

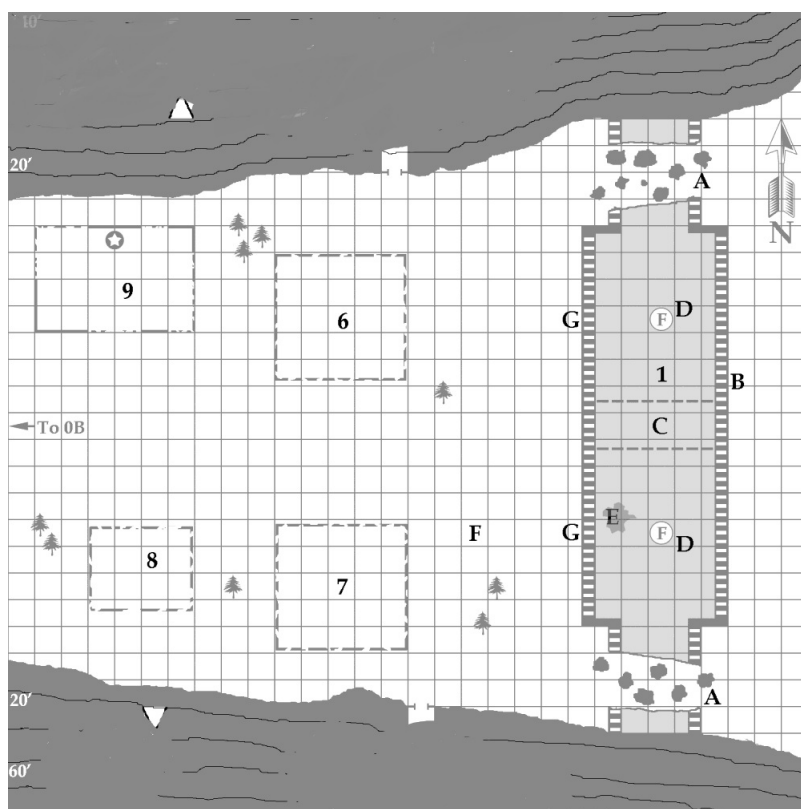
# Stonehell : Down Night-Haunted Halls

COMPTE RENDU DE CAMPAGNE

Septembre 2013 - Mai 2014

## 1 Première approche

Stonehell... Ce seul nom attire les convoitises et provoque la peur. Parfois la convoitise l'emporte et apparaît un groupe d'aventuriers qui défie le destin. L'envie de renommée, le désir d'apporter le bien là où rode le mal, la curiosité envers des savoirs cryptiques ou le simple appât du gain fait depuis toujours se rencontrer des hommes - et autres - d'horizons différents. S'unir apparut comme une évidence à nos aventuriers : Zambo, jeune guerrier à la recherche de gloire pour impressionner son village natal ; Tsyhyl, un mage oriental porteur de babouches ; Khumyan et Tayel, deux frères issus d'une tribu nomade ; Yafash, un gamin ordinaire engagé comme porteur de torches ; Karlorn, guerrier solide et de bonne compagnie ; Wassili, guerrier taciturne au crane rasé et tatoué ; Frère Ab'hass, un jeune clerc tout juste sorti du monastère, prêchant la bonne parole autour de lui ; Zoufi, ancien brigand qui offre ses services en tant que mercenaire, et enfin Sasha, elfe curieuse et téméraire, parfois trop pour son bien.

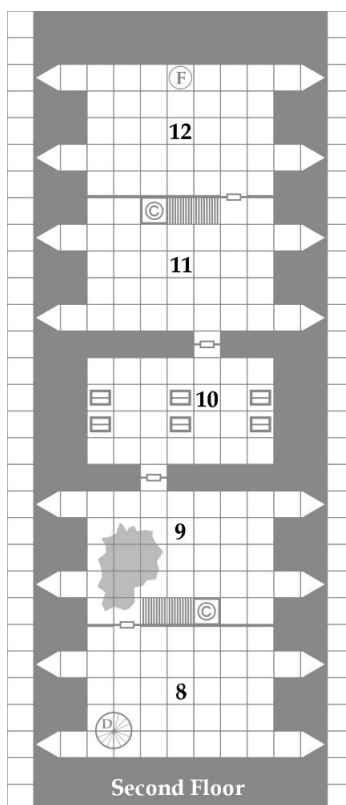


Les aventuriers marchent une demi journée depuis l'auberge où ils se sont rencontrés, dans la ville de Shehr, avant d'arriver en vue des remparts extérieurs de Stonehell. Face à eux se trouve l'entrée du défilé où se trouve la prison de Stonehell orienté plein ouest, une muraille<sup>(1)</sup>, en partie effondrée à ses extrémités<sup>(A)</sup>, bloque le passage dans un axe nord-sud. Le groupe choisit de passer par la guérite<sup>(C)</sup> aux portes de bronze défoncées<sup>(B)</sup> vers l'intérieur qui se trouve au milieu de la muraille. Ils traversent la guérite délabrée et se retrouvent de l'autre côté de la muraille, dans une zone occupée par des bâtiments<sup>(6 à 9)</sup> tout aussi délabrés et envahis de ronces ; il y a aussi quelques bosquets, entre les parois du défilé. Le groupe décide alors d'explorer



## 2 Le Sanctuaire de Saint-Ras

Une fois examiné l'ensemble des salles de cette aile de la muraille, les aventuriers décident d'emprunter l'escalier menant au niveau supérieur. Sasha commence à gravir les marches, sans torche, suivie de Wassili et Karlorn. Arrivé à l'étage<sup>(8)</sup>, l'elfe est prise à la gorge par une puanteur indescriptible, un mélange de fientes de volatiles et de charognes pourries. Sasha se trouve dans une très grande salle et ne distingue rien en dehors de trois formes qui nichent dans un coin de la pièce, près du plafond, apparemment des oiseaux. Elle redescend et fait part de sa découverte. Alors que la discussion s'éternise, Zambo commence à monter prudemment, sa hallebarde à la main, suivi de Yafash (le porteur de torche) et de Karlorn et Wassili. Alors que Zambo et Yafash émergent à l'étage, ils entendent un concert de battement d'ailes ! Le guerrier et son porteur se retrouvent soudain environnés de volatiles. Dans la lueur vacillante des torches, Zambo croit apercevoir des oiseaux aux ailes squameuses et aux yeux livides qui tournoient autour d'eux, des stirges ! Puis, c'est la curée !



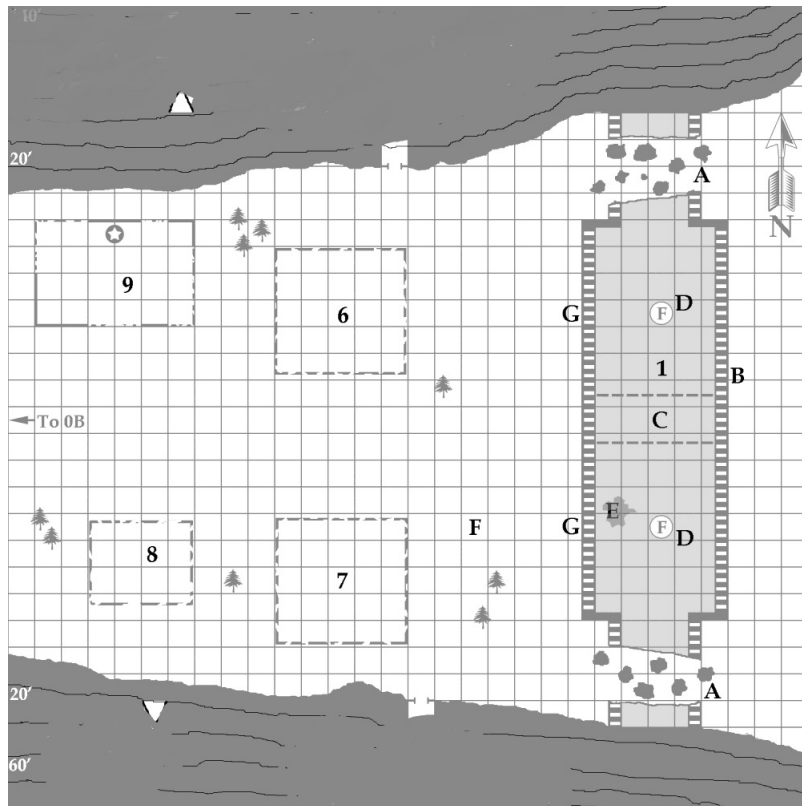
Yafash se fait presque empaler par le long tuyau qui sert de bec à ces étranges créatures volantes. Le monstre s'accroche à sa proie et commence à sucer avidement le sang du pauvre garçon, qui s'écroule dans l'escalier, le monstre toujours accroché à son épaule. Les autres continuent de harceler Zambo qui reflue dans l'escalier en colimaçon sans parvenir à les toucher, bousculant ses compagnons qui font bouchon derrière.

Zambo est à son tour attaqué par un volatile qui lui s'accroche à lui et lui suce le sang. Le fier guerrier pousse un cri d'agonie avant de s'écrouler inconscient. Zoufi pâlit et commence à reculer en tremblant avant de s'enfuir en hurlant, bientôt suivi de Tayel. Sasha, courageusement, parvient à retirer la trompe disproportionnée de la créature du corps inanimé et exsangue de Zambo. Elle étanche le sang aussi vite qu'elle peu, mais l'état du guerrier à la hallebarde reste critique. Alors que Tsyhyl se retire à petits pas vers une position de repli plus sûre, Karlorn tranche en deux une créature diabolique d'un magnifique moulinet de son cimeterre.

A son tour, Sasha transperce de sa lame une stirge hémophage qui tombe à terre en tournoyant. Il est alors très simple de venir à bout de la troisième stirge trop occupée à consommer son festin. Ses entrailles se répandent bientôt à l'air libre, mais il est trop tard pour Yafash : toute vie s'est enfuie de son corps.

Ab'hass s'approche de Zambo, l'examine et tente de le ranimer alors que Karlorn pose son épée lame vers le bas en signe d'adieu, après avoir vérifié qu'il n'y ait plus de stirge. Le clerc constate que Zambo est très gravement blessé mais toujours en vie. Il murmure une imprécation à la grande Déesse et aux 9

prophètes, avant de soigner et panser les plaies comme il peut. Les aventuriers commencent à se regrouper pour transporter Zambo dans la salle aux graffitis. Tsyhyl approche l'air de rien, et Zoufi et Tayel reviennent penauds. Ils se font remonter les bretelles par Karlorn et Ab'hass. Les aventuriers décident finalement de trouver un endroit plus approprié pour se reposer et quittent la muraille pour s'enfoncer dans le défilé...



Alors qu'ils progressent à la recherche d'un bosquet dans le canyon, ils remarquent un lapin blanc assis sur une souche<sup>(F)</sup>. Étrangement, celui-ci les regarde fixement de ses yeux rouges et ne semble pas vouloir déguerpir, comme s'il était figé, voire paralysé... Méfiant, le groupe contourne l'animal de loin, après quelques blagues quant au talent d'archer des suivants de Zambo, Tayel et Khumyan. Les aventuriers aperçoivent alors au nord-ouest un groupement de bâtiments qui semblent en ruine. Le groupe avance vers le bâtiment au nord, Karlorn et Sasha en éclaireur. Alors que Ab'hass passe près du lapin, ce dernier perd son étrange immobilité et détale en courant à travers champs... Sasha et Karlorn examinent deux bâtiments<sup>(6 et 8)</sup>, qui sont des restes d'épais murs de pierre, de poutres ruinées et dévorées par la pourriture, le tout recouvert de grands monceaux de végétation et de ronces jaunies. Malgré leur état avancé de destruction, ces bâtiments semblent plus récents que la muraille et avoir subi un pillage en règle... On même peut voir des traces de moellons carbonisés... Sasha et Karlorn s'approchent de bosquets un peu plus à l'ouest qui, tout comme les bâtiments, semblent vides : aucun mouvement ni trace, ni présence. Par contre, un bâtiment plus à l'ouest<sup>(9)</sup> possède un toit et des murs plutôt corrects. Bien que son architecture soit semblable, il a apparemment été épargné partiellement par les déprédations. Sasha et Karlorn attendent le reste du groupe sous les frondaisons du bosquet.

Pendant que les porteurs du corps de Zambo se reposent, Karlorn et Zoufi vont examiner le 3e bâtiment. Celui-ci ne se compose que d'une très grande salle ouverte aux quatre vents. A l'intérieur, rien à part une forme immobile qui ressemble à une statue. Karlorn, Zoufi et Tshyhl font le tour du bâtiment en ruine. Par un trou béant dans le mur nord, ils ont une vue d'ensemble de l'intérieur. Le toit troué de toutes parts que soutient des murs branlants surplombe une grande salle dont le sol semble être pavé de mosaïques bleutées (mais leur éclat s'est terni avec le temps) représentant arabesques et végétation. La statue représente un homme large d'épaules, engoncé dans son armure de plaques, posant un genou à terre, son grand heaume déposé devant lui. Sa tête est baissée mais le lichen qui recouvre chaque centimètre carré de pierre rend ses traits au mieux indiscernables. Pourtant Tsyhyl reconnaît sans hésitation Saint Ras, le saint patron de la fidélité et du devoir. Les éclaireurs pénètrent plus ou moins respectueusement dans l'ancien sanctuaire de Saint Ras sans déclencher quoi que ce soit d'imprévu. Finalement, l'ensemble du groupe s'installe sous les

regard bienveillant de la statue et dans le calme réparateur de la chapelle, malgré la querelle théologique en sourdine qui oppose Ab'hass et Tsyhyl.

**Tsyhyl** : C'est saint Ras, naturellement, grommèle le sorcier en haussant les épaules.

**Zoufi** : Moi, toutes ces bondieuseries, ça me hérise...

**Karlorn** : Ah Saint Ras bon donc c'est une divinité du bien, ça me va.

*Tsyhyl lève fait un signe de désolation en écoutant Karlorn.*

**Tsyhyl** : De la Loi, s'il vous plaît, de la Loi.

**Zoufi** : Mouais, tout ça c'est blanc bonnet...

*Zoufi crache.*

**Zoufi** : Et gaffe où tu mets tes babouches, le sorcier !

*Karlorn sourit.*

**Tsyhyl** : Je vous prie de ne pas vous moquer de mes babouches, dit le sorcier d'un ton impérieux.

[...]

**Ab'hass** : Oh ! Un sanctuaire de saint Ras !

*Ab'hass se met à examiner puis nettoyer le lieu.*

**Tsyhyl** : Tiens, un connaisseur ? murmure le sorcier

**Ab'hass** : Oui, c'est un saint reconnu par mon Ordre.

*Tsyhyl fronce les sourcils en suspectant une hérésie du sien, mais garde ses doutes pour lui.*

*Ab'hass ressent la désapprobation du mage et ne dit rien de plus.*

### 3 Errances nocturnes et explorations

Après avoir examiné la pièce et la statue, les aventuriers s'installent dans le temple de saint Ras pour prendre du repos. On est alors en milieu de journée. Alors que Sasha et Tsyhyl prennent le premier tour de garde, une énorme silhouette velue pénètre dans le sanctuaire par un mur brisé : un gros ours des cavernes ! Tsyhyl se rappelle alors d'une rumeur évoquant un ours paisible nommé Charbon qui rôderait dans les alentours et porterait chance aux expéditions d'explorateurs dans Stonehell. Sasha donne à ce dernier deux rations bien vite dévorées et tandis que les aventuriers s'éveillent un à un pour découvrir avec terreur le gigantesque plantigrade venu leur rendre visite, ledit animal s'étend lourdement dans un coin du temple pour faire un petit somme. Les aventuriers, peu rassurés, se recouchent. Plus tard dans la nuit, c'est Karlorn et Wassili qui assistent au départ du massif animal.

**Tsyhyl** : Je crois que cet ours ne nous veut aucun mal. Enfin, ça n'est peut être pas un raison pour aller lui faire des chatouilles.

**Sasha** : Tu veux te reposer avec nous mon grand ? C'était bon ce que je t'ai donné ? Tu en veux encore ?

*Sasha sort une autre ration de son sac et la lance à l'ours.*

*L'ours ne semble absolument pas comprendre qu'une question implique réponse, aussi il continue à mastiquer en ignorant prodigieusement l'elfe...*

*Zoufi remue dans sa torpeur, son esprit vigilant éveillé par les chuchotements des deux qui sont de garde.*

**Zoufi** : Hmmm...

*La ration de plus ne semble pas de trop pour satisfaire sa faim.*

**Tsyhyl** : Prenons cette digne mastication pour un consentement. Contenter sa faim à sa juste mesure serait peut être une bonne idée ; il pourrait trouver les blessés saignants à son goût. Ce n'est pas que j'apprécie Zambo au point de vouloir le sauver à tout prix, mais cet homme me doit de l'argent.

*Zoufi émerge du sommeil et fait des yeux ronds en apercevant l'énorme plantigrade.*

**Sasha** : Doucement les gars, ne vous énervez pas, il est pacifique cet ours.

**Zoufi** : Hé bien... pour une surprise...

*Une fois qu'il a fini son festin, Charbon - ou qui que ça puisse bien être - se dirige d'un pas lourd vers un coin de la pièce pour s'y laisser tomber sur le sol avec fruit sourd.*

**Tsyhyl** : Si mes souvenirs sont exacts, cette rencontre est plutôt un bon présage.

**Zoufi** : Ha ?

*Ainsi allongé sur le flanc, l'ours grogne un peu, s'agite, puis s'immobilise.*

*Ab'hass ronfle.*

**Sasha** : Toute créature qui n'essaye pas de m'arracher un bras est un bon présage

**Tsyhyl** : Saint Tars nous protège, ajouta le sorcier avec un oeil sinistre à Ab'hass.

**Sasha** : Il a mangé, maintenant il dort, on dirait mon ex.

**Tsyhyl** : Pourvu qu'il ne ronfle pas autant qu'Ab'hass...

*Zoufi sourit à la blague du mage.  
Tsyhyl sourit à celle de l'elfe.*

C'est alors le tour de Khumyan et Tayel, tandis que la nuit tombe et c'est là qu'un bruissement de feuilles se fait entendre au dehors, du côté du bosquet... Les deux frères se disputent, chacun demandant à l'autre d'aller s'enquérir seul de ce bruit. Finalement Khumyan se résigne, jette un coup d'oeil dehors, mais l'obscurité crépusculaire qui emplit le canyon ne lui permet pas de distinguer quelque chose. Par contre, des borborygmes gutturaux se font entendre, ne laissant aucun doute : des créatures s'approchent du bâtiment. Branle-bas de combat dans le sanctuaire : tous sont réveillés, et saisissent leurs armes. L'elfe identifie quatre silhouettes progressant dans la pénombre pour encercler la partie est du campement. Soudain, l'assaut est lancé par des humanoïdes au faciès démoniaque, dur les traits pleuvent bientôt. Les créatures difformes aux corps noueux et livides, à la peau racornie et aux yeux rouges sang, se lancent à l'attaque...

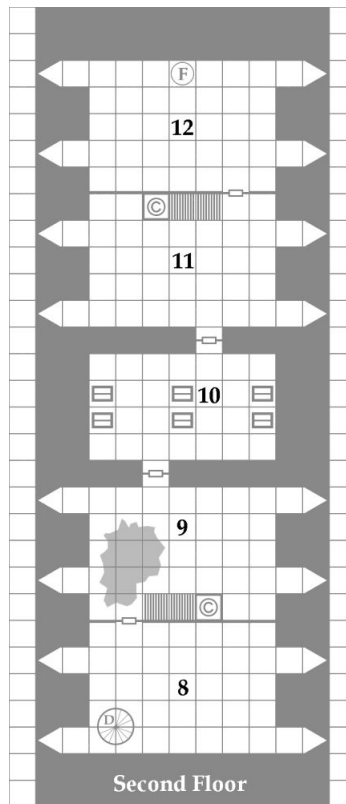


Le combat est confus et dégénère bientôt en furieux corps-à-corps qui tourne tout d'abord au désavantage des aventuriers : plusieurs sont blessés et Zoufi, l'homme de main d'Ab'hass est envoyé mordre la poussière par les sabres gobelins. Enfin, Khumyan décapite d'un moulinet son adversaire, tandis que Tsyhyl étend un autre goblin d'un coup de poignard dans la nuque. Les deux restants sont défaits par Karlorn qui en transperce un et Tayel qui abat l'autre. Tout redevient silencieux. Finalement, le verdict tombe. Ab'hass, mortifié, déclare : « Zoufi a rejoint ses ancêtres... Puisse-t-il reposer dans la félicité éternelle de la très sainte Loi... ». Il prend soin ensuite des blessures de Sasha. Puis le prêtre s'occupe de bénir le corps de Zoufi et d'accomplir le rituel funéraire en usage dans la région afin de permettre à son esprit d'atteindre l'au-delà... Quant aux gobelins, leurs cadavres sont dépouillés.

