

Au cœur des Ténèbres L'Antre du Dragon



L'obscurité était presque palpable.

Des relents âcres de végétaux en décomposition et d'eau croupie saturaient l'air ambiant.

Au fond du gouffre, un souffle rauque annonça l'éveil de la créature. La faim la tenaillait.

Sa seule présence avait fait fuir la plupart des créatures vivantes qui résidaient alentour avant son réveil.

Dans son antre, le redoutable « dragon à tête de mort » attendait patiemment dans les ténèbres, sans se douter du déchaînement de violence qui allait bientôt envahir sa tanière...



15 Flammerègne 1370 – Année de la choppe Brisée

- Il nous faut un plan !

Les mots de Bolak résonnèrent comme une évidence, mais à la lueur des événements récents et de l'improvisation quasi-permanente des dernières expéditions, ils dénotaient surtout de la prise de conscience générale que l'adversaire qu'ils auraient à affronter bientôt ne souffrirait aucune improvisation. Sans un minimum de préparation et de planification, ils couraient tous à une mort certaine. Les autres membres de l'expédition approuvèrent.

Aux côtés de Bolak, le frère chevalier nain de Clangeddin, se tenaient Nîrden, défenseur nain, surnommé « le roi sans clan », le Baron Astryax de Valcroix, seigneur de la baronnie du même nom, Dorothee Gambacorta, l'halfeline magicienne à la puissance inversement proportionnelle à la taille, Richard Tyligane, le rôdeur métamorphe, Gulgan Brisethorax, un puissant guerrier demi-ogre au service du Baron Astryax, et Kalannar Xiltin, un elfe des bois émissaire divin de Corellon. Frère Banedon de Trallec, abbé de Chauntéa, se tenait dans un angle méditant les dernières paroles du nain. Cela faisait des heures qu'ils discutaient, échangeant les informations glanées par les uns et les autres en tentant d'estimer la puissance de leur adversaire, et surtout de déterminer ses éventuels points faibles.

En effet, suite à leurs dernières aventures, les compagnons des Ecus de Fortune avaient longuement discuté des suites à donner à leurs récentes découvertes. La Forteresse naine de Khunkrudar qu'ils avaient libéré recélait en son sein un mystère et un danger réunis au même endroit, au fin fond d'une vaste caverne. Alors qu'ils pensaient être venus à bout de toutes les menaces qui pesaient sur l'antique citadelle naine, ils avaient découvert l'antre d'un redoutable dragon noir. Mais ce n'était pas tout : au milieu de cette tanière, dressé sur une île, une structure ressemblant à un portail s'élevait dans les ténèbres.

Après bien des tergiversations, la majorité des compagnons des Ecus de Fortune avec le soutien de l'Abbé Banedon étaient parvenus à un consensus : le redoutable dragon noir qu'ils avaient découvert au fond de la forteresse naine, représentait une menace trop prégnante pour les terres de la baronnie de Valcroix. Son réveil risquait de mettre la région à feu et à sang, et il était désormais clair, que la seule option consistait à redescendre au fond de la forteresse pour occire cette menace et découvrir la fonction de cet étrange portail. Il faudrait également que le peuple nain réinvestisse la forteresse de ses ancêtres afin d'éviter que d'autres créatures indésirables n'élisent domicile en ces lieux.

En interrogeant la Loge des Ménestrels, ils étaient parvenus à identifier le dragon qui sommeillait jusqu'à présent au cœur de la citadelle. Nuiteuse était son nom. Les diverses informations recueillies par les membres de la compagnie ainsi que les légendes et rumeurs glanées de droite et de gauche leur avaient permis de mieux jauger la puissance de leur adversaire. Les dragons noirs constituent à n'en pas douter les plus retors et les plus surnois représentants de leur race, et certainement aussi parmi les plus cruels, mais leur arme la plus dangereuse reste leur souffle d'acide mortel. Comme ils avaient pu le constater, les dragons noirs affectionnent les tanières humides et fétides, en particulier les grottes et les cavernes immergées. Armés de ces quelques renseignements et d'une farouche envie d'en découdre avec cette maléfique créature, les compagnons avaient alors entamé les préparatifs de l'expédition.

