

Les Terres Balafrées

Campagne de la Renaissance



Campagne écrite et masterisée par MJ Ludo
Correction MJ Nath

<http://perso.wanadoo.fr/gnock/>
<http://lens.anthony.free.fr/>

Act I

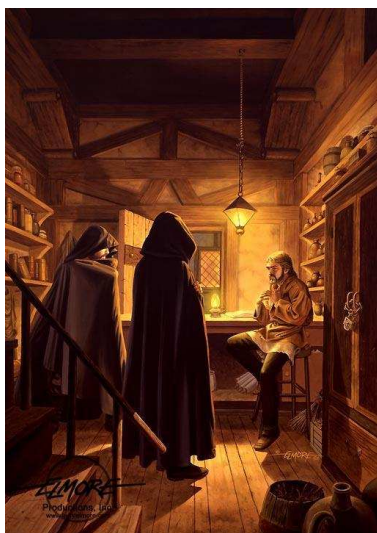
Zizanie à Huit-Pierres ou comment déclencher une guerre grâce à la manipulation

Depuis peu, des villageois semblent avoir remarqué la présence d'elfes du côté humain du fleuve-frontière qui sépare Darakeen de la forêt rougeoyante. Et plus inquiétant encore, certains villageois ont disparu, et des convois ont été attaqués.

Le roi de Provark, royaume sur lequel s'est produit ces événements, décide d'envoyer sur la frontière un espion. Quelques jours plus tard, sans nouvelles de lui, il envoie un nouvel agent là-bas, accompagné d'un mage impérial qui connaît bien les elfes, ce dernier étant stationné avec son régiment dans l'est. Amener des troupes armées sur le fleuve-frontière pourrait être mal interprété par les elfes s'ils s'avéraient être innocents de ces disparitions : il faut donc bien vérifier la véracité des événements.

En attendant des nouvelles de ces 2 agents, des régiments vont être mobilisés, prêts à contrer une invasion elfe.

Dorian de Tibur, membre de la garde spéciale de Provark, et Oberon Fogwood, mage impérial, se retrouvent dans un village à une vingtaine de kilomètres de Huit-Pierres. Les présentations sont austères, il faut dire que l'hygiène du mage hirsute semble assez douteuse, tandis que le côté hautain et citadin de Dorian rafraîchit le tempérament jovial du mage. Plus tard dans l'auberge, Dorian retrouve un visage connu, Hector Vilchaine, un élu de Chardoun et mercenaire, qu'il a rencontré naguère. Les salutations sont fraîches. Hector qui s'asseyait non loin d'eux, entend parler de faits étranges à Huit-Pierres. Visiblement ce village ne lui semble pas inconnu, et il semble vouloir accompagner le groupe. Devant la réticence des 2 agents il décide de partir seul le lendemain.



Le jour suivant, dans l'auberge bondée de Huit-Pierres, l'ambiance est chaude. Les paysans, après une dure journée de labeur, se retrouvent pour oublier leurs tracasseries quotidiennes. Mais la bière tiède ne semble pas faire oublier les événements récents, et l'attaque d'un convoi par ces « païens d'elfes » est au centre de toutes les conversations. L'arrivée des 2 émissaires officiels de l'Empire est vue comme une bénédiction. Il ne fait aucun doute pour le bourgmestre, comme pour le reste de la population, qu'une invasion elfe s'annonce, et que ce sont des éclaireurs qui kidnappent des villageois, sûrement pour les interroger.

Sur la dernière attaque, le mage Oberon semble sceptique : pour lui la flèche d'origine elfe retrouvée sur les lieux n'est pas une preuve flagrante. Quand à Dorian, son instinct lui dit que quelque chose de plus trouble se cache ici. Bizarrement, il ne vient à l'idée d'aucun villageois une autre possibilité qu'une attaque elfe, leur entêtement est impressionnant. Le bourgmestre propose une escorte pour les conduire sur les lieux de l'attaque, en la personne de Fadak le tanneur qui connaît bien les lieux, et Hector venu à dos de mule : il faut absolument que les émissaires restent en vie afin de ramener la nouvelle de l'attaque elfe imminente à la Capitale.

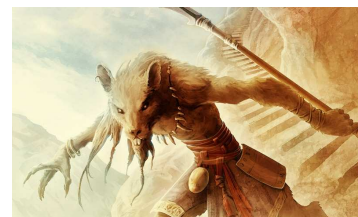
Au-delà d'une vieille tour détruite, à quelques centaines de mètres dans la forêt, un chariot est retrouvé, abandonné, et criblé de flèches d'origine elfiques. Il appartient au convoi qui a été attaqué. Les autres chariots du convoi, encore en état d'être poussés, ont été ramenés au village leur explique Fadak.

Mis à part cela, le site du carnage est difficilement repérable : la végétation semble plus luxuriante qu'elle ne devrait l'être, comme si la nature elle-même avait perpétré l'attaque. On peut remarquer diverses traces d'animaux sauvages, mais la nature a été préservée malgré ces attaques magiques, et cela sans trace d'une quelconque magie profanatrice. Hors seuls les mages elfes sont capables de ne pas puiser dans l'énergie environnante, et de préserver la nature... la thèse des villageois semble donc être corroborée.

Toujours sceptiques, et abandonnés par Fadak dont la mauvaise humeur pesait sur le reste du groupe, les enquêteurs, escortés d'Hector, décident d'aller sur la berge. Ne voulant tenter une traversée sur une barque prenant l'eau, et poser pied dans cette forêt qu'on dit vivante et hostile aux étrangers, ils rebroussement chemin et retournent

au village. Là, ils rencontrent frère Anton, initié de Syhanna la Dame des Champs. Celui-ci est arrivé il y a peu de temps, mais semble avoir conquis le cœur de tous les villageois. Les enfants voient en lui le grand-père idéal, quand les adultes voient en lui un sage et un homme de confiance. C'est alors que des cris d'enfants retentissent.

