

Livre 2 : La voie de Drakthar

Le groupe d'aventuriers:



Griaor Shemov



Masmaëlle



Volga



Zelazada

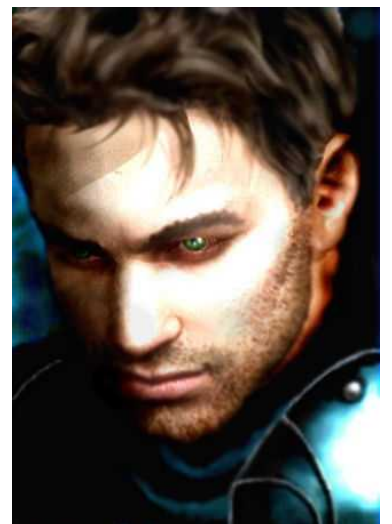


Elaohann



Julius Davidov

Krylscar



1 - LA MISSION DU CAPITAINE SKELLERANG

Après le procès, Zelazada a posé sa candidature afin de récupérer la garde de Starbrow, mais, ayant vu que Skye Aldersun était elle aussi sur la liste, notre amie ne se fait que peu d'illusions sur ses chances.

De son côté, Masmaëlle a demandé une entrevue afin de discuter de la possibilité de louer la résidence de Keygan. Un rendez vous a été pris pour le lendemain.

Le soir de ce même jour, comme les membres de l'Anneau de Clefs dînent à la Chope Renversée, le patron de l'établissement leur apporte un message qui vient d'être laissé par une estafette de la garde : Intrigués par le message, nos amis décident de se rendre dès le lendemain à l'invitation de Skellerang.

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



Terseon Skellerang
Capitaine de la Garde de Cauldron

Après une bonne nuit de sommeil, les aventuriers se rendent donc à l'hôtel de ville. Sur la place, il découvre le pilori de Keygan ainsi que le condamné. Starbrow, enfermé dans une cage, est placé à proximité. Quelques badauds contemplent la scène en déchiffrant le grand panneau qui décrit la cause de la peine et l'identité du coupable.

Nos amis sont rapidement conduits au bureau de Skellerang lorsqu'ils tendent leur billet. Après un accueil martial, le capitaine fait appeler le sergent Skylar Krevis puis expose la raison de son mot.

« Depuis deux à trois semaines, la garde de la ville fait face à une recrudescence de vandalisme et de menus forfaits. Tout ceci a lieu de nuit et nous avons la certitude d'avoir affaire à des gobelins. Des vols, des dégradations, des graffitis sont commis. Il y a même eu un ou deux habitants molestés mais personne de blessé grièvement à ce jour.

Ces méfaits deviennent quotidiens et se produisent apparemment sans raison ici ou là en ville. Mes patrouilles ne parviennent pas à circonvenir ces vandales, même si nous avons réussi à en éliminer deux ou trois jusqu'ici. Je sollicite donc votre aide pour débarrasser la ville de ces parasites et je suis prêt à offrir deux cents souverains et dix souverains par paires d'oreilles. »

Avant d'accepter, les aventuriers discutent les modalités de leur embauche. Il est ainsi convenu que le Capitaine ne fera pas appel à un autre groupe de mercenaires que l'Anneau de Clefs. Toutefois, si dans les cinq prochains jours il n'y a pas de progrès sensible, il sera en droit

de le faire. De même il est convenu que si les aventuriers parviennent à livrer à la justice les coupables (ou bien à les neutraliser de quelque façon que ce soit) ils pourront revendiquer la prime à hauteur de l'offre faite. Toutes leurs découvertes leurs seront par ailleurs acquises. Enfin, pour les cinq jours ils disposeront d'un sauf conduit leur permettant d'avoir accès à une partie des locaux de la garde afin, en particulier, de pouvoir y examiner les corps des gobelins liquidés par la garde.

Le Capitaine prend ensuite congé, laissant les membres de l'Anneau de Clefs avec le sergent Krévis. Celui-ci, répondant à la demande de Masmaëlle, donne les ordres afin que les cadavres des gobelins soient récupérés dans la fosse commune et amenés dans la garnison. Il sera possible de les examiner le lendemain.

En attendant, les compagnons décident de partir inspecter quelques un des lieux où les gobelins ont laissé leurs fameux graffitis. Avec l'aide de Skylar Krévis, quatre zones sont identifiées. Les compagnons laissent ensuite le sergent à ses tâches quotidiennes et partent vers les endroits indiqués (qui se situent d'ailleurs aux quatre points cardinaux de la ville).

Arrivés à leur première destination les enquêteurs découvrent rapidement des traces de vandalisme et des graffitis. Ceux-ci sont effectivement en gobelin confirme Volga qui les déchiffre ainsi :

« Ceci est à Drakthar ! » « Snerk pue comme une charogne ! » « Murrd a écrit ça »

Par contre, il est impossible de trouver des indices permettant de remonter la trace des gobelins. Les recherches afin de découvrir d'éventuels accès aux égouts de la ville s'avèrent également vaines. Finalement, nos amis tentent d'interroger un gamin qui traîne. Même s'il ne peut aider grandement Krylscar lui offre un souverain en récompense. Devant les yeux ronds de l'enfant, notre guerrier réalise qu'il a peut-être fait une erreur. En effet, comme l'Anneau de Clefs se décide à quitter la première scène de crime, une petite troupe de gamins, semblant surgir de nulle part, s'agglutine rapidement autour d'eux. Assourdis par les demandes et les sollicitations, et bousculés par les petits malandrins, les aventuriers, alerté par Julius, réalisent bien vite qu'ils doivent veiller à leurs poches et bourses. Finalement, les gros yeux et l'autorité naturelle de Volga, ainsi que la promesse de Krylscar d'une distribution de bonbons le lendemain matin devant l'hôtel de ville, parviennent à disperser l'encombrant cortège.

Dans les deux endroits suivants, nos amis découvrent certes de nouveaux graffitis mais font chou blanc pour le reste. Les deux seuls inscriptions qui valent d'être retenue sont :

« Gloire à Drakthar, le seigneur des rats ! »

« Hé, Fabricants de Cages ! Cette ville est la notre aussi ! »

Cependant, Elaohann, Julius et Masmaëlle ont repéré que le groupe fait les frais d'une filature discrète. Un plan est donc décidé lors d'un arrêt dans une auberge : Julius va se faire discret, laissé en arrière par les autres, puis il va prendre lui même en chasse les deux sbires qui sont collés à leurs basques depuis quelques temps. Confiants dans leur plan, les aventuriers gagnent la dernière zone à investiguer. Là encore il ne découvre que peu d'indices mais comme ils s'apprêtent à tourner les talons une jeune femme coquette, brune et au jolie minois s'approche de nos amis. Agitant son éventail en suivant des arabesques saccadés et complexes elle s'adressent à Krylscar et Grigor, déjà sous le charme du sourire étincelant :

« Ne seriez vous pas cette fameuse compagnie d'aventuriers qui a fait cesser les rapt en ville ? »

« Oui c'est bien nous. » répondent à l'unisson nos deux compères

« Vous semblez à la recherche de quelque chose. » continue la passante « Ceci aurait-il quelque chose à voir avec ces gobelins qui vandalisent la ville ? »

« En effet. », rétorque une Masmaëlle intriguée par les signes éloquents que lui adressent Elaohann et Zelazada. « Mais pouvez vous développer ? »

« Et bien, disons que ces néfastes créatures nuisent à la qualité des affaires que mes patrons aiment à faire au calme la nuit. »

« Je vois... », acquiesce Masmaëlle « Mais qu'en est-il de ce que nous pouvons y faire ? »

« Et bien, disons que ces gobelins semblent bien trop soigneux de leurs personnes et apprécier les bains publics... J'ai bien peur que je ne doive maintenant vous quitter. Ah oui, à votre place je jetterai un œil de ce côté, il me semble qu'un vieil ami vous fait signe.»

Masmaëlle se tourne dans la direction indiquée et voit la figure cramoisie de Julius qui émerge d'une fenêtre à l'étage, à quelques maisons de là. Sous la gorge du voleur on discerne sans peine les reflets d'une lame aiguisée qui pèse sur son cou. Une petite main presque enfantine serre fermement le manche du rasoir. Comprenant le péril qui guette leur compagnon, les aventuriers s'écartent et laissent s'éloigner la charmante informatrice. Avant de disparaître, cette dernière se retourne une dernière fois pour lancer un petit clin d'œil mutin aux garçons du groupe.

Les compagnons gagnent rapidement la maison qui s'avère ouverte et vide de tout occupant, si ce n'est une espèce de saucisse, bâillonnée et savamment attachée la tête en bas dans la cage d'escalier. C'est un Julius hors de lui et décoré d'une superbe face d'arlequin en bleu et blanc qui est libéré par ses amis :

« Cette espèce de petite vermine de Maple était encore dans le coup ! Elle m'a délesté de ma bourse l'espèce de charogne. »

Le voleur termine ensuite abruptement sa phrase par une bordée de jurons de frustration. Il explique enfin aux autres qu'il a été repéré lors de sa filature puis surpris et poussé dans ces lieux par un grand nombre d'assaillants menés par la démoniaque petite hobbitte.

« Malgré une défense héroïque, j'ai fini par être enterré sous le nombre. » achève Julius tout en frottant une belle bosse bien visible à l'arrière de son crâne.

2 - LES BAINS D'ORAK

Après cet épisode, nos amis se dirigent vers le premier établissement de bains des environs. Il s'agit d'un bel établissement qui trône en bonne place dans le quartier marchand. Les aventuriers y pénètrent avec énergie et se font immédiatement arrêter par les deux concierges, une femme et un homme, qui gèrent les entrées. Après un interrogatoire malhabile, nos compagnons renoncent à pousser plus loin leurs recherches ici. Néanmoins, Julius en profite pour se nettoyer le museau de l'encombrante œuvre d'art que lui ont laissé les sbires de Maple.

Au moment de sortir, nos amis se renseignent sur les autres établissements de bains de la cité. Ils apprennent qu'il existe deux autres bains « publics », l'un réservé aux nobles est situé au sud tout près de la muraille, l'autre est tenu par un Nain du nom d'Orak. Cet établissement est le plus chic de tous mais il est ouvert jusqu'à minuit.

Voyant que la nuit est justement tombée, nos amis décident de faire une dernière tentative en direction des Bains d'Orak. Après une bonne demi-heure, les voici qui arrivent à destination. Les bains sont situés à l'intérieur d'un bâtiment de forme carrée, en bordure de Lava avenue. Des petites ruelles permettent de faire le tour des murs qui ne révèlent ni autre porte ou fenêtre que celle donnant sur Lava avenue.

Les compagnons se mettent d'accord pour entamer une surveillance des lieux. Ils se coulent dans l'ombre des constructions qui bordent l'endroit et la veille débute. Mais très vite Masmaëlle note qu'une forme nonchalante semble elle aussi faire le guet depuis une ruelle située à une vingtaine de mètres. D'un pas décidé la prêtresse se met en marche vers l'inconnu, ses amis restant pour l'instant en arrière.

Comme la demie-elfe s'approche, la forme se coule en arrière dans la ruelle. En accélérant notre amie vient se positionner face à la petite rue. Se faisant, elle constate deux choses : il n'y pas un mais deux inconnus qui lui font face, quelques mètres en retrait et deux autres sont postés

dans la ruelle qui fait opposition. L'un des inconnus pose une main sur sa rapière et d'une voix à la fois aiguë et rauque il lance :

« Vous n'avez rien à faire près de ces Bains ce soir : partez d'ici ! »

« Pourquoi, ferai-je cela dites moi ? » interroge bravache Masmaëlle, tout en portant la main à son épée.

« Parce que sinon nous allons t'étriper ma jolie » rétorque l'autre avec un mauvais rictus et en sortant à demi sa lame. Puis, lentement, il commence à avancer, imités par ses comparses.

