
CHRONIQUES DE GWANDOR

1620
LES 7 TRIBUTS

Note pour le lecteur :

Cette campagne est basée sur le clan du Gwador, décrit dans le zine « *Les Erudits de l'Ambiguë N°1* ». Elle a eu pour vocation de permettre à des joueurs expérimentés de RuneQuest de passer sur le système d'Heroquest et de plonger plus profondément dans la culture orlanthi et la vie d'un clan. Les compléments suivants ont été utilisés :

- Thunder Rebel
- Storm Tribe
- Barbarian Adventures
- Orlanth is Dead
- Imperial Lunar Handbook 1
- Master of Luck & Death
- Le Roi de Sartar
- L'Arche d'Anaxial
- Dragonpass
- Les Erudits de l'Ambiguë n°1

Le succès de la campagne nous a amené à continuer sur notre lancée. L'année 1621, qui est en ce moment en cours de partie, reprend une campagne dont le compte-rendu se trouve sur le site de Wesley Quadros : <http://www.celtic-eps.com/glorantha/campaigns/gwador/gwador.html>

Je reste à disposition des joueurs ou maître de jeux qui souhaiteraient de plus amples informations. Vous pouvez me contacter sur l'adresse suivante : yahermenier@gva.eri.ch ou par téléphone au +41 79 256 37 59.

Yann Hermenier
Genève

CHRONIQUES DE GWANDOR

Année 1620 Solara Tempora

Voici l'épopée de cinq cousins Sartarites de la Maison Gudny du clan Gwandor de la Tribu des Culbréa, certains comme Clovis et Vercingetorix périrent, d'autres comme Mordred les rejoignirent :

- **Rokald (Argrath)- Fils de Hiord** mort sur la colline d'Orlanth Victorieux en 1615 lors d'un combat contre les Lunar, et petit-fils de Leik Chasse-Rouge. Rokald était alors initié du sous-culte d'Ormalaya le Chasseur du culte d'Orlanth l'Aventureux. Par la suite il embrassa également le sous-culte de Destor l'Aventurier. Rokald apprendra dans la deuxième partie de la campagne (1621), que son nom est Argrath et qu'il est un descendant de Sartar, il marchera alors sur les chemins draconiques pour reprendre le Royaume de Sartar aux mains de l'Empire. (joué par Juan)
- **Grenwulf - Fils de Gyffun** mort en combattant aux côtés de Gaudyr Longuépée et de Kallyr Front d'Etoile en 1613 contre les Lunar, et petit-fils de Harva Diseur du Sort qui est tombé à Boldhome, lui aussi en affrontant les Lunar. Grenwulf était initié du sous-culte de Gwandor et devint une des plus Grande Epée d'Humakt du clan. Par la suite (1621) il s'initia aux secrets de Hu l'Epée, et lors d'un rituel sur la Colline des Epées. il gagna l'alliance d'un puissant daïmon humakti. (joué par Manu)
- **Bofrost - Fils d'Orlaf** mort en combattant aux côtés de Gaudyr Longuépée et de Kallyr Front d'Etoile en 1613 contre les Lunar, et petit-fils de Harva Diseur du Sort qui avait été abattu à Boldhome. Bofrost était un initié du sous-culte de Vanganth le Volant du culte d'Orlanth l'Aventureux ou il évolua pour devenir Seigneur des Vents. Il s'est également marié à une jeune initié d'Ernalda du clan Drutorae et a deux jumeaux. Plus tard (1621), il reçoit le soutien d'un puissant daïmon des vents. (joué par Serge)
- **Sygurd - Fils d'Offir** également mort sur la colline d'Orlanth Victorieux en 1615 lors d'un combat contre les Lunar, et petit-fils d'Olfir qui qui avait été abattu à Boldhome. Il est également le neveu de Kulbrast Offirson. Sygurd était un initié d'Hevduran l'Epée Sage, sous-culte de Lankhor Mhy. Il quitta ses cousins et son clan pour s'installer dans la Grande Bibliothèque de Lankhor Mhy, à Jonstown (joué par Alfredo)
- **Mordred – Fils de Bjarn**, frère de Clovis, Mordred était initié de Yinkin du sous-culte d'Alusar l'Espion. C'est le seul « espion » du clan Gwandor et parfois un amuseur pour le clan. Par la suite, Mordred devint Dévot de Yinkin mais fut touché par le Bouffon. (Joué par Baston)
- **Clovis - Fils de Bjarn** également mort sur la colline d'Orlanth Victorieux en 1615 lors d'un combat contre les Lunar, et petit-fils de Harva Diseur du Sort qui avait été abattu à Boldhome, lui aussi en affrontant les Lunar. Clovis était alors initié du sous-culte de Vingkot le Victorieux du culte d'Orlanth l'Aventureux. Il périt contre les Telmoris sur les terres du Pays de Loup en cherchant à tuer un grand nombre de loups et Telmoris, il est à l'origine de la Quête du Retour des 7 Tributs. (Joué par Baston)
- **Karadok - Fils de Yend** siégeait comme Godi de Lhankor My dans le cercle extérieur du clan, lui-même fils de Torkval le Gris tué par un raide Lunar en représaille de la participation du clan à la révolte de 1613. Karadok était un initié du sous-culte de Lhankor My l'Erudit du culte de Lhankor My. Karadok est marié à une initiée de Chalana

Arroy du clan des Barlamans. Il périt au côté de son cousin Clovis en combattant les Telnoris sur les terres du Pays de Loup. (joué par Alfredo)

- **Vercingetorix - Fils de Guvrik** mort en combattant au côté de Gaudyr Longuépée et de Kallyr Front d'Etoile en 1613 contre les Lunar, et petit-fils de Harva Diseur du Sort qui avait été abattu à Boldhome, lui aussi en affrontant les Lunar. Vercingetorix était un initié du sous-culte de Finovan le Pilleur d'Orlanth l'Aventureux. Il périt lors de la bataille du Fort du Loup en 1620. (Joué par Baston)

Les cousins Gudny résidaient à l'endroit que l'on nomme le Domaine des Deux-Pins, village principale du clan Gwandor. Tous vivaient dans la même demeure avec leur famille, leurs animaux, daïmones et wyter.

Kulbrast, fils d'Offir était alors le chef du clan des Gwandors. Khulbrast était un homme bon, sage et fort, mais il était pris au piège par les Lunar, et devait régner dans des circonstances difficiles. Lors de l'échec de la rébellion de Kallyr Front d'Etoile (1613), de nombreux guerriers du clan Gwandor étaient morts à la bataille. Daka Fal veilla sur leurs âmes lors de leur dernier voyage vers le Hall d'Orlanth. Le puissant Clan de Guerre avait été mis à genoux par les soldats rouges et leur magie du chaos. Pour sauver le clan de la destruction, les femmes, désormais dominantes par leur nombre, en prirent les rênes, détournant les Gwandor du statut guerrier qui était le leur depuis l'aube des temps.

CHAPITRES DE L ANNEE 1620 – LES 7 TRIBUTS

1. L'enlèvement de Gudrik, fils de Kulbrast
2. La revanche de la Maison Gudny sur le clan Baiesbleue
3. La Journée de l'Épée et la Quête de l'Amitié Sombre
4. La mort héroïque de Karadok fils de Yend et Clovis fils de Bjarn
5. L'embuscade telmori
6. L'Appel du Gwandor
7. La bataille du Fort de Loup et la mort de Vercingetorix fils de Guvrik
8. Traîtrise chez les Baiesbleue
9. La Quête de la Flûte Elfique
10. Rencontre inattendue à Jonstown
11. Une flûte, un rebelle, un noble et une touche de Chaos
12. La guérison de l'Arbre de Bronze
13. Gernu et Dernu
14. L'Empire contre-attaque
15. La mine de cuivre du clan Miriatis
16. Par le Sang et la Bête – Le voyage
17. Par le Sang et la Bête – Le siège
18. Par le Sang et la Bête – La Quête
19. L'Emprunte d'Eurmal
20. La Gloire du Gwandor et le Temps Sacré

1^{ère} partie – L'enlèvement de Gudrik fils de Kulbrast

Participants: Clovis, Rokald, Grenwulf, Bofrost & Karadok

“*Santé ! Que l'Empire s'effondre sous ma lame de Tempêtes* » lança Bofrost, fils de Bjarn à Clovis son cousin tout en entrechoquant leurs pintes de bière. C'était une bonne soirée de printemps de l'année 1620 dans la longue demeure de la Maison Gudny du Domaine des Deux Pins. Dehors les ténèbres recouvraient le tula des Gwandor, le vent glacial de Valind parcourait les collines mais à l'intérieur, une douce chaleur envahissait les cœurs au son des rires et des chants Héortiens auquel Clovis, Bofrost et Rokald rendaient largement hommage.

Grenwulf quand à lui, restait éloigné du foyer principal. Il avait il y a déjà de nombreuses années été touché par la main glacé d'Humakt ce qui le conduisit à rejoindre le sous-culte humakti de Gwandor. On comprendra dès lors pourquoi il ne souhaitait pas se mêler aux chants et aux rires de son ancienne famille. Pas loin de lui se tenait Karadok qui comme tout bon érudit (il était initié de Lankor Mhy l'Erudit) ne cessait de partager avec les anciens son savoir sur les mythes, légendes, histoires et comptes de son peuple.

Ce fut dans un état pathétique que Rokald et Bofrost durent avec tous leurs cousins écouter les avertissements de leur oncle Malikos Bonvent quand au prochain Jour Saint d'Orlanth mieux connu sous le nom de la Journée de l'Épée et qui devait avoir lieux dans une quinzaine de jours. Qu'importe, ils avaient tous déjà voyager dans le Royaume des Tempêtes sur le Plan des Dieux et savaient qu'ils en seraient capable à nouveau.

Le lendemain, jour du Froid de la semaine de la Stase chacun des cinq cousins s'occupait comme à son habitude. Clovis avait décidé de participer aux travaux de laboure, Rokald et Bofrost s'en allèrent chasser dans les Bois des Deux-Pins, Karadok recopiait quelques textes pour son père et Grenwulf patrouillait avec cinq autres membres du fyrd sur le tula. C'est Clovis le premier qui entendit des cris d'alerte en provenance d'un hameau à deux cents mètres de lui. En arrivant sur place, il vit une vingtaine de jeunes guerriers du clan Baiesbleue en train de tenter de voler le bétail. Au loin, Grenwulf s'était déjà engagé dans la bataille, d'un pas sinistre mais certain il s'avança vers un des assaillant qui a sa grande surprise réussie à dévier sa lame et à enfoncer la pointe de sa lance dans le flanc de l'Humakti. En réponse et dans un silence de mort, Grenwulf abattit son épée sur l'arme de son ennemi, projetant au loin la lance de son adversaire. Le jeune vingkoti Clovis armé seulement de sa fidèle épée fracassa le visage de son adversaire qui si tôt prit ses jambes à son cou. En quelques minutes, les gwandors avaient fait fuir leurs assaillants et empêcher la perte de bétails.

Pour fêter cette réussite, les cinq cousins furent invités dans le Hall du Conseil, demeure de l'Orlanth des Gwandor : Kulbrast fils d'Offir. Après quelques choppe, Clovis, à la demande de l'assistance raconta à tous la mise en déroute des assaillants. A peine le discours terminé, la porte à double battant du Hall s'ouvrit laissant entrer deux des neufs Thanés d'Armes du clan. Ils n'entrèrent pas seul mais entouraient un Issaries du clan Baiesbleue. Ce messager annonça de suite que Gudrik, fils de Kulbrast avait été enlevé durant le pillage et que le clan avait deux jours pour leur porter la rançon évaluée à dix vaches. Cette situation rendit furieux un grand nombre d'hommes d'armes, déjà que le clan des Baiesbleue ne payait plus le tribut ils se permettaient maintenant d'effectuer des raids sur le clan. Après de longue discussion et sous les conseils d'Humakt des Gwandor, les cousins furent choisis pour porter la rançon dès le lendemain.

La journée était ensoleillée, un cheval portant deux coffres, un de chaque côté de l'animal les attendait devant la maison du conseil. Rokald qui connaissait le tula comme sa poche pris la tête de la colonne qui descendit vers le nord en direction de du clan des Baiesbleue. C'est en entrant dans les bois sombres qui bordent la frontière du tula et sous une pluie battante que les héros tombèrent dans une embuscade. Alors qu'ils avançaient le chemin de terre et de neige se déroba sous leurs pieds. Dans un réflexe éclair Bofrost réussit à faire une acrobatie pour éviter de tomber, Grenwulf et Clovis firent un bond de côté mais Rokald n'ayant pas le temps de réagir s'écrasa deux mètres plus bas dans la fosse. Par chance il n'heurta aucun des piques qui y avaient été dressés. Seul Karadok, resté en arrière avec le cheval ne fit aucun mouvement. A l'exception du Godi, tous comprirent très vite que les choses ne s'arrêteraient pas là. En effet, une volée de javelots fut lancée des deux côtés de la route et une troupe de brigand adoreurs de Gagarth s'élança sur nos héros. Karadok s'enfuit aussitôt avec le cheval poursuivi par deux brigands, Bofrost fracassa la tête du premier adversaire d'un coup d'épée à deux mains et déstabilisa le deuxième en effectuant un flic-flac arrière tout en lançant son épée dans l'abdomen de son ennemi. Grenwulf en chantant son chant des morts décapita ses deux adversaires en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Seul Clovis connu quelques difficultés face à un adversaire extrêmement confiant. Sans le secours de son jeune frère, il n'aurait pas réussi à revenir dans le combat et défaire son adversaire. Rokald prit passablement de temps pour s'extraire du piège mais réussit tout de même la prouesse (avec l'aide de son garde du corps) de projeté un de ses attaquants dans la fosse pleine de pieux où il s'empala. Après quelques minutes, les quelques survivants (chef y compris) prirent le chemin de la fuite. Le silence se réinstalla, la pluie cessa comme si Heler s'effaçait pour rendre hommage aux jeunes gwandori. Seul restait sur le sol quelques brigands trop sonnés pour pouvoir s'enfuir eux aussi.

Ce fut le moment des interrogatoires, pendant que Rokald ligotait trois des brigands blessés, Karadok aidé par le frère de Clovis tenta en vain de faire parler le quatrième survivant. Hélas, entre le manque de conviction du frère de Clovis et le manque de fermeté de Karadok, le prisonnier ne parla pas. Aucune des tentatives suivantes ne porta ses fruits jusqu'à l'instant où la colère gronda dans le cœur de Clovis qui usant de la force et de menaces réussit à faire parler l'un d'eux après lui avoir explosé les dents de devant. Entre deux crachats de sang, le brigand confessa que leur chef, Fritholf avait été engagé par un certain Olarf qui devait avoir quelques liens avec le clan des Baiesbleue. Cet Olarf souhaitait que la rançon leur soit volée. Un des brigands fut tué dans le cadre des interrogatoires, les trois autres eurent la vie sauve afin de pouvoir témoigner de la bravoure des Gwandors.

Arrivé dans le tula des Baiesbleue, dans le village de Rondos, les héros furent conduits par une patrouille auprès du chef de clan Edrath le Sage. La rencontre prit place dans la salle du conseil. La décision fut prise entre cousins de laisser Karadok prendre la parole et tenter d'obtenir réparation. Malheureusement, et encore une fois Karadok eut beaucoup de peine à obtenir gain de cause; faire face à un chef de clan dans sa propre maison, entouré de ses proches et de membre du conseil tout en étant décrédibilisé par la maladresse du frère de Clovis ne lui porta pas une grande victoire. Edrath le Sage accepta de leur rendre Gudrik et ne demanda que huit des dix vaches pour dédommager les héros des risques encourus lors de l'embuscade qui comme Karadok l'avait mentionné c'était tout de même passé sur le tula des Baiesbleue et par conséquent sous la protection de ce clan et de son chef.

Le chemin du retour fut pris de suite et de nuit, Gudrik monta le cheval utilisé pour la rançon, snoba un peu les héros non sans les remercier chaleureusement.

2^{ème} partie – La revanche de la Maison Gudny sur le Clan Baiesbleue

Participants : Clovis, Rokald & Karadok

Le lendemain soir, Jour de l'Argile, les cousins furent à nouveau invités à la table de Kulbrast dans sa propre maison qui faisait également office de Hall du Conseil. Durant la soirée, Dewen, un thane d'arme de la maison Karding, Dévot d'Humakt et du sous culte de Gwador, proposa à Clovis et Rokald de faire partie de ses quatre Tempêtes ce qu'ils acceptèrent avec honneur. Clovis devenant le Thane de l'Épée et Rokald le Thane du Bouclier.

Malgré la bière et les chants, ni Clovis ni Rokald ne supportait l'idée de ne pas avoir pu prendre une revanche sur le clan des Baiesbleue. En conséquence ils décidèrent de mener leur propre raide sur ce clan ce qui n'était pas rien. Tous avaient déjà participé à de nombreux raids qui parfois avaient mal tourné, mais c'était la première fois qu'ils allaient organiser leur propre raide. La journée du lendemain fut donc consacrée au recrutement (seul deux fermiers et deux éleveurs de leur propre Maisonnée répondirent présent, la Saison des Mers demandant toute les forces du clan pour les labours) et à la demande d'autorisation du raide. Kulbrast étant absent c'est Dewen qui leur fournit l'autorisation et ajouta deux guerrier humaktis gwadori pour assurer leurs arrières. Enfin et pour terminer les préparatifs, ils firent le sacrifice d'un mouton appartenant à Rokald lors d'une cérémonie à Finovan le Pilleur.

En dehors du passage difficile et bien humide de la rivière qui força les deux fermiers à faire demi-tour, le groupe mené par nos héros parvient sans mal à éviter les patrouilles et passer les détections magiques du wyter des Baiesbleue. Finalement ils se retrouvèrent face à un hameau comportant deux maisons et un grand parc plein de moutons prêt à être volé. Après inspections il s'avéra que seul deux gamins et cinq alynxs protégeaient le troupeau.

Le plan fut mis sur pied et aussitôt mis en action. Clovis et les deux humaktis se tiendraient prêt des deux maisons et des deux gardes afin de les bloquer ou de créer une diversion au cas la situation le demanderait. Karadok irait avec le frère de Clovis ouvrir une brèche dans l'enclos. Quand à Rokald, il irait avec les deux éleveurs diriger le troupeau vers la sortie crée par Karadok.

Dans les faits il y eu quelques modifications, le frère de Clovis glissa et se fracassa la tête contre une rocher en tentant de briser l'une des barrières de l'enclos, quand Karadok s'y mis à son tour il s'enfonça malencontreusement un morceau de bois dans la paume. Le plan ne semblait pas se dérouler comme ils le souhaitaient surtout que le hurlement de douleur du frère de Clovis éveilla l'attention des deux gardes qui aussitôt se précipitèrent dans une des maisons pour chercher de l'aide.

Tout s'accéléra, Clovis se retrouva très vite au corps à corps avec plusieurs fermiers et guerriers de Destor l'Aventurier qui sortirent en trompe de leur demeure. Il teint bon le temps pour Rokald et les deux éleveurs de pouvoir encadrer une trentaine de moutons avec lesquels ils prirent la fuite. Rokald réussit même au passage à s'emparer d'un bouc aux cornes sculptées de runes associées à la fertilité.

Cette réussite et cet acte de bravoure permirent aux héros de revenir avec fierté au Gwador, chacun pouvant garder deux moutons pour lui, le reste revenant au clan. La Maison Gudny en fut également récompensé.

3^{ème} partie – La Journée de l'Épée et la Quête de l'Amitié Sombre

Participants : Clovis, Grenwulf, Bofrost & Karadok

La journée qui précéda le Jour Saint d'Orlanth, nommé la Journée de l'Épée occupa nos héros à obtenir la bénédiction d'un maximum de personnes afin d'assurer la réussite de la Quête Héroïque à laquelle ils étaient appelés à participer au côté de Dewen. Grenwulf obtint le soutien de Temple d'Humakt du Gouffre de Mort, Clovis et Bofrost le soutien de la Maison Gudny et de sa famille et Karadok reçut le soutien de son père.

Le Grand Jour arriva enfin, tous se réunirent dans la clairière des Menhirs Tonnants en place du lieu saint habituelle maintenant scellé par la magie de l'Empire. Environ soixante membres du clan y étaient présents. L'interdiction Lunar de pratiquer les rites et cérémonies dédiées à Orlanth amena Kulbrast Offirson à ne pas envoyer tous les hommes du clan afin de ne pas attirer l'attention de l'Empire Lunar et de ses sbires. La tactique de Kulbrast étant d'affirmer que les soixante membres du clan absent étaient partie en chasse dans le cas où des Lunar se seraient rendus dans le clan durant la cérémonie.

L'après-midi et le soir furent consacrés à de nombreux rites au milieu des Menhirs Tonnants, la magie d'Orlanth fut invoquée, le ciel se couvrit de nuages gris tourbillonnants, les vents s'élevèrent dans des courants magiques, l'air devint sec et claquant, vers minuit, l'Armement d'Orlanth fut rejoué sur la personne de Dewen, puis une fois terminée, la barrière de l'Outremonde s'ouvrit, permettant aux âmes des pratiquants de s'envoler pour le Mont des Orages dans les Monts Quivin, atteignant enfin le Royaume des Tempêtes.

Nos héros se retrouvèrent comme par le passé dans le Grand Hall d'Orlanth appelé aussi Karulinoran où ils burent la bière éternelle de Minlister. Au côté d'Orlanth se tenait le fidèle Heler Dieu de la Pluie, sa femme la belle Ernalda, plus loin Elmal, le sinistre Humakt et d'autres Dieux et Déesse de la tribu des Tempêtes. Quand le moment approcha, Dewen tint à Orlanth les paroles suivantes :

*Seigneur, laisse moi prendre le commandement de mes Frères,
Seigneur, laisse moi associer les Tempêtes et les Ténèbres,
Seigneur, laisse moi être ta voix auprès des Hommes-Sombres,
Seigneur, s'ils se joignent à nous, la force du Mauvais-Empereur deviendra amère,*

Orlanth alors lui répondit :

*Soit, prend avec toi les Frères Tempêtes et dirigez vous vers le Nord, ils te protégeront.
Soit, prend avec toi les huit fruits de brume dont l'ombre est éternelle, ils seront ton offrande.
Soit, prend ma voix avec toi, au travers de cette corne elle retentira, elle sera ta vérité.
Soit, rejoint nous dans la vallée du silence apaisé et combat à mes côtés, là où nous vaincrons.*

La Quête avait alors commencé. Cette quête était connue de tous et tous, là voilà tel que Karadok la raconta autour de l'âtre de la Maison Gudny (voir ci-dessous) avant leur départ :



La Quête de L'Amitié Sombre

Durant l'Age d'Or, bien avant qu'Orlanth utilise mort contre Yelm, il était coutumier pour la tribu des Tempêtes de combattre le mal de l'Ordre Etabli. Suite à de nombreuses querelles, Il fut établi qu'Orlanth rencontrerait les forces du Mauvais-Empereur dans la Vallée du Silence Apaisé afin de se mesurer. Les forces de la tribu Solaire étaient plus nombreuses que les forces de la tribu des Tempêtes, Vinkgot, fils d'Orlanth, qui n'était alors pas encore le Haut Roi de l'Age des Tempêtes, demanda la permission de quérir un allié de taille dans la tribu des Ténèbres. Avec la bénédiction de son père il s'entoura de ses quatre Tempêtes et de nombreux frères, compagnons et suivants et se dirigea au travers du Bois du Renard Gris à la recherche de la demeure des Hommes-Sombres du clan de la Grande Pénombre et de sa Reine la Matriarche Mazavlak. Au milieu de la forêt, Vinkgot souffla dans la corne remise par Orlanth appelant ainsi à rencontrer le peuple des Ténèbres. Celui-ci sortit alors d'entre les arbres sous la forme de cinq trolls sombres portant des armures noires, de grands maillets et bouclier large fait de chitine. Vinkgot appelant aux valeurs d'amitié existant entre les deux tribus demanda audience auprès de la Reine Mazavlak. Les représentants des Vents furent alors invités selon les coutumes Uz dans une des nombreuses pièces qui constituaient le réseau de cavernes de la région de Dagori Inkhart. Là Vinkgot s'entretint alors avec la Reine, invoquant l'amitié et la haine du peuple des Ténèbres pour le Mauvais Empereur il demanda aide et assistance au combat contre les forces Solaires. Si la reine ne doutait pas de sa haine contre Yelm, elle doutait cependant du courage de la tribu des Tempêtes qui n'avait jusque là jamais battu le Mauvais Empereur. Plusieurs défis furent alors lancés pour juger de la bravoure des quêteurs mais Vinkgot ne devait pas y répondre. Comme il y avait quatre défis et que Vinkgot était entourés de ses quatre tempêtes, la reine imposa à Vinkgot de choisir parmi ces quatre compagnons celui qui répondrait au premier défi de boissons, celui qui répondrait au défi de chasse, celui qui répondrait au défi des armes et enfin celui qui répondrait au défi de force. Chacune des tempêtes gagna les défis à l'exception du défi de force. En récompense la Reine accepta d'envoyer de nombreux renfort à la bataille annoncée de la Vallée du Silence Apaisé. Vinkgot et un héros Uz appelé Zargort menèrent alors leurs hommes sur la colline surmontant la Vallée du Silence Apaisé. Sur chacune des autres collines se tenaient une armée, l'armée Solaire conduite par de grands héros à droite et l'armée des Tempêtes à gauche, menée par Orlanth lui-même. La Bataille fut terrible, mais les forces alliées UZ et Orlanthis s'en sortirent victorieuse. C'est ainsi que le courage des Orlanthis fut reconnu par les UZ et c'est ainsi qu'Orlanth gagna sa première grande bataille contre les forces du Mauvais Empereur.

Dewen remplit toute sa part de la Quête même si il eut besoins de plusieurs heures pour convaincre la Reine Uz de sa bonne foi et de la nécessité de faire alliance contre les ennemis mythologique.

Tout ne se passa pas comme nos héros l'avaient souhaité. Clovis ne put boire plus d'une chope de cet immonde alcool troll macéré dans les boyaux de victimes innombrables et recraché directement dans le tonneau. Il dut malheureusement abandonner son défi, la bouche encore pleine d'un mélange d'alcool Uz et de son propre vomi. Le défi se déroula dans les ténèbres si bien que les cousins de Clovis n'eurent que les bruits et plaintes de Clovis pour comprendre que le défi avait été perdu.

Grenwulf dut relever le défi de la chasse. On le mena à l'une des extrémités de la pièce. Une lumière assez douce pour le troll mais suffisante pour permettre à l'humakti de voir fut apportée. Grenwulf se trouva face à un troll de près de deux mètres vingt, le premier qui chopait un enfant de huit ans recouvert de graisse serait le vainqueur. Le sort s'acharnait contre les héros, en tentant un croche-patte, Grenwulf se trouva projeté deux mètres en arrière sur la foule par le troll qui esquivant son coup répondit d'une baffe magistrale. Cette technique lui permit d'être le premier sur l'enfant et ainsi de s'en emparer. L'enfant devait par la suite être cuisiné pour les invités.

Bofrost fut le seul à tenir têtes à la tribu des Ténèbres. Il leva haut les couleurs d'Orlanth en blessant grièvement son adversaire sombre après une suite de feintes techniques suivies de plusieurs attaques létale sur la nuque. Le troll s'effondra alors sous les grognements et applaudissements des trolls.

Le dernier défi qui devait être perdu le fut comme prévu par Karadok. Le défi de bras de fer devait se dérouler dans le noir. Karadok hurla de douleur quand il sentit son os se briser en deux. La magie Uz lui permit de le remettre en place une fois le défi terminé.

Pour terminer tous les héros furent invités à la table des Uz pour festoyer. A la fin de se festin, tous partirent affronter les forces de Mauvais Empereur dans la vallée du Silence Apaisée. Si nos héros tombèrent rapidement sous les assauts des troupes Dara Happan, la victoire n'en fut pas moins portée par les couleurs Uz et Orlanthis.

De retour de leur Quête, Dewen et nos vaillants héros passèrent une nuit de fêtes, ayant gagné une magie anti-Dara-Happan pour la saison suivante. Ainsi le clan serait plus à même de se défendre contre une éventuelle attaque de l'Empire.

4^{ème} partie – La mort héroïque de Karadok fils de Yend et Clovis fils de Bjarn

Participants: Clovis, Grenwulf, Rokald & Karadok

Le lendemain de la Journée de l'Epée avait lieu la Grande Réunion du clan Gwador où tous les membres se réunissaient pour parler de la saison à venir, de l'état des labours, des relations avec les Lunar et des taxes qui ne cessent d'augmenter, des attaques des clans voisins et des choix politiques du cercle intérieur tribal et de son roi.

En cette journée, tous pouvaient faire entendre leurs voix. Le sujet le plus discuté porta sur l'aide que James Loup (James Wulf) avait demandé au clan Gwador. Par le passé, James

et Kulbrast Offirson combattirent ensemble les Telmori après que ces derniers aient exterminé la tribu des Maboder, ce fut en 1607. Depuis leur amitié ne s'était pas éteinte. Le Duc Jomes Loup avait à plusieurs reprises envoyé des messagers quérir la participation du Gwador lors de ce qui devait de plus en plus ressembler à une nouvelle Guerre Telmori. Cette fois la question fut posée devant le Cercle Intérieur. Si les femmes et l'Ernalda du clan s'y opposèrent, Kulbrast obtint la bénédiction de la majorité du conseil qui, sans trop y croire, voyaient là le début d'une opportunité de rétablir les sept tributs du Gwador abandonnés depuis trop longtemps (voir les Erudits de l'Ambiguë N°1 ou le supplément pour PJ Gwador) et ainsi rétablir le statut de clan guerrier. Le premier tribut n'était-il pas le tribut de la Pelisse de Loup ? Ne mènerait-il pas à d'autres tributs ? Pour le moment, ces questions resteraient en suspend en attendant de voir comment le Gwador allait s'en sortir sur les terres de Jomes Wulf. Le choix des représentants du clan se porta alors sur seize guerriers du fyrd qui seraient représenté par un Thane d'Arme, Dewen lui-même.

Le lendemain, durant la Journée du Marché Saisonnier, Dewen demanda aux cousins Gudny leur participation. Une occasion que ni Clovis ni Grenwulf n'auraient manquée pour rien au monde. C'est ainsi que le lendemain, sous un ciel nuageux et bas, les héros prirent la direction du nord. Parmi les 12 autres guerriers du Gwador on trouvait une grande majorité d'humakti (dont Arwen, ancien prétendant à la femme de Karadok), une vinganne, deux chasseurs d'Odayla et un certain Sygurd qui plus tard allait rejoindre les cousins Gudny dans leurs aventures.

La troupe traversa le tula du clan Gorde où ils obtinrent l'eau selon les rites de coutumes Orlanthis (*Il y a plusieurs niveaux dans la culture d'accueil Orlanthis qui sont par ordre croissant d'importance symbolisé par : l'eau, la couverture, la viande, le sel*) ce qui était déjà une grande réussite de Dewen, étant donné les relations tendues entre le clan Gorde et le clan Gwador.

Après quatre jours de marche au travers du tula Gorde, du Stagland et du Pays de Loup (Wulfslund), nos héros arrivèrent en vue d'une colline sur laquelle un fort était perché. Ce fort appelé le Fort du Loup avait été construit dès 1607 sur les ruines de l'ancienne capitale de la tribu décimée des Maboder : La Porte de Pierre (Stonegate). La journée était brumeuse, les champs entourant les collines labourées et la pluie commençaient à tomber, ce qui créait une atmosphère lugubre dans ce pays de lutte intempestive.

Une fois les seize guerriers gwadori installés dans leurs quartiers, nos quatre cousins aient boire un verre dans la seule auberge se tenant en bas de la colline, l'Auberge du Piège à Louve. Un petit tour d'horizon leur permit de noter la présence de quelques soldats de l'Armée officielle Provinciales, des hommes de Jomes Loups venant d'Aggar, Holay, Tarsh et Talastar ainsi que des sarrarites venant des clans Torkanis et Gordes en recherche d'honneur. Grenwulf quand à lui, fidèle à sa réputation, décida de s'installer sur la colline où reposaient les corps des femmes et autres anciens humaktis de la région, en d'autres termes, le cimetière (*il est à noter que seul les femmes et les humaktis se font enterrer, les autres orlanthis sont brûlés selon les rites en vigueur*).

Le lendemain, les cousins passèrent une journée en compagnie de deux hommes de main de Jomes faisant office de guide et de Dewen. La journée fut consacrée à une visite et familiarisation avec les collines boisées menant à l'est, en direction des terres Telmoris. Le soir même, les Gudny se rendirent à nouveau à l'auberge du Piège à Louve.