Les enquêteurs courent vers le bosquet avoisinant. Ils tombent nez à nez avec des Chaars, des créatures nées de la puissance du Dieu Vahngal le Destructeur, qui tentent de kidnapper un enfant. Un combat commence alors, à grand coup d'éclairs et de toiles d'araignées créés par la magie Obéron, ainsi que de moulinets du fléau de Tibur, et de la chaîne cloutée d'Hector. Les Chaars semblent insensibles aux lourdes pertes subies, et résistent vaillamment, dirigés par leur druide qui use de sorts de la nature, et de corruption d'animaux. Ce dernier arrive à s'échapper.



L'état de l'enfant kidnappé est critique, et les agents impériaux sont blessés. Tandis qu'Hector semble voler l'énergie vitale des cadavres des Chaars pour se guérir, Tibur prend dans ses bras la frêle enfant pour l'amener à Frère Anton.

Celui-ci prodigue avec douceur dans l'enceinte de sa chapelle quelques onguents, et en fait profiter Obéron et Tibur, en s'excusant de ne pouvoir user de soins magiques : il n'est qu'un simple initié. Tibur, dévoué au Dieu-Tyran Chardoun, semble décontenancé par l'aura chaotique qui transparaît de la chapelle. Quant à Hector qui arrive sur ces faits, il est pris d'une nausée incontrôlable en montant la première marche du parvis. Pensant que l'insipide déesse Syhanna, dont il croit percevoir l'aura chaotique, refuse la présence d'un élu de Chardoun, il est pris d'une colère noire, et tente de dissiper la magie protectrice de ce lieu. « Par Chardoun, personne ne m'empêchera de rentrer là où je souhaite aller. », et Hector se met à incanter, devant ses compagnons médusés de sa prompte réaction. Pendant la brève fraction de seconde où son sortilège tente de dissiper la protection qui semble agir la Chapelle, il voit le prêtre devenir flou ; le sang d'Hector ne fait qu'un tour et il charge sans explication Frère Anton avant de l'immobiliser d'une belle clé de bras sous le regard effaré de ses 2 acolytes.

Ces derniers tentent d'user longuement de diplomatie avec « le fou », mais sans succès. Hector crie, triomphant, qu'il tient un fourbe diabolique sans donner plus d'explications. Des échanges houleux fusent, quand Hector met autour de Frère Anton un collier sensé rendre apathique n'importe quel humain le portant. Tandis que les villageois armés de fourches se rallient à Obéron et Tibur et menacent la vie d'Hector, celui-ci voit le frêle prêtre réussir à se libérer de sa prise musclée. Il a malgré tout le temps de lancer sa chaîne hérissée de pointes sur la cheville du prêtre qui tombe sur le sol, avant de recevoir quelques coups de fourches, et un coup de fléau.



Quand Frère Anton se relève, il a perdu son visage poupon et sa bonhomie pour celui émacié et cadavérique d'un prêtre à l'aura malfaisante qui en appelle à la puissance de Vahngal. Un combat s'engage alors, et les 3 étrangers au village font front uni contre cette menace insidieuse qui a réussi à pervertir tout un village tout au long de ses derniers mois. Frère Anton brandit alors un sceptre et incante. Un nuage apparaît au centre de la foule regroupée en bas du parvis, et les villageois tombe un à un. Il fait alors appel aux puissances infernales et tente de faire relever ces morts le temps du combat, mais il est prestement arrêté par une nuée de projectiles magiques lancés in extremis par Obéron, avant que Tibur et Hector ne profitent de cette perte de concentration pour lui asséner des coups mortels. Mais à chaque mort, cet adversaire semble renaître du sol de cette chapelle désacralisée. Tandis qu'Hector en appelle à la puissance mystique de Chardoun, et que Dorian frappe sans relâche de son fléau, Obéron use de tous ses sortilèges pour détruire le prêtre malfaisant.

Comprenant que la puissance de l'entité se situe dans le sceptre de nécromancie que brandit fièrement l'ennemi, les héros arrivent à le détruire avant qu'Obéron dans un timing précis ne fasse écrouler toute la Chapelle dans une énorme explosion.

Le prêtre damné semble avoir été définitivement détruit.

L'emprise que celui-ci a bâtie jour après jour sur les villageois semble fondre, et ces derniers, libérés du joug mental, retrouvent doucement leurs esprits et acclament leurs sauveurs et plus spécialement Hector qui a démasqué le félon.

Le lendemain, une petite garnison arrive pour ramener l'ordre dans le village, tandis qu'une délégation part sur la rive elfe afin d'expliquer la présence de troupe si proche de leur frontière. Pendant ce temps, plusieurs escouades partent traquer les Chaars qui n'avaient pas été vu dans la région depuis quelques années.

Les indices semblent démontrer qu'Frère Anton était un prêtre damné de Vahngal, une entité reniait par une divinité et revenu à la vie, afin d'exécuter une unique mission : semer la trouble et dans le cas présent, sûrement forcer la guerre entre les humains et les elfes.

Act II

Disparition d'une Princesse Ou comment chambouler l'équilibre des puissants

Suite aux événements de Huit-Pierres, Obéron s'est vu proposer par la milice de Provark un poste en tant que mage de guerre. Renforçant le très faible effectif de mages royaux, il accompagne la milice dans leurs enquêtes, et dans le maintien de l'ordre, tout en servant occasionnellement de professeur de magie, afin d'initier les miliciens aux affrontement avec des lanceurs de sort.

Hector, qui a permis au culte de Chardoun de prendre pied dans les campagnes, passe quelques semaines au temple de Provark, et rend compte des événements aux supérieurs de son ordre. Sous la pression du clergé de Chardoun, qui semble bien implanté dans la Capitale et surtout dans la milice, il est engagé par Clairmont, le chef de la Garde Spéciale du roi, pour aider en tant qu'indépendant la milice dans quelques enquêtes épineuses, et escorter quelques dignitaires.

