

Livre1 : Le Bazar de la vie

Le groupe d'aventuriers:



Grigor Shemov



Masmaëlle



Volga



Zelazada



Julius Davidov

LES PERSONNAGES

Volga la mercenaire

Cette jeune guerrière est originaire de la région de Cauldron. Elle a d'ailleurs par le passé eu plusieurs emplois en ville, principalement comme vigile ou comme garde remplaçant. Elle s'était éloignée de Cauldron depuis environ une année, ayant cherché des autres contrats avec les caravanes de Marchands en route pour Lérendi. La famille vivante de Volga habite dans divers endroit de l'île. Ses parents ont émigré et résident à Lérendi, un frère est à Redgorge (cultivateur avec femme et deux jeunes enfants) et une sœur travaille à l'Auberge du Singe Chanceux (son fiancé est un guide pour les marchands qui font la navette Cauldron – Lérendi). A Cauldron même, vivent ensemble un oncle et sa grand-mère maternelle. L'oncle est un menuisier-charpentier dont l'atelier et la résidence sont situés sur l'Avenue des Cendres au Sud-Est.

Zelazada Graisse Rouage la gnome magicienne

Cette magicienne gnome est une étrangère originaire de la lointaine ville de Highforge, située loin au nord sur le continent. Des recherches généalogiques et historiques l'ont conduite à s'intéresser aux communautés gnomes des îles de Lérendi. Débarquée depuis quelques semaines dans le port capitale de l'île du même nom, ses questions lui ont fait découvrir l'existence de la cité de Cauldron où les gnomes semblent avoir eu un rayonnement particulier. Elle s'est donc mise en route pour cette ville avec une caravane de marchands.

Masmaëlle l'adepte de Pelor

Masmaëlle est une demi-elfe originaire de la région de Cauldron, de Redgorge plus précisément. Elle n'a jusqu'alors jamais visité la ville, n'ayant jamais quitté son village. Masmaëlle a rejoint le culte de Pelor voici quelques années. Elle est devenue l'adepte de Demis, vieux prêtre de Pelor (et ancien barde) officiant à la chapelle de Redgorge. Fille unique, seul Artus le père de Masmaëlle est encore présent à Redgorge : c'est un des marchands-artisans les plus en vue du village, sa spécialité est le travail des peaux et cuirs. Sa mère elfe, Miëlle, a disparu lors d'une promenade en forêt quand Masmaëlle n'était qu'une toute petite fille. Récemment l'église de Pelor de Cauldron a requis des volontaires pour la rejoindre et la renforcer. Masmaëlle a décidé de répondre à l'appel et a rejoint Cauldron pour rencontrer le Supérieur de l'église de Pelor.

Grigor Shemov le barde

Grigor Shemov est originaire de Cauldron, comme sa famille. Bertine, sa mère est une femme dans la cinquantaine qui officie chez les bourgeois et nobles comme cuisinière. Il a coupé les ponts avec elle depuis plusieurs années quand il a choisi la carrière de barde. Son père, barde lui aussi, a disparu sans laisser de trace en emportant les économies de la famille lorsque le petit Grigor avait une douzaine d'années. Les 6 frères et sœurs du barde sont sortis de sa vie en même temps que sa mère, ils doivent cependant toujours habiter Cauldron ou les proches environs. Après avoir tenté ses deux dernières années sa chance du côté de la capitale Lérendi, Grigor, chassé par l'insuccès, est de retour à Cauldron.

Julius Davidov

Julius Davidov est originaire de Cauldron. C'est un orphelin qui a grandi à l'orphelinat de la Rue de la Lanterne. Toutefois, c'était un adolescent turbulent et fugueur qui a mis à rude épreuve la patience de la responsable de l'établissement. Après avoir quitté l'orphelinat, le jeune Julius a vite sombré dans la délinquance. Il s'est rapidement attiré quelques inimitiés chez les voyous locaux ce qui l'a conduit à quitter Cauldron voici plusieurs années pour Lérendi. Dans la capitale, il a pris de bonnes résolutions et à fait en sorte d'utiliser ses compétences pour des tâches moins répréhensibles. En pratique il a plutôt offert ses services pour des expéditions ou des entreprises qui n'attaquaient pas ouvertement à la vie ou aux moyens de subsistance de gens honnêtes. Bien sûr, la frontière entre cette attitude et celle d'un voleur plus conventionnel est parfois difficile à tracer. Julius a maintenant décidé de revenir à Cauldron, la ville où demeurent ses racines.

1 - ENTREE EN SCENE

1.1 - LA VILLE DE CAULDRON ET SA REGION

1.1.1. Géographie / Climat / Végétation

La ville de Cauldron est située dans le centre de l'île de Lérendi, au cœur d'un massif montagneux ancien constitué de vieux volcans endormis ou éteints. La hauteur de ces monts est d'environ 1000 à 1500 mètres. Ils sont entourés sur une ou deux dizaines de kilomètres d'une région de plateaux et de collines qui accueillent une végétation de type savane. Ensuite, l'altitude descend encore et la végétation devient une forêt tropicale dense.

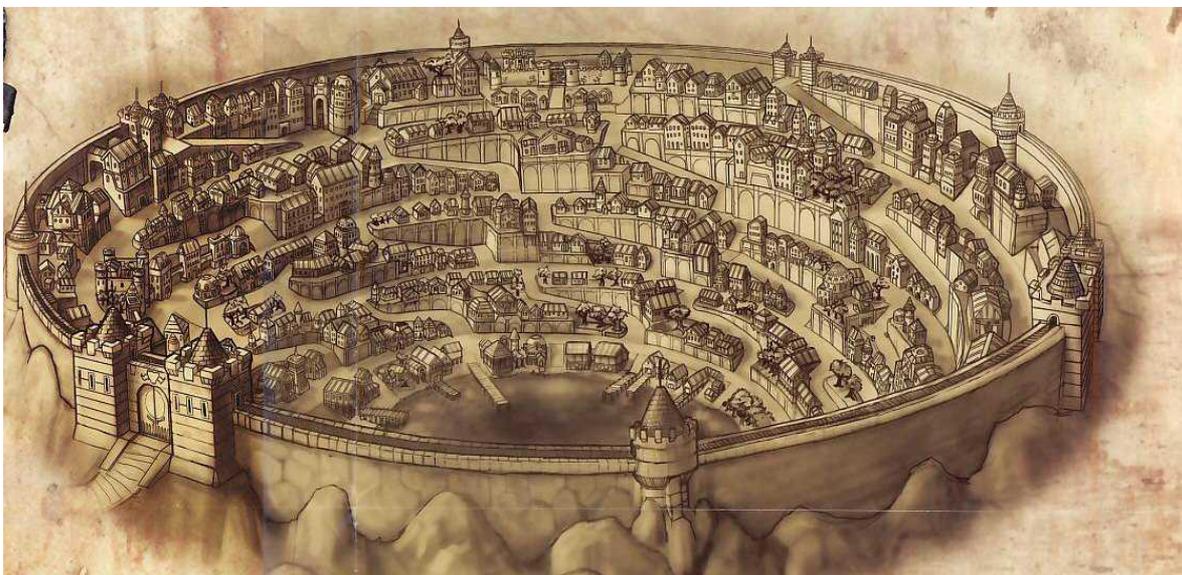
Le climat de la région est de type tropical, la température peut-être très élevée (35°C et plus) l'été avec une humidité qui reste assez élevée. Durant l'hiver, la température baisse et devient plus agréable (17 à 25°C) mais les pluies deviennent abondantes et violentes durant de longues semaines. La fin de l'automne et le début du printemps sont sans doute les périodes les plus agréables.