Clovis s'y rendit en compagnie de deux hommes du clan Gorde à qui il fit entendre qu'il était bon de se soutenir entre sarrarites et ils l'accompagnèrent. La soirée tourna en

affrontement quand Karadok, tentant de faire entendre raison à un gros barbare torkani. Cette homme fort comme un bœuf tenta de provoquer Karadok en affirmant qu'un Lankor Mhy n'avait rien à faire dans une région infestés de loups et qu'il ferait mieux de s'en retourner à ses parchemins. Mais Karadok connaissait trop bien l'usage de la parole et il détourna les propos du barbare en affirmant que sa destinée le porterait plus haut que l'élimination de quelques loups et qu'il laisserait bien volontiers cette vile tâche au torkani amis des trolls, le blessant ainsi dans sa fierté.

La réponse ne se fit pas attendre, Karadok se vit projeter au-dessus de la table, assommant au passage Rokald qui se tenait derrière lui. Clovis qui ne pouvait laisser cet affront impuni tenta de projeter le torkani à son tour, la manœuvre se retourna contre lui et le barbare serrant le coup de Clovis de son bras droit, l'envoya valser la tête la première contre le mur. Chacun se releva à moitié sonné. Grewulf qui avait assisté à toute la scène garda la neutralité mythologique d'Humakt. Kardok, une fois ses esprits retrouvés, grimpa sur une des tables, tentant de rassembler les quelques sartarites présent autour de lui en rappelant l'unité que Sartar autrefois avait créé. Mais sa voix ne rencontra ni soutien ni approbation. Une triste soirée pour nos héros, même les quelques humaktis du Gwandor présents à ce moment les remercièrent ironiquement de la honte que leurs actions avaient portés sur l'ensemble du groupe. Ce fut donc une soirée désastreuse à une exception près, les deux membres du clan Gorde qui avaient accompagnés Clovis reconnurent en eux une des plus grandes valeurs Orlanthis : Le courage.

Le lendemain, par une journée nuageuse et froide, les cousins Gudny partirent dans les collines boisées du Stagland à la recherche de loups ou telmoris à massacrer. Après une demi-journée de marche, les yeux avertis de Rokald lui permirent de trouver les traces d'une meute d'une vingtaine d'individus. Après une heure de course au travers des collines entre les pins et les fougères, aucune trace supplémentaire ne fut découverte, c'est alors que Rokald, se souvenant des enseignements de son grand-père Leik Chasse-Rouge, imita le cri d'un loup en détresse afin de les attirer. Clovis eu tôt fait de noter que les loups ne viendraient pas et qu'il était même plus que possible que ces loups, probablement non ordinaire, puissent avoir compris qu'il s'agissait d'un piège. Non pas que la stratégie de Rokald était mauvaise, il avait simplement loupé son imitation. Malgré un Grenwulf sceptique, la troupe décida de contourner les traces par le haut de la montagne et redescendre piéger la meute.

Ce fut une véritable hécatombe, la vingtaine de loups eu tôt fait d'être massacré dans les cris et le sang. Une fois le massacre terminé, la brume commença à laisser place aux ténèbres d'une nuit de pleine lune. Les légendes disent que les Telmori se transforment en Loup-Garous durant ces nuits, aussi une fois que Rokald eu dépecer une dizaine de loups il fut temps de partir avant que la nuit ne recouvre le Stagland. Après une à deux heures de course, les héros se retrouvèrent à l'orée des bois du Stagland, sur la frontière du Pays de Loup ou après réflexion ils décidèrent de camper pour la nuit, espérant ainsi attirer plus de loups et augmenter le nombre de pelisses obtenu. Clovis avait souhaitait prouver aux autres guerriers présents sur les terres du Duc qu'ils étaient des hommes de valeurs avec qui il faudrait compter.

Mais les choses ne se passent pas toujours comme on l'aurait espéré. Une fois installé autour du feu, Grenwulf utilisa un de ses prodiges pour créer un cercle magique d'alerte autour d'eux. Au milieu de la nuit, les hurlements de loups provenant du Stagland cessèrent. Le silence s'installa, après quelques minutes le sang des héros se glaça d'une magie de mort, le prodige de Grenwulf avait fonctionné, les telmoris devaient être tout autour d'eux, dans une obscurité ne laissant que quelques yeux jaunes apparaître.

Ce fut une terrible bataille, les quatre gwandori eurent tôt fait d'être entouré par huit telmoris accompagnés de quarante huit loups. Dans cette nuit obscure, à la lumière dansante du feu, le métal rencontra la chair, les dents rencontrèrent les os. Très vite, Karadok se retrouva submergé et ne pu que plier sous les assauts de loups qui finirent par l'égorger. Clovis se bâtit courageusement mais le nombre d'assaillants le fit plier après avoir tout de même héroïquement tué six loups et deux Telmoris. Seul Grenwulf et Rokald se sortir vivant de cette attaque. Une fois le calme revenu, les yeux pleins de larmes et de haines, Rokald confectionna deux sorte de luges en bois afin de ramener les corps et les pelisses jusqu'au fort du Loup. Grenwulf porta la dernière bénédiction d'Humakt afin que ses cousins puissent trouver le chemin dans le Royaume des Morts. C'est ainsi que Karadok et Clovis rejoignirent leurs ancêtres dans le Hall d'Orlanth d'une manière qui aura forcé le respect des Ancêtres du clan Gwandor.

5^{ème} partie – L'embuscade telmori

Participants: Vercingetorix, Grenwulf & Sygurd

Le lendemain, une cérémonie menée par Dewen assisté par le deuxième Godi de l'expédition Gwandori ; Sygurd l'Épée Sage, fut entreprise afin de permettre aux âmes de Clovis et Kardok de rejoindre leurs Ancêtres dans le Royaume des Tempêtes. Les gwandori étant en guerre et loin de leur tula, la cérémonie fut simplifiée, leurs corps ne purent être exposé dans leur Maisonnée comme il se doit, ils furent simplement brûlés selon les rites Orlanthis afin de marcher sur le Chemin des Morts pour rejoindre la Cour des Silences. L'intrépidité des cousins Gudny fut alors reconnue par tous, même le torkani qui avait en son temps ris de Karadok montra honneur et respect au Gwandor.

Dans la nuit qui suivit la cérémonie, les Ancêtres de Grenwulf lui apparurent en rêve, ils en appelèrent au pouvoir de l'épée contre une attaque telmori imminente, annonçant que le sang serait versé. Les méandres de ce qui n'est pas encore arrivé ne purent cependant prédirent quand et comment l'attaque se déroulerait. Au petit matin Grenwulf se rendit alors dans les quartiers des officiers du Duc Jomes Loup afin de s'entretenir avec Dewen qui, en cette matinée, participait à la réunion matinale des officiers. Dewen avait lui aussi été contacté par les Ancêtres, le Duc lui-même avait mené une divination auprès de ses dieux rouges afin d'en savoir plus et une mission fut alors confiée aux gwandori. Un premier groupe mené par Arwen avait pour mission de longer la rivière en s'enfonçant dans les terres telmoris afin d'en savoir plus sur l'attaque à venir, un deuxième groupe mené par Rokald devait les suivre discrètement et assurer leur retraite dans le cas ou le groupe d'Arwen devait être repéré par le peuple loup.

Ainsi, nos héros suivirent la trace d'Arwen. Une fois la nuit tombée et constatant qu'il était devenu impossible de suivre la piste, ils décidèrent de chercher un abri qu'ils découvrirent dans une grotte à flanc de montagne. A l'intérieur, Sygurd qui maintenant accompagnait les cousins Gudny découvrit gravures et dessins contre une des parois, à la lumière de sa torche et assis derrière sa table d'écriture acheté à prix d'or au marché de Jonstown commença alors à en recopier chaque partie. Si Sygurd ne pouvait pas en déchiffrer les sens, il comprit cependant grâce à la magie de Lankhor Mhy qu'il faisait face un mythe peu ancien racontant une rencontre entre un grand héro telmori et Sartar lui-même.

Quand l'obscurité de la nuit laissa place à la lumière du soleil perçant au travers des sapins, Grenwulf perçu des grognements et d'autres bruits en contrebas de la grotte. En

s'approchant doucement de son entrée, il vit trois broos primitifs qui les ayants repérés s'apprêtaient à leur tendre une embuscade. Les gwandori choisirent alors d'appliquer une attaque décisive et rapide ; Grenwulf tenant frisson de ses deux mains jaillit de la grotte en tranchant d'un coup de lame la tête du premier broo, Vercingetorix bondit à côtés du deuxième qu'il mit à terre sans trop de difficultés à coup de bouclier et d'épée, seul Sygurd eu du mal à venir à bout de son broo, ayant lâché ses armes dans l'assaut il fut contraint de terminer son immonde créature chaotique à coup de têtes et clés de bras, heureusement pour lui, le contact physique avec le sang de cette bête ne lui fut point infectieuse. La victoire fut rapide et à peine terminée, une pléiade d'hurllements de loups fut entendue en provenance de l'est, c'est-à-dire en provenance du lieu ou Arwen était allé quérir les indices de la future attaque telmori.

Comprenant qu'Arwen et ses acolytes devaient être poursuivi par une meute et que les hurlements de loups avait pour objectif de prévenir d'autres meutes en aval, ils prirent le chemin du retour afin de s'assurer que rien ne bloquerai la retraite d'Arwen ; et ce fut bien pensé. En effet, après quelques minutes de course entre les sapins, le regard de Grenwulf perçu une meute de loups accompagnés de telmoris en train de dévaler une pente sur leur droite dans le but plus que probable de chercher à les décimer. La bataille fit rage mais nos héros en sortir vainqueur au moment même ou Arwen et ses compagnons passèrent ce lieu, plusieurs meutes sur leurs talons. Les Gudny se joignirent alors à eux dans cette fuite et furent couvert par les autres gwandori mené par Awen qui couvrirent leur fuite en lançant leurs javelots sur leurs poursuivants. Ainsi tous à l'exception d'un humakti qui prit le courage de bloquer leurs assaillants jusqu'à la mort, réussirent à fuir sains et sauf jusqu'au Terres de Loups.

Le soir même, Sygurd passa une partie de sa soirée avec sa cousine Bryda, une Vingange compagnon d'Arwen qui lui teint les propos suivants : « *Nous étions attendus, les telmoris savaient et nous sommes tombé dans un traquenard et dès lors nous n'avons pu obtenir aucune information, y aurait-il un traître parmi nous ?* ».

6^{ème} partie – L'Appel du Gwandor

Participants: Vercingetorix, Grenwulf, Sygurd, Bofrost & Rokald

Au matin suivant, Grenwulf eut la visite de la prêtresse d'Ernalda qui vint demander à ce que la mort quitte les lieux sur lesquels elle s'était établie. La présence d'un humakti sur le cimetière était suffisante pour que la peur bloque le cœur des femmes qui n'osaient plus rejouer les cérémonies aux Ancêtres du clan. Grenwulf acquiesça, prit son barda et rejoignit alors ses compagnons dans leur baraquement au pied du fort.

En arrivant près du baraquement, Dewen était déjà là entouré des gwandori, il avait la mine sombre et le teint pâle. En dehors d'une probable maladie qui devait le ronger, il avait obtenu de sombres informations de la part du Duc Jomes Loups et des autres officiers du fort : « *Les telmoris attaqueront le Jour Sauvage et nous nous devons de nous tenir prêt, nous aurons pour cela à défendre une partie de la palissade* ».

Une grande discussion en suivi, certains mené par un Vercingetorix demandaient à obtenir des renforts du Gwandors, d'autres mené par Grenwulf demandaient à ce que l'on ne perde pas de temps et que l'on se concentre sur les défenses du fort. La discussion fut longue et houleuse, Grenwulf en perdit même la face et se sentit humilié par Vercingetorix. Finalement

un vote fut prononcé en l'absence du Conseil et de son Cercle, la solution retenue avait alors été proposé par Bofrost, il utiliserait son aigle comme messenger portant une demande écrite par Sygurd.

Une fois la décision prise et une fois que l'aigle ait disparue dans le ciel, Dewen confessa à Rokald que le Duc les avait utilisés comme diversion afin que ses propres troupes d'élite puissent obtenir des informations. Nos héros se rendirent alors au temple d'Ernalda afin de demander une aide divine d'Ernalda et assurer que les femmes du clan Gwandor ne s'opposent pas à leur requête. En chemin Vercingetorix utilisa alors sa compétence pour voler un mouton qui serait ainsi sacrifié à la Bonne Déesse. Dans le temple d'Ernalda, Sygurd accompli alors les rites sacrés, le sacrifice et mena à bien la cérémonie tous l'après-midi à l'aide de terres sacrés, d'herbes, de chants et gestes magiques. La terre sur le chemin s'affaissa de quelques centimètres en sortant du temple, laissant apparaître la rune du combat. Nos héros avaient été entendus par la Bonne Déesse et cela sans avoir à porter le masque de Maran Gor (Voir le Masque dans les secrets de l'Ernalda du Gwandor). Personne ne sut pourquoi et comment la Bonne Déesse avait pu acceptée une telle requête contraire à sa philosophie et faite à l'aide d'un mouton volé, seule les Dieux en auraient la réponse.

Le soir même les autres gwandori les snobèrent, déçu du fait qu'aucun d'eux ne s'étaient rendu en patrouille sur le Stagland comme il se doit et ce même si Vercingetorix tenta de leur expliquer les raisons de leur absence. Mais le lendemain, les cousins Gudny et Sygurd prirent le chemin des terres telmoris pour arracher un maximum de pelisse de loups. Ils y rencontrèrent deux héros loups, une quarantaine de loups et une dizaine de telmoris. La bataille fut terrible, Vercingetorix eut beaucoup de mal à se débarrasser d'un héros loup sous forme d'épines de pains qui ne cessa de lui lacérer le visage et le corps, Grenwulf fit face à un loup géant à la crinière blanche qu'il épargna.

Puis une fois les pelisses obtenues, ils s'en retournèrent au Fort. L'aigle de Bofrost quand à lui retourna auprès de son maître portant un parchemin ou la phrase suivante était écrite « *Le Gwandor répondra à votre appel* ».

7^{ème} partie – La bataille du Fort de Loup et la mort de Vercingetorix fils de Guvrik

Participants: Vercingetorix, Grenwulf, Sygurd & Bofrost

La journée entière fut consacrée à rejouer le mythe de la Préparation d'Humakt à la Guerre. La maladie ayant pris le dessus sur les forces de Dewen, Grenwulf joua alors lui-même le rôle d'Humakt. Un taureau noir fut sacrifié sur la colline du cimetière, les chants furent prononcés sous la bannière du Crâne de Loup, l'Épée Mort bénit tous les participants, la présence d'Humakt et de Gwandor fit frissonner la chair et les os des gwandori et une magie de mort s'engouffra alors dans leurs âmes une fois la nuit tombée.

Le lendemain les gwandori se postèrent sur une partie de la palissade du Fort du Loup. En fin de matinée les portes du fort s'ouvrirent pour accueillir une douzaine de guerriers sombres, les gwandori humaktis venu prêter main forte. Au total des forces de défenses

s'élevaient à cinq cents âmes. Parmi eux ; une vingtaine d'anciens elmali du clan Gorde maintenant adorateurs de Yelmalo se tenaient fièrement sur leur chevaux, tenants leurs boucliers dorés et leurs lances de feu. Une vingtaine de torkani animés par une magie anti-telmoris, les chiens de combats ainsi que les aggariens et tarshites du Duc Jomes Loups. Une magie rouge fut lancée sur les palissades afin de ralentir l'assaut de l'ennemi et diverses cérémonies furent encore menées l'après-midi par les prêtres du Duc.

En fin de journée, les prédictions météorologiques de Bofrost se révélèrent modifiée par une magie familière, Orlanth se retournerait-il contre le Gwandor ? Le ciel alors seulement couvert de quelques moutons (petits nuages blancs) fut rapidement remplacé par des nuages noirs remplis de pluie en provenance des terres telmoris vers l'ouest. Puis une fois l'obscurité installée, une brume recouvrit les landes aux pieds de la colline sur laquelle se tenait le Fort du Loup. Le silence s'installa alors sur remparts.

Quand les premières formes humanoïdes ennemis surgirent de la brume en contre-bas de la colline du fort, Vercingetorix appela à la victoire de ces mots « *A mooooorttt !!!* » tous les gwandori répondirent en cœur frappant leurs boucliers de leurs épées.

A la grande surprise des gwandori, le premiers assaut ne fut pas uniquement composé de loups-garous mais également de frondeur d'Hedkoranth (sous-culte d'Orlanth) qui surgirent furtivement de la brumes lançant leur pierres de tonnerres qui venait s'écraser en une explosion de bruit et de lumière contre les boucliers des défenseurs. Les loups-garous galopèrent à une vitesse phénoménale et bondirent au-dessus des murailles, déchiquetant tout sur leur passage. Très vite Vercingetorix terrassa le premier loup-garou à atteindre le rempart. Si les frondeurs persistèrent, les loups-garous se concentrèrent sur d'autres cibles que les gwandori et torkanis protégés par leur magie anti-telmori.

La deuxième vague fut menée par un groupe de rebelle orlanthis, initiés de Destor ou d'Helamakt, tentant grâce à la magie d'Orlanth de passer par-dessus la muraille alors que les frondes des hedkoranthi continuaient de frapper les forces alliés. Au même moment, la cavalerie du clan Gorde chevaucha hors du fort et frappa durement les Hedkoranth permettant ainsi de stopper la pluie de pierre de tonnerres. Une autre vague porta une forte quantité de loups par les airs au-dessus de la palissades, atterrissant au sein de la cour du fort et sur les palissades se qui submergea les forces alliés.

La troisième vague fut encore plus terrible, une centaine de telmoris et de loups grimperent la palissade pour pénétrer dans le fort. Quand un ennemi était mis à terre, il était de suite remplacé par deux autres. Bofrost, faisant appel à son courage et sa bravoure, stoppa les loups qui essayaient de pénétrer sur les remparts en passant par l'escalier de la tour. Un à un il les élimina brillement, bloquant même le passage à force de loups morts écrasés les uns sur les autres. Sygurd fut mis à mal par un telmori. Celui-ci se projeta d'un bond sauvage contre Sygurd qu'il emporta en contrebas dans la cour du fort. Le telmori amortit sa chute sur le corps de Sygurd qui eut la vie sauve grâce à un cavalier du clan gorde qui acheva le telmori d'un coup de lance dans le dos. Grenwulf se trouva nez à nez avec un dévot d'Helamakt qui invoqua une pluie tranchante. En un coup de lame, frisson, la fidèle épée de Grenwulf découpa en morceaux les quatre telmoris qui accompagnaient le dévot qui fut projeté à terre lâchant ainsi sa fidèle lame. Vercingetorix n'eut pas la chance de ses compagnons, si le jeune Finovan réussit à soulever de rage le premier loup en l'empalant sur les pieux de la palissade, il ne put rien faire face aux grand nombre qui suivit. Il se trouva assez vite submergé par quatre loups-garous accompagnés d'autres loups et telmoris. Il mit un pied à terre, cria une dernière fois le nom d'Orlanth et fut finalement dévorés par les créatures sous les yeux de ses compagnons.

Vercingétorix et Bofrost arrivèrent trop tard pour sauver leur ami mais réussirent à exterminer les assaillants. Quand ils levèrent les yeux embrumés par le sang et la sueur, ils virent que nul autre ennemi ne tentait de grimper la palissade, au contraire, les quelques telmoris restants fuyaient en direction de la forêt. Dans la cour, les quelques loups, telmoris ou rebelles orlanthis encore debout furent tués ou faits prisonniers.

Le silence s'installa au milieu des cadavres. Seul les gémissements des blessés et les cris de victoires des hommes de Jomes Loup venaient briser une sérénité empreinte de mort. Grewulf essuya frisson, Sygurd se releva repoussant le cadavre telmori qui le recouvrait pendant que Bofrost s'approchait des restes de Vercingétorix. Dewen qui avait aussi participé au combat se releva, blessé, au côté d'Arwen qui avait péri dans la bataille.

Si les gwandori avaient ce jour-là tué un grand nombre de leurs ennemis, ils n'en avaient pas moins aidé l'empire contre la rébellion, ce qui bien entendu n'avait pas été leur intention première. La victoire avait dès lors un goût amer. Le lendemain à l'aube, Jomes Loup vint féliciter le Gwandor, mettant en avant sa bravoure et présentant ses condoléances pour les pertes endurées dans la bataille. Dewen le remercia également pour leur avoir permis de se confronter à nouveau aux telmoris, annonçant qu'ainsi l'amitié liant Jomes et Kulbrast Offirson était ainsi maintenue. Néanmoins Dewen toujours persuadé de continuer le rêve de Clovis, qui n'était autre que le rêve de tout bon gwandori, décida qu'il fut temps de rentrer au Gwandor et de persuader le cercle intérieur du clan de tout faire pour faire appliquer les six tribus restantes, le premier venant tout juste d'être réactivé.

Les gwandori prirent alors le chemin du retour, emportant avec eux les corps sans vie de leurs compagnons et autant de pelisses qu'ils leur étaient possibles de transporter. Quatre jours de marche les attendaient et la maladie de Dewen continuait à faire son œuvre.

8^{ème} partie – Traîtrise chez les Baiesbleue

Participants: Mordred, Grewulf, Sygurd & Rokald

Ce que nos héros savaient sur les Baiesbleue

Introduction - Ce que savent les PJs au sujet des Baiesbleue : Le tribut du Panier des Baiesbleue est obtenu du clan des Baiesbleue. Le fondateur de ce clan, Thorm Baibleue avait cueilli une pousse de ronce dans le Plan des Héros, o tout est meilleur et plus grand. En revenant de l'Outremonde, sa maisonnée s'enrichit grâce au commerce des fruits de cette plante. Sa famille grandit assez pour de devenir un clan, un clan riche et d'une certaine importance. Pendant les guerres contre les Telmoris, de nombreux Baibleue furent tués, mais les Gwandor réussirent à sauver le clan de la destruction. En signe de gratitude, leur Chef donna aux Gwandor un panier de baies bleues pour chacune des fourrures que les Gwandors avaient prises cette année dans la tribu de la Pelisse de Loup. Le tribut était devenu une tradition entre les deux clans, renouvelée d'année en année ; mais les Baibleue ont quitté la tribu des Culbréa pour rejoindre celle des Cinsina en 1614 et par la suite la Pelisse de loups n'a plus été prise. Par conséquent le Tribut des Baibleue n'a plus été donné. Beaucoup s'en réjouissent aujourd'hui, car les Baibleue font partie des Cinsina et non plus des Culbréa, et ceux-là voient ces vieilles traditions guerrières comme dépassées par la nouvelle voie Lunar. Bon nombre de Baibleus sont devenus de fervent soutiens des Lunar, et certains se sont même convertis à leurs cultes. Edrath le Sage est aujourd'hui le chef du clan, il fait son possible pour faire face à la nouvelle situation politique. C'est un chef sensible et honorable, célèbre pour sa générosité et sa bonne chère. Il est également consciencieux et il s'inquiète sans cesse pour le sort de son peuple. Leur tula est près de Jonestown et ils vivent également de troupeaux de mouton et du filage de la laine

La santé de Dewen continuait à faiblir et il était maintenant certain qu'Humakt l'accueillerait bientôt dans la Vallée de la Mort. Toutefois, dans ses dernières paroles, Dewen fit part à Kulbrast de l'opportunité de ramener une partie des pelisses de loups au clan des Baiesbleue et ainsi pouvoir obtenir à nouveau le tribut du panier des Baiesbleue.

Kulbrast en discuta avec les survivants du Fort de Loup dont Grenwulf en particulier. Il décida alors de réunir une partie du Cercle Intérieur du Clan et permit à nos héros d'y participer. Si une grande partie de Cercle étaient opposé à tenter de rétablir le tribut du panier des Baiesbleue (notamment les femmes appuyée par Menja l'Ernalda du clan), Kulbrast trancha en citant les paroles d'Orlanth : « *Nul ne peut nous obliger de faire quoi que ce soit* » et ajouta « *et sûrement pas de ne pas tenter de ramener la gloire dans le Gwandor* ». Il ordonna alors à un messager de partir aussitôt pour le tula des Baiesbleue, annonçant ainsi sa visite diplomatique. Il se tourna vers les cousins Gudny et leur demanda de l'accompagner lui et deux Thanés d'Armes initiés d'Humakt. Les Gudny prirent un petit nouveau avec eux, leur cousin et frère de feu Clovis ; Mordred l'Alusari accompagné de son fidèle Alynx. Mordred était le seul initié de Yinkin au sein du clan, adorateur du sous-culte d'Alusar l'Espion.

Ainsi, deux jours plus tard et sous un soleil de plomb (le solstice d'été venait à peine de prendre place) nos héros, accompagnant Kulbrast Offirson et ses deux Thanés, prirent le chemin du tula des Baiesbleue. Cela les mena à nouveau au village de Rondos (voir épisode 1) où siégeait le Chef du clan des Baiesbleue, Edrath le Sage un dévot de Harst Langue de Bronze sous-culte d'Issaries. Certains disent qu'il ne s'agit en fait que d'un leurre, Edrath faisant plutôt ses dévotions à Harst Langue de Bronze mais sous sa version « sous-culte d'Orlanth le Chef »,

en somme, un subterfuge pour continuer à adorer Orlanth aux yeux et à la barbe de l'Empire. Dans tous les cas, la réputation de sagesse d'Edrath présageait la possibilité de trouver un arrangement.

Les gwandori arrivèrent enfin dans le village de Rondos escortés par des hommes du fyrd. De toute évidence, la richesse des Baiesbleue leur permettait d'avoir un village dont les fortifications de pierres et le fortin intérieur de la Grande Maison Longue du Chef reléguait le Domaine des Deux Pins à un simple hameau.

Kulbrast et ses deux thanes allèrent de suite prendre audience auprès d'Edrath. Pendant ce temps, nos héros furent présentés à la famille Hovar qui les accueillerait pour la nuit. Pitance et bière leur furent portés, plusieurs adolescents curieux s'essayèrent autour d'eux, Mordred en profita pour faire quelques démonstration de passe passe et de lancer de couteaux. Un jeune adolescent du clan des Baiesbleue nommé Kabor, encore en pleine initiation au temple d'Issaries, eu même la chance d'apprendre quelques tours. Plus tard le Chef de la Maison Hovar leur fit visiter l'intérieur du village tout en continuant à s'abreuver, au point parfois de tituber. Petit à petit la fatigue s'installa, l'alcool embruma les esprits et les héros s'affalèrent sur les couches de la Maison Hovar sans avoir au préalable été prévenu que Kulbrast dormiraient dans la demeure d'Edrath le Sage.

Quelques minutes avant que l'aube se lève, les Gudny se firent réveillé par des cris d'effrois provenant de derrière la maison. Le jeune Kabor avait été assassiné sur la place publique en face du temple d'Issaries, de plus on remarqua aussitôt que la relique du temple d'Issaries, la Clé du Grain n'était plus à sa place dans l'alcôve prévue à cet effet. Les gwandori étaient les seuls étrangers à ce moment là. De plus, Kabor avait passé la soirée avec Mordred ce qui eu pour conséquence de porter les soupçons sur nos jeunes héros. Des regards bouillonnants se tournèrent alors vers eux. Edrath et Kulbrast arrivèrent au moment même où les villageois s'apprétaient à se venger sur les gwandori. Etant donné la tournure des événements, Edrath demanda à ce que chaque gwandori, à l'exception de Kulbrast, soit fouillé de suite. Rokald fut plus que surpris quand une jeune femme sortit alors la clé de sa besace. « *Traîtrise... il y a complot en votre demeure* » hurla Rokald !

Edrath du forcer la voix pour éviter le lynchage, la cohue s'installa, mais Edrath fort de sa sagesse, accepta que Kulbrast et ses deux thanes s'en ailles. Quand aux héros, ils seraient enfermés en attendant qu'un procès équitable, respectant les coutumes heortiennes, soit mis en place d'ici vingt-quatre heures. Ce laps de temps leur laissait ainsi le temps de préparer leur défense. Avant que Kulbrast ne quitte les lieux, Edrath lui fit savoir que si les cousins Gudny étaient reconnu coupable, Kulbrast n'aurait pas besoin de revenir dans une semaine pour connaître la décision du clan relatif au tribut du panier des Baiesbleue.

Grenwulf, Sygurd, Rokald et Mordred se retrouvèrent alors prisonnier dans une des tours bordant la muraille. « *Comment prouver notre innocence ?* » se demandait Grenwulf. Mordred et Sygurd répondirent aussitôt qu'ils n'avaient aucun intérêt à voler une telle relique lors d'une visite diplomatique. C'est alors que Rokald qui ne cessait de penser à un nom qu'il avait entendu prononcer ce matin s'exclama « *C'est lui... Olarf.... N'est-ce pas là le nom de ce bandit qui avait en début d'année engagé ses gredins pour nous voler la rançon que nous avons à porter aux Baiesbleue ?* » (Épisode 1). « *J'ai entendu ce matin une personne mentionner son nom, je suis convaincu qu'il n'est pas innocent par Orlanth le Tonnant !* ».

Mordred demanda alors aux gardes de faire venir Olarf avec qui ils souhaitaient s'entretenir. Le garde revint bredouille ne l'ayant pas trouvé, mais dans la discussion il laissa

sous-entendre qu'Olarf n'était pas du clan, qu'il était un étranger initié d'Issaries qui à force de commerce avec les Baiesbleue c'était petit à petit installé au village de Rondos.

« *Si Olarf ne vient pas à Mordred, c'est Mordred qui ira à Olarf par Yinkin !* » et sur cette idée, Sygurd mena à bien de convaincre la garde de demander à ce qu'Edrath le Sage les libèrent de leur cellule afin de pouvoir mener l'enquête à bien. Après tout, s'ils étaient victimes d'un complot, ce n'est pas depuis leur cellule qu'ils pourraient enquêter. Ils ne leur restaient à ce moment que trois ou quatre heures pour prouver leur innocence. Le soir approchait et ils auraient bientôt à se défendre contre ces accusations mensongères. Edrath accepta la requête sans broncher.

Faisant le tour du village, interrogeant des villageois plus enclins à leur planter une dague dans le dos que de leur répondre, nos héros finirent par obtenir un certain nombre d'information mais aucune trace d'Olarf. En conclusion un certain nombre d'éléments allaient pouvoir être cités lors du procès : Olarf était un étranger, Olarf avait passé une partie de la soirée avec Kabor, Olarf avait déjà dans le passé tenté de leur voler un bien appartenant de droit aux Baiesbleue (épisode 1), Olarf avait donc déjà essayé de faire perdre la face aux envoyés du Gwandor et finalement, le Gwandor est venu pour obtenir un tribut par le respect des lois heortienne et n'avaient dès lors aucune raison de voler un artefact.

Le soir même, les thanes du village, la famille de Kabor, le cercle intérieur et les cousins Gudny furent réunis dans la Maison Longue d'Edrath pour le procès. Celui-ci fut mené à bien par un initié de Lankor Mhy. Les joutes verbales permirent petit à petit de faire comprendre qu'Olarf n'était peut-être pas innocent à l'affaire en question. Les accusations de Rokald et Sygurd envers Olarf finirent par lui faire perdre ses moyens : « *Je demande le jugement des armes !* » cria Olarf. Rokald accepta le défi.

Ainsi soit-il ! Quelques torches furent placées en cercle au milieu de la place du village. Tous les villageois étaient réunis. Dès le début du combat, Olarf tenta par quelques manières peu honorables de mettre à terre son adversaire, mais Rokald, puissant de son expérience, mis Olarf hors de combat en trois coups de lames. Ainsi il regagna son honneur bafoué et par la même celui du Gwandor. Olarf dans sa grande lâcheté tenta désespérément d'abattre Rokald par derrière au moment même où celui-ci se tournait vers l'assistance. Mais prévenu par les cris de certains villageois maintenant acquis à sa cause, Rokald se retourna en un éclair et enfonça la lame de son épée dans le ventre du traître, entendant son dernier soupir.

Edrath laissa alors nos héros rentrer librement à la maison, mais il demanda à ce que toutefois, aucun d'eux ne reviennent avant longtemps sur leur tula afin de ne pas attiser la haine que certains membres de la famille de Kabor pouvaient encore garder en eux.

Une semaine plus tard, Kulbrast s'en retourna au village de Rondos pour en revenir avec cinq paniers de Baies bleues. Edrath avait accepté non sans avoir préalablement augmenté le nombre de pelisses de loups par panier et précisé qu'il en faudrait autant l'année prochaine. Le Gwandor organisa un grand banquet en l'honneur des paniers à nouveau obtenus. Durant les quelques jours qui les séparaient du prochain conseil, les cousins mirent tous leurs efforts de leurs côtés pour convaincre un maximum de membres du clan de la nécessité d'obtenir les sept tributs avant la fin de l'année.