Enfin Dorian continue son travail dans la Garde Spéciale, s'occupant de remettre dans le droit chemin quelques nobles indisciplinés. Alors qu'il rentre d'une visite courtoise à un bourgeois du quartier marchand, il est pris dans une altercation entre la princesse Clovia, unique enfant du roi, et un des gardes du palais. Celui-ci, peu fier, tente d'empêcher la princesse de se rendre seule à la lisière des bas quartiers. En effet, elle semble avoir semé son habituelle escorte. Le garde voit comme un miracle l'arrivée d'un gradé, et remet la princesse au bon soin de Dorian. Ce dernier envoie chercher 2 gardes pour escorter la Princesse au temple d'Ildra, sainte patronne des femmes bafouées et des liaisons secrètes.

La nuit vient à peine de tomber, quand le trio est une nouvelle fois réuni, dans le bureau de Clairmont. Celui-ci annonce que Clovia a été kidnappée sous le nez de ses 2 gardes. Ces derniers, interrogés, expliquent que sur la route du retour, dans une rue marchande, un jeune garçon s'est approché de la Princesse pour lui tendre un petit coffret en bois surmonté d'une fleur stylisée. Pensant à un piège, un des gardes s'est éloigné et a ouvert prudemment le coffret dont la partie supérieure lui est restée dans la main. L'obscurité a englobé d'un coup la rue éclairée pourtant régulièrement de lampes. Une fois éloigné de la zone d'ombre, le garde, de même que son collègue ne put que constater la disparition de la princesse.

Clairmont annonce que le roi, bien qu'en visite à la capitale impériale, est déjà au courant de la disparition. La Princesse ayant déjà été kidnappée il y a quelques mois, sa nouvelle disparition doit rester secrète, pour éviter que les ennemis politiques du roi n'utilisent cet événement pour discréditer la couronne par l'incompétence de sa garde.

Le trio et Clairmont passent en revue les mobiles qui se trouvent être légion : rançon, déstabilisation politique, pression sur le roi... la Dounanhne ne semblait pas étrangère au premier enlèvement, serait-ce elle ? La Guilde des Voleurs, qui a fait un pacte avec les Autorités, l'aurait-il rompu et se serait-elle mise à effectuer des crimes en dehors des bas quartiers ? L'étrange meurtrier qui semble utiliser des cadavres de femmes pour sa magie aurait-il enlevé l'une des femmes les plus précieuses du royaume pour quelque sombre rituel ?

Obéron inspecte le coffret décoré d'une fleur stylisée, et demande à rencontrer l'herboriste du palais. Ce dernier identifie après de longues minutes la fleur, une Ipistolys, fleur décorative très rare au parfum suave, qui pousse dans les marais de Dounahne ou du nord de Darakeene. En parallèle, l'historien royal, un nain à l'humeur ombrageuse, fait des recherches pour identifier les familles dont l'ipistolys orne le blason.

Pendant ce temps, Dorian part en ville à la recherche d'informations.

Le soleil se lève lorsque les 3 enquêteurs se retrouvent sur les lieux de l'enlèvement. La tunique de Dorian semble avoir subi quelques accrocs pendant la nuit, mais son sourire serein laisse entendre que ce n'est rien de grave. Quant aux informations qu'il aurait pu glaner, il n'en dit mot.

Après inspection des bouches d'égouts, il semble que divers accès pour quitter la rue soient possibles à ceux qui ont les clés de verrouillage des plaques, qui sont changées dans ce quartier commerçant toutes les quinzaines pour éviter de faciliter le travail des voleurs de la Guilde. Obéron, le mage à l'hygiène douteuse, propose une « visite » des égouts pour y trouver une marque de passage de la princesse ou de ses kidnappeurs, mais sa

proposition ne semble pas trouver écho chez ses partenaires. Quelques marchands commencent à sortir leurs étals ; le trio en profite pour les interroger. Les personnes proches de la zone d'obscurité semblent avoir été pris de tête après l'apparition de celle-ci, ce qui permet à Obéron d'affirmer qu'un sort a été lancé une fois la princesse échappée à la vue de tous. Poussant plus avant leurs interrogatoires, un marchand annonce avoir vu un jeune garçon courir seul dans la rue, tout en parlant. Une hypothèse germe : la princesse aurait-elle disparu, sous le couvert d'un sort d'invisibilité lancé dans la zone de ténèbres ? Aurait-elle été consentante ? A moins que ce ne soit son kidnappeur qui était invisible...

Le trio décide de poursuivre son inspection dans le bas quartier, au temple d'Ildra. Une querelle théologique fait rage sur le chemin : que la fille d'un adepte de Chardoun, le saint patron des Puissants, si illustre que le roi, puisse aider les femmes bafouées et misérables du bas quartier était une offense à la « piété » du peuple de Provark. Tibur explique qu'Ishtar, son père, a toujours regretté que Clovia ne naisse pas homme. Il s'est désintéressé de son cas à sa naissance, et a accepté la lubie de sa fille après quelques longues disputes stériles. D'après leurs renseignements, la princesse semble avoir eu l'illumination, une fois libérée de ces précédents kidnappeurs par la Guilde des Voleurs, de devoir aider les nécessiteux. En effet, faute d'indice, la Garde Spéciale avait fait appel à la Guilde et à son réseau de renseignements pour retrouver la princesse. Ce qu'elle fit avec succès.

Entre deux diatribes virulentes à l'encontre des faibles, Hector sent qu'il est surveillé. Il dissimule sa recherche d'aura magique, et semble ressentir une présence sur un toit environnant à la limite de sa perception; quelques secondes plus tard celle-ci s'est retirée. En alerte, les investigateurs font le tour de la Chapelle qui ne semble avoir que deux issues, tout en surveillant les passants et les toits.

La démarche auprès de sœur Clara d'Ildra fut des plus brèves, le ton montant rapidement entre l'élu de Chardoun, et la prêtresse d'Ildra. Sous la menace d'une rencontre moins diplomatique avec les autorités, elle dévoile néanmoins les activités de la fille d'Ishtar au sein de cette chapelle entourée de mystères: quelques donations sous forme de bijoux ou bibelots, soins et réconforts des femmes meurtries... Aucun homme ne semble avoir rencontré la princesse ici, d'ailleurs les membres du sexe fort ne peuvent pénétrer dans l'enceinte du temple sans une « bénédiction d'Ildra ». Clara termine la conversation en demandant en échange de son aide, que les autorités surveillent plus assidûment les alentours de la chapelle, car elle a repéré une présence qui surveille depuis peu le bâtiment, sûrement un mari jaloux ou un maquereau.