Prudemment, Masmaëlle se met à reculer vers son propre groupe tout en gagnant le centre de la rue principale. Mais, avant qu'elle n'ait pu vraiment se mettre hors de portée, les quatre mécréants se mettent au pas de course et achèvent de sortir leur rapière pour se ruer vers elle. Heureusement, les autres membres de l'Anneau de Clefs ont vu le danger et déjà ils s'organisent pour porter assistance. Les premiers sorts de Zelazada fusent, faisant tomber au sol l'un des assaillants. Juste après, les premières flèches sifflent en direction de l'un des agresseurs alors que Volga et Krylscar se précipitent en chargeant.

Mais tout ceci n'empêche pas Masmaëlle d'encaisser un premier coup de rapière de la part de celui qui fait pour l'instant office de porte parole du groupe adverse. Comme l'échauffourée prend de l'ampleur, les aventuriers font une bien inquiétante constatation, leurs adversaires semblent miraculeusement insensibles aux blessures. Les flèches d'Elaohann sont arrachées sans sourciller, les coups d'épée les plus violents ne peuvent pas faire autre chose que repousser de quelques pas les assaillants. Même les missiles magiques de Zelazada sont de peu d'effet. Soudain, Grigor réalise en même temps que Masmaëlle et Volga qu'ils ont affaire à des créatures surhumaines et mortellement dangereuses : des rats garous.

« Nos armes sont inefficaces. » souffle le barde à voix basse.

« Partez d'ici et éloignez vous maintenant ! » menace une nouvelle fois le chef des créatures « Sinon apprêtez vous à crever ici et maintenant. »

Réalisant qu'ils ne pourront avoir raison des autres, l'Anneau de Clefs bat lentement en retraite. De guerre lasse, le terrain est laissé aux hommes rats. Nos amis regagnent leurs pénates en imaginant des plans pour le lendemain.

Le lendemain donc, les compagnons décident de se procurer des armes efficaces contre les lycanthropes. Pour cela il faut utiliser de l'argent froid ou argent alchimique. Certes, Volga possède bien une épée de ce type, mais elle est la seule. Les compagnons doivent donc partir en quête d'armes de ce type chez les armuriers de la ville. Finalement, seule l'armurerie de Gurnezarn ont quelques armes de ce type. Il est aussi possible de se procurer des fioles d'argent alchimique dont le contenu permet de revêtir une lame d'épée ou cinq flèches. L'effet ne dure qu'environ une heure mais il est équivalent à celui d'une arme enchantée avec ce métal.

Pendant que leurs compagnons sont de corvée d'argent alchimique, Masmaëlle fait face à d'autres épreuves. Dans un premier temps elle est passée voir le capitaine Skellerang pour lui parler de l'agression des rats garous. Le militaire ne peut malheureusement trouver aucune explication et se contente de répéter que seule lui importe la cessation des activités gobelines (activités qui d'ailleurs n'ont pas été notées durant la dernière nuit).

La jeune prêtresse se rend alors vers une autre corvée : les cadavres de gobelins sont disponibles. Toutefois, hormis quelques hauts le cœur, l'autopsie opérée ce matin là par la demi-elfe ne donnera pas plus d'indices que la veille. De la même façon, le nom de Drakthar n'évoque aucun écho chez les gardes interrogés ou même chez le capitaine.

Avant de poursuivre leurs investigations, nos amis se rejoignent et cassent une croûte à La Choppe Renversée. Masmaëlle leur apprend alors qu'elle a été reçue par Lord Vhalantru en fin de matinée et que la ville accepte de louer la maison de Keygan Ghelve pour la somme de 150 souverains par mois. Si les aventuriers sont d'accord l'affaire pourrait se conclure dès le début du mois de décembre tout proche. Par ailleurs, Grigor fait une arrivée un peu tardive et déclare qu'il a pu se procurer des fioles d'argent alchimique. Certains ayant d'ores et déjà mis au clou leurs

beaux vêtements achetés récemment (afin de se procurer des armes ou des fioles d'argent alchimiques) font un peu la moue.

« Ben quoi ! » fait Grigor, « Vous n'êtes pas heureux d'avoir de quoi vous défendre contre ces espèces d'assassins ? »

Finissant leur repas, nos amis prennent la décision de se rendre dès cet après-midi chez Orak. Toutefois, ils optent plutôt pour une approche prudente : Zelazada va aller en éclaireur, tout en profitant de l'occasion pour prendre un bain dans l'établissement. Le reste du groupe arrivera quant à lui une vingtaine de minutes plus tard afin de mener son enquête.

Zelazada arrive quelques temps plus tard en face de l'établissement, clos par une épaisse porte de bois. Utilisant le heurtoir pour signaler sa présence, la petite Gnome ne tarde pas à voir le battant s'ouvrir. Un jeune garçon à peine adolescent se tient devant elle. Après quelques consignes sur le fonctionnement de l'établissement (et après s'être acquittée du paiement de 5 pa) Zelazada peut enfin rejoindre l'eau limpide qui remplit l'imposant bassin de la salle principale. Il n'y a que peu de clients, trois ou quatre tout au plus et ceux-ci sont d'une discrétion exemplaire. Comme l'est d'ailleurs aussi le patron de l'endroit, un Nain borgne dont l'œil absent est recouvert d'un bandeau orné d'un rubis, Orak sans aucun doute.

Alors que la magicienne barbote toujours avec une intense satisfaction, le reste du groupe se présente devant la porte de l'établissement. Alerté par le jeune garçon qui lui sert de portier, Orak arrive à la rescousse pour accueillir ces nouveaux clients. Aussitôt, Grigor Shemov explique au Nain que lui et ses compagnons sont des enquêteurs mandatés par la mairie. L'objectif est de mettre un terme aux agissements de gobelins qui semblent émerger de son établissement.



Comme notre barde explique son affaire au propriétaire, celui-ci se referme de plus en plus. Le Nain ne semble pas du tout convaincu à laisser entrer les enquêteurs et encore moins à les laisser perquisitionner l'endroit. L'atmosphère sereine de la salle thermale est rapidement gâchée par les éclats de voix qui fusent entre Orak et Grigor. Mais ce dernier est plus têtu qu'un Nain lui-même et parvient finalement à négocier un tour d'inspection des lieux.

Bougon, Orak suit pas à pas les compagnons afin de leur montrer les lieux. Les clients autres que Zelazada se mettent à quitter les lieux, sans doute importunés par cette bande de curieux que le patron a vaguement décrite comme une commission sanitaire mandatée par la mairie. Avant de sortir, les deux ou trois baigneurs sont dévisagés et rapidement questionnés par Volga et Elaohann.

Comme la visite, se poursuit, Grigor finit par remarquer que son interlocuteur semble prêt à quelques concessions. Encore faut-il que la négociation puisse être faite de façon à préserver les intérêts des deux parties. Pour ce faire, Orak propose de poursuivre les débats en tête à tête avec le barde, dans le bureau que nos amis viennent d'inspecter.

Zelazada, pendant ce temps a mis un terme à ses ablutions. Après que tous l'aient vue rentrer dans les vestiaires, elle provoque une mini épouvante en réapparaissant comme par magie dans les parages immédiats d'un des deux garçons employés par Orak. Alors que celui-ci crie à la sorcellerie, la petite Gnome réussie à s'esquiver en profitant de l'aide de Krylscar qui insiste lourdement pour que les aides lui fassent visiter l'un des boxes de baignade privée. Rendus méfiants par les manières et les exigences du paladin, les deux adolescents se désintéressent rapidement de la magicienne pour se focaliser sur un risque bien plus identifiable : un client aux mœurs louches voire perverses !

C'est le moment choisi par Orak et Grigor pour entamer leur discussion « privée ». Masmaëlle, qui ne souhaite en rien participer aux pourparlers, ouvre la porte du bureau d'Orak afin d'en sortir, Elaohann à sa suite. C'est alors que la prêtresse est déséquilibrée par un obstacle

invisible présent devant la porte. Une nouvelle fois Zelazada réapparaît comme par enchantement dans la zone, faisant hausser les sourcils du propriétaire. Laissant pour l'instant de côté le mystère de la Gnome « éclipsante », le Nain donne congé à ses deux employés, très heureux de vider les lieux, puis ferme l'établissement avant d'aller s'enfermer avec Grigor dans son bureau.

Pendant de longues minutes, rien ne filtre de la discussion de ces deux là. Soudain, la porte s'ouvre (laissant découvrir à Grigor un Elaohann décidément bien proche de celle-ci). Sans prendre la peine de s'étonner de la curiosité de l'elfe, Grigor explique à ses compagnons la teneur des premiers échanges. Il semble qu'Orak soit prêt à permettre à nos amis de progresser dans leur enquête à condition que ceux-ci évitent d'attirer les foudres de la garde sur l'établissement. Avant d'aller plus loin dans l'accord, Grigor souhaite savoir si l'Anneau de Clefs est prêt à accéder à cette requête.

La discussion est finalement assez âpre car Zelazada semble plus que méfiante quant aux conditions qui ont pu être évoquées entre Grigor et Orak. De plus, la petite magicienne n'est pas du tout satisfaite par la nature un peu floue des explications données par Grigor. En particulier, la nature peu honnête de certaines activités du propriétaire des bains et leur absolution par ignorance n'est pas facile à lui faire admettre. Toutefois, comme tous les autres membres semblent prêts à passer cet accord c'est finalement ce qui est fait .

Grigor met alors en œuvre le plan concocté avec le propriétaire : il s'agit de faire croire que celui-ci a été victime d'un interrogatoire musclé et qu'il n'a cédé que sous les contraintes et la menace. Orak se retrouve donc attaché à son fauteuil et « décoré » de quelques coups et bosses biens réels « pour faire vrai ». Ensuite, le barde récupère à la ceinture de son compère les clefs qui permettent d'ouvrir la porte renforcée située au fond des bains.

Lors de sa conversation, Orak a indiqué à Grigor que des gobelins étaient effectivement présents dans un réseau souterrain situé derrière cette porte. Ces gobelins ont d'ailleurs été pendant longtemps des espèces d'associés du Nain. Toutefois, récemment, un espèce de nouveau chef dénommé Drakthar aurait pris l'ascendant sur les bandes de gobelins. Ce « gars » n'a été vu que deux fois par Orak, et d'assez loin. Il portait une cape, faisait environ deux mètres de haut et était armé d'un fléau d'armes. Il n'a pas révélé son visage mais sa voix était franchement inquiétante. Pour Orak, ce Drakthar est à l'origine des récentes difficultés avec les gobelins en ville. Plus de Drakthar, plus de problèmes pour Cauldron et aussi plus de problèmes pour Orak (dont les clients et associés ne semblent pas apprécier la tournure récente des événements).

3 - SOUS LES BAINS

Décidés à intervenir rapidement maintenant, nos héros laissent leur hôte solidement attaché à son fauteuil et se rendent à la porte. Celle-ci, une fois ouverte par le tour de clef décidé de Grigor, dévoile un escalier de pierres taillées qui descend dans l'obscurité. Les uns derrière les autres, les compagnons descendent en s'éclairant à l'aide des médaillons, emblèmes de la compagnie et offerts par Zelazada. La progression prudente du groupe commence par une longue descente qui semble sans fin. Mais après que nos amis se soient sans doute enfoncés de près d'une centaine de mètres sous terre. Un souffle d'air et des bruits d'aboiements et de cris font stopper Volga qui ouvre la marche.

« Vous avez entendu ça ! Il y a de la compagnie pas très loin devant ! » murmure la guerrière d'une voix tendue.

Quelques marches plus tard, la descente s'arrête comme l'escalier débouche dans un couloir de pierre qui se poursuit aussi bien à droite qu'à gauche. Sur le mur face à elle, Volga découvre une inscription en gobelin, similaire à celles déjà vues en ville :

« Drakthar est mort ! Longue vie à Drakthar ! »

Les aventuriers obliquent vers la gauche, en direction de la source des bruits qui continuent. Quelques pas plus loin, une ouverture sur la gauche laisse entrevoir une grande salle

où un ensemble de couches ont été installées. Volga s'écarte de l'entrée en faisant un ou deux pas de plus dans le couloir. C'est alors que carillonne une cloche perdue dans l'obscurité, faisant cesser net les bruits qui se faisaient entendre jusqu'alors. Volga réalise qu'elle vient de tendre un fil qui traversait le couloir et ainsi d'actionner un avertisseur sonore destiné à piéger des intrus.