Un autre événement d'importance pris place dans cet épilogue, Grenwulf de la Maison Gudny fut nommé Thane d'Arme en remplacement de Dewen maintenant décédé. Ceci

impliquait que désormais, un autre Gudny allait pouvoir siéger au Conseil Extérieur du clan (le premier membre Gudny étant leur oncle Malikos Bonvent – épisode 1).

9^{ème} partie – La Quête de la Flûte Elfique

Participants: Mordred, Grenwulf, Sygurd, Rokald & Bofrost

Note : *Dans les faits, les joueurs interprétant Sygurd, Rokald et Bofrost étaient absents.*

Cependant, la complexité de la Quête Héroïque jouée ce soir là impliquait la présence des personnages, ils ont donc été « joués » par les deux autres joueurs.

Le soir du Jour du Vent de la Semaine de la Fertilité, les membres du Cercle Intérieur et extérieur du clan se réunirent dans la Maison Longue de Kulbrast Offirson. Pour la première fois, Grenwulf put s'asseoir au côté des autres Thanés d'Armes, à la table du Cercle Extérieur. Ce cercle était composé des Thanés d'Armes, des Thanés de Barntar, de représentantes d'Ernalda et Uralda et d'autres personnes notables du clan. Comme à l'accoutumer, des tables supplémentaires avaient été dressés pour les membres du clan souhaitant écouter les débats, c'est à l'une de ses tables que les autres compagnons trouvèrent une place.

Tous les membres du Cercle Intérieur étaient présents (Kulbrast Offirson en tant qu'Orlanth des Gwandor, la vieille et balafrée Menja Sangplaie en tant qu'Ernalda des Gwandor, Yorden Charrue de Fer en tant que Barntar des Gwandor, l'intriguant Runolf Longnez en tant qu'Odayla des Gwandor, Le sage Randver Prêchebataille en tant que Lankor Mhy des Gwandor, Hamdir Vivelangue en tant qu'Issaries des Gwandor et finalement, la jeune et belle Hilda Vachesage en tant qu'Uralda des Gwandor). Seul Orgumleide manquait à l'appel, l'Humakt des Gwandors et Champion de la tribu des Culbrea s'étant rendu auprès du Roi Tribal Ranolf au Creux du Renard.

Du pain, de la bière et du jambon avaient été posés sur les tables, une fois tous le monde installé, Kulbrast annonça l'ouverture du conseil. On parla de différentes choses ; la pousse des céréales était bonne et Yorden s'en félicita, les impôts et taxe Lunar allaient augmenter ce qui généra un tollé dans la salle du conseil. Les attaques de pillards des clans Gorde, Baiesbleue, Drutorae et Terreverte ne faiblissaient pas. Mais le pire était à venir, des telmori avaient à nouveau attaqué et pillé des fermes sur la frontière est du tula. Kulbrast annonça alors qu'Orgumleide avait renforcé les troupes humaktis au Gouffre de Mort et mis en place un système d'alerte entre les fermes. On discuta aussi des événements importants à venir, le Jour du Fondateur (Jour Saint de Sartar) et la semaine du Mouvement qui comportait la Réunion Tribale Saisonnière, le Marché Tribal et les Jours Saints d'Orlanth Père de Tous, Orlanth Rex et Alakoring.

Enfin, le sujet tant attendu par les cousins Gudny arriva sur la table. Kulbrast rappela au clan que suite à l'envoi de troupes auprès de Jomes Loup, le tribut de la Pelisse de Loup avait à nouveau pu être acquis. Par la suite, une partie de ce tribut avait été négocié avec les Baiesbleue pour pouvoir obtenir le tribut du panier. Dès lors, le Gwandor avait là une chance inespérée de retrouver son statut de clan guerrier. Il suffirait pour cela d'obtenir les cinq tributs restant d'ici la fin de l'année 1620. C'était la première fois qu'une telle occasion se présentait depuis sept longues années.

Les débats furent tendus et de nombreuses joutes verbales retentissaient dans la salle du conseil. Mordred écouta attentivement tous les intervenants, il en déduisit assez rapidement que seul Yorden et Randver étaient encore hésitants et qu'il était capital de les amener à soutenir le retour des sept tributs. Grenwulf tenta un discours de rassemblement et de courage à l'ensemble de l'assemblée, mais Yorden rétorqua aussitôt que si le Gwandor se retrouvait à un moment ou un autre impliqué dans une guerre il ne s'en relèverait pas. Menja ajouta également : « *Il est exclu de mener une telle campagne qui ne pourrait ne nous mener qu'à la destruction, n'avons-nous rien appris depuis la Révolte de Kallyr en 1613 ?* ». C'est alors que Mordred, qui attendait le moment propice pour intervenir, pris la parole en s'adressant directement à Yorden. Il lui fit comprendre que la lâcheté ne résoudrait rien, que le Gwandor devenait petit à petit un clan de paysans et par la même reniait sa gloire passée. Et qu'il était contrairement aux craintes évoquées, possible d'obtenir les cinq tributs restants sans pour autant déclencher une guerre. Mordred toucha là le point sensible de Yorden qui se rasseya en bougonnant. Puis quand Randver ajouta « *Nous devons y réfléchir, dans tous les cas chaque décision doit être prise et appliquée en fonction des lois d'Heort* », Mordred, à la grande surprise de tous, se leva à nouveau pour répondre (en temps normal, un membre du clan ne faisant par partie du Cercle ne peut s'exprimer qu'une seule fois). « *Mais justement, les lois seront notre légitimité, en les respectant nous ne serons pas attaquable et c'est pourquoi je n'envisage pas une telle quête sans le respect des lois d'Heort, il est temps pour le Gwandor de revenir un clan de premier ordre* » et il ajouta sur un ton laconique « *Je ne suis pas étonné qu'Orlanth nous est abandonné, ne l'avons-nous pas abandonné depuis sept ans ?* ».

Mordred n'aurait pas pu espérer mieux, il apporta une telle assurance à Yorden et Randver que chacun avait maintenant choisi le camp des sept tributs. En fait, la prestation de Mordred fut tellement lourde de conséquences pour les opposants que le débat dérapa, des verres volèrent au travers de la salle, les insultes commencèrent à pleuvoir et Kulbrast dut rapidement mettre en terme aux débats pour annoncer que la question serait en fin de compte reportée à la prochaine réunion. Mordred perçu alors le regard sombre et vengeur des femmes à son encontre. Les chances pour Mordred de flirter avec une fille du Gwandor étaient dès lors fortement compromises ; le comble pour un Yinkini.

En rentrant dans la Maison Longue des Gudny au Domaine des Deux Pins, Mordred passa le reste de la soirée à se saouler en compagnie de Bofrost, Sygurd, Rokald et quelques autres cousins. C'est à ce moment qu'un de ses jeunes cousins lui raconta ce qu'il avait appris au sujet du clan des Terreverte lors de son dernier voyage à Jonstown. Les Terreverte avait un arbre magique appelé l'Arbre de Bronze, cet arbre était depuis peu la proie d'une invasion de puceron chaotique et aucun moyen entrepris jusqu'ici n'avait permis de s'en débarrasser. Quand Mordred entendit cela, il ne put s'empêcher de sourire, il connaissait un moyen mythique de s'en débarrasser. Mais pour cela, il lui faudrait passer dans l'Outremonde et faire une Quête Héroïque ce qui impliquait le soutien de son clan. Mordred eu tout de suite conscience que si il pouvait encore obtenir le soutien des hommes et de Kulbrast, il n'aurait aucune chance avec les femmes et Menja. Il alla finalement se coucher, impatient de voir le jour se lever et pouvoir se rendre auprès de Kulbrast pour obtenir son soutien.

A l'aube, sous un soleil déjà brûlant, Mordred se rendit dans la demeure de Kulbrast où il fut rejoint par Grenwulf. Mordred exposa alors son idée. Il affirma connaître un mythe de Yikin qui permettrait de ramener un artefact capable de débarrasser les Terreverte du fléau qui les accablait. Peut-être qu'une fois la quête accomplie, il trouverait le moyen de négocier le retour du tribut du Chaume Brûlé que les Terreverte ne payaient plus depuis près de sept ans. Il exposa alors le mythe à Kulbrast en ces termes :

Comment Yinkin reçut le nom d'Alusar

Yinkin incarnation même de la loyauté, avait promis à son frère Orlanth de veiller en son absence. Alors, quand celui-ci décida de réparer ses fautes en se rendant au plus profond du Pays des Morts, Yinkin pris sur lui de veiller sur les hommes. Il leur apprit la chasse et leur apporta réconforts dans les ténèbres de ce temps que l'on nomme aujourd'hui l'Age du Chaos.

Durant cette période Grand-Ténèbres, beaucoup d'hommes et de femmes mourraient de faim, de froid ou de maladie. Aussi, quand un des derniers tulas encore capable de produire du grain vit ses champs attaqués par des essaims chaotique de pucerons, Yinkin se souvint de ce que le sage de sa tribu, Lankor Mhy lui avait dit sur le Peuple des Forêts. Ils maîtrisaient les runes protégeant les récoltes de tel fléau. Aldrya, La Reine des Forêt, aurait transmis cette magie au-travers de branche qui une fois coupée donnaient des flûtes dont les pouvoirs modifiaient les émotions des plantes. Lankor Mhy dans sa grande connaissance connaissait les secrets d'utilisation de cette flûte et Yinkin comptait sur ses apprentis pour parvenir à s'en servir.

Afin de pouvoir négocier avec le Peuple des Forêts, Yinkin avait demandé à Gustbran, le Forgeron de la Tribu des Tempête de forger dix épées de grande qualité qu'il porterait comme présent.

Yinkin réunis alors ces compagnons, les histoires divergents sur leur nombre et sur leur nom à l'exception d'un Alynx du nom de Marvrrin et de deux chasseurs de haut renom.. Yinkin prit alors sa fidèle lance « Clair Infaillible » et s'enveloppa dans sa cape après avoir embrassé toute sa famille. Les compagnons parcoururent les collines de plus en plus boisées à la vitesse du vent.

Les compagnons firent une halte dans un petit hameau. Une jeune et merveilleuse fille aux cheveux d'or fut à ce moment éblouis par la beauté mais aussi loyauté de Yinkin pour son Seigneur et Frère. Elle lui offrit un baiser de courage et au milieu de se paysage de désolation un magnifique bouquet de fleurs turquoises et jaunes.

Ils pénétrèrent enfin dans la Forêt Aldyami où la nature ne semblait pas avoir été touchée par le Chaos. Près d'une cascade, ils virent un cerf blessé et couché au sol au moment même où son prédateur, une monstruosité chaotique, s'apprêtait à achever sa proie. L'un des Compagnons de chasse de Yinkin décocha une flèche et mis la bête à terre, puis ils se jetèrent sur elle la découpant en mille morceaux. Yinkin soigna les blessures du cerf jugeant qu'il aurait été indigne de finir ainsi et enterra les mille morceaux de l'Horreur.

Ils reprirent leur marche se dirigeant encore plus profondément dans le domaine d'Aldrya jusqu'à ce qu'une rencontre est lieu. Un groupe d'Aldramis et de Dixies les intercepta et l'un d'entre eux s'avança alors jusqu'à Yinkin. Yinkin remis alors les dix épées et annonça qu'il était là pour quérir l'aide du Peuple des Forêt. Le représentant aldryami acquiesça et escorta Yinin et ses compagnons jusqu'à un Arbre Géant Ancestral où ils furent reçu auprès d'un Haut Dignitaire du Haut-Roi Aldyami. Yinkin eut beau tout essayer mais la requête n'aboutit pas. Cependant, le Haut Dignitaire pour une raison inconnue insista pour que Yinkin et ses compagnons reste pour se reposer et assister à une cérémonie particulière donnant naissance à un nouvel arbre magique.

Yinin curieux comme à son habitude n'en eut pas pour sa faim. Il suivit alors discrètement le Haut-Dignitaire jusqu'à ses pères où caché derrière les murs de feuillage, il mit à son doigt l'anneau de l'Age-Vert que lui avait donné et Lankor Mhy et qui lui permettait de comprendre le langage des Aldryamis.

Dans son rapport, le Dignitaire laissa entendre qu'une de ses flûtes se trouvait au sommet de l'arbre dans le trou du chant de la forêt. Yinkin s'en retourna aussitôt vers ses compagnons pour leur annoncer la nouvelle et son plan. Il déroberait la flûte après la cérémonie quand ils seront censés dormir. Une fois ce fait accompli, la flûte serait attachée solidement à Marvrrin et la magie des vents seraient utiliser pour leur permettre de sauter de l'arbre en ralentissant la chute et ainsi échapper à leurs poursuivants.

C'est ainsi que tout cela se déroula. Yinkin se leva tel un félin et à pas de velours atteignit une des échelles menant au sommet, là il trouva le trou du Chant de la Forêt, y pénétra et y déroba la flûte.

Tout c'était bien passé jusqu'au moment où avec ses compagnons ils touchèrent le sol. L'arbre avait senti leur méfait et de tous sont être il chercha à les rattraper, à les ramener. Si tous les compagnons de Yinkin s'échappèrent, lui-même n'eut pas cette chance, une racine le projeta en bas d'une colline où s'évanouit.

En se réveillant, Yinkin se vue face à un Aldrami recouvert d'une armure d'écorce piquante, il tenait à sa main une lance verte dont la pointe luisait. Au-travers de son heaume, Yinkin reconnu le visage du Haut-Dignitaire. Yinkin dut l'affronter seul, le combat fut acharné mais Yinkin trouvant sa force en sa loyauté envers OrLanth vainquit son adversaire. Une fois à terre, le Haut-Dignitaire lança à Yinkin qu'il n'était qu'un Alusar, ce qui signifie un voleur en Aldrami.

Dans un premier temps Kulbrast se réjouit d'une telle possibilité puis regarda longuement les deux jeunes Gudny et leur demanda « *Soit... voilà un moyen d'arriver à négocier avec les terreverte, malheureusement je ne vois pas de yinkini au sein de notre clan capable d'accomplir une telle quête !* ». « *Mais, moi mon seigneur* », lui répondit Mordred. « *Ne le prend pas mal jeune Mordred, mais tu n'as encore jamais fait de Quête Héroïque par toi-même et tu me sembles encore un peu jeune* ». Cependant, ne trouvant aucune alternative possible pour faire avancer les choses, Kulbrast donna son accord pour que les jeunes Gudny fassent le tour du tula afin d'obtenir un maximum de support de la part du clan. Offirson espérait au fond de lui que la l'issue de la quête ne jetterait pas une malédiction sur le clan.

C'est ainsi que les héros firent le tour du tula. En quatre jours, ils avaient réussi à obtenir l'aide de près de deux cents hommes. La tâche ne fut pas aisée, la grande partie des Maisonnées était déjà divisée entre femmes et hommes et chaque visite des cousins Gudny laissait une Maisonnées encore plus divisée qu'à leur arrivée.

Durant ces quatre jours, Grenwulf en profita pour demander à ce que le Temple d'Humakt du Gouffre de Mort lui donne la force nécessaire pour tuer la bête chaotique d'un seul lancer de javelot. Il demanda également aux Thanes d'Armes de le soutenir dans la fuite de l'Arbre Magique. Quand à Mordred, il obtint le soutien de sa Maisonnée et de son oncle pour rester le plus discret tout au long de la Quête et la force humakti du Gouffre de Mort pour l'aider à vaincre son adversaire final.

Le Jour Sauvage arriva enfin. Les participants se retrouvèrent près du seul Lieu Saint de Yinkin que comptait le tula. Il s'agissait d'un arbre à tête d'Alynx qui se situait au milieu de la forêt, sur le haut de la Crête des Deux Pins. La journée fut consacrée aux préparatifs, des tables pleines de mets furent dressées, différents ingrédients du rituel furent déposés, des offrandes portées à Yinkin, des poignées de terres sacrés jetés à même le sol, des branches d'encens allumés, etc. Afin d'assurer l'ouverture d'une porte sur le Royaume des Tempêtes, les cousins Gudny avaient portés plusieurs artefacts et objets concernant la quête. Mordred incarnerait Yinkin/Alusar ; il se peigna des moustaches de chat sur les joues et couvrit son corps de runes, prit une lance qu'il nomma « Flair Infaillible », une flûte pour accueillir la magie elfique, dix épées, une cape et quelques membre de sa famille pour jouer la famille de Yinkin. Grenwulf interpréta un des chasseurs, l'autre étant interprété par Rokald. Bofrost jouera un des autres compagnons et Sygurd jouerait le rôle de l'anneau de l'Age-Vert.

Dès que le soleil fut couché derrière la crête, les cousins Gudny formèrent un cercle autour de Mordred, eux-mêmes entouré des deux cent autres membres du clan assistant à la cérémonie. Toute la soirée, les cousins dansèrent en imitant des Chats de l'Ombre par des miaulements, des grognements et des démarches de félins.

Après quelques heures de danses et de transe, les cousins Gudny virent petit à petit que les silhouettes des autres participants commençaient à devenir flou ce qui indiquait qu'ils pénétraient dans l'Outremonde, dans l'Age du Chaos du Royaume des Tempêtes et dans la demeure forestière de Yinkin.

Ils quittèrent le cercle, pénétrant dans la forêt qui petit à petit laissa place à un décor de désolation. Les arbres n'avaient plus de feuilles, la terre était aride, le ciel bas et couvert, sans soleil, aucun bruit si ce n'est le tonnerre au loin, aucun son d'animaux, aucune couleur, un véritable paysage de mort. La seule chose qui tranchait avec cet environnement hostile était une forêt verdoyante à quelques collines de là. « Là-bas » hurla Grenwulf à ses compagnons, il s'agit sûrement de la forêt elfique.

Arrivant au pied de la forêt, nos héros firent une halte dans un hameau qui ne tranchait pas avec le paysage de mort. Seul une jolie jeune fille blonde semblait percer cette grisaille. Grenwulf comme l'indiquait sa quête aborda la jeune fille. Il la séduisit tout en lui parlant de sa quête et en récompense elle lui offrit le baiser et le bouquet de fleur dont le mythe parlait. Mordred ne put s'empêcher de penser que suite au discours tenu dans la Salle du Conseil du Gwandor il n'aurait pas autant de facilité à flirter sur le monde réel.

Puis ce fut le moment d'entrer dans la forêt qui ne semblait pas avoir été touchée par les Grand Ténèbres ; le son des oiseaux emplissait le lieu, des odeurs de fleurs et de pins remplissaient leurs poumons et le ciel paraissait presque clair par endroit. Au détour d'un arbre, les Gudny firent face au spectacle décrit dans la quête. Près d'une cascade, un cerf blessé prêt à être dévoré par un homme-scorpion était couché sur une plage de galets. En un éclair, Grenwulf projeta son javelot sur l'immonde bête chaotique dont deux des trois pattes droites furent aussitôt tranchées. Bondissant de derrière les arbres, Grenwulf sortit alors sa fidèle lame Frisson, traversa la rivière et trancha la tête de la créature déjà clouée au sol par la perte de ses membres.

Pendant que Grenwulf s'occupait à couper l'immondice en mille morceaux dans le but de l'enterrer, Grenwulf tenta de soigner le cerf. A sa grande surprise, une lumière blanche s'échappa alors du bouquet offert par la jeune fille blonde et accompagna les gestes de soin du

Yinkini. Le cerf se releva sur ses pattes, fixa Mordred un instant et s'enfuit dans la forêt. Mordred avait compris à ce moment que le cerf n'était pas un simple animal commun de la forêt et il n'avait pas tort.

Reprenant leur route les aventuriers furent rapidement encerclés par ce qu'ils pensaient préalablement être des moustiques et qui finalement s'avéraient être des pixies. Au moment de la constatation, les cousins Gudny furent les spectateurs d'un phénomène encore plus étrange, les arbres qui les entouraient commençaient à perdre leurs branches, tombant une à une autour des gwandori. Quelle ne fut pas leur stupeur en réalisant que ces branches se relevaient et n'étaient finalement rien d'autre que des Aldryamis qui devaient les observer depuis longtemps. L'un d'eux s'avança vers Mordred qui lui offrit les dix épées. La discussion fut courte et l'elfe fut vite convaincu de la nécessité de les présenter à quelqu'un de plus important. C'est à ce moment là que l'intuition de Mordred fut confirmée, le cerf c'était rapproché de l'Aldryami et semblait lui avoir donné son approbation pour une rencontre en haut lieu.

C'est ainsi que nos jeunes héros arrivèrent au pied d'un Chêne immense dont le tronc faisait près de trois maisons longues de circonférence. Un village entier semblait avoir poussé dans l'arbre, projetant des racines d'échelles, des branchages faisant office de mur ainsi que d'autres constructions, toute d'origine organique. C'est dans ce lieu emplit de magie et de beauté que les cousins furent menés sur une plateforme reposant sur une haute branche. Là, ils se mirent tous en tailleur face à un haut dignitaire Aldryami portant une magnifique tunique verte et jaune. Celui-ci leur demanda la raison de leur venu et Mordred se fit un devoir d'y répondre et demanda que la flûte magique permettant de parler aux plantes leur soit prêtée. Cette requête fut comme prévu rejetée. Mais le haut dignitaire demanda à ce que toutefois (suite au présent des dix épées et au sauvetage du cerf éveillé), ils restent pour assister à la naissance de pin sacré et ensuite se reposer avant leur voyage de retour.

Mordred fit alors ce que la quête lui commandait. Il attendit que le haut dignitaire s'en aille et demanda à Sygurd de lui lancer un sort de traduction du langage elfique. Puis, furtivement, il envoya son Alynx faire diversion auprès des gardes et s'élança sur les traces du haut dignitaire. Mordred se cacha dans les feuillages et entre les branches mais dans sa grande mégarde il ne trouva pas mieux que de se cacher derrière une branche qui une fois encore n'en était pas une. Heureusement pour lui, la branche, en l'occurrence un elfe, ne lui posa aucune question et le laissa continuer son chemin qui le mena jusqu'à la pointe d'une branche comportant une plateforme. Sur cette plateforme et bien caché par le feuillage, Mordred suivit toute la conversation entre le haut dignitaire et ses pères. Il comprit alors qu'ils avaient vraiment été accueillis en ami, que le peuple des forêts semblait leur faire confiance et que la flûte se trouvait dans le trou du Chant de la Forêt au plus haut du tronc du chêne. Il s'en retourna aussi vite auprès de ses compagnons pour discuter de son plan.

Une fois la cérémonie et le rituel de naissance du pin terminée, les jeunes Gudny s'en retournèrent sur leur plateforme pour s'y reposer. Mordred attendit un instant, puis, à pas de velours, se dirigea vers une échelle de lianes et commença son ascension en direction du sommet. Une fois arrivée en haut, une douce musique d'instrument à vent se fit entendre. Le son provenait d'une ouverture dans le tronc de l'arbre. A l'intérieur, Mordred y trouva une grande quantité d'instruments de musiques tous plus étranges les uns que les autres à l'exception de dix flûtes fixées à même le mur. Le mythe que connaissait le jeune Yikini ne comportait pas ce passage, aussi fut-il bien intrigué quand au moyen à utiliser pour prendre le bon instrument. Ne trouvant pas de solution il fit appel à la chance et se saisit alors d'une flûte au hasard. Rapidement il prit le chemin du retour, retrouva ses compagnons, attacha la flûte à son fidèle Alynx et d'un regard demanda à Bofrost de les faire descendre en douceur.

Bofrost, maîtrisant les vents à la perfection, permis alors aux héros d'atterrir au pied de l'arbre sans dommages. Une fois en bas, un bruit sourd de bois cassé se fit entendre derrière eux. « *Fuyez... fuyez au plus vite* » hurla Sygurd ! Les branches et les racines du chêne s'étaient levées pour tenter de saisir le groupe de voleurs. Bofrost esquiva les premières branches et trouva le chemin de la sortie facilement, Grenwulf trancha les racines qui bloquaient son passage et évita les autres, Rokald rampa pour échapper aux branches tentaculaires. Mais Mordred comme, il se devait, se fit saisir par une racine à la cheville qui le projeta au loin à plusieurs dizaines de mètres ou il se fracassa contre le sol.

Reprenant ses esprits, Mordred se retrouva au milieu d'un terrain qui ne devait pas appartenir à la forêt elle-même. Les arbres autour de lui étaient morts et le ciel sombre. Face à lui se tenait un guerrier aldryami portant une armure noire fait d'écorce couverte d'épines. Le guerrier tenant dans sa main une immense lance à deux mains faite d'une seule et même pièce, un bois vert dont la pointe acérée semblait suinter. Au travers du heaume, Mordred distingua le regard haineux du haut dignitaire qui semblait furieux d'avoir été ainsi dupé. « *Lève toi, jeune voleur, que je te transperce le cœur* » lui indiqua l'elfe. Dans un courage qui défia l'entendement, Mordred attaqua le premier d'une série de coups latéraux aux jambes que l'elfe esquiva aussitôt. La contre attaque de l'Aldryami fut tout de suite stoppée par le bouclier que Mordred lui assena au visage qui fut suivi d'un coup d'épée qui renversa son adversaire à terre. En un éclair, il posa son pied contre la poitrine de l'elfe et la pointe de sa lame contre la gorge. « *Tu as perdu... laisse moi m'en aller maintenant* » lança Mordred au haut dignitaire. Celui-ci le regarda s'en aller non sans lui crier que Yinkin n'était qu'un Alusar, un voleur dans le langage des elfes.

Les compagnons se retrouvèrent sur le chemin du retour et repassèrent au travers de la forêt, atteignant enfin la forêt du Gwandor et son arbre à tête d'Alynx. Mordred, fière de lui remis la flûte au Lankor Mhy du clan, Randver Prêhebataille. Celui-ci informa de suite le courageux Mordred que cette flûte n'était pas la bonne et que personne ne pouvait pour le moment savoir ce qui avait été ramené ; une bénédiction ou un fléau ? Toutefois, Randver n'en informa pas tout de suite le clan et laissa les gwandori fêter le retour des héros de la manière qu'il se doit.

Note du MJ : Les PJs sont en grande difficulté. La grande majorité des clans bordant leurs frontières pillent régulièrement le Gwandor. Les Telmoris font leur grand retour, les taxes lunar augmentent et le clan est divisé entre les hommes et les femmes. De plus, la quête ayant échouée les PJs sont maintenant bloqué. Ils ont décidé de se rendre à Jonstown en espérant trouver une solution au Temple de Lankor Mhy.

10^{ème} partie – Rencontre inattendue à Jonstown

Participants: Mordred, Grenwulf, Rokald, Bofrost et dans une moindre mesure Sygurd.

Face à une situation paraissant inextricable. Nos jeunes héros décidèrent de se rendre dans la ville de Jonstown et plus particulièrement au temple de Lankor Mhy dans l'espoir d'y trouver une solution pour pouvoir amener le clan des Terreverte à payer le tribut du Chaume Brûlé.

Ils quittèrent le Gwandor et s'engagèrent sur la route tracée par Sartar lui-même et qui menait à Jonstown. Mordred pour sa part s'y était déjà arrêté à plusieurs reprises lors de ses voyages en quêtes d'adorateurs et lieux saints de Yinkin. Sygurd quant à lui, était un habitué de Jonstown. Depuis son initiation au culte de Lankor Mhy à l'âge de quinze ans, il avait passé déjà plus de la moitié de son temps dans le temple du sage gris.

Jonstown était une des quatre cités de Sartar dont la population était estimée à mille cinq cent âmes. Plus de la moitié des habitations étaient construites en pierres, comportait deux étages et possédaient une cheminée, le reste étant composé de maisons longues traditionnelles. La cité était connue pour ses guildes marchandes, elle y accueillait la confédération de Jonstown comprenant les tribues Culbréa, Cinsina et Malani. Depuis l'invasion de l'Empire, une partie de la ville avait été réquisitionnée par les Lunar, ils y bâtirent un temple des Sept Mères, d'Etyries, quelques routes pavées ainsi qu'un petit fort pour l'armée provinciale Lunar en place à Jonstown. La cité était séparée en deux parties distinctes, l'ancienne et la nouvelle ville.

La cité était entourée d'une grande muraille, elle-même bordée par de nombreuses tentes et troupeaux de bétails restés à l'extérieur de la cité. En entrant par la porte principale, Sygurd se rendit aussitôt au temple de Lankor Mhy afin d'y prendre ses quartiers pour les prochains jours (il y restera pour une période en cre indéterminée). Les autres Gudny décidèrent de ne se rendre ni dans la maison clanique des Gwandor où résidait la famille de l'Issaries du clan, ni dans la maison tribale des Culbréas. En lieu et place d'un endroit familial ils préférèrent s'établir dans une auberge où les ragots et rumeurs pourraient leur servir, ils jetèrent leur dévolu sur une auberge connue pour y accueillir toutes les cultures présentes dans la cité : Chez Simbal.

L'auberge se situait sur l'avenue de l'Empereur. C'était un bâtiment en pierre de deux étages dont le toit était couvert de colombes blanches se reposant au soleil. En arrivant sur le porche, une odeur délicieuse de tarte aux pommes encore chaudes parvint à leur narine pour les inviter à entrer. Une fois à l'intérieur ce fut la découverte d'un nouveau breuvage ; le vin. Si Bofrost et Rokald se refusèrent à en boire (Ils auront à peine trempé les lèvres sous la pression de Mordred), Grenwulf et Mordred y prirent goût assez rapidement. Les Gudny réservèrent un dortoir pour la nuit et quittèrent l'auberge. Grenwulf se rendit au temple d'Humakt pour y faire ses dévotions et le reste de l'équipe se promena dans le Quartier des Marchands où résidaient la majorité des Culbréas. Ils discutèrent avec plusieurs citoyens et observèrent discrètement la maison clanique du Gwandor sans trop s'en approcher, ne voulant attirer l'attention de la famille de Hamdir Vivelangue. Pour se rendre au temple d'Humakt, Grenwulf traversa le pont puis passa l'ancienne porte du Grizzli menant à l'ancienne partie de la ville. Cette porte fut autrefois sous la protection de héros dont les restes avaient été enterrés sous les fondations, mais depuis la conquête de l'Empire, les forces de la Lune Rouge avaient bâillonné le pouvoir de la porte. C'est avec beaucoup de déception que Grenwulf put constater que les rumeurs disaient vrai. Le temple d'Humakt de Jonstown, la Maison de la Mort, n'était finalement plus qu'une sorte d'un hall pour obtenir les services de mercenaires. Dépit, le jeune humakti s'en retourna auprès de ses amis.

Le soir venu, les Gudny se trouvèrent attablés à l'une des tables rondes de l'auberge de Simbal. Il était coutumier dans cette auberge de voir un heortien s'asseoir à côté d'un tarshite, d'un pelorien ou tout autre citoyen de l'Empire. Aussi, deux jeunes peloriens à peine sortis de l'adolescence, habillés et coiffés à la dernière mode, se joignirent à la table des cousins. « *Permettez-nous de nous joindre à vous... patron ! Un pichet de rouge !* ». Les cousins, surpris, n'eurent pas le temps de dire quoi que ce soit. À peine assis, les jeunes peloriens expliquèrent

qu'ils étaient de jeunes apprentis d'Irripi Ontor (le Dieu du Savoir Pelorien) et qu'ils étaient en Sartar pour mieux connaître les cultures barbares du sud et souhaitaient en savoir plus sur les jeunes heortiens leur faisant face. La situation aurait pu mal tourner face au manque profond de diplomatie des jeunes peloriens qualifiant les joueurs de barbare, sous-développé, non civilisé, etc. Mais la réputation du Gwandor n'était plus à faire, aussi quand les Gudny répondant à leurs questions, leur dire d'où ils venaient, les peloriens devinrent blanc comme le marbre, se mirent à bégayer et quittèrent la table sans demander leur reste. Après quelques verres supplémentaire les cousins aient se coucher, partageant le dortoir avec un marchand d'Issaries et ses deux initiés en provenance du clan Gorde.

Le lendemain matin, durant le petit déjeuner, nos jeunes héros assistèrent à une discussion entre un forgeron nommé Kamil et Simbal. L'ouïe fine de Mordred et Rokald leur permirent d'écouter la conversation portant sur un certain Kagrados le Rêvant. Celui-ci aurait rêvé de la nomination de Kamil au rang de meilleur forgeron-rouge (forgeron travaillant le bronze) de Jonstown avant même que la nomination soit officielle. Kamil en étant tout retourné car ils ne croyaient pas aux histoires de prémonitions que certains citoyens attribuaient à ce Kagrados. En réponse, Simbal lui rappela le nombre de personnes qui depuis le début de l'année c'étaient rendu auprès du sage déchu et avaient été comblés par ses prévisions.