Les tours de gardes se poursuivent sans autre incident notable. À un moment, Ab'hass croit toutefois apercevoir un vol de ces détestables volatiles que sont les stirges traverser le ciel nocturne comme un essaim démoniaque aux prunelles pâles. Toutefois, les oiseaux de malheur ne semblent pas remarquer le groupe, grâce au toit qui les occulte quelque peu à leur vision. Le matin venu, Zoufi est enseveli par Ab'hass qui mène la cérémonie au nom des neuf Prophètes et des 1001 Saints. Tsyhyl sursaute désagréablement à un tel travestissement des saintes paroles, mais juge bon de dissimuler son désaccord théologique, étant un simple profane.

Yafash subit le même sort (son cadavre ayant commencé à pourrir et ses globes oculaires commençant à être infestés d'asticots blancs), puis les explorateurs décident de poursuivre leur expédition, explorant tout d'abord une salle poussiéreuse<sup>(8)</sup> où il font la macabre découverte du corps racorni d'une femme (au vu des longs cheveux filasse et sales qui pendent de la peau décolorée du crâne). Cette femme est vêtue d'une robe en lambeaux et semble porter une bourse à la ceinture. C'est alors qu'une forme sombre pénètre par une des meurtrières de la salle. Immédiatement, les membres du groupe dégainent leurs armes... et... c'est un pigeon qui vient se poser sur l'épaule du frère de la Loi, évitant de justesse le coup de masse. Le volatile roucoule, et tranquillement, lâche une fiente sur le beau manteau de voyage du prêtre.

Les aventuriers se remettent de leurs émotions, et ouvrent la bourse du cadavre, qui contient quelques piécettes et une gemme aux reflets ambrés. L'exploration du premier étage du corps de garde se poursuit alors.



Mais le groupe rencontre alors un obstacle insurmontable : une porte rouillée qui refuse absolument de s'ouvrir, même sous les coups redoublés de Karlorn, de Zambo (qui manque de se démettre d'une épaule). A force de persévérance toutefois, l'employeur de Wasilli finit par défoncer le battant. Le groupe pénètre alors dans une nouvelle salle<sup>(9)</sup> dont une partie du sol semble humide et fragile (sûrement à cause du toit manquant à l'aplomb de cette dernière). Zambo, courageux ou inconscient, s'avance le premier passe sans encombre en rasant les murs. Et c'est en ouvrant une nouvelle porte menant semble t-il au système de défense de la poterne<sup>(10)</sup> que les aventuriers se retrouvent nez-à-nez avec les faces blêmes d'une demi-douzaine de gobelins. Les deux créatures malfaisantes qui s'apprétaient à pénétrer dans la salle tombent sous les coups victorieux de Tayel et Karlorn, tandis que les survivants refluent dans le désordre en poussant des caquètements insoutenables.

Dans la salle qui s'offre alors à leurs yeux, les aventuriers découvrent six mâchicoulis... d'admirables mécanismes pour démontrer son amour du prochain... assaillant. Ils permettent de faire tomber des pierres sur la galerie qui traverse la muraille de part en part au niveau de la guérite. Il y a également deux manivelles pouvant servir éventuellement à remonter les lourdes herses, mais les chaînes semblent brisées à de nombreux endroits. Un tas de moellons se trouve dans le coin nord-est de la salle. Et c'est sur un énième désaccord religieux entre Ab'hass le Clerc de la Loi et Tsyhyl l'Oriental que se clôt cette séance!

#### 4 À l'assaut du repaire des Gobelins ! (10/10/2013)

Le groupe se trouve à nouveau confronté à une porte rouillée. Après plusieurs essais de Tayel, Zambo et Sasha, l'obstacle est défoncé par les coups vigoureux de Tayel.

Les aventuriers pénètrent une salle emplie de poussière et très peu meublée<sup>(11)</sup>, en dehors de caisses éventrées par de précédentes expéditions. Une caisse intacte sur lequel repose une sacoche de cuir vernis est néanmoins visible dans l'alcôve sud-est. Un nid de guêpes est accroché juste au-dessus... Le bourdonnement des insectes empli la pièce où quelques guêpes volent erratiquement. Un escalier, semblable à celui de l'autre salle, s'élève lui aussi vers une trappe dans le plafond minéral et mène sans aucun doute au chemin de ronde.

Tayel s'avance dans la pièce en brandissant une torche mais les guêpes, énervées par cette lumière vive, s'agitent et bourdonnent d'un air menaçant. Le nomade recule et se réfugie derrière la porte. Sasha ouvre la porte, lance une fiole d'huile, qui se brise à deux mètres du nid, puis une torche qui atterrit sur la flaque de pétrole. Une grande fumée noire se dégage immédiatement, rendant fous tous les insectes. L'elfe referme prestement la porte.

Après quelques minutes, le groupe rouvre la porte. La fumée s'est dissipée mais les guêpes, qui n'attendaient que ça, s'engouffrent dans le passage pour venir piquer cruellement les aventuriers ! Le groupe parvient à disperser les insectes et Karlorn écrase le nid avec son bouclier. La sacoche de cuir ne recèle que des outils d'ouvrier. Quant à la caisse, Khumyan y trouve une outre bien rebondie qui contient un bon vin.

Le groupe franchit une porte et pénètre dans une nouvelle salle<sup>(12)</sup> dont le sol est marqué par une trace noire entourant un monticule de cendres grises. De nombreuses empreintes griffues sont visibles dans la poussière et la cendre. Au fond de la salle, une trappe permet de descendre au niveau inférieur... Alors que le groupe se déploie autour, Wassili ouvre la trappe qui émet un grincement sonore. Des mouvements feutrés et précipités se font entendre en bas.

Une échelle en acier permet la descente mais celle-ci semble compromise car des cris gobelins retentissent, redoublant de « Breyark » ! Les tireurs du groupe se tiennent prêts mais les cris se font moins pressants et finissent par s'apaiser. Les aventuriers discutent longuement de stratégie (débusquer les gobelins avec de l'huile enflammée, faire diversion pour les attaquer à revers, tenter de communiquer?).

Zambo et Ab'hass décident d'aller chercher un corps de goblin et un tonneau à jeter en bas mais font une bien mauvaise rencontre dans la salle des mâchicoulis<sup>(10)</sup> : 6 gobelins qui entraînent là par la porte sud, dans l'intention de prendre le groupe à revers. Heureux de tomber sur un duo facile à vaincre, ils se lancent à l'attaque en poussant des piailllements joyeux. Les deux compagnons reculent dans l'encoignure de la porte pour réduire le nombre d'assaillants et crient à l'attention de leurs compagnons.

Ils évitent un premier assaut. La masse d'arme du clerc ne fait qu'effleurer un goblin qui, grimaçant, continue à ferrailer avec acharnement... Zambo n'a guère plus de succès avec sa hallebarde difficile à manier dans les endroits exigus : il ne parvient qu'à sonner un adversaire en lui abattant le manche de son arme sur le crâne. Les gobelins redoublent de férocité, mais ils semblent se gêner mutuellement et c'est à peine s'ils ne se blessent pas entre eux avec leurs sabres recourbés.

Karlorn et Wassili ferment la trappe et la bloquent avec un tonneau puis filent rejoindre les autres, qui tentent d'ouvrir la porte<sup>(vers 11)</sup>. Khumyan et Tayel se préparent à tirer, mais la porte résiste. Zambo s'effondre, mortellement touché par un sabre goblin mais le clerc de la Loi est épargné par les bottes mortelles des gobelins. La porte cède sous les coups du vigoureux Karlorn mais le clerc tombe à son tour, percé de toutes parts. Tsyhyl incante son fameux Projectile magique, sous la forme d'une lumière pourpre, qui abat un goblin et autre est tranché vigoureusement par Karlorn.

**Zambo :** Attaquez Zambo si vous l'osez, tas de crafards !

**Ab'hass :** A l'aaaiiide !

*Ab'hass continue à crier en faisant des moulinets de masse d'armes pour tenir les gobelins à distance.*

**Wassili :** Monseigneur je crois qu'il y a un combat par là-bas !

**Karlorn :** Purée tu pouvais pas le dire plus tôt !

**Khumyan :** Allons-y !

**Ab'hass :** Par la barbe de saint Casimir ! Vous allez périr !

*Zambo s'effondre, mortellement touché tandis que Ab'hass est jeté à terre par un autre goblin et piétiné par la meute.*

*Ab'hass va retrouver la Déesse et têter le savoir à son saint téton...*

*Zambo galère à trouver une place dans un quelconque paradis, vu qu'il a toujours invoqué n'importe quel dieu n'importe comment.*

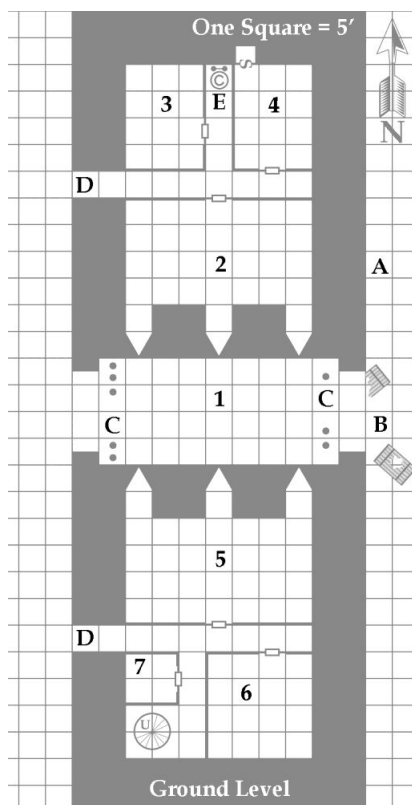
Mais le guerrier s'effondre, touché au flanc par une des cruelles lames gobelines, alors que Tsyhyl voit s'entrouvrir la porte de derrière<sup>(vers 12)</sup> et trois gobelins tremblants jeter un oeil pour voir si tout va bien. Le mage leur claque la porte au nez ! Un autre de ces monstres livides voit sa gorge tranchée par Sasha et deux traits empennés des nomades viennent encore éclaircir les rangs des attaquants... Les gobelins, effrayés par la puissance dévastatrice du groupe, rebroussement chemin et s'enfuient à travers la salle<sup>(10)</sup>.

Tsyhyl déplace le tonneau devant la porte<sup>(vers 12)</sup> mais des coups sourds se font entendre. Les gobelins tentent d'enfoncer la porte mais leurs tentatives répétées sont infructueuses et les coups cessent finalement. Dépités, les gobelins semblent avoir abandonné la partie.

Le mage se penche sur les compagnons tombés. La blessure de Karlorn est mortelle, et Wassili est bouleversé par la mort de son maître, qu'il devra annoncer à son frère Kirlorn. En revanche, Zambo et Ab'hass, qui n'étaient finalement qu'inconscient, finissent par revenir à eux. C'est alors que les gobelins fracassent la porte récalcitrante et font irruption dans la pièce ! Tayel abat l'un des assaillants et les gobelins finissent par fuir.

Emportant les corps, le groupe retourne au temple pour s'y reposer. La nuit se passe tranquillement sous le regard aveugle et bienveillant de la statue du saint patinée de lichen. Le sommeil dans le sanctuaire a revigoré les aventuriers, aussi, quand le jour se lève, c'est une équipe vigoureuse qui se rassemble et retourne finir l'exploration du poste de garde...

Le rez-de-chaussée du poste de garde est déserté. Dans la salle qui devait servir de cuisine<sup>(3)</sup> aux gobelins, un morceau de venaison figé dans la graisse et empalé sur une broche, le tout au-dessus d'un âtre froid, témoigne du départ précipité des humanoïdes. Des lits et des paillasses pourries jonchent le sol d'une autre salle<sup>(2)</sup>, sûrement un dortoir ou le poste de garde des créatures nocturnes, où une fosse grossière pleine de charbons froids produisait la chaleur nécessaire. Le tout empesté d'une odeur animale, mais cela n'empêche pas le groupe de tout fouiller, mettant au jour le butin de guerre des gobelins. Dans un coffre dont le couvercle est frappé du sigle de la tribu du Loup se trouve une montagne de pièces d'argent et quelques gemmes qui brillent d'un éclat moiré. Zambo, devenu expert en joaillerie, approxime la valeur des pierres précieuses d'un oeil de connaisseur.



## 5 Le cabinet du Mage (07/11/2013)

**Sasha** : Bien messieurs, voyons ce que cette salle renferme!

**Zambo** : A nous la gloire, la richesse et mon futur harem!

**Sasha** : Lequel d'entre vous veut enfoncer cette porte? Ne parlez pas tous en même temps voyons...

**Wassili** : Heu, je peux le faire... Aïe! Saleté de porte!

**Zambo** : Laisse faire Zambo!

**Wassili** : Pas de refus...

*Zambo échoue lamentablement.*

**Zambo** : Tu aurais pu dire à Zambo que cette porte était si dure!

**Tayel** : Laissez tomber, y'a un mur derrière, c'est pas possible...

*Tsyhyl lève les yeux au ciel.*

**Ab'hass** : Hé, le sorcier, au lieu de jouer la mijaurée, tu ferais mieux de surveiller les arrières!

**Tsyhyl** : Je dois bien admettre que les perspectives à l'avant ne sont guère brillantes.

**Ab'hass** : Tss...

Le groupe se trouve face à une dernière porte<sup>(4)</sup> qui résiste à de multiples tentatives pour la forcer. Zambo a l'idée de récupérer des planches du plancher défoncé pour s'en servir comme bélier. Alors que le groupe passe sous la guérite branlante de la muraille<sup>(1)</sup>, ils ont la surprise de remarquer qu'une couche de moisissure verte, qui n'était pas là auparavant, recouvre le bois tant convoité. Après quelques hésitations, les aventuriers laissent la moisissure et poursuivent leur chemin.

Arrivés en haut<sup>(9)</sup>, le plancher défoncé semble parfait pour l'utilisation que les explorateurs veulent en faire mais la collecte risque d'être ardue (difficile de repérer la limite entre partie sûre et bois pourri qui risque de céder). Assuré à l'aide de cordes, Zambo le brave commence à démanteler le plancher. Le guerrier se retrouve bien vite à surplomber la salle en contrebas<sup>(5)</sup>... où les spectres assis autour de leur feu fantomatique lèvent vers lui un regard mort !

Sasha suggère de monter inspecter les remparts. Malgré la rouille, Wassili parvient à soulever le lourd battant de la trappe au plafond. En haut, le chemin de ronde est désert. La pierre est maculée de fientes en tous genres, certains créneaux manquent à l'appel et une partie du sol s'est effondrée. Zambo et Sasha observent l'horizon, de chaque côté. Au fond du canyon, les deux parois se rapprochent pour finalement se rejoindre dans un goulot en forme de U. De loin, on peut voir les éclats scintillants d'une grande cascade et la masse grise et marron de bosquets d'arbres des montagnes.

Le groupe redescend et, à l'aide d'une poutre, Zambo vient finalement à bout de la porte récalcitrante. La salle semble avoir été un appartement autrefois luxueux, dont subsiste un bureau d'acajou en mauvais état, ce qui reste d'un lit, des patères, des étagères et des bocal vides. Une lourde armoire dont les portes ont été arrachées repose contre le mur nord. Tsyhyl examine les bocal et trouve un pot rempli d'une gelée translucide dans lequel flotte un oeil humain, ainsi qu'un bocal en verre scellé rempli de viscères enroulés.

Sasha, avec toute la délicatesse féminine et elfique dont elle est capable, jette l'armoire mutilée à terre, découvrant un pan de mur dont les moellons centraux forment un motif différent des autres dans la salle. Zambo, qui inspecte le lit, voit avec horreur quatre mille-pattes géants et répugnants s'extraire des tissus nauséabonds !

Les deux premiers rampent d'une horrible manière vers Zambo. Wassili est attaqué par les deux autres. Pris au dépourvu, il est mordu à deux reprises par les sales bêtes mais l'étrangleur résiste à leur poison foudroyant. Tsyhyl projette habilement son poignard qui traverse l'épine dorsale d'un monstre de part en part. Ab'hass et Sasha suivent son exemple, broyant et tranchant chacun un mille-pattes. Le dernier myriapode s'enfuit par une large fissure du mur, sans demander son reste.

Pendant que Wassili surveille la fissure, Sasha reprend son étude du mur, et parvient sans trop de mal à le faire pivoter sur un axe central. Les explorateurs pénètrent dans une minuscule alcôve dont une table de travail et des étagères de pierre forment le seul mobilier. Sur une étagère se trouve une fiole scellée en terre cuite, tandis qu'un manteau en parfait état pend d'une patère, accompagné d'un bien étrange parapluie noir. Zambo s'empare du manteau et l'essaie, sans autre cérémonie. Tsyhyl prend le parapluie et Sasha la fiole.

Le petit groupe émerge du poste de garde et remarque deux choses. Premièrement, Zambo, habituellement en sueur à cause du brûlant soleil de milieu de journée, n'est absolument pas incommodé. Ensuite, Tsyhyl tombe sur de bien étranges inscriptions rédigées en différents idiomes et gravées plus ou moins maladroitement sur les blocs de pierre de la muraille<sup>(4)</sup>. Les premières écritures, en commun, qui lui sautent aux yeux sont les suivantes : "En mémoire de tous ceux qui ont rencontré leur destin à Stonehell", suivi d'une centaine de nom dont Khor le Massacreur, Gary I, II et II, Len L., Mot Yavdlom et autres. Ab'hass ajoute les noms de Zoufi, Karlorn et Yafash à la longue liste (en prenant garde de ne pas recouvrir un graffiti existant).

**Tsyhyl** : Venez donc voir, chère amie !

**Wassili** : Il va falloir rajouter des noms.

**Tsyhyl** : Gary est un célèbre hallebardier, si ma mémoire est bonne. Len L. ressemble à un nom insulaire.

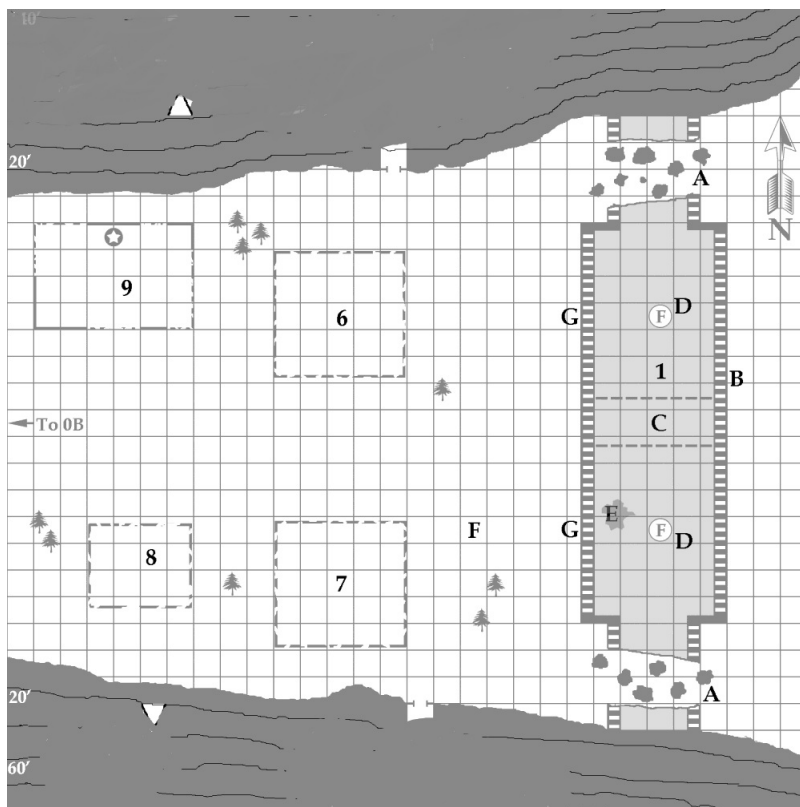
**Sasha** : Il y en a des écrivains qui passent par ici !

**Tsyhyl** : Quand à Tom Yavdlom, il s'agit naturellement du célèbre seigneur de la cité antique d'Omegrakron. Nous marchons sur les pas de géants...

**Ab'hass** : N'est-ce pas plutôt le fameux exégète qui rédigea une version révisée et commentée des versets de la sainte Loi ?

