

L'Ombre du Héros

Campagne Archipels

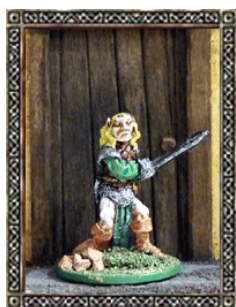
Par Jaffar



Les héros :



Vitorio Varga
Inquisiteur Vendrestois



Val-Kherios
Spadassin elfe de Lune



Lastro Lupintal
Roublard nain d'écu



Jax Daelric
Expatrié Shou



Evendur
Arcanobiologiste

Prologue

Noctur 1367 – Année de la bannière

« Vous ne comprenez pas, l'île des Dragons n'est pas un mythe ! Elle existe, je le sais. Et avec votre aide, je pourrai le prouver ! Mais où allez-vous ? Revenez !! »



Alors que l'hiver enserme les archipels de la baie du Malar dans ses griffes, l'inquisiteur Varga quitte la cité de Velène à bord de l'Intrépide, un lourd vaisseau marchand à destination de Quandionne. L'homme de loi s'est assuré les services de son compagnon Val-Kherios. Alors que le navire s'apprête à appareiller, l'expatrié shou Jax Daelric et l'arcanobiologiste Evendur Greycastel embarquent à leur tour.

Tandis que les côtes de velène s'estompent dans le lointain, Val-Kherios ne cesse de s'interroger sur les motivations de ses compagnons à quitter si promptement la capitale vendrestoise. Plusieurs jours de navigation l'aideront peut être à éclaircir ce point. D'un pas traînant, il rejoint ses compagnons qui discutent sur le gaillard arrière avec un nain du nom de Lastro Lupintal...



Chapitre 1 : Arrivée sur l'île de Quandionne

Alors que les compagnons débarquent sur l'île de Quandionne, ils découvrent avec admiration le paysage sauvage dans lequel se niche le port de l'Entente : une crique dominée par les falaises sur le sommet desquelles miroite le dôme du temple de la Sagesse Céleste.



Après quelques tracasseries administratives, l'inquisiteur Vitorio Varga prend la tête du groupe et le guide à travers le dédale des ruelles jusqu'à la taverne « la Face Aveugle » dont l'enseigne, qui se balance au dessus de la porte, représente un cercle tronqué. A l'intérieur, les tables rondes sont basées sur le même modèle et servent au jeu de la Tempête. Tandis que Val-Kherios avise une table de jeu vide, ses trois compagnons s'installent dans une petite alcôve pour siroter une bière. C'est à cet instant qu'ils remarquent l'absence de Maître Jax. En fait, le moine shou, happé par la foule, s'est laissé entraîné dans les ruelles du port par un jeune garçon. Ce dernier le mène à des complices qui le rossent copieusement avant de le dépouiller. Ce n'est qu'une demi heure plus tard que le jeune mystique retrouve enfin Varga et les siens.

Dès que la moine est installé, l'Inquisiteur annonce son intention de rendre visite au gouverneur, un léger cri arrive aux oreilles des héros, venant d'une table à laquelle une belle inconnue s'est assise. Visiblement ses interlocuteurs sont éméchés, et n'ont guère envie de discuter comme l'escomptait la demoiselle. Les intentions des marins sont plutôt claires, puisque l'un d'eux a attrapé le poignet de la jeune femme pour l'empêcher de se dérober. Jax ne pouvant supporter ce manque de respect se presse d'intervenir sous le regard goguenard de Val-Kherios occupé à compter ses gains. Lorsque le moine s'en prend verbalement au chef de la bande, les marins ont déjà poussé la demoiselle dans un coin de la pièce pour lui faire connaître des attouchements non désirés. Le colosse interpellé se tourne immédiatement vers l'oriental et lui balance un direct du droit dans la mâchoire. A peine remis de la ratonnade précédente, le moine s'écroule sur une table de jeu, déclenchant un tohu-bohu général. Varga décide à son tour d'intervenir et use de ses pouvoirs pour plonger le soudard dans la confusion et permettre à Jax de se relever. Cependant, c'est Val-Kherios qui ramène l'ordre dans la taverne à la pointe d'un carreau d'arbalète en signalant que la jeune fille s'est enfuie. L'objet de discorde disparu, la tension retombe vite et chacun retourne à ses occupations tandis que Jax se relève.