Des repérages effectués par le rôdeur Richard Tyligane accompagné du baron Astryax de Valcroix avaient permis de repérer l'entrée sous-marine de l'ancre de la créature. Il faudrait commencer par colmater cette issue avant de lancer l'assaut pour lui couper toute retraite. Il était hors de question de lui laisser une chance de fuir : une fois la bataille engagée, il faudrait se battre jusqu'au bout, quitte à y laisser la vie, car un échec entraînerait des conséquences dramatiques pour toute la région. Les reconnaissances avaient également permis de constater que la citadelle n'était pas réoccupée. Il s'était écoulé de nombreuses semaines depuis leur dernière expédition, et le groupe ne pouvait se permettre de perdre du temps et des forces à devoir « nettoyer » à nouveau les niveaux supérieurs avant d'accéder à l'ancre du dragon.

Après avoir planifié autant que faire se peut leur expédition à haut risque, préparant les sorts de protection indispensables (en particulier les sorts de protection contre l'acide), ainsi que leurs équipements, les compagnons des Ecus de Fortune, accompagnés de l'Abbé Banedon se préparèrent au départ. Une partie du groupe embarqua à bord du « chariot de vents » Vaasti du prêtre, tandis que ce dernier et Richard prenaient leur envol sous la forme de majestueux oiseaux de proie.



A peine posés sur la colline abrupte abritant la forteresse de Khunkrudar, les compagnons furent confrontés à une menace inattendue. **Surgissant des profondeurs du lac bordant l'un des flancs de la colline, trois créatures draconiques tentèrent de happer les aventuriers les plus proches de la berge afin de les entraîner sous l'eau.** La mêlée confuse qui s'ensuivit, sur la terre ferme tout comme sous la surface de l'eau croupie, vit deux des créatures périr sous les violents assauts de l'imposant demi-ogre et des nains. Le troisième assaillant parvint à prendre la fuite dans les profondeurs saumâtres du lac.

Quelque peu inquiet de cette menace sous-marine, mais conscient qu'ils ne pouvaient désormais plus reculer, Banedon plongea dans l'eau trouble pour accomplir sa tâche : obstruer à l'aide d'un sort de « façonnage de la pierre », le conduit d'accès à la tanière de Nuiseuse. Lorsque le prêtre eut achevé son œuvre, un terrible rugissement retentit : le dragon noir était désormais au fait de leur présence et de leurs intentions. Il n'y aurait pas d'effet de surprise, si tant est que cela ait pu être possible.

Hâtant le pas, le groupe hétéroclite pénétra directement au sein de la forteresse, repassant à nouveau au travers d'un dédale de salles souterraines que la plupart d'entre eux avaient déjà maintes fois visitées par le passé. Néanmoins, en arrivant devant la porte d'entrée du complexe souterrain des Duergars, les compagnons s'arrêtèrent, interdits. La porte avait disparu. A sa place, un mur de pierre se tenait devant eux.

Examinant le sol, ils relevèrent rapidement les traces caractéristiques semi-circulaires dues au frottement des battants d'une porte marquant le sol devant eux, indiquant clairement que ceux-ci avaient été dissimulés par quelque procédé magique. Confiant, Banedon s'approcha pour libérer le passage grâce à la puissance de sa déesse. Il avait à peine entamé ses incantations qu'il reçut un formidable coup qui le renversa sur le sol, tandis qu'un puissant élémentaire de terre émergeait du sol. Le combat qui s'ensuivit fut bref mais violent. La puissance minérale de l'élémentaire ne pouvait rien face à la détermination et à la force cumulée de tous ces combattants venus en affronter un adversaire autrement plus puissant. L'élémentaire défait, les compagnons purent reprendre leur progression après avoir dissout la porte métallique grâce aux dons du prêtre, encore sous le choc de s'être ainsi fait piéger de manière aussi stupide...

