

Les Brumes gagnent toujours

Campagne des nouveaux seigneurs
Par Jaffar



Les héros :



Astryax Ryandor
Baron de Valcroix
Roublard 5/ Ensorceleur 6



Gulgan Brisethorax
Capitaine d'arme du Baron
Guerrier 9



Bolak Ironfist
Frère de Clanggedin
Expert 1/ Elu divin 9



Kalanar Xiltyn
Elu de Corellon
Elu divin 9



Richard Tyligane
Grand Veneur du Baron de Brand
Rôdeur métamorphe 8



Nîrden Khâzal
Le nain errant
Guerrier 9/ Défenseur 3

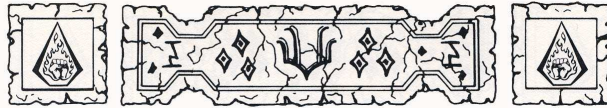


Mirtul 1368 – année de la Bannière Au cœur du repaire d'Aléma, Grande Prêtresse de Cyric

Après avoir vaincu le rejeton lunaire, cerbère de la porte du repaire d'Aléma (*Cf aventure « Retour au Daglan »*), Astryax et ses compagnons s'apprêtent à s'enfoncer au cœur du Mal afin d'arracher cette partie des terres de Faêrune à l'emprise du demi-plan de l'Effroi.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le brouillard tourbillonnait en masse tumultueuse masquant le paysage aux yeux des observateurs. Depuis le sommet du clocher, Astryax se sentait comme un gardien de phare sur une île désolée. Resserrant sa cape tachée de sang pour se réchauffer, il se tourna vers Tyligane. Le grand ranger avait les traits marqués par la fatigue mais il tenait fermement son bâton de forêt profonde. L'objet magique de grande puissance avait permis à Tyligane d'invoquer un couple d'élémentaire d'air. Les deux serveurs d'Isthia avaient aidé à vaincre le gardien de la tour et à accéder à son sommet. L'une des deux créatures avait déjà rejoint son plan d'origine tandis que la seconde se trouvait en surplomb de la compagnie, masse translucide miroitante.

- Tyligane, je pense que nous devrions encore abuser des bonnes grâces de la Déesse des airs. Que l'élémentaire nous précède.

D'un geste, le rôdeur ordonna à l'immense élémentaire de se glisser par les interstices de la trappe d'accès à l'escalier. Un puissant courant d'air déchira les brumes lorsque la créature se mit en mouvement. Durant un court laps de temps, Nîrden aperçut en contrebas une petite crypte au plafond bas ainsi que les restes d'un immense squelette draconique. Se grattant la barbe encroûtée de sang, le défenseur caressa l'idée qu'il s'agissait des restes de Bertha, une femelle dragon vert de sinistre mémoire et que désormais le marteau de lancer des nains de Karak Azhammere l'attendait au sommet d'une pile d'or plus haute qu'un troll. Bolak le tira de ses rêveries et l'invita à suivre le groupe qui s'était déjà engagé dans l'escalier.

Bien qu'un grand nombre des marches de bois soient usées et courbées par le temps, l'escalier semblait sûr. De temps à autre, les marches grinçaient comme si une créature invisible s'y déplaçait. Arrivés dans le vestibule, les aventuriers réalisèrent pleinement qu'ils se trouvaient dans un lieu de mort. Il leur était difficile d'ignorer l'odeur qui régnait dans cet endroit qui était l'odeur gluante de la décomposition combinée à celle de la saleté et de la sueur. Au pied de l'escalier, Astryax fut pris de vertiges tandis qu'affluaient les souvenirs de l'affrontement avec Radaga (**Cf « Un festin de Gobelyns » en 1360 CV, année de la Tourelle**). Depuis le hall, l'ensorceleur indiqua la direction de la nef du temple...

La porte s'ouvrit, révélant un couloir sombre menant vers le cœur du temple. Plongé dans l'obscurité, il était, en outre, bordé de lourdes portes en chêne sur la gauche et de deux portails en bronze martelé sur la droite.

- Allume la lanterne Gulgan, et ouvre la voie, grogna le baron. On prend à droite. Derrière les doubles portes se trouve la nef.