Tous les membres de l'Anneau de Clefs se préparent aussitôt, sortant leurs armes et se positionnant afin de parer à des attaques venant de n'importe quelle direction. C'est finalement Krylscar et Volga qui discernent les premiers mouvements : ce sont ceux d'une petite troupe de gobelins qui avancent dans le couloir.

Dans les minutes qui suivent nos amis vont avoir à subir plusieurs vagues d'assaut des petites créatures. Certains gobelins essayent manifestement d'attirer les assaillants dans des embuscades le long du couloir. Les deux fers de lances du groupe ne tombent pas dans ce piège et essaient même de piéger les défenseurs en allumant un feu dans les paillasses d'une salle latérale. Mais finalement, Volga et Krylscar se font surprendre par un assaut d'un Worg et de son cavalier, redoutable goblin armé de deux épées. Essayant de venir en aide à Krylscar, qui a été bousculé par le Worg, le ranger elfe manque sa cible. Une flèche cruelle, décorée d'un empennage elfe, se plante dans l'armure de notre guerrier (qui est bien trop occupé avec le fauve qui tente de lui arracher la tête d'un coup de gueule pour vraiment réagir à ce coup du sort).

Pendant ces péripéties, Grigor, Julius et Zelazada ont choisi de surveiller ce qui se passe dans la grande salle meublée de lits. Soudain, le claquement sec des arbalètes qui se détendent fait sursauter nos deux aventuriers. Les projectiles viennent d'une salle en prolongement ou au moins deux tireurs gobelins embusqués se dissimulent. Grigor et Julius sortent leurs épées et se ruent à l'assaut sans l'ombre d'une hésitation, engageant puis tuant rapidement un ennemi. Mais, alors que nos deux héros se demandent comment poursuivre, de nouveaux projectiles fendent l'air. Se ruant en avant, les deux compères tombent dans un guet-apens quand un groupe goblin, surgi de la pièce attenante se rue à l'assaut.

Julius se dégage de la situation par une fulgurante course de retraite pendant que Grigor, presque encerclé commence à ferrailler. Masmaëlle, entendant les bruits de combat, vient porter assistance dans la salle et croise Julius qui préfère se replier vers le couloir. Alors que Zelazada reste à couvert, la prêtresse s'avance vers la porte menant à la pièce encombrée de caisses où Grigor cherche à sauver sa peau. Au moins six gobelins sont en train de chercher à se débarrasser du barde qui se retrouve finalement bloqué près de la porte que vient bien à propos de rejoindre Masmaëlle. Le barde agite plusieurs fois une baguette mais sans aucun effet apparent. Les sorts que Zelazada lance afin de venir en aide à ses compagnons semblent également sans efficacité réelle... enfin, tout au moins jusqu'à ce que la petite magicienne Gnome ne réussisse une espèce d'incantation qui fait apparaître une nuée de mygales qui se ruent aussitôt sur une Masmaëlle affolée !

Pendant ce temps, dans le couloir, les tirs d'appoint de Julius et Elaohann permettent à l'indécis combat de tourner à l'avantage de Krylscar et de Volga. L'elfe vient alors à la rescousse en sortant son épée afin de maîtriser des tireurs embusqués dans un couloir perpendiculaire. Ceci étant fait, suant et tremblant d'adrénaline, les héros se replient vers Julius et la salle où s'est engagé le reste des membres de la compagnie.

En arrivant là ils constatent que leurs compagnons ont eux aussi fini par triompher de leurs adversaires, mais en faisant un prisonnier goblin. Cela fait à peine cinq minutes que l'Anneau de Clefs a franchi la porte de l'escalier menant en ces lieux et déjà plus de vingt gobelins sont morts !

« Il est temps de chercher à fortifier un peu notre position, mes amis » dit une Masmaëlle encore tremblante de l'effet des morsures venimeuses infligées par les mygales de Zelazada.

« Bonne idée ! », dit Elaohann qui se précipite afin de prendre une ou deux caisses dans la réserve attenante à la salle aux lits et les utiliser afin de barricader la porte. L'elfe essaie de déplacer une caisse qui semble particulièrement solide et faite dans un bois de grande qualité. Surpris par le poids de l'objet, il note quelque chose qui le fait arrêter ses efforts et héler ses amis :

« Hé ! Vous avez vu ce symbole bizarre marqué sur ce côté ? »

Les compagnons découvrent, pointée par le doigt du ranger, une marque en forme de cage d'oiseau stylisée. La marque est de la taille d'une paume de main et semble avoir été apposée à l'aide d'un tisonnier enflammé.

« On dirait bien une cage, pas vrai ? » murmure Elaohann en devisageant ses camarades.

Intrigués, Zelazada, Grigor, Volga et Julius s'approchent pour contempler la marque pointée par Elaohann. Pendant que leurs compagnons rassemblent les caisses portant ce signe, Masmaëlle et Krylscar font en sorte de sécuriser leur position en plaçant des barricades dans le couloir adjacent.

Les caisses qui ont été traînées dans la salle sont toutes impeccablement fermées par des couvercles cloués. Le bois est de très bonne qualité et les premiers efforts d'Elaohann afin d'ouvrir un premier colis ne semblent pas très productifs. Grigor revient de la réserve et prévient qu'il y a encore des gobelins qui semblent se déplacer à proximité. Le barde décide donc de rester en faction afin de surveiller cette issue.

Volga quant à elle s'est approchée du gobelin attaché que les aventuriers ont capturé. D'un ton péremptoire la guerrière commence à interroger la petite créature dans sa langue. L'interrogatoire ne donne finalement pas grand-chose, la créature se contentant de menacer Volga de la vengeance de leur chef, le fameux Drakthar. Sur le sujet des caisses marquées d'une cage, de leur contenu ou encore de leur propriétaire le petit monstre se contente de hausser les épaules : il ne sait rien. Laissant finalement de côté le captif, quelque peu rassuré de ne pas y avoir laissé ses oreilles, la guerrière rejoint Julius et Elaohann qui cherchent toujours à ouvrir le couvercle. Pendant ce temps, Zelazada, craintive, s'est réfugiée sous l'une des couches de taille humaine qui a été laissée dans la salle par les préposés aux barricades.

Finalement, après une bonne vingtaine de minutes d'efforts, les barricades et l'ouverture de la première caisse se terminent. Alors que Krylscar et Masmaëlle prennent position afin de monter la garde, les trois curieux, vite rejoints par Zelazada, contemplent un grand disque cylindrique, percés de multiples trous et qui repose au fond de son réceptacle. Faisant basculer la caisse, les aventuriers en font glisser dehors le lourd objet qui semble fait dans un métal noir et mat. Le disque fait un peu moins d'un mètre de diamètre. Des trous circulaires de diverses tailles le percent de part en part et dessinent un motif géométrique en rosace. Sur tout le pourtour du disque on distingue des petites fentes d'un peu plus d'un centimètre de long pour quelques millimètres de large. Quatre vingt dix neuf de ces lunules sont réparties avec une précision extrême sur tout le périmètre de l'objet.

Se penchant sur l'objet et le touchant des doigts, Elaohann se tourne vers ses compagnons :

« Je ne suis pas très au fait de ces choses, mais il me semble que ce métal sombre pourrait bien être de l'adamantite, un très précieux et très rare matériau dont on dit que seuls les nains et les gnomes peuvent le travailler. »

L'oreille immédiatement aux aguets, Julius regarde longuement l'objet avec une lueur d'intérêt qui semble avoir soudain doublée.

« Quelqu'un a-t-il une idée de la valeur de ce machin ? » interroge le voleur en regardant de droite et de gauche. Devant le haussement d'épaules de ses amis et après avoir tenté avec effort de soulever le disque, Julius finit par se désintéresser de la chose. On décide d'un commun accord de s'attaquer aux autres boîtes. De son côté, Elaohann griffonne rapidement un schéma sur un bout de parchemin.

Pendant que Masmaëlle et Krylscar continuent de monter patiemment la garde dans le couloir, les autres ouvrent une nouvelle caisse, longue de plus de deux mètres mais beaucoup plus étroite que la première. Grigor est le premier à jeter un œil sur son contenu. On dirait qu'il s'agit de fines et longues règles d'un métal brillant. Curieux notre barde plonge une main dans la caisse et la retire immédiatement avec un cri de douleur. Des gouttes de sang perlent de la paume et des doigts de l'humain qui s'assoit au sol avec un gémissement.

« Ces trucs sont aussi coupants que des lames de rasoir, faites attention ! »

Zelazada et Julius, s'aidant de draps, finissent par sortir les fines bandes de métal de leur container. Même au travers du tissu la sensation de toucher un objet glacé est encore là. Nos compagnons ont tôt fait de constater qu'il y a exactement quatre-vingt dix neuf de ces objets, étrangement rigide au vu de leur finesse. Les extrémités ne sont pas identiques, l'une étant environ deux fois moins large que l'autre. Zelazada a tôt fait de montrer aux autres que le bout le plus large se glisse parfaitement dans les lunules du disque noir. Les lames sont en outre percées à chaque extrémité par des petits trous de deux à trois millimètres de diamètre.

La curiosité encore plus attisée par ces nouveaux composants, nos enquêteurs s'attaquent aux caisses restantes. Les heures passent...

Outre une nouvelle pièce en forme de disque, mais séparée en deux héli disques, les compagnons trouvent une kyrielle de petites pièces de quincaillerie et enfin un dernier et étrange composant. Il s'agit d'un disque d'adamantite mais de trente à quarante centimètres de diamètre. Il possède lui aussi quatre-vingt dix-neufs lunules (moins grandes que celles des autres disques). Mais le plus étrange est la vrille cristalline d'un rouge profond qui est sertie au centre de la pièce. Le cristal se termine en une pointe effilée d'une longueur d'une dizaine de centimètres. Sur la face opposée du disque est fixé un lourd anneau forgé de métal noir.

Elaohann finit de dessiner les objets découverts alors que les compagnons se tournant les uns vers les autres se confient leur impression. L'objet en pièces détachées pourrait être une sorte de cage très bizarre. Sans savoir pourquoi, la contemplation de ces pièces produit une sensation de malaise, comme si une chose malsaine était là, présente mais étrangère et lointaine.

Brusquement, Grigor quitte les lieux et, traversant le couloir, il remonte dans l'escalier en passant tout d'abord sous les yeux de Masmaëlle et de Krylscar. Ce dernier, visiblement impatienté par les heures de guet, choisit d'aller rejoindre les autres dans la salle. Les compagnons sont en train de se répartir les pièces de quincaillerie qu'ils enfournent dans leur sac. Voyant le captif laissé à l'abandon, Krylscar se tourne vers lui et l'empoigne puis le soulève du sol.

« Bon, je me suis laissé dire que t'avais pas été bavard mon p'tit gars ! Il est peut-être temps de devenir un bon gobelin ou alors ... »

Le petit monstre commence à couiner d'effroi alors que le guerrier commence à le secouer en tous sens. Les hurlements redoublent quand une des oreilles du petit gobelin est tranchée sans plus de cérémonie.

« Qu'est ce que vous foutez là dedans ! » s'exclame la voix de Masmaëlle furieuse. « Laissez ce pauvre bougre. » Comme, loin de décroître les cris du gobelin reprennent de plus belle, la prêtresse jette un œil dans la pièce. Juste à ce moment, Krylscar écrase son lourd poing gantelé sur la face du gobelin dont le crâne éclate comme une pastèque. Avec effroi, Masmaëlle constate que ni Julius, ni Volga n'ont bronché, pire, Elaohann semble avoir participé au lynchage en passant son épée au travers du petit corps supplicié.

« Alors cette fois s'en est trop ! Je vous avais dit d'arrêter ces horreurs... je m'en vais ! »

Sortant à grands pas de la salle la demie-elfe se précipite vers l'escalier qu'elle monte quatre à quatre, enjambant Grigor Shemov, assis sur une des marches après le premier palier, le regard dans le vide.

