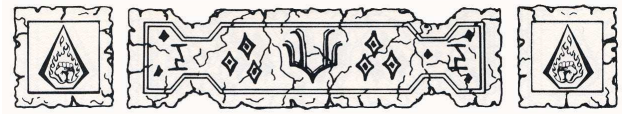

|

Les Chroniques de Marcus Badine

Aventure
" L'Ombre de Crachefer "

Les héros

Val-Kherios Galanodel
Le spadassin elfe de lune

Jax Daelrix
Le moine Shou

Salasha Sanafa
Le corsaire genasi

Talarm Malorm
L'inquisiteur d'Umberlee

Nessa Runehiver
La prêtresse de Mystra

Marteau 1368
Suite au sauvetage du sage Enoch, la compagnie des Frères de la côte se retrouve chez ce dernier afin de négocier un nouvel engagement. Malheureusement deux de leurs compagnons ont filé à la gobeline. En effet, l'inquisiteur Vitorio Varga a mystérieusement disparu en compagnie du gredin Lastro Lupintal. Tous les indices laissent à penser qu'ils ont fui l'île de Quandionne afin d'échapper au chasseur de primes Dragane Brasfer. (Cf « L'ombre du Héros »). Cependant, outre Leïdia, les aventuriers ont le plaisir de faire la connaissance de Nessa Runehiver, une prêtresse de Mystra la déesse de la magie…

Appuyé contre la fenêtre au deuxième étage de la tour du sage Enoch, Jax Daelric sourit. L'air est à la tempête comme si Talos attendait de déchaîner ses foudres. La pluie ruisselle sur la vitre. Le moine laisse son regard courir sur les bardeaux moussus et les tourelles des toits de la ville qui s'étendent jusqu'au pieds de la grande falaise. Avec son teint jaunâtre, ses yeux noirs et ses cheveux sombres noués en une longue tresse, Jax se sent étranger à toute cette agitation.

Derrière lui, confortablement installés dans des fauteuils de cuir, ses compagnons écoutent Enoch débiter avec conviction des fariboles quant à l'existence d'une île des dragons.

- Par le savoir de Déneïr, cette île existe ! Je vous le jure. J'ignore comment Zarko en a découvert l'existence mais il faut que nous le retrouvions. Je suis certain de ce que j'avance. Ce moins que rien à découvert l'île légendaire et il comptait m'en indiquer l'emplacement. Malheureusement mon enlèvement par les Lanières m'a empêché d'honorer notre rendez-vous. Maintenant allez savoir à qui il va vendre ses informations.

Val-Kherios étire ses longues jambes et réprime un bâillement :

- dis moi vieil homme, mis à part tes allégations, as-tu une preuve tangible de ce que tu avances ? Pourquoi devrions nous risquer nos vies pour une chimère ?
- Pour la gloire ! Pour la connaissance ! mais aussi…

Le vieux sage laisse sa phrase en suspens, ses vis-à-vis lui renvoyant des regards aussi expressifs que celui d'un mérou de la grande faille. Dans un souffle, il lâche la phrase que tous attendent :

- De l'or…
- Nous y voilà ! Combien ?
- 2000 lions d'or pour votre compagnie.

Salasha compte rapidement sur ces doigts.

- Leïda ne fait pas partie des Frères de la Côte, de même que Dame Nessa. Nous sommes donc trois : Jax, Val-Kherios et moi-même.
- Quatre !

L'homme qui vient de lancer l'affirmation est Indhil Talorm, un exécuteur de Umberlee, la Reine Garce. L'inquisiteur est avant tout un visage plongé dans les ténèbres d'un chapeau à large bord surmontant une pipe d'écume ouvragée sur laquelle il tire pensivement en émettant des ronds de vapeurs colorés. A la vue du saint homme, Salasha ne peut s'empêcher de se signer pour conjurer le sort:

- Je suis Indhil Talorm et Maître Enoch m'a engagé afin de s'assurer de la bienveillance de la Déesse de toutes les mers.
- Inquisiteur Talorm, je ne vous attendais pas si tôt, bredouille le vieux mage. Je n'ai pas eu le temps de vous annoncer. En effet, en raison de la défection de vos compagnons Lastro Lupintal et Vitorio Varga, j'ai jugé bon de requérir l'aide de l' Église d'Umberlee.

L'arrivée impromptue de l'inquisiteur plonge l'assistance dans un mutisme emplie de crainte: la déesse noyée n'est pas une divinité à prendre à la légère et ses disciples ne sont pas connus pour être des enfants de cœur. Val-Kherios rompt le lourd silence en invitant chacun à se préparer pour le départ en direction de la cité naine de Crachefer. Salasha propose de trouver un bateau en partance et l'inquisiteur d'Umberlee s'invite à sa suite: sa présence rendra les capitaines plus sensibles à leur requête. Faisant craquer les os de sa nuque, Jax décide de se joindre aux deux compères laissant à Nessa et Val-Kherios la pénible tâche de pourvoir à l'équipement du groupe.

Dehors la pluie s'est mise à tomber, nettoyant la rue de ses immondices. Relevant leur col, les trois aventuriers s'apprêtent à s'enfoncer dans le dédale des rues en direction du port. Cependant, ils ne font que quelques pas avant d'être accostés par un homme revêtu d'une cuirasse en bronze martelé et d'un heaume qui dissimule ses traits.

C'est dans un Illuskan approximatif qu'il s'adresse au groupe:

- Maître Jax, je vous prie de nous suivre sans faire d'histoire. Votre maître souhaite vous revoir.
- Mon maître ? Je suis un homme libre et ne sers que moi.
- ***Un homme ? Nous savons tous deux à quoi nous en tenir, aberration ! cracha le guerrier en le menaçant de sa masse.***

Salasha identifie le vis-à-vis de Jax comme un thayen. D'un rapide coup d'œil, il localise deux autres hommes d'arme et indique discrètement leur position à l'inquisiteur Indhil. Ce dernier s'avance au devant de l'inconnu, la main sur la garde de son cimeterre:

- Au nom de la Reine Garce, ôtes toi de notre chemin ou il t'en cuira étranger.
- Mon maître ne tolère pas l'échec hurle le guerrier en abattant sa masse.

Quelques secondes plus tard, la rue retentit des cris des passants et du heurt des lames tandis que les deux camps s'affrontent. L'aboiement du pistolet de Salasha se mêle au bruit du tonnerre tandis que la tempête éclate au-dessus de Quandionne. Les deux camps sont de force équivalente mais l'arrivée de Val-Kherios et de Nessa Runehiver fait pencher la balance. Deux des thayens sont abattus tandis que le troisième trouve le salut dans la fuite.

L'arrivée de la milice ramène le calme dans la rue. Les héros n'échappent à l'arrestation qu'en raison de l'intervention de la prêtresse de Mystra dont la notoriété et la probité ont été maintes fois démontrées.