Se guidant à la lueur pâle de la lanterne, Gulgan franchit le seuil et pénétra dans l'obscurité. La lumière révéla la présence de trois mercenaires de la Compagnie du Sceptre, identifiables à leur tenue. Ils étaient accroupis dans un coin, une lanterne à capote soufflée à leurs pieds. En apercevant le demi-ogre, ils s'élancèrent dans sa direction en poussant des soupirs de soulagement :

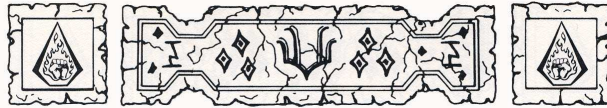
- Capitaine Gulgan, la chance nous sourit enfin. Nous sommes des éclaireurs de la compagnie du Jarl Lars Mortensen et nous avons erré longtemps dans un brouillard maléfique avant de découvrir cet endroit qui empeste la mort...

Alors qu'ils pénétraient dans la lumière, Astryax compris leur vraie nature. Les trois hommes, à l'air mauvais, dégoulaient littéralement de Mal. Leurs uniformes étaient dans un état de délabrement avancé et une paire de canines menaçantes illuminait leur bouche rouge sang. Mais le temps de réagir était passé: Gulgan, captivé par leurs regards, était tombé sous leur domination. Un ordre claqua comme une sentence de mort tandis que les vampiriens recouraient à leur pouvoir d'état gazeux : tue Astryax !

Astryax compris qu'il n'avait que quelques secondes devant lui avant que la mort ne le fauche comme du blé mûr. Invoquant les arts profanes, il emprisonna Gulgan dans les rais d'un sortilège d'immobilisation, tandis que Bolak modelait la puissance divine pour dissiper la domination. Sous le crâne volumineux du demi-ogre se déroula une guerre mentale intense entre sa volonté et celle des vampiriens. Alors que le sort de dissipation échouait à le libérer, il remporta le combat et se libéra de l'influence néfaste des morts vivants.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Astryax gifla violemment le géant afin de lui remettre les idées en place et aussi pour dissiper sa propre tension nerveuse :

- soit plus prudent la prochaine fois soldat ! Ici les apparences sont trompeuses. Ouvre nous cette double porte que nous en terminions avec cette vile engeance.

Le portail de bronze martelé s'ouvrit sur un lieu de culte. La douce odeur des épices et de l'encens restait accrochée dans l'air frais de cette pièce, mélangée aux odeurs d'huiles, de vins et des autres sacrements, en un contraste saisissant avec la puanteur du couloir. Des rangées de chandelles le long des murs, lançaient une douce lumière jaune dans la nef. Un service se déroulait. Une musique lente et monotone sortait d'un orgue noir sur le devant de l'église. Il emplît le cœur des héros d'une sensation de mal suprême et de noirceur indicible. Les puissances que l'on invoquait ici ne pouvaient être que sacrilèges.



L'espace, au pied de l'endroit surélevée où se trouvait l'orgue, était occupé par des silhouettes en robes. Leur attention se concentrait sur plusieurs créatures décharnées prisonnières d'un globe d'énergie. Gulgan semblait hypnotisé par le spectacle. Dans son dos, ses compagnons se déployèrent en position défensive en réaction à l'ouverture d'une des portes bordant le couloir. Trois guerriers gobelyns, un sinistre sourire accroché à leur monstrueuse face, s'avancèrent. Bien que terrifiantes, les créatures ne se montraient pas hostiles. Astryax savait d'expérience qu'elles n'attendaient qu'un ordre de leur maître pour attaquer.

Durant un court instant, le temps se figea puis une boule de poils et de crocs se jeta sur les Gobelyns. Tandis que Chaussette taillait en pièces l'un des monstres, Tyligane le rejoignit dans la mêlée.

Nîrden abaissa la visière de son casque, assura la prise de son arme puis s'élança en courant dans la nef :

- A la charge cria t-il en se glissant sous les jambes de Gulgan.

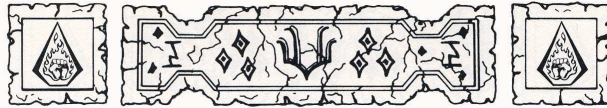
Fonçant droit sur les prêtres en robe, il éventra le premier, et envoya dinguer au loin ses entrailles. Dans le même élan, il en massacra deux autres. Gulgan s'élança à la suite du défenseur, franchissant à grandes enjambées l'espace qui le séparait des invocateurs. Il marqua un temps d'arrêt en constatant que les serviteurs de Cyric n'opposaient aucune résistance.

