

Sale piège

De l'Elfe de Sang

Cela faisait 2 jours que nous avons fuis **Kratas**, l'étrange statuette et le trésor de **Vishtrosh**. L'inquiétude d'être poursuivi par des sbires du maître voleur ne me quittait pas. J'imagine qu'il en était de même pour mes compagnons, que je sentais encore à peine remis de nos récentes péripéties. Enfin, **Allydenma** était saine et sauve, ce qui leur importait à priori beaucoup. Surtout à **Liek**. Je devinais sans peine qu'il y avait plus qu'une simple relation mentor/disciple entre eux, même s'il n'avait de cesse que de le nier farouchement.

Bref, nous nous hâtions, pressé d'atteindre Grand-Foire, aux portes de **Throal**. Nous devions rendre compte à **Rathann**, un Drake pour lequel travaille la compagnie. Je souriais pour ma part à l'idée d'y revoir **Symbella** qui ne m'avait pas laissé indifférent lors de notre précédente rencontre. La raison pour laquelle j'avais rejoint les *Chasseurs de l'Aube*. J'étais perdu dans ces douces pensées, lorsqu'un bruit de lutte attira mon attention. J'en informais mes compagnons dont le peu de discrétion les empêchait d'être réellement attentifs à notre environnement. Bien évidemment, **Liek** trouva une occasion de plus de se faire valoir auprès de ses comparses en proposant d'aller en éclaireur plus en avant voir de quoi il retournait. Nous le rejoignîmes quelques instant plus tard pour découvrir un Elfe de sang, j'en avais déjà croisé et n'en gardait pas forcément de bons souvenirs, aux prises avec une étrange créature, genre de serpent hideux. Mes compagnons prirent le parti de l'Elfe avant que je n'eusse le temps d'intervenir, tuant ma foi assez facilement la **Naga**, j'appris plus tard que la créature se nommait ainsi.

Nous fîmes connaissance avec l'Elfe, **Or'Thylian**. Il ne ressemblait en rien à ceux que j'avais pu croiser. C'était un jeune guerrier banni du **Bois de Sang** pour d'obscures raisons politiciennes, désireux de commencer une nouvelle vie. Il avait aperçu **Liek** et **Mérim** à la cour de la reine **Alhazia**, et impressionné par les récits de leurs exploits venus à ses oreilles, et espérait bien tomber sur eux et se joindre à leur groupe. Décision fut prise de le laisser nous accompagner. Nous écoutâmes ensuite **Jarth'd** nous conter l'histoire de Bois de Sang, savourant une bonne bouteille de vin de notre nouveau compagnon, et je dû m'endormir peu après, une main sur ma dague.

D'une marchande Naine

Nous avons chevauché encore une journée, dans la bonne humeur. **Or'Thylian** semblait finalement être un compagnon agréable, qui s'émerveillait de tout ce qu'il découvrait. J'étais surpris de son raisonnement et de ses réflexions pertinentes sur nos conditions, bien qu'il semble avoir un lien particulier avec la douleur, peut-être même avec les horreurs. Je l'appréciais, d'autant qu'il

semblait bien s'entendre également avec le troubadour, qui ne pensait plus à nous resservir ses interminables histoires.

Au détour d'un chemin nous tombâmes sur une naine, sale, vêtue de haillons. Bien peu engageante pour tout dire. Elle nous dit se nommer **Tieras** et être la seule survivante d'une caravane de marchands itinérants nains attaquée à quelques lieux de là. Bien que méfiants à son égard, nous décidâmes de l'aider à reprendre possession de quelques affaires qui pourraient lui permettre de continuer à commercer. Peut-être réussirions-nous à obtenir récompense, ou peut-être pourrais-je subtiliser quelques objets utiles dans leur fatras. C'est ainsi que nous reprîmes la route, **Liek** à quelques distances devant nous comme d'habitude. L'éclaireur finit par informer **Mérim** et **Jarth'd** par leur lien téléphatique, message qui nous fut ensuite révélé par **Mérim**, qu'il venait de retrouver la caravane, et que des **Cadavéreux** collectaient les cadavres qu'ils entassaient sur un chariot. **Liek** décida de les suivre jusqu'à leur destination, et nous atteignîmes à notre tour la caravane. **Mérim** aussi suspicieux que moi sur **Tieras** n'avait de cesse de l'interroger, mais les réponses de celle-ci restaient vagues. Je guettais la scène, prêt à intervenir. Bien m'en fit car la traîtresse ne tarda pas à sortir une dague et à en menacer mon compagnon Elfe. Je ne mis pas longtemps à la désarmer et à la maîtriser. Je m'aperçus que sa dague portait le sceau de **Kratas**. Fou de rage d'avoir été ainsi dupé, je voulu l'interroger. Qui l'envoyait ? Etait-elle à la solde de **Vistrosh** ? Elle se contenta de nier, d'affirmer qu'elle ne travaillait pour personne, qu'elle était à son compte. Après une vive discussion entre les membres de la compagnie, et malgré ma désapprobation, mes compagnons décidèrent de la laisser s'enfuir, avec les biens de la caravane. Puis nous repartîmes à la suite de **Liek**. Quant à moi je me demandais quand elle reviendrait nous poignarder dans notre sommeil...

