dizaines d'années. » explique le paladin lorsqu'il rejoint ses amis.

« Mais qu'est ce que tu as trouvé là ? » reprend le Nain en voyant Sylvanas ramasser ce qui semble une liasse de parchemins en mauvais état.

« Et bien cela ressemble à des plans d'une espèce de cage ou de quelque chose d'approchant en tout cas. » répond Rurik en jetant un œil aux feuillets du Ranger et en les rassemblant à d'autres déjà découvert dans l'endroit. « C'est assez étrange, les plans sont incomplets mais il semble que de l'adamantine et de l'acier froid soient utilisés pour la fabrication d'un objet de taille assez grande qui aurait l'allure d'une cage pour colibri. Je ne sais pas quel prisonnier on veut y mettre mais en tout cas le constructeur ne badine pas avec la solidité... »

Alors que les aventuriers s'approchent de la dernière table située tout au fond de la pièce, une espèce de gémissement rauque se fait entendre, repris en écho par tous les murs.

« J'ai l'impression qu'il y a une créature cachée sous cette table. » murmure Vegmar aux autres. Il reprend ensuite à haute voix en continuant à s'approcher

« Qui est là ? Montrez-vous et nous ne vous ferons aucun mal ! »

Mais comme la créature gémissante continue de se dissimuler, les aventuriers encerclent l'endroit et il est décidé de basculer la table afin de révéler ce qui se tapit dessous. Seul Rurik ne participe pas à la manœuvre, visiblement ému par les lamentations. Comme les autres mettent leur plan à exécution, ils découvrent une créature prostrée et gémissante à l'apparence vaguement humanoïde mais qui arbore également des traits amphibiens. La bouche garnie de crocs aiguisés que la créature exhibe n'a rien de rassurant surtout quand elle s'ouvre dans un hurlement effroyable comme à l'instant.



Les compagnons encaissent avec douleur les ondes sonores déchirantes avant de reprendre leurs esprits avec peine. A nouveau Vegmar s'adresse à la créature pour lui demander ce qu'elle fait là ! Jaugeant un instant la situation et haussant les épaules d'un air misérable, le monstre finit par dire d'un ton geignard et hésitant :

« Pas faire du mal à Muldy, étrangers... Muldy attendre Maîtresse depuis longtemps ... Maîtresse partie et Muldy seul... Muldy très faim ! »

Vegmar parvient finalement à rassurer Muldy. Apitoyé par le monstre, les compagnons finissent par trouver de la nourriture à lui donner. Pendant que la créature se goinfre, elle continue de répondre aux questions de nos amis. Muldy est en fait un Slaad. Il a été « appelé » par la Maîtresse il y a très longtemps. La Maîtresse n'était pas une

femme rousse et Muldy ne la connaissait que sous le nom de Maîtresse. Sous les ordres de la Maîtresse des gens travaillaient et construisaient des choses dans la grande salle. Finalement le Slaad supplie Vegmar de le prendre avec lui et de remplacer la Maîtresse qui était sans doute une méchante femme. En échange, Muldy offre son trésor empaqueté dans une espèce de cape soyeuse. Embarrassé, le paladin au grand cœur ne peut se résoudre à laisser une nouvelle fois seule cette pauvre créature. Muldy sera son écuyer !

Rebroussant chemin, la Compagnie des Explorateurs revient dans la salle de l'entrée. La porte de droite une fois ouverte révèle une pièce dont le sol est envahi de toiles et de fils qui s'enchevêtrent de façon complexe. En tentant d'emprunter ce chemin, les aventuriers déclenchent un piège et une alarme. La porte située au fond de cette petite salle s'ouvre pour permettre à des brigands de voir de quoi il retourne. S'apercevant du nombre des intrus, les gardes font demi-tour et ferment solidement la porte derrière eux. Après avoir vainement tenté de forcer le passage, les compagnons font demi-tour, non sans mettre en flammes le piège de fils et de toiles.

Après avoir retraversé à nouveau la salle de l'entrée, le groupe est sur le point de poursuivre sa route en empruntant la dernière porte. Mais à peine celle-ci est-elle ouverte que les compagnons voient arriver sur leurs arrières une escouade de brigands venus de l'extérieur, et bientôt rejoints par des renforts qui se glissent par la porte refermée depuis peu. Dans le combat qui suit, nos amis prennent rapidement le dessus, bénéficiant au passage de l'aide de Muldy qui s'avère un redoutable piège à loup ;-).

Leurs adversaires morts ou mis en fuite, les Explorateurs interrogent le brigand qu'ils ont réussi à capturer. En échange d'une promesse de le laisser fuir, l'homme indique qu'il y a une vingtaine de gardes dans l'endroit. Il y aurait aussi trois meneurs : Triel est une humaine rousse, Skaven, un hobbit magicien, et enfin un troisième gars, nommé Tarkilar. Ce dernier ne s'est pas

montré depuis deux semaines. Il semble qu'il soit retiré dans le fond du complexe et ses acolytes ne semblent pas pressés de le retrouver. L'homme indique aussi qu'il est affecté dans le groupe de Skaven et que les quartiers de celui-ci sont situés sur la droite en sortant par la plage.

Le groupe des aventuriers, Vegmar toujours suivi comme son ombre par Muldy, se rend à la porte qui doit mener aux quartiers de Skaven. A nouveau les aventuriers se retrouvent sous le feu des projectiles de brigands embusqués dans les couloirs. Mais ces derniers ne tardent pas à se replier en courant. La porte censée donner dans la chambre et le bureau de Skaven est complètement impossible à ouvrir. Dimble parie d'ailleurs sur une fermeture magique. Après avoir inspecté les quelques pièces accessibles des alentours, les aventuriers ouvrent finalement une porte qui donne sur une pièce envahie de lourdes toiles d'araignée. A peine l'un de nos amis fait-il un pas dans les lieux que surgissent les propriétaires de l'endroit. Mais, malgré les fils gluants qui ralentissent leurs mouvements, nos héros parviennent à ce défaire des monstrueux arachnoïdes. Après avoir rebroussé chemin dans le couloir, les compagnons ouvrent une nouvelle porte qui mène elle aussi à une salle pleine de toiles. Cependant la masse des fils s'articule autour d'un boyau qui s'enfonce dans le réseau gluant. Décidant de suivre ce passage, les Explorateurs s'enfoncent dans ce qui semble une suite de cavernes constellées de toiles.

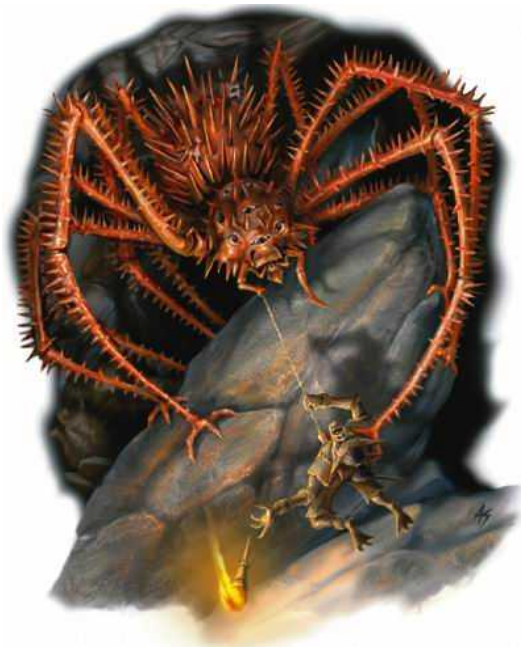
Soudainement, deux créatures abominables, mi humaines mi arachnides, se ruent sur le groupe, semblant décidés à utiliser le réseau de toiles contre les aventuriers. Mais à nouveau les Explorateurs font montre d'un bel esprit de corps et les Ettercaps sont rapidement occis sans grand dommage pour nos héros qui, au passage, s'emparent du trésor des créatures.

Le tunnel de toile finit enfin par déboucher sur une caverne un peu moins encombrée. Alors que tous pénètrent prudemment, un mouvement furtif attire l'attention de l'un de nos amis. Une petite forme humanoïde est en train de marcher de façon invraisemblable sur le mur couvert de toile. Il se tourne vers le groupe et d'un geste vif accompagné d'une incantation sonore il projette un éclair vers les aventuriers. A cet instant, un autre occupant des lieux se révèle, perché sur une corniche à plus de quatre mètres de haut. Il s'agit d'une énorme araignée dont le corps est constellé de piquants acérés, ses yeux multiples ont une forme et un regard bizarrement proche de celui d'un humain et une intelligence certaine y luit. Alors que les Explorateurs cherchent à se remettre en position pour éviter les projectiles de Skaven, l'araignée projette sur Bisly une espèce de crochet harpon et ramène la petite proie vers ses mandibules. Le petit voleur évite d'être empalé sur l'un des piquants et cherche à se défendre de son épée courte.



Dimble répond en déclenchant une boule de feu en direction de son confrère alors que les flèches de Sylvanas sifflent vers l'araignée. Vegmar ne tarde pas à se faire capturer lui aussi par le second crochet harpon. Pendant ce temps, Muldy s'est mis à l'abri laissant à Jozan et Rurik le soin de se ruer vers le Magicien hobbit qui continue de progresser le long des murs en faisant fi de la pesanteur. Alors qu'ils arrivent en contrebas de ce dernier, les deux compères sont surpris par un nouvel Ettercap qui se joint à la mêlée.

Mais rien n'arrête décidément les Explorateurs. Les sorts de Skaven, le venin de l'Ettercap et même les crochets de l'araignée harpon ne feront que reculer l'inéluctable. Après quelques instants d'un combat acharné les ennemis des Explorateurs passent de vie à trépas.



Eprouvés malgré tout par la violence de la confrontation, nos amis se penchent sur le cadavre de leurs adversaires. Le corps sans vie du sorcier hobbit (certainement le dénommé Skaven) est fouillé par Jozan et Rurik, bientôt rejoint par Dimble. Nos héros mettent la main sur une première baguette de contrôle des eaux ainsi que sur un trousseau de clefs. Par ailleurs, le magicien est particulièrement bien équipé et nos amis récupèrent également une autre baguette à la fonction inconnue, une paire de lorgnons grossissants ainsi que des chaussons qui permettent de marcher le long des murs à la façon d'un insecte. Enfin, les aventuriers font aussi main basse sur des potions, des bracelets d'armure et une perle mystérieuse.

Pendant ce temps, Vegmar, Sylvanas et Bisly font le tour de la caverne envahie de toiles afin d'en fouiller les moindres recoins. C'est finalement dans une petite caverne exiguë et proche du plafond que Bisly découvre un cocon de soie bien remplie. Le petit voleur traîne derrière lui sa trouvaille et la bascule vers les bras de Vegmar situé trois mètres plus bas. Malheureusement les deux compères ont mal calculé leur affaire et le colis pesant s'écrase finalement au sol avec un bruit de verre brisé et un craquement sec. Des pièces d'or et d'argent se déversent sur le sol, ainsi que quelques objets. Mais certains des trésors n'ont pas résistés au choc : une potion, une belle harpe ancienne et une seconde baguette de contrôle des eaux ont fait les frais de la chute. Lorsque Bisly arrive au sol c'est pour affronter le regard courroucé de Jozan qui tient la baguette brisée en deux morceaux inutiles. Mais alors que notre voleur explique l'incident, le prêtre de St Cuthbert remarque qu'il glisse subrepticement un objet brillant dans sa poche.

« Bisly ! Peux-tu nous montrer ce que tu cherches à cacher dans ta poche ? » s'exclame sévèrement Jozan.

Gêné, le hobbit cherche à échapper à la question mais rien n'y fait, son compagnon finit par lui faire exhiber une belle bague en or décorée d'une magnifique pierre précieuse.

« Tu devrais avoir honte, Bisly ! » s'exclame Vegmar alors que notre voleur glisse à contre-cœur la bague dans le trésor commun du groupe.