Cauldron est située dans le cœur même d'un volcan endormi et y occupe tout le cratère. La ville culmine à une altitude d'environ 1500 mètres (ce qui fait chuter de 3 à 5° la température par rapport à celles vues ci-dessus). Au fond de la caldeira et au centre de la cité se situe un lac circulaire d'environ 1km de diamètre.

1.1.2. Architecture de la ville

La ville est entourée d'une muraille fortifiée de plus de quinze mètres de haut, elle fait environ 2,5km de diamètre. Quatre routes quittent Cauldron en ses points cardinaux. Des rivières s'écoulent du lac et poursuivent leurs cours au travers des plateaux et de la jungle. La ville de Cauldron est circulaire, ses quartiers sont toujours en pente assez prononcée vers le centre. Des avenues circulaires coupées de ruelles à forte déclivité desservent les différents quartiers. Cette particularité du relief de la cité interdit la plupart des transports à animaux de trait (cantonnés aux avenues). La circulation se fait essentiellement à pied.

Les quartiers les plus aisés se situent en haut près de la muraille, plus on descend vers le lac plus la pauvreté est présente. Le long du lac, aux eaux nauséabondes lors des fortes chaleurs d'été, vivent les démunis. La sécurité de cette zone est faible, peu de patrouilles y officient lors de la pleine nuit. Les bâtiments et maisons de Cauldron sont faits de pierre en majorité et aussi de bois. La pierre est souvent basaltique et sombre, d'origine volcanique. Les bois sont durs et colorés. De très belles propriétés sont visibles dans les hauteurs de la ville : il s'agit souvent de maisons de riches nobles ou d'églises.



1.1.3. Activités et Commerce

Cauldron est finalement assez isolée. La seule autre ville d'importance sur l'île est Lérendi. Pour la rejoindre, via la piste partant de la porte ouest il faut compter une dizaine de jours (variable suivant la saison et les caravanes). Les villages et bourgs de Redgorge, Hollowski et KingFisher Hollow se situent à environ une journée dans les environs de Cauldron, dans des zones de savane. Ils produisent la plupart des denrées agricoles qui alimentent les caravanes vers Lérendi : parmi les cultures de fruits exotiques et de riz il faut noter le Kafi et le Ti deux graines dont on tire des breuvages aussi appréciés que coûteux. Des marchés de gros sont organisés chaque semaine aux diverses portes de la ville afin de vendre les denrées aux divers exportateurs et aussi, bien sur, aux marchands de Cauldron eux-mêmes.

Une autre richesse de Cauldron est sa production minière qui lui permet d'exporter des quantités notables vers Lérendi mais qui alimentent surtout un réseau d'artisans locaux qui transforment ces métaux en biens de consommation divers.

1.1.4. Lois et coutumes

Cauldron élit (à vie) un Maire qui administre la ville. Une garnison de gardes permet de faire régner l'ordre. L'usage des armes est proscrit en ville. Les possesseurs d'armes voient celles-ci se faire apposer un sceau de non usage lors de l'entrée dans la cité. Si le sceau est brisé il doit être remplacé avec une bonne raison à la clef. Les lois de Cauldron protègent avant tout les citoyens et parmi eux surtout les plus influents. Les lois sont consultables à l' Hôtel de Ville.

Cauldron possède un système de taxes bien rodé et qui n'a que peu varié récemment. Les visiteurs sont taxés à la journée ou plus si besoin. Contrevenir au paiement des taxes est une des infractions à la loi.

Parmi les coutumes, il faut surtout citer le Festival des Pluies qui débute vers le dixième jour de l'hiver et qui dure plusieurs semaines. Cet événement est l'occasion de multiples réjouissances et de la plus importante foire commerciale de la ville. A noter aussi le marché de Cauldron qui se tient tous les deux jours dans le parc près du Pavillon du Lac.

2 - PREMIERS PAS DANS CAULDRON

Les aventuriers rentrent dans Cauldron chacun de leur côté dans le début de l'après-midi. Alors que certains découvrent la ville pour la première fois, d'autres ne font que reprendre leurs marques après une longue absence. En cette fin d'Automne le temps est agréablement frais et, pour l'instant, sec.

Rapidement Masmaëlle se renseigne pour trouver l'église de Pelor où elle doit se rendre pour rencontrer le Père Kristof . Arrivant sur place, notre jeune adepte constate que l'église n'est pas très impressionnante. Elle y entre pour découvrir une nef vide à l'exception d'un prêtre et de deux adeptes qui apparaissent de temps à autres pour vaquer à leurs occupations. Le prêtre près de l'autel n'est autre que Kristof qui l'ayant remarquée se précipite vers Masmaëlle. Masmaëlle, questionnée par le prêtre, explique qu'elle vient rejoindre l'église de Pelor de Cauldron pour y apporter son aide, en réponse à la demande reçue à Redgorge. Elle est aussitôt accueillie à bras ouvert par Kristof (un homme qui semble quelque peu débordé par ses responsabilités). Celui-ci lui dépeint la situation dramatique du culte : durant les derniers mois l' Eglise a perdu ses trois plus hauts responsables. C'est tout d'abord le Père supérieur qui a péri lorsqu'une secousse a fait s'effondrer la partie centrale de la nef sur sa tête il y a un peu moins de deux ans. Il y a 10 mois c'est le doyen qui un soir a été victime d'une chute mortelle dans une des ruelles proches du lac et dont le corps a été à moitié dévoré durant la nuit par une bête sauvage inconnue. Enfin, il y a six mois c'est le supérieur de Kristof qui n'est jamais reparu après un voyage qui devait le conduire au travers de la jungle vers Lérendi.