**Tsyhyl** : Il se fait, il se fait... Mot Yavdlom nous a également laissé un traité de géographie, hélas disparu, dont on a pu restituer l'essence par des bribes copiées dans des manuscrits ultérieurs.

Une autre ligne, plus à droite, claironne : "Ce donjon a été nettoyé par le Cercle des Six le jour de Norouz de l'an 345". Tandis qu'une plus, bas et d'un auteur différent, rétorque "Mon oeil!". En orc, comme le confirme Sasha, est gravé, un peu plus loin "le vin tue le limon vert!". Deux sentences viennent terminer ce florilège divers et varié : "Cherchez la salle du puits : il réalisera votre vœu le plus cher si vous jetez assez d'or au fond" et "Faites attention dans les profondeurs de Stonehell. Ce qui a été une fois peut-être bien ne pas être semblable la fois suivante...". Sasha évoque une rumeur selon laquelle une mine d'or se trouverait à l'intérieur de Stonehell.



## 6 Trois cercueils et un lion

Zambo propose de prendre le temps de manger et d'aller voir ce qui attend les aventuriers dans Stonehell. Les aventuriers décident d'examiner les quelques bâtiments branlants qu'ils n'ont pas encore examinés et qui parsèment la zone située juste derrière la muraille. Celui au nord<sup>(6)</sup> est envahi par les ronces et personne ne veut s'y risquer d'autant plus que les ronces semblent recouvrir un simple amas de maçonnerie effondrée sans le moindre intérêt. Celui au sud<sup>(8)</sup> est accessible et son sol est recouvert de terre meuble qui examinée de près semble avoir été retournée récemment. Ils décident donc de creuser pour voir ce qui se trouve sous le sol de cette bicoque perdue.

Leur surprise est grande quand trois cercueils émergent lentement du sol au fur et à mesure qu'ils creusent la terre. Après de nombreuses discussions il est décidé d'ouvrir les cercueils et ils trouvent des cadavres avec la langue coupée et des menottes aux poignets et chevilles. L'intérieur des cercueils semble avoir été gratté par des ongles et ils comprennent que les cadavres étaient ceux d'esclaves enterrés vivants. Cette macabre découverte secoue le moral de bon nombre d'entre eux et ils remettent les cercueils en terre avant de les recouvrir et de le laisser tels qu'ils les ont trouvés.

Ils repartent et juste à ce moment-là un lion de montagne les attaque. Le combat est difficile et le lion réussit à blesser plusieurs d'entre eux et même à tuer Khumyan juste avant l'intervention de l'immense ours appelé Charbon, devenu leur ami auparavant grâce à une certaine quantité de nourriture, ne fasse fuir le lion. Harassés et peïnés par la perte d'un compagnon ils décident de cesser leurs explorations pour enterrer leur ami et se reposer de cette journée. Ils se regroupent à la chapelle<sup>(9)</sup>, prononcent quelques phrases et quelques prières puis enterrent Khumyan avant de se préparer à passer la nuit.

## Intermède : Un repos bien mérité (21/11/2013)

Dans la populeuse cité de Shehr, les aventuriers pansent leurs plaies... Ils régulent les autres piliers de bar de croustillants récits de leurs aventures, font la tournée des tavernes peu recommandables, écument les tripots et les bordels, bref, s'adonnent ce à quoi on peut s'attendre de pilleurs de tombeaux sans foi ni loi !

Pourtant, un soir, Sasha, accompagnée de Tsyhyl et Wassili, décide d'aller s'enquérir d'un érudit capable de les aider à comprendre leurs découvertes... En ville, il était surtout fait mention de trois grands sages (bien qu'aucun des trois ne reconnaisse les autres en tant que tels, bien évidemment) :

Le premier sage, Babyil Ben Qayidj, est un oriental renommé pour la pertinence de ses remarques philosophiques et paradoxales, qui ne reçoit, à ce qu'on dit, que des gens de bonne réputation, afin de s'entretenir avec eux de métaphysique tout en fumant le narguilé.

Le deuxième sage, l'imam Ali ibn Salam, le douzième descendant du frère du septième Prophète de la Loi, réside dans le plus haut minaret de la Mosquée des Ketranides, une célèbre dynastie de Califes ayant gouvernée bien avant le Vertueux Potentat. Du haut de ses balcons de marbre et d'ivoire, il contemple les étoiles et n'accorde son temps et ses conseils qu'aux croyants aux sept prophètes et à la Loi r?fi?? qu'il reçoit gratuitement. Ne souhaitant pas avoir à débattre du nombre réel des prophètes avec un homme dont le groupe requiert les talents magiques, Tsyhyl préfère éviter cet hérétique.

Quant au troisième, Anastasios de Milet, un occidental ostracisé de sa cité d'origine, il vit dans une modeste demeure des faubourgs où il mène une vie d'ascèse. Il mène débats et discussions en marchant et refuse de faire payer ses entretiens. Tsyhyl se méfie quelque peu des occidentaux, mais, voyant Sasha emballée, il cherche les rues arpentées par ce natif de Milet.

Il ne fut guère difficile de trouver Anastasios, parcourant d'un bon pas la seule rue de son quartier à ne pas être empuantie par les senteurs nauséabondes des tanneries proches. Il discourait avec un individu portant un turban doré et une longue barbe noire tressée, huilée et décorée de bijoux dorés. Sasha se porte au-devant de l'érudit et l'interpelle quand il s'approche, et Tsyhyl jauge l'individu en question, écoutant ses réponses. Ce dernier fait à Sasha un signe de la main sans appel : celui de l'arrêt. Sans plus leur prêter attention, il continue sa route avec son interlocuteur, les laissant plantés là. Tsyhyl parvient à saisir quelques brides de paroles : apparemment, ils parlent d'un vizir, l'enturbanné semblant écouter religieusement le sage, l'interrompant quelque fois par des questions.

Discrètement, les deux aventuriers prennent en filature les deux hommes, espérant apprendre des choses intéressantes. Leur trajet suit trois rues formant un triangle rectangle et semble se répéter inlassablement. Sasha se met à portée de voix et écoute la conversation en attendant le moment pour aborder l'érudit. Jetant un coup d'oeil en arrière, le barbu remarque Sasha et ses compagnons. Coupant court à l'entretien, il prend congé par un "*Merci pour vos lumières, excellent homme!*". Sasha tente d'aborder le sage et le questionne sur l'ancien propriétaire de Stonehell. Celui-ci se tourne vers eux et les salue, mais semble éviter de regarder Sasha. Après que le groupe l'ait salué, Sasha le questionne sur Stonehell et les objets découverts.

**Anastasios** : Stonehell ? Voulez-vous parler de la prison Sair Bin Askah, là où les vautours même ne vont ?  
*Sasha approuve et lui monte la fiole. Tsyhyl sort le parapluie et Wassili exhibe le manteau.*

**Anastasios** : Je m'excuse, excellente femme, mais je ne suis pas un apothicaire. Me montrer cette mixture n'a aucune chance de provoquer le moindre miracle. Car comme dit Diogène de Phrygie, chacun, dans une cité juste, doit jouer le rôle qui lui échoit. Par là-même, je suis dans l'impossibilité physique et morale d'accéder à votre demande, fait-il en continuant à marcher.

**Tsyhyl** : En fait, cher maître, nous pensions que seul un érudit tel que vous pourrait nous indiquer sans erreur quel sage en cette contrée serait en mesure nous en dire plus sur une telle mixture.

**Anastasios** : Sages ? Il n'y a rien de tel dans ce pays de barbares tout justes bons à être réduits en esclavage, car comme chacun le sait, le rôle des individus serviles et d'être les esclaves des individus dotés d'une vertu plus grande.

**Tsyhyl** : Certes... grommela Tsyhyl, impassible.

**Anastasios** : Par contre, mon rôle de philosophe ne m'interdit pas de vous enseigner une méthode pour faire ce travail par vous-mêmes.

*Tsyhyl opine du chef.*

**Sasha** : Ah, oui ça nous aiderait grandement.

Le sage vante sa méthode, soi-disant infaillible, basée sur l'expérimentation et se lance dans un exposé théorique de trois variations sur le thème. Tsyhyl qui a l'expérimentation en grande méfiance et place toute

sa confiance dans l'autorité des anciens, préfère se taire. D'après l'interminable Anastasios, le parapluie serait un outil de protection contre une autre forme de l'eau (sans doute la glace), tandis que le manteau, qui est l'habit du voyageur, doit avoir quelque avantage contre les vicissitudes du voyage.

Après avoir échangé des coups d'oeil, Tsyhyl, Sasha et Wassili décident d'un commun accord de prendre poliment congé de l'excellent mais prolixe homme. Ils saluent le sage d'une courbette à l'air aimable et le laissent disserteur seul. Le groupe décide alors de recourir à un magicien alchimiste reconnu. Une fois le spécialiste clairement identifié, il n'est guère difficile de trouver un dénommé Yabrin, un chauve aux sourcils blancs et broussailleux, qui a pignon sur rue. Ce vénérable vieil homme demande un prix de vingt-cinq pièces d'argent pour mener à bien sa tâche...

Sasha donne la potion et les 25 pa au type. Le vieil homme prend un air concentré, se penche au-dessus du flacon, ouvre la bouche, et y trempe sa longue langue violacée, sous l'oeil consterné de Tsyhyl. Il agite cette dernière quelque peu, prend un air pensif avant d'annoncer triomphalement : « *Ceci me semble être une formule alternative du Brevage Revigorant et Immortescible de Raah.* » Et le vieux de rendre la potion, un grand sourire aux lèvres.

**Tsyhyl :** Celui-qui-marche-debout ?

**Sasha :** Heu, oui mais concrètement ça a quel effet sur le buveur ?

**Yabrin :** Tsss... fit le vieux, cherchant du soutien auprès de Tsyhyl, le seul être cultivé de cette bande de mercenaires.

**Tsyhyl :** Si nous parlons bien de la même chose, il s'agit d'un breuvage inventé à l'aube des temps par un homme aux multiples talents... dont on fait l'ancêtre des peuples cultivés.

**Sasha :** Oui et alors ?

**Tsyhyl :** Pour faire court, c'est un élixir aux vertus curatives.

**Yabrin :** Tout à fait ! Il permet au buveur de survivre aux pires blessures.

**Wassili :** Ah bien voilà, tout ça pour dire ça...

**Sasha :** Eh bin voilà, c'était si difficile à dire ?

**Tsyhyl :** Mais, c'est exactement ce qu'il vous a dit ma chère.

**Sasha :** Oui, bon, je retourne à l'auberge moi. Vous continuez de discuter si vous voulez. Et demandez-lui de goûter votre parapluie aussi tant que vous y êtes !

*Tsyhyl lève les yeux au ciel. Il poursuit la discussion avec l'alchimiste avant de rejoindre ses compagnons à l'auberge, tard.*

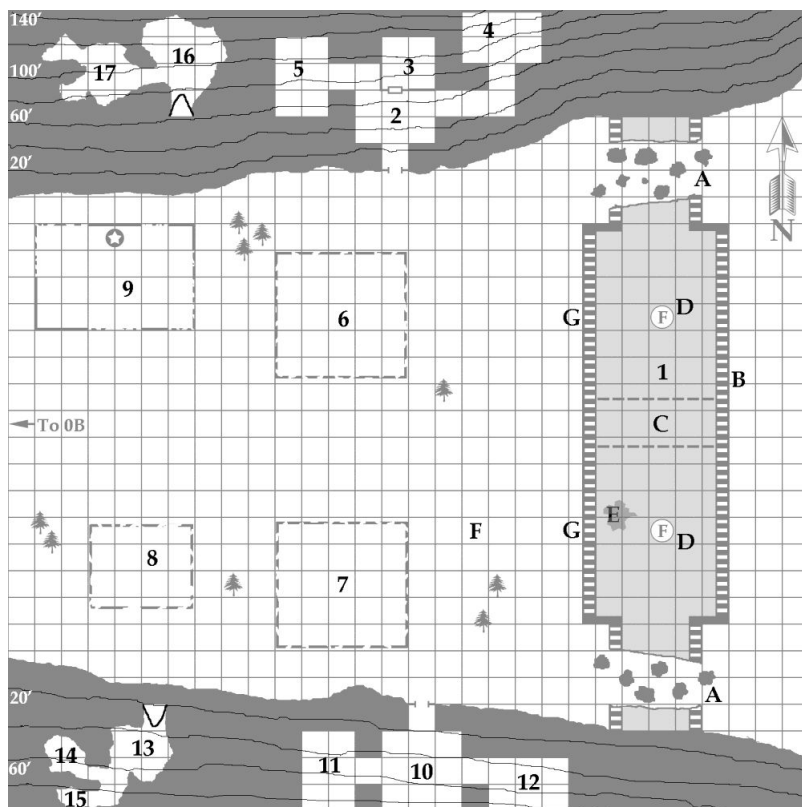
## 7 La Caverne du scarabée de feu (21/11/2013)

Après être retourné en ville se reposer et recruter des suivants, le groupe se retrouve devant la caverne choisie pour commencer l'exploration. En plus de Tsyhyl, Zambo s'est adjoint les services de Martuk et Gnamor, deux gros bras. Sasha a recruté Zigrid, un débrouillard un peu filou mais talentueux. Accompagné de Wassili et de « Suihvansannon », Kirlern, a repris la suite de son frère Karlorn tombé au combat. Zambo indique à Zigrid que le groupe est déjà venu ici et que de vaillants guerriers sont morts à leur côté. Tayel reste silencieux et regarde avec nostalgie le petit tertre où repose son frère Khumyan.

Zambo s'avance, hallebarde en avant, éclairé par Zigrid qui porte la torche. Il découvre une salle rectangulaire<sup>(2)</sup> aux murs grossièrement équarris où se trouvent quelques tas de débris poussés par le vent. Dans le mur nord, au fond, se trouve une porte à moitié moisie, tandis que deux couloirs latéraux s'ouvrent. Gnamor approche du couloir de gauche. Il semble qu'une autre salle s'ouvre au fond du couloir.

La lumière de la torche entame à peine les ténèbres du lieu, mais il semble pourtant à Zambo qu'une autre lumière semble répondre en écho à la torche, une aura rougeâtre qui vient des tréfonds de la chambre<sup>(5)</sup>. Zigrid identifie d'ailleurs des faibles bruits provenant de cette direction comme une active mastication. Planqué derrière le coin, Zambo jette un regard dans la salle. La source de cette faible lumière rougeâtre est apparemment une grande masse ovoïde au fond de la salle, qui semble aussi produire les bruits. Le groupe s'interroge sur ce que peut être cette créature.

Pendant ce temps, Martuk, intrigué, inspecte l'autre couloir, qui fait un coude. Préparant son épée à deux mains, il jette un coup d'oeil après le coude. Le couloir semble se terminer sur une salle<sup>(4)</sup>, totalement plongée dans le noir. Sasha décide d'avancer dans la première salle<sup>(5)</sup>, suivie de Zambo, Wassili et Zigrid (qui porte la torche). Tayel, Wassili et Kirlern préparent leurs arcs, pendant que les autres préparent leurs armes de



mêlée. La créature se révèle être en fait un très gros scarabée à la carapace cuivrée. Deux glandes situées juste sous son abdomen produisent la lumière rouge feu qui inonde la salle. Le scarabée de feu est en train de dévorer une chèvre des montagnes réduite à l'état d'amas de chair sanguinolent.

Zambo avance de quelques pas dans la salle, la hallebarde prête, mais sans geste agressif. À peine les aventuriers sont-ils rentrés que la créature claque des mandibules et se désintéresse de abats de la chèvre! Les deux projectiles de Kirlern et de l'étrangleur rebondissent sur la carapace cuivrée du monstre sans lui occasionner le moindre mal! Sasha attaque le scarabée mais rate son coup. Zambo s'emmêle les pinceaux; il réussit l'exploit de garder sa hallebarde en main mais échoue dans sa manoeuvre audacieuse, visant à retourner l'insecte géant. Non content de taillader féroceement Sasha, le scarabée renverse Wassili au sol d'un puissant mouvement. La carapace entamée par Kirlern est finalement transpercée par la hallebarde d'un Zambo passablement combatif. Dans des derniers spasmes, le scarabée s'immobilise sur le dos. Ses deux glandes semblent palpiter avec plus de rapidité et de force qu'avant.

Martuk et Tsyhyl se précipitent vers l'elfe qui respire encore. Wassili remarque alors que les glandes du monstre se sont mises imperceptiblement à gonfler et palpiter. Dans une débandade chaotique des plus complètes, les aventuriers refluent de la salle en désordre. Une seconde après que Zigfrid et Martuk traînant Sasha tous les deux, en aient émergé, une explosion retentit et un jet de flamme se propage dans tous le couloir. Les aventuriers sont sains et saufs, mais de justesse! Une odeur carbonisée vient se substituer aux senteurs de pourriture qui occupaient avant l'endroit.

Le groupe décide de transporter Sasha jusqu'au sanctuaire<sup>(9)</sup> et d'y prendre un peu de repos. Alors que le groupe discute, Suivant sans nom et Gnamor croient entendre un serpent, alors que ce sont les « *Tss* » dubitatifs ou ironiques de Tsyhyl.

## 8 Le bûcher du voleur et les Cavernes du Chaos

Alors que les aventuriers s'apprêtent à reprendre leur exploration, Ab'hass les rejoint, en compagnie de deux nouveaux engagés : Faïzzen le combattant, un colosse à l'air affable, et Silas l'éclaireur, un petit gars discret. Après des présentations rapides, ainsi qu'avec « Suihvanssannon », un nouveau mercenaire de Kirlern, le groupe se dirige vers la caverne au nord-est du défilé. Avant d'entrer, Sasha, encore très affaiblie par les dégâts de l'explosion du scarabée, se souvient qu'elle possède une fiole de soin et la boit.

**Sasha** : Aahh ça fait du bien ce truc ! Si seulement ce type louche n'avait pas fourré sa langue dedans...

**Zigfrid** : Ça va mieux patronne ?

**Suivant sans nom** : Beurk.

**Tsyhyl** : Avez-vous remarqué, d'ailleurs, qu'il avait une langue d'une conformation fort curieuse ?

**Wassili** : Langue de serpent !

**Sasha** : Oui ça va mieux, c'est pas parfait mais je peux marcher et me battre.

**Tsyhyl** : Si vous pouviez vous contenter de la première option, cela me semblerait plus sage.

**Suivant sans nom** : Ah vous voyez qu'il y avait un serpent !

**Kirlern** : Ça va pas recommencer !

**Sasha** (à Suivant sans nom) : T'est qui toi ?

**Suivant sans nom** : Moi ? Personne, pourquoi ?

**Tsyhyl** : Ce jeune homme cultive l'anonymat avec brio.

**Kirlern** : Tant qu'il est bon au combat il peut s'appeler comme il veut.

**Suivant sans nom** : En fait dame Sasha mon nom est une mauvaise compréhension du langage commun je m'appelle "Suihvansannon" mais tout le monde comprend suivant sans nom donc j'en joue. Mais gardez ce petit secret pour vous dame Sasha.

La troupe, à présent fort nombreuse, pénètre dans la première salle<sup>(2)</sup>. Hallebarde en main, Zambo se dirige vers la salle du scarabée<sup>(5)</sup>, suivi par Zigfrid. Seules subsistent dans la pièce deux formes carbonisées et friables : celle du monstre et de la chèvre qui lui servait de repas. La salle ne recèle rien d'intéressant. Zambo pénètre ensuite dans une nouvelle salle<sup>(4)</sup> assez dépouillée où se trouvent les restes d'un vieux feu de camp. Au sol traînent des emballages vides de portions de nourritures et de vieilles bouteilles d'alcool. Le camp est abandonné depuis longtemps et tout ce qui était comestible a été emporté, au grand dam de Gnamor, constamment affamé.

Pendant ce temps, Zigfrid et Silas s'approchent de la porte en face de l'entrée et, à force de manipulation, débloquent la serrure avec une habileté hors pair. Les deux monte-en-l'air ouvrent ensuite doucement la porte et jettent un oeil prudent. Au vu de la pourriture qui assaille leurs narines, il semble s'agir d'une salle de stockage<sup>(3)</sup>. La lumière d'une torche révèle des caisses et barils vermoulus qui s'entassent dans les coins du fond de la salle.