Une fois Kamil parti, Mordred interrogea Simbal sur ce Kagrados. Simbal lui expliqua que Kagrados était un ancien sage gris de Lankor Mhy qui avait échoué dans ses études et avaient par la suite été déchu de son titre au sein du temple. Il vivait maintenant dans le Quartier Pauvre de la cité dans la demeure d'un certain Aransand, un membre de la tribu des Malani ayant lui aussi fuit ses responsabilités. Depuis le début de l'année, des rumeurs avaient commencé à circuler, Kagrados faisait des rêves prémonitoires sur les personnes qu'il côtoyait dans la journée. Parfois elles se réalisaient, parfois pas.

Une fois le petit déjeuner terminé, ils prirent la route du Quartier des Sage et se rendirent au temple de Jonstown. Le bâtiment appelé aussi « La Bibliothèque de Jonstown » construite en pierres faisait trois étages et avait la forme de la rune de la vérité. En son sein, plusieurs centaines de sages y étudiaient. Aussi quand les Gudny se retrouvèrent à l'intérieur ils furent vite dépassé par ce qui semblait être une immense fourmilière dont les escaliers, les portes, les couloirs semblaient formés un véritable dédale. Des amas de parchemins croulaient sur des étagères, des tables et des armoires. En l'absence de Sygurd, les Gudny s'y sentaient perdu jusqu'à ce que Mordred interpelle un vieillard à la robe grise portant des parchemins sous son bras. Celui-ci leur indiqua le « secrétariat », mot totalement inconnu du vocabulaire des cousins et qui selon le vieux sage symbolisait le lieu où les non érudits pouvaient commander une étude ou une recherche d'informations.

Une fois sur place, nos héros quémandèrent deux études, ils recherchaient des informations concernant une flûte elfique capable de faire fuir une invasion chaotique d'insectes et déposèrent la flûte ramenée de l'Outremonde pour qu'elle soit étudiée. Au vue de leur richesse, ils payèrent pour quatre jours d'étude par sujet. Mais quand leur interlocuteur apprit que Mordred avait réalisé une Quête Héroïque il lui proposa d'augmenter la recherche à cinq jours si celui-ci acceptait de rester le reste de la matinée pour raconter son expérience à un scribe. C'est ainsi qu'ils passèrent toute la matinée au temple et s'en retournèrent à l'auberge pour midi. Une fois le repas terminé, les Gudny se décidèrent à rendre visite à Kagrados dans le Quartier Pauvre. Ils traversèrent un bidonville de tentes, amas de bois, cabanes, détrit, pour enfin arriver proche d'une maison longue de taille ridicule. N'ayant pas l'habitude des grandes villes, aucun des cousins ne prit de précaution particulière pour protéger ses richesses. En

conséquence de quoi, Bofrost connu la joie de ne plus retrouver sa bourse après avoir traversé le Quartier.

Un homme d'un certain âge, vêtu d'une robe grise, portant une barbe mais aucun cheveux sur la tête était assis sur le porche occupé à nourrir les poulets. Il ne fit aucun signe de bienvenu à la vue des héros. Il s'agissait bien là de Kagrados le Revant, mais celui-ci refusa de répondre à leurs demandes jusqu'à ce que l'insistance de Rokald le fit accepter à contrecœur de tenter de les aider. Aussi demanda-t-il que Grenwulf et Mordred passe l'après-midi à ses côtés, laissant ainsi Rokald et Bofrost s'en retourner seul à l'auberge. Une fois sur place, et après quelques bières, Bofrost s'en alla seul sur l'Avenue de l'Empereur à la recherche de quelques jeunes initiés d'Uléria auprès desquelles il cherchait à présenter ses dévotions. A son grand malheur, peu de prostitués arpentaient l'avenue en pleine journée et ses maigres richesses ne lui permirent pas d'en profiter. Aigrit et déçu Bofrost prit le chemin du retour tout en murmurant « *Au Gwandor je ne peux plus à cause de Mordred... et ici je ne peux pas à cause des malandrins m'ayant volé ma bourse... à croire que les Dieux sont contre moi !* ».

Dans la soirée, les Gudny se retrouvèrent à leur table au sein de l'auberge. Cette fois, un spectacle de marionnette avait lieu sur l'estrade et amusa beaucoup la clientèle de l'auberge. C'est alors que nos jeunes héros réalisèrent que quatre des cinq personnes assises à la table de gauche portaient le tatouage des Terreverte. Il s'agissait apparemment d'un Issaries d'une quarantaine d'années, d'une jeune fille blonde et de deux jeunes guerriers. Une fois leur discussion terminée, les Terreverte se levèrent pour quitter les lieux et laissèrent leur interlocuteur seul à sa table. Une fois dehors, ils prirent le chemin de l'Avenue de l'Empereur suivi par nos quatre jeunes héros. L'Avenue était noir de mondes ; mendiants, prostitués, voyageurs, citadins, hoplites de l'armée provinciale, voleurs,... Tout ce beau monde leur permettait de suivre les Terreverte sans être repéré. Bofrost, cette fois ci accompagné de Rokald trouva enfin une initiée d'Uléria heureuse de pouvoir lui faire partager son art. Grenwulf et Mordred pour leur part suivirent l'Issaries et la jeune fille dans la plus connue des auberges heortienne de Jonstown : l'Auberge du Coq Chaud. Les deux guerriers du clan Terreverte semblaient pour leur part chercher la même chose que Bofrost.

L'intérieur de l'auberge était bondé d'heortiens, il n'y avait pas une table de libre et les clients s'attroupaient au bar. Les deux cousins s'approchèrent alors du comptoir ou Mordred s'adressa à la jeune terreverte : « *Ha... voilà des cousins de Terreverte ! Alors... j'ai entendu dire que tout ne se passait pas comme vous le voulez en votre tula ! Pour tout dire, il est venu à mon oreille que votre arbre, l'Arbre de Bronze, était malade !* ». La jeune fille lui confirma que depuis trois semaines, l'arbre était attaqué par un essaim de puceron chaotique et qu'aucun moyen n'avait jusqu'ici permis de s'en débarrasser. Mordred lança un regard à l'Issaries alors en pleine commande : « Prenez également une bière pour moi et mon ami Grenwulf ! ». L'Issaries s'exécuta et c'est tous ensemble qu'ils consommèrent leur boisson des Dieux en discutant de la tragédie qui accablait le clan Terreverte. L'Issaries se nommait Randel et était initié d'Harst Langue de Bronze, il était envoyé à Jonstown par le clan pour trouver une solution au fléau qui s'était abattu sur le clan. Il était venu avec deux guerriers du fyrd et sa fille Myara, initié de Kev la Visionnaire, un sous-culte d'Ernalda. Avant de se quitter (Les Terreverte dormaient dans la Maison Tribale des Cinsina), Mordred les informa qu'il était initié aux secrets de Yinkin et que le culte de l'Alnyx connaissait le moyen d'obtenir un objet capable de les aider. Ils convinrent alors de se revoir le lendemain à midi devant la Grande Bibliothèque de Lankor Mhy et rentrèrent à l'auberge.

Le lendemain nos héros se rendirent tous chez Kagrados pour entendre ses prémonitions. Celui-ci expliqua à Grenwulf qu'il allait bientôt revoir un compagnon d'armes à

Jonstown et que le futur annonçait la mort d'un homme important pour l'humakti. A Mordred il expliqua qu'il le voyait ramener un objet important aux Aldryamis tout en demandant pardon et que bien plus tard, il le voyait assis à une table de conseil. Satisfait mais curieux de ses présages, les Gudny s'en allèrent au temple voir les Terresverte. Grenwulf ne les accompagna pas, il se rendit à nouveau dans la Maison de la Mort ou il put enfin s'entretenir avec son représentant, une Epée d'Humakt nommé Grivtonus le Grondant. Celui-ci fidèle à sa réputation ne pouvait donner un cours ou rendre un culte que dans un état d'ébriété avancé ce qui finalement convaincu Grenwulf du peu d'intérêt que représentait la Maison de Mort de Jonstown.

Une fois réunis devant le temple de Lankor Mhy, la discussion porta sur la Quête que Mordred avait menée sans toutefois mentionner le fait qu'il l'avait échouée. Il laissa simplement entendre qu'il en connaissait une autre quête semblable et qu'il serait prêt à la tenter si le clan des Terreverte le soutenait. Randel répondit que toute solution était bonne à envisager et il se ferait un devoir d'en informer son clan dès son retour, prévu pour le lendemain. Si la réponse était positive, Randel enverrait alors un messenger à leur auberge ou au Gwandor si ceux-ci devaient déjà avoir quitté la cité. Chaque groupe s'en retourna alors à ses préoccupations.

Sur le chemin les ramenant à leur auberge, les Gudny firent une rencontre à laquelle ils ne s'attendaient pas, à cinquante mètres devant eux se tenait un groupe de lunar dont quatre hoplites. Au milieu, un visage familier surmonté d'un heaume à tête de loup attirait leur attention ; « *Mais c'est Jomes Loup, que fait-il aussi loin de ses terres* » s'exclama Grenwulf ! Après quelques accolades Jomes, apparemment heureux de les voir mais attristé par la mort de Dewen leur proposa de venir souper avec lui dans la plus belle auberge lunar de Jonstown : Chez Yagos, l'Homme de Sucre. Si tous acceptèrent, Rokald eut beaucoup de peine à l'idée de passer une soirée entourée des êtres qu'il détestait le plus au monde. Toutefois il était conscient que le Duc Jomes était un allié de poids et qu'il était préférable de laisser son point fermé dans la poche pour le moment.

C'est ainsi que le soir même, tous furent réunis dans une alcôve privée de l'Homme de Sucre en compagnie du Duc et de son homme de camps. Ce fut pour les jeunes heortiens un moment de découverte totale; les mets étaient succulents et parfumé d'épices du nord que nul ne connaissait. Ils goûtèrent des volailles de Sylla, des gâteaux de Holay, ils burent à nouveau de ce liquide rouge appelé vin et pour couronner le tout, ils durent s'allonger sur des espèces de lit en place de chaises. Pendant le repas, un récital de poésie tiré de la philosophie sédenyite était donné sur une scène qui malheureusement n'était pas visible depuis l'alcôve.

En fin de repas, les panses des jeunes Gudny étaient sur le point d'éclater. Rokald, complètement soul s'était déjà à moitié endormi sur son « lit », Bofrost tenait le coup mais ne disait plus rien, Grenwulf quand à lui était encore sobre mais restait silencieux comme à son habitude. Seul Mordred s'adressait encore à un Jomes qui semblait mieux tenir l'alcool que nos jeunes héros. Sous l'effet du breuvage divin, Mordred raconta une partie de son aventure dans l'Outremonde et sa Quête d'une flûte magique. C'est ainsi que Jomes lui apprit qu'il n'était pas le seul à s'intéresser aux instruments de musique magique et qu'il avait eu l'occasion d'admirer une magnifique flûte elfique faite d'un bois blanc et posée au dessus de la cheminée de la demeure d'Azmykemus l'Eloquent, haut représentant de l'Empire Lunar en place à Jonstown. Les cousins quittèrent alors le Duc dans une fraternité qui ne semblait plus faire de doute. Après tout, Kulbrast avait toujours prétendu que Jomes faisait partie de ses lunar qui pouvaient un jour devenir un ami.

11^{ème} partie – Une flûte, un rebelle, un noble et une touche de Chaos

Participants: Mordred, Grenwulf, Rokald et Bofrost.

Le lendemain fut difficile, les jeunes Gudny se réveillèrent avec une terrible gueule de bois et tous retournèrent se coucher une fois le petit déjeuner terminé. Grenwulf pour sa part ne souffrait pas des excès de la veille et décida qu'il était temps pour lui d'entraîner son art du combat à l'épée. Pour cela, il se rendit sur la colline située derrière l'auberge et sous une pluie d'été battante il se mit à exécuter les dernières techniques apprises au Gouffre de Mort.

C'est encore vaseux que Rokald, se réveillant sur sa paille s'adressa à ses cousins. « *Comment voyez-vous la suite mes cousins ? Devrions-nous trouver le moyen de voler la flûte d'Azmykemus ? N'existe-t-il pas un autre moyen* ». Ainsi le débat commença, et différentes solutions furent envisagées. D'une part un initié du Sage Gris étant en ce moment à la recherche de mythes relatifs à une flûte identique à celle recherchée. D'autre part ils savaient maintenant qu'Azmykemus était en possession d'une flûte elfique qui pourrait peut-être convenir. Des alternatives furent également envisagées, peut-être que les elfes connaissent une autre magie que la flûte capable de libérer l'Arbre de Bronze ? Après tout, Kagradus le Rêvant avait vu en songe Mordred ramené la flûte volée au peuple des bois. Et puis il y avait les Trolls, Rokald avait entendu parler d'une Déesse Troll dont le nom lui échappait et qui était associées aux insectes et tous savaient que des membres de la tribu des Torkanis s'étaient installés à Jonstown (*les Torkanis sont très proche des Trolls, si ils font toujours partie de la tribu des Tempêtes ils ont néanmoins remplacé Orlanth par une version humaine d'Argan Argar le Dieux Troll du Commerce et de la Communication*).

Dehors il avait cessé de pleuvoir mais le ciel restait gris et couvert. La journée étant déjà bien entamée, nos jeunes héros décidèrent de se renseigner sur les Torkanis de Jonstown auprès de l'aubergiste Simbal. Celui-ci leur indiqua la Maison Longue de la Maisonnée Kenstrel et leur donna quelques informations à leurs sujets. Les Kenstrel étaient l'une des six maisonnées Torkani installées à Jonstown. Ils importaient différents produits exotiques du nord dont une grande partie issue de l'élevage d'insectes géants et achetaient des produits d'artisans locaux qu'ils revendaient par la suite au sein de leur tribu. Si ils voulaient les trouver il n'y avait rien de plus simple, leur maison se situant dans le Quartier des Marchands au Nord et qu'il s'agissait là de la seule maison peinte en noir comportant un enclos couvert à l'arrière.

La pluie avait abondamment transformé les chemins de terre en véritable ruisseaux de boue. Sure d'eux, les Gudny ne prirent pas les rues à planches qui étaient encore praticable, ils préférèrent le chemin le plus court mais le plus glissant. Ce qui devait arriver arriva, Grenwulf marchand fièrement glissa soudainement sans pouvoir se rattraper et se retrouva la tête la première dans la boue. Pour Mordred l'occasion fut trop belle, il en profita aussitôt pour faire une blague qui sans être spécialement drôle mis Grenwulf hors de lui. Une fois debout, celui-ci tenta un direct du droit au visage de Mordred ce qui le mis à terre à son tour. Puis fièrement, le regard hautain et la démarche droite, Grenwulf reprit le chemin de la maison des Kenstrel

En arrivant devant la maison noire, les Gudny se présentèrent auprès de quatre hommes manifestement en train de réparer le toit d'un enclos contenant une demi-douzaine de cocons de la taille d'un Alynx. Mordred prit la parole et tenta vainement d'obtenir des informations sur le meilleur moyen d'entrer en contact avec des représentants Trolls. Pour les Torkanis, si un homme du Gwador posait cette question cela ne pouvait être que pour des raisons de guerres,

de pillage ou de destruction. Dès lors ils ne leur fournirent que des informations déjà connues de tous. Au nord il y a Dagori Inkarth, au sud le Plateau des Ombres et pas loin de votre tula un clan troll connu sous le nom de Shazdorf. Ne souhaitant pas insister, les héros décidèrent de retourner à l'auberge non sans passer au préalable devant la villa d'Azmykemus, dans le Quartier Lunar.

Pour passer devant la magnifique demeure d'Azmykemus l'Eloquent, les Gudny devaient traverser la totalité du Quartier Lunar. On leur avait déjà parlé de cette drôle de construction que les envahisseurs appellent « amphithéâtre » près de laquelle un groupe d'étranger provenant sans doute des terres de l'Empire se comportaient comme si ils pratiquaient quelques rites sur l'estrade. Mordred, curieux comme à son habitude, tenta une approche. Malheureusement les personnes en question ne semblaient pas parler le sartarite ce qui mis court à la tentative de Mordred.

La villa comportait un jardin et un bâtiment d'un étage. Un mur d'enceinte d'environ deux mètres de haut comportant deux portes en fer forgés protégeait le jardin. Devant les portes se tenaient deux hoplites de la Phalange de Béril en armure de lamelle portant de lourd bouclier, un pilum et un cimenterre. Une douce lumière orange englobait le jardin et la villa, sans doute une magie lunar protégeant l'ensemble de la demeure d'Azmykemus.

Une fois de retour à l'Auberge, les cousins se divisèrent pour réunir un maximum d'informations sur Azmykemus et sa demeure avant la tombée de la nuit. Mordred décida de cuisiner les deux jeunes peloriens qui avaient tenté de s'asseoir à leur table le premier soir. Partant du fait qu'ils étaient issus de la noblesse et qu'ils étaient bavards, Mordred était persuadé qu'ils seraient une bonne source d'informations. Grenwulf quand à lui souhaitait pouvoir s'asseoir à une table de hoplites en permissions. Bofrost et Rokald décidèrent de joindre l'utile à l'agréable en tentant d'interroger quelques prostitués de l'Avenue de l'Empereur. Après tout, beaucoup de confidences sont faite sur l'oreiller. Chacun partie dans sa direction.

Bofrost et Rokald se mirent à chercher une proie intéressante parmi les prostitués qui arpentaient l'Avenue pavée. Bofrost repéra une jeune heortienne qui ne semblait pas encore très à l'aise dans son métier. N'ayant pas beaucoup de richesse et ce même avec l'aide de Rokald, il décida que cette jeune fille lui conviendrait. Rokald quant à lui tenta le tout pour le tout, il repéra une jeune et très belle fille brune portant des habits faits d'une matière douce et semi transparente que Rokald n'avait encore jamais vu. Il était clair qu'il s'agissait d'une initié d'Uléria de haut rang et qu'elle avait sans doute beaucoup de relations en haut lieu. Ainsi Bofrost se retrouva dans un cabanon à bois et outils et une fois son affaire terminée, il essaya d'interroger l'heortienne sur Azmykemus. Celle-ci lui répondit par des phrases teintées de peur et de haine « *On dis que c'est un fou ! Certains disent même qu'il aurait enterré les ouvriers qui ont construit sa villa dans la cave !* ». Néanmoins elle ne le connaissait pas et ne pu pas en dire plus. Rokald de son côté eu besoin de patience et de beaucoup d'éloquence pour convaincre la belle d'accepter de monter avec lui bien qu'il n'en ai pas les moyens. Contrairement à Bofrost, il se retrouva dans une chambre assez luxueuse au premier étage d'une maison de pierre bordant l'avenue. La belle, impressionnée des prouesses techniques de Rokald changea d'attitude à son égard, lui proposa une deuxième partie gratuite. Puis quant celui-ci lui expliqua qu'il souhaitait travaillé pour Azmykemus en tant que garde du corps elle prit le temps de parler avec le jeune chasseur. Celle-ci lui raconta qu'elle c'était déjà rendu dans la villa d'Azmykemus mais sans en révéler la raison. Elle lui apprit que l'homme était très instruit, était passionné de théâtre et de poésie mais était aussi très discret sur sa vie privée. Il n'était pas marié et n'avait pas d'enfants. Sa maison était protégée par un gardien appelé « Sultan », une dizaine de serviteurs y vivaient

à l'année et entre trois et quatre hoplites protégeaient l'entrée de la villa. Rokald et Bofrost dirent adieu à leurs belles d'un soir et s'en retournèrent à l'auberge.

De son côté Grenwulf repéra trois hoplites discutant avec deux heortiens à une table. Il s'y installa et participa à la discussion. A un moment il réussit à amener la discussion sur la magnifique villa d'Azmykemus. Un des hoplites avait justement servi de garde au consul lunar et pu l'informer des moyens de sécurités mis en place dans la villa : le gardien, les hoplites à l'entrée, un colosse champion de lutte et garde du corps, des verrous aux portes, etc. Il lui indiqua également que le lendemain, une pièce de théâtre allait être donné à l'amphithéâtre et que dans ce genre de moment, la villa était moins bien protégée que d'habitude.

Mordred aperçu les deux jeune peloriens entrer dans la taverne. Dans un premier temps il les observa. Ceux-ci choisirent une table composée d'heortiens à peine arrivés dont l'une d'eux était sans nul doute un adorateur du Taureau Tempête : Urox. Les propos peu diplomates des deux lunar eurent tôt fait de dépasser le seuil de tolérance d'un Uroxi. Celui-ci se leva de table en hurlant, postillonnant, crachant et insultant les deux jeunes peloriens dont l'un chuta en reculant de peur. Aussitôt Mordred approcha, relevant celui qui était tombé et s'adressant directement à l'Uroxi en ces termes : « *Voyons, tu ne vas t'attaquer à de si piètres proies ? Tu n'en ferais qu'une bouchée et n'en gagnerai aucun honneur* ». L'Uroxi éclata de rire et entrechoqua sa choppe contre celle de Mordred en lui répondant qu'après tout il avait raison. Cette occasion permis à Mordred de rompre la peur que le Gwandor représentait pour les deux adolescents et ainsi pouvoir les inviter à boire un verre de vin au comptoir de l'auberge. Ceux-ci lui apprirent qu'à leur arrivée à Jonstown il était accompagné d'un de leur oncle qui était un ami d'Azmykemus. Dès lors ils furent plusieurs fois invités dans sa magnifique villa pour partager un repas. Mais depuis le départ de leur oncle pour Glamour (capital de l'Empire), ils n'avaient plus eu cette occasion. Mordred reçut les mêmes informations que ses compagnons mais fut également informé de la pièce de théâtre programmé pour le lendemain et qu'Azmykemus et son garde du corps y assisteraient. Ce fut également une occasion pour Mordred de pouvoir enfin comprendre ce qu'était une pièce de théâtre. Sa curiosité l'amena même à demander à se joindre aux deux adolescents pour assister à la pièce, mais ceux-ci refusèrent, prétextant qu'ils seraient accompagnés d'autres peloriens.

Le lendemain, nos jeunes héros partagèrent les informations obtenues la veille et se mirent d'accord sur un plan d'actions pour s'approprier la flûte d'Azmykemus. Mordred se rendit à l'extérieur de la ville et passa son après-midi à exécuter un rituel en l'honneur de Yinkin afin d'obtenir son soutien pour ne pas être repéré par le gardien « Sultan » de la villa d'Azmykemus. Lors de ce rituel, Mordred aperçu une colombe, sans doute l'une de celle que les gwandori avaient vu sur le toit de l'auberge de Simbal ce qui intrigua le jeune Yinkini. En y réfléchissant un peu mieux, ce n'était pas la première fois qu'une de ces colombes l'observait, il en avait déjà aperçu au temple de Lhankor Mhy et devant la maison de Kagradius le Rêveur.

A la tombée de la nuit, quand le ciel le rouge et le noir du ciel se mélange. Mordred et Rokald se rendirent dans le Quartier Lunar. Bofrost et Grenwulf étaient quant à eux déjà installé sur les marches de l'amphithéâtre pour assister à la représentation mais surtout pour garder un œil sur Azmykemus et son garde du corps. Bofrost ordonna à son aigle d'observer les allers-retours de la garde depuis les hauteurs et Mordred demanda à son alynx de tourner dans le quartier pour faire diversion si les choses devaient mal tourner.

Mordred et Rokald grimperent sur le toit de la maison mitoyenne de celle d'Azmykemus. Une fois en haut, Mordred réalisa un prodige sur son cousin et lui-même afin de ne pas être repéré par le gardien. Ce fut un succès car quand les deux héros passèrent du toit sur lequel ils

se tenaient au toit de la villa d'Azmykemus rien ne se produisit si ce n'est une légère sensation de picotement. Le centre de la villa était à ciel ouvert, une sorte de cour intérieure semblable à une salle à manger qui d'après les dires des personnes interrogés la veille était toujours ensoleillé de jour, toujours sous les étoiles de nuit et sur laquelle la pluie ne tombait jamais.

Ainsi ils se mirent à couvert et observèrent la cour intérieure. Une esclave y pénétra pour nettoyer la table et passer un coup de balais. Mordred attendit le bon moment et une fois que l'esclave se retrouva dans un angle mort, le jeune Yinkini sauta dans la cour sans le moindre bruit. Il se glissa discrètement dans l'embrasure de la porte que l'esclave avait empruntée pour entrer dans la cour. Une fois à l'intérieur, Mordred chercha la pièce qui devait contenir la cheminée et se basant sur ce qu'il savait, trouva la bonne pièce du premier coup. Malheureusement, un jeune serviteur en train de se faire sermonner par un autre plus âgé ne semblait pas vouloir quitter la pièce. Le prodige le protégeant du regard du gardien ne durant que quinze minutes, Mordred se glissa sous une table, puis entre des chaises pour finalement atteindre la cheminée ou une flûte noire, faite d'un vieux bois éclaté et tordu, semblait l'attendre sur son socle. Mais Mordred, pris par le temps, retira la flûte sans vérifier si un système de sécurité avait été mis en place. Au moment même où celui-ci retira l'instrument, une voix grave lui déchirant le cerveau se fit entendre dans sa tête : « *Qui ose voler mon maître en sa demeure ?* ». L'alarme avait été donnée, le gardien tenterait probablement de l'attaquer psychiquement et les serviteurs auraient tôt fait de contacter les hoplites de la Phalanges de Béryl. De plus, il était plus que certains qu'Azmykemus serait de suite averti par son gardien.

Au même moment, Bofrost et Grenwulf virent Azmykemus se levé comme un éclair. Le regard inquiet il quitta l'amphithéâtre pour se précipiter avec son garde du corps et quatre hoplites en direction de sa villa. Sentant que les choses allaient très vite mal tourner, le vanganthi et l'humakti retournèrent le plus rapidement à l'auberge pour prendre leur affaire et quitté la cité.

Au même instant, Mordred prit la poudre d'escampette, sorti de la pièce, bouscula les deux serviteurs, arriva dans la cour, bondit sur la table pour finalement y glisser malencontreusement et se retrouver à terre. Au même instant, une porte s'ouvrit pour laisser apparaître un hoplite prêt à lui éventrer la panse avec son cimenterre. Rokald qui était resté sur le toit lança aussitôt une corde à son cousin qui la saisissant se retrouva en une fraction de seconde au côté de Rokald. Ils coururent de toit en toit mais furent rapidement repéré par une patrouille. Décidément les choses étaient vraiment en train de très mal tourner. Ne voyant pas d'autre possibilités que la fuite, ils sautèrent dans la rue et prenant leurs jambes à leur cou se dirigèrent vers la porte principale de la ville. Malheureusement le chemin passait près de la caserne de la Phalange de Béryl et près de trente hoplites les y attendaient. Le combat aurait été vain, aussi ils s'en retournèrent en direction du Quartier des Sages pour s'y cacher. Cinq hoplites en armure légère quittèrent leur formation pour poursuivre nos héros suivi des vingt-cinq autres hoplites en armure lourde.

Prenant la direction du Quartier des Sages, nos deux fuyards rencontrèrent deux hoplites qui tentèrent de leur barrer la route. Ne ralentissant pas, le Yinkini lança sa dague dans la cuisse du premier soldat lunar, lui faisant mettre genoux à terre. Rokald se lança sur son adversaire en repoussant sa lance avec son épée, puis il s'enroula autour de cette même lance pour terminer par un coup de coude bien placé dans la gorge se qui mis le hoplite à terre pour un moment. Maintenant il s'agissait de semer les cinq guerriers légers et la trentaine d'hoplites qui les pourchassaient. Passant sous le pont qui menait à l'ancienne partie de la ville, ils entendirent quelqu'un les appelé dans l'ombre : « *Par ici, suivez-moi si vous tenez à votre liberté !* ». La silhouette accompagnée d'une deuxième personne et vêtue semble-t-il d'une cape

à capuche ouvrit une cache dans les fondations du pont. Elle y pénétra suivi des deux cousins. Une fois à l'intérieure l'homme enleva sa capuche, son visage ne disait rien au jeunes héros et ni l'homme ni l'adolescent qui l'accompagnait ne leur communiquèrent leur nom.

Une fois que les bruits de bottes provenant de l'extérieur cessèrent, l'homme prit le temps d'expliquer certains faits aux jeunes Gudny. Il faisait partie de la rébellion en tant que « Rebelle de Pain » (*les rebelles qui officiellement n'en sont pas mais fournissent la logistique et les informations nécessaires à la rébellion*), il savait ce que les gwandori avaient volé chez Azmykemus mais surtout il affirma que la flûte volée avait été corrompue par le chaos, qu'Azmykemus était en secret intéressé par les pouvoirs du Mal et avait tenté quelques expériences pour dénaturer la flûte. Une fois son expérience accomplie il s'en serait servi pour en jouer non loin de l'Arbre de Bronze du clan Terreverte ce qui aurait appelé l'essaim de pucerons chaotiques. Il les informa aussi que Simbal l'aubergiste était en réalité un espion à la solde des lunar et que ses colombes étaient ses yeux. Il ajouta aussi qu'en conséquence les lunar auraient tôt fait de connaître les noms des voleurs et qu'il était impératif pour eux de quitter Jonstown au plus vite.

Ainsi, il mena nos jeunes héros à l'extérieur de la cité par quelques passages secrets anciens. Une fois à l'extérieur il leur fit porter les affaires qu'ils avaient laissé à l'auberge puis furent rejoint par Bofrost et Grenwulf. Avant de partir l'homme les conjura de détruire la flûte. Les Gudny souhaitant rester honnête avec leur sauver lui répondirent qu'ils avaient l'intention la ramener au peuple des bois et ainsi, peut-être, annihiler la corruption qui avait dénaturé l'instrument. Aussi l'homme leur indiqua le nom d'un homme à aller voir dans un village nommé Bondhos sur les bords des Monts Quivini. (Note : Il s'agit du village d'origine des joueurs ayant mené la Campagne des Trois Pierres – RuneQuest). Cet homme était un vieux sage du nom d'Altir et avaient souvent été en contact avec les quelques elfes installé dans les Monts Quivini.

Prenant leur barda avec eux, nos héros empruntèrent de nuit le chemin indiqué par le rebelle. Grenwulf s'en retourna vers Bofrost : « *Avec tout ces contretemps, nous n'avons aucune chance de pouvoir être de retour à temps et assister au conseil tribal. Dommage, j'aurais tant aimé retourner au Creux du Renard, mais se sera pour une prochaine fois* ».

12^{ème} partie – Le guérison de l'Arbre de Bronze

Participants: Mordred, Grenwulf, Rokald et Bofrost.

Après trois jours de marche en direction du sud et des Monts Quivini, Rokald parvint à mener ses cousins jusqu'au frontière du tula de Bondhos, près d'un village appelé « La Colline ». Mordred s'enfonça furtivement avec son alynx dans les champs de blés bordant le village, souhaitant ainsi impressionner les villageois avec ses compétences de Yinkini. Mais son effet de surprise tomba à l'eau quand celui-ci, écartant les épis de blés pour se créer un passage, se retrouva nez-à-nez avec un jeune couple d'amoureux en plein ébats. Mordred tenta d'expliquer vainement qu'il était à la recherche de son alynx ce qui ne sembla pas convaincre le jeune homme qui tout en se rhabillant, s'empara de son épée et ordonna à la jeune fille de retourner au village.

Pendant que le jeune yinkini persistait dans son mensonge, une patrouille du fyrd local avait quitté le village pour venir à sa rencontre. Le plus âgé d'entre eux s'adressa à Mordred selon la coutume heortienne en lui demandant son nom, celui de son père, son clan d'appartenance et la raison de sa visite. Mordred ne répondit qu'à moitié en affirmant qu'il était là pour troquer des peaux de vaches auprès des habitants de Bondhos. N'en croyant pas un mot, l'homme répondit au yinkini qu'il pouvait alors s'en retourner d'où il venait ; le village de Bondhos ayant été rasé par l'empire et ses habitants tués ou emmenés en esclavage. Pour ce faire, lui et ses hommes le raccompagneraient à la frontière du tula.