Après avoir réservé des chambres, Jax, Val-Kherios Evendur et Lastro Lupintal passent leur journée à déambuler dans les nombreux marchés qu'offre la ville. Se faisant, ils remarquent que l'esclavage est une activité florissante dont le trafic semble être contrôlé par des individus à l'apparence quelque peu inquiétante. Ces hommes portent un voile noir qui ne laisse apparaître que les yeux à la manière des hommes du désert de l'anauroch, et un long manteau de cuir noir jusqu'à hauteur des cuisses. De son côté, Varga se rend au palais du gouverneur où il obtient audience auprès du Grand Chambellan. Il informe ce dernier qu'une guerre menace et qu'il vient en tant que diplomate officieux de l'Edile de Velène. Le Grand Chambellan, inquiet, assure l'inquisiteur qu'il fera diligence auprès du gouverneur avant congédier le tiefflin.

Ce dernier retrouve ses compagnons en fin de matinée à la Face Aveugle où les traces de lutte ont disparu. Alors qu'ils discutent, un messenger vient les trouver pour leur transmettre une invitation à dîner. Le gouverneur de Quandionne souhaite les rencontrer le soir même. Varga est très surpris que ses amis soient eux aussi conviés à l'entrevue et interroge le courrier à ce sujet mais l'homme n'en sait pas plus. La fin d'après midi se déroule chez les tailleurs de la vieille ville afin d'acquérir des atours de belle facture.



Chapitre 2 : Mission pour le Gouverneur Saurens

A la tombée de la nuit, les aventuriers se mettent en route vers la luxueuse résidence du gouverneur, située sur les hauteurs du port de l'Entente où ils sont reçus avec chaleur et courtoisie. **Le gouverneur Saurens**, un petit homme boudiné dans son habit de soirée brodé leur présente une autre invité. Elle se tient près d'une baie vitrée et répond au nom de **Ledia Nimor**. Ils découvrent avec surprise qu'il s'agit de la jeune femme de la taverne. Cependant, Saurens ne leur laisse pas loisir de discuter de l'épisode de la taverne. Il en vient très vite à l'affaire pour laquelle il fait appel au groupe. En fait, une compagnie d'esclavagistes koriliens, peu recommandable, sème le trouble depuis son arrivée sur l'île. Les membres de ce groupe se font appeler les Lanières. Cependant en raison de la politique ouverte de Quandionne, Saurens s'est résolu à fermer les yeux sur leur triste activité, du moins jusqu'à il y a quelques jours. En effet, d'après Dame Nimor, les Lanière ont organisé l'enlèvement d'un érudit qui se trouve être son protégé et elle est venue solliciter son aide. Les aventuriers apprennent que Dame Nimor a souhaité faire appel à eux suite à la triste échouffourée de la Face Aveugle.

Le but de leur mission est de retrouver l'érudit disparu qui répond au nom **d'Enoch**. Côté rémunération, le gouverneur les invite à loger dans la vaste villa attenante au palais où des appartements leur ont été préparés. L'Inquisiteur Varga accepte avec empressement la proposition du gouverneur. Sauren se dit heureux de l'apprendre et remercie vivement l'agent vendrestois. Il lui assure par ailleurs qu'il a pris en grande considération les informations fournies à son chambellan quant à la demande d'aide de Velêne. Un messager est d'ailleurs en route pour Vendrest afin de rencontrer l'Edile. Val-Kherios remarque combien Varga semble brusquement anxieux alors qu'il devrait être ravi. Cependant il n'a pas le temps de s'en étonner outre mesure car Lastro Lupintal a le mauvais goût de parler d'argent. Le gouverneur consent à verser 1000 Dragons d'or ainsi qu'une prime de 100 dragons supplémentaires pour que les aventuriers restent discrets et causent le moins de désordre possible dans les zones habitées de Quandionne.