- Tue les ! ordonna le baron de Valcroix dans son dos.

Faisant taire sa conscience, le demi ogre extermina deux adeptes obscurs d'une seule estocade. Le globe d'énergie, généré par les invocateurs, palissait au fur et à mesure que ces derniers mourraient. Les créatures enfermées en son centre sifflaient et crachaient de manières menaçantes. Depuis sa position, Kalanar put les détailler avec attention : elles étaient décharnées comme si elles n'avaient plus la moindre énergie vitale, ni la moindre étincelle de vie. Les forces malveillantes, qui les animaient, prenaient la forme d'une étincelle rouge dans leur regard. Puisant dans ses connaissances, l'elfe les identifia : des morts de Baine, des serviteurs du Seigneur de la Tyrannie ayant accepté volontairement d'être transformés en morts vivants. L'elfe se signa avant d'encoher une flèche. Le trait fendit l'air et finit sa course dans le cou d'un adorateur de Cyric. Ce dernier voulut hurler mais ses cordes vocales ne lui obéissaient déjà plus. Il tituba sur quelques mètres avant de s'effondrer en proie à l'agonie. Sa chute s'accompagna d'un bruit sourd, comme celui que produit un bouchon de pétillant d'Eauprofonde qui saute mais mille fois plus puissant : la bulle de force venait d'éclater libérant les morts de Baine. Les monstres se jetèrent avec rage sur leurs ennemis ataviques, lacérant les chairs et dévorant les yeux.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Astryax lança un regard interrogateur à Kalanar :

- Que se passe t-il ?
- Ceux sont des Mort de Baine. Bien qu'ils s'agissent de morts vivants, ils ont gardé une grande partie de leur intelligence et de leurs connaissances. Leur mission principale est de traquer et de détruire les adeptes de Cyric.
- Excellent ! il semblerait que Dame Chance veille encore sur nous. Nîrden, Gulgan repliez vous ! Kalanar, couvre les !

Dans le couloir, Tyligane et son chien loup avaient pris le dessus sur les gobelyns. Deux d'entre eux gisaient sur le sol, leur sang s'écoulant de leur gorge arrachée, quant au troisième il montrait d'évidents signes de faiblesse. Depuis le seuil de la nef, Bolak s'autorisa à souffler : la situation dans le couloir était désormais sous contrôle, quant à ses compagnons ils dominaient largement la situation sous les absides du temple.



Le balcon de la nef était sombre et froid. L'air était très riche en encens qui emportait avec son odeur une sensation de malveillance. Il y avait ici une présence inquiétante, comme en attente. S'ils avaient levés les yeux, peut être les héros auraient ils aperçu les sombres silhouettes des gardiens squelettiques tapis dans l'ombre. Le balcon se prolongeait vers le nord en une veille chapelle. Le poids des ans s'y faisait sentir car les murs, en carreaux d'ardoise gravés de runes maléfiques, étaient fissurés et érodés. Deux grands vitraux noircis par le temps dépeignés l'ascension du Soleil Noir. Aléma, la grande prêtresse de Cyric, se tenait au cœur de ce lieu empreint de malignité, se délectant des cris qui montaient vers elle depuis la nef.

Invokant un puissant sort d'immunité, elle se forgea une armure contre les projectiles magiques, les charme personne et la frappe à distance de Ganesh si précieux à ses ennemis. Connectée mentalement à ses serviteurs gobelyns, elle assista à la mort du dernier d'entre eux. Un sourire mauvais ourla ses lèvres rouges. D'un signe, elle intima l'ordre aux sentinelles squelettiques de faire connaître leur présence. Comme un seul homme, les six gardiens s'avancèrent...



Nîrden et Gulgan reculaient pas à pas, fascinés par le spectacle de leurs adversaires s'entre tuant. Aucun des guerriers n'étaient intacts : les bras musclés de Gulgan portaient de profondes entailles et du sang coulait d'une brèche de l'armure de Nîrden. Les projectiles magiques d'Astryax traversaient l'air humide et froid au dessus de leur tête, carbonisant les chairs des prêtres et des morts vivants sans distinction. Au côté de l'ensorceleur, Kalanar abattaient toujours ses adversaires de loin avec son arc en if.