Une fois arrivée sur le chemin bordant le tula de La Colline, Mordred, accompagné de son « escorte » retrouva ses cousins. Mordred leur apprit la triste nouvelle quand au sort de Bondhos, mais tous choisirent de néanmoins s'y rendre et le chef de la patrouille accepta de les y mener. Sur le chemin, Rokald engagea la discussion avec le chef du fyrd. Dans un premier temps il chercha à savoir ce qui c'était passé à Bondhos ; l'homme lui expliqua que plusieurs jeunes de Bondhos, dont Anastas Vadoring fils du chef Erhamir, avaient fait affront à une noble de l'Empire du nom d'Ormillia et avaient par la suite du s'enfuir pour éviter des représailles sur le village. Malheureusement, cette femme serait revenue il y a cinq jours avec une troupe de guerriers lions de Pelanda pour obtenir du chef Erhamir qu'il lui livre son fils et les autres dissidents. Erhamir aurait refusé, ce qui aurait causé la perte du village de Bondhos (cf : Campagne des Trois Pierres – RQ – Tatio N°1 à N°4). Dans un deuxième temps, Rokald chercha à obtenir plus d'information sur le dénommé Altir et sans le savoir, sauva ainsi la crédibilité de son équipe. En effet, l'homme du fyrd accompagnant nos héros ne leur accordait aucune confiance ; premièrement l'attitude de Mordred n'avait pas été coopératrice mais surtout, il n'avait pas vu les prétendues peaux que Mordred et ses cousins étaient censés vendre à Bondhos. Hors, quand la question de Rokald porta sur Altir, l'homme lui répondit : « *Altir ? Haaaa... Je comprends mieux maintenant pourquoi vous ne souhaitez pas me dire la vérité sur vos intentions, on ne crie en effet pas sur la place du marché que l'on se rend chez Altir* ». Ainsi, Rokald apprit qu'Altir était une sorte de chaman vivant en ermite près du Pic de la Flèche, sur les contreforts de la montagne surplombant le village de Bondhos et qu'il était considéré comme une sorte de fou illuminé par les esprits des plus vieux arbres de la forêt. On faisait généralement appel à lui quand les prêtres et autres dévots n'avaient pu trouver de solution aux problèmes du clan.

Petit à petit les odeurs de pins et de fougères laissèrent place à une odeur de brûlé. Au détour d'un arbre une vision de destruction se présenta au regard des Gudny. Le village de Bondhos n'était plus qu'un amas de bois calcinés, de poutres brûlées et de cendres dansant au gré des vents. On pouvait deviner sur les bords du village, là où se dressait une ancienne palissade, les restes de cadavres crucifiés dont les corps avaient déjà nourri les corbeaux de la région.

La seule activité provenait du centre des ruines, une troupe d'une vingtaine d'hommes semblait se reposer ou attendre des instructions. (Des Lions de Lasadag, originaire de Pelanda dans l'Empire Lunar). Ces guerriers portaient une peau de lion à même le corps dont la tête faisait office de casque leur conférant ainsi l'allure de lion-humains. Ils étaient armés de lourdes lances à deux-mains, d'épées dont la lame rappelait de longues feuilles et de boucliers larges à tête de lion. Il y avait entre autre, deux officiers dont l'armure étaient en partie faite de bronze et ce qui semblait être un esclave sarrarite faisant office d'interprète.

Nos héros furent de suite repérés et deux guerriers lions ainsi que l'interprète furent envoyés à leur rencontre. Les discussions eurent tôt fait de déraiser. La rage et la colère de Mordred face à un tel massacre le poussèrent à insulter les deux guerriers avec plus d'efficacité

qu'il ne l'aurait espéré, les traitants tours à tour de sauvages et d'hommes-femmes incapable de se battre. L'un d'eux perdit rapidement son sang froid et donna un coup de lance au visage de Mordred le faisant mettre genoux à terre. Aussitôt, un des officiers et quatre autres guerriers se joignirent à la discussion. Rokald expliqua que lui et ses compagnons ne cherchaient pas les ennuis, qu'ils ne faisaient que passer sur ce tula et ne causeraient pas de tort à l'Empire. L'officier les laissa alors continuer leur route pour peu qu'il ne s'attarde pas autour des ruines du village.

Les Gudny arrivèrent enfin au pied du Pic de la Flèche, face à une falaise bordée par un terrain pentu et couvert de vieux conifères. De grossières marche d'escalier avaient été sculptées dans le roc et semblaient menées à une petite grotte sur un surplomb à environ quatre mètres du sol. Soudainement, une peau tendue contre la grotte et faisant office de porte remua pour laisser apparaître un vieil homme aux cheveux blancs et au sourire édenté. Celui-ci gesticulait de joie, invitant de la main nos jeunes héros à entrer dans sa demeure.

L'intérieur était constitué d'une petite grotte ou étaient entreposés différentes peaux, gri-gri, restes d'animaux, ossements, poteries contenant poudre, épices, crèmes, etc. Sur le sol avaient été déposés cinq coupole de bois comme si Altir les avaient attendu. Celui-ci leur fit signe de s'asseoir, il leur fit comprendre que les esprits les avaient prévenu de leur arrivée et qu'il se réjouissait d'avance de les accompagner auprès du peuple des bois. Il ajouta que ceux-ci attendait avec impatience le retour d'une certaine flûte. Le breuvage qu'Altir avait versé dans les coupoles des jeunes Gudny les plongèrent dans un sommeil profond, entourés d'esprits qui d'une certaine manière les confortèrent dans l'idée de ramener la flûte aux aldryamis.

Le lendemain, Altir signifia que seul Mordred pouvait l'accompagner et qu'il souhaitait que les autres restent pour garder sa demeure en son absence. Ainsi, le jeune yinkini et le vieux chaman s'enfoncèrent pour une journée de marche dans les hauteurs des Monts Quivin. En fin de journée, ils arrivèrent dans une clairière et Altir se mit alors à parler à un bosquet dans une langue inconnue de Mordred. Puis, après quelques minutes, des marcottes suivies d'elfes verts entrèrent dans la clairière. Mordred leur tendit de suite les deux flûtes, la première trouvée lors de la Quête Héroïque et l'autre volée dans la demeure d'Azykemus. Si les elfes attendaient la première, ils furent très surpris de voir Mordred apporter ce second présent. Faisant amende honorable, le jeune yinkini leur expliqua qu'il n'avait pas souhaité voler la flûte au peuple des bois mais seulement l'emprunter pour sauver l'Arbre de Bronze du clan Terresverte. Quand la discussion fut terminée, le représentant elfe signifia à Mordred que son peuple ne laissera pas un tel arbre sans secours : « *Retournez au pied du Pic de la Flèche et attendez ma venue* » lança-t-il pour dernières paroles, ce que firent Mordred et Altir non avoir au préalable passés la nuit dans la clairière.

Pendant ce temps, Bofrost, Grenwulf et Rokald se partagèrent les tours de garde pour la nuit. Au petit matin, lorsque ce fut le tour de Bofrost et que ses deux cousins dormaient à poing fermé au pied de l'escalier, un bruit de branche cassée se fit entendre en contrebas. Aussitôt Bofrost s'exprima d'une voix grondante réveillant ainsi ses compagnons : « *Qui va là ?* ». Seul le bruit du vent dans les sapins se fit entendre mais quelques secondes plus tard, un grand nombre de soldats lunar grimpaient la pente à grand allure apparurent entre les sapins. Nos jeunes héros dégainèrent leurs armes en un éclair et restèrent en défense, attendant que les lunar soient à porter de lame pour attaquer. Ceux-ci portaient des armures de lamelles, des lances et des boucliers portant une demi-lune argentées. Certains soldats, probablement les officiers, portaient des épées de lumières argentées. La furtivité et la vitesse de leur approche démontrait clairement qu'ils auraient là à faire à une troupe spécialisée dans les poursuites en

milieu sauvage, de plus, une volé de flèches provenant du haut de la falaise s'abattit sur eux au même moment.

Ce fut un massacre, Bofrost trancha une première tête de son épée, paralysant son autre assaillant de peur au même instant. L'agilité du jeune chasseur Rokald lui permit d'éviter les attaques de l'ennemi tout en brisant les lances de ses adversaires. Grenwulf quand à lui fit tourner sa fidèle lame Frisson qui en un éclair découpa le corps des officiers qui osèrent s'attaquer à la Mort. Un à un ils éliminèrent leur adversaire qui voyant leur échec prirent leurs jambes à leur coup, s'enfuyant sans même se retourner.

A peine le combat fut-il terminé que Mordred et Altir firent leur retour. Chacun raconta ce qui venait de se passer et nos jeunes héros en confluèrent que l'attaque faisait probablement suite au vol de la flûte d'Azykemus. Ils apprendront plus tard qu'il s'agissait là en effet d'une troupe appartenant à une Vexille privée appelée « Les Flammes d'Argent ».

Après quelques heures d'attente, les sapins les entourant commencèrent à remuer et telle des fruits trop mures, un groupe d'elfes vert constitué de guerriers et de prêtre se laissèrent tomber près des héros. Ensemble, ils prirent le chemin du clan Terresverte à deux jours de marche d'ici.

Arrivé sur la frontière du tula des Terresverte, les cousins furent rapidement menés auprès du Chef de clan, Jost Bronze-Côté. Une longue discussion s'en suivit. Nos héros tentèrent de le faire accepter leur aide en échange du retour du tribut du Chaume Brûlé non payé depuis 1613. « *Nous apportons avec nous la magie du peuple des bois pour rendre à l'Arbre de Bronze sa vie éternelle* » cracha Mordred ! Jost, tout en étant impressionné de la nature des compagnons entourant les jeunes Gudny n'en fut pas totalement convaincu. Tout changea quand l'Issaries et la jeune fille rencontrée à l'Auberge du Coq Chaud de Jonstown prirent la parole « *Monseigneur, ce sont les jeunes gwandori que nous avons rencontré à Jonstown et dont nous vous avons parlé* ». Etant donné l'urgence de la situation, Jost se refusa de réunir le conseil du clan et accepta l'aide des gwandori, il jura que si l'Arbre devait à nouveau reflourir, l'ancien tribut du Chaume Brûlé serait réactivé. « *Qu'il en soit ainsi* » répondit Bofrost !

Ainsi, les elfes verts entourèrent l'Arbre de Bronze durant toute la nuit, chantant et dansant frénétiquement. A l'aube, un des elfes les plus vieux dont le corps semblait être fait d'écorce de pin se mit à jouer de la flûte. A chaque note de musique, une poignée de pucerons s'envolait pour finir brûlé dans le ciel. Une fois la musique terminée, l'Arbre de Bronze fut totalement dépouillé de ses agresseurs et une fleur apparue à son sommet. Enfin, après maintes solutions essayées en pure perte, la malédiction lancée par Azmykemus avait disparue.

Les elfes s'en retournèrent dans leur forêt et les membres du clan Terresverte remercièrent tour à tour les jeunes Gudny de l'aide apportée, leur portant des vivres pour leur retour et leur promettant la bienvenue à chaque fois qu'ils reviendraient sur le tula.

Jost salua la force du Gwandor et ordonna de préparer l'équivalent de sept vaches sous forme de biens divers pour tribu. Bofrost rappela que le tribu ancestral devait contenir dix vaches et non sept mais n'insista pas, laissant ainsi une impression de magnanimité qui ne fit que renforcer le respect que les Terresverte pouvaient maintenant porter au Gwandor. Ainsi nos jeunes héros quittèrent les terres de ce clan et s'en retournèrent sur les leurs, ravi de pouvoir porter la bonne nouvelle au conseil et entendre ce que Kulbrast Offirson avait à raconter de son séjour au Creux du Renard lors de la semaine tribale.

13^{ème} partie – Gernu et Dernu

Participants: Mordred, Rokald et Bofrost.

Dès son arrivée, Grenwulf se rendit au Gouffre de Mort pour faire ses dévotions à Humakt. Les autres Gudny furent encore une fois invités à la table de Kulbrast ou siégeaient également Menja, Yorden, Runolf et Randver. Kulbrast apportait de bonnes nouvelles de Creux du Renard. Il avait eu le temps de s'entretenir avec le Roi Tribal Ranolf Tristelame. Celui-ci souhaitait que la frontière des Culbréa soit mieux protégée, certains raids de Telmoris, Gordes, Drutorae et Baiesbleue parvenaient jusqu'aux clans Barlamani et Culbri et cela devait cesser. De plus il était plus que conscient de la nécessité pour le Gwandor de pouvoir à nouveau se défendre. Aussi Ranolf n'était pas opposé au retour des sept tributs du Gwandor et promis à Kulbrast que si les six autres tributs étaient à nouveau payés, son clan, les Barlamani, paieraient le tribut des Dix Charrettes comme par le passé. Kulbrast avait aussi appris que Gaudyr Longuépée, l'ancien Chef du clan du Gwandor devenu depuis un rebelle et qui avait dernièrement été capturé par l'Empire s'était échappé. Il se trouvait maintenant caché dans les collines près de Jonstown. Il y avait également de graves problèmes au sein d'un autre clan de la tribu, les Marthiording. Le chef de ce clan était de plus en plus contesté et le Roi Tribal allait mettre sur pied une mission diplomatique pour remettre les choses en ordre. D'autres clans tendaient cependant à se rapprocher du style de vie lunar comme le clan Elan.

Chez les gwandori, les moissons allaient bientôt avoir lieu, les champs de blés et d'orges étaient au plus haut. Durant l'absence des cousins Gudny, une troupe de jeunes humaktis accompagnés par Yorden Charrue de Fer avaient réussi à obtenir le retour du tribut de l'Or Gorde. Cet exploit avait été réalisé sans sortir les lames de leurs fourreaux ce qui fit faiblir l'opposition des femmes au retour des sept tributs. Il ne restait donc maintenant plus que deux tributs à récupérer : le tribut de la Vache Rouge auprès du clan Drutorae et le tribut des Epées Ensanglantées. Malheureusement, les attaques incessantes des Telmoris sur la frontière Nord-Ouest continuaient de faire perdre hommes et bétails au clan, aussi les cousins restèrent au clan durant la fin de la Saison du Feu, prêtant main forte au fyrd quand il était nécessaire de le faire. Puis au début de la Saison de la Terre, Kulbrast donna son autorisation pour que nos jeunes héros puissent se rendre dans le clan Drutorae afin d'obtenir le tribut de la Vache Rouge.

Le clan Drutorae se trouvait au nord du clan Gorde, aussi les cousins Gudny durent le traverser en restant toutefois sur la frontière bordant le Stagland, une région déserte déjà traversée lors de leur périple pour les terres du Pays de Loup. Une fois arrivée sur le tula des Drutorae, une patrouille du fyrd les mena jusqu'au village de Drutor pour leur permettre de s'entretenir avec l'Ernalda du clan : Arnala la Mère.

Les Gudny savaient maintes choses sur les Drutorae. C'était un clan de la Terre et à ce titre il était dirigé par une femme représentant Ernalda au sein du conseil. Le clan était riche et ce principalement grâce à ses vaches à poils roux qui fournissaient du lait en grande quantité et dont la chair était succulente. Ces vaches rouges étaient, de manière générale, supérieures aux vaches ordinaires mais elles ne se reproduisaient jamais en dehors des terres des Drutorae. La légende disait que les Drutorae avaient pris ces vaches au propre troupeau d'Uralda, et qu'elles ne se reproduisaient que grâce à un rituel magique tenu secret. Pendant des générations, les gwandori avaient traversé les terres du clan Gorde, rejoint d'autres pillards, et pris de ces

vaches au cours de raids immenses. Ces raids étaient si coûteux aux Drutorae qu'ils finirent par demander de l'aide au roi Sartar. Ce sage leur fit connaître la vraie valeur de ces paroles d'Umath : « *Nul ne peut vous obliger à faire quoi que ce soit* », en ajoutant « *mais ils peuvent vous acheter* ». Il dit que les autres clans étaient dans leur droit en effectuant ces raids ; si les Drutorae n'étaient pas capable de les arrêter, alors ils étaient coupables de faiblesse. Il fut compréhensif quant au nombre d'ennemis que le clan avait accumulé, mais il leur rappela sa jeunesse sous forme de parabole, quand il défendait les caravanes de marchands. « *Défais certains et achètes les autres, mais ne les affronte jamais tous ensemble* ». Le résultat c'est que le clan Drutorae proposa au clan Gwador de payer un tribut d'une vache rouge par cent membre du clan, et ce chaque année. C'était le bon prix. Mais depuis la rébellion en 1615 et le triomphe des Cinsina, ce tribut n'a plus été payé, et les Drutorae rient au nez de ceux qui viennent leur réclamer le tribut. Mais le pire c'est que les Drutorae ont commencé à mener eux-mêmes des nombreux raids contre le Gwador, pour se venger des longues décennies pendant lesquelles ils ont du payer ce tribut, et c'est avant tout les vaches qui sont visées. Leur clan était maintenant plus nombreux et plus fort que le Gwador aujourd'hui et la force de l'épée se révélait être insuffisante pour les amener à payer l'ancien tribut.

Nos héros furent donc mené jusqu'au village, un village bien plus grand et bien plus riche que l'était le Domaine des Deux Pins ou vivaient les jeunes Gudny. Ils furent conduits dans la Maison Clanique, face à trois personnes : Arnala la Mère, une femme d'une quarantaine d'années, richement vêtue, chef du clan et initié d'Orendana la Reine. Korenga l'Ancienne, une vieille femme extrêmement laide portant pour unique habit une robe gris sombre, et présentée comme l'Asrélia du clan, responsable des questions économiques. Enfin il y avait un homme, Leik le Tonnant, initié d'Heler. Une fois les présentations terminées, Arnala fit signe au représentant du Gwador, en l'occurrence Mordred, de s'avancer et présenter sa requête.

Mordred avait pour but d'amener l'Ernalda du clan à inclure la question du tribut dans la prochaine réunion du conseil des Drutorae. Il présenta de nombreux arguments tels que le respect des lois de Sartar, la nécessité pour les clans de s'unir contre les influences lunar et l'importance d'une bonne entente entre voisins. Arnala l'écouta attentivement et en conclut que pour une fois elle ne jetterait pas les émissaire du Gwador hors du tula mais qu'elle devait y réfléchir et qu'en attendant, Mordred et ses compagnons pouvaient rester dans le village de Drutor en tant qu'invités. Elle fit quérir une jeune femme blonde aux yeux d'émeraude qui mena les cousins jusqu'à une maison longue abandonnée afin qu'il s'y repose en attendant la réponse d'Arnala. C'était encore l'après-midi et Mordred teint compagnie à la jeune fille qu'il désirait pouvoir conquérir à défaut de trouver le bonheur au sein de son propre clan.

Le soir même, les cousins furent à nouveau conduit au sein de la Maison Clanique ou plusieurs membres du conseil, thanes d'armes et autres membres influents étaient réunis pour un grand repas. A cette occasion Mordred lia connaissance avec Enerin Protectrice de la Terre, une vinganne membre du conseil et dont la haine anti-lunar était perceptible. Plusieurs membres du clan demandèrent des nouvelles de Kulbrast, du Gwador et de Gaudyr Longuépée d'une manière telle que les gwadori eurent l'impression que les drutorae portaient une sorte d'admiration pour ceux qui s'opposaient à l'Empire.

Alors que le repas venait à peine d'être terminé, la porte à double battant de la Maison Longue s'ouvrit et un guerrier du fyrd entra en s'écriant : « *Mes Seigneurs ! Une colonne de l'Empire fait en ce moment route vers le village, leur représentant Allinae La Plume demande à parler à notre chef* ». Plusieurs minutes s'écoulèrent avant l'arrivée d'Allinae pendant lesquelles chacun fit part de sa supposition quand aux raisons d'une telle visite.

Puis la porte s'ouvrit à nouveau pour laisser entrer trois femmes. Celle du milieu portait une armure de bronze et cuir recouvert de plumes richement colorées ainsi qu'un heaume en forme de bec. Une sorte de membrane recouverte de plume faisait office de cape et un cimenterre de fer pendait sur sa hanche droite. Son visage était sombre ce qui mettait en évidence des yeux d'un bleu glacial. Les deux autres femmes étaient vêtues de manière assez semblable et semblaient être ses aides des camps. Elle s'adressa à Arnala la Mère en ces termes : « *Je me nomme Allinae la Plume, gardienne des Oiseaux de Vie en Rinilldi ; je suis aux ordres direct de Fazzur l'Instruit et recherche un dangereux dissident qui d'après nos informations se cache sur vos terres* ». « *En conséquence je demande à ce vous mettiez en place tous les moyens nécessaire pour collaborer à cette chasse !* ». Arnala se leva et répondit qu'étant donné que la nuit était déjà tombée, il ne serait pas judicieux de tenter quoi que ce soit mais que dès demain, une troupe d'une trentaine d'hommes d'armes lui prêterait main forte dans ses recherches. Elle précisa également que nul rebelle ne se trouvait en ce moment sur les terres Drutorae, rien n'avait été signalé par les patrouilles et le wyter du clan n'avait rien repéré non plus. Elle termina en invitant les forces armées lunar à planter leurs tentes en dehors du village et ajouta que nourriture et eau leur seraient portés. Mordred cracha par terre de rage, constatant amèrement qu'un chef clanique puisse céder aussi rapidement aux désirs d'un officier ennemi. Rokald quant à lui se reteint pour éviter de sortir sa fidèle épée et trancher la gorge de cette femme au regard si froid.

Puis, une fois Allinae partie, Arnala la Mère se retourna vers l'assemblée et ordonna à toutes personnes ne faisant pas partie du cercle intérieur du clan à quitter la Maison Clanique. Nos héros quittèrent alors les lieux non sans avoir compris que leur requête venait de passer en second plan. A l'extérieur, ils virent, en train de quitter le village, une troupe composé d'une trentaine de femmes-soldats portant toutes une armure similaire recouverte de plumes. Deux de ses soldats étaient montés sur d'immenses oiseaux. Ils remarquèrent également deux chariots tirés par des chevaux dont l'un devait être une sorte de cage ou un animal avait été enfermé. Pour une raison encore inconnue de nos héros, le fidèle alnyx de Mordred ne cessa de grogner et s'agiter au vue de la cage.

Mordred toujours fidèle à la curiosité de Yinkin prit sur lui de sortir par la grande porte du village. Discrètement, il rampa en direction du camp qui était en train d'être installé à cinquante mètre de la palissade du village. Il constata que la cage contenait un alnyx et que celle-ci restait constamment sous la protection de plusieurs femmes guerrières. Ne pouvant en savoir plus, il rejoignit ses compagnons dans la maison longue qui leur avait été assignée.

Le lendemain matin, les Gudny assistèrent à un spectacle qui leur fit mal aux tripes. Cinq groupes de six hommes et femmes du fyrd avaient été détachées pour participer aux recherches. La journée risquait d'être longue, ne sachant quoi faire en attendant ils prirent le temps de s'entretenir avec la vinganne Enerin pour en savoir plus. Celle-ci leur indiqua que d'après les dires de la femme oiseau, les chefs d'une bande rebelle appelée « Les Aigles Bruns » avaient été poursuivis depuis le nord par les troupes de l'Empire. Elle ajouta que l'un des deux chefs, un alnyx intelligent nommé Dernu, avait été capturé et que son fidèle compagnon, Gernu, un initié de Finovan, avait été blessé et qu'aux dires des lunar il se cachait probablement sur les terres Drutorae avec quelques compagnons. Elle ajouta qu'elle n'en croyait rien mais qu'il était inutile de fâcher l'empire pour une question qui n'avait pas lieu d'être.

Les cousins en furent légèrement retournés, nombre gwandori ayant fui après l'échec de la rébellion de 1613 faisaient maintenant partie de cette bande et d'une certaine manière, ils s'y sentaient un peu attachés. Ne sachant que faire pour le moment, chacun s'occupa comme il le peut. Mordred pour sa part, alla dans un premier temps voir les fameuse Vaches Rouges qui se

reposaient dans un enclos une grange au sein du village. Puis il passa une partie de la journée auprès de la jeune fille blonde qu'il avait commencé à séduire la veille.

Le soir, toutes les patrouilles rentrèrent bredouille. Le regard des officiers lunar en disaient long sur leur mécontentement. A peine arrivée, Allinae se rendit auprès dans la Maison Clanique pour s'entretenir avec Arnala la Mère. Une demi-heure après elle en ressortit pour rejoindre son camp. Elle fut de suite suivi par Arnala qui demanda à ce que tous les membres du village se rassemble sur la place du marché. Une fois réunis sur la place Arnala s'adressa à tous en expliquant que l'Empire ne semblait pas faire confiance aux drutorae et qu'il mettait en doute sa bonne foi prétendant que tous ici étaient de près ou de loin enclin à aider les Aigles Bruns. Il était dès lors et jusqu'à nouvel ordre interdit de quitter le village sur ordre de l'Empire et que toute désobéissance serait puni de mort. Elle refusa de répondre à toutes autres questions, insistant sur le fait qu'une autre troupe d'une trentaine de femmes-oiseaux étaient en route pour le village et arriveraient probablement demain dans la matinée. La nuit commençait à tomber et les Gudny s'en retournèrent encore une fois dans la demeure qui leur avait été prêtée.

Puis, une invitée surprise fit son apparition. Enerin fit portée un repas frugal aux jeunes Gudny et proposa de leur tenir compagnie. En fait, celle-ci leur confia que Gernu était belle et bien présent sur le tula mais qu'elle craignait que celui-ci essaye de récupérer son fidèle compagnon sans savoir que les forces ennemies allaient doubler d'ici demain. Elle ajouta qu'il était exclu de mener le clan à une guerre qui causerait sa perte et qu'étant donné qu'aucun membre du clan ne pouvait sortir du village elle demandait l'aide des gwandori pour avertir Gernu du danger et peut-être participer à la libération de Dernu. Les cousins lui demandèrent alors de sortir afin qu'ils puissent y réfléchir ce qui ne dura pas plus de dix minutes à l'issue desquelles ils donnèrent leur accord sans conditions. Enerin leur expliqua alors que Gernu se cachait avec une vingtaine d'Aigles Bruns près de la Colline Plate aux abords de la frontière ouest près du Stagland. A peine l'information reçue nos jeunes héros se dirigèrent près de la palissade opposée au lieu où les femmes-oiseaux campaient. Bofrost y improvisa un prodige pour élever ses cousins dans les airs au-dessus de la palissade et les faire ainsi quitter le village discrètement.

L'Aigle de Bofrost ne fut pas de trop pour trouver la colline dont parlait Enerin. Une fois sur place, les Gudny entrèrent en contact avec quelques alynxs et Aigles Bruns. Après leur avoir expliqué qu'ils venaient de la part d'Enerin, ils furent conduits auprès d'un des hommes de camps de Gernu, un certain Aynyr Lame de Silence. Cet homme, qui n'était autre qu'un gwandori dont la famille avait été exterminée par l'Empire, portait une armure et une épée longue sartarite de fer. Il était toujours initié d'Humakt même si il avait du changer de sous-culte et agir dans l'ombre. Celui-ci se réjouit de pouvoir obtenir des nouvelles du Gwador mais ne pu leur répondre quand le jeune Rokald demanda des nouvelles de Gaudyr Longuépée.

Il les mena auprès d'un homme portant une armure légère de cuir et de bronze ciselée, un masque de fer et discutant avec une initié de Chalana Arroy envoyé par le clan Drutorae pour le soigner. Il s'agissait bien entendu de Gernu qui semblait maintenant sur pied et prêt à entendre ce que nos jeunes héros avaient à lui dire. Ceux-ci lui donnèrent de nombreuses informations utiles à une action de guérilla pour récupérer Dernu. Le contingent ennemi serait de soixante femmes-oiseaux dont quatre ou plus seraient des officiers. De jour, la moitié au moins seraient envoyé à leur recherche ce qui malgré la lumière du jour faciliterai l'attaque. Les champs qui bordent le campement n'avaient pas été moissonnés ce qui pourraient également permettre d'avancer à couvert. A l'issue de la discussion, Gernu décida qu'il ne pouvait attendre plus longtemps et qu'il était temps de lever le camp pour pouvoir attaquer demain en milieu de matinée pendant que la Lune Rouge n'était pas encore pleine.

C'est ainsi, nos héros approchèrent discrètement du camp ennemi en rampant au travers des champs de blé. Gernu avait décidé de commencer par plusieurs volés de flèches, pierres et javelots. Puis quand l'ennemi se déciderait à entrer au corps-à-corps, une deuxième unité attaquerait par derrière, toujours avec des armes de jets. Pendant ce temps, Mordred en tant que yinkini se rapprocherait avec un adorateur de Finovan initié à l'art du crochetage, pour profiter de la cohue et libérer Denu de sa cage. Rokald et Bofrost choisirent de faire partie de la première unité.

La journée était ensoleillée et le bruit de vent se faisait entendre sur les champs de blé. Seuls les cris des enfants parvenant du village venaient rompre ce calme précédant la tempête. Chacun avança discrètement jusqu'à son poste. Au moment opportun, les Aigles Bruns lancèrent une pluie de projectiles doublés de magie en direction du campement. Des cris de douleurs se firent entendre dans la troupe ennemie, les chevaux se mirent à hennir, les deux oiseaux géants à siffler et au-dessus de toutes cette cohue et à la grande surprise de nos jeunes héros, une dizaine de femmes-oiseaux se mirent en vol stationnaire en un battement de bras, les projetant grâce à leur cape de plume dans les hauteurs et leur offrant ainsi une vue imprenable sur leurs agresseurs.

En à peine quelques secondes, les projectiles fusèrent de tous côtés et les femmes-oiseaux restées au sol entrèrent au corps-à-corps avec les rebelles. Rokald et Bofrost choisirent, comme à l'accoutumé, de ne pas frapper les premiers mais se tenir prêt à recevoir l'ennemi. Pendant ce temps, la deuxième unité lança des Aigle Brun lança son offensive. Bofrost ne mis pas long à se débarrasser de la première femme-oiseau mais se trouva en difficulté quand il fit face à deux femmes en même temps. Rokald assisté de son cousin, Erkald, mis à terre son premier adversaire d'un coup de bouclier au menton et se précipita aussitôt sur un officier. La bataille faisait rage et les forces en présence semblaient être assez équilibrées laissant ainsi un doute sur l'issue du combat.

C'est à ce moment que Mordred choisit de se frayer discrètement un passage avec son alynx et l'initié de Finovan. Ne prenant aucun risque ils prirent le temps de s'approcher doucement de la charrette pour finir par se cacher dessous entre les essieux. Pendant ce temps, Bofrost enfonçait sa lame dans l'épaule de l'une des ses deux adversaires. Rokald et son cousin se concentraient toujours sur l'officier pendant que d'autres femmes-oiseaux le prenaient pour cible depuis les airs. Autour d'eux les pertes semblaient être identiques entre les deux camps.

Le Finovan se mis alors au travail et crocheta le cadenas qui fermait la cage de Denu, il accomplit également un prodige libérant l'alynx d'une magie qui semblait le désorienter. Pendant ce temps, Bofrost et Rokald mettaient à terre leurs adversaires respectifs. Puis, voyant Denu suivi du Chat de l'Ombre de Mordred filler en direction des champs, ils prirent également la fuite. Gernu siffla le retrait ce qui impliquait que chacun devait partir dans une direction opposée et tous se retrouver au pied de la Colline Plate comme prévue.

Mais le chemin du retour ne se fit pas sans effort. Après une heure de marche, nos trois jeunes héros furent survolés par quatre femmes-oiseaux en vol planés. Seul Bofrost n'eut pas le temps de se mettre à couvert et fut pourchassé par deux d'entre elles. Il exécuta un premier prodige sur la première. Éliminant l'air autour d'elle il l'a fit tomber d'une dizaine de mètres dans les bosquets. La deuxième effectua un prodige à son tour pour essayer d'immobiliser le Vanghanthi à distance, mais celui-ci, fort de son agilité et de la force d'Orlanth, réussit à passer au travers et semer son poursuivant.

A la tombée de la nuit tous se retrouvèrent au pied de la Colline Plate. Gernu et Denu remercièrent chaleureusement les jeunes Gudny de leur aide mais décidèrent de partir aussitôt pour ne pas attirer de problèmes aux Drutorae. Attendant encore deux jours près de la colline, les gwandori s'en retournèrent au village de Drutor. A leur arrivée les forces armées des femmes-oiseaux s'en étaient allées sans pouvoir reprocher quoi que ce soit au clan. Arnala la Mère remercia les héros, leur promit de discuter très sérieusement du tribut lors du prochain conseil clanique tout en leur offrant une vache en guise de sa bonne volonté. Elle ordonna aussi qu'une fête soit organisée le soir même, pour officiellement, fêter le fait que chacun pouvait à nouveau sortir du village. Durant la fête les gwandori se firent de nombreux amis chez les Drutorae, burent d'excellentes bières et mangèrent de la Vache Rouge à s'en exploser la panse. Seul Mordred s'éloigna de la fête, mais il ne s'éloigna pas seul, la jeune fille blonde aux yeux d'émeraude l'accompagna jusqu'à une étable d'où ils ne sortirent que le lendemain matin.

14^{ème} partie – L'Empire contre-attaque

Participants: Mordred, Rokald, Bofrost & Grenwulf

Voilà un point de situation du clan Gwandor, au début de la Saison de la Terre, durant la semaine de l'Harmonie :

Les Tributs :

Tous les tributs ont été acquis à l'exception des tributs suivants :

- Le tribut de l'Épée sanglante.
- Le tribut des dix charrettes (le Roi Tribal et Chef du Clan Balamani a promis de payer le tribut à la fin de l'année si tous les autres tributs avaient été ramenés)
- Le tribut de la Vache Rouge (Arnala la Reine, Chef du Clan Drutorae a promis d'en discuter durant la prochaine réunion du conseil et il est plus que probable que le tribut soit accepté).