Ledia fournit à Varga une description précise de l'érudit disparu et explique que des témoins ont vu les Lanière se diriger vers les passages menant en haut des grandes falaises qui bordent le port de l'Entente. Après avoir discuté avec **le Magistrati Perceven**, prêtre de Mystra et bon ami à elle, elle a également appris qu'ils n'avaient pas été aperçus par les gens du temple. A son avis, les ravisseurs ont dû s'abriter dans la crevasse qui traverse la falaise pour couvrir leur fuite. L'intérieur de l'île est un vrai labyrinthe de gorges et de vallées et sans une connaissance parfaite de l'île, les recherches risquent de s'éterniser et d'être fatales au vieux sage.

La jeune femme pense avoir une solution : les prêtres de Mystra disposent de plumes magiques dont ils se servent le 15 Marpenoth de chaque année pour célébrer l'ascension de Mystra. Ces plumes ont le pouvoir de faire voler ceux qui se les accrochent sur les bras. En survolant la région, elle pense que les aventuriers pourront aller plus vite et repérer les déplacements du groupe des Lanières. Elle a réussi à convaincre Perceven de recevoir les héros demain matin.

Après avoir mis au point les détails de la journée du lendemain, les compagnons s'en retournent à la Face Aveugle afin de récupérer leurs biens. A cette occasion, Borck le tenancier, annonce à Varga qu'un de ses amis le cherchait et qu'il repasserait bientôt prendre de ses nouvelles. Les traits décomposés, l'inquisiteur jette avec précipitation une poignée de pièces d'argent sur le comptoir et invite ses amis à retourner au plus vite au palais du gouverneur.



Chapitre 4 : Dans les entrailles de Quandionne

Au petit matin alors qu'une aube grise se lève, les héros se mettent en route pour le temple de la déesse de la magie. Pour se faire, ils empruntent un tunnel artificiel creusé magiquement qui permet de gagner le haut des falaises cernant le port de l'Entente. Après plusieurs heures de marche éreintante dans les entrailles de Quandionne sous la houlette de deux guides nains à la mine patibulaire, le groupe se retrouve à nouveau à l'air libre quelques centaines de mètres au dessus du port. Le sanctuaire de la Sagesse Céleste n'est pas difficile à trouver tant il est vaste et étonnant, comme si un géant s'était chargé de le bâtir.

Sur le seuil du lieu de culte, Varga et Jax font assaut de courtoisie pour persuader un jeune novice d'aller déranger le Grand Prêtre. Après une demi heure d'intenses négociations, le Haut Magistrati daigne les recevoir. A l'aide de puissants sortilèges divins, il teste la foi de chaque membre de la Compagnie. Tous passent avec succès les épreuves hormis Vitorio Varga. Le Magistrati explique que son âme est en proie aux doutes et aux déchirements, que le mal menace de la submerger. Dans un premier temps, il refuse donc de venir en aide à pareil individu. Il faut toute la diplomatie de Val-Kherios et de Jax Daleric pour ramener le religieux à de meilleures dispositions. Par amitié pour Dame Leidia, il consent à fournir à chacun une plume de lamasu enchantée. Grâce à elle, les héros découvrent, avec plus ou moins de grâce, l'art de voler.

Le paysage qui se déroule sous leurs yeux n'est guère engageant : grottes, crevasses et autres gouffres invitent à une mort affreuse. Mais Tymora leur est favorable et ils finissent par repérer un membre des Lanières. L'esclavagiste, inconscient de la surveillance dont il est l'objet, se hisse sur un piton rocheux avant de s'enfoncer dans un tunnel qui s'ouvre à flanc de falaise.

Remerciant la Dame, les héros se posent en surplomb du piton et déroulent des cordes. Jax et Lastro Lupintal se glissent immédiatement dans la grotte.



pour l'abattre afin de laisser leurs compagnons penser leurs blessures.