- Je pense que la victoire sera nôtre. Nous lèverons bientôt nos chopines à la santé de Morandin, jubila Nîrden
- Et de Tempus ! ajouta Gulgan. Le Seigneur des batailles arme mon bras et ...

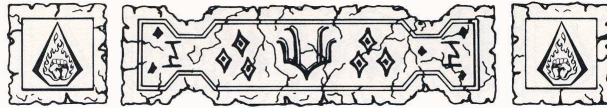
Une douleur foudroyante fit taire le guerrier. Frappé à la poitrine par un trait d'énergie, il tituba dans la pièce. En un geste de protection dérisoire, Nîrden entra la tête dans les épaules tandis qu'une pluie de missiles magiques s'abattait sur eux. Une odeur de cochon grillé s'éleva dans l'air quant l'un des traits frappa le nain au visage carbonisant une partie de sa barbe.

- Cela vient du balcon hurla Astryax en se jetant derrière une colonne de marbre.

Kalanar réorienta immédiatement son tir et une flèche vola vers les ténèbres sans effet.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Bolak entendit les cris de ses compagnons et s'apprêtait à les rejoindre, mais une fine volute de vapeur s'envola d'une fissure dans le mur. Cette brume se mit à scintiller et à prendre petit à petit forme humaine. Son visage déformé laissa échapper un gémissement chargé d'une haine innommable. Le vampirien fixa son regard brûlant sur le nain. C'était comme l'eau glacée d'un lac par un jour d'hiver, ce regard lui transperça le cœur, créant une douleur sourde et palpitante jusque dans la moelle de ses os. Un second vampirien se matérialisa pour la curée. Perdu dans les brumes de la douleur, Bolak entendit à peine les appels de Tyligane. Le ranger avait assisté à la scène et compris le danger. Invoquant les puissances primales du Père Chêne, il convoqua un gigantesque élémentaire de feu. Dans un formidable crépitement d'énergie, une silhouette de feu sommairement humanoïde se manifesta. La vague de chaleur

qui balaya le couloir ramena Bolak à la conscience. Il cria de douleur en sentant une main aux ongles noirs pénétrer ses chairs, déchirant les anneaux de métal de son armure.

D'un revers de main, Astryax essuya la sueur qui lui piquait les yeux. La situation venait brusquement de leur échapper. Les sentinelles squelettiques maintenaient la pression depuis le haut du balcon et les morts de Baine ne tarderaient pas à en finir avec les prêtres de Cyric. Réfléchissant à toute allure, Astryax conçut un plan un peu fou. D'un cri, il appela à lui Nîrden et Gulgane. Les deux guerriers zigzaguerent entre les tirs ennemis pour l'atteindre. Quelques mètres séparés encore le défenseur nain d'une colonne protectrice lorsqu'un soleil noir se matérialisa au cœur de l'édifice. L'énergie divine de Cyric se canalisa en un puissant rayon qui percuta avec force Nîrden. La cotte de mailles du guerrier, chauffée à blanc, vira au rouge. Le nain hurla de douleur tandis que ses chairs se couvraient de cloques.

- La prêtresse dévoile enfin son jeu. Elle doit se tenir sur le balcon elle aussi.
- Putain de salope ! Je vais lui faire cracher ses tripes gémit Nîrden en se redressant.

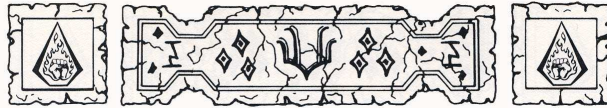
Comme en réponse à l'insulte une griffe noire, évocation de force purement maléfique, s'abattit depuis le balcon sur le nain lui lacérant le visage avant de disparaître.

- Tymora vient nous en aide, murmura Astryax en saisissant la baguette passée à sa ceinture.