Cependant, le terme d'aberration associé à la présence de thayens aussi loin de leur royaume n'est pas passé inaperçu de Salasha qui demande des comptes à son étrange compagnon de la première heure. Jax écarte la question d'un haussement d'épaules traduisant son propre désarroi.

Quoiqu'il en soit, le reste de la journée se déroule sans encombre et à la nuit tombée, Salasha et Indhil ont payé la traversée vers Crachefer à bord d'un navire marchand: la Flèche des Eaux, commandée par le ***capitaine Hermionet***, un petit loup de mer frileux à la tête toujours coincée dans le col d'un gros manteau malgré la chaleur ambiante.

Le lendemain, alors qu'une aube ouatée se lève, le navire appareille vers la cité des maîtres de la vapeur. La caraque vogue pendant des jours sur une mer calme et exempte de pirates.

Jax se tient à la proue du navire. Depuis le départ, chaque nuit est pour lui une véritable torture. Un rêve vient le hanter à la faveur du règne de Shar. Le songe lui a révélé que ses compagnons étaient des séides du mal et peu à peu Jax réalise que sa seule chance est de les éliminer. Les premiers soirs, le moine a tenté de contrôler ses pulsions mais ce soir il sait qu'il n'a pas le choix.

Un bruit de pas rompt le fil de ses pensées et bientôt Val-Kerios éclate d'un rire franc se méprenant sur la mine sinistre du moine:

- Alors l'ami, on est malade ? On supporte pas les vaguelettes ? Peut-être qu'Indhil pourrait te faire une tisane.
- Soit sérieux quelques secondes ! J'ai entendu du bruit et il m'a semblé voir une ombre dans l'eau. Peut être des Shaguins. On dit qu'ils infestent cet océan. Que te disent tes yeux d'elfe ?

Inquiet, le spadassin elfe de lune scrute les flots tandis que dans son dos la voix glaciale de Jax s'élève de nouveau:

- Tu as choisi le mauvais endroit au mauvais moment Onaï gronde t-il. Tu es mort, bon pour les abysses d'Umberlee !

Val-Kherios se retourne brusquement, la main sur la garde de son épée, prêt à affronter le démon qu'invective son compagnon. Il ne réalise son erreur que lorsque le coude de Jax heurte sa gorge. Le visage congestionné, il titube, incapable d'appeler à l'aide. Un sourire mauvais sur les lèvres, le disciple Shou pivote sur ses talons, bondit et écrase son pied dans la mâchoire du mercenaire qui bascule sans un cri dans les flots noirs.

- Nos erreurs nous instruisent Val-Kherios. Puisse tes dieux veiller sur ton âme de pêcheur.

Silencieux comme la mort, Jax se retire dans le quartier des passagers afin de régler son sort au plus dangereux des démons: la prêtresse Nessa Runehiver adepte des arts noirs !

- Nessa, c'est moi Jax ! Je crains que Val-Kherios ne nous ait trahi. Ouvre, s'il te plait ! Je dois te parler.

La jeune prêtresse, vêtue d'une tenue diaphane, accueille son visiteur nocturne avec circonspection.

- Jax, qu'est ce que tu racontes ? Mais entre et…

Le poing s'écrase sur sa mâchoire qui craque et le goût de sang emplit sa bouche.

- Je vois ton manège depuis des jours succube, dit-il en la cognant d'un geste désinvolte. Supplie-moi d'épargner ta misérable vie !

Un nouveau coup envoie la prêtresse rouler sur le sol de la cabine, arrachant son chemisier au passage.

- Tes attraits n'ont pas d'effet sur moi ! Tu vas mourir maintenant s'écrie le bonze en se ruant sur elle.

La jambe de la prêtresse se détend brusquement; cueillant le moine dans l'entrejambe. Le souffle coupé, le forcené s'écroule en grognant. Conscient qu'il n'a que quelques minutes pour agir, il tente de se relever mais Indhil, arrivé en renfort, se jette sur lui, le clouant au sol. Quelques secondes plus tard, Salasha lui assène un coup de crosse afin de mettre fin à ses hurlements de dément…

Jax se réveille les yeux dans le vague, pris de vertige. Une violente douleur au dessus de l'épaule finit de le tirer de son sombre cauchemar. Autours de lui caisses et ballots lui apprennent qu'il est à fond de calle. La voix de Salasha déchire le dernier voile qui obscurcit sa vision.

- Jax ! Tu m'entends ? Tu as été victime de l'attaque d'un démon. Il a pris possession de toi. Tu as essayé de nous éliminer. Tu resteras ici jusqu'à notre arrivée à Crachefer. Nessa a soigné tes blessures. Au fait, Val a survécu à ton attaque. C'est lui qui t'a épinglé comme un papillon. Bon je te laisse, repose-toi. On arrive dans deux jours au plus.

Quelques secondes plus tard, le moine sombre de nouveau dans un sommeil sans rêve.

La célèbre île de Crachefer n'est guère plus que la forteresse du même nom: un gigantesque spelljammer qui s'est écrasé sur un bout de rocher, flottant au milieu d'un groupe d'îles trop petites pour être habitables. En accostant, les aventuriers sont subjugués par la masse sombre de la forteresse millénaire. Cette construction de plusieurs toises de haut est sculptée à

l'effigie du sévère visage de Morandin, et l'étroite bande de terre qui l'entoure semble ridicule par rapport à la masse de l'édifice. On dirait que la minuscule île s'agrippe à la barbe du géant minéral au lieu de lui servir de piédestal comme le lui suggèrent les lois de la nature.

La compagnie débarque donc dans la ruche bourdonnante qu'est Crachefer. Il lui faut jouer des coudes pour réussir à quitter les quais bondés où une foule cosmopolite vaque à des occupations lucratives et variées. Après avoir trouvé une chambre à l'enseigne de la Fleur de Sel, les compagnons se lancent sur la piste de Zarko. Après deux jours d'enquête infructueuse, Salasha et ses amis ne réussissent qu'à attirer l'attention ***du Shérif Philtock***. Ce gnome est ce qui se rapproche le plus de l'autorité dans Crachefer, extra-muros. On dit que chez les gnomes, la taille de la moustache est proportionnelle à l'égo. Celle de Philtock est passée dans sa ceinture.

Quoiqu'il en soit, le chef de l'autorité locale a rapidement découvert ce qui a amené les aventuriers dans la cité des nains. Un soir alors que les compagnons vident quelques chopines à l'enseigne de la Fleur de Selle, ils voient débarquer quatre binômes de Grands Gardes menés par le Shérif. Les armures silencieuses encerclent la tablée, sans toutefois pointer leurs armes étranges de façon menaçante. Majestueux dans sa cape de brocart noir et son casque à plumet, le gnome prend la parole d'une voix solennelle :

- vous n'êtes plus les bienvenus à Crachefer. Ayez quitté l'île au lever du soleil. Ces grands gardes vous escorteront jusqu'à votre départ.