Afin de confronter leurs opinions, ils décident de s'arrêter déjeuner dans une auberge à la lisière du bas quartier, le « Chien qui gueule » recommandé par Dorian, et d'après lui réputée pour ces saucisses de sanglier, si cher au cœur d'Obéron. Malheureusement, seuls quelques patates et flageolets accompagnés de mouton sont au menu, servi avec un vin fin, détonant avec le style populaire affiché de l'établissement. Dorian profite pour aller dans l'arrière-cuisine dire bonjour au tenancier qu'il connaît. Le repas se termine quand Dorian revient. Visiblement sa discussion avec son ami l'a plus ou moins convaincu que la Guilde, qui est un mal nécessaire dans cette ville d'après le Roi, n'est pas responsable de l'enlèvement.

Il est vrai que le Roi tolère les agissements de la Guilde dans les bas quartiers, en échange de la tranquillité de ses citoyens plus fortunés et de l'utilisation de son service de renseignements. Néanmoins, depuis quelques jours, le chaos règnerait au sein de la Guilde: un coup d'état a renversé le nouveau chef. Devenu chef à la mort de son père il y a 2 mois, il semble gérer timidement les intérêts de la Guilde. Ses membres, las de son inaction, de sa passion pour la Magie et de ses idées idiotes pour remodeler les objectifs de cette institution criminelle, ont décidé d'écourter son « mandat ». Il serait actuellement en fuite, et un flot de successeurs potentiels est sur la brèche.

Les enquêteurs, repus, repartent vers le palais, afin d'avoir des nouvelles de l'historien royal. Mais rencontrant une troupe de miliciens, ils apprennent que l'on vient de retrouver sur les docks 4 cadavres pour le moins étranges. Le trio décide de les suivre. Entre deux entrepôts, 3 corps habillés de cuir sombre rongés par l'acide, et un autre qu'Obéron identifie comme un zombie sont là. Le bois et les pavés dans une large zone circulaire semblent eux aussi rongés. Le « zombie » était en dehors de cette zone et semble avoir été détruit par des carreaux, sûrement tirés par les 3 autres. Obéron repère minutieusement les lieux, et se souvenant de ses cours à l'Université de Magie de Méliade est convaincu que c'est le sort de « Tempête de Sang » qui a provoqué la mort des 3 humains, un sort de nécromancie assez puissant et peu commun. L'arrivée de gardes privés surveillant des entrepôts voisins semble avoir mis en fuite le lanceur de sort. Les spéculations vont bon train : cette affaire est-elle liée à la disparition de Clovia ?

Préférant ne pas abandonner la moindre piste, ils partent se renseigner un peu plus sur les étranges rituels commis dans et à la lisière du bas-quartier : en majorité des femmes, tuées à intervalles presque réguliers de l'ordre de 6 à 7 jours, et cela depuis 2 mois. Ils se dirigent vers le temple de Némoragga, où repose le dernier corps, celui

d'une jeune femme qui fréquentait le temple d'Ildra depuis que son mari la battait. Le corps est desséché, et a pris une couleur légèrement bleuâtre. Le plus frappant est la marque de strangulation qui orne son cou, et qui semble être faite par des petits piques, peut-être des barbelés. Le prêtre qui a pratiqué l'autopsie, et qui semble connaître assez bien la magie pense qu'il s'agit d'un rituel, et au vu des traces plus colorées sur le cou, il pense que la vie de la victime a été prise et peut-être même emmagasinée à travers l'objet qui a déchiré son cou. Quant à l'objet utilisé, Obéron remarque que la chaîne cloutée d'Hector, souvent utilisée par les esclavagistes ou les extrémistes de Chardoun aurait pu faire ce genre de dommage,

Sur le chemin vers le palais, le trio est accosté par un jeune homme « Un homme vient de me payer pour vous dire que Clovia est en danger, et a été kidnappée par les frères Casparis, des gens de la Guilde ». L'homme semble mal à l'aise devant le regard suspicieux des 3 hommes intimidants qui le scrutent, et serait parti sans la poigne musclée d'Hector. Interrogé par le trio, il décrit l'homme qui lui a donné 10 pièces d'or pour ce message. Dorian arrache sa bourse et compte les pièces qui en tombent : près d'une centaine et un petit joyaux, un joli pactole pour un homme habillé si modestement. Obéron l'interroge, mais semble plus que sceptique quand l'homme énonce qu'il est équarisseur de coques de navires, tandis qu'Hector trouve les mains trop fines et trop nettes pour celles d'un menuisier.

En rappelant que son instinct ne l'a jamais trompé, Hector met ses fers d'apathie autour du cou du mystérieux messenger, et décide de l'emmener au temple. Mais quelques mètres plus loin, il repère une silhouette qui semble les surveiller, faisant mine de regarder une vitrine. Hector avertit ses collègues : la frêle silhouette se met à courir. Tandis que Dorian tente de lui décocher un carreau, Obéron projette une toile gluante : la vitrine est engluée, mais l'individu par un habile saut derrière l'étal a réussi à l'éviter. Hector fend le sol de sa chaîne, dont l'onde de choc atteint l'adversaire sans réussir néanmoins à le faire trébucher. Dorian décide contre l'avis de ses coéquipiers de poursuivre dans les ruelles la frêle silhouette ; Hector et Obéron décide, eux, d'emmener leur suspect en lieu sur le plus proche, le temple de Chardoun.