Ambiance au sein du clan : Le temps est au beau fixe. L'ambiance dans le clan est bonne et la majorité des femmes ne craignent plus que la recherche des tributs génère des représailles de la part de l'Empire. Seul Menja, l'Ernalda du clan et quelques autres femmes continuent de s'opposer aux tributs. Les préoccupations du clan tournent plus autour de la pauvreté qui continue de s'étendre et du nombre de bêtes qui continue à diminuer suite à l'augmentation des taxes lunar et aux raides effectués par les autres clans sur le Gwandor.

Activité du clan : C'est la période des moissons, aussi tout à chacun est réquisitionné pour travailler aux champs, à l'exception du fyrd et de quelques autres membres atypiques. Les moissons se présentent bien ce qui est une bonne nouvelle, les récoltes devraient donc suffire pour nourrir le clan durant l'hiver. L'Issaries du clan, le Thane du Commerce (Hamdir Vivelangue) est à Jonestown pour affaires. Tous les autres membres du Cerce Intérieur sont présent, même Orgumleide, l'Humakt du Gwandor, qui est rentré en même temps que Kulbrast du Creux du Renard.

Influences lunar : Même si les taxes lunar ont encore augmentées cette année, aucun représentant n'est venu depuis près de cinq semaines. Les derniers représentants lunar

venaient du Fort de Jarolar pour annoncer l'augmentation des taxes, au passage ils étaient repartis avec quelques vaches, quelques moutons et différents autres biens.

Les agressions : La Saison du Feu étant terminé, il y a moins de raides sur le clan. Les Drutorae et les Terresvertes ont totalement arrêtés leurs pillages. Il y a encore quelques raides des clans Baiebleus et Gorde. Les raides des Telmoris quand à eux continue de faire beaucoup de ravages près de la frontière nord-est du clan. Le Hall de l'Ours ou se situe le principal Lieu Saint d'Odayla a récemment fait l'objet d'une attaque sanglante qui a coûté la vie à cinq hommes d'armes et fait perdre une cinquantaine de moutons. Toutefois, Runolf Longnez n'a toujours pas proposé au clan de porter La Lance du Loup et personne ne lui en a fait la demande.

C'était le jour du Vent de la Semaine de l'Harmonie. Mordred et Bofrost s'étaient rendu dans leur Maison-Longue pour prendre le repas de midi, durement mérité après une longue matinée de labeur aux champs. Ils avaient été rejoints par Grenwulf alors que Rokald était quand à lui, partie chasser sur la Crêtes des Deux Pins pour la journée.

En arrivant dans leur demeure, les cousins se rendirent vite compte que l'ambiance était orageuse au sein de la Maison. Ils furent de suite informés par leurs sœurs qu'un émissaire lunar accompagné de deux hommes d'armes faisait en ce moment route vers le Domaine des Deux Pins. Cette nouvelle semblait avoir relancée les tensions au sein de la Maison Gudny et les femmes, maintenant plus que majoritaire, semblaient très inquiètes. Malikos Bonvent, l'oncle de nos héros, et actuellement représentant de la Maison Gudny, tentait tant bien que mal de les rassurer. Mais les discussions furent de courte durée, très vite, les bruits provenant de la cour du Domaine des Deux Pins avertirent les Gudny de l'arrivée de l'émissaire.

Une fois sortie de leur maison, les Gudny assistèrent à une discussion déjà commencée entre Yorden, le Barntar du clan, et un homme brun à la barbe finement taillée et habillée d'une toge jaune et or, montant un magnifique destrier à la robe brune. L'homme en question était entouré de deux lanciers des Flammes d'Argent. La discussion semblait tourner autour d'un vol commis à Jonestown par des membres du clan Gwandor. L'émissaire était donc là pour récupérer la flûte d'Azmykemus et obtenir une compensation pour le préjudice subit. Ces quelques paroles échangées firent très vite comprendre aux Gudny qu'ils étaient plus que concernés par la discussion. Ils se firent alors plutôt discrets, se fondant dans la foule qui entourait maintenant l'émissaire et Yorden.

Ce lunar qui s'était présenté comme Icilius Oor, un avocat (mot totalement inconnu chez les gwandori) et initié de Buserian inspirait la crainte de représailles auprès des femmes, et le dégoût, la haine et la colère auprès des hommes. Certaines femmes de la Maison Gudny s'éloignèrent doucement de nos héros. La sœur de Mordred alla jusqu'à l'accuser : « *Tout ça c'est ta faute et celle de nos cousins* » lui lança t'elle à demi mots.

Le ton pédant et la manière hautaine avec laquelle l'émissaire lunar tentait d'obtenir satisfaction commençait à agacer Yorden. Une fois la requête exposée, Le Barntar des Gwandor lui répondit qu'il n'était pas en droit de donner réponse, mais que sa demande serait transmise à Kulbrast Offirson comme il se doit. Icilius explosa alors dans une rage écarlate en promettant qu'un tel refus ne resterait point impunis et que milles fléaux s'abattraient sur le Gwandor s'ils ne lui donnaient pas satisfaction.

Les conséquences d'un tel discours ne se firent d'ailleurs pas attendre, plusieurs adolescents envieux d'en découdre avec l'Empire et voyant là une proie facile, se jetèrent sur

l'émissaire. Ils le mirent violement à terre pour le déshabiller complètement. Aussi surprenant que cela puisse paraître, Mordred tenta de s'y opposer. D'un ton vif il cria aux jeunes gwandori d'arrêter, mais la passion étant ce qu'elle est, seule la moitié se stoppa. L'émissaire se retrouva alors complètement nu et le corps recouvert d'une mixture rouge. Puis il fut attaché sur son cheval, la tête vers l'arrière train, et renvoyé hors du tula. Aucune des deux Flammes d'Argent ne bougèrent, bien trop inquiets des conséquences que cela aurait pu entraîner. « *Après tout* » grommela Mordred, « *cet émissaire est là à titre privé, il ne représente pas l'Empire, donc nous ne devrions pas avoir de problèmes particuliers à l'avoir traité de la sorte.* »

Pendant ce temps, Rokald qui était partie chasser sur la crête des Deux Pins, cherchait des traces d'animaux inhabituels dans la région. La veille, il avait fait le sacrifice de deux moutons à Ormalaya pour recevoir son aide durant la chasse et Ormalaya lui prêta son œil averti. Ainsi durant cette journée il réussit l'exploit de capturer et de ramener vivant un Cerf à Coquille. Plus tard, il créa un enclos pour le laisser gambader et demandera l'aide d'un éleveur pour l'appivoiser.

Quelques jours plus tard, la veille du Jour Sauvage, Mordred s'affaira à mettre en place une cérémonie en l'honneur de Yinkin. Le Jour Sauvage de la Semaine de l'Harmonie de la Saison de la Terre était en effet connu sous le nom de « Journée de la Séduction », Jour Saint du Protecteur des Alynx. Pour commencer Mordred confectionna deux costumes rappelant les Chats de l'Ombre, puis il réunit différents éléments propre au rituel tel des poignées de terres à chat, des herbes de moustache et deux magnifiques reins fraîchement découpés pour le sacrifice à venir. Il lui fallait également deux personnes pour assurer la cérémonie, un Alynx qui serait bien entendu le sien, et une jeune fille pour symboliser la partenaire de Yinkin. Son dévolu se porta alors sur une jeune adoratrice d'Ernalda de la Maison Torkval nommée Neela.

Ensemble, ils se rendirent en fin d'après-midi dans le seul lieu saint de Yinkin que comptait le tula, l'Arbre à tête d'Alynx. Des poignées de terres furent jetées à même le sol, les herbes brûlées et les reins offerts en sacrifice. Mordred et Neela dansèrent en costume toute la nuit afin d'obtenir les faveurs de Yinkin.

Au beau milieu de la cérémonie, un événement auquel Mordred ne s'attendait absolument pas se produisit. La magie dégagée par le rituel semblait devenir de plus en plus puissante et lui échapper. Des alynxs se joignirent alors à la cérémonie et se mirent à miauler, bondir et se battre entre eux. Les arbres autour de lui commencèrent à devenir flous comme si une porte s'apprêtait à s'ouvrir sur l'Outremonde. Cette impression fut totalement confirmée quand Mordred réalisa que Neela avait totalement disparu et que la forêt qui l'entourait semblait plus proche du domaine mythique de Yinkin, la Forêt des Vents, que de la forêt des Deux Pins.

Puis, soudainement, Mordred se sentit transporté en un endroit familier, sur une large branche d'un arbre dont la taille devait s'approcher d'une Maison Longue. En face de lui se tenait maintenant le Haut Dignitaire Elfe rencontré dans la Quête de la Flûte Elfique qui semblait terminé une phrase : « *Et donc, vous disiez ?* ». Mordred se sentit complètement perdu. N'avait-il pas terminé la Quête ? Faisait-il face à un élément inconnu de cette Quête ou devait-il la jouer différemment ? Yinkin souhaitait peut-être qu'il garde la flûte après tout ?

Regardant autour de lui, Mordred en déduisit qu'il se trouvait à un moment de la Quête qui devait être postérieur à la fin de celle qu'il avait connue. Il tenta alors de continuer la discussion et chercha dans sa poche si par hasard la flûte s'y trouvait encore. Au même moment, celle-ci se matérialisa dans les plis de ses vêtements. Avec un large sourire, il comprit alors le rapport entre la Journée Sainte de la Séduction et la Quête de la Flûte Elfique. Rendre

la flûte dans l'Outre Monde pour figer ce qu'il avait fait dans le monde physique (quand il avait ramené la flûte aux elfes des Monts Quivins), et par là même offrir un cadeau dans un but de séduction. Une fois la flûte remise, tout changea autour de lui et Mordred se retrouva à nouveau près de l'Arbre à tête d'Alynx. Neela quand à elle salua son retour. Elle l'observa puis lui fit remarqué qu'il avait changé, son visage semblait plus félin et ses gestes plus légers. Elle lui avoua se sentir séduite par ce changement. Mordred en profita aussitôt pour passer la nuit avec Neela, mais contrairement à sa volonté, nul n'enfant ne fut engendré cette nuit là.

La Journée Sainte d'Humakt appelée « La Journée de la Paix » avait lieu le Jour de l'Argile de la Semaine de la Mort. Cette journée permettait habituellement aux initiés de rejouer les hauts faits de Gwandor dans le Royaume des Tempêtes. Malheureusement, depuis la disparition des tributs, la magie de Gwandor ne fonctionnait plus. Aussi, Orgumleide et les humaktis du Gwandor se rendirent dans le Hall d'Humakt mais aucune Quête Héroïque ne put être entreprise.

On pourrait dire que le temps s'écoulait assez paisiblement depuis le début de la Saison de la Terre. Certaines femmes continuaient d'avoir peur, mais étant donné qu'il n'y avait eu aucunes représailles de l'Empire suite à la visite d'Icilius Oor, les gwandori se sentaient plutôt optimistes pour l'avenir. Malheureusement tout cela s'arrêta le jour de l'Eau de la Semaine de la Fertilité quand le Domaine des Deux Pins reçut la visite d'un Marchand d'Or d'Issaries. Celui-ci venait de Jonestown et se présenta comme Margan Traceroute, marchand itinérant adorateur d'Issaries Langue d'Or et représentant de la Guilde des Traceurs Ecarlates.

Margan arriva par une journée ensoleillée, accompagnée de trois hommes d'armes originaire de Tarsh conduisant son chariot remplis d'étoffes soyeuses et inconnues, d'épices du nord, de lanternes à huile, d'armes finement forgées, et d'autres objets exotiques inconnus des gwandori. Kulbrast, présent au moment de son arrivée, lui offrit le sel, la viande, la couverture et l'eau selon la coutume orlanthi. Il lui indiqua la place du marché ou il pourrait s'installer pour quelques jours.

A peine installé, une foule de villageois s'agglutinèrent autour des biens placés en évidence sur des couvertures que Margan avait posées à même le sol. Les prix pratiqués semblaient abordables pour le plus pauvre des gwandori ce qui déclencha une véritable file d'attente devant le chariot. Nombre de femmes achetèrent étoffes, épices, ustensiles de cuisines et autres produits artisanaux. La sœur de Mordred troqua un magnifique collier contre une bague de bois que son frère lui avait offert ce qui n'eut pas pour conséquence d'améliorer leur relation déjà bien entachée. Même Randver Prêchetaille le Lhankor Mhy du clan semblait apprécié une telle visite.

Nos jeunes héros tentèrent de s'entretenir plus longuement avec Margan Traceroute, présentant que tout semblait trop facile, des prix bas et une grande majorité de produits provenant de l'Empire. Mais la foule présente les y empêcha, aussi, Mordred invita l'Issaries à partager le repas du soir dans la Maison Longue des Gudny, non sans avoir au préalable demandé l'autorisation à son oncle.

Ainsi le soir même, Margan Traceroute se retrouva autour de l'âtre de la Maison Gudny, partageant le pain et la bière avec l'Oncle Bonvent, nos jeunes héros et un grand nombre de femmes. Une partie des jeunes garçons de la Maisonnée s'étaient quand à eux éloignés de l'âtre, ne souhaitant pas s'approcher d'un homme apparemment sous influence lunar. Les discussions tournèrent essentiellement autour des tributs récemment obtenus. « *Des bruits cours maintenant que le Gwandor pourrait redevenir un clan guerrier et je vois là une*

opportunité pour vous de vous enrichir » s'exclama Traceroute. « Parfaitement ! » lui rétorqua Mordred ! « D'ailleurs, vous pourriez visiter notre maison clanique à Jonestown, notre Thane du Commerce, Hamdir Vivelangue s'y trouve d'ailleurs en ce moment ». Personne ne parla en mal de l'Empire, la prudence imposèrent au jeunes Gudny de ne rien dire sur ce sujet. Seuls quelques adolescents éloignés levèrent leur bière en promettant qu'une fois les tributs réunis, l'Empire n'aurait qu'à bien se tenir. En partant, l'Issaries proposa au jeune Bofrost de venir le voir demain dans la matinée : « J'ai une lame qui ma foi conviendrait très bien à un guerrier tel que vous, je vous la ferai à un bon prix si elle vous intéresse ».

Le lendemain matin, Bofrost et Grenwulf furent les premiers à se lever par une belle journée ensoleillée. En se promenant dans le village, ils constatèrent que les Maisonnée étaient déchirées. Il y avait des conflits entre ceux qui louait Orlanth & Ernalda d'avoir amené l'Issaries dans le village, et ceux qui voyaient en lui un homme corrompu par l'Empire Rouge, prêt à dénaturer leurs culture et leurs coutumes. Randver Prêchebataille semblait d'ailleurs avoir changé d'avis et observait les agissements de Margan avec inquiétude. Menja et Kulbrast ne disaient rien pour le moment, Yorden commençait à dire à qui voulait bien l'entendre que tout cela finirait mal. Malgré tout, Bofrost alla tout de même voir cette fameuse épée. L'Issaries sortit alors d'une couverture, une magnifique épée longue sarterite en fer avec un splendide pommeau ciselé et recouvert d'un cuir noire et brillant. Le prix étonna tout le monde quand Margan l'annonça, jamais de mémoire de Gudny on avait vu une aussi belle épée à un prix aussi bas. Aussi Bofrost ne se posa pas de question et l'acquerra contre quelques bêtes et quelques babioles sans véritables valeurs.

En fin de journée, le ciel commençait à s'assombrir à l'instar du cœur des cousins qui commençaient sérieusement à s'inquiéter des conséquences d'une telle visite. Les hommes et les femmes du village ne se parlaient à nouveau plus entre eux, le clan tendait gentiment à se diviser entre ceux qui étaient pour que l'Issaries parte et ceux qui étaient pour qu'il reste. A la tombée de la nuit, nos jeunes héros avaient décidé qu'il en était assez et qu'il était temps de demander à ce marchand de s'en aller. Il fut décidé que Rokald parlerait au nom des cousins, aussi s'avança-t-il vers Margan en lui demandant si celui-ci avait remarqué les changements que sa visite avait apportés au village. L'Issaries fit mine de ne pas comprendre, dès lors, Rokald abandonna la diplomatie pour la menace. Le jeune chasseur lui fit comprendre que sa vie était en danger s'il restait ici plus longtemps, et qu'il serait peut-être plus judicieux de partir dès maintenant. Rokald fut le premier surpris de la réaction du marchand, l'Issaries pris de suite tout son barda et quitta le Domaine des Deux Pins sur le champ.

Le lendemain, la tension n'était de loin par retombé dans le village. Si certains félicitaient les Gudny pour leur intervention, d'autres, des femmes notamment, portaient un regard haineux envers nos jeunes héros pour avoir ainsi fait partir Margan Traceroute.

La tragédie proprement dite se déroula plus tard mais fut reconnue comme faisant suite à la visite de Margan Traceroute. Ce fut le Jour Sauvage de la Semaine du Mouvement, un Jour Rouge, un Jour de Pleine Lune, un Jour de malheurs. A l'aube, un message porté par les vents arriva aux oreilles de Yorden : « *Nous sommes en ce moment même attaqué par l'Empire Rouge !* ». Le Barntari envoya de suite plusieurs jeunes garçons pour prévenir les fermes avoisinantes ainsi que le Domaine de Gwador où vivait Kulbrast Offirson. Il se tourna également vers Grenwulf qui était un des seul Thanes d'Armes humakti du Domaine et lui demanda de prendre en main la défense du village. Menja, l'Ernalda du clan, veilla à ce que femmes et enfants soient à l'abri dans les maisons tout en gardant un œil attentif sur le choix des moyens de défenses mis en place par Grenwulf. Ses choix furent simples car le temps manquait à la réflexion et aux préparations. Des bassines d'eau seraient entreposées un peu

partout en cas d'incendie, les portes de la ville fermée, des javelots entreposés sur les palissades, de l'huile prête à l'emploi pour rendre les éventuelles échelles de siège glissantes. Bofrost envoya également son aigle en direction de la frontière pour en savoir plus.

Pendant que chacun s'occupait à organiser la défense du village, un homme du fyrd arriva épuisé aux portes du domaine, suivi de près par l'aigle de Bofrost. Il avait assisté à la prise du premier village, proche de la frontière avec les Baiesbleus et donna les indications suivantes à Yorden et Grenwulf : « *Le Domaine du Champ Plat est sous le contrôle de l'Armée Provinciale ! Nous n'avons rien pu faire ils sont bien trop nombreux...* », dit-il en reprenant son souffle. « *Le soleil était à peine levé que deux centuries, la première composée d'hoplites de la Phalange de Beryl, la deuxième composée de peltastes assistés par des archers, entouraient le village* ». « *J'ai pu m'enfuir discrètement pour donner l'alarme mais en partant, j'ai pu voir qu'ils faisaient aligner les hommes et en faisait sortir certains du rang pour je ne sais quelle raison.* » Il prit une bonne gorgée d'eau et reprit son souffle encore une fois : « *Plusieurs chariot étaient également entreposés à l'extérieur du village, je crois qu'une bonne partie de nos récoltes va être emportée, maudit soit Fazzur et l'Empereur ! Maudit soit la tribu du Feu !* ».

A peine avait-il fini son explication que Kulbrast, accompagné de sa Maisonnée, quelques humaktis et Randver Prêhebataille, arriva dans le Domaine des Deux Pins. Il prit de suite le commandement de la défense du Domaine mais était également porteur de mauvaises nouvelles. Orgumleide et les humaktis du Gouffre de la Mort avaient été prévenu mais il leur faudrait plus d'une demi-journée pour arriver au Domaine. C'était bien plus de temps qu'il n'en fallait pour permettre à l'Armée ennemie de prendre possession du village. Kulbrast, Menja, Randver et Yorden s'accordèrent pour privilégier la diplomatie. Les forces du Gwador, abandonnées par la magie guerrière et en sous-nombre ne pourraient pas résister longtemps contre des troupes provinciales, mieux équipées, mieux organisées, en sur nombre et probablement au bénéfice d'une magie puissante exacerbée par la pleine lune.

Nos quatre jeunes héros se mirent en place avec Kulbrast sur l'une des deux tourelles gardant la porte principale du domaine. L'attente parut éternelle, mais bien avant que le soleil soit au zénith, un nuage de poussière s'éleva au loin, faisant comprendre que l'armée était proche. En quelques dizaine de minute, le village fut entouré par une centaine d'hoplites dont les armures brillaient d'une lumière écarlate. Derrière eux se tenait une cinquantaine d'archers et plus loin deux groupe d'une trentaine de peltastes semblaient patienter. De l'autre côté de la rivière, une tente de commandement avait été installé et la lumière rouge qui s'en dégageait signifiait clairement qu'un soutien magique avait été mis en place. Un silence de mort s'installa, chaque homme regardait son ennemi en face, attendant le moment fatidique.

Aucun ordre d'assaut ne fut donné. En place de cela, un Seigneur Runique, Epée de Yanafal Tarnils répondant au nom d'Alexus Axilius fut envoyé pour négocier avec Kulbrast Offirson. « *Au nom de Fazzur l'Instruit, général en chef de l'Armée Provinciale ainsi que de sa majesté le Prince Temertain et notre père à tous l'Empereur Tageneki, je vous donne l'ordre de vous rendre sur le champ pour avoir eu envers notre Déesse aimante une attitude dissidente. Aussi deux solutions vous sont offertes pour résoudre cette crise ; la première : Vous déposez vos armes sur la place de votre village et sortez les mains levées en vous alignant près de la rivière. La deuxième : Vous résistez et assistez au massacre et au pillage de votre village. Dans sa magnifique magnanimité, notre général en chef Fazzur vous laisse le choix de votre destiné !* ».

Kulbrast ne sut quoi répondre. Il se tourna vers Yorden, Menja, Randver et nos jeunes héros pour leur demander conseil. Tous s'accordèrent à dire que résister causerait sans aucun

doute la perte du clan et qu'il était préférable de perdre l'honneur que la vie. Seul Mordred et Yorden hésitèrent un instant pour finalement se joindre à l'avis des autres gwandori. Aussi, Kulbrast donna l'ordre aux hommes de déposer les armes sur la place du marché et de sortir par la grande porte du village en levant les bras.

Le regard bas, la mine triste, les hommes du Gwandor se rangèrent alors en ligne devant la rivière qui bordait le village. Là, Alexis Axilius fit sortir un homme du rang sur dix, annonçant que ses hommes seraient désormais de simples esclaves au service de l'Empire. Nos jeunes héros cachèrent leur colère quand leur oncle, Malikos Bonvent fut désigné pour sortir du rang. Mais ce n'était pas tout, près d'un sac de grain sur trois fut saisi ainsi qu'une bête sur huit et un grand nombre d'autres biens.

C'est un village rongé par la douleur, la haine et la colère, sombrant encore plus dans la pauvreté, que les lunar laissèrent à leur départ. Le lendemain le conseil fut réuni d'urgence, Menja rappela alors à tous que ses pires craintes venaient d'être confirmées et que les rêves de grandeur du Gwandor devaient être abandonnés aussitôt. Elle reçut en cela l'appui de l'Odayla du clan, Ranolf Long-Nez et de l'Uralda du clan. Kulbrast annonça qu'aucune décision ne serait prise sur l'instant, mais une fois le conseil terminé, il se rendit dans la Maison Longue des Gudny et demanda à Mordred et ses cousins de partir du village pour quelque temps, en attendant que les choses se calment. Il ajouta également que si Orlanth le voulait, les vents les conduiraient à ramener les membres du clan pris en esclavage. Mais il insista sur le fait qu'il n'en aurait nullement donné l'ordre et qu'une telle mission ne leur aura jamais été confiée. « *Puisque que le conseil ne me suivra dans la volonté de ramener nos frères et nos pères, nous suivrons le conseil d'Ernalda, « il y a toujours une autre solution » et cette solution c'est vous !* ».

Aussi les Gudny quittèrent-ils le Domaine des Deux-Pins avec l'arrivée des premiers flocons, se donnant rendez-vous dans trois semaines à Jonestown. Depuis plusieurs semaines, les cousins Gudny ne cessaient de parler de l'importance de s'impliquer un peu plus dans leur culte respectif. Aussi, Mordred se rendit dans le clan Varnding où il put devenir Dévot de Yinkin, Grenwulf se rendit au Gouffre de Mort ou Orgumleide en fit une épée d'Humakt, Bofrost se rendit chez les Culbri où l'Orlanth Tribal fit de lui un Seigneur des Vents et enfin, Rokald, accompagna Mordred chez les Varnding où il devint dévot d'Ormalaya.

Grenwulf étant le seul à être resté sur le tula, il fut le seul cousin à pouvoir être témoin d'un événement de bons augures, quatre femmes-guerrières, des vingannes en provenance du clan Drutorae apportèrent dix vaches rouges pour le Gwandor. La femme qui représentait le clan annonça qu'Arnala la Reine avait souhaité ajouter cinq vaches supplémentaires pour compenser la perte occasionnée par le pillage des forces provinciales. Les vingannes n'étaient pas seules, d'autres femmes les accompagnaient et parmi-elle, Bofrost qui était entre temps rentré, remarqua une jeune et ravissante initiée du sous-culte d'Enferalda, d'Ernalda la Soigneuse. Ce fut le coup de foudre et le mariage entre Bofrost et Feonia fut célébré avant le départ des visiteurs.

Durant ces trois semaines, le froid s'était progressivement installé et la neige avait envahi l'ancien royaume de Sartar et Comme convenu, c'est à Jonestown que les quatre cousins se retrouvèrent.

Afin d'entrer dans la ville sans être découvert, chacun utilisa le passage secret emprunté il y a quelques semaines pour fuir la ville. La sortie du sous-terrain donnait au sein même d'une maison longue, la demeure de la famille Vengti. Ceux-ci furent surpris de voir revenir les cousins

Gudny mais ils leur apportèrent toutefois toute l'aide requise. Le patriarche trouva des habits larges qui permettraient à Mordred et Rokald de ne pas être repérés, cachant leur visage avec un capuchon et masquant les tatouages du clan par de longues manches.

Une fois à l'intérieur de la cité, ils prirent une chambre à l'Auberge du Coq Chaud et commencèrent à chercher des pistes auprès des membres de pain de la rébellion, ils furent informé que les membres de leur clan avaient été mené jusqu'au terres tribales des Enstalos et devaient maintenant travailler dans une des mines de cuivre de la tribu. Après avoir glané un maximum d'information sur cette tribu, les jeunes héros prirent alors le chemin du sud pour se rendre sur les terres Enstalos, près des Montagnes des Orages. Regardant le sud, Rokald s'adressa à Bofrost « *Tu imagines cousin, jamais je ne me serais rendu si loin de chez nous, nous allons traverser toute notre tribu ainsi que celle des Kheldon. C'est un voyage de plus d'une semaine qui nous attend et nous pourrons même voir les magnifiques murailles de Boldhome en chemin. Que les vents nous portent sans embuches au côté de nos frères gwandori prisonniers de cette mine!* ».

15^{ème} partie – La mine de cuivre du clan Miriatis

Participants: Mordred, Bofrost, Rokald & Grenwulf

Après une semaine de marche difficile sur une des nombreuses routes enneigées tracées par Sartar, nos jeune héros arrivèrent enfin sur les terres des Enstalos.

Ce que nos héros savaient sur Les Enstalos

Ce que savent les PJs au sujet des Enstalos : La tribu a été crée suite aux événements de 1618 ayant conduit à la destruction de la tribu Dundevalos. Un collecteur de taxe avait violé la fille mineure du chef de la tribu Dundevalos. En représaille, le chef du clan tua le collecteur et mena les Dundevalos à la révolte. En parallèle, les Dundevalos refusaient de se joindre aux Sambari et Balkoth contre les Kheldon dans l'application de sanctions, au sein de la Confédération de Swentowne. En conséquence, l'armée provinciale Lunar décida de raser la tribu Dundevalos, la plupart de ses membres furent tués, mis en esclavage ou forcés de fuir chez les Poljoni ou les Balkoth. Quelque un restèrent et durent se convertir à la religion Lunar, ils furent par la suite rejoints par des collons en provenance de Tarsh et Aggar. Ils ont formé depuis la tribu des Enstalos, qui a pris la place de la défunte tribu Dundevalos au sein de la confédération de Swentown. La tribu est constituée de cinq clans et représentant 3000 personnes. Le siege tribal est installé à Fort Enstala et le Roi Tribal est Toning Souffledure, un initié de Doburdan Rex.

Les cousins choisirent de se rendre à Fort Enstala en empruntant la route principale. Celle-ci les conduisit au travers d'une plaine recouverte d'un grand manteau neigeux connue sous le nom de Vallée Dundevalos. Sur leur gauche, ils pouvaient distinguer dans le lointain les Collines Jaunes, séparant Sartar du pays désertique de Prax. Sur leur droite, l'ombre des Monts des Orages semblaient leur porter une protection divine. Ceci faisait office de bon augure car les événements de 1618 avaient laissé de nombreuses ruines que l'on disait maudites et porteuses de fantômes dundealiens, errants en quête d'âmes prêtes à être dévorés.

En grim pant la route menant au fort, les cousins croisèrent une population plus ou moins étrangère, des artisans aggariens, des paysans tarshites conduisant leurs lourds chariots, des mercenaires de contrées éloignées, des soldats de l'armée provinciale et autres étrangers à Sartar. Le Fort Enstala était le seul édifice de pierre de ce côté des Monts des Orages, l'architecture tarshite très différentes des villes construites par Sartar n'en était pas moins magnifique. Le Fort en lui-même était perché sur le haut d'une colline surplombant la vallée Dundevalos. Après avoir communiqué leurs noms et la raison de leur voyage aux gardes tarshites en faction devant la grande porte, nos héros pénétrèrent dans la ville. Là encore, ils firent face à d'étranges constructions aux toits de tuiles rouges et aux jardins protégés par de petits murets. Les bâtiments les plus notables furent sans équivoques le donjon de conseil tribal incorporant les quartiers des représentants locaux du gouvernement provincial. Plus loin, le dome recouvert de neige du temple d'Enstala, l'Aigle Victorieux, gardien protecteur de la ville était entouré des autres lieux saints à l'intention d'Etyries, Doburdun, Hon Eeel, Ernalda, les Sept Mères, Teelo Nori et les dieux minier tarshite ; Asella & Torkal.

Ils prirent une chambre à l'Auberge de la Hache Ensanglantée, tenue par un tarshite connu pour avoir été un guerrier hors pair dans quelques campagnes contre des praxiens. En entrant dans l'auberge, une douce chaleur les entoura et les invita à se mettre à table. La journée était déjà bien entamée et les voyage les avaient épuisés, aussi choisirent-ils de rester à l'auberge afin de récupérer. Mordred remarqua un vieux marchand qui semblait être un bon sartarite, l'homme était accoudé à une table, buvant seul une chopine de bière et regardant le plafond, perdu dans ses pensées. « *Bonjour à toi l'Ancien ! Puis-je m'asseoir à ta table et partager l'œuvre de Minlister ?* ». « *Assied toi gamin* » lui rétorqua l'Issaries. Le jeune yinkini lui posa maintes questions sur les mines de cuivre et sur la région. Le vieux marchand lui apprit qu'il existait une dizaine de mines près du Mont du Poète dans les Collines Jaunes, sur le tula du clan Miriatis. Les mines étaient à ciel ouvert et avaient, dans un premier temps, servi à la construction de Fort Enstala. Puis après avoir découvert des filons de cuivre, le gouvernement provincial décida d'en continuer l'exploitation. Depuis, beaucoup de rebelles sartarties et pillards praxiens y travaillent à la mine avec les esclaves dundealos.

Malheureusement, les questions maladroites de Mordred firent penser à tort que le jeune Gudny cherchait à acquérir du cuivre et celui-ci, peut-être par dédain pour un sartarite qu'il pressentait comme pactisant avec l'Empire, s'éclipsa rapidement, prétextant devoir se coucher tôt.

Le lendemain, Mordred se rendit au temple d'Asella & Torkal. Il se présenta sous sa véritable identité, prétendant être envoyé par le Thane du Commerce du Gwandor pour étudier la possibilité d'acheter une quantité importante de cuivre. Le représentant du culte, une sorte de prêtre-marchand d'un âge avancé proposa de suite au jeune Mordred de se rendre avec lui dès aujourd'hui sur le tula des Miriatis. Mordred acquiesça et ils se donnèrent alors rendez-vous d'ici une heure devant la grande porte de la ville. Mordred courut pour annoncer la nouvelle à ses cousins. Entre temps, ceux-ci avaient écoutés une discussion provenant d'une table proche ; les divinations entreprises par les différents prêtres de la cité annonçaient le réveilles des fantômes

du Fort Dundalos pour la nuit du lendemain. Aussi les cousins insistèrent-ils auprès de Mordred pour qu'il revienne avant demain soir à Fort Enstala.