Pour l'avoir déjà rencontré, Jax et Val-Kherios savent que l'homme n'est pas fermé à la discussion et qu'il est même très habile à obtenir des réponses l'air de ne pas y toucher. Aussi Val-Kherios joue t-il son va-tout. L'elfe joue l'indignation et réclame une audience auprès de l'Equilibrium, Seigneur de Crachefer. Respectueux de la Loi, Philtock accède à leur demande et les aventuriers sont escortés séance tenante à l'intérieur de l'antique et gigantesque spelljammer nain. Derrière les mystérieuses portes noires se trouvent un grand hall sans aucune décoration autre que des colonnes de marbre gris et des lampes à huiles. Plusieurs portes laissent passer des nains en tuniques sombres qui se croisent sans se voir, le font barré de plis soucieux. Un large escalier tout aussi nu que le reste mène vers la zone du premier étage réservée aux négociations commerciales.

L'étage est beaucoup plus calme, les seuls habitants que les visiteurs croisent sont des négociants au sourire compassé et à la barbe soignée, accompagnés de leurs secrétaires chargés de livres de comptes et de compte-rendu de séances. Ils traversent plusieurs couloirs bas de plafond avant d'atteindre la salle d'audience royale. Cette dernière est très vaste, et richement décorée. Même si les meubles sont rares, une table et quelques chaises à haut dossier, les épais tapis et les tentures aux motifs abstraits sont magnifiques. Alors que le Shérif se retire, un chambellan invite Dame Runehiver et ses compagnons à s'installer. Sur une console sont disposés des rafraîchissements et des amuse-gueule. Le vieux nain se retire alors, non sans leur avoir appris que l'Eklilibrium va les rejoindre dans un instant.

Trois quart d'heure plus tard, une tenture s'écarte pour laisser passer deux énormes armures d'argent armées de haches gigantesques. Elles prennent position de chaque côté de la salle dans un bruit de pistons et un nuage de vapeur, puis quatre protecteurs nains en lourdes cottes de mailles et portant un bouclier cloutés à chaque bras font leur entrée et se placent au quatre coins de la pièce. Viennent ensuite le mage conseiller, une barbe grise, en robe de velours, appuyé sur un bâton de cuivre, et son secrétaire particulier. Puis une poignée de guerriers précèdent un serviteur qui annonce enfin:

- Le Protecteur de la Forteresse, la Main Derrière les Plans, les Deux Lobes du Cerveaux de Crachefer: l'Ekilibrium , chef du clan de Deadahnn et seigneur de céans.

Les soldats se mettent tous au garde à vous quand s'avancent deux jeunes nains à courte barbe blonde, vêtus du même manteau et le front ceint de simples couronnes identiques. Ils prennent place sur des sièges et posent leurs yeux clairs et bienveillants sur les visiteurs:

- Soyez les bienvenus à Crachefer, disent-ils d'une seule voix.
- Olore à vous Ekilibrium, Protecteur de la Forteresse, la Main Derrière les Plans, répond Nessa Runehiver reprenant la formule rituelle de salut des marins de la Baie du Malar.
- Magistrati de Mystra , exposez-nous votre requête.
- Ekilibrium, mes amis et moi-même sommes venus en votre belle cité afin de nous enquérir du devenir d'un explorateur du nom de Zarko. Notre enquête nous conduit à penser que Beshaba s'est attachée à ses pas et qu'il court un grave danger.
- Vous ne vous trompez guère ma Dame. Maître Zarko a été victime d'un tragique accident. Il est tombé dans une cuve de crabes corrosifs dans des circonstances obscures. Il a été transporté d'urgence à la forteresse mais il n'a pas survécu à ses blessures. Sa dépouille a été incinérée selon les rites cracheferois., répliquent les souverains nains d'un ton de fermeté polie.
- Mais Seigneur…
- Il suffit. Mon secrétaire vous remettra les effets personnels du défunt. Vous me voyez navré de ne pouvoir aider plus dans votre quête. Quoiqu'il en soit, en dédommagement je vous offre des billets à bord du Sourire de Valkur qui est en partance pour Quandionne.

Sur ce, les jumeaux se lèvent, signifiant à leurs hôtes de partir.

Une fois de retour à l'auberge, la compagnie dresse un bilan négatif de la situation. Tous sont conscients que l'Ekilibrium ne leur a pas tout dit. Le fait que le Seigneur nain se soit déplacé en personne pour les renseigner sur une affaire apparemment sans grande importance ne fait que les convaincre qu'il y a baleine sous gravillons. Qui plus est, l'offre de dédommagement ressemble fort à une façon de se débarrasser des fouineurs. Quoiqu'il en soit, après avoir caressé l'idée folle de s'infiltrer dans la forteresse, Enoch ordonne à l'équipe de préparer ses bagages.

Alors que tous ont le moral dans les chaussettes, un étrange message leur est apporté par un jeune coursier: un certain ***Startell*** , capitaine des saboteurs, leur fixe rendez-vous sur les quais à l'heure où Sélunée est à son zénith.

Alors que le brouillard venu de la mer étouffe les sons émanant des cabarets et des tavernes, Val-Kherios et ses compagnons se rendent au rendez-vous fixé par le mystérieux Startell. L'homme est assis sur une pile de caisses. Assez élancé et plutôt bien de sa personne, le capitaine Startell projette une aura de confiance. Ses cheveux blonds sont tressés, sa moustache lissée et ses vêtements gris sont impeccables. A ses côtés, un adepte d'Umberlee reconnaissable à son tabard bleu océan, joue nerveusement avec son trident.

S'avançant d'un pas franc Val-Kherios, encadré de Salasha et Jax, salue le capitaine:

- Olore à vous capitaine Startel.
- Olore à vous messieurs. Je suis fort aise que vous ayez accepté mon invitation.
- Disons que mon employeur est curieux et souhaite en savoir un peu plus sur votre proposition.

C'est avec un grand sourire et une bouteille de vin d'algue qu'il sort de sous sa tunique que le capitaine Startell fait sa proposition aux héros : s'ils acceptent de l'aide à voler un spelljammer en partance pour une destination inconnu, ils pourront parler à Zarko. Le pirate ignore tout de la raison qui pousse les nains à cacher la présence de Zarko, mais il est certain que son tuyau est juste et que l'explorateur sera à bord du spelljammer. Salasha tente bien de pousser le boucanier à en dire davantage mais ce dernier ne tient pas à divulguer l'identité de sa source. De plus, il dit ne rien savoir sur l'accident de Zarko même s'il pense qu'il est plus que probable que d'anciens ennemis l'aient rattrapé :

- Les requins se mangent entre eux, il faut s'attendre à tout avec ce genre de crapule, dit il avec un sourire carnassier.
- Je saurais me souvenir de cet adage Maître Startell, répond Val- Kherios. Quoiqu'il en soit, il semble que nous n'ayons pas d'autre choix que de nous allier. Quel est votre plan ?