Les Explorateurs décident de continuer leur mission. En revenant sur leurs pas, ils s'approchent de l'entrée d'une caverne qu'ils avaient laissée de côté un peu plus tôt. L'air chaud et humide qui s'échappe de l'endroit porte une odeur putride de charognes. Rurik, lassé de toutes ces araignées, propose, avec un petit frisson d'angoisse, de faire demi-tour. Mais il est déjà trop tard, certaines des habitantes des lieux accourent et se jettent sur Vegmar et Bisly qui ont franchi le seuil. Finalement chacun est obligé de venir affronter les monstres. Après un combat acharné, nos héros se débarrassent des arachnides mais non sans avoir été mordus. Vegmar, Rurik et Bisly sont maintenant affaiblis par le venin qui court dans leurs veines. Sans trouver quoi que ce soit d'intéressant dans le repère, les aventuriers sortent finalement du réseau de cavernes afin de retourner vers les pièces fermées où ils n'avaient pu pénétrer.

L'une des clefs permet effectivement d'ouvrir la porte. Derrière celle-ci nos amis découvrent une pièce de travail à l'air agréablement frais et sec. Intrigué Vegmar fait quelques pas en avant. Soudain une espèce de forme se matérialise dans l'air au dessus du nain. Cela ressemble à une tornade en modèle réduit. La chose aspire littéralement le paladin qui disparaît à moitié avec un cri de surprise. Heureusement, les compagnons du nain réagissent vite et parviennent à retenir leur ami et à le ramener au sol, à moitié suffoquant.



La créature, un élémentaire de l'air certainement, prend un peu de consistance et se rue à l'assaut de nos héros en cherchant à les faire rebrousser chemin. Mais les Explorateurs en ont vu d'autres : ce qui peut se toucher, ils peuvent le vaincre ! Après quelques coups le monstre se dissipe pour disparaître à jamais. Refermant la porte de la salle, les compagnons décident de fouiller les lieux. Les mouvements de l'élémentaire ont fait voler en tous sens un grand nombre de parchemins et de feuillets qui garnissaient les étagères et le dessus d'une table de travail encombrée. Jetant un œil à tous ce fatras, nos amis font trois intéressantes découvertes :

- Le sorcier hobbit semblait un adorateur de Vecna, une déesse maléfique.
- Skaven avait aussi réuni pas mal de documents sur les Koprus, la race maléfique et amphibie qui a bâtie les lieux.
- Enfin, le lettré tenait un journal !

Bisly parcourt le dernier document rapidement.

« C'est écrit en hobbit mais il y a des passages incompréhensibles. En plus c'est très volumineux. Il Va me falloir un peu de temps si vous voulez que je tire quelque chose de cela. »

« Bon on va voir cela après que nous ayons regardé derrière cette porte. » répond Vegmar curieux d'en savoir plus sur leur défunt adversaire.

L'une des clefs ouvre la porte qui donne sur la chambre du sorcier hobbit. Nos amis ne prennent que quelques instants avant de détecter un double fond dans l'un des tiroirs de la bibliothèque. Bisly inspecte précautionneusement le mécanisme. Son œil est attiré par une étrange inscription qui semble contenir un motif étrange... Soudain le voleur rejette la tête en arrière et évite de justesse une petite forme serpentine qui passe à quelques millimètres de sa gorge puis disparaît dans un nuage de fumée.

« Nom d'un chien, qu'est-ce que c'était que ce maléfice ! » s'écrie le hobbit encore tremblant.

« Sans doute une espèce de glyphe de garde. » répond Dimble « Mais elle est d'un genre que je n'avais encore jamais vu. »

Reprenant son travail, Bisly déclenche le compartiment secret et en retire avec satisfaction une baguette de contrôle des eaux.

« Et de trois, ou deux et demie plutôt. » se réjouit Vegmar.

Pendant ce temps, Dimble extrait un gros livre du tiroir secret. Ouvrant le manuscrit, le gnome en tourne rapidement les pages avec un sourire de plus en plus large sur les traits. Le livre de sorts de Skaven Umbermead est particulièrement bien fourni... avec un air satisfait, Dimble glisse l'ouvrage dans son sac à dos.

Plutôt que de poursuivre l'expédition, les Explorateurs décident de prendre un repos bien mérité et de reconstituer leurs forces en s'enfermant dans les quartiers de Skaven. Malgré tout, il est décidé de laisser un des aventuriers en veille pour parer à toute mauvaise surprise. Nos amis ont à peine commencé à se préparer à dormir que l'on frappe avec insistance à la porte du bureau. Rapidement, un plan se met en place : Bisly va tenter de se faire passer pour le sorcier grâce à quelques vêtements glanés dans la chambre. Alors que ses compagnons se dissimulent en se préparant à parer à toute mauvaise éventualité, le voleur entrouvre la porte. Derrière celle-ci se trouve un des brigands croisés plus tôt. Aux questions posées sur les intrus, Bisly répond qu'il en a disposé avec les araignées et que cela ne constitue plus une menace. Il congédie ensuite le garde en lui demandant de reprendre sa place.



Le reste de la période de repos se passe sans plus être dérangé. Bisly profitant de son tour de garde pour survoler le journal de Skaven. Avant de reprendre l'exploration, le voleur fait un rapide résumé à ses compagnons :

« Ce Skaven a commencé son journal il y a un peu plus de huit années, à son départ de Iérendi. Il y parle de pas mal de chose concernant notre affaire. Il semble qu'il ait tout d'abord fréquenté l'Académie du Cratère Bleu. Après deux ou trois années il aurait fait la connaissance d'une certaine Grehlia. Cette humaine semblait une magicienne ou une prêtresse qui commandait à une cellule de la Triade d'Ebène. Elle avait deux acolytes : une humaine appelée Triel et un gnoll du nom de Tarkilar. Grehlia est une adepte de Vecna alors que Triel vénère Hextor et Tarkilar Erythnul. Il me semble que Skaven était en secret un disciple de Vecna lui aussi.

Ces quatre là ont travaillé de concert pendant plusieurs années. Il ont été plus ou moins en relation avec un autre groupe qu'ils appellent Les Encageurs. Leur rôle consistait à fournir de l'aide afin de construire des espèces de cages très compliquées. Ils ont réalisées deux de ces structures, qui ont été emmenées par des émissaires des Encageurs. Grehlia a disparu sans laisser de traces il y a deux mois, laissant ses compères sans contact avec les anciens alliés de Grehlia. Triel a pris l'ascendant sur le groupe pendant que Skaven se repliait sur l'étude des anciens Koprus qui ont bâti cet endroit. Tarkilar aurait tenté une espèce de rituel qui aurait mal tourné. Du coup il est devenu complètement fou. Il semble que le Tarkilar soit en plus retranché dans la zone où le trésor de la Triade est entreposé.

Privée de ressources, Triel a monté un plan afin de faire chanter les autorités de la ville, ou le temple de St Cuthbert. L'idée était vague mais s'est concrétisée lorsque l'on a appris que des baguettes anti-inondations allaient être ramenées en ville par les Cuthbertiens. Le plan a un peu mal tourné car il fallait aussi prendre le père Sarcem en otage. Malheureusement, le bras droit de Triel, Mangeur de Langues, aurait finalement outrepassé ses ordres... vous connaissez la suite. »

Bisly conclut en expliquant que plusieurs parties du journal sont écrites dans une langue incompréhensible. Il s'agit peut-être de langage magique ou bien d'un dialecte étranger ou bien même d'un code.

Avant de quitter la relative sûreté des quartiers de Skaven, Dimble lance un sort afin de localiser les baguettes restantes. Elles paraissent situées vers le nord et le nord ouest, mais pas à une proximité immédiate. Bisly, toujours déguisé, et ses compagnons finissent de visiter les pièces environnantes en déclenchant au passage la méfiance des quelques gardes encore présents. Ne voyant aucun moyen simple de progresser vers les autres zones du complexe, les aventuriers finissent par ressortir sur la plage. Bisly part en éclaireur et s'introduit prudemment par une porte donnant sur une pièce octogonale. Quelques instants plus tard, ses compagnons entendent des cris d'angoisse et des violents clapotements qui émergent depuis la direction où le voleur a disparu. Se ruant en avant, Sylvanas émerge dans la pièce afin de porter secours au petit hobbit. Le ranger remarque qu'une fosse remplie d'eau occupe la majeure partie de la surface au sol. Les flots sont encore agitée de vaguelettes. Scrutant l'eau, l'elfe discerne près du fond un petit corps qui bouge faiblement. Lâchant armes et sac, Sylvanas plonge immédiatement dans la piscine. Mais alors qu'il brasse vers le fond afin de se saisir de Bisly il s'aperçoit que le corps du hobbit est environné d'un



nuage de minuscules et innombrables créatures. Les bestioles ressemblent à de fine lentilles transparentes et teintée de rouge. Comme Sylvanas commence à remonter son ami, il ressent plein de petites piqûres et sa peau se couvre de petites gouttelettes de sang : les paramécies géantes sont en train de se nourrir !

Pendant ce temps, les autres Explorateurs arrivent eux-aussi à la rescousse et après un moment d'hésitation, ils sortent les deux baguettes afin d'assécher la fosse mortelle. Sylvanas parvient enfin à s'extraire du piège et se penche sur le corps pâle de Bisly. Le hobbit est finalement encore en vie et un soin de Jozan lui fait battre des paupières. Rurik s'exclame en pointant le doigt vers le fond de la fosse désormais presque vide :

« Regarder les gars, une autre baguette là au fond ! »

On laisse quelques instants à que Bisly et Sylvanas pour qu'ils retrouvent des forces. Le hobbit, trempé, ôte le déguisement qu'il ne veut plus porter dorénavant. La dernière mésaventure l'a convaincu de ne plus précéder ses compagnons dans les prochaines salles. Les Explorateurs reforment leurs rangs et décident de pousser la porte de la salle. Elle donne sur un étroit corridor qui comporte trois autres portes. Malheureusement, nos amis ont sans doute été trop bruyants, ou bien simplement malchanceux : trois gardes sortent d'une des pièces et deux engagent immédiatement la lutte alors que l'un d'entre eux se replie afin d'aller donner l'alarme. Même la toile d'araignée lancée sur le fuyard ne peut que le ralentir. Très vite le combat se déploie dans plusieurs salles alors que des mercenaires arrivent en renfort. Mais les brigands ne sont pas de taille à résister à la force de frappe de nos héros, ni au hurlement sonique de Muldy. Après quelques instants d'une lutte âpre, les Explorateurs sont maîtres des lieux et ont fait deux prisonniers de plus.

7. TRIEL ELDURAST

Nos amis prennent quelques instants pour se rassembler et soigner leurs blessures. Prenant un peu d'avance, Bisly s'approche de la porte de la pièce et se penche afin d'écouter. Bien mal lui en prend puisque cette dernière s'entrouvre et un bandit assène un coup d'épée à notre curieux, juste avant de refermer le passage.

Aussitôt Rurik et Vegmar se ruent vers la porte de pierre et, après une ou deux tentatives, ils parviennent à l'ouvrir. En hurlant, les deux nains se jette dans la salle, mais les adversaires ont disparus. Mais ce n'est que pour mieux les surprendre à nouveau à partir d'un couloir latéral où ils se sont réfugiés. Alors que le reste des aventuriers pénètrent les lieux, deux archers se dévoilent et commencent à tirer depuis une autre issue. Se divisant en trois groupes, les Explorateurs se chargent de leurs adversaires :

- Vegmar, Rurik et Bisly vont en découdre avec les spadassins du couloir latéral ;
- Jozan et Sylvanas se précipitent vers les archers ;
- Dimble et Muldy restent quant à eux en retrait au centre de la pièce.