Le jeune yinkin voyagea avec le représentant du temple d'Assela & Torkal dans un chariot qui traversa la vallée Dundalos d'ouest en est. La route, encore en mauvais état et bien enneigée, traversait un paysage couvert de ruines, témoins des récents massacres ayant suivi la révolte des Dundalos. Puis, après une bonne demi-journée de trajet, et à la tombée de la nuit, ils atteignirent enfin le village de Miriatis. Mordred fit rapidement connaissance du Chef Clanique, un tarshite répondant au nom de Mirvold Battirson, initié d'Alakoring Rex et de Doburdan. Le yinkini apprit que les mines appartenaient en partie au clan et que le fyrd pouvait intervenir en cas de problème. Il chercha donc à évaluer les forces en présence et pu constater que le village devait contenir près de cinq cent personnes et que le fyrd pouvait dès lors représenter près de cent hommes d'armes.

Le lendemain, le marchand remis à Mirvold Battirson différents produits ramenés de Fort Enstala. Puis, accompagné de deux hommes du fyrd et de Mordred, il prit la direction des mines, situé à près d'une demi-heure de marche du village. En chemin le marchand expliqua au jeune yinkini qu'il serait inutile de visiter l'ensemble des mines et qu'ils ne s'arrêteraient que dans la plus grande d'entre-elles, les autres étant réparties sur une dizaine de kilomètres.

Le groupe arriva par un chemin de terre face à une des plus hautes collines proche du Mont du Poète. Là, une carrière évenrant le flanc de la falaise et entourée d'une palissade de rondins se présentait à eux. Deux petites tours en bois entouraient l'unique porte à double battant par laquelle les chariots remplis de minerai et les hommes libres pouvaient entrer et sortir. Une fois à l'intérieur, Mordred pu constater que les prisonniers semblaient bien traités, des maisons longues avaient été construites au centre et faisaient office de prison. Le marchand lui apprit que de nombreux initiés de Teelo Nori s'occupaient du bien être des esclaves et que parfois, des suivants et suivantes d'Uleria venaient les ragailardir. « *Après tout* » s'exclama-t-il, « *Il est dans notre intérêt qu'ils soient en forme pour travailler à l'extension de l'Empire* ».

La visite fut toutefois de courte durée, le marchand termina la visite en insistant sur la qualité et la quantité de cuivre disponible. Mordred fit mine de s'intéresser aux propos de l'issaries tout en cherchant de son œil avertit les quelques gwandori qui pouvaient, peut-être, se trouver en train de creuser la roche sur un échafaud ou dans une des nombreuses galeries du site. Malheureusement, il ne vit que des esclaves praxiens et autres sartarties mais aucun signe de vie d'un gwandori. Il en conclut qu'ils devaient probablement travailler dans l'une des autres mines. La matinée étant déjà bien entamée, le marchand et le jeune Gudny s'en retournèrent à Fort Enstala où ils arrivèrent en début d'après-midi.

Une fois tous réunies, Mordred rejoignit ses cousins dans l'auberge et leur fit part de ce qu'il avait pu voir sur le tula des Miriatis. N'ayant pas localisé les gwandori, Bofrost envoya de suite son fidèle aigle survoler la zones des mines afin de les localiser. En attendant le retour de l'espion volant, nos héros commandèrent un bon repas et discutèrent dans leur chambre afin de trouver un bon moyen d'évasion. Tous s'accordèrent à dire qu'il serait peut-être opportun de profiter de la nuit à venir. Si tous les habitants des terres Enstalos fermaient leur porte pendant la nuit, ils éviteraient probablement toutes les patrouilles qui parcourent habituellement le tula des Miriatis. Etant persuadés que cette solution serait la bonne, ils devaient maintenant se presser car la nuit tomberait sûrement au moment même où ils attégneraient les mines.

En préparant son sac, Bofrost reçut la vision de son aigle survolant la première des mines. Il resta ainsi concentré quelques minutes, le temps pour lui de repérer les gwandori qui

se trouvaient. Par chance, ceux-ci travaillaient dans la mine la plus proche en arrivant depuis la vallée Dundevalos. Bofrost pu dénombrer une vingtaine de guerriers tarshites en poste dans la mine ainsi que deux baraquements construits à l'extérieur et qui devaient servir de dortoir pour les gardes. Mais ce ne fut pas tout, les yeux de l'aigle se posèrent également sur un groupe de trois guerriers postés sur le haut de la colline, leur offrant un balcon imprenable sur l'ensemble de la mine en contrebas. Le plan fut donc adapté en conséquence pendant le trajet.

Une mule avait été achetée, ainsi que de la corde et des vivres pour une vingtaine de personnes. Leur première action fut de déposer les vivres à deux heures de marche de la mine, en direction de Prax. La décision ayant été prise de fuir par la frontière aride de Prax une fois les esclaves évadés.

La nuit était tombée et une calme de mort c'était installé sur le tula. Les cousins grimperent sur la colline par la face opposée à la mine. Une fois sur le sommet, Mordred prit la direction d'un point repéré comme étant le plus facile pour descendre dans la mine. Grenwulf, Bofrost et Rokald neutralisèrent les trois gardes du sommet en un éclair. Tout se passait pour le moment comme les cousins l'avaient prévu. Mais quand Bofrost tenta son prodige de vol rien ne se produisit, comme si la magie d'Orlanth l'avait abandonné. Il ne leur resta plus qu'à rejoindre Mordred. Celui-ci avait déjà furtivement sauté en contrebas, ses pieds de velours le faisant atterrir en douceur sur le troisième étage d'un échafaud. De là, il commença à descendre discrètement pour atteindre le sol pendant que ses compagnons accrochaient solidement une corde à un arbre pour descendre par le même chemin.

Une dizaine de gardes était répartie entre les trois tours de la mine, les deux dressés autour de la porte et la troisième à l'intérieure même de l'enceinte, faisant office de mirador. Les autres étaient assis autour d'un feu de camps installé entre les deux maisons longues contenant les prisonniers.

Mordred se glissa entre les échafaudages et rampa entre les roches, profitant de tout ce qui lui était offert pour arriver de l'autre-côtés de la mine. De là, il grimpa sur le toit d'une des maisons longue et observa la descente de ses compagnons en priant Yinkin pour qu'il les conduise furtivement jusqu'aux gardes. Il put ainsi observer Rokald grimper discrètement sur l'échelle du mirador et Bofrost et Grenwulf se rapprocher du feu de camps par l'arrière de l'autre maison.

Une fois arrivée au sommet de l'échelle sans avoir été repéré, Rokald put saisir la cheville du premier garde tarshite qu'il précipita dans le vide. Le deuxième fut également projeté de la tour par un brutal coup du plat de l'épée porté sur le haubert. Au même moment, Grenwulf se précipita sur les gardes assis autour du feu. Frisson à la main, il découpa un à un les corps qui se présentait à lui, tout en chantant la gloire d'Humakt. Bofrost voyant que son cousin se débrouillait seul comme à son habitude, fonça en direction de la grande porte pour s'attaquer aux gardes de la première tour. Quand à Mordred, il bondit du haut du toit pour se placer face à la porte de la première maison longue.

Rokald sauta de la tour et couru à la vitesse du vent en direction de la seconde maison longue. D'un coup d'épaule il fit sauter les premières planches de la porte laissant une ouverture suffisamment grande pour permettre aux prisonniers de terminer le travail. A sa grande surprise, l'ormalayan se trouva nez-à-nez avec le premier esclave qui se trouvait être un telmori. « *Quel affront !* » grogna-t-il en collant son poing sur le visage de l'homme loup qui s'effondra sur le sol. Puis il commença à aider les esclaves à arracher les quelques planches restantes et à sortir.

Parmis eux, Rokald retrouva son oncle Malikos Bonvent qui le serra chaleureusement dans ses bras.

Mordred avait saisie une hache sur le corps d'un tarshite fraîchement mis hors de combat et avait fait sauter les gonds de bronze de la porte. Il faisait maintenant sortir les esclaves, leur criant de prendre les armes de leurs geôliers et de reprendre leur liberté. Parmi les esclaves Mordred et Rokald réunirent des praxiens de différentes tribus, des Aigles Bruns de la bande de Gernu et Dernu, des membres de la bande de Gaudyr Longuépée, des dundealiens mais aussi d'autres sartarties des tribus Kheldon et Culbrea, quelques duruluz et bien entendu les membres du clan Gwandor.

Pendant que Grenwulf terminait d'achever son œuvre de mort, Bofrost évitait magistralement les quelques javelots lancés par les gardes tarhites des deux tours. Arrivant près de l'échelle, il sauta et s'agrippa à l'échelle. Le premier garde saisit alors sa hache pour l'écraser sur le crâne du vanghanti, celui-ci l'esquiva de justesse. Puis il parvint à se positionner sur le plancher. Il repoussa son premier assaillant qui s'empala sur un javelot posé contre la balustrade. Le deuxième recula sous les coups de Bofrost et tomba du haut de la tour pour rester inconscient à même le sol.

Grenwulf était maintenant monté sur la deuxième tour. Le premier tarshite était déjà à terre, baignant dans son sang. Le deuxième avait préféré sauter de la tour, et s'empressait maintenant de courir pour alerter ses camarades, en repos dans les baraquements. Grenwulf s'arrêta un instant pour contempler le spectacle : Les esclaves étaient tous réunis et les gardes de l'intérieurs hors d'état de nuire. Grenwulf sauta alors de la tour et se posta face à la porte, attendant patiemment que les gardes remontent des baraquements. Il s'imprégna alors d'une puissante magie de Mort qui fit vrombir Frisson. Il trancha les jambes des trois premiers tarshites qui atteignirent la porte, puis après en avoir abattu quatre autres et s'être retrouvé entouré de cadavres, il vit les derniers prendre leurs jambes à leur coup en hurlant de peur.

Pendant que Grenwulf terminait sa seconde œuvre, Mordred et Rokald créèrent un groupe constitué de douze praxiens, des dix membres de la bande de Gaudyr Longuépée, des treize membres des Aigles Bruns et bien entendu les gwandori. Mordred convainquit les autres évadés qu'il était préférable de se diviser pour fuir.

Les forces du fyrds n'allaient pas tarder, aussi une fois que la porte fut ouverte, nos héros et leurs évadés prirent la direction de la frontière praxienne. Au bout d'une heure et demie, ils arrivèrent à l'endroit où les vivres avaient été déposés mais ne s'y arrêtèrent pas. Le fyrd ne les retrouva pas et aucun fantôme du Fort Dundealos ne fut rencontré.

Une fois arrivé sur la frontière, les praxiens prirent le chemin de l'est. Les Aigles Bruns et les rebelles de Gaudry continuèrent encore mais quittèrent le petit groupe avant d'arriver sur la frontière des Culbréas. Seul nos jeunes héros, les gwandori et un rebelle, appartenant à la maison Gudny, entrèrent sur les terres des Culbreas.

16^{ème} partie – Par le Sang et la Bête – Le voyage

Participants: Mordred, Bofrost, Rokald & Grenwulf

Le sourire était visible sur le visage des gwandori. Ils marchaient sur la route les menant vers le Gwandor et leurs familles. Ils étaient maintenant entrés dans les terres des Barlamans et pouvaient, au loin, distinguer la face est de la blanche crête des Deux Pins. Le soleil était brillant et se reflétait magnifiquement sur les collines enneigées.

Soudainement, une silhouette lointaine se dessina sur la route. Elle semblait courir dans leur direction, mais après quelques mètres, elle s'effondra sur la neige. Les gwandori se précipitèrent à sa rencontre. C'était un jeune garçon, il était à bout de souffle et ne cessait de parler de massacres, de monteurs de sanglier, de son village et du fyrd qu'il fallait quérir au plus vite. Mordred demanda la direction du village au jeune garçon et les Gudny s'y rendirent aussitôt.

Bofrost appela les vents et s'envola. Il arriva le premier au milieu d'un village en partie détruit, des cadavres jonchaient sur le sol, une grange avait pris feu et une bonne partie des bêtes avaient été massacrés. Néanmoins, les attaquants semblaient s'être déjà enfuis, les villageois étant occupés à ramasser des corps sans vie et soigner les blessés. Le Chef du hameau expliqua aux gwandori qu'ils avaient été attaqués par une dizaine de monteurs de sangliers. Cette situation perdurait depuis maintenant six semaines. La cruauté et la force brutale de ces semi-trolls venaient très souvent à bout du fyrd, qui de plus, arrivait souvent bien trop tard. Il ajouta que le Gwandor était lui aussi touché depuis maintenant trois semaines. Face à cette nouvelle, le groupe ne s'attarda pas et reprit la route du Gwandor.

Les Gudny reçurent un accueil chaleureux en arrivant au Domaine des Deux Pins. Durant les jours suivants, près de la moitié du clan leur rendit visite pour les remercier d'avoir ramené un proche. Une fête fut organisée pour honorer le retour des prisonniers et de leurs sauveurs. Mais les discussions tournaient aussi autour des monteurs de sangliers qui faisaient des ravages dans les hameaux du Gwandor. Là aussi les humaktis et le fyrd arrivaient souvent trop tard. Et quand ils arrivaient à temps, la victoire se gagnait toujours au prix de nombreuses pertes dans les rangs gwandori.

Durant les jours suivants le cercle intérieur du conseil siégea afin de trouver une solution. Ils acceptèrent que Kulbrast Offirson brave les interdits lunars, il ferait une divination à Orlanth afin de lui demander de l'aide. Tous les hommes du clan se réunirent donc dans la clairière des Menhirs Tonnants. De l'encens fut brûlé et trois moutons sacrifiés au son des chants et des prières qui durèrent toute la journée.

Petit à petit, les âmes des cousins se sentirent attirer au travers des brumes produites par l'encens. Ils se sentirent s'élever dans un brouillard épais. Puis ils survolèrent une immensité marécageuse où erraient des formes glauques et malsaines, prêtes à bondir. Après cette courte traversée aérienne, les héros arrivèrent sur une grande île qui affleurait sur les marais et sur laquelle ils apercevaient une végétation aussi diverse que luxuriante. La brume, omniprésente dans le reste des marais, était totalement absente de l'endroit. Des ruines totalement étrangères crevaient la végétation de loin en loin et les jungles et forêts retentissaient de hurlements inhumains. Les héros foncèrent à travers les arbres vers l'un des bâtiments en ruine et au moment où ils allaient entrer en collision avec le toit, ils se réveillèrent, comme d'un mauvais rêve.

Seul Rokald continua le voyage psychique. Son âme fit le tour du bâtiment. Il vit que toutes les entrées semblaient cloisonnées par des meubles ou des planches. Néanmoins il put voir au travers de petites ouvertures des rayonnages formant une espèce de labyrinthe au centre duquel une vague lumière filtrait par quelques failles éclairant une large table couverte de

parchemins évoquant le pouvoir du « Sang de la Bête » et tous signés par un nom : Harfratos. La vision s'arrêta pour Rokald à ce moment là.

Quand la vision s'interrompit, les cousins entendirent des voix leur susurrer des mots, les voix étant en parti inaudibles il en conclure que le texte était le suivant :

*BRUME DU DRAGON RECOURRE CE QUE NUL DE DOIT DECOUVRIR
CARTE DU DRAGON REPOSE DANS LE SANCTUAIRE DU SAGE ORLANTHI
PORTE DU DRAGON S'OUVRE A CEUX QUI PORTENT DU DRAGON
SECRET DU DRAGON DONNE LE POUVOIR DU SANG DE LA BÊTE*

D'autres personnes vécurent le même voyage que les cousins. Kulbrast Offirson, Randver Prêchebataille et d'autres anciens du clan. Tous les témoins du voyage se réunirent dans la Maison de Kulbrast. Ils travaillèrent à déchiffrer le message d'Orlanth. Prêchebataille connaissait l'histoire d'Harfratos et Il la compta à tous. « *Harfratos était un centaure. Il était, comme la grande majorité de ses semblables, le fruit des expériences de l'Empire des Amis des Wyrms. On dit qu'une fois l'Empire effondré, Harfratos retourna dans l'endroit où il était né, le zoo de Remakerela. Là-bas il commença des recherches afin de soulager ses semblables. En effet, de nombreuses créatures échappées des geôles impériales n'étaient pas du tout satisfaites de leur sort et voulaient redevenir des hommes ou des bêtes à part entière. Je ne sais pas si Harfratos a réussi à trouver le moyen de réaliser ce haut fait, mais peut-être que ce pouvoir du Sang de la Bête en est la réponse* ».

De leur côté les Gudny déchiffrèrent le message. Seule la troisième phrase leur portait encore quelques doutes. La question de l'Empire des Amis des Wyrms et des dragons fut également discutée. Personne n'aimait les dragons depuis les tueries draconiques. De plus, personne n'y connaissait grand-chose ce qui eut l'effet de peser sur la discussion. Mordred se souvint cependant de l'existence d'une confrérie capable de répondre à certaines questions. C'est à Jonestown qu'il en entendit parler la première fois, Ils vivaient dans une tour de la cité et se nommaient les Serviteurs des Tout Puissants Dragons.

La séance se termina sur la décision suivante : Les Gudny partiraient au plus tôt à Jonestown pour obtenir un maximum d'information auprès des Serviteurs des Tout Puissants Dragons. Ils essaieraient d'obtenir la localisation du zoo qui, selon le songe, ne pouvait être que dans les immenses marais de Delecti le Necromancien. S'ils obtenaient tous cela, ils pourraient alors partir pour une ville côtière des marais et organiser une expédition.

Trois jours plus tard nos jeunes héros se retrouvèrent à nouveau dans l'auberge du Coq Chaud, à Jonestown. Ils choisirent dans un premier temps de prendre quelques informations sur les Serviteurs. Mordred parvient à discuter avec Kollus, l'aubergiste. Celui-ci lui apprit que la confrérie était dirigée par un certain Fendi Dragon Noir. L'immeuble abritait une soixantaine de personnes qui n'en sortaient que très rarement. La plupart des habitants ne leur adressaient pas la parole et étaient considérés comme des fous. Parfois, un Dragonwets ou un Magisaure leur rendait visite.

Finalement, les cousins décidèrent d'appliquer la méthode la plus simple. Aller directement les rencontrer dans leur fameuse tour. Le hasard fit que deux jeunes esclaves en sortir au moment même où Rokald s'apprêtait à frapper à la porte. Mordred demanda s'il était possible de voir un représentant. Le jeune homme leur demanda d'attendre, rentra dans la demeure et en revint avec une large empreinte de main sur la joue droite et le regard triste. « *J'ai oublié de vous demander la raison de cette visite messeigneurs* » dit-il timidement. Mordred le

regarda dans les yeux, lui colla une baffe sur l'autre joue et rétorqua qu'il avait une prophétie à faire étudier et pas de temps à perdre avec un sot. Le garçon retourna encore une fois dans la demeure et en revint en demandant aux cousins de revenir après le repas de midi.

Grenwulf en profita pour se rendre à la Maison de la Mort dans le vieux quartier. Mordred et Rokald décidèrent d'accompagner les deux esclaves qui se rendaient au marché. Ils firent leur maximum pour obtenir des informations sur les personnes qu'ils allaient rencontrer. Les grands moyens furent employés, une petite invitation à boire une bière, de la flatterie, de l'aide pour porter les victuailles, et beaucoup de gentilleses. Mais les esclaves ne semblaient rien savoir.

Les Gudny se retrouvèrent dans le grand hall de la tour en début d'après-midi, juste après le repas. Les murs étaient ornés de gravures draconiques et de runes étranges. Un homme à l'âge déjà avancé se présenta à eux, « *Je me nomme Elanteros, je suis là pour répondre à votre demande* ». La discussion fut difficile, l'âge avancé d'Elanteros lui faisait parfois se perdre dans des propos sans fins, se mélangeant constamment. Néanmoins, il confirma que les cousins devaient porter un objet draconique pour entrer dans le zoo. Puis, quand Rokald insista sur la deuxième phrase pour la troisième fois, Elanteros se mit la main sur le front « *Ho... mais oui, la carte ! J'ai une carte datant d'avant les tueries draconiques. Elle montre le chemin pour se rendre au zoo de Remakarela* ».

Le reste de la discussion porta sur ce qu'Elanteros savait du zoo et des marais de Delecti. C'est alors que Mordred proposa à Elanteros de les accompagner. Il pourrait ainsi en apprendre plus sur cette partie de l'histoire de l'Empire des Amis des Wyrms. Elanteros accepta, ce qui inquiéta tout de même ses cousins, l'âge et les faiblesses du sage serait sûrement en handicap. Il fut décidé qu'ils partiraient dans trois jours pour Gué du Canard. De là, ils chercheraient un guide et tenteraient de se rendre dans le zoo. Avant de repartir au crépuscule, Elanteros remis à chaque Gudny un pendentif portant une dent de Dragonwets.

Quatre jours plus tard, la petite équipe pris la route principale tracée par Sartar. Le voyage se déroula sans aucun problème. Ils traversèrent une partie des terres enneigés des Colymar et des Lismelder. Rokald trouva les bons chemins, les plus courts et les plus sûres. Ils ne perdirent pas de temps en route et arrivèrent en un temps record au Gué du Canard.

Une fois sur place et après avoir pris une auberge, Grenwulf se rendit au temple d'Humakt où il engagea un guide lismelder. Celui-ci se nommait Edwin et s'engagea également à acheter le matériel nécessaire au voyage contre quelques pièces supplémentaires. Deux jours plus tard, l'expédition fit quelques repaires sur une colline à l'aide de la carte pour pouvoir mieux s'orienter. Le jour suivant, ils s'engageaient enfin dans les brumes recouvrant les marais.

L'endroit était lugubre, les zones non inondés rares et éparses. De vieux arbres noués recouverts de mousses et de lichens hantaient les lieux. On ne pouvait pas voir à plus de trente mètres en raison d'une épaisse brume. L'alynx de Mordred commença à présenter des signes de peur et refusa d'avancer plus loin. Le yinkini tenta alors de la calmer mais le chat de l'ombre n'y prêta pas attention, il recula, montra les dents en faisant le dos rond et s'enfuit alors en courant vers les plaines enneigées, au grand regret de Modred. L'aigle de Bofrost resta quand à lui aux côtés de son maître mais refusa de prendre son envol, se tenant toujours à moins d'un mètre du vanghanti.

Rokald prit le commandement de la petite troupe avec l'aide du guide. Il encorda tous le monde et commença à avancer prudemment. Malheureusement il réalisa très rapidement qu'ils

étaient déjà dans une impasse. Le guide avoua qu'il était impuissant et la troupe du rebrousser chemin et retourner à la ville.

De retour, le guide heortiens leur présenta un guide canard nommé Quackly. « *Ce duruluz connaît bien la région et pourrait fort bien nous aider* » argumenta Edwin. Ils décidèrent de retenter le coup le lendemain avec l'aide de Quackly.

Cette fois-ci la petite troupe couronna ses efforts de succès. Après cinq heures de marche au-travers d'un sinistre rêve de brume, ils arrivèrent sans encombre devant une immense grille de bronze forgé. La vieille porte à doubles battants jonchait sur le sol. Les grilles semblaient avoir été éventrées à plusieurs endroits, de l'intérieur ou de l'extérieur. En se rapprochant, un mur invisible tenta de bloquer la petite troupe, mais tous en appelèrent aux dieux pour traverser la barrière magique, aidés en cela par les dents de Dragonwets prêtés par Elanteros.

Une fois à l'intérieure, la troupe se désencorda. Sachant que le zoo faisait près de deux cents soixante kilomètres carrés, nul ne savait vraiment par quelle direction commencer. Rokald prit tout de même la tête de la colonne et ils s'enfoncèrent dans une végétation proche de celle qu'il connaissait dans la Passe du Dragon. La neige était ici absente et le climat plus proche de la Saison de la Mer. A peine avaient-ils marché quelques minutes, que tous sentirent la présence d'esprits désincarnés danser autour d'eux. En se concentrant, Rokald et Elanteros perçurent une quantité innombrable d'esprits se déchirant spirituellement les uns les autres. Ils ne semblaient porter aucune attention aux visiteurs humains, dès lors, la troupe choisit de continuer son chemin jusqu'à arriver face à une immense table en pierre couverte de mousses.

Elanteros et Mordred s'approchèrent de la table et commencèrent à la nettoyer pour faire ressortir un plan du zoo gravé dans la pierre, ainsi qu'une légende écrite en draconique. Elanteros chercha à traduire la carte mais ne put pas en dire grand-chose. Il put mentionner un certain nombre d'animaux qui devaient être présents dans l'une des quinze zones dessinées sur la carte. Il put également en déduire que chaque zone possédait son propre climat et une barrière magique pour empêcher les écosystèmes de se mélanger. En examinant la table de pierre, l'humakt localisa un grand nombre de bâtiments. En regardant un peu mieux leurs emplacements, il en déduisit que la zone dite du Gel devait probablement contenir l'ancienne bibliothèque dans laquelle Harfratos s'était installé. Ils décidèrent donc de prendre la direction du nord, sachant qu'il y aurait trois zones à traverser avant d'atteindre cette zone.

Au bout d'une demi-heure de marche, nos héros atteignirent la limite de la zone par laquelle ils étaient entrés. Le paysage actuel laissa soudainement place à une végétation luxuriante et un climat lourd et humide. Elanteros leur apprit qu'il s'agissait d'un climat tropical proche de ceux que l'on trouve sur le continent du sud, Pamaltela. Rokald du se frayer un chemin à coup d'épée, fauchant et coupant tous les être végétaux qui leur barraient le chemin. Une première rencontre eut lieu entre un énorme gorille et Mordred. Celui-ci arriva discrètement à sa hauteur, l'assomma et tenta de l'emporter avec lui dans les hauteurs des arbres. Seul Rokald eut le temps de voir ce qui se passait et essaya un prodige de chasse. La magie échoua et le chasseur vit son cousin disparaître dans les profondeurs de la jungle.

Quand Mordred ouvrit les yeux, il se trouvait à dix mètres du sol, tenu par le bras de son ravisseur. Il resta discret et réussit à se laisser glisser et tomber dans le vide, se rattrapant à une branche, puis à une seconde. Par différentes acrobaties, il termina sa chute en retombant sur ses pieds, tel un alynx. Au bout de dix minutes, il retrouva ses compagnons. Tous convinrent d'être dorénavant plus prudent et de bien regarder aussi au-dessus d'eux. Ils demandèrent à

Harfratos plus d'information sur ces gorilles, créatures dont ils n'avaient jamais entendu parler auparavant.

Plus tard, nos jeunes héros eurent le plaisir de voir enfin le premier bâtiment au-travers des arbres. De loin, on pouvait distinguer une sorte de long building de deux étages, aux formes étranges mais dont l'influence draconique ne pouvait être ignorée. En examinant plus longuement le bâtiment, la petite troupe réalisa qu'un grand nombre de gorilles avaient investi les lieux. A l'instant où Rokald prit la décision d'aller tout de même la voir d'un peu plus près, un bruit sourd se fit entendre au-dessus d'eux. L'amas de branches et de feuilles recouvrant leurs têtes s'effondra sur eux au même instant. Mordred esquiva la masse en exécutant un roulé boulé sur sa droite. Durant cette manœuvre, il s'appuya sur une branche qui faisant levier s'enfonça dans la masse de feuilles évitée par le yinkini. Un hurlement s'en suivit et Mordred constata qu'il avait à nouveau à faire à un gorille. Mais cette fois, sa fourrure était faite de feuilles et c'est pourquoi il ne l'avait pas vu venir.

Grenwulf, Bofrost et Rokald eurent le même réflexe que leur cousin. Une fois que les Gudny en eurent terminé avec leurs gorilles respectifs, ils s'attaquèrent à ceux qui s'étaient laissé tomber sur leurs guides et le sage Elanteros. Puis, la petite troupe activa le pas pour sortir de cette zone et atteindre la prochaine. En chemin, Elanteros s'arrêta près d'une structure de pierre en forme de pyramide et haute de deux mètres. Il insista auprès des Gudny pour pouvoir l'étudier un cours instant. En lisant les écrits draconiques, les runes gravées et en étudiant une pierre cristalline, le sage en conclut que cette structure permettait de réguler le climat et créer la barrière magique séparant les zones. Une dernière observation lui permit de conclure que cette pyramide était toujours active.

La prochaine zone contrasta fortement avec la jungle de la zone précédente. Elle laissait place à une immense plaine totalement dépourvue de végétaux. En s'y enfonçant plus profondément, le paysage changea. Le sol était parsemé d'une quantité incroyable de trous d'environ un mètre de diamètre et de formation de type volcanique ne dépassant que rarement les deux mètres. A mi-chemin, la troupe commença à sentir une vibration venir du sol. Ceci fut suivi de l'apparition d'une centaine de fourmis géantes, rampant hors de leurs tanières et se dirigeant vers le groupe.

Aussitôt, Grenwulf ordonna à tous de grimper sur une petite colline. Une fois sur le haut de la formation, les Gudny adoptèrent la formation circulaire du fyrd et placèrent les deux guides ainsi que le sage au sein du cercle.

Les fourmis grimpèrent tel une immense vague noire tentant de recouvrir la colline intégralement. Chaque Gudny prit son courage à deux-mains et commença à balayer les insectes grouillants, tranchant pattes et antennes, éventrant la chitine des carcasses et repoussant les autres à coup de pied. Si l'ennemi semblait faible, la vague ne semblait se tarir. Au moment où le doute d'une victoire commença à s'installer, l'attaque cessa et les quelques fourmis restantes retournèrent dans leurs tanières. « *Je crois que nous ne devrions pas nous éterniser ici, partons au plus vite pour la prochaine zone !* » s'exclama Rokald.

Un peu plus loin ils trouvèrent la pyramide de la zone des fourmis. Elanteros constata que la pierre était fendue et que la magie ne semblait plus ou peu fonctionner. Ceci impliquait que les fourmis pourraient sortir de cette zone. Une explication fort logique étant donné que la zone traversée ne semblait plus contenir de nourriture depuis longtemps. Les fourmis étaient dès lors bien obligées de se ravitailler ailleurs.

Avant d'atteindre la limite de la plaine, tous aperçurent à une centaine de mètre un bâtiment qui avait été mentionné sur la carte gravée à l'entrée du zoo. Tous étaient d'accord pour s'en approcher un peu et Elanteros sauta de joie quand il réalisa qu'il s'agissait là des anciens laboratoires des Remodeleurs. Malheureusement le bâtiment ne contenait plus rien, tous les meubles, les documents, les alambiques et autres objets de travail avaient du être dévoré par les fourmis. Seul restaient les fondations et les formations volcaniques qui semblaient petit à petit englober le bâtiment. La nuit étant sur le point de tomber, Mordred proposa au groupe de dormir sur le toit des laboratoires. Afin d'assurer leur sécurité Rokald exécuta un prodige qui les préviendrait en cas d'attaque d'animaux sauvages. N'ayant pas de bois avec eux pour faire un feu, la troupe mis quelques torches à porter de bras en cas d'attaque.

Au bout milieu de la nuit, le prodige de Rokald alerta les Gudny de l'arrivée d'agresseurs alors que Mordred tenait son tour de garde. Nos héros se mirent de suite en position de défense, entourant les deux guides et le sage à qui Mordred demanda d'allumer les torches. Au même instant, une armée de fourmis grimpant les unes sur les autres escaladèrent les parois du bâtiment. Quand Grenwulf se pencha dans le vide pour trancher les pattes des fourmis accrochées à la paroi, il eu la surprise de voir des bustes d'hommes greffés sur le corps de fourmis encore plus grandes que les précédentes. Ces abominations étaient accompagnées de nombreuses fourmis du même type que celles combattues sur la colline.

La lutte ne fut pas des plus aisés. Mordred et Bofrost se retrouvèrent vite dépassés par le nombre et Rokald vit Erkald, son cousin guerrier mettre genoux à terre. Seul Grenwulf tenait bon, en se demandant néanmoins combien de temps ils allaient être capables de tenir. Par chance et encore une fois, l'assaut s'arrêta au bout de quelques minutes et les quelques fourmis encore sur place bâterent en retraite. Les Gudny pansèrent leurs blessures en attendant l'aube pour reprendre leur route au plus vite.

