

MJ : Zedafty

Belda la Brave, Guerrière : QueenOf

Delvar Poingdacier, le Nain Guerrier : Juhdep

Feuillargent Demilune, l'Elfe Guerrière/mage : Morrydwen

Fureteur, le petit homme voleur : Gayal

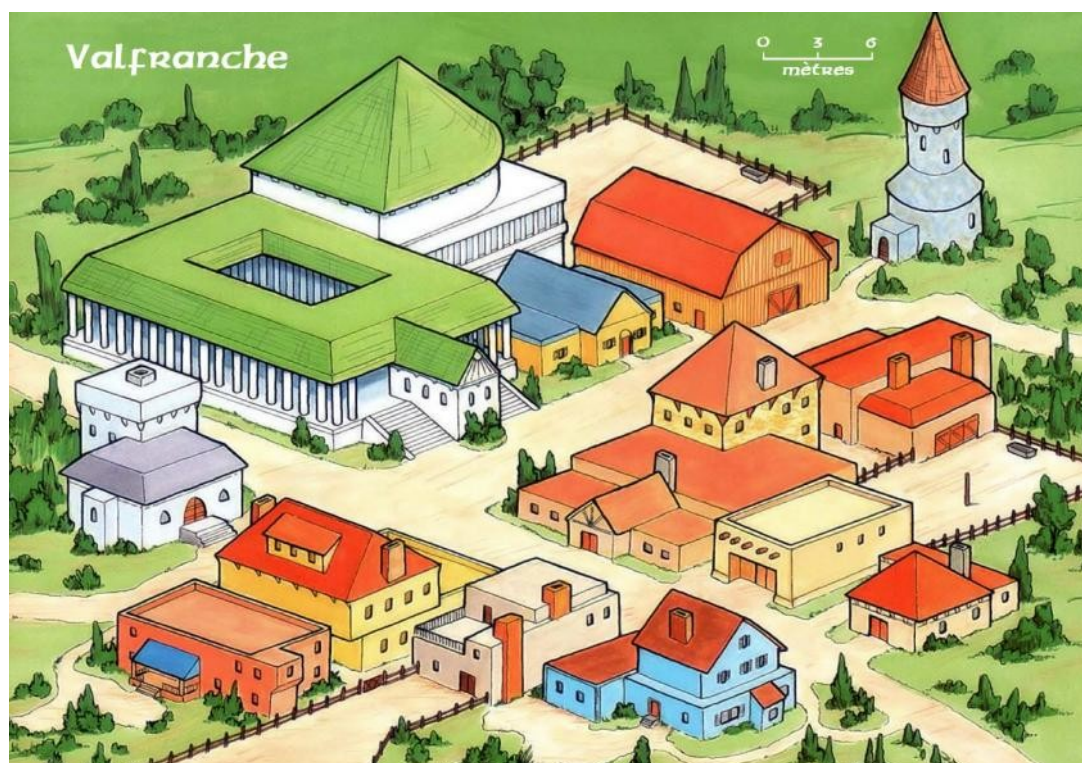
Lordan Le Pur, Clerc : Cyric

Morgane la Mystérieuse, Mage : Mélusine

CHAPITRE I : TARAN A DISPARU



Nous sommes le 15 Marpenoth 1366 CV, à VALFRANCHE, Feuillargent la forestière est inquiète car son cousin le garde forestier Taran n'est pas revenu alors qu'il était parti la veille, assez soucieux d'ailleurs, dans la forêt. Il lui avait confié de prévenir l'Archimage Néthénil si il ne rentrait pas ... Et au petit matin, personne ne l'a vu depuis hier. Inquiète elle se dirige donc vers la tour du mage.



Fureteur sort de l'auberge, et s'enquiert de la mine soucieuse de son amie. Belda la milicienne les rejoint rapidement pour comprendre la situation ainsi que le nain Delvar, forgeron au village qui s'ennuie déjà tôt de bon matin à frapper le fer. Il prendrait bien congé de la forge pour aller se désaltérer.

Lordan le clerc, occupé à ses corvées matinales de « technicien surface » et Morgane plongée dans ses livres, les rejoignent finalement. Tous souhaitent aider Feuillargent.

Le groupe se dirige donc jusqu'à la tour du mage pour obtenir audience et présenter les faits comme le garde forestier avait souhaité qu'il soit fait en cas de non retour.

Devant les gardes de la tour au départ assez réticents à aller prévenir le mage, Morgane joue de ses affinités de magie qu'elle partage avec Néthénil face aux deux lascars pour pouvoir rencontrer Néthénil.

Après avoir pénétrés dans la tour, Feuillargent présente les faits et évoque la disparition de Taran. Néthénil, bien qu'interrompu, précise alors que Taran a repéré il y a quelques jours de l'activité près du tombeau de Damara ; des choses étranges, des humanoïdes, un ogre ... et un orbe lumineux.