Là, l'accueil est très différent de celui qu'ils avaient escompté : les gardes ne sont pas des Lanières mais d'impressions combattants aux bras couverts de tatouages et de runes. Jax est le premier à réagir en faisant pleuvoir un déluge de coups sur l'un des guerriers runiques. *Dégainant sa dague, Lastro se trouve rapidement en mauvaise posture et seule l'intervention inopinée de Val-Kherios le sauve du trépas. Opposant la finesse à la brutalité, le spadassin elfe élimine son adversaire et prend un second garde en tenaille avec l'aide de Lastro.* Pendant ce temps, bien que blessé Jax parvient à mettre au tapis son opposant. Quand Evendur et Varga entrent en scène, un unique guerrier runique est encore valide. Les deux hommes conjuguent leur talent

Une fois que le groupe s'est débarrassé des sentinelles, Varga et Val Kérios comprennent qu'affronter une nouvelle fois des guerriers runiques de Mortaille risque de se révéler périlleux. Lastro propose alors de partir en éclaireur et de guider le groupe à travers le dédale des couloirs. Le vaillant nain se glisse dans les ombres et coordonne les mouvements du groupe en fonction de la ronde des esclavagistes. Après une heure de recherche, Lastro localise la pièce où Enoch est retenu prisonnier. Sous un manteau d'invisibilité tissé par Evendur, le nain se glisse dans la salle. Elle contient une dizaine d'esclavagistes environs. Elle est éclairée par des braseros et contient pour seul mobilier quelques chaises et une table. Un artiste anonyme a improvisé une peinture murale représentant Loviathar surgissant des profondeurs abyssales, un cœur sanguinolent dans

les mains. Aux pieds de la déesse de la douleur est installé un petit autel de voyage décoré de bougies. Il y a aussi un petit perchoir avec deux canaris auxquels on a proprement découpé les ailes, en se donnant beaucoup de peine pour les garder en vie. Enoch se trouve ligoté à une chaise, quasi inconscient au bord d'un sombre gouffre.



Une fois informés, les héros mettent au point un plan qui repose sur les talents magiques d'Evendur. Modelant les vents magiques, il plonge la moitié de la salle dans des ténèbres magiques avant d'invoquer de sombres puissances nécrotiques sous forme de guerriers squelettes.

L'attaque prend par surprise les Lanières et Lastro en profite pour se glisser dans la salle et libérer Enoch. Pendant ce temps Jax et Val-Kherios engagent les Lanières qui ne sont pas aux prises avec les morts vivants.

De ses décharges mentales de Varga couvre la fuite de Lastro et d'Enoch. Alors que les aventuriers se replient, l'inquisiteur est pris à parti par deux Lanières et il faut l'intervention de Val-Kherios pour mettre fin à la carrière criminelle des deux assaillants.

Bien que l'alerte ait été donnée, Lastro trouve encore suffisamment de passages tranquilles pour rejoindre l'endroit par lequel la compagnie s'est infiltrée. Enoch n'a pas la force physique d'utiliser une plume magique de Lamasu. Intrépides, Val-Kherios et Jax décide d'emporter Enoch dans les airs tout en volant. Contre toute attente, le vol de retour se passe plutôt bien même si l'atterrissage de Lastro s'achève dans un vitrail de grande qualité.



Chapitre 5 : Sur la piste de Zarko

La tempête est passée, comme on dit à Quandionne. Dans la petite maison d'Enoch, les aventuriers prennent un repas bien mérité. Evidemment, Enoch est bouleversé par l'expérience qu'il vient de vivre : c'est la première fois qu'il manque de mourir pour sauvegarder ses secrets, et il ne souhaite vraiment pas que cela se reproduise.

Le soir arrive et la pénombre envahit progressivement la pièce. **Jarme**, l'étudiant en arts occultes d'Enoch, a allumé chandeliers et lanternes, alors que son maître part dans des discours complexes. Vitorio et ses compagnons sont confortablement installés au milieu d'un fatras de parchemins, de grimoires et de cartes, et demandent au disciple des suppléments de boissons ou de viande.