Zigfrid et Silas inspectent précautionneusement les caisses et barils pour voir s'ils sont pleins. Sur la douzaine de contenant en bois, deux sont renversés et éventrés (et ne contiennent rien), cinq rendent un son plein (deux barils et trois caisses) et les autres semblent vides. Silas ouvre les barils : le premier est rempli de vinaigre (ou de piquette) et le second contient de des aliments immangeables, dans de la saumure. Dans la première caisse, Kirlern découvre deux magnifiques vases en céramique rouge et noire qui, bien qu'endommagés pourrait être revendus à vil prix dans un bazar. En ouvrant la deuxième, Kirlern découvre avec surprise une étrange substance orangée qui en emplît une bonne partie.

Intrigué, Silas s'approche de la caisse pour tâter la matière de la pointe de son épée. La substance gluante se met à frémir et, avec une rapidité déconcertante, elle remonte le long de l'épée ! L'immondice gluante atteint la main droite avec une célérité fulgurante et, immédiatement, la douleur irradie dans le corps du voleur ! Ab'hass, tente de brûler la créature avec sa torche mais, maladroit, met le feu à une des caisses de la réserve ! Quand à Martuk, il tranche dans la masse orangée sans l'importuner le moins du monde. Paniqué, Silas trébuche sur un débris et chute dans le brasier, carbonisant la créature et lui-même ! À ce moment-là, le feu atteint le baril de vinaigre alcoolisé et, avec une explosion, un torrent de flammes se déverse dans toute la salle ! La chose orangée ne résiste pas à l'intense chaleur et se dessèche instantanément.

Bien brûlés, Martuk et Ab'hass tirent Silas hors du brasier, pendant que Faïzzen s'efforce d'éteindre les flammes, mais en vain. La dernière caisse contenait apparemment aussi du combustible et l'incendie continue de faire rage. Sasha et Wassili jettent une couverture sur le voleur, mais c'est trop tard : Silas a succombé aux flammes.

Quelque peu « refroidis », les aventuriers sortent de ces cavernes et se rendent au sanctuaire pour prendre du repos et enterrer Silas. Le groupe se dirige ensuite vers l'entrée de caverne qui s'ouvre au sud-est du défilé, derrière un bâtiment en ruine non loin de la muraille. Mais alors qu'ils s'apprentent à entrer, ils sont pris par une vague sensation de malaise, comme une réminiscence d'une peur ancienne et d'événements terribles.

Mal à l'aise, Zambo pénètre dans une salle vide<sup>(10)</sup>, suivi de Kirlern et des autres. Sur le sol, une épaisse couche de poussière dérangée par endroits, surtout du côté droit où tout une partie du sol a été piétinée.

Un petit groupe va jeter un coup d'oeil de ce côté mais d'épaisses et impénétrables ténèbres emplissent la salle<sup>(11)</sup> qui s'ouvre à leur droite. Malgré la présence de plusieurs torches, les ténèbres ne semblent pas refluer pour autant et Zambo se retrouve face à un mur d'obscurité!

Sasha se place devant le couloir de gauche et essaye de voir quelque chose avec son infravision, alors que Tayel jette machinalement un coup d'oeil ce côté. Loin de sentir de la chaleur, il semblerait que la salle de gauche<sup>(12)</sup> soit très froide.

Une partie des aventuriers se placent devant le couloir de gauche et dégainent leurs armes pendant que Zigfrid et Tayel avancent et découvrent une salle dont les murs portent des traces de bas-reliefs usés par les années. Au centre se tient un cénotaphe (une demi-sphère montée sur un piédestal hexagonal) dont la surface est couverte d'écritures étranges (des caractères en chaotique) et qui semble dégager le froid qui emplit la salle.

Lentement, Zigfrid et Tayel avancent vers le cénotaphe, grelottant, suivis de Gnamor, Martuk et Kirlern. Le voleur se rapproche du cénotaphe pour l'examiner et ses yeux exercés repèrent ce qui semble être un compartiment secret en bas. À peine Zigfrid a-t-il posé un doigt sur la surface du cénotaphe que les écritures en chaotique commencent à onduler, pour composer une inscription en un commun archaïque. Il semblerait que les inscriptions se réfèrent à un être endormi en quelque lieu distant... Le voleur ne décèle cependant aucun piège.

Pendant ce temps, Tsyhyl, couvert par Zambo, retourne voir de l'autre côté, la lumière noire. Le sorcier aperçoit avec horreur six petites lumières bleutées s'allumer dans l'obscurité de la salle d'en face, puis trois silhouettes squelettiques aux yeux bleu électrique émerger des ténèbres, sabre au poing. Implacablement, les squelettes animés se mettent en marche vers le groupe présent dans le hall. Zambo en bondissant, est à peine éraflé par la lame d'un des antiques gardiens tandis qu'Ab'hass tente, sans succès, de repousser les morts-vivants. Sasha invoque une flèche de lumière qui fait voler en éclats le crâne qu'un des assaillants. Un second s'effondre, la cage thoracique est défoncée par Faïzzen. Le troisième est étendu par un projectile violacé de Tsyhyl. La salle obscure se révèle décevante : elle est totalement vide.

## 9 La caverne du lion et la cascade (19/12/2013)

Seul dans la salle d'à côté<sup>(12)</sup>, Zigfrid appelle le groupe : il veut ouvrir le cénotaphe pour voir ce qu'il contient mais craint un piège. Sasha le gourmande, lui rappelant que les pièges sont son rayon et qu'il a été recruté pour ça! Le voleur se décide finalement à tenter d'ouvrir la cachette, avec une extrême précaution, mais le compartiment résiste (le couvercle qui se devine est fermement enchâssé dans le cénotaphe). Usant d'un pied de biche, Zigfrid parvient à desceller la plaque de pierre mais ce faisant, le cénotaphe s'illumine d'une lumière mauve écoeurante qui entoure bientôt le pilleur de tombes! Le voleur sent sa peau se dessécher et sa chair se racornir sous cette magie impie; il tombe à terre, évanoui. Sasha et Faïzzen se précipitent pour tirer Zigfrid loin du cénotaphe. Sasha en profite pour jeter un coup d'oeil dans la cavité pour découvrir qu'elle est... vide!

Mené par Zambo le hardi, le groupe se rend au sanctuaire. Tsyhyl examine les cicatrices de Zigfrid avec des yeux qui disent « comme j'aimerais pratiquer une autopsie », pendant qu'Ab'hass fait ses dévotions devant la statue. Les aventuriers s'organisent et commencent à se reposer. À travers un trou béant dans le mur nord, l'un d'eux aperçoit l'ours Charbon émerger tranquillement de la grotte située au nord-ouest. Sasha se demande comment il a fait pour arriver là-haut. Par des signes, l'elfe attire l'ours noir qui dévale la pente sans problèmes. Sous l'oeil pas rassuré de Zigfrid et Gnamor, elle lui donne des rations. La viande séchée est promptement engloutie par l'animal. Observant par où l'ours est descendu, l'elfe et pense qu'il devrait être possible de grimper par là sans trop de danger. Elle demande à Zigfrid, qui s'est rétabli de ses blessures, d'escalader la falaise. Alors que le voleur commence à sortir son matériel et fait un pas vers la paroi du canyon, Charbon se retourne vivement et grogne avec un air plein de menace! Zigfrid se carapate direct derrière la statue. Le groupe décide fort judicieusement de repousser l'exploration de cette grotte à une date ultérieure!

Suivant Zambo, la compagnie se dirige vers l'autre grotte, elle aussi en hauteur. La pente est faible et semble peu dangereuse. Zigfrid ressort son matériel et fixe une corde à la paroi avec des pointes en fer alors que Faïzzen se prépare à l'assurer. Le voleur commence monte doucement, s'arrêtant tous les mètres pour

planter une pointe dans la paroi et n'a aucune difficulté à graver les six mètres pour parvenir à la bouche obscure de la caverne.

Zigfrid jette un coup d'oeil extrêmement prudent par-dessus le bord, mais ne voit rien à cause de l'obscurité de la caverne. Il redescend pour laisser la place à Zambo et Faïzzen, suivis de Sasha. La caverne que révèle la lanterne est vide mais les traces au sol et l'odeur lourde qui provient du fond de la grotte indiquent sans nul doute la présence d'un fauve... L'elfe suggère que c'est peut-être la tanière du lion des montagnes affronté dernièrement. Zambo s'approche et découvre à sa droite une caverne d'où émane l'odeur d'excréments et de pourriture. Un grondement sourd se fait entendre au fond et le guerrier recule prestement ! Sasha prévient le reste du groupe, qui monte.

Arme au clair, Kirlern s'approche, suivi de ses reîtres, et Martuk se prépare ardemment au combat. Éclairée par Faïzzen, Sasha, arc en main et flèche encochée, s'avance pour débusquer l'animal. Derrière elle, Martuk et Suihvan, suivis de Zambo avec sa hallebarde au second rang, se préparent à frapper. Le lion des montagnes tacheté surgit du fond de la caverne et se jette sur l'elfe, la griffant en plein visage sans lui laisser le temps de tirer !

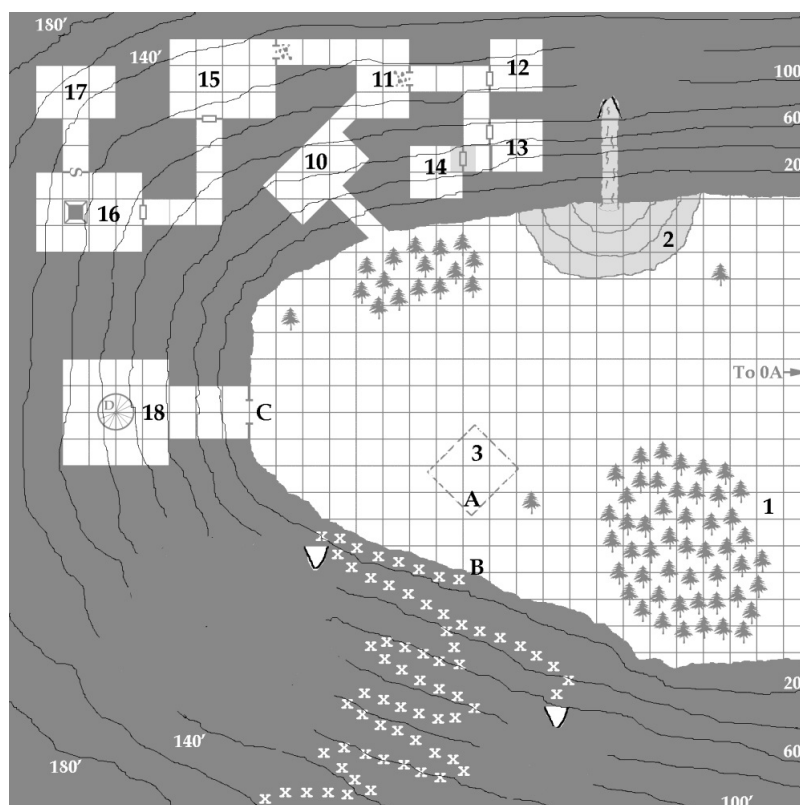
Martuk et Suihvan attirent le lion vers le centre de la grotte et subissent de plein fouet ses assauts. Tous constatent néanmoins que l'animal a conservé des séquelles de sa précédente confrontation avec les aventuriers : son échine est lardée de cicatrices livides. Les deux combattants subissent une nouvelle attaque du fauve et Martuk est abattu, terrassé d'un coup de griffe. Faïzzen s'approche au moment où Suihvan s'écroule à son tour, en poussant un cri de douleur. Mais les efforts conjugués de Zambo et Faïzzen portent : pendant que Zambo distrait le lion en lui marchant sur la patte, un Faïzzen exultant lui tranche à moitié la tête. La bête tombe à terre et tressaute avant de trépasser.

Zambo se précipite pour essayer de ranimer Martuk, alors que Kirlern va au chevet de Suihvan, mais tous deux ont succombé à leurs blessures. Kirlern ferme les yeux du compagnon d'armes et se met à prier, imité par Wassili. Et tout ce massacre pour strictement rien de matériel : après une fouille méticuleuse, la caverne se révèle totalement dénuée de trésors monétaires. Mais qu'importe, les explorateurs seront plus sereins cette nuit !

Après être retournés au sanctuaire pour enterrer les suivants et se reposer vingt quatre heures, les aventuriers revigorés reprennent leur exploration et se dirigent vers le fond du canyon. Alors que le groupe avance, les parois se rapprochent jusqu'à former un cul de sac arrondi. Cette partie du défilé est plongée dans l'obscurité à cause des falaises de soixante mètres de haut qui le surplombent. À l'endroit où les deux parois se rejoignent, une arche de pierre s'ouvre sur un large couloir<sup>(C)</sup>. Sur la paroi sud, on peut distinguer plusieurs cavernes ainsi qu'un périlleux chemin rocailleux à flanc de falaise. Ici, l'herbe est beaucoup plus verte et saine qu'à l'entrée, sûrement à cause de l'humidité dispensée par la cascade qui se jette dans un petit lac contre la paroi nord. Un bois de pins pousse au sud et on peut voir un vieux bâtiment au milieu de la verte prairie. Comme les précédents bâtiments, il s'agit d'une ruine aux murs branlants, envahie de ronce et de morceaux calcinés de poutres.

Alors qu'une partie du groupe s'apprête à faire le tour du bâtiment, Sasha s'approche de la cascade pour s'y baigner, escortée de Zigfrid. Le bassin naturel formé par la cascade a permis la prolifération d'agréables plantes (roseaux, algues, lys blancs en fleurs...) et on peut même entendre le croassement de grenouilles. L'eau se révèle bien plus chaude qu'on pourrait s'y attendre (la température ambiante étant assez basse à cause de l'ombre des falaises) : il y a sans aucun doute une source chaude. L'elfe remarque beaucoup de traces d'animaux aux alentours du petit lac (ours, fauve, herbivores). Cette cascade semble être l'abreuvoir des animaux de la région, l'eau doit être potable. Elle constate également que le bassin est très profond (impossible de voir ce qui repose au fond) et qu'un léger courant semble attirer l'eau du haut vers le bas. Sasha enlève ses bottes, retrousse son pantalon et se baigne les pieds dans le bassin.

Pendant ce temps, Zambo et ses sbires, accompagnés de Faïzzen, font le tour du bâtiment sans rien découvrir de notable. Laisant son regard s'égarer sur un des murs en ruine, Zambo repère cependant une petite marque faite au fusain. Peut-être la lettre occidentale gamma ? « Tiens, tiens ! Eh, sorcier, je crois que j'ai un truc pour toi ! », s'écrie le guerrier. « Tss... Désolé ma chère, je crois que l'aut... que Zambo m'appelle. » dit Tsyhyl à l'elfe avant d'aller voir ce que veut Zambo. Il examine l'inscription, pendant que Sasha finit de se rincer le visage et se rhabille. Le mage est formel : la lettre écrite sur le mur est un zêta majuscule, et non un gamma minuscule. Sasha, Ab'hass et s'approchent du groupe de Zambo, bientôt suivis de Kirlern et Wassili.



**Tsyhyl :** C'est un Zayin, que les occidentaux appellent Zeta. À l'origine, elle représentait une arme... ou un phallus.

*Ab'hass écoute discrètement.*

**Tsyhyl :** C'est la septième des lettres nobles, que l'on couronne dans les livres sacrés. Enfin, c'est ce que font les vrais croyants, en tout cas.

**Ab'hass :** Ne peut-on pas considérer que la signification « phallus » est une interprétation du sens littéral premier, qui est celui de « épée » ?

**Tsyhyl :** ... ou ces significations sont consubstantielles, sans hiérarchie des lectures.

**Ab'hass :** Intéressant...

**Faïzzen :** Bien, que fait-on ? demande Faïzzen qui s'impatiente.

**Gnamor :** Quand est-ce qu'on mange ?

**Kirlern :** Que pensez-vous d'aller examiner l'entrée là-bas au nord-ouest, derrière ce bosquet clairsemé ?

**Tsyhyl :** La graphie que nous voyons ici n'est guère ancienne, ni sacrée. Et elle ne peut pas avoir résisté longtemps au temps...

**Zambo :** Ah oui, bonne idée !

**Faïzzen :** Allons-y ! Les interprétations du sorcier m'ont donné mal au crâne...

**Tsyhyl :** Tsss...

Les aventuriers se rassemblent et, menés par Zambo, avancent en direction de l'entrée. Le guerrier, suivi de Faïzzen, pénètre dans la grotte. Le couloir, taillé grossièrement de la main de l'homme dans la pierre brute, conduit vers une salle rectangulaire assez grande<sup>(10)</sup> où plusieurs bancs sont renversés tandis que des feuilles mortes éparses sont visibles partout. Derrière l'un des bancs git un carquois bien fourni dont s'empare Faïzzen. Kirlern se place près de l'entrée, avec Ab'hass, Wassili, Sasha et Zigfrid. Un couloir à droite mène à une nouvelle salle<sup>(11)</sup> dans laquelle Faïzzen et Zambo pénètrent et sont confrontés à une bien étrange vision : dans un coin, un raton-laveur de bonne taille se tord en écumant, la bave aux lèvres ! Les murs sont nus et au sol se trouve du matériel d'exploration usagé (corde effilochée, pointes de fer rouillé, rations pourries, torches calcinées, etc.). Les aventuriers soupçonnent d'abord l'animal d'être victime d'un empoisonnement, mais craignant ensuite qu'il soit enragé, Sasha l'abat d'une flèche. La salle possède deux issues : un couloir au fond à gauche et un au milieu du mur à droite.

Le couloir de droite tourne à gauche et offre trois portes (deux à gauche, une au fond à droite). La première porte à gauche mène à une petite salle carrée qui est un ancien quartier<sup>(12)</sup> dont les murs sont creusés de niches et où reposent quelques hamacs en lambeaux. Une table branlante et pourrie occupe le centre de la salle. La seconde mène à une salle identique<sup>(13)</sup>, qui est également une vieille salle commune (niches

de rangement, restes d'un lit, nourriture dilapidée). Des douzaines d'insectes gros comme le poing rôdent dans la salle. Malgré leur aspect repoussant, ils sont inoffensifs.

## 10 Trône de pierre et premier trésor (09/01/2014)

**Gnamor** : Quand est-ce qu'on mange?

*Ab'hass lève les yeux au ciel...*

**Tsyhyl** : Tsss...

**Ab'hass** : Nous devons poursuivre notre exploration...

**Faïzzen** : Oui, on doit sécuriser la zone... Mais avec prudence!

**Zigfrid** : Ça je sais faire.

**Zambo** : Allons d'un pas allègre, mais prudent. Suivez Zambo, compagnons!

**Kirlern** : Oui, allons!

**Wassili** : Oui, maître!

**Sasha** : Bien, j'ai fini de ranger mon sac à main, on va pouvoir y aller.

**Tsyhyl** : Prenez votre temps ma chère.

**Sasha** : Zigfrid!

**Zigfrid** : Heu, oui chef?

**Sasha** : Prépare toi, tu vas passer un peu devant aujourd'hui.

**Zigfrid** : Pardon? Mais pourquoi moi?

**Sasha** : Parce que tu est tout maigre et discret, personne te verra. Et puis ne discute pas, je t'ai engagé pour ça!

**Zigfrid** : Heu... oui patronne.

*Ab'hass sourit.*

**Gnamor** : Ça va alors, s'il faut être maigre, moi, j'crains rien...

La dernière porte du couloir est massive et semble de facture récente... Zigfrid sort ses outils et parvient à crocheter la serrure. Au moment où il ouvre la porte, le voleur entrevoit un éclair devant lui avant de ressentir une vive douleur dans la tête. Un sac de toile rempli à craquer de sable, actionné par un dispositif à balancier, vient de heurter violemment la caboche du voleur! Bien que ce dispositif soit peu létal, le nez de Zigfrid a été cassé par le choc et saigne abondamment! La salle<sup>(14)</sup> se révèle désespérément vide, mis à part une inscription écrite au charbon de bois sur le mur du fond. Tsyhyl reconnaît du kobolde mais personne ne parle cette langue. Le groupe revient sur ses pas et prend l'autre couloir. Sasha aide Zigfrid à avancer et le soutient, elle s'en veut un peu de l'avoir envoyé devant.