Pendant ce temps, Krylscar laisse tomber au sol le corps sans vie de sa victime, haussant les épaules en direction de ses compagnons. Mais, avant même qu'un mot n'ait été échangé, un avertissement fuse des lèvres de Julius :

« Attention, les gobelins sont revenus prenez garde ! »

En effet des bruits et des mouvements émergent de derrière les caisses que nos amis avaient placées en travers du passage entre cette salle et la réserve. Comme nos héros se tournent vers la nouvelle menace, un éclair lumineux jaillit de derrière les caisses. Le rayon se transforme rapidement en une langue de flammes qui vient cueillir les quatre aventuriers. Hésitant

sur la conduite à tenir, Krylscar et Volga prennent position pour protéger la fuite de Zelazada et Julius mais restent exposés aux tirs de leurs ennemis. Un nouveau rayon de flammes vient griller la guerrière qui titube jusque la sortie alors que des carreaux d'arbalètes lui sifflent aux oreilles.

Prenant leurs jambes à leur cou, tout le monde se précipite pour un piteux repli vers l'escalier puis vers l'établissement de bains situé au dessus. Elaohann est le dernier à émerger dans cette pièce, il referme précipitamment la porte à double tours puis s'éloigne de quelques pas. C'est alors que l'elfe est le témoin d'un bien étrange phénomène : une brume sombre émerge peu à peu de dessous la porte puis se met à flotter dans l'air prenant une forme vaguement humanoïde qui se précise à chaque seconde.

« Attention mes amis ! Quelque chose nous poursuit jusqu'ici. » s'exclame le ranger avec effroi.

4 - DRAKTHAR LE SANGlant

Volga, Zelazada, Grigor et Masmaëlle voit se matérialiser une créature de plus de deux mètres de haut, enveloppée d'une longue cape noire. Le nouvel arrivant tombe sur le sol d'un mouvement lesté et vif puis redresse son visage vers les aventuriers. Il possède de longues oreilles pointues, un faciès gobelinoïde velu et des yeux où rougeoit une lueur infernale :

« Ainsi c'est vous qui êtes venus sans invitation chez moi ! Et vous pensiez sans doute pouvoir me quitter sans vous être présentés comme les nuisibles que vous êtes. Je suis Drakthar et vous allez apprendre la politesse qui m'est due ! »



Tout en finissant sa tirade, le grand humanoïde semble fixer intensément Zelazada qui secoue la tête d'un air de défi. Elaohann encoche une flèche pendant que Grigor sort en tremblant une baguette de sa poche et lance une décharge de flammes vers la créature qui semble n'être que faiblement affectée. La flèche qui se plante ensuite dans son torse est immédiatement arrachée avec dédain. Masmaëlle vient quant à elle de faire apparaître au dessus de la tête de Drakthar une masse magique. Malheureusement, l'agilité et la rapidité incroyables de leur adversaire lui permettent de se jouer de l'arme pour à nouveau venir fixer son regard de braises sur Zelazada. Cette fois-ci, la petite gnome est secouée d'un grand frisson. Avec une étrange lueur dans le regard elle se détourne vers Masmaëlle et Elaohann...

Alors que Julius sort l'arc à la main et une flèche magique encochée de derrière la tenture d'un boxe. Krylscar fait de même, une épée en argent brandie. Mais une nouvelle fois c'est Masmaëlle qui polarise l'attention de Drakthar : la prêtresse brandit bien haut son symbole sacré tout en enjoignant à la créature de rejoindre le domaine de la non vie. Un bref instant le monstre semble hésiter, mais se reprend aussitôt et se lance vers le plafond avec un rire machiavélique. La baguette de Grigor ne produit plus aucune flamme et le barde s'en débarrasse donc tandis que les flèches de Julius et d'Elaohann volent vers le vampire (et oui ils l'ont maintenant reconnu ...) qui en encaissent une avec un cri de douleur et de rage. Mais déjà, poursuivi par la masse magique de Masmaëlle, Drakthar se met à courir à quatre pattes sur le plafond, telle une improbable araignée. Il se rue vers la prêtresse et sort un fléau d'armes qu'il fait tourner de façon menaçante. Mais la demie elfe peut éviter le premier coup.

Pendant ce temps, Volga est toujours dissimulée dans une encoignure de porte. Hésitante, la guerrière a d'abord soigné ses brûlures avant de sortir son épée et de rester là, sans le courage d'aller affronter le vampire. Zelazada quant à elle est en train de se retourner contre Elaohann. Après avoir utilisé ses derniers sorts, la petite gnome sort un fléau d'armes goblin et se rue vers le ranger.

A cet instant, Drakthar se laisse tomber du plafond sur Masmaëlle, et avec une force implacable il s'agrippe à sa proie pour lui planter ses longues canines dans le cou. Un tremblement de froid saisit sa victime comme le vampire murmure quelques mots à sa seule intention. Puis, dédaignant les attaques des autres membres de l'Anneau de Clefs, la malfaisante créature semble perdre à nouveau sa consistance pour aller se glisser sous la porte menant vers les sous-sols. La prêtresse vient quant à elle de tomber sur les genoux, pâle et glacée.

Mais Zelazada semble toujours vouloir protéger le vampire. D'un pas décidé, échappant à la poigne d'un Elaohann décontenancé, la magicienne gnome vient se placer devant la porte sous laquelle vient de se glisser la forme vaporeuse de son nouveau maître.

« Vous ne passerez pas ! »

Mais voici que Grigor, venu à la rescousse une épée à la main parvient à bousculer sa petite ennemie du moment. Ouvrant la porte dans un cri de défi, le barde se jette en avant dans l'escalier, comme habité par une folie meurtrière. La lutte entre Elaohann et Zelazada reprend de plus belle, empêchant le ranger de suivre le barde dans sa charge désespérée. Alors que Masmaëlle se redresse et se dirige vers le bureau d'Orak, Krylscar et Elaohann parviennent enfin à maîtriser la magicienne. Sonnée par un bon coup de poing, Zelazada semble enfin revenir à une attitude normale alors que Masmaëlle, ressortie du bureau du propriétaire, indique qu'elle va aller au temple de Pelor pour y chercher repos et réconfort pour la nuit.

Elaohann, décide alors de descendre dans l'escalier dans lequel Grigor a disparu depuis de longues minutes. Mais finalement, lorsqu'il remonte, le ranger explique à ses compagnons qu'il n'a pas vu traces de leur ami. Par contre une escouade de gobelins, avec au moins un de ces shamans qui lance des rayons enflammés, monte une garde vigilante au bas des marches. Inquiets quant au sort de Masmaëlle et de la disparition du barde, les aventuriers quittent à leur tour l'établissement des bains, laissant Orak toujours attaché à sa chaise ... dehors, la nuit est en train de s'installer sur Cauldron. Alors que Zelazada décide de faire directement route vers l'auberge et que Krylscar se sépare lui aussi du groupe, celui-ci opte pour un crochet vers le temple de Pelor afin de prendre des nouvelles de son amie demie-elfe.

C'est le père Kristof qui accueille Julius, Elaohann et Volga au temple. Il leur indique qu'il a eu une discussion avec Masmaëlle. Pour lui, il ne fait aucun doute que l'adversaire qu'ils ont face à eux est un vampire. L'un des seuls moyens de tuer une telle créature est de détruire son sanctuaire. La prêtresse, finalement dérangée par ses compagnons, leur donne rendez-vous pour le lendemain à l'aube. Elle explique qu'il lui faut absolument vaincre le vampire dans les vingt-quatre heures pour ne pas sombrer définitivement en son pouvoir.

Quittant les lieux, nos amis regagnent l'auberge de La Choppe Renversée. Outre Krylscar qui est présent dans l'auberge, une double surprise les attend : Grigor a réapparu et l'aubergiste leur parle d'une histoire de vampire qui logerait sous des bains en ville.

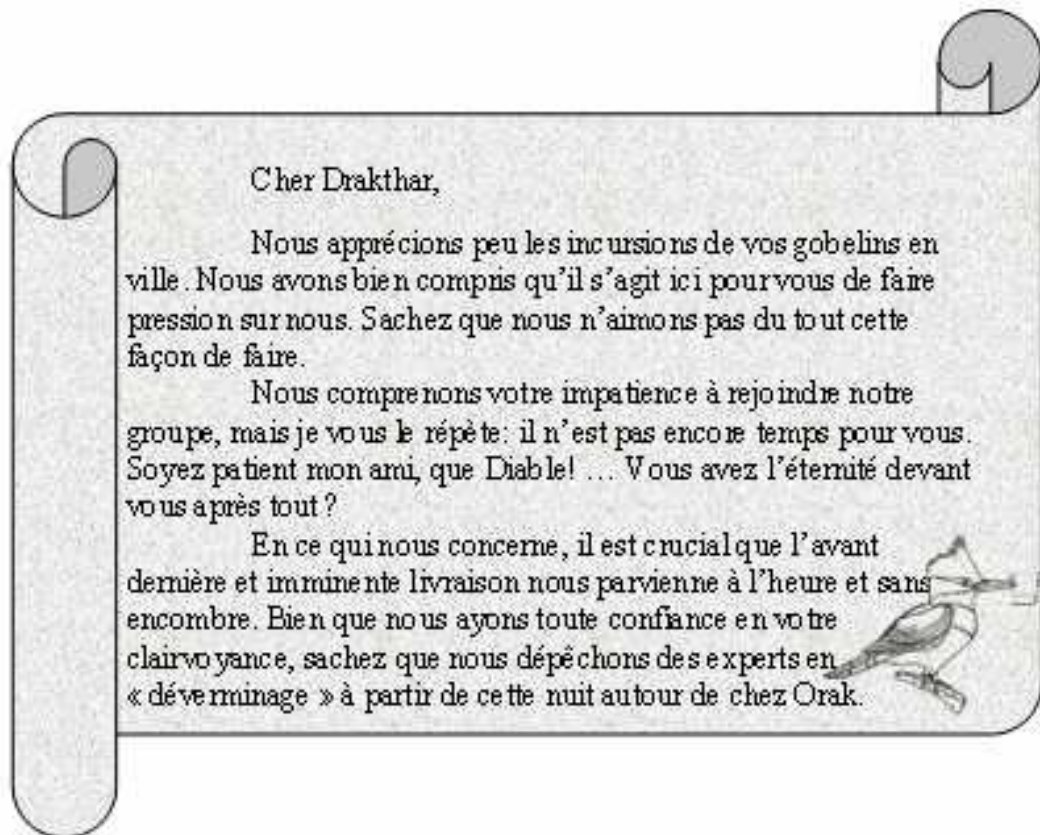
Interrogé, Grigor explique à ses compères méfiants qu'il a réussi à échapper aux gobelins et à remonter vers Cauldron par une autre issue. Quant à l'aubergiste, pressé de questions sur ses sources, il indique qu'il ne fait que rapporter des rumeurs colportées par des clients tardifs. Toute la compagnie décide finalement de dormir à l'auberge mais en y organisant un tour de garde (avorté par Krylscar qui s'est endormi durant sa période de veille).

Le lendemain avant l'aube, une grande agitation règne dans l'auberge. Après un passage éclair chez un capitaine Skellerang peu coopératif, Elaohann et ses amis passent au temple de Pelor. Masmaëlle et le père Kristof les y accueillent. La prêtresse s'est vue confier quatre fioles d'eau bénite par son supérieur qui a également réparé l'armure du ranger elfe.

D'un pas rapide, le groupe arrive dans le jour qui pointe aux bains d'Orak. Dès leur entrée dans les lieux, les aventuriers constatent qu'il y a eu des allées et venues ici. Il y a de nombreuses traces de pas boueuses, de tailles humaines. Se rendant avec appréhension au bureau du patron de l'établissement, les aventuriers y découvrent une scène de pure horreur. Le nain est toujours attaché à son fauteuil mais il baigne dans une mare de sang. Son visage a été savamment arraché de sa face (y compris sa barbe) et son orbite vide contemple tristement le néant.

Après que les plus sensibles aient quitté les lieux, Julius, Masmaëlle, Volga et Krylscar fouillent la pièce. Il ne découvre rien d'autre que les armes d'Orak ainsi que ses possessions à l'intérieur d'un coffre sous son bureau : quelques pièces d'or, d'argent et de cuivre ainsi qu'une carafe de métal. L'objet s'avère quelques instants plus tard être de nature magique puisqu'il semble que l'on puisse en extraire sans fin une eau pure et fraîche.