De plans qui fonctionnent... ou pas...

Nous rejoignîmes **Liek** à quelques pas de l'entrée d'un kaer, dans lequel les **Cadavéreux** venaient de pénétrer, entraînant les cadavres avec eux. Je décidais de m'approcher furtivement afin d'étudier l'entrée du kaer. De longs fils d'acier barbelés couvraient l'entrée, et mes sens aiguisés m'indiquèrent la présence de 3 **Jéhutras**, genre d'araignées géantes, rejetons d'Horreurs. Je revins auprès des autres et les informait de ma découverte. Au même instant les cadavéreux ressortir. Je proposais un plan simple, consistant à les laisser s'éloigner suffisamment de l'entrée du kaer pour pouvoir les combattre sans risquer l'intervention des **Jéhutras**. Ainsi fût fait. Ma ruse et mon habilité me permirent de me défaire fort aisément de mes adversaires pour ensuite aider mes compagnons à occire les derniers ennemis. Je fus surpris de voir que durant tout le combat, **Allydenma** était restée en retrait, se contentant de nous observer. Bien, c'en était fini des **Cadavéreux**, restait maintenant les bestioles qui bloquaient l'entrée de la grotte. Nous tergiversâmes longtemps pour tenter d'élaborer un plan, qui me paraissait plutôt bancal et hasardeux, mais ainsi fut fait. **Jardh't** installerait de gros rocher sur le promontoire surplombant l'entrée, prêt à les faire tomber sur les **Jéhutras** que **Liek** essaierait de faire sortir. **Mérim**, **Allydenma** et **Or'Tylhian** laisseraient alors des pluies de flèches sur les bêtes. Mon rôle était de superviser toute l'action, et de me tenir prêt à intervenir au corps à corps au moment opportun. Mais tout se déroula de travers. Le pauvre **Liek**, sans doute tétanisé par la peur ne bougeait pas. Je décidais alors de prendre sa place et avançais pour tenter de faire sortir les **Jéhutras**. Je me retrouvais face à l'une d'elle qui, me prenant par surprise m'emprisonna dans une cage magique qui brûlait ma chair. Les archers tirèrent sur la créature et j'en profitais pour tenter de me libérer de mon entrave, ce qui ne me prit pas beaucoup de temps. Je fonçais prêter main forte aux autres, frappant et blessant nos adversaires à maintes reprises. **Allydenma** se fit enfermer elle aussi dans une

cage magique et me paraissait mal en point. Jarth'd, obtus comme à son habitude attentait toujours sur le promontoire, ne s'inquiétant nullement du combat qui faisait rage en bas. Nous finîmes par avoir le dessus. Après avoir pansés nos blessures et récupéré les carapaces des Jéhutras, nous pénétrèrent enfin dans le Kaer.

D'une étrange danse au fond d'un Kaer

Nous avançons prudemment dans les boyaux humides du kaer. Une odeur putride emplie l'air, nous avons beaucoup de mal à respirer. Après un bref examen, nous constatons que le Kaer a été abandonné depuis un long moment déjà. Je fini par découvrir à moitié enfouis sous la poussière un étrange livre en bien piteux état. Je l'examine rapidement. Il est écrit en Throal et semble être le récit de ce qu'il s'est passé ici. Je décide donc de le confier à Jarth'd, dont la sagesse et l'érudition ne cesse de m'impressionner un peu plus chaque jour. Un troll bien curieux, mais fort sympathique. Après avoir commencé à le déchiffrer, il nous informe que cet endroit, **Kaer Gweena** est hanté par Chantera, une Horreur astrale qui après avoir pris le Kaer il y a 330 ans, revient tous les 66 ans pour se nourrir des corps qui se trouvent dans la grotte, ce qui lui permettrait de revenir dans le monde physique. Il nous signale aussi qu'elle se trouvait là quinze jours plus tôt. Pour ma part la présence de Jéhutras et des Cadavéreux me fait dire qu'elle n'est peut-être pas encore repartie. Nous décidons de regrouper tous les corps présents dans le kaer pour les brûler. Mais alors que nous nous activons à la tâche, Mérin et Moi apercevons une forme fantomatique, une sorte de rat de la taille d'un ours énorme. La forme disparaît aussitôt, non sans avoir invoqué un rejeton, un **Danseur Spectral**. Avant que nous ayons eu le temps de faire quoi que ce soit, Mérin et Jarth'd entrèrent dans une étrange danse avec lui. Ils avaient l'air possédés. Nous sommes restés de longues minutes ainsi, fasciné par la scène qui s'offrait à nous. Je restais vigilant malgré tout, près à frapper mes camarades qui me semblaient de plus en plus être possédés par une Horreur au moindre signe suspect. Puis tout s'arrêta. Le **Danseur Spectral** s'évapora doucement, tout en remerciant Mérin pour ce court moment de compagnie. Jarth'd nous informa qu'il s'agissait là de la dernière chance de l'Horreur qui avait jeté ses dernières forces dans ce sortilège pour tenter de ne empêcher de la vaincre. Nous finîmes de brûler les corps et condamnèrent l'entrée du kaer. Ainsi faute de nourriture, Chantera ne reviendrait pas dans 66 ans. Elle ne reviendrait plus. Du moins l'espérons-nous...