Enfin ils approchèrent de la prochaine zone. Cet endroit présentait des caractéristiques proches de la rivière des Berceaux selon Elanteros. Des troupeaux d'impalas et d'alticamaleus gambadaient dans des plaines parsemés de rares arbres. De toute évidence, cette zone était absente de tous prédateurs. Après avoir constaté que la pierre de la pyramide était encore active, la petite troupe se dirigea, à la demande d'Elanteros, en direction d'un bâtiment. La construction se révéla être complètement en ruine aussi firent-ils tous demi-tour sans y être entré. Mais un bruit sourd provenant du bâtiment les fit se retourner, une horrible chimère qui devait dormir dans les ruines se leva en toisant la petite troupe. C'était une sorte de corps de bison dont le torse ressemblait à une caricature de troll indéfinissable. L'immonde créature saisit alors un grand bouclier en forme de larme, ainsi qu'une grosse et lourde masse et chargea en direction de la petite troupe.

L'humakti cria aux guides et au sage de se mettre à l'abri penant que nos héros prirent une formation de défense. Le choc fut brutal, projetant tous les Gudny au sol. Une fois relevés, ils attaquèrent ensemble sur le flanc de la bête en employant une technique apprise dans le fyrd du Gwador qui s'avéra payante. La bête fut finalement mise à terre et décapitée.

A peine une heure plus tard, nos héros pénétrèrent enfin dans la zone du Gel. Ici le climat était proche de celui recouvrant actuellement l'ensemble de la Passe du Dragon. Tout était recouvert de neige et un vent violent fouettait le visage de la petite troupe. Ils se rendirent au centre de la zone constitué d'un ensemble de quatre constructions qui pouvaient bien inclure la bibliothèque. Les quatre bâtiments étaient tous en piteux état, même si une magie encore présente semblait faire tenir les édifices. Un seul de ses bâtiments possédait des entrées et des fenêtres condamnées par des planches. « *Voilà enfin notre bibliothèque* » s'exclama le sage en

regardant une inscription draconique, juste au dessus de la porte. Puis il s'agenouilla et pria les dieux, les remerciant d'une telle découverte.

17^{ème} partie – Par le Sang et la Bête – Le siège

Participants: Mordred, Bofrost, Rokald & Grenwulf

Le bâtiment comportait deux étages en plus du rez-de-chaussée. L'architecture et les matériaux utilisés semblaient bien différents de ce que connaissaient les jeunes Gudny. De nombreuses runes inconnues ornaient les deux lourdes portes principales, entourant une grande statue représentant un dragon enseignant à un homme. Toutes les portes et fenêtres avaient été barricadées par des planches, des pierres et des meubles entassés les uns sur les autres, tantôt à l'intérieur, tantôt à l'extérieure du bâtiment.

Mordred grimpa vers une des fenêtres de l'aile droite du bâtiment et commença à arracher les planches en utilisant sa dague comme levier. Au bout d'une vingtaine de minutes de labeur dans un vent glacial, le yinkini parvint à créer une ouverture suffisamment large pour laisser la petite troupe entrer. Il tenta alors un prodige de vision féline mais échoua et se contenta d'allumer une torche. Ils entrèrent enfin dans ce qui se révéla être une immense salle de lecture couvrant près d'un tiers de la surface du rez-de-chaussée.

Une forte odeur de renfermé parvient à leurs narines. Mordred et Bofrost allumèrent les vieilles bougies des trois lustres de la grande salle ce qui leur donna un meilleur aperçu des lieux. Le plafond était fait d'une immense fresque représentant des échanges de savoirs entres wyrms et humains. « *Quel horreur... je suggère de ne point s'attarder en ces lieux, à moins que cela ne soit pour détruire cette antre du mal* » grommela l'humakti. Toutes les portes donnant sur les autres salles ou couloirs avaient également été barricadées à l'exception de la porte donnant sur les escaliers menant aux étages supérieurs.

Si la grande majorité des meubles avaient servi à barricader la pièce, plusieurs tables avaient néanmoins été déplacées dans le fond de la salle pour créer un grand espace de travail. Rokald réalisa que cet emplacement ressemblait à ce qu'il avait vu dans son voyage psychique. Seule la grande table et l'étagère centrale étaient différentes de ses souvenirs, en ce sens qu'elles avaient été vidées de leur contenues. Il remarqua également des traces de sabots sur le parquet de la salle, il en déduit aussitôt qu'elles avaient été faites par des centaures, il y a bien longtemps. C'était bien là qu'Harfratos avait donc effectué ses dernières recherches.

Elanteros ne cessait se s'émerveiller à la vue de tant de connaissances draconiques réunis en un seul et même lieu. Il ne pouvait s'empêcher de courir d'une étagère à une autre en murmurant des paroles incompréhensibles. Puis, après s'être un tant soit peu calmé et avoir rejoint Rokald, le sage commença à sortir différents livres et parchemins qu'il entassa sur l'une des tables. En y regardant de plus près, Rokald, qui avait appris à lire auprès de son cousin Bofrost, compris qu'Elanteros était en train de réunir un maximum de documents semblant traités du Sang de la Bête. Rokald commença à l'aider dans cette tâche qui n'était, finalement, rien d'autre que le but de leur périple. Certains documents étaient écrits en draconique, seul Elanteros pouvait les lire, non sans quelques difficultés. D'autres documents étaient écrit en impérial, un mélange de draconique et de theyalans, mais Rokald ne se sentait pas assez bon

pour s'y attaquer. Le chasseur choisit alors d'autres écrits dont le theyalan était très proche du satarite employé de nos jours.

Pendant ce temps, Bofrost tentait de boucher l'entrée de la fenêtre par laquelle ils étaient entrés. Grenwulf et Mordred prirent l'escalier montant à l'étage supérieur. Le sol était recouvert de poussière et il était évident que personne ne s'y était rendu depuis des lustres. Ils allumèrent leur torche, gravirent les marches de marbres et atteignirent le premier étage. Aucune porte du premier étage n'avait été condamnée, contrairement au rez-de-chaussée. Cependant la visite n'en fut pas vraiment plus aisée car le premier étage était un véritable labyrinthe constitué de nombreuses petites bibliothèques, chambres, salons de lectures, salons de reliure, salles d'eau et laboratoires de recherches. Ne souhaitant pas trop s'y attarder, les deux cousins redescendirent afin de rejoindre leurs cousins dans la grande salle.

A ce moment là, Mordred eu la désagréable sensation qu'une puissante magie était en train de décliner dans le zoo. Il ne put en rien expliquer cela à ses cousins et le sage, perdu dans ses recherches, ne fit pas attention aux propos du jeune yinkini. La nuit n'allait pas tarder à s'installer, aussi Grenwulf prit une partie des victuailles et monta dans le laboratoire du premier étage pour pouvoir y faire un feu et préparer le repas : « *Cette bibliothèque est vraiment un endroit sinistre, que du draconique et aucun être pour faire un feu ! Un feu qui d'ailleurs ne devrait servir qu'à faire brûler cet endroit de malheur* » dit-il en allumant sa torche et en se dirigeant vers les escaliers. Une fois en place, il enleva les planches qui bloquaient l'une des fenêtres du laboratoire afin de permettre à la fumée d'être évacuée et prépara le repas.

Alors que la nuit commençait gentiment à s'installer, les Gudny se retrouvèrent autour d'une des tables pour un partager les mets dont la fadeur, était à la hauteur des qualités de cuisinier d'un humakti. Elanteros, Bofrost et Rokald mangèrent en vitesse afin de pouvoir retourner au plus vite à leur lecture. Avant même que le repas soit terminé, un bruit maintenant familier se fit entendre à l'extérieur de la bibliothèque. En s'approchant d'une des fenêtres condamnées, le yinkini aperçu une énorme quantité de fourmis géantes grimpaient sur les façades de la bibliothèque. Certaines d'entre-elles s'attaquaient déjà au bois des barricades. « *Les fourmis sont de retour !* » s'exclama-t-il. « *Consolidons les barricades au plus vite !* ».

Aussitôt, Bofrost et Grenwulf saisirent une torche au passage et se précipitèrent au premier étage, là où Grenwulf avait laissé la fenêtre sans protection. Le temps d'arriver dans le laboratoire et quatre fourmilles y avaient déjà pénétrés. Bofrost, teinté de sa magie de mouvement, glissa à la rencontre des quatre fourmilles qu'il décima en un rien de temps, laissant ainsi le temps à Grenwulf de bloquer la fenêtre à l'aide d'une armoire.

Pendant ce temps, Mordred, qui était en train d'empiler des meubles et des planches supplémentaires contre les fenêtres arracha par mégarde quelques protections qui permirent à une des fourmille d'entrer. Il lui trancha les antennes et glissa une armoire devant la fenêtre pour la bloquer définitivement. De leurs côtés, les deux guides cherchaient à renforcer les ouvertures les moins bien protégés de la salle de lecture. A ce moment, Bofrost et Grenwulf revinrent du premier étage et constatant que la salle de lecture était bien hermétique et sous la bonne garde de leur cousin yinkini, ils décidèrent d'en profiter pour visiter le rez-de-chaussée.

La plupart des portes étaient fermées, barricadées ou bloquées. Les deux cousins ne pouvaient dès lors pas visiter l'ensemble du bâtiment sans y passer trop de temps. La grande majorité des pièces traversées se révélaient être de petites bibliothèques mais deux d'entre elles furent, dans un premier temps, perçu comme des salles de soin ou de chirurgie. Ne

souhaitant pas rester trop longtemps loin de la grande salle de lecture, Bofrost et Grenwulf retournèrent auprès du reste de la troupe.

Une nouvelle vague de fourmis attaqua la bibliothèque mais les barricades semblaient tenir et la petite troupe calcula qu'il faudrait plus d'une heure aux fourmis pour pénétrer dans la grande salle de lecture.

Bofrost partagea ce qu'il venait de voir avec le reste de la troupe. Le sage précisa alors aussitôt que la salle de soin n'en était pas une, « *il s'agit probablement d'un laboratoire lié à la création de chimères. A votre place jeune Rokald, je m'y rendrais aussitôt afin d'y récolter des informations* ». Bofrost prit alors la place de Rokald qui, accompagné de Grenwulf, se rendit dans le laboratoire. Une fois sur place, Rokald commença à étudier de près les différentes reliques disponibles : os, griffes, dents, fourrures et autres parties de chimères restées intacts malgré toutes ces années. De son côté, Grenwulf observait les nombreuses fioles, bouteilles et autres récipients entreposé dans une remise attenante.

Mordred et les deux guides continuaient d'observer l'avancé des fourmis pendant qu'Elanteros et Bofrost continuaient leurs recherches. Soudainement le bruit des fourmis cessa totalement pour laisser place à un bruit sourd venant de loin mais se rapprochant surement. Mordred regarda alors entre les planches obstruant l'une des nombreuses fenêtres et perçut un immense troupeau de bisons et d'aurochs traversant la plaine enneigé d'est en ouest. Le troupeau semblait paniqué, comme poursuivi par quelques créatures suffisamment dangereuses pour qu'il change de territoire.

Pendant que Rokald examinait les reliques de chimères et récupérait une dent de dragon d'une grande valeur, Grenwulf percevait des bruits provenant d'une salle adjacente. Ensemble, ils ouvrirent la porte qui fit place à une pièce maintenant envahie de fourmis, du sol au plafond. Aussitôt, Grenwulf lança deux bouteilles d'huile trouvées dans la remise, ainsi que sa torche au beau milieu de la pièce et referma la pièce en un éclair. En s'éloignant nos héros entendirent le sifflement des carcasses qui brulaient. A l'extérieur, le troupeau était passé et Mordred ne perçut aucun prédateur poursuivant les bêtes. Le calme s'était à nouveau installé.

La nuit fut longue, nos héros eurent encore à affronter un couple de tigres à dent de sabre qui cherchèrent à pénétrer dans la bibliothèque. Après les avoir occis, Mordred se confectionna un heaume à l'aide du crâne et des dents de la bête ainsi qu'un manteau avec sa fourrure. Puis le lendemain matin, une guerre entre fourmis et gorilles éclata à l'extérieur, laissant la victoire aux singes. Il y eu d'autres déplacements de troupeau et la visite malodorante d'un minotaure que Rokald envoya dans la mort.

Elanteros et Rokald purent enfin retracer la Quête Héroïque du Sang de la Bête et ce, même si il semblait s'agir d'une pâle copie de ce que le centaure avait réalisé en son temps. L'extérieur du bâtiment semblait maintenant calme et paisible, aussi choisirent-ils de se reposer avant de se lancer dans le Quête. Ils se levèrent avant la nuit tombée pour commencer les préparatifs, c'était le jour sauvage et les astres étaient ainsi propices à l'ouverture de l'Outremonde, il n'y avait donc pas de temps à perdre.

18^{ème} partie – Par le Sang et la Bête – La Quête

Participants: Mordred, Bofrost, Rokald & Grenwulf

Note : Le CR a été réalisé tardivement, la mémoire étant ce qu'elle est, le CR en est réduit à sa plus simple expression.

Le rituel fut donc réalisé le Jour Sauvage, à l'extérieur de la bibliothèque. Seul les Gudny y prirent part. Ils se mirent entièrement nu et choisirent chacun un totem les symbolisant. Mordred choisit l'alyx, Grenwulf le corbeau, Bofrost l'aigle et Rokald l'alyx également.

Une fois dans l'outre monde, ils découvrirent une plaine verdoyante pleine de chimères pour la plupart uniques, errant sans but et sans raison, hurlant leur désespoir de vivre l'enfer de leur existence. Les Gudny leur portèrent assistance, cherchant soit à les soigner (ce qui ne fut pas possible), soit à les reconforter ou à abréger tout simplement leurs souffrances. Finalement, constatant qu'ils étaient dépassés par la situation, ils décidèrent de partir pour trouver une meilleure solution.

Puis, chacun rencontra dans la prairie des milles galops, une chimère dont le corps originel était correspondait à son totem. Après avoir soulagé la chimère de sa douleur, les Gudny apprirent comment trouver le chemin de la source des animaux.

Cette source se trouvait être l'ancre des dieux jumeaux Hykim et Mikyh. Le périple fut long et ils durent combattre des hordes de bêtes féroces qui gardaient l'entrée du repaire divin. Bofrost terrassa un griffon, Mordred tua un tigre à dent de sabre, Grenwulf un loup et Rokald un ours.

Alors ils plaidèrent la cause des chimères auprès de Mikyh et Hykim. Démontrant toute l'horreur et la non normalité de leur souffrance. Quand le double Dragon comprit la situation, il donna à tous le pouvoir du Sang de la Bête.

Nos héros retournèrent alors dans la plaine verdoyante et soignèrent les chimères de leur mal pour finalement quitter l'outre monde et revenir dans le zoo de Remakarela.

19^{ème} partie – L'Empreinte d'Eurmal

Participants: Rokald & Mordred

Nos héros traversèrent les Marais de Delecti en suivant leurs guides. Nulle créature, nul piège, nul esprit ne leur barrât le chemin. Quackly était décidément un excellent guide. Ils le remercièrent comme il se doit, ainsi qu'Edwin, et reprirent le chemin le l'est pour le Gwandor.

En chemin, alors qu'ils étaient encore sur les terres des Lismelder, Rokald découvrit les traces fraîches d'un Auroch. Elle menait au sud dans la forêt. C'était là une occasion trop belle pour Rokald de pouvoir enfin capturer une créature unique, de surcroit un taureau sacré. C'est pourquoi les cousins décidèrent de se séparer. Grenwulf et Bofrost continueraient leur chemin avec Elanteros, laissant Rokald, accompagné de Mordred, accomplir son rêve de chasseur.

A leur grande surprise, les traces stoppèrent nette au sommet d'une falaise de trente mètres de haut. En contrebas, les deux Gudny ne perçurent aucune trace d'un éventuel Auroch écrasé. Ils avaient par contre une vue plongeante sur la vallée, à quelques kilomètres, ils

pouvaient nettement voir un hameau entouré d'un palissade de bois, une cascade coulait à une centaine de mètres sur leur droite et à les Monts Quivinis s'imposait dans l'horizon brumeux.

Cette situation intriguait Rokald et il proposa à son cousin, Erkald, de se rendre dans le hameau pour voir si un Auroch avait été vu dans la région. La magie de Yinkin permit à Mordred et Rokald de descendre la falaise sans trop de risque. Une fois en bas, Rokald remarqua qu'un corbeau ne cessait de les suivre depuis un petit moment. « *Voilà un mauvais présage* », assura Rokald, « *Espérons que ni la mort (Humakt) ni Eurmal ne seront au bout du chemin* ». Ils longèrent néanmoins la rivière, traversant les champs de terre gelées jusqu'au village.

La surprise fut de taille, un comité d'accueil c'était rassemblé à l'entrée du village. Des chants étaient entonnés et les villageois souriaient à l'approche de nos jeunes héros. Ils furent portés par la foule jusqu'à l'intérieur de la grande maison clanique, entre les chants, Rokald perçut plusieurs propos en provenance de la foule : « *Enfin, il est là...* », « *Lequel est-ce ?* ».

On leur présenta l'Orlanth du Village, un certain Argmir. Derrière lui, les tables avaient été dressées pour un banquet qui ne semblait attendre que ces convives. Argmir demanda à Mordred de s'asseoir à sa gauche. Rokald refusa poliment la place qu'on lui proposa et s'installa à la gauche du yinkini.

La situation était des plus étranges, il n'y eut ni présentation, ni respect des coutumes de l'hospitalité orlanthi, ni même une question de la part de leur hôte. A certains moments du repas, Rokald avait même l'impression d'être totalement ignoré. Puis, au milieu du repas, Argmir se tourna vers Mordred et lui adressa ces mots : « *Quel sont les nouvelles du Nord et qu'avez-vous vu dans votre voyage ?* ». Mordred s'éclaircit la voix et se leva pour s'adresser à l'assemblée qui semblait inclure les membres du cercle clanique. A ses premiers mots et d'un geste maladroit, Mordred renversa une cruche de vin sur l'Orlanth du village. Celui-ci recula, reversant à son tour la table sur le Yinkini, Rokald s'étant éloigné à temps.

« Et voleurs en plus de maladroit » s'exclama Argmir en pointant Mordred de doigt. « *Qu'on l'attache au poteau !* ». A ses mots, six membres du fyrd rapprochèrent la pointe de leur lance sur le coup de Mordred. Celui-ci réalisa qu'une pomme de la table avait tout bonnement terminé sa course dans l'une de ses poches. Encore une fois Rokald fut totalement ignoré. Mordred fut alors mené à l'extérieur. La nuit avait recouvert le tula mais les étoiles semblaient plus brillantes que d'ordinaire. Les dernières neiges pourtant présentes à leur arrivée avaient disparu du sol. Quatre feux avaient été allumés au centre du village. Les brasiers entouraient un poteau auquel Mordred fut attaché. Argmir le regarda dans les yeux et lui demanda ce que le voleur avait à dire. Mordred bafouilla, prétendant ne rien avoir volé ce qui mit Argmir en colère. « *Je reviendrais te voir dans une heure Bouffon, en espérant que ta langue sera moins fourchue et ton souffle plus brave* ».

Une fois seul, Rokald s'approcha de Mordred. Mordred avait déjà eu des doutes lors du repas mais maintenant il en était convaincu, ils étaient les objets d'une Quête Héroïque dans laquelle il se retrouvait à jouer le rôle d'Eurmal. Rokald se souvint alors d'une des premières rencontres d'Orlanth avec Eurmal et conta à Mordred la rencontre le liant à sa première promesse vis-à-vis du Seigneur des Vents et des Tempêtes. La conclusion était évidente, Mordred devait se confondre en excuses, implorer le pardon d'Orlanth et promettre de lui obéir. « *Mais pourquoi moi ?* » se demanda Mordred, « *Ne devrions nous pas plutôt fuir ?* » rétorqua Rokald. Mordred décida de ne pas aller à l'encontre d'une Quête et se résigna à aller jusqu'au bout. Aussi quand Argmir revint le voir, Mordred fit ce qu'il n'avait jamais fait auparavant, il gémit, pleura, implora le pardon d'Orlanth et lui promit de le servir contre en échange de sa

protection. A cet instant, le neige refit son apparition et le ciel devint moins lumineux, la Quête était donc terminé. Argmir se présenta enfin selon la coutume et proposa la plus haute hospitalité aux jeunes gwandori. Il les mena à une petite hutte où ils pourraient passer la nuit. « *Demain, demain sera le jour des explications, en attendant je vous souhaite une bonne nuit* ».

Le lendemain, Argmir leur expliqua que des événements étranges se produisaient depuis près de six semaines, « *Tout d'abord il y eut une pluie de poissons sur le village. Puis, une semaine plus tard ce fut une pluie de grenouilles. Avant-hier, c'est un Auroch qui est tombé sur le toit d'une des maisons. J'ai donc été au village voisin voir le vieux Naglirith Souffle Longtemps, une des dernières Voix des Tempêtes de la région. Le prêtre a mené une divination qui confirmait une malédiction eurmali affectant notre tula et nous donna le conseil de mener la Quête obligeant Eurmal à obéir à Orlanth. Nous n'avions pas d'Eurmali, aussi avons-nous compté sur la providence des chemins héroïques et vous êtes venu. Je suis cependant surpris qu'un yinkini du Gwandor est reçu ce rôle* ». A ces mots, Mordred accepta ce qu'il redoutait depuis quelques temps déjà. Il avait souvent déjà causé des problèmes à ses compagnons. Il avait il est vrai, l'art de créer des ennuis ou de faire des farces qui pouvait très souvent se retourner contre lui. En dépit d'être yinkini, il avait été choisi par Eurmal et sentait en lui la Rune du Désordre. Dans un premier temps, il n'en parla pas à son cousin et garda pour lui les conclusions qui pourtant s'imposaient.

Nos jeunes héros demandèrent s'il était possible de voir le prêtre. Argmir les autorisa à mentionné son nom et leur indiqua la direction du village. En chemin, Rokald se retourna et aperçu de nombreux corbeaux, formant la Rune du Désordre, sur le haut de la falaise surplombant le village.

Ils furent bien accueillis et restèrent auprès du prêtre pendant deux jours. Ils le servirent du mieux qu'ils purent et discutèrent avec lui des événements politiques récents, de la présence néfaste de l'Empire mais également des événements survenus ses derniers jours. A ce propos le prêtre les invita à se rendre en-dessous du présage que Rokald avait vu ce matin sous la forme de corbeau dessinant la Rune du Désordre. Durant ces quelques jours, Rokald s'initia aux secrets de Destor l'Aventurier et chacun d'eux reçut une pierre de tonnerre pour les aider dans leur combat contre l'Empire.

C'est ainsi que nos jeunes héros se rendirent à l'endroit même où le présage avait eu lieu. Ils se trouvaient maintenant sur la falaise, dans une forêt et à quelques mètres de la rivière qui alimentait la chute d'eau en aval. Le sol était encore recouvert de neige, mais une intrigante bosse rectangulaire venait trancher avec le sol relativement plat. Mordred commença à dégager la neige et à creuser le sol gelé de ses mains pour finalement déterrer un coffret de bois bruns aux renforts de bronze. Mais quand Mordred tenta d'arracher le coffre à son tombeau de terre, le neige se déroba sous ses pieds, et le jeune yinkini se retrouva les fesses sur le sol, regardant le coffre lui échapper des mains et terminer sa course dans le lit de la rivière. Rokald tenta de le rattraper mais glissa également et tomba à son tour dans l'eau glacée.

Mordred couru le long de la berge et à la hauteur du coffret bondit dessus pour l'attraper pendant que Rokald naga également dans sa direction. Après s'en être emparé, les cousins sortirent immédiatement de l'eau, mais Mordred était congelé et ils retournèrent aussitôt au hameau d'Argmir. Une fois dans leur hutte, ils examinèrent l'objet autour d'un bon feu. Il n'y avait aucune inscription sur le coffre, la serrure semblait complexe et Mordred exclut de suite l'utilisation de sa dague pour la crocheter. Il y avait bien un Issaries dans le village voisin mais la discrétion semblait s'imposer. Ils se refusèrent également de tenter de briser le coffret, au risque de détruire son contenu. Aussi Mordred utilisa pour la première fois la Rune du Désordre,

tentant de détruire le mécanisme du coffret. Mais la magie lui joua un tour et le coffret gonfla comme un crapaud pour devenir aussi rond qu'une pastèque esrolienne. Ils passèrent la soirée à chercher une nouvelle idée mais s'endormirent sans solution.

Le lendemain ils furent réveillés par le brouhaha d'un attroupement devant la porte du village. Un noble lunar, accompagné d'une milice apparemment privée constituée de deux cavaliers et huit fantassins, s'entretenait avec Argmir. La discussion sembla courte et les lunar quittèrent le village rapidement. Moins d'une heure après cela, Argmir fit une déclaration au centre du village : « *Des Lunar sont à la recherche d'un coffret qui aurait été perdu sur nos terres. Aussi si l'en d'entrevous avait découvert quelque chose de semblable, je lui demande de venir me voir dans ma demeure avant la tombée de la nuit.* ».

Il n'en fut pas plus pour convaincre nos jeunes héros qu'il était plus que temps de prendre un risque et d'ouvrir le coffret de manière brutale. Aussi, ils sortirent du village, passant devant deux fantassins lunar guettant les entrées et sorties du hameau. Pensant ne pas avoir été suivis, les jeunes Gudny trouvèrent un lieu propice pour passer à l'action contre la falaise. Rokald invoqua la force d'Orlanth et les vents soufflèrent sous le coffre-boule. La petite tornade ainsi invoquée fit monter l'objet à près de cinquante mètres de haut pour finalement le laisser retomber et s'écraser aux pieds de l'ormalayan.

Les cousins n'en crurent pas leurs yeux quand ils constatèrent que l'éventuel trésor était en fait un sexe d'homme. Leur stupéfaction fut de suite stoppée par une voix forte et colérique résonnant dans leur dos. « *N'y touchez pas, éloignez-vous de suite et déposez vos armes !* » s'écria le noble lunar. Il était là, sur son cheval, entouré de ses dix hommes d'armes. Mordred fit un sourire tout en faisant mine d'écraser le sexe, puis recula avec Rokald. Un des soldats vint chercher le sexe qu'il enroba dans un tissu rouge et porta à son seigneur.

A ce moment, Mordred hérissa sa fourrure de sa magie féline et fit pousser ses griffes de Yinkin. Rokald sortit sa fidèle lame et invoqua la rapidité des vents. Ensemble ils affrontèrent les dix guerriers lunar, apparemment des tarshites qui ne semblaient pas être à la hauteur des Gudny. Réalisant ce fait, le noble retourna son cheval pour déguerpir au plus vite. Voyant cela, Mordred lança sa dague en sa direction. Le pommeau de la dague termina sa course sur la nuque du pelorien qui chuta de son cheval. Le combat continua et après plusieurs échanges, les gwandori mirent à terre leurs adversaires pour finalement les achever un à un.

Entre temps le noble était partie, mais les traces du cheval dans la neige étaient faciles à suivre. De plus la densité de la forêt devait considérablement ralentir sa fuite. « *Ne le laissons pas partir* » grommela Mordred, « *je veux en savoir plus sur ce mystère !* ».

Une fois rattrapé, le noble fut mis à terre et attaché autour d'un arbre. Mordred le fit parler non sans l'aide de quelques coups de pied dans la face. Le noble raconta alors qu'il s'était arrêté à Jonestown durant son voyage pour Boldhome. Il y avait passé la nuit avec une fille de joie qui le lendemain lui avait volé son sexe. Elle lui avait laissé un message qui lui lançait le défi de récupérer son appendice. La signature du message était celle du Bouffon. Une fois l'histoire terminée, Rokald trancha la gorge du noble. « *Ces histoires ont assez duré, je n'ai pas trouvée mon Auroch et nous avons perdu assez de temps, nous devons reprendre le chemin du Gwandor et rejoindre nos cousins !* ».

Durant leur voyage de retour, nos héros parlèrent longuement de ce qui était en train d'arriver à Mordred. Ils en conclurent que si Eurmal l'avait choisi il n'y avait rien à faire pour l'en

empêcher. Le jeune Yinkin n'en était pas moins proche du Dieu des Alynx aussi sentait-il que cette emprunte était, du moins pour le moment, assez faible.

Toutefois et afin d'éviter de créer des problèmes dans le clan, Rokald accepta de se lier à Mordred comme Orlanth se lia à Eurmal. Ils s'accordèrent à jouer le rituel sacré concrétisant le lien, une fois de retour dans leur tula.

20^{ème} partie – La gloire du Gwador et le Temps Sacré

Participants: Mordred, Bofrost, Rokald & Grenwulf

Note : Cette partie du récit n'a pas été jouée mais uniquement contée aux joueurs.

Nos héros usèrent de la magie du Sang de la Bête avec sagesse. Après avoir détruit plusieurs chefs aramites, les monteurs de sanglier quittèrent la région et le Roi tribal Ranolf les remercia le clan en y envoyant plusieurs têtes de bétail.

Puis, les sept tributs furent réunis au Gouffre de Mort. Orgumleide commença le rituel de Gwador. Des feux furent allumés, et tous les hommes du clan se réunirent autour du gouffre. Le Champion du Gwador jeta alors une à une les reliques des tributs dans le gouffre sous les chants sombres et monotones des gwadori. « *Je t'appel, Seigneur Gwador, fléau de Telmor et gardien de l'Epée Sacré ! Je t'appel pour recevoir nos prières et bénir notre clan ! Nous avons ramené la gloire sur le Gwador, nous te demandons maintenant de nous rendre nos pouvoirs guerriers !* ».

Une baie bleue fut lancée et le ciel s'assombrit. Une pelisse de loup fut jetée et les épées des gwadori commencèrent à luire. Puis ce fut une roue d'or, une vache rouge sacrifiée, une partie du tribut du chaume brûlé, une partie du tribut des dix charrettes du clan Barlamani et enfin une épée ensanglantée prise à l'ennemi. A cet instant, les épées des gwadori se mirent à chanter et les initiés de Gwador, tel que Grenwulf, sentirent la magie anti-telmori couler à nouveau dans leurs veines. Le Gwador avait ainsi regagné son titre de clan guerrier pour la nouvelle année et la nouvelle fût très vite propagé dans tout Sartar.

Le Temps Sacré était arrivé, Bofrost conduisit trente garçons, avec Rokald, dans les collines pour leur initiation au culte d'Orlanth. Ils revinrent trois jours plus tard, fatigué mais heureux, et Orlanth en fut fortifié. Menja Sangplaine avait en même temps initié les jeunes vierges du clan pour leur passage à l'âge adulte et au culte d'Ernalda.

Kulbrast, Orgumleide, Hamdir et d'autres thanes important entrèrent dans l'Outremonde le jour du vent de la semaine de la chance. Ils se rendirent à Karulinoran pour accomplir la Quête des Porteurs de Lumières. Ils en revinrent, une semaine après et, ayant accomplie la Quête avec succès renforcèrent ainsi le grand compromis mis en place par Orlanth.

Menja mena les rituels secrets d'Ernalda et vit de bons présages. Hilda Vachesage sacrifia un taureau à Uralda pour demander sa bénédiction sur les troupeaux. Elle marcha dans tous le tula et sacrifia une vache dans chaque enclos puis demanda aux daïmons de l'aider à garder le bétail pendant la nouvelle année.

Les présages divins étaient pour la plupart menaçants. On vit des nuées Uraïni se rassembler au-dessus de la cité de Boldhome et de grandes tempêtes y éclatèrent violemment. Pour toute la durée de la cérémonie, les ancêtres des gwandori marchaient parmi les gens et appelaient à la vengeance contre leurs ennemis.

Le clan eut la vision du passé mystique. Leurs ancêtres s'approchèrent d'un étrange socle et en tirèrent l'énergie. Une armée de dragonwets apparut et en tua la plupart.

Puis, dans la journée « J'ai combattu nous avons gagné », tous les guerriers se rendirent comme à l'accoutumé dans l'Outremonde pour revivre la grande bataille mythique contre le Chaos. Ils virent Orlanth conduisant ses armées contre les hordes de Wakboth. Juste avant que les armées ne se rencontrent, elles se transformèrent. Les bannières d'Orlanth étaient la tête de loup du Gwandor et les forces de Wakboth étaient le Fyrd des Gorde. Une ombre maléfique trônait derrière les Gorde.

Une autre vision montrait Kero Fin désolée, mais Elmal l'illuminait, et un grand rassemblement de gens à la base de la montagne entourait un grand trône ou un homme était assis. A la base du trône se trouvaient de nombreux nobles. La foule cria « *Par ton sang, tu règnes !* » Le roi répondit « *Par votre sang je m'avance. Que nul ne renie jamais le sang des Kodivari !* ».

La dernière vision montra une immense montagne, un camp de valeureux guerriers à son sommet. Le camp sombra sous une marée de monstres du chaos. Une grande lumière fut éteinte et retirée du monde.

Le Cercle fut reconduit tel qu'il avait été durant l'année passé et il n'y eut aucun défi pour le titre de chef et Kulbrast garda sa place de Roi du Gwandor.