Les compagnons de l'Anneau de Clefs se dirigent ensuite vers la porte qui mène aux sous-sols. Elle a été fracassée. Après une descente prudente, une nouvelle et macabre découverte les attend en bas de l'escalier. Une escouade de gobelins a été littéralement découpée en lanières ici. Nos amis pataugent dans une mare de boue et de sang avant de se trouver face au cadavre accroché au mur d'un shaman goblin. La créature a eu elle aussi le visage arraché, un parchemin couvert de sang est roulé et coincé dans sa mâchoire. Grigor se saisit du document qu'il déplie et lit ensuite à voix haute à ses compagnons :



Cher Drakthar,

Nous apprécions peu les incursions de vos gobelins en ville. Nous avons bien compris qu'il s'agit ici pour vous de faire pression sur nous. Sachez que nous n'aimons pas du tout cette façon de faire.

Nous comprenons votre impatience à rejoindre notre groupe, mais je vous le répète : il n'est pas encore temps pour vous. Soyez patient mon ami, que Diable! ... Vous avez l'éternité devant vous après tout ?

En ce qui nous concerne, il est crucial que l'avant dernière et imminente livraison nous parvienne à l'heure et sans encombre. Bien que nous ayons toute confiance en votre clairvoyance, sachez que nous dépêchons des experts en « déverminage » à partir de cette nuit autour de chez Orak.

Se rendant ensuite dans la salle aux lits, les aventuriers s'aperçoivent, sans surprise, que caisses et objets laissés hier ont disparu.

« **Que fait-on maintenant ?** » demande Volga en dévisageant un à un ses compagnons.

Pour Masmaëlle, la décision est claire : tout d'abord il lui faut absolument trouver Drakthar au plus tôt et le détruire. Devant la résolution de la prêtresse, Volga lui fait une requête : d'accord pour son plan mais dans ce cas il faut que la demie-elfe récupère sa baguette de soins. En effet, Grigor se montre pour le moins inégal dans son utilisation de l'objet et ceci pourrait s'avérer fatal à tous dans la suite.

Le barde accepte sans aucune récrimination de rendre l'objet à Masmaëlle. Toutefois, cette dernière met une condition à sa récupération :

« **Dorénavant, je ne soignerai chacun d'entre vous que s'il accepte de me payer de retour par un engagement si je le demande** » sermonne la prêtresse.

Devant la mine stupéfaite de ses compagnons, la demie-elfe s'empresse d'ajouter que cette condition, si elle s'applique, sera éducative : il s'agira sans doute d'une dizaine de lignes de copie afin de corriger les comportements immoraux de certains.

Après une première discussion, courte, sur la question, les autres membres de l'Anneau de Clefs finissent par se résigner en haussant les épaules. Tous se dirigent vers le passage à l'arrière de la salle de stockage. Quelques pas plus loin celui-ci s'ouvre sur une pièce dont le font semble avoir été emporté. Une grande caverne en pente douce et d'une douzaine de mètres de large s'ouvre devant nos héros.

Optant pour le sens de la descente, les aventuriers commencent à progresser à pas de loup et en dissimulant le plus possible leur éclairage. Mais une quinzaine de pas plus loin, le bien connu claquement des arbalètes force chacun à se mettre à couvert. Les tirs viennent de la gauche, à partir d'une corniche complètement dissimulée par les ombres.

Courageusement, Krylscar se rue en avant afin d'escalader les quelques sept mètres qui le séparent de deux tireurs gobelins embusqués. Pendant ce temps ces compagnons essaient de tirer au jugé sur les agresseurs qui se sont réfugiés à couvert. Mais, après avoir essuyé un premier tir, notre guerrier se hisse enfin sur la corniche et engage les deux petits monstres au corps à corps. L'affrontement est violent. Un des gobelins a péri rapidement mais le second est plus tenace. Krylscar encaisse plusieurs coups d'épée avant de vaincre au moment où Volga arrive en se rétablissant sur le sol près de son compagnon d'armes.

Malgré la présence d'une porte au fond de la corniche, il est décidé de poursuivre vers le bas en continuant de suivre la pente de la caverne. Une dizaine de minutes d'une très prudente progression plus tard, Julius, en avant-garde détecte quelque chose et revient vers le groupe :

« Il y a des bruits à une vingtaine de mètres plus avant, plutôt sur la droite. C'était comme des chuchotements et des grognements de chien. Je pense que nous sommes attendus. »

Comment ne pas une nouvelle fois se jeter dans la gueule du loup (ou du warg) ? L'obscurité épaisse de ces profondeurs n'est pas un atout pour nos amis. Une proposition jaillit par la voix de Zelazada. Elle peut rendre Julius invisible et lui procurer une potion de vision dans l'obscurité. Ceci devrait lui permettre de s'approcher en toute discrétion de la zone dangereuse et de venir faire un rapport sur ce qu'il y aura découvert. Julius s'acquitte aussitôt de la tâche et revient moins de deux minutes après, surprenant tout le monde par sa réapparition magique :

« Il y a un warg et son cavalier accompagné d'une petite dizaine de gobelins. Tous ceux là sont sur la droite dans un renforcement de la caverne. Mais le problème est la présence d'au moins un shaman et de deux à trois arbalétriers sur une corniche située en face et à gauche. Je ne vois pas trop comment s'approcher sans se faire repérer et prendre sous le feu du sorcier... »

Un conciliabule plein de suggestions tactiques se tient, à voix basses afin de faire émerger un plan. Alors que ce dernier s'articule autour de la promesse d'un sort de silence et que l'on est sur le point de l'entériner, une petite toux interrompt les débats :

« Je me suis peut-être un peu avancée en parlant de mon sort de Silence. Je viens de me remémorer que ceci ne fait pas partie des miracles demandés ce matin à Pelor. » s'excuse la prêtresse d'un ton piteux.

Voici donc un plan élaboré qui s'écroule... mais cela ne ralentit que très peu la verve intellectuelle dont fait preuve l'Anneau de Clefs. Finalement on se décide pour un autre stratagème. Une parfaite coordination de l'équipe est nécessaire, aussi il faut sacrifier la dernière fiole de vision dans l'obscurité pour Julius.



Sachant tous très bien quoi faire, les compagnons progressent dans un silence miraculeux vers les gobelins en embuscade. Au dernier instant, le pet retentissant d'un des petits salopards déclenche même quelques ricanements de ses congénères, les laissant complètement surpris par la suite des événements. Soudain une voix forte psalmodie une prière tandis qu'une lumière intense se fait, portée par la flèche d'un arc tendu. La corde de l'arc claque et le projectile flamboyant vient se ficher dans l'épaule du shaman goblin encore hilare. Aussitôt un premier missile magique suit la

même trajectoire faisant tituber le monstre. Le reste du combat est totalement à l'avantage de nos héros, même si les gobelins ont le surnombre. Les missiles de Zelazada font basculer le premier shaman avant qu'il n'ait eu le temps de lancer le moindre sort. Son corps tombe sans vie de la corniche, illuminant la mêlée qui s'engage entre le groupe et les gobelins. Volga et Krylscar se sont portés en avant et engagent l'une le warg, l'autre son cavalier qui a bondit hors de ses étreintes. Un second shaman ne parvient pas à cibler de son rayon de feu une Zelazada qui en retour, revancharde, le touche d'un nouveau missile. Après une flèche de plus et la mort d'un arbalétrier, les tireurs et le shaman se replient hors de vue. Pendant ce temps la troupe des gobelins a été vaincue, le warg et son cavalier sont morts. Deux gobelins se sont rendus.

Malgré tout, les petites pestes se sont défendues et Krylscar est fort éprouvé. Tandis que Masmaëlle est en train de fourrer les deux petits monstres mal en point dans son sac en filet, le guerrier se tourne vers elle, montrant ses coups.

« Si tu souhaites que je te soigne il te faudra me copier 10 fois - Je respecterai dorénavant Pelor et sa prêtresse - » lui énonce derechef Masmaëlle, sans l'ombre d'un sourire.

Refusant de se plier à ce qu'il juge comme une lubie, Krylscar tente en vain de raisonner sa compagne d'armes. Elle se montre inflexible. Aussi têtu qu'elle, le guerrier se détourne en maugréant et légèrement choqué de voir Masmaëlle utiliser un sort de soins pour requinquer l'un des gobelins prisonniers.

Ceci étant, on passe à l'interrogatoire, sans violence pour une fois, des captifs. Les compagnons apprennent qu'ils ne sont pas les seules « longues jambes » en ce lieu. Il y a aussi deux invités de Drakthar : une femme rousse avec de petites cornes sur le front et une apparence de guerrière et un homme en long manteau à capuche qui ne laisse pas voir son visage. Ces deux là seraient d'ailleurs aussi en cheville avec un Nain qui aurait été vu de temps à autre dans le complexe.

En ce qui concerne les caisses, les gobelins n'ont pas de renseignements. Ils savent juste qu'elles viennent de dehors, au bout de la caverne. De la même façon ils ne savent rien des créatures qui ont sauvagement assassinés les leurs près de l'escalier menant aux Bains d'Orak.

Finalement, les aventuriers apprennent que Drakthar est dans le domaine et qu'il a une espèce de salle d'audience avec un trône. C'est là qu'on peut le trouver habituellement. Cette salle est située par delà la corniche, sur la gauche de la caverne. Les étrangers décrits plus hauts ont par contre des quartiers sur la droite et un peu plus bas.

Ayant l'impression d'avoir tiré tout ce qu'ils pouvaient des minables petits monstres, l'Anneau de Clefs décide de se préoccuper avant toute chose de Drakthar. Peu après, après avoir réuni les possessions dignes d'intérêt des victimes, tous nos amis se retrouvent sur la corniche préalablement occupée par les tireurs embusqués ennemis. Prudemment le groupe progresse le long d'un couloir à moitié effondré par endroit. Au bout de ce passage, un pont de corde d'allure précaire se balance lentement au dessus du vide d'une nouvelle caverne.

Julius établit rapidement que le pont fait une douzaine de mètres de long et que la hauteur où il culmine est à peu près la même. Il paraît plus judicieux de n'emprunter ce passage qu'un à la fois. Inquiet devant le vide, notre voleur décide de s'encorder. Il attache une corde autour de son ventre et la fait tenir par Volga et Krylscar. Puis, courageusement, il s'engage sur la structure oscillante. Alors qu'il arrive en son milieu, deux claquements secs et deux carreaux viennent briser l'équilibre de notre ami. Effectuant un plongeon involontaire, voici Julius devenu un court laps de temps un oiseau... l'illusion étant encore renforcé lorsque la corde tenue par ses compagnons le rappelle dans un arc parfait vers la dure paroi de la caverne. Le retour à la réalité est brutal et en deux temps :



« Un, je me mange le mur comme une grosse larve;

Deux, les gros balèzes lâchent la corde au moment du choc et j'atterris sur le cul six mètres plus bas !

Et qui a dit qu'il n'y avait pas de place pour les clowns ici ? »

Plutôt que de tenter de remonter rejoindre ses compagnons, notre voleur part se mettre à l'abri des tireurs de l'autre côté de la caverne. Masmaëlle, décide de tenter l'aventure mais choisi de s'attacher grâce à une courte corde de rappel qu'elle glisse le long du garde fou du pont de singe. Cette idée lui sauve d'ailleurs la mise car la demi elfe est elle aussi éjectée du pont lors d'une salve des tireurs. Mais elle parvient à reprendre appui sur les planches et à finir sa de sa traversée. Tandis que Elaohann et Krylscar attirent l'attention des tireurs, la prêtresse aide Julius à la rejoindre sur sa corniche. Les deux compères s'engagent ensuite dans un couloir maçonné. Laissant Julius en arrière, Masmaëlle s'approche seule de la zone où sont embusqués les deux gobelins arbalétriers. Silencieuse, notre héroïne se glisse derrière ses ennemis et se précipite soudain afin de les bousculer et de les faire basculer dans le vide. Mais une espèce de sixième sens semble avoir averti l'un des deux petits monstres. Il parvient à esquiver alors que son compagnon disparaît dans le vide et s'écrase funestement plus de dix mètres plus bas. Sortant son épée courte, le garde engage Masmaëlle dans un combat enragé, donnant au reste du groupe l'occasion de passer de l'autre côté du pont en traversant la caverne depuis le sol de celle-ci.