**Zigfrid** : F'ai un peu du bal a vespiver, bon dez be vait bal.

**Sasha** : Reste derrière, tu vas encore te faire mal sinon.

**Ab'hass** : Oui, c'est plus prudent.

**Tayel** : Des fois, je me demande si je n'aurais pas du rester berger...

Dans la salle suivante, le sol est couvert de monticules de gravats. D'ailleurs, le plafond est inégal et plusieurs moellons descellés semblent sur le point de tomber. Tout est recouvert d'une fine poussière calcaire. Alors que Zambo et Gnamor progressent vers la porte au fond, une pierre se détache et vient se briser derrière eux avec fracas! Les aventuriers craignent de se prendre le plafond sur la tête s'ils tentent d'enfoncer la porte. Sur les recommandations de Sasha, Gnamor pousse doucement la porte de la main, mais celle-ci est fermée. Après quelques tergiversations, le voleur se décide à tenter d'ouvrir la porte, mais avec la présence d'un compagnon pour le protéger au cas où... La serrure ne révèle aucun mécanisme dissimulé et la porte livre passage à Zigfrid-au-Nez-Cassé.

Le groupe se retrouve face à une nouvelle porte. Une fois de plus, les talents du voleur font merveille. La porte conduit à une salle au centre de laquelle s'ouvre une grande fosse, juste devant un trône de pierre qui semble couvert de graffitis et se dresse contre le mur ouest. Le sol est couvert de petites dalles triangulaires mais la plupart sont brisées ou descellées. Les toiles d'araignées et la poussière abondent. Sasha entre dans la pièce et se déplace le long du mur vers le sud, pendant que Zambo tâte le sol avec sa hallebarde, mais rien ne semble inquiétant dans cette salle, mis à part la fosse, d'où émane un certain relent de putréfaction... La fosse plonge dans les profondeurs de la montagne et rien ne permet d'en deviner la profondeur. Ses parois ont été creusées méthodiquement à la pioche, sûrement par les détenus. Zambo ramasse une dalle déchaussée alors que Sasha s'approche du trône pour lire les graffitis.

**Sasha** : Attention à ce trou, qui sait ce qui pourrait en sortir.

**Zambo** : Tu crois, elfe?

*Zambo garde la dalle à la main...*

**Sasha :** Je préfère être pessimiste et me tromper que l'inverse.

*Les graffitis sont illisibles et n'ont sûrement pas été faits pour être déchiffrés.*

**Sasha :** Les graffitis c'est du charabia les gars, on y comprend rien. Si vraiment tu veux lancer un truc dans ce puits, lances-y une torche, qu'on voie jusqu'où ça descend.

**Wassili :** J'aime pas ça...

*Tsyhsyl machinalement, essaie tout de même de saisir ce que disent les graffitis.*

**Sasha :** Après tout s'il y a des téméraires ici on peut leur prêter des cordes.

**Tsyhsyl :** Il y a de vieilles légendes assez hostiles au jet de cailloux dans les puits... ajoute le sorcier d'une oreille distraite.

**Ab'hass :** C'est le bon sens même... Qui sait ce que vous pourriez éveiller ?

**Zigfrid :** Chef, je peux écouter pour voir si je distingue un bruit venant d'en bas.

**Sasha :** Écoute ce que tu veux, moi je vais examiner ce trône.

*Zigfrid se rapproche du bord et écoute le bruit des profondeurs.*

*Zambo découragé, rejette son morceau de dalle sur le côté.*

Au moment où Sasha remarque un petit bouton sur l'accoudoir gauche du trône grossier à peine équarri, l'ouïe fine de Zigfrid parvient à saisir un léger bruit en bas du puits : sa provenance est incertaine mais, ce qui est sûr, c'est qu'il y a quelqu'un ou quelque chose en bas. Alors que le groupe débat de la marche à suivre (presser sur le bouton ou non), une odeur immonde remonte soudain de la fosse, une puanteur infâme d'excréments et d'ammoniac horriblement mêlés. Zigfrid lance une torche, qui tombe le long du conduit et s'éteint à peine le sol ayant été couché. Une tempête de petits criaillements et de mouvements d'air se fait immédiatement entendre en bas, avant que le bruit se fasse plus net, comme si les choses étaient en train d'emprunter le puits vers la surface...

Alors que le groupe se prépare, un tourbillon de petites chauves souris émerge de la fosse en voletant erratiquement et en poussant et cris éraillés ! Faïzzen agite la torche qu'il a allumée. Les animaux des cavernes, désorientés par la lumière des torches, heurtent les aventuriers, rentrent dans les murs et volent sans savoir où aller, jusqu'à ce que la porte devant laquelle se tiennent les aventuriers attire l'attention de quelques unes. Les compagnons se poussent ou s'accroupissent et, raclant la pierre de leurs ailes de cuir, les chauves-souris se dirigent vers la salle instable ! La horde de chiroptère parvient à quitter le complexe sans déclencher l'effondrement, au soulagement des aventuriers qui se seraient retrouvés coincés. Les explorateurs doivent toutefois rallumer des torches, les leurs se sont éteintes dans le charivari.

Pendant qu'une partie du groupe examine les murs sud et nord, sans rien trouver, Zigfrid, qui brûle d'appuyer sur le bouton, inspecte le trône et le bouton. Son examen confirme que le ce dernier n'est pas un simple ornement. Le groupe évacue la salle et le voleur appuie alors sur le bouton, s'attendant à entendre sonner les trompettes du jugement dernier... mais la seule chose qu'il déclenche, c'est un léger grincement. En y regardant de plus près, il semblerait que le bouton actionnait une charnière de la fosse jusque là restée invisible. Un battant de bois devait y être relié mais il a depuis longtemps disparu. Fouillant la pièce du regard avant d'en sortir, Zigfrid remarque un petit trou de forme inhabituelle dans le mur ouest. Son cœur bat la chamade quand il constate que l'orifice a la forme d'une clé ! Il se met à l'ouvrage et remarque que le verrou a été malmené à de nombreuses reprises : il n'est pas le premier à tenter de forcer le mécanisme. En trifouillant dans la serrure, il déclenche un léger mouvement dans un pan du mur nord qui s'entre-ouvre de manière infime mais assez pour que les aventuriers le remarquent.

À l'intérieur, des débris d'étagères poussiéreuses et une massive table en pierre d'un seul tenant. Pour une raison inconnue, de grossières marques parallèles - des sortes de sillons - ont été faits sur un coin de la table. En fouillant, Zigfrid découvre que la table semble amovible, bien que difficilement. Conjuguant leurs efforts, Faïzzen, Zambo et Wassili déplacent la table, qui bascule de tout son poids, les gros bras réussissant à s'écarter à temps. Un des pieds de la table est creux, révélant un trésor dissimulé tout en hauteur : une bague en laiton aux reflets chamarrés, une petite bourse clinquante et deux fioles. La première s'est malheureusement brisée, répandant une mélasse verte sur la seconde - une fiole élançée et transparente contenant un liquide laiteux dans lequel flotte plusieurs bulles étranges -, qui est miraculeusement intacte. Tsyhsyl se penche pour examiner le liquide, qui se révèle inodore et dont la densité est proche de l'eau.

**Sasha :** Tu sais qu'il faut goûter, n'est ce pas ? Tu te rappelles ? Moi je vais tester la bague, les bagues c'est pour les filles !

*Sasha met la bague à son index.*

**Sasha :** Vous trouvez qu'elle me va bien ?

**Faïzzen** : Elle vous va à ravir.

**Sasha** : Merci!

*Rien ne se passe de particulier, à part la sensation intérieure que tous ses organes viennent d'échanger leurs places, lui laissant un goût de bile désagréable dans la bouche.*

**Wassili** : Alors sorcier, tu goûtes?

*Tsyhsyl avec un zeste d'appréhension, trempe un doigt dans le liquide et goûte.*

**Tsyhsyl** : ...

*La mixture a le goût agréable de miel, voire de gelée royale.*

**Sasha** : Par contre ça fait un drôle d'effet ce truc quand je le mets. Pas agréable.

**Tsyhsyl** : Pour ma part, ce n'est pas désagréable, mais je vous sent toute retournée ma chère.

*Faïzzen se dit que ces aventuriers sont bien téméraires.*

**Sasha** : L'impression désagréable est partie. Je sais pas quoi penser, je crois que je vais le garder si personne d'autre ne le veut.

**Zambo** : Bah.... oui. Nous, on cherche de l'or.

**Gnamor** : Après, on mange?

**Sasha** : Oui, c'est pas bête.

*Zambo vide la bourse qui contient 100 belles galettes dorées.*

**Sasha** : Gardez l'argent.

**Zambo** : Voilà!

**Wassili** : Regardez maître, de l'or!

**Zigfrid** : Joie!

**Kirlern** : Il était temps!

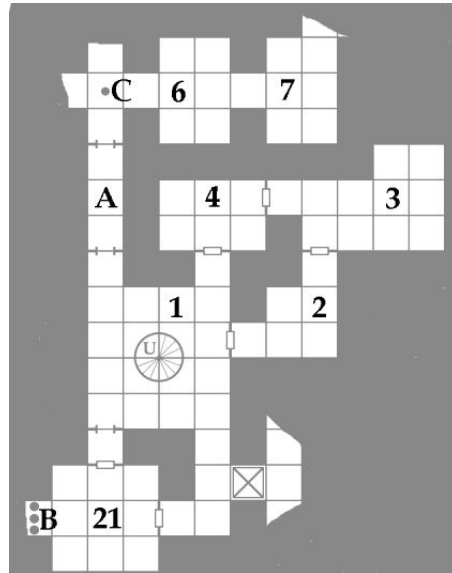
*Tayel s'approche, attiré par l'odeur de l'or.*

## 11 Stonehell (16/01/2014)

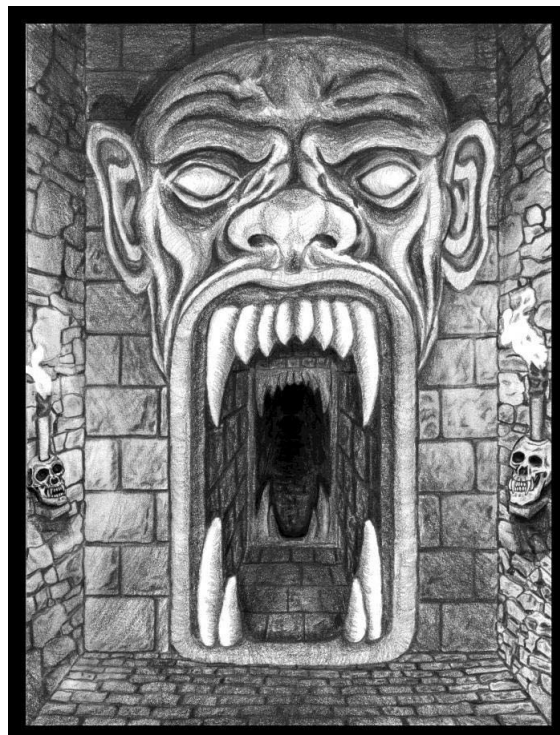
Les aventuriers se décident enfin à pénétrer dans Stonehell. A l'entrée<sup>(C)</sup>, une massive arche de pierre taillée est encastrée dans la paroi de la falaise. A l'aplomb de l'arche, de trois bon mètres de hauteur, se trouve une plaque en marbre blanc dont les inscriptions ont été érodées par le temps et les intempéries. Malgré les outrages, les lignes sont toujours lisibles : *"Prenez garde, vous qui pénétrez / Dans ces halls plongés dans l'obscurité. / A l'intérieur ni de consolation / Ni les comforts du foyer. / Travaillant sans relâche pour nos crimes / Nous devons creuser où nous vivons / Sans liberté ni miséricorde, / Ce vaste enfer de pierre, notre prison."* Les murs sont couverts de graffitis et le sol est nu, usé et poli par les nombreux pieds qui l'on raclé. Un massif escalier en spirale s'ouvre au centre de la salle<sup>(18)</sup>. Les inscriptions sont des centaines de noms (d'aventuriers on pourrait supputer, leurs prédécesseurs venus piller les halls de Stonehell). Parmi les innombrables noms de pilleurs, quelques illustres explorateurs et scélérats de haute volée peuvent être remarqués : Draeh Ecurb, Sitruc Leahcim, Eipsellig-aux-trois-doigts, Nosenra le Noir et Iggar IV! Un autre message plus long et écrit maladroitement, avertit : *"Nettoyé vos ordures, stupides humains!". "Ô, le nom du fameux Ilham le noir!", ne peut s'empêcher de murmurer Ab'hass. "Hé! Draeh Ecurb! Un grand traducteur et vulgarisateur des versets de la Sainte Loi! Sitruc Leahcim est connu pour avoir cartographié une grande partie de Stonehell. Il a malheureusement disparu mystérieusement et brutalement. Paix à son âme... Nosenra Evad était un grand général et un fin tacticien... Je ne savais pas qu'il était venu jusqu'ici! Un grand précurseur dont les tactiques ont révolutionné l'art de la guerre!"*

L'escalier, dont les marches sont creusées suite à des décennies d'usage, descend sur une trentaine de mètres de profondeur, plongeant au coeur du complexe. A l'unanimité, il est décidé de le descendre. Le groupe débouche dans une salle<sup>(1)</sup> dont le plafond voûté culmine à 3m de haut et porte quelques traces de moisissure verte. Faïzzen, alors qu'il pose le pied sur une dalle qui lui semble branlante, cette dernière vacille et bascule, ouvrant sous ses pieds une fosse! La tête de Faïzzen heurte le sol avec dureté, le plongeant dans l'inconscience. Alors que certains s'occupent de lui, Zigfrid pénètre dans une salle<sup>(21)</sup> où quelques squelettes aux turbans jaunes ont été rassemblés dans un coin. Une herse<sup>(B)</sup> empêche la progression de ce côté. Soudainement, alors que l'air est lourd et pesant, une bourrasque violente balaie la salle tandis qu'une voix d'outre tombe proclame solennellement : *"Insensés, fuyez avant que vos os ne reposent ici pour l'éternité!"* Le groupe reflue en désordre et la porte claque derrière eux, les laissant pantelants.

Une nouvelle série de pièces<sup>(2 à 4)</sup> se révèle aussi décevante, les seuls éléments notables étant une pompe à eau<sup>(2)</sup> dégageant une odeur nauséabonde que les aventuriers choisissent de ne pas actionner, et une salle de festin<sup>(3)</sup> avec une table mise pour un dîner depuis longtemps réduit à l'état de poussière. Des boucliers aux armoiries très diverses sont accrochés aux murs de cette salle.

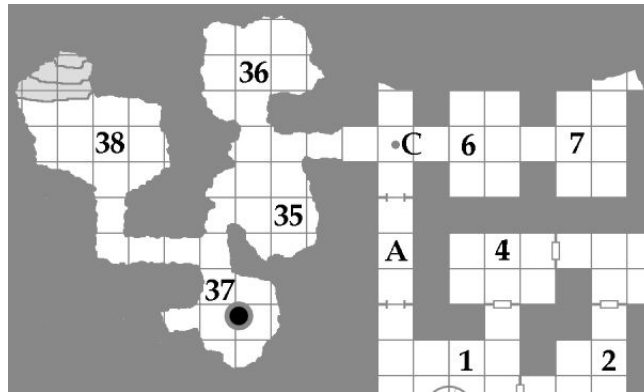


Le couloir qui mène vers le nord oblige les aventuriers à passer dans une gigantesque tête de démon toutes dents dehors, comme s'ils étaient engloutis dans sa gueule. Autour, des bas reliefs décrivent des diabolins jouant des tours aux humains. Plus loin, Zigfrid découvre une intersection<sup>(C)</sup>. Au centre, un poteau métallique de guingois est surmonté par un écriteau pointant vers l'ouest. Il annonce "*L'Entre du Dragon*". Ni une ni deux, le groupe décide de prendre vers l'est. Dans cette salle<sup>(6)</sup>, de grandes piles de déchets jonchent le sol. Des tabourets brisés, des meubles désossés, des torches consumées, enfin bref, un immonde fatras peu ragoutant. Au milieu d'un passage aménagé dans ce bazar, des bols de cuivre gravés soigneusement et contenant de la viande avariée sont disposés. Sasha s'enfoncé dans la montagne d'immondice, provoquant l'ire de plusieurs cobras! Tayel, de son sabre, tranche promptement un des serpents en deux. Les deux parties dudit animal continuent de tressauter en tous sens pendant quelques secondes. Wassili met fin à le manace d'un autre des cobras, tandis que le dernier est empalé par Zambo et Gnamor. Les fouilles qui concluent le combat restent sans succès. Mais ce qui attire la cupidité des explorateurs, c'est plutôt la demi-douzaine de bols en cuivre, que le groupe décide de laisser là et de récupérer en partant. La salle suivante<sup>(7)</sup>, ouverte aux quatre vents, est plutôt commune, si on excepte les silhouettes noires - grandeur nature - qui sont dessinées sur les murs inégaux à la suie (ou à la chair carbonisée!). A ce moment-là, Tsyhyl, resté en arrière, pense entendre un bruit feutré venant de derrière eux!



## 12 Le Dragon (23/01/2014)

"*Qui est-ce qui se passe ? !*" crie Gnamor. Dans l'obscurité, vers l'intesection<sup>(C)</sup>, des bruits étouffés et ce qui semble être des halètements et des paroles sourdes se font entendre, déclenchées par la bruyante invective de Gnamor. Les bruits de pas et les légers raclements sur la pierre semblent s'éloigner, tournant dans un couloir de l'intersection. A la lumière de la torche de Zambo le Brave, l'embranchement est révélé. Aucune trace de(s) chose(s) qui font du bruit dans le noir. Par contre gît sur le sol un seau renversé qui n'était pas là auparavant. Tsyhyl s'arrête alors pour tenter d'identifier la substance, avec un franc succès : il s'agit de guano de chauve-souris. Le nez offensé mais la fierté flatée, Tsyhyl se rend compte qu'il s'agit de déjections récentes ! Quaut aux autres, ils sont incapables de dire par où sont parti les fuyards.



Les compagnons pénètrent donc dans un réseau de cavernes<sup>(35)</sup>. Les anciens bâtisseurs de Stonhell ont sûrement du trouver sur leur passage ces grottes naturelles qu'ils ont simplement grossièrement équarries et aménagées. Avec le passage des centaines d'années, des dépôts calcaires sinistres se sont formés le long des parois. Ces formes évoquent les faces torturées d'horreurs tentaculaires et de déités païennes vénérées depuis la nuit des temps par les primitifs et les adeptes du Chaos. Ça et là, des endroits trop creux ont été maçonnés à la hâte, avec du mortier mal aplani. Les lumières des torches se reflètent sur les parois humides de la grotte, créant l'impression que d'autres qu'eux errent dans le dédale.

Dans une nouvelle grotte<sup>(37)</sup>, l'humidité est telle qu'en plus de ruisseler le long des parois, les gouttelettes tombent aussi en pluie ralentie et occasionnelle, certaines faisant le grand plongeon dans un grand puits de pierre. Cet orifice circulaire s'enfonce dans les tréfonds de la montagne, dans les profondeurs de la prison où aucun homme civilisé n'a sûrement mis le pied de puis des décennies. Kirlern, alors qu'un courant d'air souffle dans les cavernes, est pris à la gorge par une forte odeur d'ammoniac et ce qui ressemblerait aux douces senteurs des feces, provenant de la salle au nord<sup>(36)</sup>. Les murs y sont couverts d'un guano verdâtre, des milliers de petits ossements reposent sur le sol parmi les fientes, tandis qu'une grande ouverture circulaire s'ouvre dans le plafond.

Pendant ce temps-là, au fond du dédale, Gnamor surveille d'un air distrait les deux tunnels. Quelle ne fut pas sa surprise d'entendre venir de la galerie la plus septentrionale un sifflement des plus détestables, sifflement accompagné aussitôt d'une créature reptilienne quadrupède qui surgit toutes griffes dehors ! Le monstre reptilien aux écailles blanches et jaunes tachetées de points noirs suit Gnamor de ses yeux noirs inexpressifs alors qu'il se replie en moulinant furieusement avec son arme. Toutefois, cette tactique désespérée porte ses fruits. Le prédateur est atteint par une estocade de Gnamor qui lui laisse une trace sanglante sur le flanc, brisant des écailles sur toute la longueur. La bête est impuissante à trouver un angle d'attaque pour mordre le front de combattants qui s'est mis en place. Une nouvelle fois le fer mord la chair décolorée du lézard géant, sans que cette blessure semble l'indisposer tellement il se débat avec acharnement ! Méthodique, le monstre s'acharne sur sa proie désignée, Kirlern, lui arrachant cette fois un bout d'épaule. Le guerrier tombe comme une masse à terre, et commence à se vider de son sang alors que le monstre se met à siffler en staccato, les yeux fixés sur le corps. Wassili, qui a perdu consécutivement ses deux maîtres, deux frères, au combat, termine l'affrontement en plantant son cimenterre dans le crâne de la bête, qui s'effondre au sol. Déjà, sa peau blanche et squameuse se teinte de bleu, la couleur de son sang. "*Crève, crève*", ajoute l'assassin en multipliant les coups de sabre inutiles.

