

Journal Encyclopédique de Sciaquavento (Episode 1 ; 11/11/2019)

A son arrivée au Royaume de Kelemvor, Sciaquavento attirera l'attention d'un grand nombre de ses serviteurs, curieux de savoir comment, finalement, la chance l'a quitté pour que la mort l'emporte. Et pourquoi le magicien était certain que la malchance précédait ses pas.

Les Origines du jeune magicien

14 Flammerige 1337 CV. Sciaquavento voit le jour dans le village de Pont d'Est.

Automne 1345 CV. Sciaquavento montrant des facultés intellectuelles tout à fait spectaculaires, ses parents l'envoient étudier à Corbentre. Il se fait admettre comme aspirant dans la guilde de Magie de la cité. Celle-ci dispense un couteux apprentissage.

Hiver 1356 CV. Les dévoués parents succombent à une épidémie de peste. Ils sont morts dans le dénuement le plus total, toutes leurs richesses ayant financé les études du jeune prodige Sciaquavento.

Hiver 1358 CV. Retour au domicile familial et début de son commerce. Sciaquavento échange contre pièces sonnantes et trébuchantes ses talents variés : scribe, réparateur de biens en tous genres (grâce à la magie), traducteur de texte et interprète auprès des marchands de voyage.

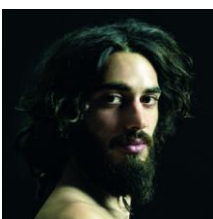
Chess 1358 CV. Sciaquavento provoque une série de désastres dans son village natal. Il en est banni et se rend à [Hlintar](#).



Héros malgré lui (chapitre 1)

Mirtul 1358 CV. Sciaquavento termine son exil à Hlintar. Il trouvera certainement du travail dans cette ville très commerçante et visité très souvent par les marchands étrangers et les habitants des grandes villes.

12 Mirtul 1358 CV. Sciaquavento s'installe aux services de [l'artiste-peintre Omar Tidec](#), noble de Hlintar.



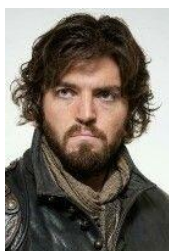
Omar tidec

15 Kythorn 1358 CV. Une tempête inouïe frappe la côte et les terres intérieures du Vaste. De nombreuses habitations sont abimées.

16 Kythorn 1358 CV. Les phénomènes météorologiques sont perturbés. Aujourd'hui le soleil s'est levé en plein ciel plutôt que de traverser l'horizon d'est en ouest.

15 Eléasias 1358 CV. Une grande lumière est apparue dans le ciel et semble avoir frappé Tantras, rendant la nuit moins sombre. Les morts du cimetière de Hlintar se lèvent et attaquent les habitants sous la forme de squelettes.

18 Eléasias 1358 CV. Voilà trois jours que les combats font rage dans Hlintar depuis la levée des Morts. Il est grand temps pour Sciaquavento de faire ce qu'il fait le mieux, fuir. Revenant d'un petit travail de copiste chez un sellier local, la seule issue était la porte de la ville et les champs, en courant à perdre haleine. Un groupe d'habitants s'est rapidement constitué. Sciaquavento ne se rendit pas compte alors de la chance qu'il avait. Le duo de guerrier illuskiens était de la partie et il comprenait leur langage. Hilde et Lothar sont de rudes guerriers. Avec eux se trouvait un employé d'écuries, pisteur efficace de Hlintar, le rôdeur Avathian. Enfin Nikof Kalash, gnome des collines du Vaste et visiteur régulier de la ville pour commercer, se joignit à la petite troupe.



Avathian



Hilde



Lothar



Nikov

Chacun reprenait son souffle, donnant sa version de la situation et son idée de la suite de la fuite. Alors que chacun discutait, Sciaquavento épia les alentours, anxieux à l'idée de repérer un autre danger. Une charrette et un cheval lancés à toute allure par deux hommes apeurés va croiser leur route.

Avathian et Nikof interviennent pour calmer les animaux emballés. Les deux marchands fuient des squelettes qui ont eu raison de leurs deux gardes. Tandis que les nouveaux arrivants reprennent eux aussi leur souffle et que plusieurs membres des fuyards tiennent leur monture, Hilde et Lotard se préparent à accueillir les morts-vivants. Ils sont prêts et impatients d'en découdre ; ils voudraient d'ailleurs rentrer dans la ville pour en combatte davantage. Avathian prodigue les premiers secours au comptable Jorge sous les yeux de son compagnon de voyage, Nivard le verrier.