Doigt en éventail, il récita à toute vitesse la formule d'activation du sortilège de vol. Gulgane s'auréola d'une lueur bleutée tandis que son corps se faisait plus léger que l'air. Dans un rugissement plein de fureur, Gulgane s'éleva vers les sentinelles squelettiques.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Depuis le balcon, Alema préparait un nouveau sortilège. Si le baron de Valcroix n'était pas idiot – et il avait déjà prouvé qu'il ne l'était pas – il utiliserait un sort de vol pour envoyer le monstrueux demi-ogre suivi du nain contre elle. Incantant, elle sentit la dague qu'elle avait fait glisser de sa manche se dissoudre tandis qu'un anneau de lames vrombissant se matérialisait autour d'elle. Puis elle saisit son symbole divin, formant les premiers mots de sa future incantation.

Gulgan surgit brusquement au niveau du balcon. Prenant appui sur la balustrade, il se propulsa sur deux sentinelles squelettiques. En un large mouvement de balayage, il décapita les deux créatures qui s'écroulèrent dans un tintement d'os. Il avisa la prêtresse de Cyric, un peu en retrait. Il avait déjà le goût de son sang dans la bouche. La bougresse allait comprendre son erreur : un simple anneau de lames ne la protégerait pas de sa fureur. Avec une joie mauvaise, il s'élança...



Les nains ne sont pas faits pour voler se disait Nîrden tandis qu'il s'élevait vers la voute. Le spectacle qu'il découvrit en atteignant le balcon n'était pas celui auquel il s'attendait : Gulgan dominait de toute sa masse l'adepte du Soleil Noir, sa claymore gisant à ses pieds. Le demi-ogre tourna vers Nîrden un visage défiguré par une terreur abjecte. Une bave blanche et visqueuse lui coulait sur le menton et il roulait des yeux fous. Dans un hurlement, il tourna les talons, bousculant Nîrden dans sa hâte de fuir. Abasourdi, le défenseur nain regarda, impuissant, son allié disparaître dans un sombre corridor. En se tournant vers la prêtresse, Nîrden sentit son pouls s'accélérer : l'anticipation de la victoire, la peur d'une mort violente, la joie qu'inspirait un jeu si dangereux...



Leurs regards se croisèrent, brûlant de la même haine. Et même plus que cela dans le cas de Nîrden. Comme dans un rêve, il se rua à l'assaut. La prêtresse ne prononça qu'un mot. Le sol se mit à gronder et un gigantesque rideau de lames tourbillonnantes engloutit le nain. Nîrden hurla de douleurs tandis que son corps endurait les tourments de la barrière de lames et que son sang rougissait le sol. Mais cela ne suffit pas à le stopper. D'un audacieux roulé boulé, il couvrit la distance qui le séparait d'Aléma, s'arrêtant à trois pas d'elle. Un cône lumière noire jaillit de la paume de la prêtresse, frappant le guerrier à la poitrine le repoussant vers le mur rugissant. Aveuglé par le sang, les poumons en feu, Nîrden sentit ses jambes se dérobaient sous lui. Alors que le sol venait à sa rencontre, il se remémora la fin de Karak Azhammere et de son peuple... Plus jamais ça, il était défenseur du peuple nain et il devait vaincre. Loin de

chercher à la refouler, Nîrden s'abandonna à la colère qui couvait en lui. Mère de la folie, la rage conférait aussi l'énergie du désespoir et une force insoupçonnée. Dans un ultime effort de volonté, il se releva et s'élança la hache haute. Sentant la lame mordre les chairs de la prêtresse, il modifia sa prise pour l'enfoncer de toutes ses forces. L'instant suivant un craquement raisonna entre ses oreilles alors qu'Aléma abattait sa masse, puis il y eut un nouveau choc lorsqu'il s'effondra au sol le bras gauche broyé par un nouveau sortilège de la vestale de Cyric.

Le visage d'Aléma apparut soudain au dessus de lui le regardant depuis, semblait-il, une hauteur prodigieuse :

- Pauvre nain ! cracha Aléma en lui assénant un coup de pied dans l'estomac de toutes ses forces.

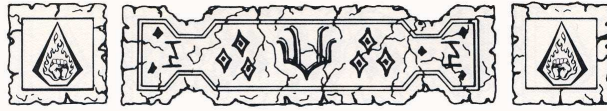
Nîrden suffoqua, vomit du sang et essaya de se relever.

- Cyric est mon maître ! Et il est de tous le plus puissant ! Bientôt je dresserai en son honneur des pyramides de crânes s'époumona la prêtresse en le frappant de nouveau dans le ventre. Tu as échoué et tes amis connaîtront une morte lente et douloureuse !