Les virages et les ruelles s'enchaînent, et c'est un Dorian à bout de souffle qui pénètre dans une impasse peu large. Obnubilé par la silhouette du rabatteur montant habilement une gouttière de l'une des grandes maisons entourant la ruelle, il ne perçoit que trop tard à une vingtaine de mètres devant lui une grande palissade en bois, cachée au niveau du sol par une zone de noirceur tourbillonnante grande comme un homme. Une incantation prononcée dans un dialecte étranger avertit Dorian du danger imminent, celui-ci a juste le temps de se concentrer avant de recevoir de plein fouet une lance d'énergie bleutée, qui le laisse indemne. Une seconde incantation bloque l'accès à l'impasse : un mur d'os vient de fermer en quelques secondes la seule issue. « Dis moi où est la princesse, ou cette impasse sera ton tombeau » menace la zone de ténèbres.

Sur de lui, Dorian charge, recevant de plein fouet quelques éclairs, qui le ralentissent à peine. Mais pénétrant dans la zone, il se voit confronté à ses plus profondes peurs. Fuyant la zone, il retrouve ses esprits devant le mur d'os, les mains ensanglantées d'avoir tenté de se frayer un chemin à travers les ossements, et les cordes vocales brûlantes de ses cris de terreur. Retrouvant son calme, et ramassant au passage son fléau, il se redirige dans la zone, recevant au passage une nouvelle lance d'énergie qu'il ne peut éviter ; mais même action, même effet, son esprit affaibli par sa précédente immersion dans la zone d'ombre, il refait marche arrière. Obéron inquiet de ne revoir son ami, a suivi le chemin de caisses tombées, d'étals renversés et de passants énervés, et se précipite en entendant les cris d'effroi poussés par son compagnon. Il arrive enfin devant le mur, et peut voir par un interstice Dorian affaibli et blessé, pris au piège d'une nuée de projectiles magiques. Avertissant ce dernier, il incante un éclair qui désintègre une partie du mur d'os, avant de frapper la zone d'ombre d'où s'échappe une plainte de douleurs.

L'ombre s'échappe par une issue préalablement pratiquée dans la palissade et s'éloigne, tandis que la frêle silhouette protège ses arrières en tirant des carreaux depuis le toit. Dorian, qui a repris ses esprits en buvant d'une traite une potion de soins, s'élance dans le trou de la palissade, sous un « Arrêtez, ne refait pas la même erreur » lancé par Obéron. Mais l'impulsif Dorian continue, et à peine franchie la palissade s'active une glyphe : il tombe à genoux, pris dans un nuage toxique. Combatif, et ne voulant laisser partir son adversaire sain et sauf, il s'élance malgré tout, crachant ses poumons sous l'effet du poison, suivi par la silhouette sur les toits. Obéron déconcerté devant l'obstination des adeptes de Chardoun, décide de rejoindre Hector au temple de Chardoun.

Une guerre d'embuscade s'enchaîne entre l'habile voleur et Dorian, les carreaux pleuvent entre le toit et la ruelle, laissant toute latitude au magicien de s'enfuir vers le sud de la ville, et la côte. Presque terrassé par les carreaux, de l'arbalétrier, Dorian voit sa fin venir. Sur de lui, le voleur laisse voir son visage caché par un capuchon, en réalité celui d'une femme. Elle descend rejoindre Dorian pour mettre fin à son agonie, abandonnant l'arbalète pour sa rapière, quand Dorian a un sursaut de vigueur en se voyant si faible devant cette femme si sûre d'elle. Il la maudit par le pouvoir de la parcelle de sang divin qui coule en lui, avant de tenter de la frapper... mais sans succès. Épuisé et se sachant mortellement blessé, Dorian active le tatouage magique qui orne son front, lui donnant les

forces nécessaires pour affronter dignement la mercenaire. Surprise cette dernière ne voit pas venir les coups rapides et puissants de Dorian ; la riposte est timide tant les grands moulins du fléau de Dorian sont intimidants, à moins que ces tremblements ne viennent de la fureur de Chardoun qu'a projeté tantôt son adversaire. Bien que sur la défensive, un dernier coup, porté par toute la haine et la fierté de Dorian, la met à terre ; elle tombe morte, la nuque brisée, aux pieds de Dorian lui aussi aux portes de la mort. Inspectant plus en détail son adversaire, il s'aperçoit que c'était une jeune femme brune au teint mat qui lui donna tant de fil à retordre. Il boit une dernière gorgée de sa potion de soins, et d'un pas traînant part vers le temple le plus proche, afin d'y trouver des soins.

Pendant ce temps, le curieux messenger a été prestement emmené dans les rues, apathique grâce à l'étrange collier dont l'a affublé Hector. Arrivé dans les sous-sols du temple de Chardoun, celui-ci est dépouillé de ces objets magiques, et installé sur un chevalet avant de subir la question par un Hector qu'Obéron a du mal à modérer. Lors de la séance de questions, le prisonnier vit le sort qui dissimulait sa véritable apparence disparaître.

Bon gré, mal gré, le messenger révèle être Lucius, l'ex-jeune chef de la guilde, et raconte qu'amoureux de la princesse depuis sa libération il y a quelques mois, il a commencé une idylle avec elle sous le couvert de la prêtresse d'Ildra et de son temple aux nombreuses entrées souterraines. Se sachant sur la sellette, le jeune naïf a affrété un bateau pour partir loin de Provark, et se sentait de taille pour demander à sa douce de l'accompagner. Prudent, il n'alla pas rejoindre Clovia au temple d'Ildra, le sachant sous la surveillance de ses ennemis, et préféra la kidnapper à son retour au palais grâce à son Art. Le plan réussit et ils se mirent à l'abri dans une de ces cachettes supposées sûres. Mais rien n'est secret pour un voleur, et les frères Caspari qui voulaient ramener sa tête, eurent l'agréable surprise de trouver une princesse de sang royal avec l'inconscient amoureux, qui avait du mal à faire admettre son idée de départ à sa dulcinée qui se sentait pour le coup réellement séquestrée. Lucius réussit de justesse à s'enfuir grâce à sa magie, mais sans pouvoir libérer Clovia.



Et c'est sans grimoire, usé par son escapade nocturne, qu'il décida en dernière alternative de demander l'aide des enquêteurs, en se faisant passer pour un simple messenger. N'est pas baratineur qui veut...