Bref le sort s'acharne sur l' Eglise, les fidèles désertent et en plus la cathédrale de Wee Jas n'arrête pas d'afficher sa superbe. D'ailleurs le père Kristof se précipite à l'extérieur en tirant Masmaëlle par la manche pour lui montrer comment la cathédrale va bientôt s'orner d'une flèche qui en milieu de matinée mettra dans l'ombre la chapelle de Pelor : « [Un vrai scandale, que dis-je : une conspiration !](#) ».



Afin d'héberger Masmaëlle, son supérieur lui propose une petite pièce de la chapelle. Certes le confort est spartiate et aucune porte ne ferme à clef (et l'endroit est désert la nuit) mais il a le mérite d'être gratuit et proche du boulot... Masmaëlle accepte donc et rendez vous est donné au lendemain, le père Kristof laissant quartier libre à sa nouvelle recrue pour le reste de la journée.

Pendant ce temps Volga, Zelazada et Grigor ont fini par se décider d'aller se loger à l'auberge de la Choppe Renversée. C'est là qu'ils vont faire connaissance au moment de prendre pension auprès de l'aubergiste. Au moment de payer (d'avance) leur chambre une mauvaise surprise survient. L'aubergiste refuse une pièce d'or tendue par la gnome :

« [Regardez, elle a un Joker comme portrait et non celui du roi. C'est de la fausse monnaie qu'écoule la Guilde du Dernier Rire à ce qu'on dit !](#) ».

Les trois amis décident alors de contrôler leur bourse et s'aperçoivent qu'ils ont tous des pièces de ce type parmi leur pièces d'or...

Grigor quant à lui a une proposition à faire à l'aubergiste :

« [Pourquoi pas un petit spectacle de danse pour réjouir vos clients tous les soirs et comme paiement de mon lit ?](#) ».



Il s'avère malheureusement qu'un groupe de musiciens-danseurs de l'érendi est déjà en représentation jusque la fin de l'automne et ce tous les soirs sauf le mardi. C'est donc le seul jour libre, qui est d'ailleurs le lendemain, mais le patron est d'accord pour un essai.

Ceci étant, chacun ressort de l'auberge pour aller un peu se balader en ville...

Les pérégrinations de Grigor l'amène finalement vers la chapelle de Pelor où il croise Masmaëlle avant qu'elle ne s'en aille elle même faire un tour en ville. Kristof ne cache pas auprès de Masmaëlle sa satisfaction de voir déjà des nouvelles ouailles de retour à peine sa nouvelle adepte arrivée.

En se promenant en ville tous les aventuriers finissent rapidement par entendre parler de la récente disparition (il y a deux nuits) de quatre orphelins de l'orphelinat de la Rue de la Lanterne. Il semble d'ailleurs que ces disparus ne soient que les derniers d'une liste déjà longue. Alors que la nuit commence à descendre sur Cauldron et que nos trois convives de la Choppe Renversée rejoignent celle-ci, Masmaëlle a choisi de visiter les quartiers près du lac afin d'aller à la rencontre des plus nécessiteux.

La nuit s'installe sur Cauldron laissant peu de monde dans les rues. Masmaëlle ressent rapidement l'insécurité qui règne. Outre la mise en garde d'une ou deux patrouille qui finissent leur ronde dans les bas quartiers, elle se fait relancer par des passants grivois et vulgaires. Guidant ses pas vers l'orphelinat de la Rue de la Lanterne, elle tape à sa porte. Une vieille hobbitte, se présentant comme Gretchyn Tashykk, la responsable du lieu, ouvre un judas pour demander qui désire entrer. Comme Masmaëlle se présente et indique son intérêt à propos de la disparition des orphelins, Gretchyn lui indique qu'il est tard et qu'il serait plus approprié de repasser le lendemain plus tôt. Après cette courte conversation, il est temps pour Masmaëlle de rejoindre sa chambre dans la chapelle de Pelor.

Pendant ce temps, dans la taverne de la Choppe Renversée le dîner va bon train. Le spectacle de la troupe est lui aussi fort apprécié des convives. Nos trois héros sont quant à eux à l'affût des dernières rumeurs. Pour cela rien de mieux que d'abreuver des informateurs potentiels :

toutefois il faut éviter de tenter de payer en fausse monnaie comme un certain barde... Malgré tout, les quelques histoires sur le Morloch (monstre légendaire qui hanterait le lac) et la conversation de ce gnome accoudé au bar ne manque pas d'intérêt : pour lui c'est sur, la Disparite est de retour ! Mais qu'est-ce donc ?

« Ben pardi, un truc qui fait disparaître les gens tiens ! Les gnomes ils en ont souffert y à de ça un bon bout de temps, je vous dis. Comment ça si je pourrais pas être plus précis ! Oh mais y a vraiment des gens qui doutent de tout dites donc. Bon allez il est tant que je rentre chez moi. ».

Croisant le client mécontent qui sort, une patrouille de gardes menée par un Sergent entre dans l'auberge pour une rapide collation. Tiens, il semble que l'aubergiste désigne l'un ou l'autre de nos aventuriers au Sergent. Tonnerre, il s'approche et vient se planter devant la gnome :

« Alors, il semblerait que vous ayez des pièces contrefaites en votre possession, n'est-ce pas ? ».



Devant la réponse affirmative, le sergent à vite fait d'exiger de voir ces pièces, puis qu'elles lui soient immédiatement remises contre un bon de dédommagement de ... un cinquième de leur valeur. Le bon est payable demain à l' Hôtel de Ville à partir de 10 heures. Comme l'officier s'apprête à s'en aller, la gnome attire son attention sur le fait que le barde ici présent a lui aussi certaines pièces interdites... Une nouvelle fois la police fait son travail, toutefois les doigts agiles de Grigor sauront au moment opportun dissimuler une partie des fausses pièces. Mais lui aussi en sera quitte pour une confiscation et un bon.