Nîrden se tordit en criant à son tour, saignant de nombreuses blessures, trop pris par la douleur pour être capable de la moindre action. De là où il était, il ne voyait que le sol au fond de l'alcôve où apparut une paire de bottes de cuir à boucle d'argent et une autre plus grossière taillée pour les longues marches.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Tyligane franchit le vitrail dans un bruit de verre brisé, suivi de près par Astryax. Les deux hommes se posèrent derrière les combattants. Aléma ne les remarqua même pas tant elle était absorbée par l'agonie du nain, prostré à ses pieds. Son sang coulait depuis une large entaille au niveau de l'abdomen mais elle ne semblait guère être incommodée.

- Dame Aléma, appela Astryax, votre promotion au rang d'archiprêtre est refusée !

Aléma tourna brièvement la tête vers Astryax et lui lança un regard horrifié. Dans la nef, l'élémentaire de feu et Kalanar achevaient de mettre en pièce les derniers morts vivants. Dans la fureur du combat, la prêtresse avait commis l'erreur de négliger ses autres adversaires. La corde de l'arbalète se

détendit, le carreau traversa l'habit de la religieuse, la cuirasse qu'elle portait en dessous et finit sa course dans l'estomac. Aléma s'immobilisa, les yeux écarquillés et lâcha sa masse. Astryax la regarda impassible, réarmant son arbalète.

A ses côtés, la chair de Tyligane prenait une teinte différente et ondulait sous sa fine tunique.

- C'est ainsi que cela doit finir, dit-il d'une voix gutturale et sourde, le corps pris de tremblements

Ses habits tombèrent à terre, sa peau se couvrit d'une épaisse toison marron, sa colonne vertébrale s'allongea dans un craquement, et son visage devenu bestial émit un grognement de plaisir. Tout son corps se transforma : sa bouche développa des crocs et ses mains des griffes acérées. Régénéré par son sort de métamorphose, l'ours qu'était devenu Tyligane se rua sur la prêtresse.



A l'extérieur l'aube pointait et depuis la coupole Ombrique se régalaient des cris d'agonie d'Aléma. Elle écarta les bras, accueillant avec joie la puissance que les sombres Brumes de Ravenloft faisaient affluer en elle. Du coin de l'œil, elle avisa Astryax et ses compagnons qui fuyaient l'église. Elle sourit toute à sa joie de sa mortalité retrouvée. Bientôt, elle foulerait la terre de ses ancêtres.

- Libre ! Je suis libre ! Ombrique Warhammer est de retour !

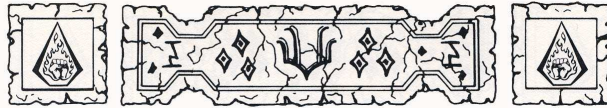
Soudain, le toit de l'église se déchira et fut projeté dans un tourbillon de nuages. Les plaintes des poutres, qui se brisaient, remplissaient l'air car le bâtiment fait de bois se disloquait et allait se consumer dans le mælström du ciel. Alors que les derniers fragments de l'église disparaissaient dans les airs, un nouveau bâtiment pris corps à sa place, fragment d'une citadelle naine des montagnes du bord du désert !

Les yeux d'Ombrique s'écarquillèrent lorsqu'elle reconnut son foyer d'origine. Alors la cruelle vérité se fit jour et Ombrique la guerrière naine, Seigneur de Ravenloft hurla de rage, de folie et de désespoir... Les Brumes gagnent toujours.

Fin



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Annexe – Les origines d’une campagne

En 1358 de l’année des Ombres, la compagnie d’aventurier « **Les griffes de la Manticore** » fut entraînée par des Brumes maléfiques sur le demi-plan de l’effroi de Ravenloft. L’objectif de sa présence était de contrecarrer les plans de Daglan, un nécromancien maléfique dont l’âme était emprisonnée dans la Couronne des Âmes. Dirigée par le Frère Banedon de Chauntea et l’aventurier elfe Conrad, la compagnie parvint à empêcher le retour du nécromancien mais pas à détruire le phylactère que représentait la couronne. Pire, Banedon condamna à la damnation éternelle un ses compagnons : Ombrique, une guerrière naine atteinte de vampirisme. Prisonnière des brumes, la naine vampire sombra peu à peu dans la folie. (**Cf scénario « un festin de Gobelyns » en 1358**)