Il indique alors au groupe comment se rendre vers le temple et devant l'engouement des aventuriers (Oééé !!!!) leur promet une récompense de 20 PO s'ils dénouent le mystère, et ramènent le garde forestier.

« Il faut traverser le fleuve, vers le Sud, et plonger dans la forêt... »

Feuillargent, Belda et Morgane se rendent à la bibliothèque pour chercher quelques informations sur le château. Damara était un roi sorcier qui se battait pour le bien ; il voulait éviter que l'orbe des Dragons ne tombent entre de mauvaises mains. Ils apprennent d'ailleurs que Taran est passé ici aussi, c'est pourquoi le bibliothécaire trouve rapidement les informations recherchées. Il ajoute que l'Orbe serait un objet magique, qui une fois maîtrisé pourrait transformer une personne en Dragon !

Fureteur et Lordan vont à la taverne pour aller s'enquérir des derniers ragots auprès de « N'a qu'un Bras », le tenancier et ami de Fureteur.

C'est une vieille ruine habitée par des humanoïdes, orques, gobelins, gnolls, et un ogre, Gros-long, Ronge-l'os, quelque chose comme Ça... mais les histoires de pierre de Dragons ... on n'y croit pas.

Après avoir négocié une bière et fait remplir leurs gourdes du superbe breuvage de la Taverne, en promettant un avenir festif du groupe à la taverne, ils retrouvent leurs amis sur la place du village.

Un passage vers le magasin général pour négocier quelques billes de plomb précises et équilibrées, la précision des sortilèges mémorisés par les jeteurs de sorts, et le groupe se met en route.

Il traverse d'abord le fleuve Ashaba à bord d'un bac "dirigé" avec plus ou moins de dextérité. De l'autre côté du fleuve, une cloche est accrochée, vraisemblablement pour prévenir d'une présence et appeler le bac pour une traversée.

Le temps d'une petite marche vers le Sud Morgane distingue une piste légèrement clairsemée qui s'enfonce dans la forêt. Après avoir pris le soin de gratter un arbre pour repérer plus aisément la position du sentier, le groupe s'enfonce dans la forêt, arrive vers une forteresse un peu en surplomb, et bien qu'aucune agitation ne soit perceptible, pas mal de traces humanoïdes témoignent de passages nombreux et réguliers.

Sans réfléchir trop longtemps, Delvar et Belda, les tanks du groupe, enfoncent la porte d'entrée vermoulue et surprennent deux gnolls de plus de deux mètres qui n'ont pas le temps de réagir. L'épée à deux mains maniée avec une dextérité et une force surprenante par Belda, transperce les Créatures avant qu'elles n'aient pu esquisser un geste. C'est un massacre ! Les gnolls puants sont terrassés en deux rounds, le tout dans un silence de cathédrale et sans qu'ils aient pu frapper une seule fois (heureusement !).



Les aventuriers terrassent les Gnolls

Encouragés par la précédente réussite, la compagnie inspecte la pièce, barricade la porte derrière laquelle un groupe de kobolds semblent être à table dans cette pièce. Bien leur en prend car peu de temps après ces derniers essaient d'en sortir ... peut être que le groupe a été un peu bruyant à la manœuvre. Mais leur faible force ne leur permet pas de pousser la porte ainsi bloquée, les empêchant de s'engouffrer dans le hall d'entrée de la forteresse.

Alors que les aventuriers se préparent à pénétrer dans la pièce où ils ont repéré un humanoïde à genoux, priant, celui-ci les devance et se présente face au groupe en ouvrant la porte et en incantant. Abzracazdabrza (dans un sifflement de lézard). C'est le nain qui en fait les frais et le sort d'effroi auquel il ne peut pas résister le fait s'enfuir hors du temple !!!



Kobold

Nous découvrons un homme lézard dont les écailles semblent bien résistantes, mais il trépane assez rapidement aussi, blessé par un coup d'épée agile, par un projectile magique bien dirigé et sorti de la baguette de Morgane, et enfin d'un coup de masse de Jordan placé avec précision.

Une fois que le groupe pénètre dans ce petit temple, près de l'autel Feuillargent trouve un petit coffre. C'est Fureteur qui se voit attribuée la tâche de détecter si un piège y est dissimulé, et finalement plus ou moins sûr de sa réussite, l'ouvre avec précaution en tournant l'objet vers un mur. Il évite de justesse l'aiguille empoisonnée qui sort à l'ouverture du couvercle. Quelques pièces d'argent vont grossir le "pot commun" et le parchemin pour le moment indéchiffrable et assurément magique est conservé par Feuillargent.

Derrière la porte au Sud, Delvar entend un claquement et des râles. Après quelques dispositions de camouflage ou préparation des armes de jet, Delvar pousse la porte et ...



Taran torturé par les Hobgobelins

Le garde forestier est attaché et ainsi maltraité par des coups de fouets assénés par une groupe de hobgobelins !