« Voilà, n'est on pas mieux lorsque l'on se sent en règle avec la loi ? Aller je dois y aller, bien le bonsoir du Sergent Skylar Krévis ».

Pour nos compagnons, le départ du sergent est aussi le signal de rejoindre leur chambre où un sommeil réparateur les attend.

Alors que Masmaëlle, après son réveil et ses prières, se voit confier la tenue de la chapelle de Pelor pour la matinée par un Kristof encore plus débordé que la veille, le petit déjeuner est servi à la Choppe Renversée.

Il est clair que les autorités de Cauldron enquêtent sur les disparitions mais même s'il semble qu'une liste des disparus existe on ne peut pas dire que la police avance vers une piste. L'aubergiste explique même qu'un de ses propres serveurs a disparu il y a quelques semaines. Mais il est bientôt 9 heures 30 et Zelazada et Grigor laissent Volga afin de se rendre à l' Hôtel de Ville. En chemin, le barde sous prétexte d'apprendre à la gnome quelques nouveaux mots en commun s'amuse à lui inculquer à contre-sens des termes d'argot. Par ailleurs, il indique aussi à sa comparse qu'il y avait il y a de cela plus de 70 ans une enclave gnome appelée Jzadirune, quelque part sous Cauldron. Alors qu'ils arrivent devant l'Hôtel de Ville et dans l'attente de son ouverture Zelazada décide de tester son vocabulaire avec les bourgeois qui entrent dans l'édifice. Le résultat est plus que décevant : devant les insultes proférées par Zelazada les gardes interviennent et exigent le calme. Les portes de l' Hôtel de Ville s'ouvrent enfin et la queue des solliciteurs avance... Quelque deux heures plus tard, Zelazada est remboursée sur foi de son bon. Alors que Grigor se lève pour entrer à son tour, la porte se ferme dans un claquement et les gardes font évacuer les lieux : le bureau réouvrira dans deux heures !

Tandis que Grigor Shemov maugréant décide de se rendre à la chapelle de Pelor avant de revenir faire la queue, Zelazada elle veut chercher à en savoir plus sur Jzadirune. Ayant été avertie que l' Université du Bleu Cratère possédait la plus importante bibliothèque de la ville elle s'y rend sans tarder. Malheureusement, comme lui indique le concierge qui filtre les entrées, seuls les membres inscrits, les professeurs et les personnes bénéficiant d'une invitation peuvent consulter les ouvrages. « Vous voulez peut-être vous inscrire, les droits s'élèvent à 500 pièces d'or ». Devant le teint verdâtre de la gnome, l'employé comprend vite qu'il n'a pas affaire à un candidat sérieux. Zelazada, décide alors d'essayer de trouver un moyen de contacter la « communauté gnome » de Cauldron pour l'aider dans ses recherches. Mais après avoir discuté

avec un ou deux gnomes aperçus ici ou là, il s'avère que cette « communauté » ne semble pas vraiment organisée. Toutefois on lui indique qu'une gnome nommée Skye Aldersun tient depuis plus de 10 ans un magasin spécialisé dans les objets magiques. Peut-être pourra-t-elle avoir des informations pour Zelazada. Le magasin de Skye est entièrement fait de pierre basaltique. Une enseigne présentant une série animée et illuminée d'objets bizarres marque le bâtiment. Il s'agit sans aucun doute d'une illusion magique. En s'approchant encore, Zelazada découvre une vitrine ou se côtoient de bien beaux objets, elle remarque encore que le basalte des pierres du magasin est couvert de douzaines voir plus d'inscriptions. Celles-ci quand elles sont compréhensibles semblent des noms haut en couleurs mais dont la signification reste une énigme. Une fois entrée dans l'échoppe, Skye apparaît et vient s'enquérir des besoins de sa cliente potentielle. Malheureusement, Skye ne pourra guère renseigner Zelazada puisqu'elle même, après une carrière d'aventurière, n'est installée finalement que depuis 12 ans à Cauldron. Le nom de Jzadirune lui est familier mais elle n'en dit pas plus que ce que Grigor Shemov avait déjà révélé. Par contre Skye a bien cet excellent chapeau qui vous permet de vous déguiser à la perfection... :

« Il vous irait à ravir, et en plus il ne coûte que 1800 pièces d'or ! ».

Mais le soir tombe et il est temps de rentrer pour Zelazada.

Grigor Shemov arrive peu après midi à la chapelle de Pelor. Sur le parvis se tient Masmaëlle aux aguets des éventuels quémanteurs et nécessiteux. Il explique rapidement à l'adepte le mauvais coup des pièces au Joker. Masmaëlle a tôt fait de découvrir qu'elle aussi a des fausses pièces dans sa bourse. Qu'à cela ne tienne, le barde se propose de les remettre aux autorités et de venir rembourser Masmaëlle... pour le cinquième de leur valeur. Masmaëlle accepte avec joie le service. Après avoir refait la queue et avoir été enfin reçu et avoir touché son dû, Grigor revient à la chapelle de Pelor pour trouver une Masmaëlle sur le départ. Il lui remet l'argent promis et effectue un don de son propre écot sous les yeux approbateurs du père Kristof. Il est temps maintenant pour Grigor Shemov de se ruer à l'auberge afin de répéter le spectacle à donner ce soir.

Masmaëlle s'éloigne quant à elle de son côté vers l'orphelinat de la Rue de la Lanterne. Elle y arrive cette fois ci juste pour l'heure du goûter. C'est une Gretchyn ravie qui l'accueille et qui accepte son aide pour beurrer les tartines des pensionnaires. Dans la conversation qui suit, Masmaëlle apprend que l'orphelinat est tenu grâce à une équipe de cinq personnes : la responsable, une cuisinière, une enseignante, un jardinier et un serviteur. Les enfants ont disparu durant la nuit, cela fait trois nuits maintenant, ils étaient quatre. Aucune porte n'a été forcée, rien n'a été dérobé, personne n'a entendu de bruit. Les enfants, hormis peut-être le prénommé Terrem, étaient tous calmes et n'auraient jamais fait de fugue. Par ailleurs, le lendemain de la disparition, des gardes avec un sergent sont venus fureter et poser des questions à tout le personnel. Hier matin, ce sont deux demi-elfes qui se sont présentés comme des enquêteurs de la Mairie et qui sont venus poser des questions, à elle uniquement cette fois : les noms de ces personnes étaient : Fario Ellegoth & Fellian Shard. L'un était blond l'autre brun. Masmaëlle va ensuite passer un peu de temps à parler aux enfants, mais un seul dit se rappeler d'avoir vu cette nuit là un gnome aux doigts crochus et au nez pointu qui cherchait à le tirer de son lit. Finalement une nouvelle fois la nuit tombe et il est temps de partir : une dernière fois la hobbitte tout en actionnant la lourde serrure de la porte principale s'interroge du manque de traces. Masmaëlle lui demande alors si elle sait d'où viennent les serrures de l'orphelinat.