- Je sais que les nains ne disposent pas de véritable piste d'atterrissage pour leurs machines volantes. Lorsqu'un de leur ornithoptère doit quitter Crachefer, il prend son envol depuis le sommet de la forteresse, plonge droit vers la cité et redresse à quelques mètres seulement des toits avant de reprendre de l'altitude. C'est à ce moment là que nous interviendrons. Juchés sur le plus haut toit situé sur le parcours de l'aéronef, nous attendons le passage munis de lance harpon. Il nous suffira de bien viser. Solidement attaché au bout du câble, nous serons emportés par la machine, et n'aurons plus qu'à remonter le long de la ligne pour accéder à l'aéronef.
- C'est de la folie pure ! s'exclame Talorm.
- Pas tant que cela, je possède deux sortilèges de vol argumente Nessa. Je les utiliserai pour aider Encoh et Ledia à accéder à bord. Salasha, Jax et Val-Kerios sont d'habiles grimpeurs. Avec leur aide tu y arriveras. De toutes façons, nous n'avons guère le choix.
- Elle a du poil aux pattes notre prêtresse ricane Salasha. Moi, cela me va. Combien d'hommes avez vous Startell ?
- Nous sommes quatre. Morwon, prêtre d'Umberlee, mes deux lieutenants Orelius et Timbot et moi-même.
- Parfait. Alors il n'y a plus qu'à...

Après quelques préparatifs, toute la compagnie se trouve juchée sur les toits dans l'attente du passage du spelljammer. Lorsque l'étrange machine volante passe à portée, c'est l'assaut.

Les nains, totalement surpris par l'attaque, reviennent de leur hébétude très rapidement et essayent de repousser les envahisseurs. Les six soldats cracheferois et leur prêtresse de Dumathoïn saisissent leurs armes et se lancent dans la mêlée. Cette dernière invoque un sort *d'injonction* pour se débarrasser de Timbott et d'Orelius. Les deux hommes de mains de startell se jettent, successivement, à la baille de leur plein grès.

Pendant ce temps Val-Kherios et Jax s'emparent des commandes du spelljammer, non s'en s'être débarrassés d'un barreur nain peu compréhensif. En quelques minutes, les aventuriers se rendent maître du vaisseau et capturent même plusieurs nains qui sont prestement ligotés et jetés en fond de calle.

Une fois les nains mis hors de combat, Startell invite Val-Kherios et son équipe à vider les lieux : l'ornithoptère est à lui ! Le jeune spadassin elfe propose au pirate de régler cela l'épée à la main. Le duel qui oppose les deux fines lames se termine avant même d'avoir commencé. Dans sa hâte de clouer le bec au demi-elfe, Startell se prend les pieds dans un cordage et Val-Kherios lui tranche la carotide d'un revers de lame. Privé de son chef, Morwon Serviteur de la Reine Garce tire sa révérence en plongeant dans les flots.

La fouille du navire permet de mettre la main sur Zarko, ou du moins ce qu'il en reste. Le malheureux aventurier vit maintenant dans une coquette petite boîte. Les prêtres de Crachefer n'ont rien pu faire pour le soigner. Leurs pouvoirs se montrèrent insuffisant pour reconstituer son corps aux trois quart dévoré par les sucs acides des crabes. Cependant, contre toute attente, le vieux ***Doppler le Dissectiste***, un fabriquant de prothèses et autres gadgets parvint à sauver Zarko, enfin presque : il sauva sa tête. Placée dans un petit bocal de cristal empli de liquide jaunâtre et alimenté par un appareillage compliqué, l'organe principal de l'explorateur est en parfait état de marche. Il est conscient et peut parlé d'une voix éraillée, mais son champ d'action est sévèrement limité.

Malgré l'horreur que lui inspire le malheureux Zarko, Nessa engage la conversation. Elle apprends que les nains devait le conduire sur l'île de Latan afin d'y rencontrer un archiprêtre de Gond. Ce dernier lui aurait rendu son intégrité physique en échange de l'emplacement de l'île aux dragons. Hélas, tout cela vint tomber à l'eau en raison de l'intervention des mercenaires à la solde d'Enoch. Peu sensible au terrible sort du malheureux, Salasha et Talarm font pression sur lui et le force à les guider jusqu'à la mystérieuse île, objet de tant de convoitise.

C'est un long mais néanmoins calme voyage à travers les cieux, dans une région dépourvue d'île avec l'océan à perte de vue qui commence…

Dans la lumière douce de l'aube, le spelljammer longe la côte en rase mottes, suivant la ligne où la végétation touffue mord sur le sable de la plage. La vue de cette île réchauffe le cœur des aventuriers. Ce n'est pourtant qu' une bande de terre en forme de demi-lune, dominée par un volcan d'où s'élèvent paresseusement des volutes de fumée grise. L'île est couverte d'une jungle impénétrable. Nessa se penche par-dessus le bastingage et regarde la grève défiler sous le spelljammer.

- Cet endroit me donne la chair de poule. C'est comme si le regard des dieux ne s'y était jamais posé.
- Allons jeune dame, ne blasphémez pas ! Umberlee domine toutes choses dans cet océan, et cette île ne saurait échapper à son regard lui répond froidement Talarm.

Nessa laisse couler un regard las sur le famélique inquisiteur de la Reine des océans. Cet homme ne lui inspire pas confiance. A cet instant précis, le menton dans les mains, la carcasse pliée en deux dans son siège, il évoque une mante religieuse prête à frapper. Un nouveau frisson court le long de l'échine de Nessa et sans qu'elle s'en rende compte elle prie Mystra de lui accorder sa grâce.

- Nom d'une petite pute, on arrive bientôt ? La voix de stentor de Salasha rompt le silence tendu qui s'est installé sur le pont. Dans combien de temps vas-tu te décider à poser cette coquille de noix, Val ?

Rien dans l'attitude du pilote n'indique qu'il a entendu. Sanglé dans son fauteuil, Val-kherios se concentre sur la maîtrise de l'ornithoptère. Comme en réponse à la question du genasi, l'elfe de lune entreprend de poser le vaisseau. Il se focalise sur le timon et l'appareil s'incline docilement. Soudain une violente rafale de vent déstabilise le spelljammer qui part en vrille. Val entend ses compagnons hurler tandis que le sol se rapproche dangereusement. D'un coup sec, il essaie de rétablir l'assiette mais trop tard. L'appareil ricoche sur les vagues avant de s'immobiliser avec un grincement sinistre.