CHAPITRE II : LA CLÉ CHANTANTE

Un brasero illumine la pièce qui semble également être un cachot. Taran, ligoté à un pilier, est déjà blessé sur plusieurs parties du corps, il est lacéré par des marques de fouet et la souffrance se lit sur son visage. Jordan sans hésitation lance un sort de Bénédiction sur le groupe pour le préparer à mieux combattre.



Le tombeau de Damara

Les 3 hobgobelins se retournent vers la porte que vient de pousser Delvar mais subitement, alors qu'une autre incantation s'est faite entendre, leurs paupières se ferment et ils s'endorment ... en un clin d'œil. L'enchantement de Sommeil a surpris ceux qui ne détiennent pas les secrets de la magie tout autant que les humanoïdes à présent allongés au sol !

« Vite fait, bien fait », se félicite Feuillargent.



Hobgoblin

Les armes de torture des hobgobelins sont écartées, fouet, tisonnier, et verge sont placés dans le coin de la salle. Jordan se rend immédiatement vers Taran pour lui prodiguer des soins. Ce dernier reprend un peu de force, mais l'épuisement et la douleur sont encore présents dans les paroles qu'il prononce.

« Vite, vite il faut faire vite... Morlos ... a la clé... il va récupérer l'orbe ! »

Les hobgobelins endormis sont tirés dans la cellule avant qu'ils ne se réveillent, le sortilège ne durant que quelques minutes. Ils sont également bâillonnés pour éviter que leurs cris n'alertent toute la forteresse. Mais le groupe est-il encore discret ? Fureteur renonce finalement à égorger l'un d'entre eux, l'idée ne faisant pas l'unanimité, et verrouille la porte avec quelques outils et chaînettes sortis de sa trousse de voleur.

Pendant ce temps, Taran remet ses vêtements et empoigne son arc. Questionné, il reprend alors ses explications.

« L'ogre Morlos, il est très intelligent. Il a 2 loups avec lui. Il a aussi une clé chantante qui va le mener droit vers l'orbe de Dragon. Il va réussir à faire fonctionner l'orbe si on ne se dépêche pas. Mais attention il est entouré d'orques, de gobelins également ».

Alors que toute la compagnie se regroupe dans la chapelle, des bruits proviennent derrière la porte dans le coin au fond de la salle. Le groupe se prépare au combat et commence à prendre position, les uns proches de l'ouverture, les autres plus en retrait pour lancer leurs projectiles.

En se déplaçant Belda distingue par la porte du hall, deux loups en train de dévorer un des gnolls. C'est donc de ce côté également qu'il va falloir mener un âpre combat, probablement décisif. Les plus proches de cette porte discernent des pas lourds et comme si cela ne suffisait pas, Morlos, l'ogre, vient se positionner derrière les loups. Il leurs ordonne d'attaquer !

Delvar court vers la porte séparant la chapelle de l'homme lézard du hall des gnolls, alors que Morgane lui lance un sort d'agrandissement. Décidément les magiciens cachent bien leur jeu et leurs compétences. Les vêtements, les armes, le heaume du nain grandissent en même temps que son corps.

Les premiers coups de part et d'autres, que ce soient les épées, la masse, ou les mâchoires puissantes des loups fendent les airs. Delvar abat sa hache ... sur le sol, et Belda ne fait pas mieux, les aventuriers semblent surpris de la rapidité des loups et cette entrée en matière pour les assaillants au corps à corps n'est pas faite pour gonfler la confiance du groupe. Deux des tireurs positionnés en retrait parviennent à blesser légèrement les molosses ; il s'agit d'une bille propulsée de la fronde du petit-homme et qui frappe le crane de « Mastiqueur » et de la flèche du garde forestier qui semble avoir bien repris ses esprits ; elle vient se figer dans une patte de « Prédateur ».

Morgane réitère son sort d'agrandissement et c'est cette fois Belda qui prend de la hauteur et de la corpulence.

Dans la mêlée suivante les loups mordent Belda et Delvar alors qu'un projectile scintillant sorti de la baguette magique de Morgane touche un loup sur son flanc exposé. Belda est agrippée entre les mâchoires de l'autre loup qui lui a mordu la jambe et elle n'arrive pas à s'en défaire ; déséquilibrée son coup ne porte pas. Quant aux tireurs, la distance qui les sépare des bêtes leur permet d'ajuster leurs projectiles qui font mouche et terrassent les deux loups après la multiplicité des blessures qu'ils ont reçu.



"Mastiqueur"

Mais il n'y a aucun répit, aucunement le temps de panser les blessures ou de souffler que Morlos se présente alors dans l'encadrement de la porte devant Delvar.

« Glorpfurmmmm ! Mourrez morpions ! » Et il assène un coup de massue sur Delvar. Il est gigantesque ; c'est pour sûr, un adversaire... de taille ! Et une fois de plus la surprise ou la terreur fait échouer la majeure partie des aventuriers dans leurs attaques et seul le projectile magique de Morgane blesse légèrement l'ogre. Feuillargent glisse une potion d'invisibilité à Fureteur pour qu'il prenne l'ogre en surprise, mais durant cet échange de coups, le groupe fait mouche à plusieurs reprises et l'ogre, transpercé de flèches, tailladé à coup d'épée lourde, et engourdi par un violent coup de masse s'effondre dans un dernier souffle après que ce soit finalement une ultime bille de plomb qui s'écrase sur la tempe du géant.