« Bien sur ! Elles viennent de chez Keygan Ghelve, le gnome serrurier le plus réputé de Cauldron. Et je peux vous dire qu'il m'en a demandé une bonne somme ! ».

Pensive, Masmaëlle laisse la porte se refermer derrière elle et commence à s'éloigner dans les ruelles envahies par l'obscurité.

Finalement après avoir passé toute la journée dans ou à proximité de l'auberge de la Choppe Renversée, Volga n'a rien entendu de bien passionnant. En fin d'après midi, songeuse elle s'est décidée pour un petit tour en ville. Se laissant aller où ses pas la guident elle a perdu la notion du temps. Voilà que la nuit est tombée, brutalement comme toujours à Cauldron.

« Bon, il va falloir songer à rentrer, tient je ne m'étais pas rendu compte que j'étais si près du lac. Mais cette silhouette là devant ce ne serait pas Zelazada par hasard ? ».

Zelazada justement, essaye d'allonger au plus le pas pour quitter ces lieux et retrouver la sûreté de l'auberge lorsqu'une voix toute proche la fait bondir de surprise.

« Hé ! Zelazada , c'est moi Volga ! qu'est-ce que tu fous là dis ? ».

La gnome s'apprête à répondre quand un gémissement rauque, des bruits de coups sourds et des chuchotements menaçants commencent à s'élever d'une ruelle adjacente.

Sur une route parallèle, Masmaëlle est tirée de ses pensées par ces mêmes bruits. N'écoutant que son courage elle se rue vers l'entrée de la ruelle. Elle y découvre deux malandrins qui rouent de coups une silhouette allongée, alors qu'un troisième tranquillement adossé au mur de la maison d'en face vient juste de noter la présence de la prêtresse. Au même moment, deux silhouettes de tailles étrangement dissymétriques surgissent à l'autre extrémité du passage.

« Dégagez ! » lance laconiquement l'homme tandis que ses acolytes arrêtent de s'acharner sur l'homme à terre et observaient les deux extrémités de la ruelle.

« C'est vous qui allez stopper tout de suite ! » répond Masmaëlle en prenant en main le pommeau de son épée scellée dans son fourreau.

« Bon, une dernière fois mêlez vous de vos oignons les fillettes ou on va vous donner une leçon qui ... ».

« A la garde ! Au secours à la garde ! » le cri de Zelazada coupe le voyou dans sa tirade.

« Ok ! vous l'aurez cherché ! » dit l'homme tandis qu'il sort rapidement une épée courte dont la lame blême envoie quelques reflets sinistres. Et il se rue en avant sur Masmaëlle qui libère elle même son épée du fourreau. De l'autre côté, et simultanément, les deux autres ruffians se ruent épées au clair vers Volga et Zelazada. Comme Masmaëlle voit la lame de son adversaire se tendre vers elle, un mouvement léger juste à sa gauche attire son attention et une épée qui n'est pas la sienne vient bloquer la lame ennemie. Un homme vêtu d'une cape sombre se tient à son côté et avançant d'un pas il engage le fer avec l'agresseur de la prêtresse. Il serait trop long de décrire par le menu cette rixe. Il s'avère toutefois que les aventuriers ont le dessus, même si l'un des agresseurs réussit à s'enfuir. Un de ses comparses gît sans vie sur le pavé et un autre s'est rendu. La victime s'était relevée un peu plus tôt, à priori sans gros dommages et se présente comme un prêtre. L'inconnu qui a aidé Masmaëlle à capturer son agresseur est lui bien mal en point, mais vivant. Il se présente en grimaçant de douleur : « Julius Davidov, pour vous servir ».

Mais juste un peu avant qu'une patrouille de la garde n'arrive, une silhouette sombre, de taille moyenne, se redresse sur l'un des toits en surplomb. Avec un petit rire cassant et sans joie, d'une voix haut perchée elle lance : « Vous, les mêle-tout, vous avez eu de la chance cette fois-ci ! N'usez pas votre bonne étoile ! » Avant que quiconque n'esquisse le moindre geste un nuage de brumes enveloppe la silhouette qui disparaît, bondissante, dans la nuit de Cauldron.



La patrouille de la garde prend livraison de l'homme de main prisonnier, qui s'avère être un garde ou pour le moins un milicien (comme l'avait été d'ailleurs le cadavre allongé à l'autre bout de la ruelle). Juste avant de quitter la



zone le sergent remet aux aventuriers un avis de sceau d'arme brisé à présenter le lendemain à l'officier en charge du scellement des armes, derrière l' Hôtel de Ville.

La victime de l'agression décline son identité au groupe. Il s'appelle Rufus Laro et, comme son symbole sacré en pendentif l'atteste, il est un adepte de St Cuthbert. Sa supérieure, Jenya Urikas, l'a envoyé ici afin d'en savoir plus sur les disparitions des enfants. Ces hommes de mains se sont rués sur lui alors que la nuit tombait et après qu'il ait posé des questions dans les environs de l'orphelinat depuis le début de l'après-midi. Rufus propose ensuite aux aventuriers de l'accompagner au temple de St Cuthbert afin de se faire soigner mais aussi afin de voir Jenya. Sur la route du temple il est décidé de faire une halte à la Choppe Renversée afin de manger un morceau mais aussi pour demander à Grigor de se joindre à la troupe. Lorsque le groupe entre dans la Taverne, le barde achève tout juste son spectacle de danse, malheureusement par des figures à l'équilibre bien incertain. C'est un patron un peu revêche qui signifie à l'artiste qu'il ne prolonge pas son contrat, tout du moins pas avant qu'il ait vu un spectacle digne de ce nom aux répétitions. Mis au courant durant un rapide dîner des aventures de la nuit, notre danseur éconduit décide de se joindre à la troupe en route vers le Temple de St Cuthbert.