Après s'être défait de son adversaire, et non sans avoir frisé la chute elle aussi, la prêtresse de Pelor rejoint le reste de l'Anneau de Clefs. Tous ensemble les aventuriers commencent à progresser mais soudain une remarque ironique de Julius à propos des « lignes » qu'on devra lui faire afin qu'il continue d'effectuer son boulot déclenche une riposte inattendue.

Comme Krylscar revient pour annoncer à ses compagnons que deux salles sont juste en avant, il est ébahi par le spectacle qui s'offre à lui : Masmaëlle, manifestement complètement excédée est en train de lancer sur un Julius narquois des sorts de soins à tout va. La prêtresse de Pelor poursuit d'ailleurs ses débordements en visant tour à tour les autres compagnons et en les soignant de manière excessive. Seule Volga refuse fermement tout soins de la part de sa compagne manifestement hystérique. Terminant la rafale de sorts par sa propre personne, la demi elfe se calme enfin. Treize sorts de soins modérés ont été toutefois tirés de leur réceptacle.

Après un court silence inquiet, s'entre regardant avec un peu de gêne, les héros finissent par suivre Krylscar. On laisse ce dernier faire quelque pas en éclaireur dans la salle de gauche. Quelques instants plus tard, notre ami, blême, revient faire son rapport à ses compagnons.

« Au centre de la pièce il y a un grand siège vide d'occupant. Ce fauteuil est vraiment sinistre : il est constitué d'ossements de créatures humanoïdes. Entre eux on a tendu des peaux de pauvres bougres écorchés. C'est vraiment macabre et malsain. Ce doit être la fameuse salle du trône de Drakthar. » déclare Krylscar.

« Il ne semble y avoir personne. Par contre on dirait qu'il y a une ouverture vers une nouvelle caverne là-bas derrière. Il y a même une échelle à ce qu'il me semble. » poursuit-il.

De façon irréfléchie, le guerrier repart sur ses pas et s'avance dans la salle avec Julius derrière lui. Mais comme il va croiser le trône, l'objet semble prendre vie brusquement en se dépliant comme un incroyable garde squelettique. Krylscar, complètement surpris, se fait enlever dans les airs par la poigne d'un des bras du monstre et encaisse un coup puissant.



Tous les compagnons se ruent en avant afin de venir au secours de leur guerrier. Les deux tentatives de Masmaëlle pour repousser la créature mort-vivant s'avèrent sans effet. Les coups d'épée des autres sont peu efficaces, malgré la rage des attaquants...

Et soudain, après Julius un peu plus tôt, c'est à Krylscar de goûter les joies de l'apesanteur. Dans un cri de panique, le guerrier s'envole en direction du trou obscur d'où émergent les barreaux de l'échelle. Mais, dans un dernier effort surhumain, Krylscar réussit à se raccrocher à ces prises providentielles. Avec soulagement, il se propulse dans la salle en sortant son épée et en poussant un cri de rage pour rejoindre la mêlée. Même si notre héros refait un petit tour dans les airs (qui s'achève douloureusement contre un mur) le combat tourne au désavantage du trône. Il ne reste bientôt qu'un tas d'ossements lugubres sur le sol.

Reprenant son souffle et se massant les côtes, Krylscar se tourne vers le trou sombre.

« Mon petit doigt me dit que c'est par là ... »

« Chut ! On ne va peut être pas descendre tout de suite. » murmure Elaohann « j'ai entendu des bruits dans la pièce attenante. Attendez, je jette un œil. »

Mais le ranger n'a pas plus tôt passé la tête que des projectiles d'arbalètes lui sifflent aux oreilles. Il a toutefois le temps d'identifier les assaillants :

« Trois tireurs gobelins et un shaman dans la pièce à côté, les amis, je propose de maintenir une couverture de la zone. »

Alors que Volga et Elaohann sécurisent les arrières, d'où les gobelins tardent à émerger, Zelazada est la première à emprunter l'échelle : elle a aperçu une corniche symétrique qui semble encombrée d'objets divers. Mais, alors que la petite gnome vient de poser les pieds sur le sol de la caverne, un souffle d'air lui caresse les oreilles, comme un mauvais pressentiment. Masmaëlle, arrivée à mi-descente et Julius du haut de la corniche discernent avec effroi la menace qui pique dans le dos de la magicienne. Une gigantesque chauve-souris de plus de huit mètres d'envergure arrive sans un bruit, les serres prêtes. Le cri de ses amis arrive top tard : après Julius puis Krylscar, c'est au tour de Zelazada de quitter le plancher des vaches, happée par le monstre qui aussitôt reprend de la hauteur.

Masmaëlle, dans un mouvement désespéré, saute pour essayer de s'accrocher à la créature. Mais la peau glissante des ailes chitineuses glisse sous les doigts de la prêtresse qui, pour ne pas être en reste, effectue un vol plané qui s'achève brutalement quatre mètres plus bas. La corde de l'arc de Julius se détend dans un claquement sec et sa flèche trouve sa cible. La bête de proie, déséquilibrée et surprise par les deux attaques simultanées, rate sa manœuvre d'enlèvement et laisse choir Zelazada qui heureusement réussit un bel atterrissage à deux pas de Masmaëlle.

Au même moment, sur la corniche et en retrait, Elaohann retente de jeter un œil dans la pièce attenante. Un goblin arbalétrier disparaît dans une fissure qui mène elle aussi vers l'une des cavernes omniprésentes. La pièce semble vide. Après un instant d'hésitation, l'elfe en profite pour s'y introduire, avec Volga en appui à l'entrée et prête à le secourir si besoin. Elaohann, s'approche du trou mais deux carreaux le font rapidement se mettre à l'abri contre les murs. C'est en longeant ceux-ci que notre éclaireur décide de s'approcher de l'unique porte des lieux.

Sur l'autre front, la chauve-souris géante revient à l'attaque vers les deux aventurières. Mais, sans doute gênée par la masse magique que vient d'invoquer la prêtresse de Pelor, le prédateur rate de peu celle-ci. Alors que la créature volante entame un virage sur l'aile malgré les projectiles de Julius, notre demie-elfe se planque derrière l'échelle alors que Zelazada se rue en avant vers la seconde échelle qu'elle distingue posée sur le mur opposé. Mais alors que notre héroïne n'est plus qu'à quelques pas de son objectif, ses pieds quittent à nouveau le sol. Mais encore une fois les tirs et la masse magique désorientent le fauve qui lâche encore sa proie, un peu plus loin de ses compagnons cette fois. La bête entame toutefois une troisième attaque et enlève triomphante la petite magicienne qui a une nouvelle fois raté d'un cheveu un abri providentiel et qui hurle de peur. Cette fois la prise est ferme. Le volatile disparaît sur la droite en prenant de la hauteur.

Julius ne pouvant plus tirer, se rue en avant et descend à toute vitesse l'échelle tenue par Masmaëlle. A l'aide de sa vision améliorée il discerne la chauve-souris qui s'apprête à se poser sur une corniche en hauteur au fond d'une caverne en cul de sac. Mais il s'aperçoit aussi que trois gobelins munis d'arbalètes sont postés en contrebas. Un premier tir de carreaux le rate comme il se jette à couvert.

Pendant ce temps, Elaohann et Zelazada en sont restés à leur propre préoccupation : empêcher une attaque à revers. Après avoir mis un coup d'œil à ce qui se trouve derrière la porte, notre elfe tente une nouvelle fois de s'approcher du bord de la crevasse. Un jet de flammes vient se perdre sur la paroi juste au dessus de lui et à nouveau le ranger se jette en arrière. Revenant vers Volga, Elaohann explique que l'endroit où sont descendus les gobelins ne coït pas communiquer avec la caverne où les autres sont maintenant. Le danger semble écarté pour leurs arrières.

Krylskar est lui aussi descendu pour prêter main forte à Julius et Zelazada. Il peut entendre les cris de fureur et de douleur de cette dernière qui se défend bec et ongle contre son ennemi. La petite gnome est toujours en vie et le guerrier n'hésite pas un instant et charge comme un démon sur les gobelins en contrebas. Mais un autre cri de défi fait un instant tourner la tête de tous. Grigor, équipé de son masque fétiche, vient de se jeter en avant depuis le haut de la corniche, sans faire aucun cas des sept mètres du dénivelé. Mais, même si c'est le cinquième des Anneaux de Clefs à faire une tentative d'envol depuis moins d'une heure, il ne semble pas avoir vraiment amélioré la technique. Dans un grognement sourd, notre rongeur vengeur masqué atterrit comme une brique. Mais il en faut plus pour stopper un super héros. Se redressant avec une grimace, le barde récupère son épée et court à la rescousse de Krylskar afin de sauver la petite magicienne.

Zelazada est prête à périr en courageuse gnome de Highforge. Armée de sa seule masselotte elle fait face, voyant sa dernière heure venue. Mais la chauve-souris se raidit soudain, un filet de sang noir sourdant de sa mâchoire. Puis sans un bruit, le monstre, la gorge percée d'une flèche, s'abat sur sa proie.

Alors que Zelazada se glisse sous le cadavre et se retrouve sur une corniche étroite, garnie de monceaux d'ossements, Grigor et Julius sont aux prises avec les deux gobelins survivants. Elaohann arrive lui aussi sur le sol, remerciant Masmaëlle qui tient toujours l'échelle. Il ne reste plus que Volga qui commence à descendre. Elaohann, pendant ce temps, se précipite en face et commence l'ascension de la seconde échelle.

Alors que Volga arrive enfin face à Masmaëlle et que Julius tente de voir si Zelazada est toujours en vie, un hurlement de dément fait tourner la tête des protagonistes.

« Jamais ! Jamais tu ne t'empareras de moi Ayaaa ! »

Et, abasourdis, les deux jeunes femmes et le voleur voient l'elfe se jeter comme un fou de son échelle. (DM : cette habitude de jouer la fille de l'air que se sont refileés les joueurs commencent à tourner à la monomanie je trouve...) Mais ceux qui sont proches comprennent mieux lorsqu'ils aperçoivent une grande forme sombre atterrit dans un grand claquement de cape, à deux pas de notre elfe qui se relève péniblement... Drakthar !

« Alors vous êtes donc venue en offrande prêtresse ! » susurre le monstre, un effroyable éclat rouge dans ses yeux.

La flèche qui vient à ce moment se planter dans son côté ne le fait même pas ciller. Prenant le pas de course et faisant siffler son fléau le vampire se rue vers Masmaëlle et Volga, délivrant au passage un coup violent à Elaohann qui retombe à terre.

Pendant ce temps, les deux gobelins ont été occis par le barde et le guerrier qui ne peuvent voir ce qui se passe plus loin dans l'obscurité de la caverne. Mais ce n'est pas le cas de Zelazada, toujours sous l'effet d'une potion de vision dans l'obscurité :

« Drakthar est en train de s'en prendre aux autres ! » avertit la magicienne du haut de sa corniche. Puis elle lance un missile magique en direction du vampire.

De leur côté, Masmaëlle et Volga voit arriver Drakthar qui encaisse sans ralentir le projectile de leur alliée gnome. Même l'incantation de renvoi de Masmaëlle ne parvient qu'à faire hésiter le monstre qui toutefois semble maintenir une distance entre lui et le symbole sacré brandi fermement par la prêtresse. La masse de la boule du fléau d'armes passe en sifflant au dessus de la tête de notre héroïne. Mais celle-ci triomphante se redresse avec une fiole d'eau bénite dans sa main libre et avec un cri de revanche elle envoie le contenu du récipient en plein dans les yeux de Drakthar qui se met à hurler de souffrance. Volga, sans doute surprise par la véhémence de la demi elfe, ne parvient pas, quant à elle, à ajuster son premier coup d'épée. Mais cela n'est pas très important... Masmaëlle vient cette fois de sortir sa baguette de soins de sa poche et continuant à clamer des actions de grâce à Pelor, elle parvient une nouvelle fois à atteindre de plein fouet le vampire par un éclair de vie qui fait grincer des dents le monstre.