Le combat dans le couloir latéral est âpre. Rurik voit presque immédiatement sa cuirasse se désassembler lors d'un mouvement maladroit. Bisly et Vegmar sont rapidement pris pour cible par deux nouveaux archers qui se dissimulent au fond du couloir. Après avoir éliminé leurs premiers adversaires, les guerriers décident de poursuivre vers les archers mais en chemin, ils sont surpris par une intervention inattendue. Depuis une porte située sur leur gauche, une lourde boule issue de piquant vient s'écraser sur le côté de Rurik, projetant celui-ci vers les mur opposé. Tournant la tête et stoppant, Vegmar manque de recevoir un coup d'épée d'un bandit qui se tient lui aussi derrière la porte qui vient de s'ouvrir. Avant toute réplique, le paladin voit le propriétaire du



lourd fléau d'armes qui a atteint son compagnon lui lancer un sourire carnassier :

« Alors paladin de Moradin, tu as envie de mourir aujourd'hui ? Ton petit dieu barbu ne craint pas la fureur d'Hextor mon maître ? Viens donc me chercher si tu le peux où alors fuis tel un chien de mon repaire ! »

La voix moqueuse appartient à une jeune femme rousse aux cheveux courts. Un côté de son visage est couvert de tatouages et ses yeux verts sont plein d'une cruauté glacée. Cette adversaire possède une armure de plaques bien entretenue et couverte de gravures à la gloire d'Hextor, elle brandie également un redoutable fléau à deux mains de couleur argentée. Pas de doute, il doit s'agir de Triel Eldurast, une des conjurées de la triade d'ébène et une associée de Skaven. Alors que nos deux amis sont encore tout à leur surprise, la lourde dalle de pierre qui constitue la porte est refermée rapidement, ne laissant pas le temps à une riposte.

Alors que Jozan et Bisly se dirigent vers les archers, Vegmar et Rurik tentent d'abord en vain de faire pivoter la porte. Mais soudain, le dispositif se met brutalement à tourner, tel un tambour avec un bruit de sifflement métallique. Des lames viennent d'émerger du panneau de pierre et la rotation de la porte vient de propulser Vegmar vers l'intérieur de la salle. Rurik à lui eu le temps de se jeter de côté et d'éviter les pointes acérées. Mais déjà la porte finit sa complète rotation et se referme dans un claquement en faisant disparaître Vegmar, empalé tel un gros scarabée sur la planche d'un entomologiste. Bisly, Dimble et Rurik se précipitent afin de chercher à rouvrir le passage mais il semble solidement bloqué.

De l'autre côté, Vegmar réalise que sa position est désespérée : dans son dos, une multitude de pointes ont percée son armure et le maintiennent fermement en place, dos à la porte. Devant lui, trois hommes d'armes ainsi que Triel le contemplent d'un air narquois, tout en faisant lentement tourner leurs armes.

« Ainsi tu as choisi le courage, paladin. » susurre l'adoratrice d'Hextor « Tu vas voir combien cela était stupide ! » et la jeune femme saisi son médaillon tout en lançant une horrible incantation sur Vegmar. Un court instant notre ami nain sent son corps se raidir et se figer mais avec un cri de défi, le paladin se libère de l'effet de la malédiction.

« Par Moradin tu ne l'emporteras pas ainsi maudite ! »

Voyant que ses sorts ne semblent pas assez efficaces, la prêtresse accélère la rotation de son fléau et fait un signe sinistre à ses compagnons. Vegmar, luttant pour se libérer se met à appeler l'aide de ses amis : « Ouvrez vite cette porte ! par Moradin ... » « Sinon vous allez bientôt voir à quoi ressemble du pâté de paladin... » continue de penser en lui même notre héros.

Les autres aventuriers peinent toujours sans succès. Les bruits sourds de coups et les appels à l'aide de Vegmar ne sont pas très rassurants et décuplent les efforts de ses amis. Mais soudain, enfin, la porte se met à pivoter et les renforts peuvent pénétrer dans la pièce. Vegmar est toujours solidement arrimé mais au moins il ne fait plus face qu'à un seul ennemi. Alors que certains des compagnons se précipitent vers Triel, d'autres procurent des soins à Vegmar. Le paladin appelle ensuite Muldy afin que celui-ci le libère de ses pointes. Comme le Nain se dégage, les lames rentrent dans leurs logement. Soudain, dans un cliquetis, la porte se met à nouveau à tourner rapidement et dans un sifflement les lames ressurgissent pour venir cette fois se planter dans le dos de Jozan qui se battait à l'intérieur mais sur le seuil. Quant à Vegmar, le voilà qui se retrouve dehors en compagnie de Muldy. Cette sortie est de courte durée, en effet, à l'intérieur, Jozan parvient à se libérer et aider de Bisly il stoppe le mécanisme et rouvre le passage.

Heureusement pour les compagnons, Dimble est parvenu à lancer un de ses fameux sortilèges qui accélèrent les mouvements. Même si Triel s'avère une redoutable combattante, cela ne suffit pas à la sauver de l'avalanche de coups qui se met à pleuvoir sur elle. Mais, plutôt que de se rendre, la prêtresse d'Hextor choisira de combattre jusqu'à la mort. Nos amis fouillent ensuite avec soin les lieux et le corps de leurs opposants. Sur le cadavre de Triel, ils récupèrent trois des baguettes volées à Sarcem. Il en manque donc toujours une pour faire le compte... La fouille de la pièce, qui s'avère être les quartiers privées de l'adoratrice d'Hextor, ne donnera rien de plus. Heureusement, Dimble peut encore tenter de retrouver la trace de la baguette manquante avec un sortilège. Les indications du gnome sont formelles, il y a une dernière baguette quelque part dans cette direction là ...

Bien décidés à achever leur mission, les Explorateurs repartent dans le complexe. Sur leur chemin ils inspectent rapidement pièces, découvrant au passage des geôles et une salle de torture inquiétante. Bientôt, ils entrent dans un grand hall très large et dont l'extrémité a été depuis longtemps complètement détruite par ce qui ressemble à une éruption souterraine. Toutefois, deux tunnels s'ouvrent dans les rochers, sans doute les conduits refroidis d'où s'écoula la lave. Toujours tenant compte des renseignements de Dimble, le groupe prend sans hésiter l'issue de gauche. Après quelques pas, les aventuriers entrent dans une caverne assez petite qui semble avoir été le théâtre d'un éboulement récent. Quelques restes morbides et desséchés, des membres pour la plupart, émergent çà et là du chaos de débris. Continuant leur route, les Explorateurs, à la suite de Bisly, escaladent le monceaux de pierres et de rochers et gagnent une nouvelle caverne. Alors que le petit hobbit se glisse par un étroit passage qui permet de poursuivre leur route, un flash incroyablement violent illumine les parois. Le voleur, averti par son sixième sens s'est protégé les yeux in extremis, malgré tout il reste un instant aveugle.

La caverne qui suit est un peu plus grande, une légère odeur de moisi y flotte. En tendant l'oreille, les Explorateurs perçoivent un bruit de conversation qui semble venir d'une salle proche. On dirait une espèce de dialogue mais sa teneur n'est pas identifiable. Les compagnons décident d'aller voir de plus près. Mais ils voient émerger de l'ombre les silhouettes titubantes de huit zombies qui bloquent leur progression. Il ne faut que peu de temps à Jozan et à Vegmar pour brandir leurs symboles religieux et faire reculer les créatures vers le passage derrière elles. Mais soudain, une voix rauque et vibrante rugit depuis l'obscurité de la salle suivante :

« Qui ose venir m'importuner, moi Tarkilar, dans mes discussions avec mon maître ? Avancez créatures de la mort et détruisez ces intrus. »

Alors que ses amis croyants commencent à concentrer leur pouvoir afin de détruire certains des zombies qui se sont remis à aller de l'avant, Rurik perd patience et se lance dans une charge enragée. Malheureusement pour notre héros, le sol est traître ici aussi. Rurik se met à déraper et

effectue une course hasardeuse qui le conduit à traverser le court tunnel et à disparaître à la vue de ses compagnons. Le cri de guerre du combattant est stoppé brusquement. Après s'être débarrassé en quelques secondes des zombies restants, les compagnons du guerrier se jettent dans la caverne... L'endroit fût sans doute un jour décoré avec soin mais il semble qu'une espèce d'explosion ait détruit ou brûlé la quasi totalité des éléments de mobilier. Tout proche, un inquiétant personnage leur fait face, juste derrière lui repose le corps affalé et sans mouvement de Rurik, sa hache gisant, inutile, à quelques mètres. Leur opposant fait plus de deux mètres de haut et il ressemble à un croisement entre un humain et un loup. Mais le plus inquiétant c'est que le corps de la créature semble à moitié déchiqueté, au point que la cotte de maille qu'elle porte se soit presque complètement incrustée dans les chairs délabrées. Les yeux et la salive du monstre luisent d'une lueur jaunâtre et phosphorescente. Une longue chaîne garnie de lames et de pointe est comme sertie dans son avant bras droit. Dans la lumière de la torche, les héros interloqués peuvent aussi remarquer un médaillon inquiétant qui pend à une chaîne autour du cou de l'affreux.

Le monstre se met aussitôt à hurler :

« Par Erythnul, le seigneur des carnages, je vais vous faire regretter ce jour ! Venez et mourrez espèce de chiens. » et le monstre se met aussitôt à lancer des imprécations maléfiques qui font dresser les cheveux sur les têtes de nos héros. Ces derniers commencent à organiser leur riposte mais ils constatent rapidement que Tarkilar semble presque insensible à leurs attaques.



« Il faut utiliser de l'argent. » songe Sylvanas en faisant quelques pas en arrière et en enduisant sa lame du précieux liquide alchimique qui lui reste.

Le combat est terrible et Tarkilar est un adversaire mortel. Mais encore une fois la conjugaison des talents de l'équipe a raison de l'horrible créature et de ses sorts et objets maudits. Un peu avant que la lutte ne s'achève, Rurik a rassuré ses compagnons en se redressant : il avait seulement été paralysé par le prêtre d'Erythnul. Ne trouvant pas de baguette sur le prêtre maléfique, on fouille l'ancre de Tarkilar qui est sans issue. Toutefois, malgré leurs recherches effrénées, les aventuriers ne parviennent pas à mettre la main sur la dernière baguette. Soudain, derrière eux, une petite voix nasillarde les faits sursauter :

« Par ici pour la baguette !!! »

Scrutant l'endroit d'où est venue la voix, nul n'est capable de discerner la moindre créature. Pourtant, à nouveau résonne la même ritournelle :

« Par ici pour la baguette !!! »

Les compagnons commencent à avancer lentement à la suite des appels et reviennent peu à peu sur leurs pas. Comme ils arrivent à la salle éboulée, ils voient enfin apparaître, près du plafond, une espèce de petite créature humanoïde ailée et à la peau verdâtre. Elle tient effectivement une baguette et leur lance :

« Si vous voulez la baguette il faudra me donner un gros os !!! »

Comme Bisly fait demi-tour et tente de trouver le bonheur du farceur, ses amis escaladent les gravats et continuent de suivre leur espiègle guide. Celui-ci disparaît une nouvelle fois à l'entrée d'une caverne encore inexplorée par le groupe :

« Si vous voulez la baguette il faudra me donner un gros os !!! »

Au moment où nos amis font irruption dans le nouvel endroit, une impressionnante masse se met à se redresser devant eux. Il s'agit manifestement d'une énorme créature squelettique dont la mâchoire est sans doute capable de broyer un homme sans effort.

« Bisly, tu peux revenir par ici. On a trouvé un os tout à fait acceptable ! » lance Vegmar à tue-tête dans le tunnel derrière lui.