Dès son arrivée au temple, Rufus s'éloigne pour prévenir Jenya. Celle-ci rejoint, seule, les aventuriers quelques instants plus tard. Brièvement elle indique comment son Eglise est outrée de la lenteur des autorités pour résoudre les séries de disparitions. Après celles des enfants, elle a décidé qu'elle ne resterait pas les bras croisés. Elle s'est donc procuré la liste des disparus auprès des autorités. Ce matin elle a aussi lancé une divination avec l'aide de son dieu afin d'en savoir plus sur cette affaire. Malheureusement les indications qu'elle a reçues ne sont pas très claires. Si les aventuriers sont prêts à apporter leur aide, le temple est lui d'accord pour payer 200 pièces d'or pour chaque disparu retrouvé. Jenya après avoir présenté sa proposition laisse le groupe réfléchir à sa réponse. Elle en profite pour donner des soins miraculeux aux blessés. Finalement, le groupe accepte la proposition. Il se voit alors confier la liste des disparus et une copie transcrite du résultat de la divination du matin. Par ailleurs Jenya se dit prête à les aider en leur procurant des soins voir des potions de soins. Elle est aussi prête, en réponse à une question de Zelazada, à user de son influence pour obtenir une invitation d'une ou deux personnes à l' Université du Cratère Bleu pendant une demi-journée.



Les serrures sont la clé menant à eux. Regardez derrière le rideau, en dessous du chaudron. Prenez garde aux portes avec des dents ! Descendez dans le domaine de malachite, où la vie précieuse est achetée par l'or. Un demi Nain les retient mais pas pour longtemps...

La tête déjà pleine de plans pour le lendemain, il est maintenant temps pour chacun de quitter le temple et d'aller chercher au fond d'un lit un repos bien mérité.

3 - A LA RECHERCHE DES DISPARUS

Au petit matin Zelazada, Volga et Grigor se retrouvent pour leur petit-déjeuner à « La choppe renversée ». Julius ne tarde pas à les rejoindre. Il a lui aussi pris ses quartiers dans cette auberge. Nos quatre amis ont décidé de se lever tôt afin de retourner vers l' Hôtel de Ville et de déclarer leurs sceaux d'armes brisés. Ils retrouveront là bas Masmaëlle qui doit en faire de même.



Leur arrivée matinale devant les portes du bâtiment leur permet d'accéder immédiatement à l'officier en charge des ports d'armes. Celui-ci consulte le document remis par le sergent Krevis ainsi que la demande de Jenya Urikas.

« Bien, bien. » dit-il en copiant les noms des aventuriers sur un parchemin.

« Quel est le nom de votre groupe ? » demande-t-il interrogateur.

« Nous n'avons pas encore réfléchi sur ce point. » répond une Masmaëlle diplomate.

« Et bien je me contenterai de vos patronymes dans ce cas. Voilà, je vous ai rédigé un formulaire de port d'armes non scellées. Il sera valable pour 6 jours et vous permettra de mener à bien la mission qui vous est confiée par l'église de St-Cuthbert. Cependant il faut que vous alliez prendre un rendez-vous à l'accueil afin de faire confirmer l'autorisation par le conseil municipal. Veuillez bien authentifier avec une trace de votre pouce dans ces sceaux je vous prie. »

Les formalités terminées l'homme remet une copie du document à Masmaëlle. Comme les aventuriers s'éloignent vers l'accueil Grigor murmure quelques mots et fait disparaître comme par enchantement l'encre de son pouce, sous l'œil curieux de ses compagnons.

« Pas mal hein ! » s'exclame-t-il ravi de son effet.

A l'accueil, le préposé leur trouve un rendez-vous devant le conseil de Cauldron pour le Samedi suivant, un peu avant midi.

« Ne auriez-vous point ou ze zitue l'échoppe de Keygan Ghelve le zerrurier ? » interroge Zelazada avant de quitter les lieux.

« Pardon ? » réplique l'homme en dressant l'oreille.

« J'ai dit : où est le magasin du serrurier Keygan Ghelve ! » reprend la gnome avec un accent épais.

« Oh ! Ghelve. Oui bien sur c'est au sud-est tout près de l'académie. » répond l'autre.

Nos amis ont en effet décidé de se rendre chez l'homme qu'ils soupçonnent être lié avec les disparitions. En chemin Masmaëlle expose le plan qu'elle a échafaudé pour confondre le serrurier. Elle va lui dire qu'elle dort seule dans l'église de Pelor et qu'elle recherche une bonne serrure pour sécuriser les lieux. Elle espère ainsi attirer les complices de Keygan vers une tentative d'enlèvement de sa propre personne.

C'est en milieu de matinée que les aventuriers arrivent aux abords de l'échoppe du commerçant. Une enseigne au dessus d'une porte solide indique « Serrures Ghelve ». Juste à coté une vitrine occupe le bas d'une petite tourelle qui décore le bâtiment. On peut y voir des serrures de diverses tailles et qualité mais deux tentures empêchent de discerner la pièce au delà. Toutes les fenêtres du lieu sont munies d'épais barreaux et de lourds volets.

Masmaëlle accompagnée de Zelazada pousse la porte de l'échoppe alors que Volga et Julius restent à l'extérieur, prêts à intervenir. Grigor lui s'éloigne pour une course.

Les deux amies entrent dans une pièce dont les murs sont garnis de crochets auxquels pendent des clefs de toutes tailles et formes. Sous leurs pieds un tapis rouge accueille les clients et les guide vers une cheminée et deux fauteuils. Sur la gauche se trouve un comptoir derrière lequel est assis un gnome au visage sévère. Levant la tête, il se déride un peu en voyant une compatriote en la personne de Zelazada.



« Bonjour mesdemoiselles que puis-je faire pour votre service ! » dit-il en descendant de son siège et en abandonnant le travail qui l'occupait.

« Zalut à toi mon cher Hamiheu ! » répond une Zélazada enjouée.

« Mais zet accent est ravizant ! Vous fenez du nord ze suppose ? » s'anime l'autre.

« Tout à fait ! De HighForge en Karamaikoz – Fous connaitez ? » poursuit la gnome.