L'ogre Morlos

À la ceinture de l'ogre, est accrochée la clé brillante dont parlait Taran.

« C'est la clé chantante » nous dit Taran. Feuillargent s'en empare. L'objet émet quelques vibrations dont la puissance bien qu'assez faible varie en même temps que l'elfe se déplace à travers les pièces déjà explorées.

Les bruits derrière la porte au fond de la Chapelle ont cessé ... mais pas ceux qui d'abord timides et légers tambourinaient à la porte du hall, celle des kobolds. Non cette fois les heurts sont plus violents et avant que Delvar et Belda ne puissent

bloquer l'ouverture de la porte avec le corps inerte et alourdi de l'ogre, les gonds volent en éclat et quatre ou peut-être cinq kobolds surgissent.

Les petits humanoïdes d'à peine un mètre, laissent d'abord apparaître les crocs de leurs têtes de chien mais ils sont surpris et inquiets en constatant que les aventuriers sont venus à bout de leur maître Morlos et qu'il gît à quelques mètres, presque à leurs pieds devant la porte.

C'est Lordan qui réagit alors promptement ; il hurle aussi fort que puissent lui permettre ses cordes vocales en brandissant un médaillon sacré. L'astuce fonctionne et les kobolds terrorisés prennent la poudre d'escampette et fuient vers la sortie du château.



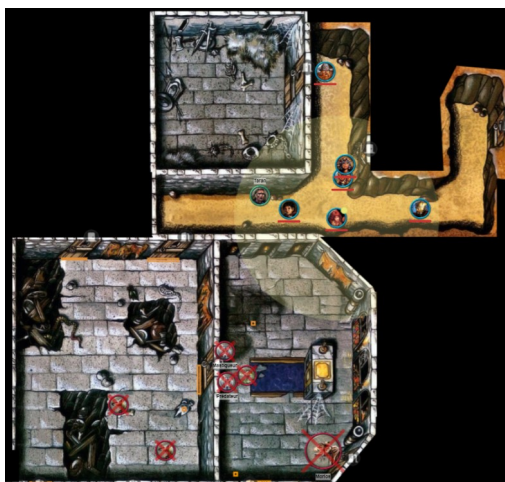
Kobold

Bien que l'écho de la clé chantante ne raisonne pas plus vers le Nord, le groupe emprunte la porte la plus à droite du hall d'entrée. Un couloir en terre battue se divise pour desservir plusieurs portes.

Delvar découvre ce qui semble être la tanière de l'ogre et de ses deux loups. La puanteur produite par les excréments qui jonchent le sol, et les amas de tissus et de paille qui servent de lits en témoignent.

De l'autre côté, en écoutant à la porte à une intersection du couloir, Feuillargent entend des bruits très faibles, comme une respiration régulière, ou un ronflement peut être ?

Feuillargent et Belda démontent les chaînes de la porte. Avec prudence, le battant est entrouvert et juste derrière, l'infra-vision de l'elfe permet de discerner une forme enroulée sur elle-même, recroquevillée et qui semble dormir ainsi.



Le tombeau de Damara

Avant d'aller se risquer vers un nouveau combat, le groupe décide de fouiller la tanière, Delvar trouve une bourse contenant six pierres précieuses, mais il y a aussi un coffre trop mal dissimulé pour qu'il n'échappe à la vigilance du nain ; il est assez classique, son abattant est plat et le mécanisme d'ouverture semble trop rudimentaire pour cacher un piège. Prudemment il est ouvert et laisse apparaître en son sein, une dague et une épée courte de qualité dont Fureteur prend possession. Il y a aussi un parchemin qui rejoint celui qu'a déjà pris Morgane dans la Chapelle.

Belda récupère l'étrange potion violette, tandis que le nain prend possession des gemmes.

Les aventuriers retournent vers cette pièce où dort ce qui semble être une sorte de ver géant, peut-être même un mille-pattes.

«C'est un énorme ver charognard », rumine Jordan. Les plans vont bon train pour savoir comment l'occire. Le découper pendant qu'il dort, le brûler, mais c'est finalement un repas que le groupe va proposer à l'immondice. Un des loups est déposé dans la pièce, et un autre plus loin dans le couloir pour essayer d'y attirer le rampant avant de tambouriner au sol pour le faire réagir. La Créature se réveille et boulotte sans réfléchir la carcasse proposée...