- Tout le monde va bien ? s'enquiert Jax
- Autant que faire ce peu, face de citron. Allez, on se bouge ! Tout le monde sort de là et se dirige vers l'orée de la jungle. Bougez vous les fesses, bande de lopettes. Jax et moi on s'occupe de faire sortir les nabots de la calle.

La plage, totalement déserte, forme un croissant bien dessiné d'un blanc immaculé sous le soleil. Nessa, Leidia et Enoch sont les premiers à mettre pied sur la terre ferme. Ils découvrent au sud de leur position une masse plus sombre qui se dresse en bordure la forêt. Talarm bouscule sans égard ses trois compagnons :

- Umberlee, c'est en ton nom que je foule cette terre dit-il avant de se mettre en marche. Cette masse sombre sera notre point de ralliement. En route !

La masse sombre se révèle être une splendide idole de pierre représentant un dragon. Un ensemble de pictogrammes en couvre la base. Val-kherios laisse sa main courir sur ces derniers.

- Maître Enoch, ce n'est pas de l'elfique et encore moins du Thorass. Je n'ai jamais rien vu de semblable.
- En effet mon jeune ami. On dirait du draconnique ancien.

Enoch ajuste ses binocles et tire sa barbe pensivement. Plus il examine les runes, plus il a la conviction qu'il a découvert quelque chose d'essentiel.

Jax pousse un long soupir de soulagement lorsqu'il extrait le dernier nain de la cale. Les quatre cracheferois sont encore sonnés suite à l'atterrissage forcé. Entravés comme ils le sont, les nains ont été projetés contre les parois sans ménagement lors de l'atterrissage.

- Au moins ils sont en vie fait remarquer Salasha qui a capté le regard plein de compassion du moine.
- Tu as raison. Nous devrions les libérer. Ils ne sont pas …

Jax est soudain enveloppé par une odeur fétide, et perçoit des remous dans l'eau. Il y a un grondement étouffé, suivi de nouveaux remous. Salasha réalise que le spelljammer s'est écrasé sur un banc de sable en bordure de l'eau, et que nombre de prédateurs rôdent dans les eaux peu profondes. Mais il est déjà trop tard. Un cri perçant, terrifiant retentit; quant il se retourne Salasha voit le corps d'un nain disparaître dans les flots rougis par le sang.

- Cours Jax ! Cours pour ta vie ! Il prend ses jambes à son cou, suivi de près par l'exilé shou.

Sur le banc de sable, un chœur de cris terrifiés éclate tandis que les nains prisonniers de leurs liens sont dépecés vivants. Gorm Frappenclume, du clan des tonneliers sait qu'il n'y a plus d'espoir. Il tente cependant de s'éloigner de la mort écailleuse. Il sent quelque chose exercer une pression sur son armure de cuir avec une telle violence qu'il tombe à genoux dans le sable chaud et comprend, à cet instant, qu'il va mourir et que jamais il ne connaîtra son enfant à naître.

Salasha court comme si Baine était à ses trousses.

- J'y suis presque se dit-il.

Dans un dernier effort, il atteint l'idole de pierre et se laisse tomber dans le sable. Il est bientôt rejoint par Jax.

- Putain de merde, c'était quoi cette horreur ? Le valeureux corsaire vendrestois est prisonnier d'une peur superstitieuse.
- Un messager d'Umberlee, répond Talarm. C'est un enfant des abysses, gardien des secrets des profondeurs.

Salasha accepte la remarque avec un haussement d'épaule.

- Signe divin ou pas, on a faillit finir comme sushi à serpent de mer.

Jax reprend son souffle tandis que ses compagnons sont absorbés par le morbide spectacle de la mise à mort des prisonniers nains par l'elasmosaure.

- Attendez, dit Val-Kherios en tendant l'index en direction des flots; un navire se dirige vers nous.
- Impossible, personne ne sait que nous sommes ici balbutie Enoch.

Un petit rire mauvais s'élève de la boîte à chapeau que Nessa serre dans ses bras.

- hihihi ! Les nains, ils nous ont retrouvés, bande d'idiots. Les gardiens des runes de Crachefer n'ont certainement eu aucun mal à suivre notre piste. On ferait bien de se casser et vite.

Comme en réponse à l'invective de Zarko, une boule d'énergie fuse dans l'air limpide depuis le cuirasser cracheferois.

- Foudroyeur ! hurle Talarm en se jetant à terre.

Les nains pilonnent maintenant aveuglément la plage de long en large.

- Tous à couvert ! Vite !

Alors que les compagnons se ruent à couvert, Leïdia jette un dernier regard en arrière. La dernière vision qu'elle emporte de la plage est celle du totem draconnique volant en éclat sous l'impact d'une boule d'énergie.

Les aventuriers tournent le dos à la plage et commencent à s'enfoncer dans la jungle. Presque aussitôt leurs vêtements sont trempés par la végétation chargée d'eau. Ils ne voient rien, enserrés par la végétation. Malgré ses talents de botanistes, Leïdia est incapable d'identifier la moindre plante. Les fougères sont énormes avec des feuilles aussi longues et larges qu' un ogre; certaines s'élèvent même à plus de six mètres. Beaucoup plus haut, la canopée fait obstacle à la lumière, et les troncs des arbres la composant ont une écorce écailleuse malsaine.

Le groupe se dirige vers l'intérieur de l'île à l'aveuglette. Enoch explique que l'île est d'origine volcanique et que le totem précédemment découvert le conforte dans l'idée qu'ils se trouvent sur la légendaire île des dragons. Il est le seul à se réjouir de la situation. Ses compagnons ne peuvent se départir d'un fort malaise. Le sentiment d'isolement, le retour à un monde primitif sont palpables. Mais tous ont bien conscience qu'ils ne peuvent qu'avancer vers leur destin. Après quelques heures de marche harassantes, entrecoupées de courtes poses, ils débouchent près d'une petite rivière aux eaux boueuses. Tandis que ses compagnons se désaltèrent, Salasha se poste en faction, jouant nerveusement avec son pistolet à rouet. Portée par le vent, le genasi d'eau perçoit une faible plainte. D'un geste, il intime le silence au groupe. Il écoute le souffle du vent et le bruit des feuilles de palmiers. Puis il s'enfonce sous les frondaisons, suivi de Val-kherios qui a dégainé ses épées courtes. Les deux hommes découvrent un spectacle affligeant : une grosse plante ressemblant vaguement à un nénuphar a emprisonné un petit lézard humanoïde qui ne parvient pas à se libérer malgré tous ses efforts. L'enfant lézard est recouvert d'un liquide vert gluant et saigne en plusieurs endroits.