« Euh pas vraiment en fait mais c'est si bon d'entendre cette diction chantante que nous avons presque perdue ici. De plus ,... »

« Excusez moi » interrompt Masmaëlle « en fait c'est moi qui désire acheter ! »

Le gnome confus interroge alors cette dernière sur ses besoins. Comme la prêtresse explique ceux-ci en évoquant sa peur causée par les disparitions en ville, elle note que son interlocuteur perd soudain un peu de contenance. Insistante, Masmaëlle continue ses explications rendant le commerçant de plus en plus nerveux. Zelazada, aux aguets des réactions de Keygan, voit celui-ci comme animé d'un tic nerveux. Il lance des clins d'œil rapides en direction de la gnome puis du grand rideau rouge qui tombe derrière le comptoir. Comme Zelazada tente en vain de faire comprendre à Masmaëlle ce qu'elle vient de voir, le serrurier murmure en gnome d'une voix effrayée :

« Nous sommes écoutés ! »

La prêtresse qui interprète enfin correctement les indications de sa compagne, part d'un pas décidé vers le rideau en disant :

« Je peux vous montrer dans votre vitrine ce que je cherche ! », et d'un mouvement vif elle écarte la tenture et pénètre dans une autre pièce. Celle-ci donne en effet sur une vitrine sur la droite. A gauche un escalier monte vers une mezzanine située dans la pénombre. Au milieu de la pièce trônent trois gros coffres fermés. Des étagères tapissent le mur d'en face, couvertes d'ustensiles, de serrures, de clefs.

C'est un Keygan affolé qui poursuit presque en courant la jeune prêtresse.

« Mais que venez vous faire là ! Ce n'est pas une pièce publique » s'exclame-t-il.

« Juste un instant, venez je vais vous montrer. » dit Masmaëlle tout en inspectant les lieux de son mieux mais sans rien voir d'anormal.

« D'accord, mais a condition que votre amie nous rejoigne ici. » acquiesce le gnome.

Zelazada rejoint donc la pièce et se met à en faire nonchalamment le tour tandis que la prêtresse accapare l'attention de Keygan Ghelve. Elle finit par murmurer quelques mots accompagnés de gestes des doigts. Elle voit alors apparaître, à ses seuls yeux magiquement aidés, un passage secret dans les lambris sous l'escalier. Lentement elle se tourne vers le serrurier et lui demande :

« Qu'est-ce que ze passage zous votre escalier et où fa-t-il ? »

Pour toute réponse, le gnome, les yeux exorbités par l'angoisse se rencogne près de la vitrine. Juste derrière elle Zelazada entend un léger bruit sur le plancher. Une créature vient d'atterrir sur celui-ci dans une réception impeccable. La magicienne n'a que le temps de fermer les yeux dans une prière avant que la lame d'une rapière effilée ne la frôle. Masmaëlle se saisit quant à elle d'une grosse serrure dans la vitrine. Elle la jette précipitamment vers le carreau mais n'atteint qu'un des barreaux.

« Et zut ! » souffle-t-elle tout en dégainant son épée et en se précipitant à l'aide de son amie.

Pendant ce temps la petite gnome essuie vaillamment les attaques de son agresseur. Celui-ci a la taille d'un humain et la domine largement. Ce n'en est toutefois certainement pas un. Hormis son arme il ne porte qu'un pagne grisâtre de dimension très réduite. Sa peau grise elle aussi est animée par des changements rapides de teintes comme si elle cherchait à s'adapter aux couleurs environnantes. Un missile magique jaillit des doigts de Zelazada faisant reculer le monstre. Mais celui-ci réussit enfin à atteindre de sa lame la magicienne qui gémit de douleur.

A l'extérieur, Julius qui était en train de regarder la vitrine a noté la serrure jetée par Masmaëlle. Voyant des mouvements dans la pièce il se précipite vers l'entrée de l'échoppe et, après un cri en direction d'une Volga qui somnole à l'ombre d'un porche, il pousse la porte tout en dégainant son épée.

Il y a maintenant trop d'adversaires pour la créature qui voit les coups pleuvoir. Sans jamais faire un geste de reddition elle cède petit à petit et s'écroule finalement sans vie sur la pierre froide.

C'est à ce même instant qu'un Grigor à bout de souffle, passe en courant devant Volga qui monte la garde à l'entrée et se jette dans la pièce en déclarant :

« J'ai oublié quelque chose ... Mais que s'est-il passé ici ! »

Après avoir entendu les rapides explications de ses compagnes, le barde se tourne vers Keygan Ghelve, toujours prostré dans un coin de la pièce, et s'exclame en le pointant d'un doigt furieux :



« Vous, qu'avez vous fait des disparus ? Vous allez payer pour vos crimes ! »

Le gnome, tremblant se redresse tout en gémissant :

« Oui j'ai honte de ce que j'ai fait, mais je suis une victime moi aussi ! Ils ont enlevé mon ami Starbrow et ils le retiennent en otage. »

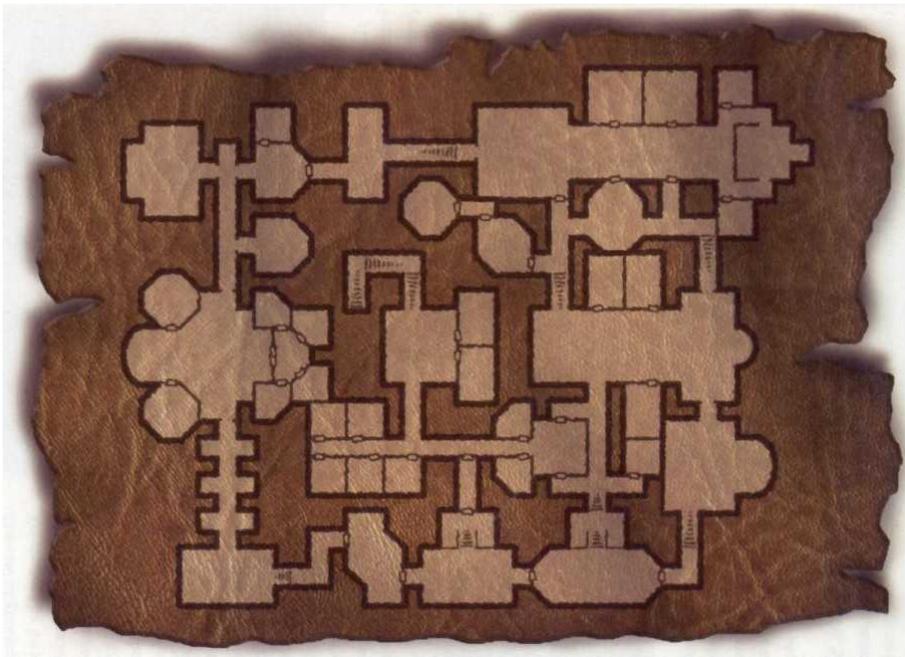
« Qui est ce Starbrow ? » poursuit Grigor un peu calmé.