Ver charognard

C'est le moment d'en profiter. Et celui qui doit être le plus léger et le plus discret s'y colle. Fureteur se faufile entre la bestiole et le mur de la caverne sur la pointe des ... Craaaaaaac ! Il fait un faux mouvement (déplacement presque silencieux à 98 !!!!) et bouscule l'affreux mille-pattes qui se dresse et tente de frapper de ses tentacules le petit-homme pris au dépourvu. Mais le Dieu des voleurs s'il existe doit être de son côté, et la bête agite maladroitement ses appendices qui sifflent aux oreilles de Fureteur, minuscule à côté du ver long de plus de trois mètres. Fureteur court vers le fond de la pièce et l'intelligence du charognard se limitant à l'appel de son estomac, il reprend son dîner offert, puis rampe vers la seconde carcasse dans le couloir.

Au fond de la pièce, le groupe récupère à la hâte ce qui doit être le trésor de l'ogre : un grand sac contenant une centaine de pièces, une magnifique épée longue dont l'état reluisant laisse présumer de sa qualité, Feuillargent s'en empare. Il y a aussi une cotte de maille que Jordan ajustera sur lui, et un bouclier dont la prise est faite d'un gant particulièrement bien attaché à l'écu, DelVar s'en saisit. Enfin deux potions bleues rejoignent la sacoche de Morgane. Leur goût amer laisse penser qu'il s'agit de potions de soin.

Le groupe souffle enfin en se parant des nouveaux équipements qu'un sort de Détection de la magie permet de révéler comme étant enchantés !

Alors que Feuillargent s'approche du coude au fond du couloir, elle aperçoit une porte par laquelle un halfelin est en train d'écouter et observer. Autant surpris l'un que l'autre, la porte se referme. Le groupe est prévenu, ils seront attendus.

Ils repartent vers la chapelle, c'est là vers le Sud que la clé chante le plus. Il va falloir retrouver l'orbe rapidement avant que toutes les créatures de la forteresse ne se regroupent pour tomber sur le dos de la compagnie...

CHAPITRE III : ON FOUILLE TOUTE LA FORTERESSE !

Le Groupe n'entend plus aucun bruit derrière la porte qui semble verrouillée. Fureteur sort son matériel et crochète habilement la serrure. Il entrouvre la porte, un escalier descend vers un couloir grossièrement creusé dans la roche.

Lordan propose de vérifier ce qu'il y a dans la cour inexplorée au nord du hall d'entrée ; il s'y rend donc avec Delvar. Au milieu de la carrée, il y a une fontaine, et au delà la cour s'ouvre sur l'extérieur, dans la forêt. La végétation a envahi une bonne partie de ce lieu, pourrissant et puant.

Delvar s'approche de la fontaine et subitement un Crapaud dissimulé malgré sa taille d'un mètre de haut et autant de large lui bondit dessus en essayant de l'avaler tout rond ! Mais Delvar réagit et d'un coup de hache magistral tranche la bête en deux morceaux symétriques. Quel coup puissant et précis !



Crapaud géant

Au fond de la fontaine, dans la fange puante, Delvar récupère un collier doré, un anneau aux reflets verdâtres et des pièces métalliques.

Une porte à l'ouest vermoulue et très abîmée laisse échapper quelques petits couinements. Elle dessert une vieille réserve dans laquelle pullulent des rats énormes qui fuient la lumière et la chaleur d'une torche jetée au milieu de la pièce. Pas de toiles d'araignée dans ce débarras où traînent quelques outils, quelques cordes, les rats doivent nettoyer le lieu. Le groupe ne s'attarde pas, une multitude d'yeux brillants sont tournés vers eux. On récupère une corde et on repart vers le couloir inexploré qui part de la Chapelle.



La mine du tombeau

Celui-ci mène dans une sorte de mine qui semble avoir été abandonnée dans la précipitation. Des pelles, quelques chariots, un marteau et une enclume sont laissés au sol sans avoir été rangés. C'est certain, les occupants ont fui les lieux, ou ont peut-être abandonné leur labeur pour mieux se préparer à l'arrivée du groupe. Ils ne sont pas ici.

En passant devant la paroi au sud, la roche s'illumine en un tracé luminescent mauve, comme une porte magique apparaîtrait sans incantation. La clé chantante n'a jamais sonné aussi puissamment que face à cet ajour violacé mais impénétrable à la vision, l'orbe doit être derrière !!!



Clé chantante

Feuillargent s'engage à travers cette porte immatérielle suivie de près par Belda. Elles se retrouvent dans une petite pièce, un tombeau. Face à elles, un mort squelettique repose, assis sur un trône. À ses pieds trois jarres en argent et un bouclier presque identique à celui trouvé un peu plus tôt dans le château, arborant le gantelet blanc.