Dorian, qui avait reçu les secours des frères de Chardoun, rejoignit Obéron et Hector, après une altercation avec les prêtres du temple qui refusaient de le guider au prisonnier. La dissension dans le groupe commença...

Il est tard dans la soirée quand Clairmont apprend toute l'histoire de la bouche de ses 3 enquêteurs, et veut plus que jamais une totale confidentialité sur cette affaire : que la fille du roi soit tombée sous le charme du chef de guilde... que demander de pire ? Entre temps, une rançon de 20 000 pièces d'or est arrivée par courrier. Clairmont n'a aucun doute que les têtes brûlées de la guilde mettront à exécution leurs menaces de rendre petit morceau par petit morceau la princesse. Heureusement, Lucius a donné une piste afin de permettre de retrouver Clovia : surveillant ces subordonnés qui semblaient profiter de son inexpérience, il avait malgré tout glané des informations sur les caches de contrebande des uns et des autres. Les frères Caspari garderaient quelques objets de valeur dans un entrepôt à l'allure délabrée, quai 13 sur les docks. Le trio reçoit carte blanche pour résoudre cette affaire.

Une discussion houleuse s'ensuit entre Hector et Clairmont, quand ce dernier apprend que le prisonnier se trouve encore entre les mains des prêtres de Chardoun, arguant qu'un prisonnier détenant par sa fonction tant d'informations ne peut et ne doit pas être ailleurs que sous la garde royale. « Le culte de Chardoun ne doit pas oublier par qui il est devenu la religion d'état. ». S'ensuit une discussion violente sur les capacités des autorités de Provark et de ses hauts fonctionnaires avant qu'Hector ne quitte la pièce.

Obéron, qui connaît bien les membres de la milice pour y être leur formateur, part constituer une petite troupe d'hommes armés pour aller sur le quai 13. Pendant ce temps, Dorian va contacter ses relations pour apprendre plus sur cet entrepôt. Rendez-vous est donné à 5 heures du matin à la demi-douzaine d'hommes d'armes qui escorteront Dorian et Obéron aux docks.

Pendant ce temps, Hector s'est rendu dans une autre aile du palais, et après une longue discussion avec un éminent conseiller, est parti à son temple. Là, recrutant quelques initiés et soldats de Chardoun, il s'engage vers le sud de la ville et vers les docks pour devancer ses ex-compagnons. Les autorités portuaires laissent facilement passer la troupe, et celle-ci s'engage sous le couvert de brouillards et de silences magiques sur le quai 13. La double-porte semble épaisse, mais ne peut résister au va-et-vient du bélier improvisé de la troupe. Dans le silence le plus complet la porte explose et un piège s'active. Une dizaine d'arbalètes projette une pluie de carreaux, blessant cruellement quelques hommes. Hector qui a détecté quelques auras magiques au premier étage du bâtiment,

s'élance dans les escaliers avec ses soldats, avant de pousser un cri inaudible lorsque des pointes empoisonnées traversent leurs chausses. D'autres hommes tombent sous les crispations de douleur.

Une fois en haut, et l'étage visité, Hector s'aperçoit qu'aucune princesse ne s'est trouvée là...



... et Dorian l'apprit peu avant 5 heures du matin, en allant se renseigner sur cet entrepôt auprès de ses « amis ». Ils envoyèrent des éclaireurs là-bas ; ces derniers se sont postés près de l'entrepôt et, par chance après quelques instants, ont vu un homme affairé à la porte de l'entrepôt, à désactiver quelques pièges. Quelques minutes plus tard, il ressortit, suivi à distance respectueuse par les 2 ombres envoyées par la Guilde. Arrivé sur le ponton du quai 4, il pénétra dans une petite bâtisse, qui servait dans le passé à stocker les cordages et voiles des affréteurs alentour. Repérant un garde, ils n'osèrent pas s'approcher plus, et repartir à l'entrepôt. Ils passèrent par les toits et désactivèrent quelques pièges qui auraient pu sûrement faire exploser le bâtiment, avant de constater que l'entrepôt ne contenait que des marchandises.

Sur le chemin de la ville, ils se jetèrent dans une ruelle au passage d'une vingtaine d'hommes d'armes portant les insignes du culte de Chardoun...

En se mettant en route, Dorian et Obéron voient à l'entrée de la garnison la garde refuser l'accès à Hector et à ses hommes. Celui-ci semble à bout de souffle et fou de rage. Les 2 amis qui savent qu'Hector a voulu faire cavalier seul, comprennent qu'il veut les rejoindre et poursuivre le sauvetage. La fin de l'entente a sonné, et Dorian donne l'ordre à la garde d'empêcher les soldats de Chardoun de quitter l'enceinte de la garnison. Sachant la puissance du culte au sein de la ville et des forces armées, Hector et sa troupe seront rapidement relâchés, voire à peine retardés. Les soldats royaux partent donc au pas de course vers les docks. A l'entrée de ceux-ci, et contre toute attente, un officiel semble vouloir faire des excès d'autorité et les empêche d'entrer. La discussion est courte, et Obéron promet que le pompeux agent portuaire vérifiera bientôt les marchandises d'un port bien moins accueillant, avant de demander son arrestation par 2 de ses hommes. Forçant le passage, les 2 compères arrivent sur le ponton avec leur escorte, et voient au loin arriver les hommes de Chardoun devancés par un Hector rouge de rage.

Le bout du long ponton semble regorger d'activité : l'escalier qui mène à la large barque supporte les va-et-vient de 3 hommes qui chargent en hâte le bateau. Un homme semble surveiller le chargement les bras croisés, et donne des ordres aux sbires quand il voit la troupe arriver sur les quais. Obéron laisse passer ses hommes d'armes et projette une toile compacte et gluante sur l'escalier et la barque, afin d'empêcher celle-ci de partir. Un homme sort de la mesure avec un 4^{ème} sbire, et cherche à la hâte un parchemin à sa ceinture. Dorian charge avec les hommes de la garde, pendant qu'Obéron, comprenant le danger de l'homme au parchemin, projette un éclair sur lui, grillant le parchemin, et laissant l'homme avec quelques brûlures.