De Grand-Foire

Nous reprenons enfin notre chemin vers **Grand-Foire**. A quelques lieues du village, nous croisons une patrouille naine. Après les avoir informé de notre péripétie à **kaer Gweena**, nous nous enquérons de la situation. Il nous informe que le roi Valurus est malade. De plus, il semble y avoir de l'agitation au sud-est, du côté de Vivane. Les Thérans s'agitent. Nous quittons le petit groupe et arrivons finalement à **Grand-Foire**. Au repère des *Chasseurs de l'Aube* nous retrouvons le reste de la compagnie. Bromar, une étrange créature de pierre, un Obsidien, Plato, genre de moustique doué de parole qu'ils nomment Sylphelin, et la douce Symbella, qui semble enchantée de me retrouver. Elle me propose de me faire visiter la ville, ce que je m'empresse d'accepter. Après une agréable balade dans les rues de Grand-Foire avec la jolie Elfe, et une fin de journée festive au repère avec tout le groupe, le sérieux revient brutalement avec l'arrivée du Drake. Ratan est un personnage impressionnant,

émissaire du grand dragon [Aile de Givre](#). Après les présentations d'usage, nous lui montrons la statuette récupérée à Kratas. Il nous raconte la légende selon laquelle [la Grande Chasserresse](#) aurait invoqué un rejeton pour pourchasser les Drakes, et nous dit que c'est ce que la statuette représente. Il s'enquière ensuite de l'avancement de nos quêtes, en particulier de celle du Culte. Nous les expliquons que pour le moment les pistes se font maigres. Puis la conversation s'oriente vers la menace Thérane. Il nous parle de la difficulté de réunifier Barsaive, et des obstacles que représentent les nombreuses sociétés secrètes. Devinant mon animosité envers les Thérans, il me suggère de me rendre à la taverne du **Béhémoth de Sable**, dans **White Shale**, où je pourrais rencontrer [Holli Ifara](#), une Thérane repentie. [Symbella](#) peu rassurée pour ma vie me supplie de la laisser m'accompagner, ce que j'accepte. [Jarth'd](#) aborde ensuite le sujet de [Chanterelle](#), une horreur qu'ils ont croisé, afin de s'enquérir de ce qu'il en sait. [Rathann](#) commence par conseiller vivement au Troll de brûler au plus vite la veste récupérée à cette occasion, et nous informe que [Chanterelle](#) ne serait pas le véritable nom de cette horreur mais lui viendrait de la [barde Chanterelle](#), dont il nous conte l'histoire. Enfin mes compagnons demandent au Drake de nous organiser une entrevue avec [Aile de Givre](#) en personne, afin de s'entretenir avec lui de l'aide que nous pouvons lui apporter dans ses divers combats. Après quelques instants de réflexion, [Rathann](#) accepte. Il profitera de notre séjour pour nous organiser cette rencontre. Puis le Drake prend enfin congé de nous. Nous en profitons pour faire le point sur nos priorités. Pour ma part, je souhaite me rendre au plus vite au **Béhémoth de Sable**, puis à la **bibliothèque de Throal** pour en apprendre un peu plus sur les *Chasseurs de l'Aube*, que je trouve de plus en plus sympathiques malgré les singularités de chacun. De bons combattants, des compagnons joviaux. Et puis il y a le dragon. Un dragon ! Imaginez un peu ! J'ai toujours rêvé de rencontrer un dragon, depuis que j'ai entendu l'histoire incroyable de [J'role](#), maître voleur et de [Crêtombré](#), le dragon qui l'avait aidé à mettre à mal un attentat qui aurait pu changer la face de **Barsaive**. Et mon rêve va se réaliser... Mon regard croise celui de [Symbella](#). Je lui rends son sourire. Je sens que notre séjour à **Grand-Foire** va me plaire...