- Impossible d'utiliser mon pistolet. Je risque de blesser l'enfant.
- Un enfant ? Il m'a tout l'air d'un homme lézard.
- Créature maudite de Seeth, sermonne Talarm en débouchant sur le lieu du drame.
- Ce n'est qu'un enfant. Nous devons lui venir en aide. Mystra m'en soit témoin se récrie Nessa.
- Nom d'une petite pute, tu me revaudras ça prêtresse. Salasha s'élançe.

Alors qu'il va atteindre la plante carnivore, cette dernière exhale un nuage fétide de gaz. Pris à la gorge, le guerrier titube avant de s'étaler de tout son long dans une mare de boue. Val-Kherios subit le même sort en tentant d'aider son ami. Contre toute attente, c'est l'inquisiteur Tarlarm qui se porte au secours de l'enfant. Franchissant d'un pas alerte la distance le séparant de l'horrible végétal, le serviteur d'Umberlee saisit à pleines mains les feuilles tranchantes. Bandant ses muscles, il dégage l'enfant avant de le remettre entre les mains de Nessa.

- Umberlee sait se montrer généreuse.

Dissimulé dans un bosquet, Raeekk darde sur les peaux molles un regard jaune glacial. Les muscles se contractent sous la peau écailleuse. Autour de lui, ses guerriers s'agitent nerveusement. Les intrus viennent de déjouer sa tentative de renversement du chef de la tribu et si cela vient à se savoir ils sont tous condamnés. Après un moment de flottement, il décide de châtier les intrus.

Surgissant des frondaisons, un groupe d'humanoïdes écailleux ressemblant à des hommes lézards entreprend d'encercler les aventuriers. Poussant des glapissements effrayants, les créatures écailleuses chargent avec rage. Le temps d'un éclair, Val-Kherios saisit ses deux lames courtes, trompe la garde du premier assaillant et lui enfonçe cinq pouces de bon acier aquafondais dans la cache thoracique.

Face à la charge brutale des humanoïdes, Salasha garde son calme. Tendant le bras, il ajuste son tir. Lorsque le canon de son pistolet à rouée s'aligne avec une gueule menaçante, il patiente encore jusqu'à sentir l'haleine putride de la créature. Dans un nuage de fumée et un bruit de tonnerre, des morceaux d'os et de cervelle se répandent sur les feuilles. Le corsaire freeportien n'attend même pas que le corps de son adversaire touche le sol pour saisir son pic de guerre et chercher une nouvelle victime.

Autours de lui la bataille a tourné court: Nessa s'emploie à abréger les souffrances d'un écailleux et un autre gît sans vie aux pieds de Jax, son cou formant un angle peu naturel.

- La victoire est à …..

Le cri de joie de Salasha est interrompu par l'effondrement de jeunes arbres. ***Un cératopsien de la taille d'un buffle surgit des frondaisons écrasant tout sur son passage.*** Dissimulé derrière l'imposante collerette du dinosaure, Raeekk invective les peaux roses. Dans une dernière tentative pour retourner la situation à son avantage, l'homme lézard tente d'écraser Val-Kherios. Le gracile elfe n'a aucun mal à échapper à un sort funeste. Maudissant les héros, Raeekk éperonne sa monstrueuse monture et disparaît dans les ombres de la jungle.

Trop épuisés pour le poursuivre, les compagnons se tournent vers l'enfant homme-lézard. Invoquant la puissance de Mystra, Nessa lançe un sortilège de compréhension des langues et l'interroge. Il apprend à ses sauveurs qu'il est le fils du chef de son village et qu'il les mènerait avec joie jusqu'à son père.

Guidé par l'enfant, le groupe d'exploration débouche dans une zone cultivée. Enoch se fend d'un commentaire ethnologique: ces hommes lézards semblent beaucoup plus civilisés que leurs homologues continentaux. C'est un vieil homme lézard aux écailles jaunies, occupé à labourer un champ avec une charrue primitive qui remarque les intrus. Il s'enfuit vers le village en poussant des cris d'alarme.
Le village se compose d'un ensemble de huttes de boue et de torchis nichées au pied du volcan d'où dévale un cours d'eau limpide.

- Cet endroit est vraiment primitif. Je ne sais même pas si cela mérite le nom de village fait remarquer Talarm.
- Faudrait peut être mieux ne pas les fâcher. Regardez un peu le comité d'accueil.

Val-kherios désigne une bande de guerriers lézard armés de longue lance à pointe de pierre. A leur tête se tient un homme lézard aux écailles bleutées, armé de deux haches, et coiffé d'une couronne de plumes du plus bel effet. Le jeune Ssseriach émet quelques borborygmes rauques.

- Le grand mâle bleu est le père du petit et c'est aussi le chef du village traduit Nessa.
- Bien, approchons nous calmement.

Si la première réaction des hommes lézard est menaçante, la vue du jeune Ssseriach met fin aux tensions. Le guerrier aux haches, du nom de ***S'sandern*** prend son fils dans ses bras, et ordonne aux guerriers de baisser leurs armes. Une explication entre père et fils s'ensuit. Le champion du village et instigateur du vil complot, est confronté et arrêté. Loin de nier son implication, le jeune champion tombe à genoux et confesse ses fautes. Le jugement est rapide et sous les yeux éberlués des aventuriers on lui retire ses armes avec grand respect avant de l'attacher entre deux totems draconniques identiques en tous points à celui découvert en bordure de la plage. Le shaman de la tribu, un vieux lézard à la peau pendante, s'approche en s'appuyant sur une jeune femelle.

L'homme médecine s'agenouille et commence une lente incantation en draconnique. Des runes, jusque là invisibles, s'illuminent une par une sur la surface des statues, pour finir par les recouvrir entièrement. L'aura verdâtre qui entoure maintenant les idoles pulse lentement, alors que les incantations du shaman ne sont plus qu'une plainte monocorde. Le condamné est rapidement englobé par cette aura et pousse un cri déchirant alors que son corps se déforme. Quelques secondes plus tard, à la place de Rraekk le guerrier se tient maintenant Rraekk le protoceratops.

Les villageois regardent religieusement le chef des insurgés partir pour sa nouvelle vie de bête de somme et remercient les dieux dragons de leurs bienfaits. Dès que l'animal a disparu derrière un bosquet de cycas, tous poussent des cris de joies: le village vient d'être sauvé d'une menace. Nessa traduit les paroles de S'sandern, celui-ci invite les peaux molles à une grande fête en leur honneur et les prie de passer la nuit dans leur village.

Talarm émet quelques objections quant au régime alimentaire de tels sauvages. Depuis sa boîte à chapeau, Zarko abonde dans son sens. Il ne souhaite pas être dévoré pendant son sommeil. Le visage de Jax s'éclaire d'un large sourire:

- Tu sais Zarko, je crois que tu n'as pas grand-chose à craindre. Ils aiment la viande rouge, pas la nourriture en boîte.

Ses compagnons éclatent de rire tandis que Zarko plonge dans le mutisme.