De l'autre côté du monstre, le petit diabolin réapparaît dans les airs et il leur lance avec un rire hystérique :

« Si vous voulez la baguette il faudra me donner un GROS os !!! »

Comme Bisly entre lui aussi sur le seuil de la caverne, il envoie un petit sifflement tout en murmurant à mi-voix :

« Pour cette fois, je crois que l'on est vraiment tombé sur un OS là ... ! »

Les compagnons se lancent malgré tout à l'attaque du monstre, même Muldy vient prêter son assistance (quoiqu'il lui en coûte immédiatement une formidable morsure qui l'envoie bouler contre une paroi). La créature est un dinosaure carnivore mort-vivant et elle semble tout aussi féroce que dans son état précédent. Bisly est d'ailleurs à deux doigts d'en faire une expérience définitive. Mais les Explorateurs ont de redoutables combattants dans leurs rangs et le Tyrannosaure finira en un tas de gros osselets.

« Pas Mal ! Pas Mal ! » minauda la petite voix dans les airs « Mais pas suffisant ! »

La flèche de Sylvanas, excédé par le petit démon, vient se planter dans le cuir vert au moment où la créature disparaît à nouveau en pestant :

« Gutterut ne vous aime plus du tout maintenant. Pour trouver la baguette il faudra aller jusqu'au trésor maintenant... C'est par ici ... » et à nouveau la petite voix nasillarde s'éloigne en entraînant les Explorateurs à sa suite.

Les aventuriers devront encore venir à bout de deux ogres mort-vivants avant de pouvoir enfin retrouver le petit démon qui volette dans une caverne sans issue. Gutterut est au dessus d'une espèce de coffre de pierre directement sculptée dans le sol rocheux. Enchaînées solidement au coffre se trouvent deux effroyables créatures mort-vivantes qui ont sans doute été des Nains un



jour. Ils sont maintenant dans un état de putréfaction telle qu'une odeur innommable couvre tout en ce lieu. De gros asticots blanchâtres circulent sur la peau des créatures, disparaissant de temps à autre dans l'un des orifices ou même dans des espèce de cavités creusées sous la peau et les chairs. Le diabolin vert dépose avec délectation la baguette sur le coffre puis dans un dernier mauvais éclat de rire il disparaît.



Il ne faudra que peu de temps à nos compagnons pour venir à bout des infâmes morts-vivants, mais certains seront touchés par les coups de ces immondes créatures. Enfin, la baguette est récupérée avec prudence. Avant d'ouvrir le coffre, Bisly l'inspecte avec soin et découvre que le couvercle est enduit d'une substance poisseuse, un poison de contact sans doute. Nos héros n'auront ensuite aucun mal à ouvrir le réceptacle en se protégeant et il découvre un monceau de pièce de cuivre, d'argent, d'or et de platine. Après avoir pris ce qui peut se transporter, Rurik et ses compagnons se tournent vers la sortie quand soudain un double claquement sec fait sursauter notre groupe. Rurik, furieux et rouge de colère vient se frotter les joues que vient de gifler à la volée un Gutterut réapparu un court un instant.

« **Finalement, je vais rester un peu avec vous les amis.** » susurre l'air vide au dessus de leur tête « **On devrait bien pouvoir s'amuser ensemble pas vrai ?** »

Les Explorateurs, ayant finalement récupéré toutes les baguettes, décident de regagner Cauldron. Toujours tourmentés par Gutterut, les aventuriers reviennent sur la plage où les attend la cabine du téléphérique qui enjambe le lac. Le dispositif bringuebalant

est toujours aussi peu rassurant. Afin de ne pas trop le solliciter nos amis l'emprunteront par petits groupes. Le premier est formé par Dimble, Sylvanas et Bisly. Vegmar et Jozan tournent avec effort la manivelle qui entraîne les rouages de la poulie à engrenages et, dans une série de grincements, la cage qui sert de cabine commence à s'élever en oscillant.

8. UN RETOUR MEMORABLE

Mais alors qu'un peu plus de la moitié du chemin vers la corniche a été faite, les passagers de la cabine repèrent un danger mortel : une lame de couteau, apparemment douée d'une vie propre, est en train de cisailer lentement la corde du téléphérique à la sortie de la poulie supérieure.

« **Non de non ! C'est encore un coup de ce Gutterut !** » s'exclame Bisly en désignant la scène à Sylvanas.

Tandis que l'elfe sort son arc, Bisly ouvre la porte de la cage et tente d'en escalader l'extérieur. Malheureusement, les mouvements de la nacelle et la surface glissante des barreaux déstabilisent le hobbit. Dans un cri d'angoisse, le voleur perd sa prise... mais dans un réflexe de survie il parvient à se raccrocher au bas de la cage, le corps pendant dans le vide. Les

mouvements de la cage ont attiré l'attention des autres Explorateurs. Voyant le péril qui guette leurs amis, Vegmar et Jozan se mettent à pousser deux fois plus fort sur la manivelle, accélérant la montée.

Dimble se précipite afin de venir porter secours à Bisly tandis que la cage fait des embardées en montant de plus en plus vite. La main secouruse du gnome est saisie par le petit voleur juste au moment où il perd prise. Un court instant Dimble parvient à maintenir son ami mais sa force de gnome n'est pas suffisante... dans un cri de dépit le petit magicien voit la main de son ami hobbit lui échapper. Bisly effectue dans un hurlement un plongeon de plus de trente mètres dans les eaux verdâtres du lac !

Pendant ce temps, les flèches du ranger ont fini par interrompre les basses œuvres de Gutterut. La corde est toutefois cisailée et les brins lâchent les uns après les autres. La corniche n'est plus qu'à quelques mètres quand le câble cède dans un claquement. Dimble, d'un saut désespéré, parvient à s'agripper au bord de la corniche alors que la cage tombe dans le vide. Sylvanas s'est lui aussi jeté en avant et il parvient à jaillir de la cage avant de plonger vers le lac en tentant de minimiser l'impact de la chute.

De son côté, Bisly, qui ne sait pas vraiment nager, est revenu à la surface tout crachotant. Apercevant la falaise à un peu plus de quinze mètres, le voleur se met à progresser dans cette direction. Le bruit de la cage lui fait lever la tête et dans un moment de pure terreur, notre ami voit la nacelle se précipiter droit vers lui ! Heureusement, la cabine le manque finalement de peu et le petit hobbit discerne alors la silhouette de Sylvanas qui émerge, toute proche. Rapidement, l'elfe se met à nager vigoureusement vers la falaise et le petit voleur. Brusquement, alors que les deux nageurs ne sont plus qu'à quelques mètres de leur but, Bisly sent quelque chose lui frôler un pied.

« Il y a quelque chose là dessous ! » souffle l'aventurier avant de s'apercevoir que toutes ses forces semblent l'abandonner. Il parvient maintenant à peine à avancer, ses mouvements sont ralentis et tout semble devenir surnaturellement rapide autour de lui. Avec angoisse Bisly voit Sylvanas s'éloigner inexorablement.

« Aaaattteennnddss mmmooooaaaaaaa ! » implore notre héros alors qu'une créature de cauchemar surgit soudain des eaux vertes, juste derrière le hobbit. C'est manifestement une sorte de prédateur aquatique, tout en dents et en barbelures, et qui a décidé de faire du hobbit son prochain repas. Sylvanas a entendu son ami et revient à son aide alors que le monstre effectue une attaque ratée qui l'envoie percuter les rochers de la falaise. Quelques instants angoissants plus tard, les deux compagnons parviennent à se hisser avec une aisance surnaturelle le long de la pente verticale, malgré les efforts de la créature pour les saisir dans ses mâchoires. Le prédateur furieux finit par disparaître sous la surface alors que nos deux amis rejoignent Dimble qui, depuis la corniche, n'a rien raté des péripéties.

Sans l'aide du téléphérique, le seul moyen de rejoindre la corniche est d'utiliser, les uns après les autres, la cape et les chaussons d'araignée. Mudly n'est pas oublié dans le transfert, par contre, les aventuriers renoncent à faire passer les prisonniers qui resteront finalement enfermés dans les lieux jusqu'à ce qu'une patrouille de la garde ne vienne se charger d'eux. Les aventuriers remontent ensuite péniblement à la surface par le boyau glissant (qu'ils assèchent partiellement en utilisant une ou deux charges des baguettes de Sarcem). Dehors, c'est le matin et la pluie continue de tomber.

Bientôt, les Explorateurs franchissent les portes de la ville en annonçant en chemin la bonne nouvelle : Cauldron va être sauvée des eaux et le Festival des Pluies va pouvoir enfin être célébré



comme il se doit. Quelques marchands, qui déjà quittaient la ville, font demi-tour à ce discours plein d'espoir. Les aventuriers se rendent sans tarder à l'église de St Cuthbert où Jenya les reçoit en hâte. La prêtresse ne tarde pas à se réjouir du succès de la mission des héros de Cauldron. Mais il faut maintenant agir et profiter de l'accalmie dans les averses qui semble miraculeusement se produire. Jozan et Vegmar se joignent aux efforts des prêtres de Jenya pour se rendre, armés d'une baguette, dans les quartiers les plus en périls. Pendant ce temps, les autres compagnons vont prendre quelque repos à l'auberge.

Le soir, c'est un Vegmar fourbu mais ravi qui rejoint ses amis : les inondations sont jugulées et les habitants des quartiers pauvres sauvés. En plus, en remerciement, Jenya a accordé une baguette au paladin et celui-ci a pu se rendre maître des eaux qui envahissait la forteresse Malachite et le temple de Moradin. Mais une dernière surprise les attend : l'aubergiste vient délivrer à chacun une lettre estampillée du sceau de la maison Aslaxin. Dans l'enveloppe se trouve une invitation au Bal du Demonskar. Le bal est l'un des événements les plus importants de l'année à Cauldron. C'est un bal masqué qui commémore la victoire de Surabar le Faiseur, fondateur de Cauldron, sur les hordes de démons sorties du Demonskar pour détruire Redgorge sous la conduite de Nabthatoron leur chef. Le fait d'être invité à cette soirée est un immense privilège. Comblés, heureux et fiers, les compagnons s'endorment bientôt pour une nuit de sommeil amplement méritée.

9. LE FESTIVAL DES PLUIES

Le lendemain, nos amis sont réveillés par les bruits des marchands ambulants et de la foire qui s'est enfin décidée à se lancer. Le temps est devenu plus clément et Cauldron secoue le voile de tristesse et de renoncement qui s'était installé à la faveur des inondations. Nos amis décident de croquer à belles dents dans les réjouissances qui s'offrent à eux. Bientôt les voici en lice pour divers concours et attractions qui rythment des festivités qui vont durer plus de deux semaines :

- Jozan est bien décidé à se distinguer dans le concours du plus gros buveur de bière.
- Sylvanas se mesurera aux meilleurs archers de la ville.
- Dimble et Jozan ne manqueront pas de s'affronter dans le fameux concours d'invocations.
- Rurik ne peut attendre de rencontrer les Ours d'Ernie le Dingue dans une lutte à mains nues.
- ... Et ce ne sont que quelques unes des réjouissances qui attendent les explorateurs ...

Mais il faut aussi que nos héros se consacrent à quelques activités pour s'entretenir ou s'améliorer. C'est ainsi que plusieurs passeront de nombreuses heures au Danseur de Sabre alors que d'autres préféreront l'ambiance studieuse de l'académie du Cratère Bleu. Bref, tout notre petit monde a de quoi s'occuper. Vegmar est sans doute le plus débordé de tous, en effet la date d'arrivée des Pères Nains approche et il lui faut absolument organiser l'ameublement et la remise en route de la Forteresse Malachite ainsi que la réfection du temple de Moradin.

Mais cela n'est pas tout... les compagnons se sont renseignés sur l'étiquette du Bal et ils ont appris plusieurs choses. Tout d'abord, l'invitation comporte des symboles différents qui définissent le type de déguisement, démons ou partisan de Surabar, que vous devrez revêtir. Une grande surprise attend d'ailleurs Vegmar : l'invitation qu'il a reçue lui confère le rôle de Nabthatoron, roi des démons. Le paladin est à moitié convaincu qu'il s'agit bien d'un grand honneur qui lui est fait. Cependant, notre Nain finit par se résoudre à assumer le rôle qui lui est échu.