Le combat s'engage, et les masses de la garde retentissent contre les gourdins et les épées des kidnappeurs, qui, se sachant acculés, redoublent de violence et arrivent à prendre le dessus sur la milice. Dorian affronte l'homme qui surveillait le chargement tantôt, et la force du premier et confrontée à la précision du second. Le combat est serré, et l'issue incertaine, tandis qu'Obéron tente de contrer le sorcier qui cherche par tous les moyens à protéger son frère aux prises avec Dorian. Pour cela, il invoque une nouvelle toile gluante qui recouvre le ponton et l'escalier, immobilisant le sorcier qui tentait une nouvelle fois d'utiliser sa magie démoniaque.

Hector et le reste de ses hommes arrivent sur ces faits, débordant les sbires qui ne peuvent que s'effondrer un à un devant le nombre et les carreaux magiquement enflammés par Hector. Malgré les avertissements d'Obéron, un de ces traits touche le sorcier et enflamme la toile qui l'immobilisait : elle commence à prendre feu. La suite donne raison au mage de guerre : le feu commence à gagner la seconde toile et la barque, avec le chargement qu'elle peut contenir. Obéron qui a peur pour la vie de la princesse s'approche du ponton et cherche un moyen d'éteindre le feu. Libéré de sa toile, et bien que gravement brûlé par celle-ci, le sorcier commence à bombarder le mage d'éclairs vengeurs.

Pendant ce temps, Dorian peine sous les coups du spadassin, et même l'arrivée d'Hector qui recherche sa part de gloire dans le sauvetage de la princesse n'est pas d'un grand réconfort. Mais le spadassin est distrait par la vision de son frère avec Obéron, suffisamment pour que le fléau de Dorian, et la chaîne d'Hector le meurtrissent profondément pendant ce bref moment d'inattention.



Son frère, lui, utilise ses dernières forces pour charmer Obéron, qui ne peut résister à l'ordre de ce dernier « sauves mon frère ! ». Obéron sent sa bouche commencer à prononcer une incantation et puiser dans l'énergie qui l'entoure : il ne peut que contempler horrifié ses propres mains créer contre son gré un arc électrique qu'il projette vers ses 2 compagnons. Dorian qui reçoit la charge de front, est projeté au sol sous l'impact, tandis qu'Hector, qui par chance, a bénéficié d'un bouclier involontaire en la personne de son ex-compagnon, n'est lui, que légèrement blessé. Une troisième victime est à déplorer, car le fléau de Dorian, chargé d'une partie de l'électricité reçue au moment de l'impact touche Anton Caspari, foudroyant le spadassin déjà mortellement blessé.

Son frère Gaspard, à cette vision, projette toute sa rage dans l'éclair qui prend pour cible celui qui a tué son frère ; Obéron l'évite de peu, et à son tour incante et foudroie par des projectiles magiques le sorcier qui tombe du ponton. Le mage de guerre descend rapidement les marches et tente avec un soldat d'éteindre le feu qui commençait à ravager la barque. Les 2 sbires restant jettent leurs armes à terre.

Sous une couverture, Obéron découvre une jeune femme droguée ; Clovia est sauvée. Quelques instants plus tard, elle ouvre les yeux sur un mage hirsute, et un Hector pressé de se rendre au chevet de la princesse.

Lorsque Obéron remonte sur le ponton, et confie la princesse à la milice dépêchée en renfort par Clairmont, il voit le corps sans vie de Dorian. Sa colonne vertébrale a visiblement été sectionnée par l'éclair qu'il a lui-même projeté. Les yeux rouges, il réquisitionne un chariot pour ramener le corps de son ami en ville.

Trois jours plus tard, Hector Vilchaine et Obéron Fogwood sont convoqués dans le bureau du chef de la Garde Spéciale. A leur entrée, ils ne peuvent que constater l'absence de Clairmont, mais un homme sec au sourire narquois, se lève du lourd fauteuil situé derrière le bureau.

« Messieurs bonjour, je me présente, je suis Sir Rhuk de Miserne : je suis depuis aujourd'hui le chef de la Garde Spéciale. Ne soyez pas surpris : au vu des derniers événements, il semble que mon cousin, le roi, ait jugé mon prédécesseur Clairmont trop tendre avec ses hommes et a décidé hier, à son retour, de se séparer de son conseiller. Pour ma part, c'est net, Clairmont est incompetent et a laissé le laxisme se propager dans les rangs de la milice. Le fait de demander au temple de Chardoun de renforcer la formation des troupes fut une tentative trop tardive et trop timide. J'ai la lourde charge de rétablir l'ordre dans cette ville, et de faire en sorte que notre milice soit une milice d'élite. J'ai cru comprendre que c'était aussi le souhait du clergé de Chardoun : j'ai encore pu en discuter récemment avec Valek, le maître du temple Chardounis. Bref, Clairmont va profiter d'une retraite bien méritée, et soyez assurés qu'officiellement, il s'en va pour une question d'âge et des problèmes de santé. D'autres membres auront moins de chance. Quoiqu'il arrive, beaucoup de choses vont bouger et les branches pourries ou faibles élaguées.



Bien entendu, il est hors de question que les événements de ces derniers jours soient portés à la connaissance du public : trop de rumeurs circulent déjà à mon goût. C'est pour cela aussi, qu'il ne faudra pas vous attendre à une récompense officielle. Les gardes qui ont pu être amenés à avoir vent de la disparition de la princesse, ceux qui l'ont escortée, comme ceux qui l'ont sauvée, seront très prochainement « promus » sur la frontière. Je sais pouvoir compter sur la fidélité des soldats de Chardoun à la couronne pour que nul bruit ne semble prouver la rumeur qui court actuellement en ville. Quant à la Guilde, des informateurs anonymes (il sourit en disant cela), nous ont permis d'arrêter nombre de têtes de cette organisation. Un vide a été fait aussi dans les bas-fonds visiblement.