Enoch est maintenant décidé à les convaincre de l'aider dans son entreprise : trouver l'origine des dragons. Le vieillard se lance donc un exposé fébrile. Il aborde d'abord des points généraux à savoir la récurrence des vols de dragons avant d'en venir à la transcription d'un vieux texte retrouvé sur une stèle datant de l'époque de Néthérisse. Ce texte est à la base des recherches d'Enoch, et c'est pour lui la principale preuve de l'existence d'un sanctuaire draconnique. Il souhaite engager les aventuriers pour l'aider dans sa quête et précise bien qu'il ne s'agit pas d'une demande du gouverneur mais d'une demande privée.

Les yeux brillants de concupiscence, Vitorio Varga et Lastro Lupintal exigent une somme colossale pour les services du groupe : 2000 dragons d'or par personne, la moitié du butin trouvé sur l'île et un titre de propriété pour une partie de l'île. Enoch manque de mourir d'une attaque cardiaque à l'énoncé du salaire. Evendur crache de mépris devant l'attitude des deux compères, et Jax hausse les épaules d'un air affligé. Val-Kherios, resté jusque là, très silencieux ramène ses compagnons à la raison : avec une telle somme, Enoch pourrait recruter une armée où des aventuriers d'un autre calibre qu'eux mêmes.

Grommelant, Varga avoue être nouveau dans la partie et ne pas connaître les salaires pour rendre ce genre de service. Val-Kherios propose alors un marché plus honnête : 1000 dragons d'or par personne dont la moitié payable d'avance. Pour faire céder Enoch, il lui fait remarquer que c'est leur vie qu'ils jouent dans cette aventure. Le vieux sage finit par accepter mais avoue ne pas posséder une telle somme et affirme qu'il faudra plusieurs jours pour regrouper la somme.

En attendant, il confie aux héros la tâche de retrouver un explorateur du nom de **Zarko** qui connaîtrait l'emplacement de l'île aux dragons. Mais il semblerait que l'homme ait disparu de la circulation. Enoch a pris le temps de commencer ses investigations avant de se faire enlever. Après un entretien avec Perceven, il a pu acheter les services du Magistrati pour lancer un sort de divination. L'érudit possède donc une liste d'une vingtaine de noms de gens, qui devraient avoir des choses à dire sur l'explorateur.



Après une dernière nuit dans la villa allouée par le gouverneur Saurens et le paiement de leur gage, la compagnie se lance sur la piste de Zarko. L'enquête permet de dresser de Zarko un portrait peu avenant : aventuriers roublard, menteur et éternellement fauché, l'homme ne s'est pas fait que des amis. Sa dernière maîtresse, **Danae**, l'a mis au pied du mur : le mariage ou la rupture. Zarko s'est enfui un temps avant de revenir la voir pour lui dire qu'elle avait eu tort de ne pas croire en lui. Il lui a proposé de renouer avec elle une fois qu'il serait riche. Il n'a pas voulu lui dire en quoi consistait son plan, mais elle sait qu'il partait pour la cité naine de Crachefer au large des côtes du Lantan. Elle est très inquiète pour lui.

Le manège des héros attire l'attention des guerriers runiques qui prennent à part Lastro Lupintal et lui infligent une sévère correction sans pour autant le tuer. De son côté, Val-Kherios est contacté par un chasseur de primes du nom de **Dragane Brasfer**. Ce dernier est sur la piste d'un ancien membre de la milice de Porte

Baldur affidé au culte criminel des Chats de Velours : Vitorio Varga. Le spadassin elfe refuse de livrer l'inquisiteur mais ne s'interpose pas entre le chasseur et sa proie. Vitorio parvient à échapper au chasseur de primes grâce à ses talents psioniques mais aussi à l'arrivée d'une patrouille de la milice portuaire.

Avant de s'éloigner, Dragane Brasfer invite Val-Kherios à mieux choisir ses amis car Jax est lui aussi recherché mais par quelqu'un de bien plus redoutable qu'un simple chasseur de primes : un mage rouge de la lointaine Thay...



Le soleil jette ses dernières lueurs dans le salon d'Enoch. Allant et venant, Jarne bote le feu aux candélabres tandis que les aventuriers se jaugent les un les autres. Enoch et Ledia, Insensibles à la tension ambiante, planifient la traversée jusqu'à Crachefer, prochaine étape de la quête de Zarko l'explorateur...