- Bon, c'est décidé, on passe la nuit ici décrète Salasha. Nessa sera notre interprète et se renseignera sur la tombe d'Ugel. Quant à Encoh… Merde ! Il est où le vieux ?
- Pas de panique, il est là-bas avec Leidïa lui indique Val-Kherios.

En effet, Leïdia et Enoch ne cessent d'aller et venir, émerveillés par ce qu'ils découvrent. Le vieil érudit oublie même ses douleurs et passe des heures à étudier les totems. Lorsque le soleil disparaît à l'horizon et que le banquet bat son plein, il daigne se joindre à la fête. C'est cet instant que choisit Nessa pour demander au chef s'il connaît la tombe d'Ugel. Le guerrier se dandine mal à l'aise. Il essaie bien de détourner la conversation mais sans succès : la prêtresse de Mystra ne lâche pas prise. De guerre lasse, il ordonne au shaman de répondre aux questions des humains.

Après une longue conversation avec le vieux lézard, Nessa rapporte ses découvertes à ses amis. Les hommes lézards connaissent bien la tombe d'Ugel, ils l'appellent " La mort dans le sol" car aucun homme lézard qui y est entré n'en est revenu. De plus, depuis quelques temps, une créature maléfique s'est emparée de l'endroit. Après pas mal de palabres, Nessa réussit à convaincre le chef de leur fournir un guide. Ce dernier sera en fait le shaman et son apprenti. Le départ est fixé au lendemain matin.

Quelques heures après le levé de soleil, il fait déjà une chaleur étouffante sur l'île. Pas un souffle de vent, et les grands arbres au tronc reptilien mince se tordent dans la brume de chaleur. La compagnie, guidée par le shaman juché sur un protoceratops, s'enfonce dans la forêt vierge.

La chaleur, mêlée à l'humidité, engendre une brume poisseuse et est favorable aux moustiques. Ces derniers grouillent littéralement autours des explorateurs. A mesure que la journée s'avance, la faune devient plus silencieuse. Après plusieurs heures d'une marche harassante, l'ancêtre stoppe sa monture face à un séquoia géant. L'arbre s'est abattu, entraînant dans sa chute plusieurs arbres plus petits. Son tronc gît maintenant dans une grande clairière à flanc de colline, où le soleil entre à flots par la brèche ouverte dans la voûte des arbres. Le shaman indique que la tombe se trouve à quelques mètres derrière l'arbre abattu. Il chuchote que lui et son apprenti ne vont pas plus loin. Il annonce qu'ils retournent au village le cœur empli de tristesse pour leurs nouveaux amis disparus.

Loin d'être rassurés par les paroles du shaman, les six compagnons émergent dans une clairière fort peu avenante. Quelque chose a renversé ou arraché tous les arbres et les buissons dans un rayon de cent mètres atours de l'entrée de la tombe. Cette dernière est une ouverture béante dans le flanc de la colline. De lourdes portes de pierre bloquaient autrefois l'entrée, mais elles ont été arrachées de leurs gonds et jetées sur le côté.

- Merde, on dirait que Talos s'est déchaîné ici fait remarquer Salasha en se signant afin de conjurer le sort.
- Talos, je ne sais pas mais je connais quelqu'un qui doit le savoir répond Talarm d'une voix mauvaise. Nessa, laisse moi parler en tête à tête avec Zarko.

Joignant le geste à la parole, l'inquisiteur arrache des mains de la prêtresse le carton contenant Zarko:

- Ecoute moi bien fiente de troll, tu vas me donner une bonne raison de ne pas te balancer là dedans et tu vas le faire vite.
- Vous n'oseriez jamais gémit le malheureux aventurier cherchant, en vain, un soutien dans l'assistance.
- Y va le faire, mon vieux, susurre Salasha un rictus aux lèvres.

Ne sachant plus à quels dieux se vouer, Zarko déballe son histoire. Zarko a découvert le tombeau il y a quelques temps et déchiffré les écritures sur les portes. Tout heureux de son aubaine, il a entrepris d'explorer l'endroit. Mais Beshaba n'allait pas lâcher aussi facilement un sujet comme Zarko. Dans la première salle, l'explorateur découvrit un étrange sceau circulaire sur le mur. Par intérêt archéologique autant que pécuniaire, Zarko essaya de prélever ce trésor. Il avait à peine touché le sceau que

celui-ci fut violemment projeté hors de l'orifice qu'il servait à fermer et atterrit sur le sol aux pied du pauvre pilleur de tombe amateur.
Un démon fuligineux surgit de l'ouverture. Terrifié Zarko sortit de sa ceinture un parchemin de téléportation qu'il gardait pour un cas d'urgence. Avant que le démon n'ait pu fondre sur lui, Zarko était de retour à son bateau.

Comme en réponse aux paroles de Zarko, un terrifiant rugissement se fait entendre depuis le seuil enténébré de la tombe.

Bien caché dans l'ombre, le prédateur surveille ses futures proies. L'ouïe démoniaque de la créature lui permet de percevoir la voix de Zarko sans en comprendre les paroles. Il pousse un terrible rugissement. Il vient de reconnaître la voix de celui responsable de sa torture. Prisonnier du corps d'un utharaptor au cerveau trop petit pour son intellect démoniaque, la créature se laisse guider par des instincts primaires.

Lentement, l'utharaptor se glisse hors de la tombe. C'est une magnifique créature entièrement recouverte d'un motif jaune et noir, à l'exception de son ventre crème pâle. Malgré eux, Val-Kherios et Nessa ont un mouvement de recul. Salasha estime le poids de la créature à une tonne. Pourtant, il ne doute pas de la rapidité de cette dernière. Enoch, quant à lui, une fois le moment d'admiration passé, se glisse sous l'énorme tronc du séquoia en compissant sur ses chausses. Leïdia le rejoint rapidement.

Le démon s'avance, les avant bras repliés bien haut. Sa tête bouge à peine tandis qu'il se déplace et son regard reste fixé sur la proie convoitée. Tarlarm sent peser sur Zarko et lui la malveillance du Tanaar'ri. Brusquement l'Utahraptor s'élance comme la foudre. L'aboiement du pistolet de Salasha déchire le silence. Le plomb pénètre profondément les chairs de la bête sans la ralentir. Val-Kherios et Nessa s'engagent dans la danse de mort en hurlant à Talarm de mettre Zarko à l'abri. Le serviteur d'Umberlee se met à courir pour atteindre l'abri d'un dense bosquet de cycas. Le démon pousse un rugissement rauque en voyant sa proie lui échapper. Prenant appui sur ses puissants postérieurs, il bondit au dessus du mur d'acier dressé par Salasha, Val-Kherios et Nessa qui lui lardent le ventre au passage.