Pendant ce temps, Elaohann s'est redressé derrière la créature. A nouveau il s'est mis à monter à l'échelle d'où il s'était jeté auparavant. Le vampire, comme averti par un sixième sens, se détourne alors de ses deux premières proies et avec un hurlement de rage il commence à faire demi-tour. Mais à cet instant, Krylscar émerge de l'obscurité et charge le monstre de son épée d'argent qu'il agite férocement. Les coups d'épée que subit Drakthar semble achever de l'effrayer. Dans un dernier cri la créature se transforme en une brume grise qui se dirige vers la corniche où Elaohann vient de prendre pied quelques secondes plus tôt.

L'elfe, pendant ce temps, fait face à une corniche à moitié remplie par des objets et des pièces : le trésor du maître de l'endroit certainement. Soudain, une forme fumeuse apparaît et se glisse dans le sol sous les pieds d'Elaohann. Ce dernier, conscient que le sanctuaire du vampire est certainement tout proche, se met à inspecter minutieusement le sol. Ne parvenant à rien découvrir, il reçoit bientôt l'aide de Grigor, Julius, Krylscar et Volga. Pendant ce temps, Masmaëlle a rejoint le fond de la caverne afin de donner de l'aide à Zelazada. La petite magicienne dépense donc ses dernières forces magiques afin de léviter jusqu'au sol où son amie prêtresse lui prête assistance. Comme les deux compagnes reviennent vers les échelles, elles sont hélées par un Grigor affolé :

« On a découvert le sanctuaire de cette créature, mais il n'y a pas moyen d'en venir à bout ! Elle se régénère continuellement. Il nous faut de l'eau bénite ! En avez-vous ? »

Masmaëlle sort triomphalement une fiole et monte rapidement vers les autres. Ils sont en train de larder de coups le corps de Drakthar qui est lové sous une dalle dans ce qui semble une espèce de monticule de terreau. La prêtresse s'approche et asperge la créature et la terre en murmurant une prière au seigneur de la lumière. Dans un dernier geste de rage pure Drakthar cherche à se redresser mais son corps semble se dissoudre et se tordre. Dans un dernier cri de rage, le vampire se recroqueville jusqu'à ce que sa peau et ses os eux même prennent la teinte d'une poussière grise. Une explosion sèche conclut l'agonie du monstre : seule reste un fin manteau de cendre qui recouvre la terre maintenant consacrée.

Malgré l'âpreté des dernières heures, Masmaëlle sent un grand fardeau quitter ses épaules. L'influence nauséabonde de Drakthar ne pèse plus sur elle. Nos héros font maintenant le tour des richesses entassées sur la corniche. Au final, tout devrait pouvoir être emporté si ce n'est le monceau de pièces de cuivre, décidément trop lourd. Nos amis ont découvert, outre quelques armes, un carquois sans fond et un coffret. Ce dernier, une fois ouvert révèle quelques pièces de joailleries et un collier étrange, ornée de cinq grosses perles colorées de tailles différentes. Cet objet est déclaré magique par la demi elfe. Pendant que nos amis prennent une heure de repos afin de reprendre leur souffle, Grigor, intrigué par le collier tente d'en percer le mystère. Il finit par annoncer que ces perles sont pour lui capable d'être lancées et d'exploser dans un tonnerre de flammes.

« Je pense que vous pourriez me confier ce collier. » continue notre barde en minaudant.

« Alors là, rien à faire ! » s'exclame une Zelazada pas encore totalement remise de son aventure avec la chauve-souris « Cet objet magique est pour moi, cette fois. Toi tu as déjà eu cette flûte. Et puis tu n'as qu'à me dire comment on s'en sert et je me débrouillerai aussi bien que toi ! »

Le barde, revêche, se montre un peu avare d'explications et tente de faire pencher la balance en sa faveur. Mais finalement, le groupe donne raison à Zelazada, qui, pestant contre la veulerie de Grigor Shemov, empoche le collier.

5 - LE DESTIN DE KRYLSCAR

A cet instant, une poignée de cailloux vient atterrir sur le sol de la corniche, attirant l'attention de nos amis. Prudent, Elaohann se penche vers le sol et aperçoit un shaman goblin qui semble faire des gestes de paix. Appelant Volga à la rescousse, l'elfe et les autres compagnons assistent à un échange verbal entre leur guerrière et le petit sorcier.

« Ce goblin me dit qu'il sollicite notre aide. Lui et le peu des siens encore en vie sont maintenant libérés de l'influence de Drakthar. Il sait toutefois que des Longues Jambes et un Nain risquent de l'empêcher, lui et les siens, de ressortir vers la jungle. Il est prêt à nous fournir son assistance et quelques soins si nous acceptons de l'escorter et de l'aider à vaincre les Longues Jambes. Il me promet par ailleurs de nous mener à un chaudron magique que nous pourrions garder. »

Après une discussion entre eux, les aventuriers décident d'accepter la proposition. Ils escortent donc les gobelins et remontent vers les quartiers du shaman, situé juste à côté de la salle du trône de Drakthar. Le shaman ouvre la salle et découvre, outre son logis, un grand nid de plus d'un mètre de diamètre qui occupe le centre de l'endroit. Dans le nid, deux lézards d'une bonne cinquantaine de centimètres, de couleur bleutée, entourent un spécimen beaucoup plus petit.

« Attention, mes amis, ces animaux sont dangereux » traduit Volga des paroles précipitées du shaman.

« Oui, oui, je les avais vus tout à l'heure. » précise Elaohann « Ils émettaient des petites étincelles peu engageantes »

« Il m'en faut absolument un ! » s'écrit une Zelazada visiblement tombée sous le charme.

« Bon je veux bien essayer... » acquiesce Elaohann.

Après s'être renseigné et tandis que le shaman empaquette quelques affaires, le ranger part en chasse et revient avec un beau scarabée. Approchant précautionneusement, Elaohann finit par décider le petit à s'approcher mais les parents semblent moins compréhensifs et un éclair d'électricité statique vient faire bondir en arrière l'elfe. Mais le petit est resté à ses pieds, ayant quitté le nid. Zelazada se précipite avec un autre insecte afin de capter l'attention du bébé reptile. Finalement, après une hésitation le lézard bondit et se perche sur le bras de la magicienne aux anges : elle a séduit son futur familial.

A la suite de cet intermède, le shaman conduit le groupe vers le haut, récoltant au passage les deux prisonniers gobelins laissés dans le sac filet de Masmaëlle. Une fois là haut, le petit sorcier est capable de retrouver des potions de soins qu'il confie à ses protecteurs. Enfin, il leur montre où se situe le fameux chaudron et leur explique son fonctionnement. L'objet est en pierre et permet de porter à ébullition des liquides sans aucun besoin de feu. En plus il semble capable d'ajuster sa puissance et son temps de chauffage suivant la potion que l'on concocte. Un seul petit problème, il doit bien peser dans les cent cinquante à deux cent kilos.

Après avoir pris les potions et s'être soignés (du moins en partie), l'Anneau de Clefs, toujours guidé par les gobelins revient sur ses pas. Sur la route, les explications du shaman ont permis de se rendre compte que les gobelins ne savent pas grand-chose. Ils ont vus les Longues Jambes (qui sont deux : une femelle rousse et un male toujours en cape) et le Nain discuter avec



Drakthar quelques fois. On a même vu une fois une femme masquée et en houppelande noire venir rendre visite au vampire. Ils ont parlé des Encageurs, mais le shaman n'en sait pas plus. Finalement, les aventuriers décident de tendre une embuscade et de s'emparer des Longues Jambes. Nos héros arrivent donc dans la partie du complexe où sont logés les humains. Julius, vient silencieusement écouter à la porte de ce qui sert de quartier à leurs ennemis.

« Ils doivent être deux là dedans et ils discutent de quitter les lieux. Quel est le plan ? » dit notre voleur en revenant vers ses compagnons restés prudemment en retrait.

On décide de se mettre en position dans la salle débouchant dans la caverne et de couper la voie de sortie que semble constituer un corridor avec un escalier qui donne lui aussi sur le palier de la pièce. Julius et Zelazada se chargeront de cette échappatoire tandis que les autres se grouperont sur la corniche afin d'y profiter de plus d'espace pour un éventuel combat. Enfin, après ces préparatifs, Krylscar est envoyé pour être l'appât qui attirera leurs adversaires vers le piège. Mais, quand le guerrier approche de la porte en tendant lui aussi l'oreille, il est incapable de discerner le moindre bruit.

Ne sachant exactement comment il doit entrer en matière, notre ami finit par ouvrir d'un geste décidé la porte tout en s'écriant :

« Au nom de la loi pas un geste et rendez-vous ! »

Mais il a à peine le temps de finir sa phrase. Il est repoussé en arrière par une guerrière rousse à l'armure d'ébène. Elle vient de lui porter en hurlant un coup de hallebarde dévastateur. Elaohann lâche une flèche mais, dans la précipitation, c'est Krylscar qui est touché cruellement. Le guerrier a juste le temps de reprendre son équilibre que la furie rousse, au front joliment orné de deux petites cornes pointues lui assène un nouveau coup précis de son arme.

Le souffle coupé, ratant son attaque, le guerrier s'effondre au sol. Du coin de l'œil il peut voir une créature bizarre qui s'approche dans le couloir.



La guerrière, elle a poursuivi sa charge dévastatrice vers Elaohann qui a vu qu'à l'intérieur de la pièce il y avait aussi un homme en cape. Elaohann évite cette charge furieuse. Au même instant il voit un bizarre projectile semi fluide se former dans les mains du mage et s'envoler vers Masmaëlle qui vient de s'élancer à la rescousse de Krylscar. La prêtresse grimace de douleur en sentant la chose mordre ses chairs mais elle tient bon. Sa présence semble empêcher le curieux monstre informe de s'approcher de Krylscar.

Sur la corniche, la guerrière rousse est maintenant la cible de plusieurs de nos héros et même du shaman goblin. Mais elle reste redoutable malgré les coups qui pleuvent sur elle. Et puis soudain, la diablesse rugit un mot bizarre et toute la corniche et la partie du corridor occupée par Krylscar et Masmaëlle sont plongées dans une noirceur impénétrable. Masmaëlle tente de longer une paroi proche afin de faire quelques pas de retrait. Au même moment, Krylscar, qui ressent toujours des présences proches, choisit quant à lui de continuer de se recroqueviller contre le mur derrière lui.

L'obscurité ne semble pas être un problème pour la diablesse rousse qui expédie un coup de hallebarde magistrale à Elaohann qui vient de manquer de chuter dans le vide, comme Volga vient de le faire. La force de l'impact est telle qu'elle envoie bouler l'elfe dans l'escalier qui mène vers la corniche, lui permettant par la même occasion de retrouver une zone éclairée. Le ranger choisit de se regrouper avec Volga et les gobelins afin de définir la conduite à tenir. Mais soudain la zone de noirceur se met à avancer semblant petit à petit dévorer les marches qui conduisent à la corniche.

Pendant ce temps, de l'autre côté, Julius et Zelazada, isolés des autres aventuriers par la bulle de noirceur, en voit émerger une forme. Il s'agit d'un humain en cape sombre qui redresse

son visage. Le sorcier après une légère hésitation se met à monter l'escalier en pointant son index et en menaçant :



« Laissez moi passer vous deux et je ne vous ferez pas de mal ! »

Pour toute réponse, Julius lui décoche une flèche. Aussitôt un projectile liquide jaillit de l'index de l'adversaire et s'écrase sur la poitrine du voleur qui réprime un gémissement de douleur.

Pendant ce temps Zelazada a précipitamment passé le collier bizarre autour de son cou et prenant fermement dans sa main la plus volumineuse des sphères elle s'exclame :

« Plus un geste ou bien je te fais rôti l'ami ! »

« Pauvre folle. » répond l'autre en continuant d'avancer « Si tu utilises ce projectile vous mourrez tous » et il pointe une nouvelle fois son index, mais vers Zelazada cette fois.