Mais les explorateurs apprennent aussi bien vite que participer à ce type d'événement appelle des contreparties... Les costumes et les équipages réservés pour les invités au Bal du Demonskar doivent être loués à grands frais. D'autant plus que les aventuriers tiennent à faire impression : leurs costumes sont de la plus haute qualité et les carrosses qui les amèneront seront tout simplement... royaux.

C'est déjà délestés d'une bonne somme que nos amis reçoivent, par le majordome de la Nymphette Timide, un conseil avisé : ils ne peuvent espérer faire une bonne prestation au Bal du Demonskar sans avoir reçu des leçons d'étiquette, de danse et de chant ! Bien vite, les

aventuriers comprennent la justesse du zélé concierge et lui demande chez quels professeurs il peut les adresser.

« Pas de doute, les meilleurs sont Madame Pomprous et Monsieur Palendor. Ils ont une permanence à l'académie. Dépêcher-vous car ils sont très demandés. »

C'est ainsi que la troupe au complet se retrouve un beau matin à l'académie du Cratère Bleu dans la salle d'attente de l'atelier de danse et de maintien de Joséphine Pomprous. Après avoir fait attendre quelques minutes de convenance les nouveaux venus, la secrétaire de Mme Pomprous finit par les faire entrer. Dans la salle au parquet lustré et aux murs tapissés de miroirs les attend leur hôte. La tête surmontée d'une improbable perruque poudrée, assise avec affectation sur un fauteuil qui laisse déborder à loisirs une exubérante robe à crinoline : « La Pomprous » contemple avec un air sceptique l'équipage hétéroclite et balourd qui envahit sa salle de danse.

« Il ne fait pas de doute que vous êtes sans doute là pour un petit peu d'éducation quant à vos manières. Sachez toutefois messieurs que mes tarifs sont à la mesure de mes exigences : si vous êtes prêts à souffrir et à payer alors, foi de Joséphine, vous serez bientôt aussi gracieux que des pages du Palais du duc de Lérendi ! ... enfin presque hum ! hum ! hum ... »

Les nécessaires formalités administratives faites, Mme Pomprous décide de débiter immédiatement un cours pratique : comment se présenter à une réception ou à une personne de qualité. La vieille demoiselle chausse des lorgnons dorés, se saisit de sa cane et s'approche de nos amis qui se sentent saisis par une panique encore plus grande que celle que doit ressentir un pauvre bougre devant un seigneur dragon rouge.

« Allons, procédons ! Commençons par vous, celui qui danse d'un pied sur l'autre et qui semble le meneur de cette troupe d'empotés »

Vegmar s'éclaircit la gorge, tente de se lisser un peu la barbe et se redresse en bombant le torse. Malheureusement ce mouvement violent lui comprime un peu trop violemment le bas du ventre et déclenche un bruit incongru et sonore depuis un endroit que la morale nous doit de taire.

« Quoi ! Qu'est que ceci ! UN PET ! Seigneur !... c'est ainsi que vous voulez conquérir l'admiration de la fine fleur de Cauldron ! »

Ecarlate, Vegmar bredouille un discours d'excuse et de présentation qui fait jaillir une lueur criminelle dans l'œil bleu glace de Joséphine Pomprous. Voici donc le paladin parti pour une remontée de bretelles en règle ainsi qu'une série de conseils et de remontrances bien senties et visant à améliorer sa présentation.

Bientôt, chacun des membres des Explorateurs a droit à une évaluation personnelle assortie de conseils individualisés :

« DIIMBOLE ... pas Dinbleuh non de non ! Faites un peu ronfler ce nom mon ami... et vous par contre Rurik arrêter de ricaner ! Jozan, mettez moi un peu de grâce dans votre phrasé on se croirait à une leçon de catéchisme ... Bon, évidemment, Bisly c'est un peu moins riche que DIIMBOLE mais essayez de compenser par une petite révérence que diable »

C'est ainsi qu'après environ une heure, les compagnons, épouvantés sortent du premier cours de « La Pomprous » et déjà certains se demandent comment ils vont trouver le courage de revenir affronter ce terrible péril durant les prochains jours !

Cependant, même s'ils ne négligent ni d'entretenir leur forme, physique ou intellectuelle, ni leurs cours chez Mme Pomprous, les Explorateurs n'en continuent pas moins de profiter des réjouissances proposées par le Festival. Ainsi, Jozan poursuit opiniâtement ses tours de qualifications pour le concours du plus gros buveur de bière de la ville. Mes ses espoirs de victoire seront de courte durée : notre bon prêtre de St Cuthbert se fait proprement sortir du concours très loin des meilleurs. Il faudra attendre la soirée de la veille du bal pour que le qualifié rencontre le tenant du titre qui n'est nul autre que Lord Vhalantru lui-même. Une bourse de 500 pièces d'or est promise à celui (où à celle) qui pourra vaincre le politicien à son jeu favori !).

De son côté, Sylvanas connaît bien plus de succès dans le grand tournoi de tir à l'arc. Notre Ranger elfe atteint les demi-finales pour se mesurer aux trois meilleurs archers de la ville (dont

Rorel'in, le Grand Maître archer du Danseur de Sabres). Après une épreuve pleine de suspense, le protégé d'Ehlonna finit par s'incliner de peu. Il ne rencontrera pas Rorel'in en finale cette année.

Mais deux autres rendez-vous resteront dans les mémoires de nos amis : leur rencontre avec les ours d'Ernie le dingue et La bagarre générale du festival.

Ernie le dingue est un forain bien connu qui vient planter son ring tous les ans à Cauldron, durant la période du Festival des Pluies. La particularité du bonhomme, un grand rouquin costaud de plus de deux mètres, est sa troupe de lutteurs : il s'agit en fait d'ours ! En fait, il y en a pour tous les goûts :

- Fiston est un très jeune ours brun que peuvent rencontrer les enfants,
- Fonceur est ours brun tout juste adulte et encore léger, réservé aux adolescents,
- Moulinette est un ours brun adulte et musculeux, pour les costauds,
- La Bouchère est une impressionnante femelle ourse noire ... pour intrépides !
- Ernie est lui-même prêt à affronter les familiers ours si il s'en présente ...

Evidemment, certains des aventuriers ne peuvent résister aux boniments d'Ernie qui harangue la foule des badauds. De façon complètement surprenante, c'est Dimble qui se présente le premier afin d'affronter Fiston. Mais notre magicien est décidément plus doué pour les arts des lettres que pour ceux du ring. Sans être ridicule, le petit gnome est finalement dominé par l'ourson. Piteux, notre aventurier laisse la place aux suivants.

Quelques temps plus tard, c'est à Rurik de se mesurer à l'un des ours : pour lui se sera Moulinette ! Le combat est plus équilibré et le spectacle offert par le Nain et son adversaire pousse de nombreux spectateurs à crier des encouragements. Mais au final, victime d'une prise de l'ours, Rurik doit s'incliner sous les applaudissements.

Les choses sérieuses commencent lorsque Jozan lève le bras et demande à affronter La Bouchère. Ernie, surpris de voir un homme d'église comme volontaire, ne tarde pas à faire un clin d'œil goguenard à l'assistance avant de faire monter le religieux sur le ring. L'énorme ourse noire fait ensuite son entrée sur le ring qui grince sous le pas pesant de la bête. Alors que Jozan se met torse nu, il se demande s'il ne vient pas de faire une erreur. La suite va donner raison à notre prêtre. En deux manchettes et trois prises dignes d'un catcheur professionnel, voici notre bon Père qui s'envole hors du ring pour rejoindre St Cuthbert... où tout du moins ses anges joueurs de flûtes ! Ce soir, il faudra de la glace et des bons massages pour calmer les bleus et les bosses de Jozan.

Quelques jours plus tard se tient la désormais fameuse Bagarre Générale du Festival des Pluies. Comme nos héros sont remis de leurs ébats avec les lutteurs d'Ernie le dingue, ils décident de venir assister à cet événement. Mieux, Rurik et Jozan, qui ont décidément pris goût aux marrons et aux pêches ne tardent pas à s'inscrire. Les règles de l'épreuve sont claires, tous les coups sont permis ! Toutefois, les participants devront renoncer à leurs armures et ils ne pourront utiliser que des armes spécialement étudiées / préparées pour éviter les blessures graves (enfin c'est la théorie). L'épreuve se déroule dans une enceinte de cordes dans la plus grande zone dégagée du Parc du Lac. Tout participant qui sort, volontairement ou non, de la zone est disqualifié. Il en va de même de tout concurrent qui ne s'est pas tenu debout sur ses jambes depuis moins de 12 secondes. Des arbitres avisés surveillent avec attention que les participants respectent ces deux seules règles. Tant que faire se peut, des aides tirent les corps inanimés en dehors de la zone de la Bagarre. Tout autour, des infirmiers et des préposés aux soins sont prêts à intervenir quand une situation grave se présente. Chaque année, malgré ces précautions, quelques uns des participants ne peuvent pas être réanimés.

Un coup de cor sonne le début des réjouissances. Jozan et Rurik sont à leur affaire pendant la première moitié du pugilat. Cependant, le prêtre finit par se trouver dans la zone de gaillards dangereux qui ne tardent pas à le mettre hors jeu. Par contre, Rurik semble bien plus habile. Alors que seuls une vingtaine des plus costauds des participants restent en lice, notre guerrier est miraculeusement ignoré par la plupart de ceux-ci. Ce n'est que lorsqu'il ne reste plus que cinq ou six adversaires que les choses en viennent à se corser. Finalement, Rurik est acculé dans un corps à corps avec l'un des deux impressionnants demi-orcs encore en course. C'est la fin des

espoirs de notre vaillant fils de Moradin qui mord la poussière à deux doigts de la victoire. Cependant, ce soir là, c'est bras dessus bras dessous que les deux bagarreurs du groupe se rendront à l'auberge afin de soigner leurs plaies et leurs bosses avec quelques choppes.

Et Vegmar me direz-vous ? Et bien l'assiduité de notre paladin à ses cours de danse et d'étiquette chez Mme Pomprous est exemplaire. On dit même qu'il a présenté Mudly au professeur de Musique et de Chant, Mr Palendor. Ce dernier a été favorablement impressionné par les talents de violoniste de l'écuyer du Nain. Toutefois, le bal du Demonskar requiert plutôt des chanteurs que des musiciens et il n'est pas sûr que Mudly dispose d'une invitation.

Sont-ce donc là les raisons pour lesquelles notre paladin de Moradin ne s'est pas beaucoup montré aux festivités ? Et bien non, en fait il est surtout fort pris dans ses derniers préparatifs en vue d'accueillir les Pères Nains de Lérendi. Même après que les inondations aient été jugulées, il restait en effet à remettre en état la forteresse Malachite et le temple de Moradin. Les deniers et les heures de Vegmar sont donc largement mis à contribution jusqu'à la veille de l'arrivée de la délégation Naine.

L'accueil de la cohorte est finalement un moment de triomphe en demi-teinte pour Vegmar. Alors que notre ami avait parié sur un fort contingent, ce ne sont qu'une vingtaine de nains à peine qui arrivent aux portes de Cauldron où notre héros fait le pied de grue. Il y a toutefois six dignitaires qui mènent le cortège. Le plus prestigieux est un Grand Prêtre de Moradin à l'allure sévère et hautaine. A ses côtés, un officier militaire à l'armure impeccable semble veiller au grain. Il y a là aussi un second militaire au port raide, sans doute un sous officier. Enfin, trois autres Nains, habillés avec une certaine prestance, suivent les trois premiers. Vegmar, cachant son désappointement, se précipite vers les dignitaires afin de les saluer. Les six sont présentés tour à tour par le Grand Prêtre qui commence par lui-même :

- **Thordor Bouclier de Chêne**, Grand Prêtre de Moradin et Marteau du Culte.
- **Belir Main de Fer**, Capitaine de la Garde des Anciens
- **Norin Os de Pierre**, Sergent de la Garde des Anciens
- **Kodor Talivar**, Ambassadeur et Marchand des Pères Nains
- Maître Brasseur **Mirin Barik**,
- Maître Forgeron **Talir Fer de Forge**.