Talarm, les poumons en feu, jette toutes ses forces dans la course. Je n'y arriverais jamais pensa t-il mais il allait essayer. Plus que dix mètres avant le bosquet, il allonge sa foulée.

Quelque chose de lourd lui heurte le dos. Une douleur atroce lui vrille le dos, l'inquisiteur comprend qu'il s'agit de griffes plantées dans sa chair. Il heurte durement la terre, sans pour autant lâcher Zarko. Il tente de rouler sur le dos mais il est comme un insecte piqué sur une planche. La douleur est telle que la tête commence à lui tourner. Il sent un souffle chaud dans son coup et une terreur abjecte s'empare de lui.

- Va te faire foutre pourriture hurle l'inquisiteur en lançant dans un ultime effort la boîte contenant Zarko en direction de Jax.

Le moine attrape le projectile incongru à la volée. Dès cet instant, pour Talorm tout semble se ralentir. Il prête à peine attention à la douleur aiguë irradiant de sa nuque prise en étaux dans la gueule du monstre. Il lui semble que cela arrive à quelqu'un d'autre. Il est déjà loin, très loin, dans les profondeurs salées de sa Déesse. Il a un petit tressaillement de surprise en entendant les os de sa nuque craquer.

Puis c'est le noir. Le néant.

La mise à mort de Talorm signe aussi celle de la bête. Dans sa hâte d'en finir avec Zarko, elle a prêté le flanc aux attaques des compagnons de l'infortuné prêtre de la Déesse des Océans. Elle gît maintenant à côté de sa victime et il s'échappe de son corps une abjecte odeur car les muscles de la bête se sont relâchés au moment de la mort. Salasha tire à l'écart le corps du religieux afin de Nessa puisse lui rendre les derniers hommages. Val-Kherios et Jax érigent une tombe sommaire à l'aide de grosses pierres. Cela fait, ils rejoignent leurs compagnons qui se tiennent déjà sur le seuil de la tombe d'Ugel.

Etonnamment, c'est le vieil Enoch qui les précède dans les ténèbres. La tombe se révèle être une simple succession de salles dans le plus pur style nain: dépouillé et austère. De plus le climat et le temps ont fait des ravages sur les rares œuvres d'art qui habillent l'endroit, jusqu'aux pièges mortels qui ont été rendu inoffensifs. Après quelques heures de progression prudente, la compagnie atteint enfin la tombe de Ugel. La crypte ressemble à une salle du trône. Sur un fauteuil en forme de dragon est assis un squelette de nain dans une armure très travaillée, un grand marteau étincelant en travers des genoux. Sur les murs, des bas reliefs impressionnants de réalisme détaillent une grande bataille opposant des héros des races principales aux généraux d'Arax, le Seigneur démoniaque.

D'un pas décidé, Salasha s'approche du squelette d'Ugel. Celui-ci relève la tête dans un grincement désagréable. De la poussière tombe de son armure tandis qu'il déclare d'une voix sépulcrale

- Enfin, ma veille touche à sa fin, car votre venue était annoncée. Prenez Krahztët et faites-en bon usage, car il est écrit que son pouvoir vous aidera.

Sur ce, le guerrier nain se leva et disparut lentement. La voix d'Enoch rompt le silence religieux qui s'est installé.

- Maître Salasha, prenez le marteau ! Vite ! Ayez confiance dans la parole d'Ugel !
- Avoir confiance dans les paroles d'un nain ? Le dernier que j'ai côtoyé était un voleur et un menteur.

Cependant, l'appât du gain est plus fort et les mains avides du genasi se referment sur la garde du marteau scintillant.

Pendant ce temps, Val-Kherios met à profit ses talents elfiques et il découvre un passage secret activé par un bouton dissimulé dans les sculptures du trône. Le passage s'ouvre sur un couloir débouchant dans une sombre crypte aux murs nus. C'est dans cette dernière que repose le véritable héros nain, allongé sur un sarcophage sans ornement, dans un harnois de maître. Son corps est parfaitement conversé et il semble dormir paisiblement. Ses mains sont posées sur la garde d'une magnifique épée bâtarde dont le pommeau est un gros saphir noir.

Tandis que Val-Kherios et Jax s'approchent prudemment, il leur semble que l'épée tremble légèrement. Jax interprète ce mouvement surnaturel comme la volonté de la part du héros de confier son arme à des successeurs. Val-Kherios, les yeux brillants de désir, ne demande qu'à croire le moine et d'un geste rapide ravit l'épée à la dépouille d'Ugel.

Triomphante, la compagnie sort au plus vite de la tombe pour admirer leurs trophées.

Alors que tous s'apprêtent à fêter le succès de leur expédition autours d'un feu de joie, les aventuriers constatent avec horreur qu'ils sont affectés par des mutations reptiliennes. Les mutations n'ont pas jailli spontanément qu' à la sortie de la tombe mais ont altéré peu à peu les aventuriers sans qu'aucun n'est osé avouer aux autres son inquiétude. Ainsi Ledia découvre que des membranes ont poussé entre ses doigts et sous ses bras, Enoch est rempli d'une vitalité incroyable qui le pousse à dévorer de la viande crue, Salasha et Jax sont désormais dotés d'un appendice caudal, Nessa Runehiver et Val-Kherios semblent plus musclés. Zarkho, quant à lui, a subi la transformation la plus étrange. Le dispositif et les « ondes draconniques » ont interagis bizarrement et l'ont transformé en une sorte d'hybride de dinosaure et de machine.

Autres effets indésirables de ces mutations : des changements s'opèrent dans la physiologie des héros faisant remonter leurs instincts bestiaux. En quelques minutes, les mâles du groupe s'affrontent pour s'assurer la place du dominant avant d'assouvir leurs envies sexuelles que leur inspire leur nature bestiale…

Quelques heures (ou jours ?) plus tard, les compagnons, au corps totalement écailleux, s'éveillent dans les ruines d'un ancien village. La végétation a presque tout recouvert, mais quelques traces témoignent encore d'une présence civilisée à cet endroit : un seul bâtiment est encore reconnaissable aux restes de murs et d'un grossier foyer en pierre. Nessa entreprend de fouiller l'endroit tandis que ces amis d'infortune luttent contre l'abattement. Sous une pierre plate marquée d'une croix, la prêtresse découvre un journal de bord jauni mais toujours lisible contenant le témoignage d'un groupe de naufragés. A la lecture du récit, l'horreur de la situation frappe de plein fouet les explorateurs : l'île transforme ceux qui y posent le pied en humanoïde écailleux. Il ne leur fallut pas longtemps pour comprendre que S'sandern et les villageois sont les descendants des naufragés… Une peur sans nom s'insinue dans le cœur de chacun : sont-ils condamnés ? Existe t-il un moyen de vaincre la malédiction de l'île aux dragons ? Et pourquoi se trouvent ils ici ?