Pendant que tout le monde tente de trouver une solution à l'état de Tayel, rendu à moitié fou par l'effroi, des bruits se font entendre à l'intersection, et un mouvement est repéré à l'orée de la lumière des torches.

Alors que les aventuriers se mettent en position, une petite silhouette s'avance dans la lumière ténue des flammes.

**Zambo :** (a voix forte) Qui va là?! (à voix basse) C'est bien comme ça qu'on dit?

*Il s'agit d'une petite créature d'aspect reptilien, et au dos couvert d'écailles. Un kobold, pour faire court.*

**Faïzzen :** Il me semble.

**Zambo :** (fort) Inutile de vous cacher, on vous a vus! (à voix basse) Essayons de les impressionner.

*Le kobold, coiffé d'un étrange turban rouge, semble prendre une grande inspiration avant de débiter avec un débit impressionnant :*

**Intendant de l'Antichambre de l'Enfer :** Bonjour, messieurs les pilleu... les chercheurs de trésors!

Juste pour vous signaler qu'en mon humble qualité d'intendant de l'Antichambre de l'Enfer, je voudrais me présenter à vous et vous souhaiter un bon séjour dans ces profondeurs. Voilà, voilà, recommandations d'usages, évitez de laissez traîner des saletés, ne faites pas des graffitis sur les murs et modérez le raffut... ça rend certains résidents excessivement nerveux... Et après, devinez qui répare les pots cassés...

*Un concert de chuchotis fait écho à ses paroles dans le couloir sombre derrière lui.*

**Tsyhyl :** Par la sainte Loi, il y a au moins des gens censés dans ce donjon!

*Le kobold au turban et au médaillon ambré, jetant des regards angoissés autour de lui - qu'il essaie de faire passer pour nonchalants, remarque le cadavre du lézard. Puis, de la façon la plus neutre possible, bien qu'on remarque qu'il cache son exultation, il ajoute : "Vous avez défaits le dragon... vous êtes moins inexpérimentés que je ne le pensais".*

**Zambo :** On n'a pas fait exprès, il s'est rué sur nous. Et il a tué l'un de nos compagnons. Nous allons devoir sortir l'enterrer non loin, si vous n'y voyez pas d'inconvénient.

**Intendant de l'Antichambre de l'Enfer :** Oui, oui, ça sera parfait... si vous saviez le nombre de pilleu... heu... d'aventuriers qui ignorent la politesse la plus élémentaire, c'est navrant. D'autant plus que la plupart ne parlent pas notre langue et ne peuvent pas lire les indications que nous avons écrites dans notre dialecte sur les murs.

**Tsyhyl :** (en chuchotant à Gnamor) Tais toi, ne dit rien! (normalement) Oh, je me ferais un plaisir de l'apprendre si loisir m'en était donné. Est-ce difficile, si vous me pardonnez cette question triviale?

**Intendant de l'Antichambre de l'Enfer :** Non, chuchota l'étrange individu, si vous connaissiez le niveau intellectuel de mes collaborateurs...

*La créature se dandine, visiblement mal à l'aise... "Bon si vous n'y voyez pas d'inconvénient, je vais prendre congé... Nous préférons nous tenir à l'écart des visiteurs occasionnels, vous comprenez".*

**Zambo :** Soit, merci et au plaisir! (à voix basse) c'est comme ça qu'on dit, non?

*Rasséréiné par ce congé en bonne et due forme, la petite créature recule avec un sourire forcé dans l'obscurité, pour disparaître alors que lui et ses accompagnateurs s'éloignent à vive allure dans le couloir nord, apparemment pressés de s'en aller.*

**Sasha :** Attendez, nous aurions besoins d'informations!

**Tsyhyl :** (à voix basse), je crois qu'il faut l'appeler par son titre. Ces bureaucrates détestent les familiarités. Nous les recroiserons.

Dans le repaire du monstre<sup>(38)</sup>, un bassin d'eau croupie alimentée par l'eau de ruissellement est niché au fond, entre deux parois rugueuses. Dans un coin, Zigfrid fait une découverte très intéressante : sur un tapis de peau et de fourrure déchiquetée, un tas de pièces brillantes et un diadème! Les pièces se révèlent être 80 pc, mais cette déconvenue est compensée par l'extraordinaire valeur du biou en alliage argent-or des plus purs, à première vue et sans expertise professionnelle. Les aventuriers entament donc le trajet retour vers le sanctuaire effondré de saint Ras, mais ils sont médusés de remarquer qu'ils ne sont plus les seuls dans le canyon! Des gens sont venus s'installer dans le complexe de salles<sup>(2)</sup> au nord de l'entrée du défilé.

Les différences sont repérables au premier coup d'oeil : l'entrée a été barricadée avec des morceaux de la grande porte de bronze de Stonehell, charriés ici à grand renfort d'huile de coude. De plus, des branchages cachent de manière précaire l'entrée à des yeux non exercés. Les compagnons décident de réaliser la cérémonie funéraire de leur ami avant d'aller voir les nouveaux arrivants. Ab'hass prononce une homélie, cite des psaumes et fait monter les larmes aux yeux de ses compagnons au souvenir de leur ami. Wasili se souvient qu'un étrangleur ne doit jamais verser de larmes, mais il ne peut pas s'en empêcher.

**Zambo :** Suivez Zambo, fidèles compagnons!

*Zambo frappe à la porte. Suite à cela, de l'agitation se fait entendre à l'intérieur. Quelqu'un crie : y'a des gens dehors! Un autre : Aux armes!*

**Ab'hass :** Nous sommes de simples voyageurs, nous sommes juste surpris de voir d'autres personnes.

**Inconnu :** Que voulez-vous?

**Sasha** : Juste faire connaissance, nous avons monté un campement un peu plus loin et on ne veut pas vous effrayer.

**Inconnu** : Parce que vous allez nous raconter que vous êtes des promeneurs qui se sont égarés en allant chercher des champignons, peut-être? Nous savons tous les deux pourquoi vous et nous sommes là!, fut la réponse ricanante à Sasha...

**Zambo** : Mais non, nous sommes des aventuriers à la recherche de trésors! (à ses compagnons) On leur dit qu'on vient de tuer un dragon?

**Ab'hass** : C'était pas un dragon d'abord.

**Inconnu** : Bon, qu'est-ce que vous voulez? Qu'on prenne le thé et les petits gateaux ensemble?, répond la même voix, grinçante.

**Zambo** : Euh... oui, d'accord!

*Silence de l'autre côté. Puis : "Vous avez du thé et des petites gateaux?"*

**Sasha** : juste vous avertir de notre présence, on pourra peut-être s'entraider en cas de besoin. Bien sûr en temps normal ce sera chacun pour soi mais si les horreurs de Stonehell nous submergent il vaut mieux se tourner vers des hommes que vers des monstres.

**Zambo** : (se tourne vers ses compagnons) Sasha, tu as du thé je crois? Comment on fait pour les gateaux?

**Gnamor** : Moi! Moi j'en ai dans ma besace!

**Sasha** : C'était juste un sarcasme Zambo.

**Tsyhyl** : (susurrant) Tssss est-on seulement sûr que ce soit des hommes?

**Zambo** : Mais non! C'est un signe de politesse de manger ensemble. On fait ça dans ma tribu. Mais avec des côtelettes de mouton.

**Sasha** : Écoutez, en guise de bonne foi on va vous donner un conseil, juste un peu à l'ouest de votre campement il y a une grotte avec un énorme ours, évitez de vous en approcher.

Par l'embrasement apparaissent deux hommes qui s'avancent, circonspects, vers la petite troupe. Ils sont suivis de deux gros bras, dont l'un (celui à l'hygiène qui laisse le plus à désirer et dont la barbe est la plus hirsute) semble boiter et l'autre est, curieusement, pied nus. Les deux "gardes du corps" sont armés pour l'un d'un gourdin et pour l'autre d'une hachette. Ils portent des gambisons de cuir bien ajustés. Quant aux "deux émissaires", il s'agit d'un nain à la longue barbe blanche, caparaçonné de métal et muni d'un lourd bouclier frappé d'un blason inconnu représentant une enclume et une étoile. La dite barbe est bien entendu tressée. Quant à son comparse, il s'agit d'un grand guerrier vêtu de rouge, à la peau noire et d'un massif cimenterre. Point commun aux quatre hommes, ils ont tous une cape en plume de corbeaux ou une plume du même animal qui orne leur chevelure ou un autre endroit de leur personne.

**Zambo** : Zambo et ses compagnons vous saluent!

**Sabar** : Nous vous saluons en retour, fait le nain à la voix grinçante. Nous sommes les compagnons du poignard fuligineux. Je me nomme Sabar et voici à ma gauche Babsef.

**Zambo** : Ah, c'est pas mal comme nom, les compagnons du poignard fugi... fuli...

**Gnamor** : Faudra qu'on se trouve un nom.

**Tsyhyl** : (apparté) Je craint le pire. (aux émissaires) Vous venez à la recherche de gloire, de trésors enfouis et de...

**Zambo** : ... de dragons?

**Ungoliant** : Surtout de trésors enfouis, pour être exact, précise le nain, qui semble le seul à discuter avec eux.

*Son compagnon le massif combattant ne touche pas mot, campé dans sa position menaçante.*

**Zambo** : C'est pareil pour nous. On est dans les salles là-bas au fond. Mais ça a l'air grand, vous pouvez tenter votre chance dans les cavernes. C'est assez dangereux, on a encore perdu un compagnon face au dragon.

**Sabar** : Au dragon?, sourcille le nain. Quant au fait de partager l'exploration, encore heureux, ne croyez pas que vous avez une quelconque exclusivité parce que vous êtes arrivé les premiers... Chacun explorera de son côté les profondeurs, et les meilleurs découvriront des montagnes d'or!

**Sasha** : En attendant nous avons notre campement un peu plus loin, dans le sanctuaire là bas où il y a une statue.

**Zigfrid** : Oui voilà!

**Sabar** : Je le promet, nous ne vous dérangerons pas dans votre campement. Je me permet tout de même de faire remarquer qu'il est un peu exposé, non? Enfin, ce n'est pas mes affaires, c'est votre vie pas la mienne.

*Tsyhyl se demande quelles sont leurs convictions religieuses, mais évite les sujets qui fâchent.*

**Sasha** : Oui mais jusqu'à présent on s'y est bien reposés, peut-être qu'à l'avenir on en trouvera un meilleur.

**Sabar** : Les amateurs ne font pas long feu à Stonehell ordinairement, commente le nain, dévoilant des chicots noirs...

**Zambo** : Moi je le trouve plutôt bien. Enfin, la où vous êtes c'est la caverne où on a détruit le scarabée

titanesque, c'est ça ?

**Sabar** : Le scarabée titaniques ?, demande le nain.

**Ab'hass** : C'est ça ! On s'y est pas installé à cause de la gelée orange en fait !

**Sabar** : Bon, dans ce cas, nous vous souhaitons bonne chance pour votre exploration..., conclut le nain, qui avait grimacé à la mention de la gelée orange.

**Zambo** : Bonne chance ! A bientôt !

### 13 Adamis le Muet (06/02/2014)

Pendant que les aventuriers se réveillent avec plus ou moins d'entrain, les guetteurs entendent du grabuge dehors et des hurlements de loups ! En jetant un coup d'oeil, il semblerait qu'un petit groupe de chèvres de montagnes est traquée par un duo de gros loups gris. L'une des chèvres est déjà toute ensanglantée et les prédateurs se préparent à lancer la curée ! Le groupe décide alors de leur disputer la chèvre pour agrémenter l'ordinaire. Le premier loup, atteint par deux coup de taille, s'effondre, l'abdomen percé. L'épée de Faïzzen n'en reste pas moins coincée dans les ossements de la bête ! L'autre loup, craignant manifestement pour son existence, se retire, sortant les aventuriers de l'embarras. Les autres chèvres quant à elles se sont égaillées, et trois d'entre elles ont été récupérées par Sabar et ses compagnons, attirés par le bruit. *"On leur laisse le troupeau, on ira leur acheter du fromage quand on remontera de toute façon ils ont pas l'air de vrais aventuriers !"* se moque l'elfe.

Vient alors le moment de remplir leurs gourdes à la cascade. Le fond du canyon est empli d'une brume humide comme à l'ordinaire. Le matin, le soleil est en dessous de la ligne d'horizon du défilé et ce dernier repose donc dans une pénombre calme et fraîche. Le bruit rugissant de la cascade est le seul à perturber la quiétude du lieu où poussent de multiples bosquets verdoyants. Mais alors que les aventuriers récupèrent de l'eau, Faïzzen capte du coin de l'oeil une étrange lueur venant de la paroi ouest ! La lueur réapparaît, juste à gauche de la cascade. Cette lumière spectrale est d'une couleur verte pâle et semble trembloter comme la flamme d'une... bougie. Ils rencontreront une fin sanglante dans les halls de Stonehell, murmure une petite voix dans leur esprit ! Cette lueur est sûrement le reflet de l'âme d'un des malheureux qui périt en ces lieux. Après un petit moment, elle disparaît, comme soufflée...

Alors que les aventuriers rentrent prestement de leur expédition, ils remarquent une singulière agitation à leur campement, due à un visiteur inattendu.

**Gnamor** : Eh salut !

*Tayel pose sa gourde pour porter la main discrètement à son arc.*

**Tsyhyl** : Bonjour, visiteur inopiné !

**Wassili** : Hé ! Que faites vous là ?

*"Hmm..." fait le nouveau venu, embarrassé.*

**Wassili** : Répondez !

**Zambo** : Ou venez manger un morceau, on a de la chèvre. c'est autorisé dans votre tribu ?

*"Hmhm" fait-il dans un assentiment à la question de Zambo. Puis il s'assoit et prend un morceau de viande en jetant des regards furtifs autour de lui.*

**Sasha** : Vous pourriez au moins vous présenter !

**Ab'hass** : Oui, ce serait bienvenu...

**Tsyhyl** : Peut-être est-il muet ? Je connais une secte d'hérétiques qui se font couper la langue pour faire vœu de silence. Ça a le mérite de limiter leur prosélytisme.

**Ab'hass** : Hmm, fait Ab'hass, en songeant avec délice à l'intégration de Tsyhyl dans cette secte.

**Gnamor** : Mon frère est un peu comme ça. Mais c'est juste parce qu'il est demeuré.

*Sasha observe le type qui s'est installé tranquillement au milieu d'inconnus pour leur piquer leur nourriture.*

**Faïzzen** : Hé bien... Il parle pas mais il a bon appétit...

Après s'être restauré, leur visiteur se décide à expliquer par des signes la raison de sa venue. Il fait d'abord un grand mouvement en direction de l'entrée du canyon. Puis il fait un geste de dénégation, avant d'enchaîner sur une poignée de main minée en regardant Zambo. Il se pointe du doigt, puis pointe les aventuriers en retour, et fait un grand sourire.

**Zambo** : Bon, en fait, il est sympa.

*Zambo tend sa gourde de vin au nouveau venu. Ce dernier la refuse, et pointe le ciel comme si c'était une explication.*

**Zigfrid** : On fait quoi ? on lui fait confiance ?

**Tsyhyl** : Tss...

**Ab'hass** : Ha, il semblerait que sa croyance lui interdit l'alcool...

*Ab'hass lance un regard appuyé à Tayel en disant cela.*

**Zambo :** Ah, oui évidemment, admet Zambo en prenant une rasade. C'est pas très grave. Tu veux nous aider ?

**Adamis le Muet :** Oui, fit-il de la tête.

**Sasha :** Tu peux au moins écrire ton nom sur le sable ?

*Avec lenteur et réflexion, ce dernier trace péniblement ce qui ressemble à Adamis... ou quelque chose du genre. Puis il met la main à une hauteur d'un mètre, comme pour mesurer quelque chose et fait un signe vigoureux de désapprobation.*

**Wassili :** Il parlerait pas du nabot là ?

**Zambo :** Il dit qu'il aime pas les tinigens.

**Faïzzen :** T'étais dans la bande du nain ?

**Adamis le Muet :** "Oui" à nouveau.

**Tsyhyl :** Tsssss...

**Faïzzen :** Les couteaux machin truc ?

**Adamis :** "Oui".

**Sasha :** Ils t'ont fait un coup bas et tu as décidé de partir ?

*Le muet fait un signe vague de la main. Puis il frotte son pouce contre son index, signe universel de l'argent.*

**Zigfrid :** Ils ne te payent pas assez ? Comme je te comprends !

**Sasha :** Dis donc Zigfrid...

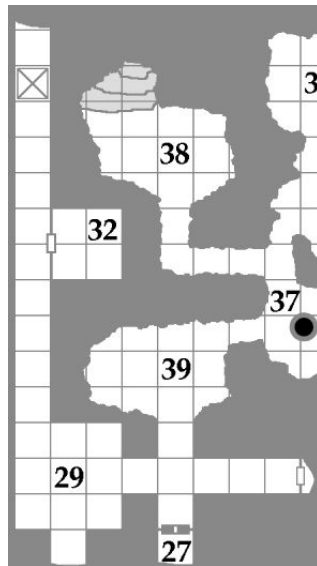
**Faïzzen :** Normal avec un nain... C'est radin et compagnie ce peuple !

*Zambo hésite à proposer un chiffre, car ça va négocier dur avec les autres suivants.*

**Zigfrid :** Bah, chez nous on partage équitablement. Du coup une personne en plus...

**Sasha :** Qu'est ce que tu marmonnes Zigfrid... ?

*Zigfrid se roule un mégot malodorant et pars ruminer sa pauvreté dans un coin.*



Leur nouvelle recrue leur apprend de plus que des brigands rôdent sur la crête, au sud-ouest du canyon. Le groupe se met alors en marche et retourne vers les cavernes. La caverne suivante<sup>(39)</sup> est entièrement vide. Sa paroi nord est couverte de mousse phosphorescente et de l'eau goutte du plafond rocheux. Au fond du couloir, une porte de bronze à double battant<sup>(27)</sup>, hermétiquement fermée, Elle porte des traces de coups et de griffures, comme si on s'était acharné à essayer de l'ouvrir. La salle de droite<sup>(29)</sup> semble être vide. Le sol est recouvert de gravats mais le fond reste plongé dans l'obscurité. Au plafond se trouvent de nombreuses fissures, assez larges par endroit pour qu'une créature menue puisse s'y glisser. Des deux cotés s'ouvre un couloir. Pendant que Zigfrid arrive à la conclusion qu'on a tenté d'ouvrir la porte à coup de pioches et de hache, Gnamor, qui se repose dans un coin, se prend un petit éclat de roche sur la tête. Peut-être est-il tombé naturellement, à moins que des choses ne rôdent dans les fissures du plafond !

Zigfrid parvient à débloquer une porte située dans le couloir nord et appelle tout le groupe à la rescousse pour explorer un débarras<sup>(32)</sup> où s'entasse un amoncellement d'objets les plus hétéroclites ! Des outils, de l'équipement, enfin bref, un fourbi extraordinaire, un bazar impensable, tout et surtout rien ! Zigfrid s'entête à fouiller la salle, il ne veut pas se dire qu'il a ouvert la porte pour rien. Sa persévérance est récompensée : il trouve une pelle, 4 couvertures râpeuses, 6 flasques d'huile et un carquois avec 24 carreaux d'arbalète.

Mais alors que certains font leurs emplettes, Wassili entend du grabuge derrière eux. A l'intérieur de la salle<sup>(29)</sup> la situation est confuse : des rats géants encerclent des mille-pattes tout aussi disproportionnés et les deux camps échangent des coups féroces ! Le groupe bat donc en retraite, cherchant à s'impliquer le moins possible. Zambo, de l'autre côté, avance assez sa torche tremblotante pour découvrir une dalle que l'on a marqué d'une croix blanche à la craie. Zigrid détermine sans peine qu'il s'agit d'une trappe, qu'il parvient à ouvrir. Malheureusement, le grincement produit est si strident que les aventuriers se figent, dans l'attente de ce qui a pu être réveillé dans les profondeurs du donjon !

## 14 Journal de Shin'gùz

(Note : ces parchemins jaunis furent retrouvés dans un coffret de bois enterré à proximité de l'entrée principale du donjon dit de « l'Enfer-de-Pierre ». Certains feuillets étaient manquants, d'autres en partie brûlés, certains encore tachés de ce qui semble être du sang. Il est à l'heure actuelle, en l'absence d'autres documents retrouvés, impossible de savoir s'il s'agit d'un document isolé, ou bien s'il s'intègre dans une oeuvre plus vaste.)