Juste à cet instant, derrière le sorcier, Masmaëlle surgit elle aussi de l'obscurité. Mais elle à peine le temps de juger la situation que Zelazada pousse un cri hystérique et arrache la sphère de sa chaîne. Alors qu'un projectile acide la touche, notre magicienne parvient à lancer la boule qui explose dans un rugissement de flammes qui englobe le palier, l'escalier et le corridor plus bas. De façon incroyable, tous les protagonistes se retrouvent fumants mais en vie l'instant d'après. Julius a même réussi à se mettre totalement à l'abri. Le sorcier lève alors les mains et déclare :

« C'est bon, vous êtes les plus forts, je me rends »

A ce moment, l'obscurité se met à reculer et à disparaître dans le couloir en contrebas. Brutalement, les aventuriers réalisent que Krylscar était lui aussi dans la zone d'effet de la boule de feu. Un corps noirci est prostré, sans mouvement, contre la paroi, comme figé pour l'éternité dans une posture de surprise et de douleur. Il n'y a aucun doute possible, le guerrier est mort.

Assommé par la révélation de la tragédie, les aventuriers sans voix sont bientôt rejoints par Volga, Grigor et Elaohann. Ces derniers ont préféré s'écarter du chemin de la guerrière à la hallebarde qui s'est dirigé vers le bas de la caverne, toujours enveloppée de sa sphère d'encre. L'interrogatoire du captif est mené rapidement. L'homme se nomme Chloryndir et dit être sous les ordres d'un Duc Bleu. Sa compagne, Kallev, était également en contrat avec le Duc Bleu. Le captif s'avère pragmatique et coopératif : en échange de sa liberté il remet l'ensemble de ses biens de valeurs à nos héros et achève de répondre à leurs questions. C'est un mercenaire dont le contrat était de veiller à la bonne marche d'un transfert de certaines marchandises. En cela il était associé à Kallev et à un nain du nom de Xoden. Quelques autres hommes de mains, des demi-orques en fait, faisant partie des troupes du Duc Bleu étaient eux aussi impliqués dans la partie.

Tout ce que peut ajouter le sorcier est que le Duc est un Ogre avec des pouvoirs de mage. Il ne sait absolument rien des gens avec qui son commanditaire traitait. Finalement, le symbole du martin pêcheur ne lui dit rien du tout.

Si on le libère, Chloryndir assure qu'il ne traînera pas dans les environs, jugeant plus prudent de ne pas faire de rapport sur sa capture et son accord avec l'Anneau de Clefs.

« Bon, je crois que nous pouvons le laisser aller. » conclut Masmaëlle

Alors que Chloryndir s'éloigne, un faible gémissement fait sursauter Masmaëlle. Rapidement la prêtresse retourne auprès du corps carbonisé de Krylscar. Soulevant avec précaution la tête du guerrier, elle constate l'impensable : leur ami semble miraculeusement revenir à la vie !

Masmaëlle se presse de fournir au combattant des soins magiques, cicatrisant les nombreuses blessures et faisant disparaître les chairs noircies et les cloques. Quelques instants plus tard, Krylscar ouvrent des yeux qui fixent sans la voir la demi elfe. Sans un mot, ne répondant

même pas aux questions de ses compagnons le jeune guerrier se redresse péniblement et se tient prostré le long de la paroi qui soutient son corps agité de tremblements.

« Je crois qu'il est en état de choc. » déclare la prêtresse. « Il faut lui laisser du temps, ensuite il nous parlera peut-être de ce mystère. »

La compagnie de l'Anneau de Clefs reprend quelques forces et se partage le butin. Zelazada se voit délestée de son collier de boules de feu. L'objet est confié à Grigor malgré des protestations (plus de principe que réelles) de la gnome. Nos amis optent ensuite pour un retour vers les bains d'Orak et la ville. Péniblement ils remontent le réseau de cavernes et de passages. Comme ils approchent de la salle d'entreposage où ils avaient découvert les caisses, Julius fait signe à chacun de se taire. Des bruits de conversations viennent de la salle attenante. Les héros ne tardent pas à reconnaître des voix humaines, masculines et féminines. En s'annonçant les aventuriers pénètrent dans une salle où ils découvrent les Stormblades en grande conversation avec le sergent Skylar Krévis et une troupe de gardes de Cauldron.

L'officier ne tarde pas à expliquer que le capitaine Skellerang a décidé d'envoyer une escouade sous les bains à la suite d'une inquiétante rumeur quant à la présence d'un vampire. Un groupe de citoyens s'est rendu vers 9 heures sous les fenêtres de l'hôtel de ville et a exigé qu'une enquête soit conduite séance tenante, suite à la découverte du corps supplicié d'Orak par un de ses aides. Skylar a donc été envoyé et on lui a demandé de contacter les Stormblades afin de s'assurer de leur aide.

Masmaëlle et ses compagnons expliquent que la situation est maintenant sous contrôle. Il y avait bien un vampire mais il a été détruit. L'Anneau de Clefs réclame donc le droit de disposer des trouvailles qui peuvent encore être dans le repère situé sous les bains. Skylar accorde finalement ce droit : ses gardes veilleront à l'entrée et empêcheront quiconque de descendre dans le complexe avant que l'Anneau de Clefs n'ait eu sa chance de finir son exploration. A contre cœur les Stormblades finissent donc par remonter, non sans railler une ou deux fois nos héros. Accompagnés de Skylar, les aventuriers se rendent immédiatement chez Skellerang afin de faire leur rapport et de voir confirmer la décision prise par le sergent.

Il est un peu plus de midi quand les aventuriers pénètrent dans le bureau du capitaine de la garde. Masmaëlle ne cache pas sa contrariété d'avoir vu les Stormblades mis aussi vite sur le coup, malgré le contrat passé. Skellerang, aussi revêché que d'habitude, se contente d'expliquer que la situation avait évolué et qu'il ne semblait plus être question de gobelins mais d'un vampire. En plus, l'Anneau de Clefs ayant omis de lui faire part de ce détail dans un rapport intermédiaire, le militaire a jugé bon de prendre des mesures. Finalement, le ton de l'entretien se calme un peu et nos amis expliquent plus en détails ce qu'ils ont découvert dans le repère des gobelins.

Questionné sur le Duc d'Azur, le capitaine explique qu'il s'agit d'un fameux chef d'une compagnie de mercenaires bien connue. Il loue les services de ses hommes à ceux qui peuvent se les payer. Par contre, le militaire ne prétend rien connaître des Encageurs ni des bizarres composants découverts par l'Anneau de Clefs. Après que la récompense promise ait été remise, il est convenu que l'Anneau de Clefs pourra terminer l'exploration du complexe. Ensuite, Skellerang mettra sous surveillance le passage afin de se garantir de futures mauvaises surprises.

Aussitôt sorti de chez le capitaine, Krylscar, toujours peu loquace, quitte ses compagnons. Zelazada et Grigor font de même un peu après mais chacun de leur côté.

Le soir, l'aubergiste remet à ses clients une invitation à déjeuner pour le surlendemain et pour toute la compagnie. Il s'agit d'un billet de Lord Vhalantru qui les attendra à l'auberge de la Nymphette Timide pour midi. Le message précise même que pour le coup Julius sera toléré dans l'établissement.

Le lendemain, un petit groupe constitué de Volga, Masmaëlle, Grigor, Zelazada et Elaohann retourne en milieu de matinée dans le complexe sous les bains d'Orak. Terminant l'exploration commencée, les aventuriers découvrent un vieux temple de Moradin abandonné et saccagé par les gobelins. Ils font aussi une macabre découverte : dans les salles qui servaient de quartiers aux gobelins il y a eu un véritable carnage. Les meurtriers sadiques qui avaient éliminés

la patrouille de gobelins du couloir avaient poursuivi leur folie sanguinaire, n'épargnant ni les femelles ni les jeunes.

Enfin, après avoir récupéré quelques trouvailles de plus et s'être colleté avec des mantes obscures, le petit groupe remonte le chaudron magique grâce aux sorts de lévitation de Zelazada. Il est décidé d'aller proposer le récipient à Vortimax, le mentor de Zelazada et propriétaire d'une échoppe de potions. Toutefois, le vieux magicien ne semble pas très chaud pour le contrat que lui propose Masmaëlle. Il est prêt par contre à faire une offre de 2500 po pour acquérir l'objet. Mais finalement nos amis préfèrent aller négocier le chaudron à l'Académie du Cratère. La proposition qui est faite cette fois est la suivante : l'Anneau de Clef est prêt à louer le chaudron aux scientifiques pour une somme mensuelle de 100 pièces d'or (ce qui couvrirait la location de la maison de Keygan Ghelve). Intéressés, les sages promettent de fournir une réponse définitive à l'auberge de nos héros le lendemain matin.

Nous sommes en fin d'après-midi et Grigor sort tout juste de l'Académie au moment où ses comparses en finissent de leurs tractations. Récupérant le barde par le bras, Elaohann lui murmure quelques mots avant d'indiquer aux autres qu'ils peuvent repartir sans eux car ils ont à faire.

Comme la nuit tombe, Masmaëlle est attirée par un tambourinement à la porte du temple de Pelor. Ce sont Elaohann et Grigor. L'elfe d'une voix un peu sourde dit à la prêtresse :

« Masmaëlle, nous avons d'importants éléments à partager avec l'Anneau de Clefs. Peux-tu nous suivre et dîner avec tout le groupe à la Choppe Renversée ? »

Intriguée, la demi elfe accepte l'invitation. En arrivant à l'auberge, le barde et le ranger battent le rappel des troupes. Tous sont présents, même Krylscar qui semble un peu moins affecté que la veille. Volga et Zelazada ne cachent pas leur curiosité quand les compagnons se regroupent autour d'une table isolée. Elaohann prend alors la parole en chuchotant :

« Je dois vous apprendre que je suis membre d'un groupe appelé les Arpenteurs de Farlanguh. On m'a demandé d'infiltrer votre groupe afin de pouvoir bénéficier d'une couverture afin d'enquêter pour les Arpenteurs. »

Elaohann se tait quelques longs instants, contemplant la mine stupéfaite de ses auditeurs. Puis il reprend :

« Les Arpenteurs ne sont pas un groupe qui cherche à déstabiliser ou à tirer un profit malhonnête. Ma tribu m'a demandé de les rejoindre afin de découvrir et de lutter contre un péril qui menace Cauldron et ses environs. Je n'ai pas de doute quant aux motivations de nos Anciens et donc en ce qui concerne les Arpenteurs. Mais il nous faut être prudents et discrets car de mystérieux ennemis, les Encageurs, semblent à l'œuvre ici. C'est pourquoi je ne me suis pas fait connaître de vous avant. Il fallait d'abord que nous soyons sûr de votre soutien. Je ne peux rien vous dire de très précis sur les Encageurs mais nous, les Arpenteurs, avons déjà eu affaire à eux dans le passé. Ils sont retors et cruels et ils n'hésiteront pas à nous éliminer si ils se savent menacés. Mon maître m'a autorisé à vous révéler notre identité... je dis nous car je ne suis pas le seul Arpenteur autour de cette table, Grigor fait lui aussi parti de cette confrérie. »

Abasourdis par les révélations faites par leur compagnon, les membres de l'Anneau de Clefs s'expliquent enfin quelques uns des mystères du comportement et des actions de Grigor et d'Elaohann. Il est clair que le barde et l'elfe sont soulagés par les confessions qu'ils viennent de faire. La soirée est maintenant avancée et il est temps de prendre du repos. Avant de laisser Masmaëlle rejoindre son temple, Krylscar lui demande un entretien en privé. Intriguée, la prêtresse accepte, sachant bien qu'il va sans doute être question de la résurrection miraculeuse du guerrier.

Une journée pluvieuse débute sur Cauldron. Après une matinée passée à étudier, Masmaëlle se rend à l'auberge de La Choppe Renversée où ses amis l'attendent afin de faire route vers la Nymphette Timide.

« Je me demande bien ce qui va encore nous tomber dessus. » murmure avec un air préoccupé Masmaëlle tout en se protégeant de l'averse un peu plus drue qui mouille les pavés inégaux de l'avenue.

« Et je me demande aussi ce qu'il y aura au menu ... »