Parvenus dans la grande salle du trône de la Forge de Durgeddin, le groupe se figea. La vaste salle portaient encore les stigmates de la violente bataille qui avait opposé certains membres du groupe actuel aux troupes de nains gris menées par Minira Frappecun coup. Des traces de sang séché maculaient la plupart des imposantes colonnes soutenant la voûte du haut plafond, et les marques caractéristiques et noirâtres des puissants sortilèges lancés au cours de l'affrontement étaient visibles en de nombreux endroits. Une odeur de mort emplissait encore l'atmosphère, presque suffocante en ce milieu confiné, et il flottait dans l'air comme un sentiment d'urgence, de menace, tandis qu'un sombre grondement parcourait le sol et les murs.

Tout à coup, comme pour répondre aux inquiétudes de chacun, des bras puissants surgirent du sol, agrippant les chevilles de Bolak. Poussant un juron, le nain tenta de se dégager, mais l'étau des mains de pierre était irrésistible. Les sentinelles maudites des Duergars tentaient un dernier baroud d'honneur. Les ancêtres nains damnés et piégés dans ces corps de pierre sortirent du sol pour accomplir leur sinistre tâche. Tout comme l'élémentaire de terre à l'entrée du complexe, les puissantes créatures ne furent pas de taille à affronter un groupe aussi puissamment préparé et équipé. Malgré la violence des coups échangés, les créatures s'écroulèrent bientôt avec fracas.

Après avoir repris leurs esprits, les membres de la compagnie reprirent leur route, plus décidés que jamais à en finir. Se remémorant la disposition des lieux, Banedon, guida ses compagnons à travers le dédale, les menant au bord du sombre gouffre conduisant à la tanière de Nuiteuse et au but de leur mission. Après une courte prière à Chauntea et à Clangeddin, le groupe se lança dans le vide, certains sous l'emprise d'un sort de « Chute de plume » lancé par le Baron Astryax, d'autres marchant littéralement dans les airs grâce à l'aide providentielle de Chauntea et d'un sort de « Marche dans les airs ».

Parvenu au fond du gouffre, les compagnons scrutèrent attentivement les alentours guettant le moindre signe de leur proie. Il était évident que le dragon était tapi quelque part, attendant le moment propice pour passer à l'attaque et décimer le groupe. Tous avaient conscience de la puissance et de la dangerosité de l'adversaire qu'ils étaient sur le point d'affronter, mais mus par leur courage et les effets du « Festin des héros » lancé peu avant le départ par le prêtre nain de Clangeddin, tous avancèrent avec résolution pour affronter leur destin.



Cheminant dans l'obscurité le long d'une étroite corniche bordant le rivièrè souterraine menant au Lac Noir et à l'antrè de Nuiteuse, le groupe progressait avec prudence, aux aguets, prêt au combat inéluctable et imminent.

Lorsque, surgissant des flots, l'impressionnante créature ténébreuse apparut enfin, un vent de panique envahit tous les membres de l'expédition, avant de refluer grâce à la bénédiction de Clangeddin. Le doute s'insinua, mais l'heure n'était plus aux tergiversations, l'heure était désormais à l'action.

Nuiteuse fut la plus rapide et cracha un terrible souffle acide sur les intrus. Lorsque les volutes se furent dispersées, les compagnons étaient tous indemnes ou presque, protégés de la fureur destructrice de la créature grâce aux sortilèges de protection contre l'acide dont ils disposaient tous. Un combat titanesque s'engagea, la caverne résonnant des terribles coups portés par les nains et le demi-ogre au contact du dragon noir et les sortilèges lancés par la magicienne halfelfinne et le baron Astryax.