Nivard

Jorge

Une fois les ennemis repérés par le jeune mage, les vikings se portent en première ligne aux côtés d'Avathian tandis que Nikof se perche sur le chariot et que Sciaquavento s'installe à l'arrière pour couvrir le blessé. Nivard attend également la possibilité de prêter main forte au combat mais les derniers squelettes rencontrés ont refroidi ses ardeurs. Deux de ses amis de voyage, Salvatore et Bjorn, sont morts sous les griffes des morts-vivants dans la même journée. Ils approchaient de Hlintar par la route de Corbentre.

Bien qu'ayant provoqué des blessures certaines à Hilde, les squelettes furent rapidement vaincus. Ces combattants hors-pair réunis autour de Sciaquavento sont d'une efficacité intéressante. La petite troupe décide de continuer à s'entraider. Ce qui compte est la survie de tous face aux envahisseurs morts-vivants. Selon Hilde et Vento, ces créatures sont souvent l'œuvre de quelque puissance divine maléfique ou d'un nécromancien. Nivard est très impressionné par l'efficacité de la petite bande fraîchement formée. Il voudrait d'ailleurs profiter de la situation pour se faire aider à récupérer les cadavres de ses amis.

Avathian et Nikof se portent volontaires pour aider. Le premier va avancer à cheval avec le verrier tandis que Nikof va guider le chariot de Jorge, toujours sévèrement blessé et installé à l'arrière du chariot rempli de marchandises divers de camelot. Chacun avance à son rythme et la bande se donne rendez-vous sur le lieu de la première attaque des squelettes. Les cadavres des deux gardes sont effectivement à l'endroit indiqué par Nivard. Leurs dépouilles seront ramenées à Corbentre tandis que leurs possessions sont empruntées par Nikof et Avathian le temps de remettre dépouilles et équipements à leurs familles respectives. Avathian récupère une armure de cuir clouté tandis que Nivard récupère la bourse du jeune guerrier. Il récupère également tout l'équipement de Salvatore : son journal, une bourse cachée (12 po, 19 pa, 14 pc), une dague et un épéu. Sa mule transporte des légumes non-périssables, 2 tonneaux de bière, 1 jambon entier et 2 pains de voyage.

Suite à la récupération des cadavres, une importante décision doit être prise par le groupe de survivants. Et maintenant, que faire. Il semble naturel que Sciaquavento conseille le groupe dans ses réflexions. Il sera sans doute aisé de retourner dans Hlinter maintenant que plusieurs braves guerriers sont réunis. Et il serait courageux de sauver messire Omar Tidec, artiste-peintre employeur de Vento. La proposition semble convenir à tout le monde et le groupe rebrousse chemin vers le bourg. Les portes d'entrée sont entrouvertes et les fumées de plusieurs incendies sont visibles au-delà des palissades. Nikov accepte sans hésitation de suivre les conseils du jeune mage et se rend à l'entrée de la ville en éclaireur. L'idée était très bonne car le gnome seul est tombé dans l'embuscade des squelettes. L'ensemble de la troupe n'aurait pas survécu à un tel assaut, surtout pas les plus faibles comme le blessé et le scribe. Nikof, isolé, a pu s'en sortir grâce à sa grande agilité. Avathian, Lotard et Hilde arrivent rapidement sur le lieu du combat.

Une nouvelle bataille se déroule au milieu de la porte d'entrée du village. Après quelques passes sanglantes pour Nikov et Hilde, les squelettes sont repoussés par la puissance de l'énergie positive canalisée par la prêtresse de Tempus. Heureusement que Sciaquavento eut la présence et la noblesse d'esprit d'offrir ses potions de soins pour sauver la mère de Lothar, tombée deux fois au combat et deux fois relevée par le chétif et le couard. Tandis que Jorge attend dans le chariot retourné dans le sens de la fuite, la petite troupe s'enfonce dans la ville vers la demeure de Messire Tidec. Sa présence est confirmée par une troupe de squelettes tentant, en vain pour l'instant, de pénétrer dans l'atelier du peintre. Ce troisième affrontement entre vivants et morts se terminent de manière heureuse. Les capacités de repousser les morts et celles de détruire leur os ont prouvé que les illuskiens étaient de vaillants compagnons. Heureusement que Sciaquavento parle leur langue.

La petite troupe est accueillie par l'employeur du magicien. L'oie qui le suit constamment semble chez elle dans cette demeure. Le peintre est excité et semble perdu dans ses pensées créatives. Il montre quelques toiles que le maître a peintes pendant l'attaque du village. Les tableaux sont des chefs-d'œuvre. Ils détaillent de manière très réaliste et émouvante la victoire de la mort sur la vie. Leur sauvegarde sera l'argument de Sciaquavento pour forcer son maître à fuir. Tandis que Nikov se charge de récupérer des provisions dans le garde-manger, les toiles sont précieusement emballées pour être placées dans le chariot. Il est sans doute temps de fuir pour Corbentre, ou bien y a-t-il autre chose à faire.



Œuvres de Omar Tidec, série « l'attaque de Hlinter »