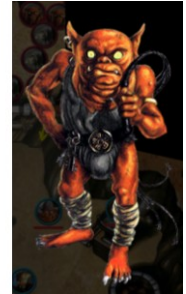
Deux torches s'embrasent instantanément à l'arrivée des deux aventurières et du fond de la pièce, deux ombres apparaissent. Rapides, elles se ruent vers les femmes figées par la peur et traversent leur corps ; une douleur terrible suivie d'une sensation glaciale pénètrent Feuillargent et Belda, laquelle ne sent quasiment plus son bras gauche engourdi. Une sensation d'épuisement et d'affaiblissement s'ensuit. Terrorisée, Feuillargent se met en opposition entre les ombres et Belda et pousse celle-ci vers l'ouverture luminescente pour l'éloigner du danger. Belda envahie de la seule et même idée de fuir les lieux, tire Feuillargent par le bras. Toutes deux se retrouvent dans la mine avec le reste du groupe surpris de les voir ressurgir aussi vite, puis rapidement inquiet devant la mine déconfite des deux guerrières.



La momie du tombeau

L'énigme laisse tout le monde perplexe et en attendant que germe une idée dans les esprits de l'équipe, elle s'intéresse aux lieux encore inconnus. Des sons proviennent de la porte au nord, et alors que Delvar et Lordan tentent de la bloquer avec des bastaings, la porte s'ouvre et une marée d'orques et de gobelins surgit.

Les premiers coups sont échangés et les deux premiers orques s'écroulent rapidement sous la hache de Delvar, la masse de Lordan et les projectiles de Morgane. Les elfes, Feuillargent et Taran tirent avec leurs arcs pour décocher des flèches, mais la précision n'est pas au rendez-vous.



Orc et Kobold

Les deux combattants qui sont devant la porte reculent pour attirer les humanoïdes dans la grande salle et permettre aux autres membres du groupe de participer à l'échauffourée. Le chef des orques fouettent ses sbires pour les encourager à pénétrer dans la mine. Le combat s'engage, et celui qui menait la troupe s'écroule rapidement sous les projectiles tirés de la baguette de la magicienne. Puis deux gobelins sont encore rapidement mis hors d'état de nuire.

Devant la teneur des évènements qui tournent clairement à l'avantage des aventuriers, le moral des deux ou trois bestioles restantes est au plus bas et elles préfèrent rebrousser chemin pour essayer de sauver leur peau. Delvar les poursuit, suivi par ceux qui étaient au plus proche de la mêlée, mais les humanoïdes peu encombrés et familiers des lieux s'échappent après avoir traversé une cuisine et s'être engouffrés dans un couloir sinueux...

À cette allure pour nettoyer les lieux, nos valeureux personnages seront bientôt les seuls résidents de cette vieille forteresse mais le but ultime n'est pas atteint et il faudra réussir à se débarrasser des ombres surnoises pour pouvoir découvrir ce que recèle le tombeau mystérieux.

Pendant que certains soignent les dernières blessures subies au combat, une partie du groupe s'attelle à explorer les dernières zones du repaire. Une salle qui semble naturellement creusée contenant un puits, et dans une remise où traînent quelques outils et armes corrodées, Delvar voit flotter au milieu de la salle une épée et un bouclier, sans qu'ils semblent tenus pour le combat... Étrange, il y a quelque chose ici qui n'inspire pas la confiance et qu'on ne peut surtout pas voir. Il n'avance pas d'avantage et referme la porte.



Le tombeau de Damara

Le groupe se retrouve dans la mine et devant cette évasure violacée. Les discussions vont bon train pour imaginer comment repousser ces ombres qui apparaissent dès que quelqu'un pénètre dans le tombeau. Jordan le clerc ne connaît pas ces créatures et ne sait pas comment les repousser si il s'agit bien de morts vivants. Il faudra sans doute des armes magiques pour les blesser, mais tout le groupe n'en possède pas et celles trouvées récemment ne sont encore que peu connues.

Delvar propose d'essayer de rentrer furtivement, attaché à une corde pour que les autres puissent le tirer rapidement au besoin. Il va rentrer dans le tombeau et essayer d'éteindre ces torches qui s'illuminent comme pour réveiller les « revenants ». Il prend en main son bouclier magique qui pourra peut être contrer l'attaque drainante des ombres, et une coupelle d'eau qu'il jettera sur une torche. À peine le franchi le seuil de la porte magique, les torches s'enflamment et les ombres apparaissent au fond du tombeau. Préparé à cet événement, Delvar n'est pas pris de court et il jette habilement l'eau sur une des torches qui s'éteint, et en même temps qu'elle, l'ombre située du côté de cette torche disparaît. Le nain saute en arrière pour quitter le tombeau. La méthode semblant fonctionner, il va la réitérer pour éteindre la seconde torche. La nouvelle tentative permet de vérifier ce qui s'est produit juste avant, une seule torche s'illumine du côté opposé à celle trempée par la première tentative. Delvar jette deux casseroles d'eau sur la torche, mais il s'y prend moins bien cette fois, pire il trébuche dans un geste maladroit. L'ombre déjà sur lui rate son attaque. Delvar est tiré hors du tombeau.