Quelques années plus tard, les sombres puissances fournirent à Daglan une nouvelle occasion de créer son propre domaine dans les terres du cœur du demi-plan de l’effroi. Les brumes étant ce qu’elles sont, elles prirent au piège une nouvelle compagnie d’aventuriers afin de contrecarrer une nouvelle fois les plans du nécromancien. Conduite par Astryax, la compagnie pénétra sur les terres du nécromancien, tua sa descendance et détruisit le phylactère. (**Cf aventure « Un Festin de Gobelyns » en 1360**) Les rares aventuriers survivants furent renvoyés sur Faerûn. Cependant alors qu’il errait dans le brouillard, Astryax croisa Ombrique qui parvint à dissimuler sa véritable nature. Le généreux dandy cormyrien, inconscient de la menace, entraîna la naine avec lui, lui permettant de recouvrer sa liberté.

De retour dans les royaumes, Ombrique tenta de lutter contre sa véritable nature. Elle y parvint durant quelques années. Mais les puissances maléfiques de Ravenloft avaient d’autres projets pour elle. Peu à peu la haine s’installa dans le cœur de la naine dont la soif de sang et de vengeance se fit de plus en plus forte. Elle tenta bien de chercher du secours auprès d’Astryax et de Nîrden mais sans succès (**Cf aventure « Entre le noir et le Vert » en 1366**) Ainsi le voulaient les Brumes.

En 1366, après cinq années d’errance dans les terres désolées des collines des trolls, Ombrique rencontra Aléma Longuerd, Grande prêtresse de Cyric. Cette dernière rêvait de devenir la plus puissante servante du Prince des Mensonges. Alliée à Ombrique, elle ourdit un plan visant à déstabiliser les marches cormyriennes. (**Cf scénario « Les Sœurs Accordées » en 1366**)

Attirées par tant de malveillance, les Brumes se rappelèrent au bon souvenir d’Ombrique. Elles lui promirent la rédemption et la fin de son état de mort-vivante à une condition : qu’Aléma soit sacrifiée aux sombres puissances de Ravenloft et ce par Astryax Ryandor qui avait soustrait la naine aux brumes maléfiques.

Grâce à son pouvoir de domination, la naine pris le contrôle d’Aléma et l’invita à réveiller la légion damnée de Mordini. Le puissant Mordini lança immédiatement sa légion contre les terres du Baron Astryax. (**Cf « Mort dans les ruines de Norey » en 1368**). Ombrique était certaine que le Baron se mettrait en quête de l’origine du mal et tomberait sur le repaire de la grande prêtresse. Cependant, afin d’être sûre d’arriver à ses fins, la naine parvint à faire croire à Aléma qu’Astryax était la clef du pouvoir sur les brumes maléfiques qui se manifestent de plus en plus autour du sanctuaire de la vestale de Cyric. Les deux adversaires ferrés, la vampire n’avait plus qu’à attendre qu’ils se rencontrent. (**Cf scénario « Le retour des damnés » en 1368**)

Astryax et ses compagnons ne tardèrent pas à localiser le repaire de la prêtresse. Ce dernier était comme un phare qui drainait la réalité des royaumes. (**Cf scénario « Retour au Daglan »**)

Lors de l’affrontement final que vous venez de lire, Aléma, grièvement blessée par Nîrden et Tyligane, est achevée par Astryax d’un carreau d’arbalète.

Immédiatement, les sombres puissances de Ravenloft entrent en action. Dans un dernier souffle Aléma comprends qu’elle a été manipulée et Astryax réalise qu’Ombrique est le point focal qui lie Faerûn et Ravenloft. Mais il est trop tard, Ombrique accueille avec joie sa délivrance tandis que la puissance des Brumes l’inonde. Tandis qu’Astryax et ses compagnons s’enfuient dans les brumes, les cris de joie d’Ombrique se muent en cris de rage et de désespoir.

Alors qu’elle sent la vie s’écouler de nouveau en elle, elle réalise qu’elle est piégée sur le demi-plan de l’Effroi en tant que nouveau Seigneur. Peu à peu, son domaine prends forme, arrachant des pans entiers de son pays d’origine pour les planter dans les terres du cœur. L’Ombrique est née.