Après ces présentations, Thordor demande à Vegmar de lui faire visiter les lieux où sera logée sa troupe. Après quelles remarques sèches du Grand Prêtre sur les attributions de certaines pièces, le paladin commence vraiment à sentir que ses nerfs vont être mis à rude épreuve par son nouveau supérieur. Prenant sur lui, Vegmar reste de marbre en se disant que cela s'arrangera sans doute à l'avenir.

Les quelques jours menant vers le bal du Demonskar s'écoulaient très vite et voici qu'arrive le dernier soir avant le Grand Soir. Tous les membres des explorateurs se sentent fin prêts mais un petit trac commence à poindre : seront-ils à la hauteur de l'évènement ?

10. LE BAL DU DEMONSKAR

Et voici enfin qu'arrive le Samedi 13 Janvier, date du bal. Vegmar cherche encore à rendre plus crédible son interprétation du prince des Démon. Bisly lui propose alors que le groupe fasse l'acquisition chez Skye Aldersun d'un couvre-chef permettant de changer d'apparence. Vegmar s'en servirait lors du bal masqué ce qui le rendrait hautement crédible. Après le bal, le petit voleur pourrait sans aucun doute avoir l'usage de l'objet... Ainsi en est-il donc décidé.

Un peu plus tard dans l'Après-midi, chacun finit de se grimer et de se costumer. Puis, par paires, nos amis montent dans les splendides carrosses loués pour l'occasion et rejoignent le grand cortège qui va parader dans Cauldron avant d'arriver à la Nymphette Timide. C'est dans la liesse populaire que se passent les heures qui suivent, au gré de la lente progression du convoi le long des avenues de la ville. Le temps est enfin redevenu clément et les inondations et les pluies ne semblent plus que de très vieux souvenirs. Quelques centaines de mètres avant l'arrivée, Vegmar fait monter Kodor Talivar, l'ambassadeur des Pères Nains, qui se dirige vers le bal dans un costume de fondateur. Il explique au Paladin que la ville lui a adressé une invitation de courtoisie.

C'est sous les vivats des habitants que les Explorateurs sortent de leurs véhicules et viennent prendre place dans la colonne des invités, aux costumes chamarrés, qui serpente vers l'entrée de la Nymphette Timide. Petit à petit nos amis progressent jusqu'à entrer par les grandes portes de verre du hall. La pièce est grandiose avec ses tentures de soie et de dentelle qu'éclairent lustres et candélabres. On demande alors à chacun de nos héros de présenter son invitation avant de les laisser rejoindre la foule des invités qui est réunie dans la grande salle de réception pour le cocktail de bienvenue. Nos héros, dans leurs splendides costumes, reconnaissent quelques uns des convives. Il semble bien que toutes les personnalités de Cauldron sont de la fête. Et comme de bien entendu, les Stormblades sont eux aussi de la partie... Cora, Todd et Anna ne tardent pas à identifier leurs concurrents et réciproquement. Alors que nos amis saluent quelques connaissances, il leur est impossible d'ignorer les commentaires ponctués de rires moqueurs d'Anna, entourée d'un large groupe de jeunes nobles. Mais les Explorateurs ne cèdent pas aux sarcasmes et aux provocations de la jeune femme, préférant rejoindre Lord Vhalantru qui vient de leur faire signe. Le bras droit du Maire est en compagnie d'une belle jeune femme blonde, qu'il leur présente :



« Chère amie, laissez-moi vous présenter le groupe d'aventuriers le plus extraordinaire qui soit. » entame le noble avec un sourire enjoué. Puis, quand chacun s'est nommé, il reprend :

« Voici Dame Céleste, qui nous vient de Iérendi et qui nous fait l'honneur de sa présence. »

Après quelques paroles échangées avec la charmante invitée, dont la voix douce et le visage lumineux ont déjà captivé plus d'un des Explorateurs, Vhalantru intervient à voix basse :

« Ma très chère, je souhaiterais pouvoir m'entretenir en privé avec nos amis. Pourriez-vous nous pardonner de vous laisser quelques courts instants ? »



Céleste acquiesce avec un sourire entendu et Lord Vhalantru amène les Explorateurs dans un salon un peu plus calme. Le bras droit du Maire revient alors rapidement sur les suites des inondations. Le pire a été évité, grâce aux Explorateurs, mais il y a eu de gros dégâts. Le Maire a fait voter un accroissement des impôts afin de hâter la reconstruction (enfin c'est ce qu'il dit). Cette mesure ne sera pas très populaire dans la population et l'on s'attend à des mouvements d'humeur d'une partie des citoyens. Au vu des signes de grogne et afin d'aider la gestion de la sécurité de la commune (et des agents des contributions), le conseil a autorisé le recrutement d'un contingent de mercenaires demi-orcs afin de renforcer le corps de la garde. Enfin, en prenant soin de ne pas être entendu, Vhalantru explique aux explorateurs qu'il leur faudra se méfier. Il y a sans doute de bonnes raisons à leur invitation, comme de rendre hommage aux sauveurs de Cauldron. Mais il y a aussi sans doute un plan moins avouable : saper un peu l'image d'aventuriers qui sont tant appréciés du peuple et qui font de l'ombre à d'autres personnes.

Mis en garde, les Explorateurs retournent vers le cocktail et ne tardent pas à se retrouver face à face avec les trois Stormblades qui font en sorte de les provoquer. Dimble, juché sur des échasses, est même victime d'une tentative de croc en jambe de Cora. Mais l'agilité du gnome lui permet d'éviter la chute. Maîtrisant leur énervement, nos héros parviennent toutefois à se sortir du traquenard à l'aide d'une ou deux réparties bien senties de Vegmar.

Un héraut en costume s'adresse alors aux invités :

« Bienvenue ! Dignitaires et nobles Gens, peuple du Demonskar et Fondateurs de notre belle cité. Cette nuit nous célébrons le plus grand et le plus glorieux des événements de Cauldron : la lutte entre le Bien et le Mal, entre le Ciel et l'Enfer ! ... La bataille de Surabar le Faiseur, qui fonda notre cité, et de Nabthatoron, le seigneur démon qui avait juré la perte de nos ancêtres.

Je vous en prie, rejoignez moi maintenant pour les présentations et que commencent nos fabuleuses réjouissances. »



Empruntant, le grand escalier de marbre, nos amis sont salués par une ou deux autres connaissances, comme Lady Knowlern qui se fend même d'un petit salut elfique à l'adresse de Sylvanas. Après que chacun de ses membres ait été annoncé par le Héraut, le groupe salue les hôtes de la fête, Lady et Lord Aslaxin, ainsi que les éminences des principaux cultes :

Embril Aloustinaï, grande prêtresse de Wee Jas, Asfelkir Hranleurt, le grand prêtre de Kord et enfin Alek Tercival, paladin de St Cuthbert. Ce dernier fait beaucoup jaser car il est venu sans déguisement et arbore uniquement une cuirasse, d'ailleurs même pas briquée. Nos héros passent plutôt bien cette première épreuve, faisant bonne impression à Lady Aslaxin même si cela ne semble pas du goût de son fils, le dernier des Stormblades. Alek, dont l'accolade a décollé Vegmar du sol apparemment sans effort, a la mine un peu sombre et ne semble pas ravi des commentaires d'Asfelkir qui visent à dénigrer les Explorateurs. Il le signifie de façon virile au grand demi-orc qui grimace de douleur lorsque le paladin lui saisit l'épaule afin de le faire taire.



Nos amis peuvent ensuite admirer la grande salle de bal, située sous la coupole du bâtiment et dont le toit en cristal révèle un ciel étoilé et grandiose. Le marbre blanc du sol contraste avec force d'avec le noir piqueté d'éclat de la voûte céleste. De grands étendards de couleurs écarlates ont été disposés à gauche de la salle et les représentants costumés des troupes du Demonskar viennent se poster dessous. En face d'eux, les fondateurs déguisés font de même sous le blanc immaculé de leurs drapeaux. Alors que chacun fait petit à petit silence et se tourne vers la scène, où un orchestre est disposé, le héraut fait une nouvelle intervention :

« Faites maintenant silence, Fondateurs et Démons ! et écoutez la suite de l'Histoire...

Après avoir perdu un bras et son épée légendaire, Azuria, dans le combat qui lui permit de vaincre le terrible Vitriss Bale, Surabar se trouvait sans arme à l'heure de s'opposer au général des démons et à ses hordes infernales. Mais, alors qu'il songeait à sa perte certaine, seul dans la jungle qui bordait Redgorge, un chant à la beauté irréaliste résonna à ses oreilles. Juste après, une

magnifique créature angélique apparut et se posa près de lui dans un grand battement de ses ailes immaculées.

Je suis Nidrama, annonça l'arrivant au Fondateur. Je connais ta grande sagesse, oh Surabar, et j'ai aussi confiance en ta force. Mais, pour vaincre ce qui s'approche, il te faut une nouvelle arme avec de grands pouvoirs et c'est pourquoi je t'amène ce bâton : Alakast. Fais en bon usage.

Alors Surabar tendit la main, il saisit Alakast, et, aussitôt, il se sentit plein de confiance.

Cette nuit nous allons maintenant honorer Nidrama avec notre propre Chant du Paradis. Ce concours désignera celle ou bien celui qui sera notre ange pour ce bal, celle ou celui qui récompensera Surabar avec Alakast pendant la Danse du Demonskar.

J'invite maintenant notre ange de l'année dernière, la belle et talentueuse Anna Taskerhill, à monter sur la scène et à défendre sa place »

Une série d'applaudissements et d'encouragements accompagnent l'arrivée sur la scène d'Anna, dans une magnifique tenue d'ange.

« Maintenant » reprend le héraut « que les autres prétendants à cet auguste rôle se fassent connaître et veuillent bien nous rejoindre. »

Finalement, seule Céleste accepte de relever le défi, encouragée par Vegmar, Vhalantru et le reste des Explorateurs. Le héraut sort alors de dessous sa longue robe un grand bâton qui semble tel un éclat de cristal taillé et il le brandit sous les applaudissements tout en concluant :

« Ce soir ce trophée ira au vainqueur qui aura su le plus nous subjuguier ! »

Le concours est d'une grande intensité, la maîtrise et la virtuosité du chant d'Anna étant contrebalancées par la pureté angélique des notes de Céleste. C'est cependant Anna qui finit par emporter la décision du Juge, le professeur Palendor, d'ailleurs suivi dans son vote par la majorité des spectateurs.

Après ce premier temps fort, l'orchestre reprend une première série de danses afin que le bal commence. Chacun des Explorateurs fait de son mieux afin de mettre en pratique les cours reçus. Vegmar a pu valser avec la belle Céleste dans une grâce assez incroyable. Rurik a quant à lui écrasé sans ménagement les pieds de sa partenaire, une humaine pincée du nom de Gwendoline. Jozan, maladroit et peu inspiré use le crédit que lui avait donné un peu plus tôt Embril Aloustinaï. Sylvanas et Shensen sont bien mieux inspirés, comme d'ailleurs Bisly et Skye. Mais le vrai drame se joue pour Dimble, qui vient de se voir apparier avec Cora Lathenmire, l'auteur du croc en jambe qui avait failli l'envoyer au sol voici à peine une heure. Dans un accident (involontaire ?) la duelliste arrache le costume de notre gnome qui se retrouve soudain en sous vêtements sur ses échasses et le centre de tous les regards. Consumé par la honte, Dimble préfère se rendre invisible avant de sortir, furieux et humilié.

A nouveau, le héraut reprend la parole tandis que l'orchestre fait une pause :

« Comme l'armée des Démons avance vers Redgorge, Surabar utilise tous ses pouvoirs sur les forces élémentaires afin de la ralentir, mais rien ne semble devoir suffire. Alors, à l'est, un des meilleurs amis et concurrent de Surabar songea à venir supporter son collègue et les habitants de Redgorge.