Alors que Banedon cherchait un moyen de venir à l'aide de ses amis, la créature draconnique survivante lors de l'embuscade à l'extérieur, émergea de l'eau et entraîna le Baron Astryax sous la surface du lac souterrain, ajoutant à la confusion ambiante. N'écoutant que son devoir, le prêtre de la Grande Mère plongea dans l'eau en activant son anneau de respiration aquatique. **Abattant sa lourde masse sur la créature, il parvint à lui faire lâcher prise et engagea un furieux combat contre la créature aquatique, tandis que le baron Astryax remontait à la surface.**

Pendant ce temps, l'intérieur de la caverne résonnait d'un chaos indescriptible, alors que le dragon noir commençait à faiblir sous les redoutables assauts de la Compagnie des Écus de Fortune. Protégé par leurs lourdes armures et leurs puissants sorts de protection, les compagnons étaient parvenus à prendre le dessus sur le monstre, perçant sa cuirasse en de nombreux endroits. Comprenant qu'elle ne parviendrait pas à se débarrasser des intrus et surtout qu'elle était sur le point de succomber, Nuiteuse décida de battre en retraite. Elle avait à peine entamé son mouvement qu'une ardente colonne



de feu tomba de la voûte et s'abattit sur elle, consumant ses dernières forces. La créature désarticulée s'écrasa dans l'eau avec un grand fracas. Émergeant des eaux sombres du lac souterrain, Banedon s'excusa auprès de Nîrden, pour l'avoir involontairement blessé avec la colonne de feu qu'il avait invoqué de sous les eaux après s'être débarrassé de la créature draconnique qu'il affrontait. Sous la surface, il n'avait pas pris conscience que le défenseur nain se trouvait en suspension au-dessus du dragon, et qu'il se trouvait dans la zone d'effet de son sort.

Les compagnons restèrent quelques instants interloqués : il ne s'étaient pas attendu à ce que tout se passe aussi bien et surtout à débarrasser la créature aussi « facilement ». La préparation avait sûrement joué en leur faveur et Chauntéa, Clangeddin et Tymora avaient à coup sûr été à leurs côtés, mais ils restèrent néanmoins quelque peu abasourdi de leur bonne fortune. Les dernières batailles auxquelles ils avaient pris part s'étaient toujours terminés dans un bain de sang, dans des situations parfois critiques, et il s'en était fallu de peu pour qu'ils succombent tous à chaque fois, que le tour favorable qu'avait pris leur combat contre Nuiteuse les laissait perplexes, mais soulagés.



Après s'être mutuellement congratulés et soignés, les membres de la compagnie s'intéressèrent au trésor du dragon noir et au portail qui trônait au centre de son antre. Faisant appel à la puissance de Clangeddin, Bolak sonda le portail pour déterminer ce qui se trouvait par-delà son arcade. Ce qu'il vit lui arracha un cri et l'incita à couper le contact : un œil immense l'avait observé, l'œil d'un gigantesque dragon rouge dont la taille était incomparablement plus grande que celle du dragon qu'ils venaient d'affronter. En fouillant le cadavre de Nuiteuse, les compagnons découvrirent une flasque de sang, et en rapprochant cette découverte des inscriptions qu'ils étaient parvenus à déchiffrer sur le pourtour du portail, ils comprirent que le sang constituait la clef pour activer celui-ci. Avec prudence, ils décidèrent d'un commun accord de ne pas tenter de franchir le portail : au vu de ce qui les attendait de l'autre côté, il semblait en effet suicidaire de tenter pareille aventure.

En outre, Nuiteuse défaite, leur objectif était atteint et il suffisait désormais au peuple nain d'investir les lieux pour protéger la citadelle et éviter qu'elle ne retombe entre de mauvaises mains, et protéger par là même le portail. Bolak et Nîrden devaient retourner au plus vite à Bolbofarak pour rendre la citadelle à son peuple légitime et rétablir leur honneur, et revenir occuper les lieux avec une force suffisante pour sécuriser les lieux.