*« En ce troisième mois de l'ellipse du Zéphyr, soir six lunaisons maintenant après que les persécuteurs infâmes m'eurent chassé de leur monastère - Que la Sainte Flamme les dévore !- je suis entré dans les souterrains de l'antique prison à la recherche des trésors d'or et de vies à consumer qu'elle contient. L'entrée était défendue par un groupe d'hommes à la mine patibulaire -que leurs carcasses soient calcinées- mais je suis parvenu à obtenir le droit de passage. (Les lignes suivantes sont illisibles) Après avoir suivi leurs traces, je suis arrivé sur un groupe d'aventuriers. Manifestement ce sont tous des hérétiques et des mécréants - qu'ils soient tous « mot illisible » ! - mais ils semblaient plus accueillants, et je suis parvenu à gagner leur confiance. Leur chef semble être un guerrier du nom de Zambo, et un tueur de dragons. Il ne semble toutefois pas très alerte : quelques instants plus tard, il tombait dans une trappe dont il m'a fallu - avec l'aide de la Flamme Rouge aux Six langues de Feu !- le tirer. Un de leurs suivants, un muet, semble s'être attaché à moi. Je suppose que je tiens là un premier fidèle, et je pense que ses inclinaisons sont proches de la vraie Foi. Il y a aussi une femme, à qui les préceptes de la Foi m'interdisent d'adresser la parole, comme de bien entendu.*

*Nous avons traversé une salle étrange<sup>(33)</sup> où des visages de pierre étaient figurés sur les murs ; des visages sans paupières au regard inexpressif. Je confiai ma torche (que le Feu sacré soit béni !) au Muet (je crois qu'il s'appelle Admaris ou quelque chose d'approchant) pour qu'il aille en éclaireur. Comme nulle chausse-trappe mortelle ne l'a occis, nous avons suivi.*



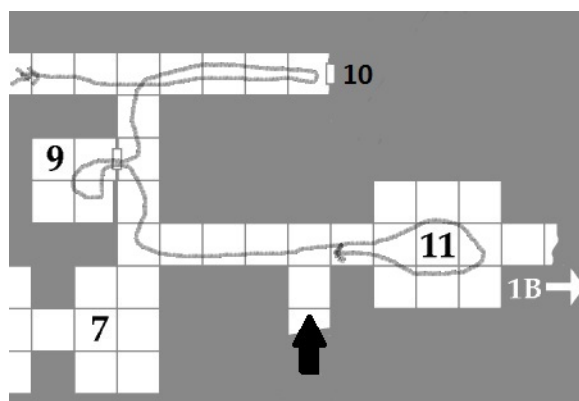
*Plus loin, nous avons été sommés par une bande de petites créatures écailleuses semblables à des chiens (créatures impures !) qui semblent résider en ce lieu et même y exercer quelque fonction ! Apparemment mes nouveaux compagnons semblent avoir déjà eu affaire à eux et les créatures leurs sont apparemment redevables d'une faveur et elles ont exprimé leur reconnaissance par le truchement d'un plénipotentiaire. Les créatures - que mes compagnons nomment des kobolds- nous ont accordé la réponse à une question, mais certains individus (peut être des mages, à leur mine...) ont préféré attendre une occasion plus opportune.*

*Sur ce, les créatures nous ont escortés au-delà d'une salle semblable à la précédente<sup>(34)</sup>, mais où ces êtres grotesques rechargeaient les bouches des faces minérales avec des carreaux d'arbalète. Manifestement ce sont des espèces d'appariteurs de ce lieu - que les flammes de la Sainte Foi ne tarderont pas à convertir ... (le texte s'arrête ici).*

## 15 L'Oracle Rocheux

Après leur rencontre avec les Kobolds, les aventuriers continuent leur chemin. Une première porte<sup>(10)</sup> résiste aux efforts de Zigrid, les obligeant à poursuivre leurs explorations plus loin. La lueur vacillante des

torches révèle alors une autre porte<sup>(9)</sup>, d'aspect beaucoup moins commun ! Cette dernière est une grille de fer forgé aux motifs floraux. A travers, on peut avoir un aperçu d'une petite salle plongée dans la pénombre...



La grille ne résiste pas aux efforts du rusé Zigfrid qui parvient à décoincer ses gonds rouillés en appliquant une pression à un endroit bien précis de l'entrelacs de barreaux torsadés de bien étrange manière. Toutefois, on ouvrant ladite grille retentit un grincement peu agréable à l'oreille. Ce dernier, assez aigu, plane un moment dans l'air pesant du donjon avant de se dissiper, comme porteur de menaces à venir.

Au fond de la salle qui s'offre à leurs yeux, une tête de 3 mètres de haut, posée contre le mur. Cet ornement architectural, sculpté dans un porphyre sans imperfection, est une vraie curiosité. Dans ses orbites sont enchâssés deux massifs cristaux aux reflets rosés et de sa bouche entrouverte monte de légères volutes de fumée... comme si cette tête à la longue barbe respirait ! Du peu que les aventuriers en inhalent, les fumerolles ont plus de senteurs en commun avec la myrrhe consumée qu'avec un nuage toxique. Malgré tout, ils prennent la précaution de boucher l'arrivée de la fumée avec un chiffon. C'est alors qu'ils remarquent sur le sol, juste devant cette dernière une inscription en petits tessons blancs incrustés ! Tsyhyl, appelé à la rescousse par un Shin'gùz grinçant, n'y comprend rien et c'est Sasha qui les éclaire : il s'agit d'orque, et l'inscription annonce « *Vous vous tenez devant l'Oracle Rocheux.* » C'est alors que malgré les réticences de Zigfrid, Sasha place une pièce d'or dans le conduit oral du visage. Le menue monnaie glisse le long du tube, sans que rien de plus ne vienne se produire.

Décus, les aventuriers passent leur chemin et pénètrent dans une salle<sup>(11)</sup> qui semble être un ancien champ de bataille ! Des ossements sont éparpillés sur le sol, ainsi que des armes rouillées. L'air est particulièrement frais pour ce niveau du donjon. Tous les objets de valeur ont disparu depuis longtemps. C'est alors que Zigfrid, couvrant les arrières, tombe nez à nez avec un nain ventripotent et ses hommes de main : les compagnons du Poignard Fuligineux !<sup>(depuis 7)</sup>

« *Argh !* » fait le nain horrifié en tombant sur Zigfrid. Son premier réflexe, bien naturel, est de pourfendre ce malandrin qui apparaît comme venu de nulle part, mais il se retient à temps. "On a pas idée de surgir comme ça devant les gens", rugit-il. "*Irresponsables !*" "*Amateurs !*" continue Sabar dans sa lancée. Puis il finit pas se calmer un peu, raisonné par Sasha. Ses compagnons sont la bande de ruffians habituels des Compagnons : traîne-babouches, mercenaires, pilleurs, seconds couteaux et autres. Ils semblent eux aussi être bredouilles. C'est alors que Shin'gùz évoque l'Oracle. Le nain appelle alors un de ses compagnons, situé en bout de file : cet homme de haute stature se fraie un chemin au premier rang. C'est un vieil homme vêtu d'une toge et portant une barbe moins imposante que celle du nain. Il se présente : "*Maître Adfi Bint Muran le Cérémonieux, pour vous servir.*" Sur ce, il fait une petite révérence et tourne une fois sur lui-même en se relevant. Après les échanges de politesse traditionnels, Sasha essaie d'en savoir plus sur cet étrange individu quand...

Des primitifs<sup>(Flèche noire)</sup> assaillent alors les deux groupes d'aventuriers ! Les attaquants, armés de manière disparate d'armes volées et de couteaux ébréchés, se jettent sur le groupe d'aventuriers, les yeux fous. Certains bavent, d'autre ont les yeux révulsés, et tous ont sur le visage l'empreinte de la folie, irrémédiable lot de la vie de reclus dans les souterrains. Habillés de loques, les joues creusées, les cheveux en bataille et la peau sale au possible, on pourrait les prendre pour des sauvages ataviques. Enragés, ils se jettent dans la mêlée, bousculant les premières lignes des deux expéditions ! Leurs attaques furieuses ne surprennent heureusement personne et le combat prend maintenant un tour plus organisé. Les mercenaires du Poignard s'organisent alors avec une discipline étonnante pour cette compagnie disparate. Faizzen, Sabar et Sasha en abattent plusieurs, sans que les survivants en soient affectés. Adamis le Muet est mordu au poignet et c'est finalement le Maître qui met

fin au combat avec un de ses sortilèges. *"L'homme est maintenant sous le joug d'un enchantement des plus ingénieux, conçu par le Grand Maître Tessalit de Samarcande!"* annonce t-il fièrement. La question se pose alors de savoir si le primitif peut répondre aux questions des aventuriers...

## 16 Des questions...

Alors que certains se remettent de leurs émotions et que Sasha bande les blessures d'Adamis, Sabar et ses hommes prennent les choses en main et explorent le couloir d'où ont surgi les sauvages pour finalement découvrir leur tanière<sup>(5)</sup>, où un porc embroché de part en part a été préparé de telle façon avec leur feu rachitique que sa graisse a fondue et son sang s'est figé. Le butin récolté est bien maigre : seulement quelques pièces de cuivre. Le groupe décide de ne pas s'attarder dans cette salle insalubre et met bien vite fin à ses recherches dans les paillasses moisies des primitifs - qui se révèlent avec un examen attentif porter les traces anciennes de fers aux poignets et aux chevilles.



Pendant ce temps-là, le magicien de Samarcande tente de communiquer avec son nouveau serviteur, sans succès. Mais grâce à l'intervention de Shin'guz et de son langage d'alignement, ils parviennent à en tirer son nom : *"Juizbli"*. Le Maître commence alors à prendre congé des aventuriers avec un rituel d'adieu élaboré, les deux groupes ayant décidé de se séparer à nouveau. Le prêtre de la Flamme lui rappelle alors le sujet de leur conversation avant l'arrivée des sauvages : l'Oracle Rocheux. Les aventuriers conduisent donc la compagnie du Poignard Fuligineux sur les lieux. Le Maître leur demande alors s'ils ont pensé à lui poser une question, ce que à quoi le groupe, tout penaud, répond par la négative. Puis il se lance dans une grande discussion théorique avec Tsyhyl l'Illusioniste Pourpre - qui est ravi de rencontrer un confrère sorcier dans ce lieu improbable - et Shin'guz le prêtre.

**Maître Adfi Bint Muran le Cérémonieux :** La question est la base de l'univers, n'est-ce pas ?

**Shin'guz :** Mais de la question provient le doute. Et du doute vient la chute.

**Maître Adfi Bint Muran le Cérémonieux :** Si nous ne posons pas de questions, nous ne ressentirions pas le monde ontologiquement, car questionner son existence est le voie vers la connaissance ésotérique, n'est-ce pas, Tsyhyl ?

**Shin'guz :** Mais si l'univers se base sur la question, alors l'univers est condamné au doute et donc à la chute. L'univers est donc subi à l'Entropie de toute chose.

**Tsyhyl :** Certainement Shinguz, mais il faut discerner le domaine théologique, insoumis au doute, du domaine matériel, et des tentations du démon. Vous mélangez les deux, ce me semble.

**Maître Adfi Bint Muran le Cérémonieux :** Tout à fait, je soutiens avec respect cette docte déclaration.

Cela laisse toute latitude à Sasha pour poser une question qui la taraude depuis longtemps : *"Où se trouve le filon d'or de Stonehell ?"*, faisant par là référence à une rumeur entendue dans un bouge de Shehr.

C'est alors que la bouche de la sculpture se met à fumer abondamment emplissant l'air de vapeurs colorées... Comme à travers un flou, les lèvres de pierre du visage se mettent en mouvement, les yeux de cristal semblent étinceler d'un feu nouveau, bien différent de la simple réflexion de la lumière des torches. Quant à la fumée, elle dessine des volutes rappelant la barbe bouclée du visage tellurique. *"Une rampe d'escaliers"*

*il te faut descendre, vers les cavernes du Méridion tu dois diriger tes pas, en prenant garde aux hommes aux écharpes bariolées...*" La voix est irréaliste, grondant en chacun d'entre eux, remuant les organes. Sans directement provenir du visage, elle semble vibrer dans la fumée, qui se fait plus épaisse et plus étouffante... avant de s'éclaircir à nouveau.

S'inquiétant que la fumée n'attire d'autres sinistres habitants du lieu, le groupe bat en retraite, et finit par se séparer, Sabar grommelant qu'ils n'ont pas de remerciements à fournir aux aventuriers pour leur avoir montré l'Oracle, ce dernier ayant pu les asphyxier avec des gaz nocifs. Vexé, le prêtre écarlate se dit *in petto* : "*Tant pis pour vous si les pièges des kobolds vous trouvent le cuir, après tout !*" tandis que les Compagnons s'en vont vers le nord.

## 17 Banis (15/05/14)

Alors que les aventuriers se préparent à s'enfoncer à nouveau dans les profondeurs de Stonehell, un bruit dans le grand escalier en colimaçon<sup>(1)</sup> attire leur attention. Des pas retentissent, leur écho se fait croissant et apparaît un jeune homme à l'allure négligée! Ceinturé d'une étoffe rouge et coiffé d'un chapeau à large bord, le nouveau venu, circonspect, annonce : "*Je viens en paix, amis ! Êtes vous la compagnie de Zambo, les pourfendeurs du Dragon des Souterrains ?*" "*Il n'y a pas de paix dans le monde, "ami". Seule la flamme qui le brûle.*" lui rétorque le prêtre écarlate. Les plus proches de l'escalier peuvent remarquer que leur interlocuteur porte un manteau orné de plumes de corbeau, signe distinctif des Compagnons du Poignard Fuligineux. Leur interlocuteur avoue ne pas venir en sa qualité d'aventurier rival mais pour leur demander de l'aide. Il leur raconte donc son histoire.

**Banis** : Hé bien... c'est que ma soeur aînée s'est aventurée dans ce lieu maudit avant moi mais personne n'a plus de nouvelle d'elle depuis une année. Elle a dû rencontrer un sort funeste. Les autres membres de mon groupe ne sont pas au courant de ma quête. Certains désapprouveraient.

**Faïzzen** : C'est pas prudent de parler comme ça à des inconnus...

*Shin'gûz hausse les épaules.*

**Banis** : Ils vous voient comme une menace potentielle. Surtout Babsef, à vrai dire, et difficile de le contredire en sa présence.

**Shingûz** : Pourquoi t'écouterions nous ?

*Ab'hass hausse les sourcils.*

**Sasha** : Si ça fait un an qu'elle est ici j'ai bien peur qu'il reste peu d'espoir de la trouver, nous avons perdu plus d'amis en quelques jours que pendant le reste de notre vie.

**Banis** : Je sais qu'elle a dû décéder mais j'aimerais récupérer ses restes pour les enterrer décentement.

**Ab'hass** : Ho, quelle noble intention... C'est une juste cause.

**Zambo** : C'est honorable, comme requête.

**Shin'gûz** : Et qui nous dit qu'il ne t'envoie pas pour gagner notre confiance avec tes histoires de deuil familial, avant de nous trahir.

**Zambo** : Quelles sont les coutumes de ta tribu pour les enterrer ?

**Banis** : Ma tribu ? Je suis un natif de Shehr.

**Zambo** : Ah ? Quelle tribu est-ce ?

**Banis** : Heuu... c'est la ville à l'extérieur des montagnes... N'êtes vous pas parti de là ?

**Banis** reprend : La dernière fois qu'elle a été vue, elle explorait avec ses hommes les cryptes du premier niveau, à l'est.

*Tayel boit une rasade en entendant parler de cryptes.*

**Sasha** : C'est déjà plus facilement envisageable, je suis d'accord pour ramener ses restes mais comment les reconnaitrions nous ? il doit y avoir beaucoup de "restes" dans Stonehell.

**Ab'hass** : S'ils n'ont pas été profanés par quelque créature impie...

**Banis** : Ma soeur porte une bague en argent pur à l'index droit, et est plutôt grande pour une femme. C'est un héritage familial!

*Shingûz hausse les épaules derechef.*

**Shingûz** : Une bague en argent est vite ramassée, ta quête me semble bien futile.

**Zambo** : Oui, mais c'est sa soeur...

*Banis est choqué par les propos de Shin'guz.*

**Zambo** : Sans doute les coutumes de sa ville lui interdisent de faire autrement.

**Shingûz** : De toutes façons, tout finit en cendres, dévoré par la Flamme.

**Ab'hass** : Mais pourquoi t'adresser à nous ?

**Shingûz** : Et -je le répète- rien ne prouve que ce n'est pas un espion.

*Banis cesse de prêter attention au prêtre, désarçonné par son attitude.*

**Ab'hass** : Tes compagnons vont sans doute explorer la crypte, non ?

**Shingûz** pense : "J'ai pourtant bien essayé de les orienter vers les pièges des kobolds"

**Banis** : Si vous arrivez à la retrouver, je partagerais avec vous une découverte très intéressante qu'a fait mon groupe... Une découverte qui pourrait très bien rapporter une montagne de pièces d'or.

**Zigfrid** : Ah ! c'est déjà plus intéressant.

**Tsyshyl** : Tsss..

**Adamis le Muet** : ...

**Ab'hass** : Hmm...

*Sasha jette un regard en biais à Zigfrid.*

**Tayel** murmure : Mouais, on va le croire...

**Banis** : Humm, il me faut m'en retourner, sinon Babsef va s'inquiéter de mon absence. Bonne chance !

**Sasha** : Je te promet pour ma part que si je passe à l'endroit indiqué je ferai attention et si je trouve des restes je les ramènerai.

**Shingûz** : (à contrecœur) Bon, soit !

**Ab'hass** : Bien... Que la bénédiction de la Sainte foi t'accompagne.

Les aventuriers, perplexes, débattent un moment sur la bonne foi de Banis. Peu enclins à partir à brûle-pourpoint vers l'est, ils décident de vérifier la véracité de l'histoire de Banis auprès de l'Oracle, sur une proposition du prêtre de la Flamme écarlate. Ce dernier glisse une pièce d'or dans l'ouverture d'où s'exhalent les vapeurs et tonitrué :

*"Oracle rouge ! Toi dont la pierre pourpre a les reflets du feu noir purificateur, je t'adjure de répondre à un serviteur de la Flamme ! Est ce que le dénommé Banis , ayant effectivement perdu sa soeur dans les couloirs de l'est de Stonehell, est bien mû par la piété fraternelle au lieu d'être animé de pensées traîtresses envers nous ?"*

Les fumeroles semblent s'enrouler autour de Shin'gûz. Soudainement, les traits du visage rocheux s'animent et les lèvres minérales se mettent en mouvement, soufflant quelques volutes de temps à autre.

*"Banis est endeuillé mais ses intentions sont troubles. Il ne veut pas du mal directement, mais son discours est destiné à vous tromper pour son bénéfice personnel..."*

La voix semblait résonner autour d'eux, être exsudée de la pierre même.

**Faïzzen** : Le fourbe !

**Zambo** : C'est révoltant ! Utiliser le nom de sa soeur pour ça !

**Tsyshyl** : Quelle surprise...

**Shingûz** : Je l'avais bien dit !

La fumée violette se fit plus épaisse et l'air devint irrespirable ! Puis, avant de se figer définitivement, comme pour contredire les aventuriers, l'Oracle ajouta : *"Banis compte toutefois tenir sa promesse et il n'a pas menti à ce sujet..."*

**Ab'hass** : Trouble personnage...

**Sasha** : Bref il se fout de savoir si on meurt en essayant, mais du moment qu'on lui rapporte ce qu'il veut il tiendra parole.

**Shingûz** : Il est probable que la bague en question (tousse) vaut plus qu'une simple babiole de famille. Il faudra veiller à ce qu'il nous récompense à la juste valeur des choses.

**Ab'hass** : Il a peut-être plus à y gagner que nous...

**Zigfrid** : Je vais veiller, je vais veiller...

**Adamis le Muet** : Mh

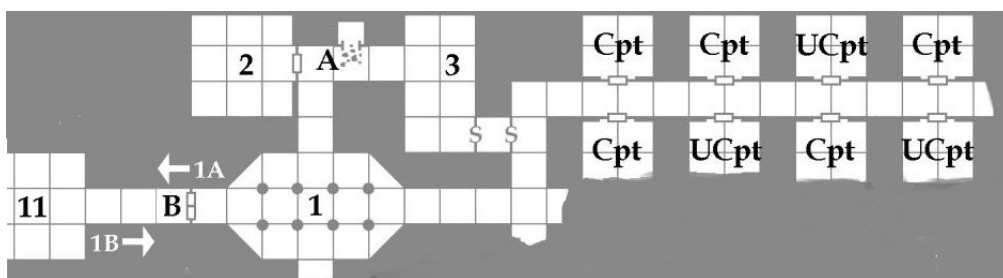
**Shingûz** : Bon, eh bien allons y !