Kozomagon Lidu était un puissant nécromant qui avait bâti Liduton, un village dont les fondations plongeaient dans l'antique nécropole d'une race depuis longtemps éteinte. Kozomagon décida d'utiliser sa magie pour lever une armée de morts-vivants, sortis des tombeaux sous Liduton. Mais sa tentative vira au désastre quand ceux qu'il invoqua se retournèrent contre lui et tous les citoyens de son village.

Cette nuit, nobles gens, nous allons choisir notre chef de Liduton, en mémoire de cette tragédie. Nous allons révéler Kozomagon, le maître du hameau hanté, et sa compagne... Messieurs, trouvez une partenaire et formez le pentacle de Liduton avant de tous nous lancer dans la farandole de la Folie de Kozomagon ! »

La farandole endiablée qui suit fait vraiment monter d'un ton l'ambiance des festivités. Les aventuriers parviennent à négocier sans trop d'impairs cette nouvelle épreuve. Si ce n'est Rurik dont le couple télescope une autre paire dans un choc qui envoie tout le monde au sol. Au final, il

y a même une bien bonne surprise puisque ce sont Bisly et Skye qui se voient désignés dans un éclair comme les Maires de Liduton.

De son côté, Dimble a finalement été rejoint par Lady Aslaxin qui, avec difficulté, a fini par convaincre notre magicien de troquer son costume en lambeaux contre un déguisement de secours, et à sa taille qui plus est... C'est donc en petite diablesse au costume écarlate que notre ami rejoint la salle de bal alors que la farandole s'achève tout juste. Il ne peut manquer de noter les sourires goguenards de certains des convives, dont Cora, qui ont remarqué son retour. Mais plus cruels encore sont certains de ses compagnons Explorateurs qui ne peuvent s'empêcher de pouffer de rire en le voyant.

Mais il est temps maintenant de gagner la salle du rez-de-chaussée où l'on a dressé le couvert pour le dîner. Nos amis se retrouvent tous autour de la même table, mais accompagnés de quelques autres convives qui se présentent à tour de rôle. Outre Vortimax Weer et Kodor, déjà connus des Explorateurs, il y a aussi :

- Dalam, un demi-orc musclé et dans la fleur de l'âge, ancien garde du corps des Aslaxin,
- le couple Dipenshires, des nobles de Lérendi venus faire un tour en province,
- Bolar Westkey un gnome cartographe qui a une boutique à Cauldron.

Les apéritifs sont servis. La spécialité est un cocktail appelé le Chaudron Bouillonnant. La plupart des Explorateurs se contentent d'une petite coupe de ce breuvage, voir d'un jus de fruit. Mais Dalam indique au serveur le plus proche de lui remplir une bonne chopine plutôt qu'une de ces « coupettes » ridicules. Rurik se joint de bon cœur au demi-orc, sous les yeux consternés de Gwendoline Dipenshires. Le héraut annonce à l'assistance qu'il est bientôt temps de porter le toast d'ouverture de la fête. Alors que le brouhaha diminue en intensité, Vegmar est pris d'une soudaine inspiration et il se lève de table tout en tapant sa coupe avec son couteau. Tous les regards se braquent sur le paladin, et il réalise alors, en voyant derrière lui Lord Aslaxin qui s'était lui aussi levé, qu'il vient de faire une énorme bourde : le toast de bienvenue est le privilège de l'hôte. En bredouillant une phrase d'excuse et en rougissant jusqu'à la racine des cheveux, Vegmar, se rassoit tout penaud.

Après avoir foudroyé du regard Vegmar, Lord Aslaxin s'éclaircit la gorge puis commence :

« Cher ami Maire, mes Honorés convives, Gentes Dames et Nobles Messieurs, je vous souhaite la bienvenue une fois de plus pour cet humble rassemblement. Une fois encore, nous célébrons la glorieuse Bataille du Demonskar et, une fois de plus nous honorons notre grand fondateur : Surabar le Faiseur. Si seulement il pouvait voir aujourd'hui ce que son grand œuvre a accompli et la grandeur de la cité qu'il a créée.

Bienvenue donc et, plus particulièrement, bienvenue à ceux qui parmi vous ont œuvré récemment pour la sauvegarde de Cauldron »

Lord Aslaxin brandit ensuite sa coupe en adressant deux signes de tête, l'un vers la table des Stormblades et un second, plus court, vers la table des Explorateurs. Tout le monde se lève alors et le Lord conclut :

« A la santé des Héros de Cauldron, de ceux d'hier comme d'aujourd'hui ! » puis chacun trempe les lèvres dans son verre avant de se rasseoir.

Une fois le petit discours du Lord achevé et applaudi, les premiers plats sont servis dans la foulée. Ils vont réserver quelques moments de panique à nos fiers combattants... Vegmar perd le contrôle d'une cuillerée de mousse de poisson dont un paquet s'envole dans les airs pour atterrir sur la tête de Cora Lathenmire assise à une table voisine. L'incident manque d'ailleurs de dégénérer en un duel tant la jeune guerrière a du mal à reprendre son sang froid après un tel affront. Quelques temps plus tard, c'est Sylvanas qui renverse son assiette sur le sol, déclenchant les sourires condescendants des nobles alentours et les commentaires excédés de Gwendoline. Rurik et Dalam continuent de faire honneur aux vins proposés, sans plus s'occuper des bonnes manières. Les deux compères, qui parlent de plus en plus fort, ne tardent pas à faire de Gwendoline une cible à leurs railleries et à leurs blagues, délivrées dans un langage de plus en plus vulgaire.

Bref, chacun trouve petit à petit ses marques à table, non sans un ou deux impairs dans le maniement des couverts ou dans l'usage des bonnes manières. A ce petit jeu, Jozan, Bisly et Dimble sont les plus avisés et démontrent une belle connaissance de l'étiquette. Il est clair par contre que Rurik se laisse aller, et que Sylvanas et Vegmar jouent de maladresses.

Peu après qu'une soupe ait été servie, le héraut fait son retour, chargé d'un plat d'argent qui supporte un objet caché à la vue par une serviette. Il fait l'annonce suivante :

« Surabar était connu pour ses prouesses martiales et magiques. Mais encore plus que cela, c'est son intelligence aiguïlée qui est devenue légendaire. Au cours de chaque Bal du Demonskar, nous commémorons cette intelligence en récompensant la personne la plus avisée de l'assistance par un droit d'entrée annuel à l'Académie du Cratère Bleu. Cette année il vous faudra répondre à l'énigme suivante avant que les sables du temps ne se soient écoulés. »

Le héraut dévoile alors un sablier placé sur son plateau et il poursuit :

« Je suis une étrange créature, Formée pour la bataille.

Quand je me courbe, la mort se prépare dans mon ventre.

Et les choses que j'avale, je les recrache toujours,

Au grand péril de mes ennemis !

Si l'on ne me contraint pas, alors je ne sers personne,

Mais si je suis bien tenu, je fais toujours mon devoir !

Qui suis-je ? »

Lentement les minutes s'écoulaient alors que les invités réfléchissent, échangeant parfois leurs pensées. A la table des Explorateurs, les ménages sont mis à rude épreuve. Alors que la moitié du sablier s'est écoulé, le héraut répète l'énigme. Il ne reste que bien peu de temps lorsque soudain, Bisly se dresse, debout sur sa chaise, après avoir brièvement échangé quelques mots avec Vegmar :

« C'est un **ARC** ! », s'exclame le hobbit, ravi d'avoir pu solutionner le problème. Sous les applaudissements, le héraut s'approche de notre ami et il le récompense d'une lettre cachetée et frappée du sigle de L'Académie du Cratère Bleu.

Après l'intermède, le dîner se poursuit par le plat de résistance. Celui-ci est un énorme sanglier entouré de sa garniture et installé sur un gigantesque plateau. Il ne faut pas moins de six serviteurs pour porter l'impressionnant plat vers le tréteau de découpe, tout en le présentant à chaque table. Soudain, alors que le héraut s'apprête à parler, l'un des serviteurs fait un pas de travers et chute. Le plat oscille dangereusement et il va sans doute s'écraser au sol. Vegmar, tout proche se lance à la rescousse alors que deux serveurs de plus s'effondrent. Notre ami réceptionne l'énorme charge du plat, manquant de défaillir. Il va sans doute être écrasé quand soudain le poids s'allège brutalement... Alek Tercival vient de se saisir de l'impressionnant plateau et de le redresser, sans effort visible. Il fait même signe aux serveurs restant de lâcher et, sous les murmures ébahis de nombre de convives, le paladin de St Cuthbert vient poser le plateau à sa place.

Le héraut, reprenant le cours de son action déclare :

« Et bien mes amis, voici une bien incroyable démonstration de force. Merci à Alek Tercival ! Bien... La légende dit que le soir avant la bataille, Surabar chassa et tua un terrifiant sanglier géant afin de nourrir son armée. Chacun pu avoir une part de l'animal et ce repas donna aux combattants un courage sans faille. Ce soir, chers convives, nous allons poursuivre la tradition en vous offrant ce sanglier préparé par nos soins. »

Pendant que le service se fait, Dalam revient sur le sauvetage effectué par Alek en expliquant que lui-même en aurait été capable. L'alcool aidant, le demi-orc poursuit ses bravades en direction de Vegmar, Rurik et Todor. Mais Bolar Westkey prend la parole en s'adressant à Dalam (avec un clin d'œil en direction de Dimble, Vortimax et Bisly) :

« Mon ami, je suis sûr que vous avez à cœur de nous montrer à tous que vos allégations ne sont en rien exagérées. J'ai justement vu une charrette juste à l'arrière des cuisines... Peut-être que vous pourriez la soulever ? »

« Pas de problème, le nabot ! » s'esclaffe Dalam « Mais y a pas un ou deux autres costauds autour de cette table pour m'accompagner ? » poursuit le demi-orc en regardant avec insistance en direction de Rurik et de Jozan.

Finalement, Bolar, Dalam, Rurik, Dimble et Jozan quittent la table afin de pendre part ou d'assister au défi. Nos amis se retrouvent donc derrière le bâtiment, près d'une porte fermée donnant sur les cuisines. Il y a bien la charrette annoncée. Mais il y a aussi d'imposants sacs de déchets que Bolar s'empresse de désigner comme un lest parfait. Les concurrents chargent une première fois la charrette, Rurik se renversant au passage un jus puant sur les vêtements. Le concours tourne petit à petit à l'avantage de Dalam, qui triomphe en reposant la dernière charrette. A cet instant, un marmiton apparaît, surgi par la porte de la cuisine. Immédiatement il se met à enguirlander les compétiteurs mais, devant la mine patibulaire du demi-orc, il fait demi-tour. Cependant, quelques instants plus tard, la porte s'ouvre à nouveau et plusieurs cuistots débarquent, armés de poêles. Une échauffourée débute et Rurik ne tarde pas à prêter main forte à Dalam. La bagarre se déplace bientôt dans les cuisines.

Pendant ce temps, dans la salle du dîner, le Chef affolé fait son apparition et clame qu'une rixe s'est déclarée dans sa cuisine. Aussitôt, des gardes de faction se précipitent, suivis par Vegmar qui a un mauvais pressentiment. En effet, lorsque le paladin pousse la porte, il découvre un spectacle d'apocalypse : une partie de la cuisine est sans dessus dessous. Heureusement, Rurik a stoppé son action et seul Dalam est à l'œuvre.