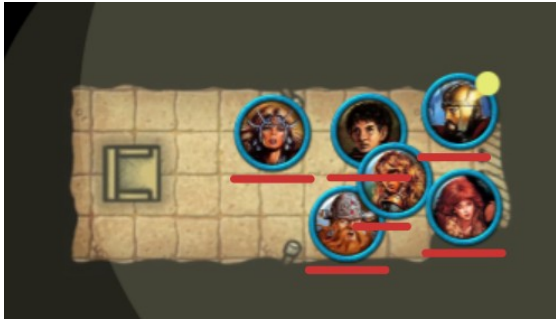
Les yeux se tourne vers Fureteur, sans doute le plus habile des membres du groupe, c'est à lui qu'incombera la prochaine tentative...



Delvar face aux Ombres

CHAPITRE IV : ON TROUVE L'ORBE DES DRAGONS ET ON RENTRE !

Fureteur prend une coupelle remplie d'eau pour aller éteindre la seconde torche du tombeau. Il s'informe auprès des compagnons ayant déjà franchi la porte magique de la localisation exacte de la torche ; il va falloir être rapide et efficace. Toujours sécurisé avec une corde, l'action est une réussite et la torche s'éteint avec la poche d'eau projetée dessus.



Le groupe dans le tombeau

Tout le monde rentre dans la pièce et commence à inspecter le trône, les jarres, le corps, le bouclier...

Feuillargent prend l'initiative d'aller soulever un bagage de tissu déposé derrière le bouclier. Il pèse son poids et à l'intérieur sous les bandages, elle en sort une pierre, une sorte de sphère d'albâtre, complètement lisse et mate.

Dans les jarres, ça brille ! Il y a beaucoup d'or. Lordan pense aux dons qu'il fera pour le temple, les autres pensent aux équipements neufs ou à la luxure que leur promettent ses richesses. C'est l'opulence, et les sacs sont remplis.

Il y a également un bel anneau doré incrusté de motifs runiques peints, ainsi qu'un parchemin couvert d'inscriptions arcaniques mais incompréhensibles pour le moment.

Le groupe fait le tour de la forteresse pour fouiller les derniers recoins, être certain de n'abandonner aucune pièce ou aucun humanoïdes susceptible de semer le trouble. Nous avons laissé qu'un gros ver charognard, qui repu, dort dans le hall ; plus une âme ne va régner ici avant un bon moment.

À quoi bon rester dans ce donjon, et pourquoi prendre le risque d'y séjourner ? Belda, Delvar, Feuillargent, Fureteur, Lordan et Morgane n'ont qu'une envie, celle de retrouver un lit douillet et se reposer quelques heures... Mais le village n'est pas tout près.

En sortant des ruines, le temps est exécrable, c'est le soir et tous les membres du groupe sont fatigués. Ce fut une première journée d'aventure et d'exploration, qui, bien qu'elle n'ait coûté la vie à aucun membre du groupe, laissera des souvenirs impérissables aux jeunes aventuriers. Rincés, trempés jusqu'aux os, la compagnie patauge dans la gadoue, chaque pas est difficile et Valfranche est à plusieurs heures de marche.

Sur le chemin, les corps de 2 kobolds morts intriguent le groupe. Leur corps est perforé, vraisemblablement les marques pointues laissent indiquer que des flèches ont transpercé les affreuses créatures. Les bois sont considérés comme hostiles et dangereux par les Valiens. Tout le monde le sait, et l'attention doit être de mise pour les aventuriers.



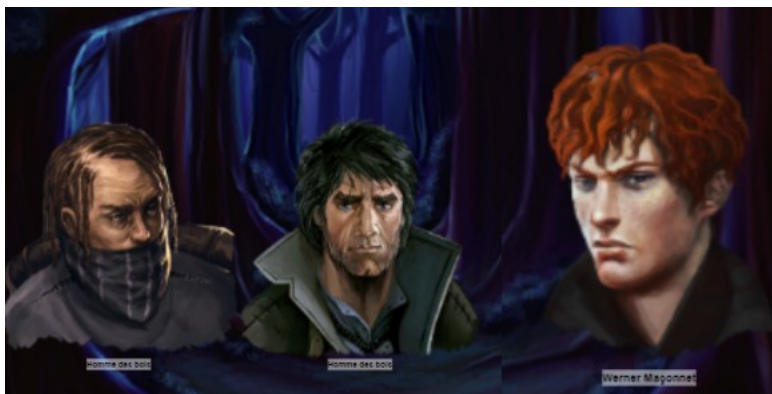
La forêt dans la nuit

Une lueur est visible à une centaine de mètres, et subitement elle s'éteint. Pas de doute c'était la lumière d'une torche. Delvar s'enfonce de quelques mètres sur le côté gauche de la forêt, Fureteur du côté droit. Lordan, Belda et Morgane ouvrent la marche alors que Feuillargent et Taran assurent les arrières.

Les six aventuriers arrivent à l'endroit où la lumière a été vue. Un homme sort du bois et immédiatement écarte les bras pour signifier qu'il n'a pas d'intention belliqueuse ; il se présente, Horst Needleye « Restez calme ! Nous ne sommes pas là pour vous faire du mal. Nous venons de tuer 2 kobolds ». L'homme porte une épée longue, une masse, et deux autres hommes apparaissent tenant leur arc court.