**Tsyshyl** : En soi, le problème est intéressant. Certains esprits chagrins pourraient estimer que tant que nous ne détenons pas ladite bague, c'est sans objet, mais c'est ce qui donne son sel à l'affaire..

**Shingûz** : Le Muet ! Avance !

Le groupe décide donc d'aller explorer la zone orientale du premier niveau...

Une massive porte à double battants clôt le couloir<sup>(B)</sup>. Cette dernière, qui ne semble pas avoir été destinée à un usage régulier est taillée dans la roche. Y est gravée une danse macabre particulièrement horrifiante. Elle dépeint une sarabande de silhouettes squelettiques autour d'un feu spectral, dressé au milieu d'un champs de sépulcres ouverts... Le seul vivant qui est représenté est un individu enturbanné, une haute figure encapuchonnée mais dont les traits sont ceux d'un vautour.



Pendant que Tsyhyl essaie de se souvenir où il a entendu parler d'une légende sur cet être-vautour, Shin'guz précise : "*Dans chaque pays, le vautour est un symbole de mort. Les hommes à tête de vautour sont dans les légendes du monde entier.*" Ni une ni deux, il est décidé de se frayer un passage par la force. Sasha se meurtrit l'échine contre les inébranlables dalles de pierre mais Faizzen brise les gonds avec tant de force que les blocs sont déstabilisés et vacillent en arrière... pour choir avec fracas sur le sol dallé! La voie est libre, et ne l'a probablement pas été depuis des centaines d'années.

Ce hall des cryptes<sup>(1)</sup> est jalonné de massives colonnes de cinquante centimètres de diamètre. La maçonnerie des murs s'est effritée à plusieurs endroits, et les fresques se sont fanées. Sur ces dernières prolifère un lichen jaunâtre avec de petites excroissances rouges qui pourraient ressembler à des bourgeons. L'air est froid et l'odeur évoque indubitablement celle des cadavres en décomposition, plus insidieuse que celle des charniers mais qui prend tout autant à la gorge, au point de donner une envie de vomir aux plus sensibles. Enfin, le fond de la salle est éclairé faiblement par les lueurs d'une demi-douzaine de scarabées ardents qui paissent tranquillement, comme des herbivores terrestres dont ils sont les sinistres contrefaçons souterraines, le lichen d'aspect douteux. Ces derniers, qui se rendent compte de l'intrusion avec un temps de retard, se mettent à grouiller furieusement sans que l'on sache s'ils vont attaquer ou fuir. Les insectes géants, apparemment impressionnés par le bruit, refluent vers le couloir du fond. Dans ces couloirs d'ordinaire plongés dans un silence de mausolée, la faune locale n'est pas habituée à un tel tapage et à une telle agitation!

**Ab'hass** : Hé bien, nous avons de la chance... Mais nous ne craignons rien avec un fidèle de la flamme ardente!

**Faizzen** : A gauche ou droite ?

*Shinguz lance un regard de biais à Ab'hass, tentant de percevoir l'ironie derrière le propos.*

**Sasha** : Restons sur nos gardes. On part vers la gauche ?

**Shinguz** : Soit ! Mais ne touchons pas aux moisissures. Ce qui est bon pour des coléoptères ne l'est pas pour des humains.

**Zigfrid** : heu...

**Ab'hass** : Oui, cette végétation ne me dit rien de bon.

C'est quoi un coléo... ce truc ? demande **Gnamor** en tendant la main machinalement vers le lichen

**Ab'hass** : Touche pas !

*Ab'hass lève les yeux au ciel en se disant que ce type est un "ventre à patte".*

De ce côté de la salle, le mur est effondré, révélant une alcôve secrète<sup>(4)</sup> qui devait être dissimulée originellement par la paroi. Les débris semblent suggérer que le mur a été défoncé de l'intérieur de l'alcôve : il semblerait que quelque chose se soit libérée de son emmurement. Une porte adjacente s'ouvre sans difficultés dévoilant ce qui paraît être une ancienne morgue<sup>(2)</sup> avec des tables sur lesquels reposent de vieux linceuls. Des noms sont inscrits sur de vieux lambeaux de parchemins, un sur chaque table, accompagnés de dates. Adamis le Muet farfouille dans les linges de la pointe de son épée mais ils ne dissimulent plus de cadavres : ces derniers ont du être emportés autre part, peut-être dans leurs cryptes respectives. Shin'guz examine les parchemins, qui datent au moins d'un siècle. Ils sont très difficilement déchiffrable, aussi le prêtre les rassemble au centre de la salle et les brûle, provoquant l'incompréhension de ses compagnons.

*Ab'hass le regarde faire, stupéfait.*

**Ab'hass** : Quelle étrange pratique...

**Tsyshyl** : Tsss... une explication est elle possible, maitre Shinguz ?

**Ab'hass** : J'apprécierais également...

*Ab'hass se dit "un pyromane, nous voila bien accompagnés !"*

**Shinguz** : le Feu chauffe, il éclaire, il humilie, il purifie, il détache, il unit à son unique objet, dès qu'on aime, tout est fait.

*Gnamor hausse les épaules, parce qu'il en sait pas lire.*

**Shingûz** : Ces feuillets aux noms et aux dates illisibles étaient au bord de l'abîme de l'entropie. Le Feu les y hâte et presse le pas vers le Renouveau.

**Tsyshyl** : Tsssss... commenta le sorcier, au bord de provoquer une discussion théologique.

*Ab'hass était, pour une fois, dans le même état d'esprit que le mage aux babouches.*

Le groupe pénètre dans une nouvelle salle<sup>(3)</sup> ornée avec un goût macabre. Dans les murs sont encastrés des moulages en plâtre de visages inexpressifs, tous saisis avec une précision remarquable. Sur le sol, des toiles d'araignées et des douzaines de bougies à moitié fondues. Les responsables sont des arachnides de taille raisonnables, au corps frêle et aux huit pattes grêles. Zigfrid se met à la recherche de mécanismes dangereux et Shingûz agite sa torche pour tenter de faire déguerpir les araignées mais la salle ne semble pas piégée : les masques mortuaires - tout comme les araignées - sont apparemment inoffensifs, si ce n'est que... les moulages de plâtre semblent suivre de leurs yeux sans pupilles les aventuriers.

Tsyshyl examine avec attention ces étranges masques mortuaires, pour faire passer sa mauvaise humeur, tandis que Zigfrid en tripote un par ennui. Ce dernier, appuyant ses doigts dans les yeux d'un des masques mortuaire à l'air revêché, a la surprise de les sentir s'enfoncer dans le mur. Aussitôt, avec un claquement, une partie du mur pivote, révélant un passage en cul-de-sac ! De l'autre côté, la paroi semble également amovible, et il suffit d'une simple pression pour la faire pivoter, révélant un couloir perpendiculaire...

A gauche, le couloir fait un coude et donne sur plusieurs rangées de portes. Sur elles, on a cloué une plaque en cuivre dont les inscriptions ont été dûment martelées. Alors que Sasha et son suivant passent devant une autre paire de porte, un bruit de raclement parvient à leurs oreilles. Il parvient de devant, d'une porte à gauche. La porte en question est repoussée sur le côté d'un coup sec et émerge de la crypte... les faces blêmes et putréfiés d'un groupe de zombies aux traits déformés par la non-vie ! En même temps, la porte se trouvant juste à leur droite commence elle aussi à pivoter sur ses gonds.

**Shingûz** : Arrière ! Arrière ! Créatures de la Pourissure !

*Ab'hass sort son symbole et tente de repousser les morts vivants.*

**Ab'hass** : Par les Saintes écritures, je vous bannis !

Mais les imprécations des deux prêtres restent sans effets.

## 18 Les "putréfractionnés"

**Ab'hass** : Par les Saintes écritures, mon imprécation est sans effet ! Que les prophètes nous gardent de ces abominations !

**Faïzzen** : C'est plutôt nos lames qui vont vous protéger...

**Shingûz** : Que le feu saint consume toute corruption !

**Adamis** : Rrrrrgh !

**Zambo** : Reculez, compagnons, Zambo va retenir ces putréfractionnés !

*Zigfrid s'esquive discrètement à l'arrière.*

Pendant ce temps là, l'elfe entonne un chant. De ses longs doigts graciles, un rai de lumière jaillit et va frapper le premier des morts vivants ! La créature réanimée s'effondre, le crâne percé par le trait magique de l'elfe. Furieusement, Zambo et Gnamor ferrailent contre les zombis mais ne parviennent pas à les jeter à terre du premier coup. Tsyshyl, toutefois, termine le travail et en envoie un autre se convulser au sol, réduisant leurs assaillants à cinq non-morts. Toutefois, la porte de la crypte adjacente à Faïzzen, qui s'était ouverte auparavant, déverse une horde de guerriers squelettiques sur le combattant ! Adamis pivote à sa droite pour faire front contre le nouveau danger en hurlant un juron silencieux et a tôt fait de briser les os du premier assaillant. Malheureusement, Faïzzen, cruellement atteint, tombe.

Alors que le Muet tente de refermer la porte après que Faïzzen ait repoussé le premier squelette, une main décharnée jaillit par l'embrasure et plante ses phalanges osseuses dans le cou, au défaut de sa capuche de mailles. Dans un gargouillis sanglant, le Muet s'effondre sur le sol ! Gnamor ne tarde pas à le suivre, et à peine a-t-il touché terre que les zombis du premier rang, avides de chair et excités par les premières effusions de sang, se jettent sur lui et lui déchirent la gorge de leurs dents déchaussées ! Zigfrid, effaré devant le carnage, se replie dans le passage secret, tandis que Tayel hurle : *"Fuyons tant qu'il est encore temps, ces imbéciles vont tous crever !"*

Mais l'affrontement est renversé par l'intervention du clerc de la Loi. *"Arrière! Retournez dans vos sépultures et laissez les vivants en paix!"* Auréolé de la puissance de la loi, Ab'hass semble se redresser. De toute sa personne émane la sagesse et l'assurance de la vérité que lui insufflent les neuf prophètes barbus. Les assaillants squelettiques refluent en désordre, rendus confus par une telle icône sainte. Ils gênent les mouvements de ceux qui n'ont pas été repoussés, permettant à Sasha de refermer avec un claquement l'épaisse porte de la crypte, non sans avoir au passage pu apercevoir les sarcophages ouverts. Mais les zombis, quand à eux, continuent d'assaillir le groupe.

**Zambo :** Gnameur! Ne mords pas!

*Shin'gûz se saisit du corps ensanglanté du Muet pour le mettre en travers de la porte et la bloquer ainsi.*

**Ab'hass** se tourne et hurle "Zigfriid, Tayeeel! Revenez! On a besoin de vous!"

*Tsyshyl pris de remords, dégainé sa dague et avance d'un pas décidé.*

**Ab'hass :** Par la barbe des prophètes! Il faut nous replier... Nous... nous devons abandonner nos compagnons tombés...

**Shin'gûz :** "Que les flammes consomment ces abominations!" crache le prêtre écarlate.

**Tsyshyl :** C'est un peu mon idée, même si elle n'a rien de théologique, remarque le sorcier en préparant une fiole d'huile.

Zambo recule pied à pied en essayant de repousser toute attaque. *"Schla!"* fait sa lame en s'enfonçant dans les chairs mortes du zombi, trop occupé à se repaître sur Gnamor pour se défendre. Shingûz, les mains encore rouges du sang du Muet, fait un vague geste en direction des morts-vivants, mais le doute est dans son regard... L'huile asperge trois des zombis grâce à un tir magnifique de Tsyshyl qui épargne Zambo. Quant à Ab'hass, il recule en brandissant son symbole et en récitant le nom des prophètes. Cependant, ses balbutiements et le geste imprécis du prêtre écarlate mettent en fuite trois autres des non-morts. Sasha en profite pour se précipiter vers Faïzzen et le traîne hors d'atteinte des créatures. Les deux monstruosité restantes se dirigent de leur pas mécanique vers les aventuriers, pataugeant dans l'huile rance, aussi la torche qu'Ab'hass leur lance les enflamme instantanément. La chair de leur jambes se craquelle sous l'effet de la chaleur et les zombis tombent à genoux, incapables de rester debout!

Et alors que des coups sourds retentissent derrière la porte de la crypte de droite, le groupe prend tant bien que mal la fuite dans les couloirs de Stonehell, traînant les corps inconscients de Faïzzen, de Zambo et du Muet et laissant derrière lui le cadavre de Gnamor. Les aventuriers se replient dans le sanctuaire de Saint Ras. Affecté par la mort de l'autre suivant de Zambo, Tsyshyl commente : *"Je sais bien qu'il était toujours affamé, mais terminer mangé par ses répugnantes parodies de vie, c'est bien cher payé pour ses péchés..."*. Quand tout le monde fut installé autour d'un repas dans l'abri de fortune, le sorcier suggéra : *"Il faut que revoyons notre approche tactique et stratégique."*, lançant un débat qui dura jusqu'au coucher de la nuit.

*Shingûz s'approche de Zambo et lui tend une étrange décoction à l'arôme entêtant.*

**Shingûz :** Bois, mon ami, que ceci soulage tes peines. Prie la Flamme de te donner sa chaleur!

**Ab'hass** se tourne vers Shingûz : "De quoi s'agit-il?"

**Zambo :** Gllllpps!

**Shingûz :** C'est une ancienne préparation, que je tenais du sanctuaire dont je viens. Je le gardais en réserve pour les jours difficiles. Je crois que c'est le bon moment.

*Ab'hass est impressionné par ce prêtre plein de ressources.*

**Shingûz :** En revanche, je ne pourrais plus y recourir à l'avenir, c'était ma dernière dose.

**Zambo :** C'est... ça chauffe dans la poitrine! Zambo a l'impression d'avoir bu de l'eau de feu, remarqua Zambo, se redressant soudain.

**Shingûz :** La Flamme brûle, mais sa chaleur purifie.

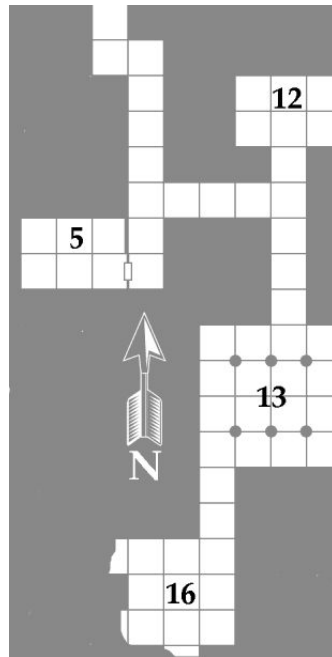
Les trois blessés requinqués, la discussion s'oriente sur la marche à suivre désormais. Zambo et Ab'hass désirent absolument retourner dans les cryptes pour venger Gnamor. *"Même si on retrouve un petit morceau, il faudra bien faire quelque chose. Sinon, son esprit va nous hanter."* explique Zambo. Mais Shingûz parvient à les convaincre de reprendre l'exploration là où ils avaient rencontré le Poignard Fuligineux.

**Zambo :** Fidèles compagnons, suivez Zambo!

**Sasha :** Non, Zambo, tu reste derrière avec ta grande hallebarde!

*Zigfrid pouffe d'un air grivois.*

*Sasha lève ses fins sourcils d'un air interloqué. Aurait-elle dit quelque chose d'idiot? La langue humaine avait parfois des subtilités qui lui échappaient peut-être...*



Dans une salle<sup>(12)</sup>, les aventuriers découvrirent les restes d'un très vieux feu de camps qui a laissé des marques de brûlure sur les dalles et un petit tas de cendre. Seule découverte notable, une inscription maladroite sur le mur est, qui disait en l'état : *"Je l'avais presque à portée de main ! Un rubis de la taille d'un poing..."*. Mais ce satané serpent géant l'a avalé tout entier". Sasha examine rapidement la salle à la recherche de passages dérobés qui auraient échappé à leurs concurrents, sans succès.

Alors que les aventuriers poursuivent leur progression, les torches du premier rang finissent par éclairer de leurs lueurs mouvantes des colonnes de grès massif, sans aucun ornement, qui soutiennent le plafond d'une salle<sup>(13)</sup> aux proportions conséquentes. Dans la pièce suivante<sup>(16)</sup> se dresse une barricade de gravats qui la sépare en deux. D'un côté les aventuriers, de l'autre des silhouettes massives et l'ombre d'un massif gong en bronze. Ceux qui ont l'oeil aguerris reconnaissent des orques armés d'arcs et de cimenterres.

**Shingûz** : Un moment ! Le Muet, reste près de moi, Zambo, derrière !

**Tsyshyl** : Qui d'entre nous parle l'orque couramment ?

*Shingûz s'avance, les paumes ouvertes devant lui.*

**Ab'hass** : Dame Sasha, sans doute... Les elfes connaissent généralement la langue de leurs ennemis héréditaires.

**Sasha** : Oui, oui !

**Shingûz** : Salut à vous ! Nobles fils des fournaises d'Utumno ! Je sais que la Flamme Noire a veillé à votre naissance sur les scories rougeoyantes de la civilisation ! Je suis Shingûz, adorateur de la Flamme à Six langues !

**Tsyshyl** : Shingûz comme négociateur, ... Tsss !, murmura le sorcier à l'attention de Ab'hass.

**Faïzzen** : Il cause bien le cureton...

**Ab'hass** : En effet, ce n'est peut-être pas judicieux... mais ça vaut peut-être mieux que l'elfe, s'ils comprennent la langue commune.

**Tsyshyl** : Il paraît que ces gens ont des préjugés, en effet...

*"Qui suis vous ?" tonna une voix rocailleuse. Puis suivit une interjection longue et peu agréable à entendre, pleine de sons durs et de consonnes marquées.*

**Tsyshyl** : C'est un peu rugueux, mais comparé à l'ogre, c'est presque fluide...

**Faïzzen** : (à mi-voix à Sasha) Qu'ont-ils dit ?

*Le conciliabule continuait. A sa dernière réplique, celui qui semblait être le chef des orques dévoila ses dents noires en souriant de manière sinistre.*

**Faïzzen** : (à voix basse) Je n'aime pas ça...

**Zigfrid** : Chhhht !

**Tayel** : ... On est vraiment obligé de rester ?

*Ab'hass lui jette un regard noir.*

**Adamis** : Shhhht !

*Faïzzen serre nerveusement la garde de son épée, mal à l'aise.*

**Shingùz** : Bien, retournons dans la salle des piliers, je vais vous expliquer. Ces créatures sont en guerre avec des hobgobelins qui leur disputent les couloirs sud. C'est la cause de leur dispositif de défense. Ils seraient prêts à nous livrer passage et nous laisser récolter les trésors trouvés, à deux conditions. Trois, disons.

**Zambo** : Mais on est pas des hobgobelins effrayants, nous, donc on peut passer, non ?

**Shingùz** : La première, que nous leur laissions libres les salles récupérées, sans les revendiquer pour nous mêmes.

**Ab'hass** : C'est raisonnable.

**Sasha** : Comme si nous voulions élire domicile dans leur trou puant !

**Shingùz** : La deuxième, que la main droite tranché de tout hobgobelin tué leur soit rapporté en trophée.

**Zambo** : On peut garder la gauche ?

**Zigfrid** : Tant qu'on peut garder l'or.

**Tsyshyl** : Tsss... quelle barbarie. La tête, passe encore, mais la main...

**Faïzzen** : Bah, c'est moins encombrant...

**Ab'hass** : Et quelle est la 3e concition ?

**Shingùz** : ... et troisièmement : l'Elfe ne passe pas. Ils étaient catégoriques sur ce point.

**Zambo** : Mais on ne doit pas leur livrer ?

*Sasha lève les bras d'un air outré.*

**Tsyshyl** : Ce serait dommageable...

**Faïzzen** : Et ces hobgobelins, ils sont nombreux ?

*Shingùz hausse les épaules.*

**Shingùz** : Je n'ai pas eu le temps de l'interroger. Sa patience commençait manifestement à se tarir.

**Tsyshyl** : Le sens de l'équité suggérerait que nous connaissions les conditions des hobgobelins... Peut-être ces hobgobelins, si effrayants soient-ils, sont plus ouverts à la gente elfique ?