Vegmar rugit tout en se saisissant d'une énorme casserole : « Rurik bon sang !! Qu'est ce que vous avez foutu ! Aide moi à maîtriser cette brute avant qu'il n'y ait un mort. »

Quelques minutes plus tard (et une douzaine de plaies et de bosses de plus pour chacun) le barbare demi-orc est expulsé de la fête, mais pas avant d'avoir pu envoyer un clin d'œil goguenard à Rurik :

« T'as vu qu'on peut s'amuser dans ce Bal ! ... Allez, à la revoyure mon gars. »

Lady Aslaxin, avertie de la conduite de Dalam, vient faire des excuses auprès des convives de son ancienne table, expliquant au passage que le demi-orc est malheureusement coutumier de ce genre d'esclandre. Ce n'est pas la première fois qu'il faut l'expulser d'un Bal du Demonskar. Mais, les Aslaxin ont une dette envers Dalam et ils ne sauraient le rayer de leur liste d'invités.

Il est maintenant temps de passer au premier dessert. Il s'agit de magnifiques tartes aux fruits exotiques et servies avec une crème à la vanille. Alors que le service commence, Dimble et Bisly notent que les Stormblades sont en grande conversation à une table de là et jettent de temps à autre des regards sournois vers la table des Explorateurs. Soudain, Anna Taskerhill se lève et se dirige vers les toilettes, non sans un petit signe à l'adresse de Todd Van der Boeren, qui la suit à quelques instants d'intervalle. Intrigués par le manège, les deux aventuriers suivent le mouvement. Dès sa sortie de la salle du dîner, Dimble se rend invisible. Bisly parvient à entendre distinctement le son d'une conversation derrière la porte menant aux toilettes des dames. Soudain, la porte des lieux s'ouvre et se referme, laissant à Bisly tout juste le temps de se cacher derrière une plante en pot. Le plus bizarre est que personne ne semble être sorti. Dimble s'introduit vivement dans les toilettes avant que la porte ne se soit refermée. Il y trouve Anna, seule, qui semble attendre puis qui sort après quelques secondes. Les deux aventuriers se demandent bien ce qui vient de se passer et reviennent vers la salle à manger. En jetant un œil vers leur table, ils constatent qu'Anna et Cora se dirigent vers celle-ci et qu'elles s'adressent à leurs compagnons.

Les deux comparses des Stormblades ont a nouveau décidé de provoquer les aventuriers en leur lançant quelques remarques acides à propos de leurs manières de péquenots. Mais, alertés par les signes de Bisly et Dimble, Vegmar et Sylvanas restent aux aguets, gardant leur calme. C'est ainsi qu'ils remarquent que, venu de nulle part, un liquide est en train de s'écouler dans le verre du paladin. Sans chercher à montrer qu'ils ont vu le manège, nos deux héros laissent s'éloigner les deux Stormblades, visiblement satisfaites. Ensuite, ils expliquent discrètement ce qu'ils viennent de voir. Il est décidé de ne plus toucher aux boissons jusqu'à la fin de la fête.

Lord Aslaxin se lève à nouveau et demande l'attention des convives comme arrive un énorme gâteau qui reproduit le volcan dans lequel se niche Cauldron :

« Mes chers amis, Margaret et moi-même espérons que vous avez apprécié votre soirée. Je suis ravi de vous annoncer maintenant notre dernier plat. C'est en quelque sorte le symbole de la victoire de Surabar et de la cité qu'il fonda ensuite. La raison pour laquelle je vous parle moi-même ce dessert c'est que c'est ma femme aimante qui l'a réalisé. »

Une série d'applaudissements conclut l'intervention de Zachary Aslaxin. Le chariot surmonté du gâteau est alors acheminé de table en table alors que Lady Margaret le suit afin de servir une part à chaque invité. Juste avant qu'elle n'arrive à hauteur des Explorateurs, Bolar explique dans un murmure et en prenant un air de martyr :

« Et flûte, ça fait la deuxième année que Lady Aslaxin se pique de vouloir faire de la pâtisserie. Mais franchement, l'année dernière, le dessert de la patronne était abominable. J'ai été malade comme un chien à peine une heure plus tard. Les dernières danses ont été un calvaire. »

Quelques instants plus tard, nos amis se voient proposer une part du gâteau par une Margaret tout sourire :

« Vous m'en direz des nouvelles mes amis. » lance-t-elle en finissant de servir le dernier des Explorateurs. Puis elle reste plantée près de la table à guetter les réactions des gourmands ...

Fataliste, et se rendant bien compte qu'il ne peut plus se permettre un écart à l'étiquette de plus, Vegmar plonge sa cuillère dans le gâteau à la substance molle et brune, imité avec un entrain tout relatif par le reste de ses compagnons de table. Mais, finalement, la pâtisserie s'avère délicieuse et c'est chaleureusement que nos amis félicitent une Lady Aslaxin ravie.

Le dessert fini, le héraut refait son apparition et s'adresse à l'assemblée :

« L'armée du Demonskar s'avance sur l'horizon où une nouvelle aube arrive. Ses tambours sauvages et effrayant annoncent sa venue. Les rugissements de triomphe des démons déversent des vagues de panique sur les sentinelles de Redgorge. Se dressant au milieu de ses troupes infernales, l'immense silhouette du terrible Général des Abîmes, Nabthatoron, se découpe haut dans le ciel, surplombant son armée.

Surabar se tient debout au sommet des grandes murailles de Redgorge, brillant comme une flamme d'espoir, d'une force inflexible :

Fils et Filles de Redgorge ! Aujourd'hui nous allons en finir une bonne fois avec cette engeance. Cette horde démoniaque va venir se fracasser sur nos murs comme une vague contre une falaise. Soyez sans peur ! Ne perdez pas la Foi ! Les dieux sont avec nous et nous ne faiblirons pas ! La mort et l'oubli ont donné aujourd'hui rendez-vous à ces créatures de l'enfer.

LA VICTOIRE SERA NOTRE !!!!

Chers invités, veuillez maintenant vous lever et marcher jusqu'à la piste de danse à l'étage, là où votre épreuve vous attend. Prenez vos cartons d'invitation. Un numéro y a été apposé lors de votre arrivée. Veuillez prendre la place correspondante dans votre camp, sous vos bannières. En face de vous se trouvera votre partenaire dans la danse du Choc des Armées. »

Alors que ses compagnons suivent le mouvement vers la salle de bal, Vegmar est intercepté par Lady Margaret : Il est temps pour le paladin de se préparer pour la conclusion du bal...

Dans la grande salle à l'étage, chacun découvre son partenaire et l'orchestre commence à jouer un air endiablé et plein de fougue et d'éclats. La danse du Choc des Armées est complexe et pleines de subtilités. Elle permet de suggérer les innombrables passes d'armes, les combats singuliers et les hauts faits des participants. Il n'est pas rare que des danseurs finissent par perdre le contrôle de leurs pas et poses, allant parfois jusqu'à chuter et se couvrir de ridicule. Un de nos héros se voit (quelle surprise !) associés à Cora. La jeune femme va tout faire pour rendre la danse de son partenaire la plus mémorable possible...

Au final, la prestation générale des explorateurs est tout juste moyenne. Certains ont réussi à ne pas trop se ridiculiser, mais aucun n'a fait montre d'un talent inoubliable. C'est avec un relatif soulagement que nos amis entendent l'orchestre ralentir puis stopper son jeu alors que se forment deux demi-cercles constitués par les danseurs de chaque camp, à nouveau séparés. Depuis la scène plongée dans l'obscurité, la voix profonde du héraut reprend :

« Bien au dessus des murailles de la cité, les deux généraux se font maintenant face. Le hideux Nabthatoron surplombe de toute sa hauteur l'homme vêtu d'une robe. Brutalement, comme

un seul homme, les deux armées stoppent leur combat pour assister au spectacle. Il n'y aura qu'un seul vainqueur aujourd'hui. »

Dans le cercle s'avance alors Vegmar, méconnaissable sous son déguisement de Nabthatoron (et bien aidé par le chapeau magique), ainsi que Lord Aslaxin qui a endossé le rôle de Surabar. Anna Taskerhill commence un chant et petit à petit l'orchestre reprend sa mélodie tandis que les deux danseurs se font face au centre du cercle. Puis, Anna s'avance et tend Alakast à Surabar au moment où la musique s'accélère en un thème puissant et plein de rythme. L'interprétation par Vegmar de la danse est correcte mais sans grand relief, malgré ses efforts. A la fin de la chorégraphie, Nabthatoron est jeté au sol sur un coup d'Alakast puis il s'enfuit en passant au travers du cercle des armées démoniaques.

11.ÉPILOGUE

Une salve d'applaudissements polis salue la prestation des protagonistes et Lord Aslaxin se dirige vers la scène à nouveau éclairée. Après avoir repris son souffle, il appelle le Maire qui le rejoint puis qui s'adresse à l'assemblée :



« Ainsi s'achève le Bal du Demonskar qui célèbre ceux qui par leur courage fondèrent cette cité. Cité qui survit encore aujourd'hui grâce aux efforts de ses habitants et sous la conduite éclairée de ses Nobles.

Dans des moments d'adversité, il est souvent de grands actes de bravoures que réalisent de valeureux héros. Cela a encore été le cas récemment et nous avons ici avec nous certains de ces grands personnages. Il a été décidé par le Conseil que nous leur rendrions hommage aujourd'hui, afin que leurs actes ne restent pas inconnus de vous. Puis-je appeler à me rejoindre le groupe que l'on appelle les Stormblades ! »

Des applaudissements et des vivats saluent l'arrivée sur l'estrade de Anna, Cora, Zachary et Todd. Ils arborent tous un large sourire. Une fois le calme revenu, Le maire reprend :

« Vous devez savoir que ces jeunes nobles, fils et filles de familles illustres de Cauldron, n'ont pas hésité à mettre leur vie en péril afin de vaincre une bande de néfastes Kobolds associée à des Elfes des Profondeurs. Ils ont aussi participé à l'assainissement final et à la condamnation d'une zone souterraine que des kidnappeurs avaient pris pour base. Enfin, ils ont toujours répondu présent aux sollicitations de notre bon Capitaine Skellerang et ont fait une nouvelle fois honneur à leur rang lors de cette magnifique réception »

Une nouvelle salve d'applaudissements éclate. Les Stormblades ne cachent pas leur satisfaction, lançant quelques regards condescendants vers les Explorateurs qui ne se sont pas joints aux manifestations des convives.

Une nouvelle fois, le Maire fait signe pour obtenir le silence. Ceci fait, il continue :

« Mais il ne serait pas juste de ne point nommer aussi, un autre groupe, récemment arrivé dans notre ville, mais qui déjà a fait beaucoup. Ils sont ceux qui ont découvert le repère de Kazmojen, l'esclavagiste, et qui nous ont ramené ses derniers captifs. Ils sont ceux qui nous ont débarrassé des gobelins vandales. Mais surtout, ce sont eux qui nous ont ramené les baguettes que le pauvre Sarcem avait rassemblées. Nous avons ainsi pu juguler l'inondation qui nous a frappés récemment et qui, sans cette aide, aurait pu avoir des conséquences au combien plus dramatiques. Et, même si leurs bonnes manières en société restent perfectibles et qu'ils ont eu un peu de mal à se fondre à la perfection aux coutumes de notre Bal du Demonskar, je suis fier d'appeler maintenant les Explorateurs. »

De nouveaux applaudissements accompagnent nos amis que Severen Navalant accueille d'une accolade, sous les regards offusqués et les mines vexées des Stormblades.

Ensuite, nos héros, fatigués, rejoignirent leurs lits, l'esprit encore plein des lumières de la fête. Le lendemain, il fallut certes que Dimble rembourse son costume, mais après tout, cela en valait sans doute la peine !

Les jours s'écoulèrent doucement, de plus en plus chauds et ensoleillés. Vegmar se trouva accaparé par Thordor Bouclier de Chêne, son grand prêtre, Sylvanas retrouva avec joie Onyx, Rurik devint avec entrain le sergent instructeur de la Forteresse Malachite, Bisly installa ses quartiers chez les Nains, et lança son commerce d'intendance, Dimble trouva enfin un peu de temps pour étudier et Jozan rattrapa le retard accumulé dans ses tâches au temple de St Cuthbert.

Bref, la vie se fit plus calme ...