« Nous escortons les gens dans le besoin ... Et nous pouvons vous accompagner pour une modique somme, et ainsi éviter de vous faire détrousser, ou pire égorger...»

Delvar leur exprime nos compétences et notre savoir-faire. Vraisemblablement, ils jaugent notre équipe. Tout le monde est repéré.



Hommes des bois

Ils prétendent être des hommes des bois, mais Morgane reste dubitative, elle sent l'entourloupe. Elle incante et lance un sortilège d'agrandissement sur Lordan.

Les brigands sont surpris ; crispés et limite tremblants, les hommes semblent blêmes face au pouvoir du groupe.

Les hommes disparaissent dans les bois, alors qu'un quatrième homme, plus jeune, roux, est également repéré. Delvar le reconnaît, Werner Maçonnet a travaillé au magasin général mais a été remercié rapidement après avoir volé quelques biens.

Alors que la marche se poursuit dans la nuit, les elfes, Feuillargent et Taran, mais aussi le petit-homme, Fureteur, commencent tous trois à vraiment traîner des pieds. Le retour est un calvaire et la fatigue plus que jamais pèse sur les moins bien constitués. Un brin d'humour et de blagues et le groupe avance dans la nuit...

Delvar perçoit du bruit dans la végétation... Ça sent l'embuscade ! Effectivement, quatre brigands masqués surgissent avec leurs arcs, l'effet de surprise a échoué mais Belda prend une flèche dans le bras gauche.

Elle se rue sur le brigand mais la piqûre du projectile ne lui a pas permise de bien préparer son attaque ; elle rate son assaillant. Morgane sort sa baguette magique et envoie un projectile dans le brigand le plus proche. Le fouet de Feuillargent ne fait que du bruit dans l'air mais n'atteint pas d'ennemi. Fureteur surgit dans le dos de l'ennemi le plus proche, se redresse pour enfoncer son épée courte dans le flanc du vilain qui s'écroule. Delvar manie sa hache habilement pour blesser un autre homme. Jordan n'a pas fait mouche avec mouche avec sa masse d'armes, et finalement Taran, bien qu'épuisé, réussit à décocher une flèche sur un des opposants.

Les membres de cette troupe sont bien les hommes croisés un peu plus tôt... Notre bonté nous perdra. Leur riposte ne se fait pas attendre, chacun essayant d'atteindre un des aventuriers. La chance est sans doute du côté du bien et aucun projectile n'atteint les Valiens.



L'affrontement de la compagnie face aux hommes des bois

Le groupe fait preuve d'une habileté certaine et à part Belda dont l'épée à deux mains frappe le sol, les coups portent. Delvar se détourne vers le chef brigand pour lui asséner un coup de hache, Jordan cette fois, fait sa masse sur la tête d'un bandit, Morgane blesse à nouveau le brigand avec un projectile magique et la bille de Fureteur cogne un opposant de l'autre côté du chemin.

Le chef des brigands, arrogant, se permet de menacer Delvar : « je te tuerai ! Nain », et il prend la fuite.

Notre état de fatigue augmente encore bien que l'échauffourée soit courte, et personne ne suit le fuyard. Il faut encore forcer le pas et rejoindre le village.

Arrivée au bord du fleuve Ashaba, nous agitions la cloche. Il faut insister pour que la barge se présente, mais ce n'est pas l'apprenti qui navigue. Il a « quitté le navire ».

Nous arrivons enfin à Valfranche.

Nous sommes le 16 Marpenoth 1366 CV au petit matin et avant d'aller s'écrouler dans un lit, les traits tirés, sales et fatigués, les membres de cette quête se présente à la tour où le haut mage Néthénil nous reçoit. Taran fait l'éloge de nos exploits et demande à Feuillargent de présenter l'orbe.

Il prononce quelques formules magiques.

« Je ressens une grande puissance et ... Morgane il faudra qu'on travaille pour détruire cet objet au plus vite ».

« Quant à vous tous, chose promise, chose due. Wilfried va chercher l'argent ».

Le majordome apporte au mage le coffre qu'il réclame : « 20, 20, 20, 20, ... Voilà la récompense promise mes braves aventuriers 20 PO chacun. Je vous propose également de déposer quelques objets magiques que vous avez récupérés afin que je les identifie. Soyez certain enfin, que vos talents et le courage dont vous avez fait preuve ne saurait être qu'une étape si vous souhaitez aider notre région à prospérer. Merci à vous, félicitations et à bientôt ! »

C'est ainsi que sans traîner, Belda la Brave, Delvar Poingdacier, Feuillargent Demilune, Fureteur, Jordan le Pur et Morgane la Mystérieuse regagnent leur nid douillet, non sans se promettre, de se réunir dès le lendemain à l'auberge du Dragon rouge, pour fêter leurs exploits, ici à Valfranche, et partir ensemble vers une ... deuxième quête.

FIN