Concernant cette affaire, nous avons eu tout le loisir d'interroger le freluquet qui a tenté de jouer au chef de guilde. Nous l'avons soumis à un orbe tourmenteur, il a bien sur été obligé de dire la vérité, étant sous le charme de l'objet, mais malheureusement il n'a pas survécu à la séance. C'est dommage, nous aurions pu apprendre plein d'informations. Bref, son comportement et ses réponses ont semblé montré qu'il était obnubilé par Clovia, bien trop pour que ce soit naturel. Une étude approfondie par le mage royal a montré qu'il était sous l'emprise d'un charme. Nous supposons qu'il a subi les effets d'un philtre d'amour ou de tout autre objet assimilé, son autopsie et quelques tests d'alchimie sur son sang en diront peut-être plus. Visiblement, il avait une confidente à la guilde, une jeune recrue arrivée il y a quelques mois. C'est visiblement elle qui l'a empoisonné à petites doses depuis qu'il a rencontré Clovia lors de son précédent kidnapping et qui aurait servi d'intermédiaire avec le temple d'Ildra pour qu'ils continuent leur amourette en cachette. Il s'est avéré que cette personne était celle qui vous a attiré dans l'embuscade. Un lien existerait donc entre ce kidnapping et le mage que Dorian de Tibur a affronté. Nous avons demandé à des prêtres de convoquer l'âme de cette garce, mais visiblement celle-ci est forte et refuse de dévoiler ses plus sombres secrets, du moins aux dires des prêtres de Chardoun qui ont pratiqué le rituel. ». Le regard qu'il porte à Hector est lourd de sous-entendus.

Continuant, « Quant à Clovia, nous pouvons en être sur, elle était elle aussi sous l'effet d'un philtre d'amour : nous avons retrouvé dans sa chambre un bouquet de fleurs, d'Ipistolys je crois, magiquement sauvegardé.. Lucius a avoué avoir demandé à sa complice de lui donner ces fleurs qu'il a englobé d'un sortilège empêchant le pourrissement. L'interrogatoire posthume de « sa bonne amie » a démontré qu'elle lui avait soumis l'idée, et qu'à Clovia elle a dit qu'il fallait qu'elle laisse ces fleurs dans leur vase en cristal afin de les garder intactes à jamais. Le liquide qu'il contenait n'était bien sur pas une potion empêchant le pourrissement des fleurs, mais un filtre d'amour élaboré, qui se diffusait par l'intermédiaire de la fragrance de ces pétales. Un stratagème original qui augmentait l'attraction de la princesse envers « l'élue de son cœur ».

On ne peut que spéculer sur les objectifs de tout ça, mais il est sur que l'on tente de déstabiliser le trône. Un coup d'état est-il entrain de se préparer, je n'en sais rien, mais il est sur que les agissements de tous les acteurs du royaume seront maintenant scrutés. D'ailleurs, nous allons tenir à l'oeil, le conseiller aux Affaires Etrangères, Kaiman, qui dirige entre autre le port. » Son sourire est carnassier quand il dit cela.

« Sinon, et bien que nous ne pouvons vous féliciter comme il se doit de ce sauvetage, je tiens à personnellement vous récompenser pour le bon travail effectué ces dernières semaines dans la capitale.

Tout d'abord Obéron, bien que votre apparence laisse à désirer, il semble que vous soyez compétent dans votre domaine, et plein de discernement. Le royaume de Provark utilise des mages dans son armée, mais nous avons délaissé l'Art pour sa sécurité intérieure. Il est temps de remédier à cela. Je vous propose de continuer à enseigner à la milice les bases du combat contre les lanceurs de sorts, et de former un peu plus assidûment quelques éléments que vous jugerez capables de maîtriser les énergies magiques. » Souriant largement, « Il est dommage que les premiers de votre « classe » soient obligés d'aller sur le front, comme je l'ai dit précédemment, mais je suis persuadé que nos troupes regorgent de talent. On va essayer de vous débloquer un petit budget afin de vous procurer un local et différents ustensiles magiques. Que l'on soit clair, le but n'est pas de faire concurrence aux académies de magie de Darakeene, mais d'avoir des mages dans la milice qui sauront user de magie pour intimider les gens et combattre les magiciens de seconde zone qui se cachent dans les bas-fonds de la ville. Si l'expérience est concluante, nous réfléchirons à développer votre « classe ». Si cela ne l'est pas, nous confierons votre place à quelqu'un de plus pédagogue, ou nous reviendrons à une milice purement martiale...

Quant à vous Hector, je dois avouer que vous ne plaisez pas du tout au Roi: il semble qu'on lui ait remonté que vous êtes une tête brûlée et un guerrier dans l'âme. D'après lui, votre place est plus sur un champ de bataille que dans une cité. Néanmoins il semblerait que votre présence ait contribué au sauvetage, et le clergé fait pression sur mon royal cousin pour que je vous intègre dans mes effectifs. C'est en grande partie pour cette raison que le Roi a refusé : ce n'est pas votre clergé qui dirige Provark, et il espère que vous transmettez le message à vos supérieurs. Je ne peux aller contre sa décision. Je sais que nombre de hauts dignitaires de ce pays prient Chardoun, et je pense que vous n'aurez aucun mal à faire vos preuves avec eux. Et je me doute que le temple vous récompensera, si ce n'est déjà fait, pour l'avoir impliqué de façon positive dans les derniers événements.

Quoiqu'il arrive, je pense que nous sommes amenés à nous revoir. »

Prenant un air faussement triste, en regardant ses ongles admirablement manucurés « Pour Dorian de Tibur... bien sur nous ne pouvons révéler la cause de sa mort, mais il aura le droit à des funérailles officielles au cimetière militaire, avec un joli discours que je suis entrain de signer. Cela va peut-être permettre de remotiver les troupes : les soldats ont besoin de repères et de héros. Nous allons faire en sorte que les 2 batailles sur les docks soient du à un démantèlement d'un quelconque trafic, premier grand pas porté contre la Guilde. Lui et les autres miliciens seront tombés sous les coups des contrebandiers.

Je pense que nous en avons fini. Vous pouvez disposer.»

D'un geste de la main dédaigneux, il invite Hector et Obéron à sortir.