« Et bien c'est un rat ; mon animal de compagnie... en quelque sorte. » souffle Keygan.

« Quoi ! » rugit le barde « vous avez voué toutes ces victimes innocentes à la mort, ou peut-être pire encore, juste à cause d'un, d'un ... RAT ! »

« Mais ce n'est pas juste un rat. » geint le serrurier, « C'est mon familier ! »

Prenant en considération les demandes de compréhension faites par Zelazada, les aventuriers interrogent en détail Keygan Ghelve. Ils apprennent que la porte dissimulée mène à Jzadirune, l'enclave gnome abandonnée suite à la Disparite. Les Skulks – des créatures des profondeurs telles celle tuée ici même par les aventuriers – et les Creepers – petites pestes encapuchonnées et aux yeux phosphorescents – se sont introduits chez le serrurier par ce passage. Ensuite, menaçant de tuer Starbrow, ils ont demandé à Keygan de réaliser un passe permettant d'ouvrir toutes ses anciennes créations. Il est depuis sous surveillance et rongé par les remords. Il a vu quelques captifs être ramenés et conduits par la porte sous l'escalier mais il ne sait rien d'autre sur leur sort.



Comme on lui demande plus d'informations sur Jzadirune, Keygan explique qu'il n'y est plus jamais descendu depuis son enfance, écoutant ainsi les mises en garde répétées de ses parents. Il ne se souvient plus du tout des lieux. Il propose cependant une carte léguée par son père, mais pour cela Masmaëlle doit lui promettre de lui ramener Starbrow. Il sait qu'il est toujours en vie, piégé dans l'obscurité d'une cage sombre. Comme la prêtresse accepte la requête, le gnome part chercher à l'étage l'objet qu'il ramène précipitamment.

« Il faudrait sans doute demander l'aide de l'église de St-Cuthbert » entame Grigor.

« Oui tu as raison et ... » dit Masmaëlle coupée par le cri du serrurier :

« Non, pas les gardes ! Ils tueront Starbrow ! »

« Oui, et peut-être aussi les autres captifs, ce qui serait plus grave. » renchérit Julius.

Finalement les aventuriers décident d'envoyer Julius vers Jenya Urikas afin de lui expliquer la situation et de voir quel soutien elle peut apporter. Entendant l'histoire, Jenya promet de ne pas faire appel aux autorités de Cauldron avant que deux jours pleins sans nouvelle ne se soient écoulés. Elle fournit ensuite six fioles d'une potion de soins ainsi qu'une baguette ouvragée.

« Elle pourra vous servir à vous éclairer. Prononcez juste le mot 'Brille'. Elle possède encore de l'énergie pour huit usages. » dit la mère supérieure en souhaitant bonne chance à Grigor.

Lorsque Grigor rejoint le magasin il est presque midi. Nos amis décident donc de prendre des forces en vidant la réserve de provisions du serrurier qui fait bonne figure à contre-cœur. Il est maintenant temps de s'aventurer un peu plus bas.

4 - A LA DECOUVERTE DE JZADIRUNE.

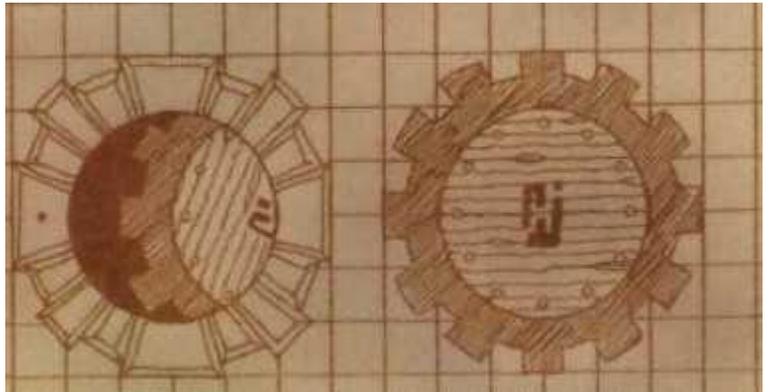
En pressant ici et là quelque points autour du passage sous l'escalier Keygan Ghelve fait s'ouvrir une porte dérobée qui donne sur un escalier plongé dans l'obscurité. Allumant deux lampes nos amis commencent à descendre prudemment. Les marches sont couvertes de poussière et des toiles d'araignées pendent au plafond. Toutefois, des traces de passages répétés sont clairement visibles sur le sol.

Le long du passage des portes-torches vides sont placés de façon régulière. Après deux changements de direction à angle droit, et toujours descendant, les aventuriers s'arrêtent brutalement. Zelazada et Grigor Shemov, qui mènent le cortège, ont fait halte.

« Egoutez ! » murmure Zelazada « Il y a des chans qui parlent en paàs. »

En effet chacun peut maintenant entendre un bruit ininterrompu de murmures et de rires qui monte depuis un endroit situé à quelques mètres plus bas. Grigor entonne une ritournelle répétitive suivi d'un geste qui semble la pousser vers l'avant. Après quelques instants et comme rien ne semble s'être modifié dans le bruit de fond, les aventuriers se décident à descendre.

L'escalier débouche dans une grande salle carrée qu'éclairent maintenant les lumières de nos amis. La pièce a trois de ces murs ornés de grands masques de cuivre représentant des faciès souriants de gnomes. En face d'eux s'ouvre un corridor plongé dans l'obscurité. A gauche deux étranges portes en forme d'engrenage, d'un diamètre de un mètre cinquante environ, se découpent dans la paroi. Un des deux mécanismes est entrouvert et maintenu bloqué par une pierre. Une lueur faible émane de la pièce située derrière l'ouverture.



Pendant que le reste du groupe consulte le plan de Keygan en s'interrogeant sur la marche à suivre, Zelazada fait le tour de la pièce en inspectant de près les masques. Ils sont faits de cuivre et haut de quelques soixante centimètres. On dirait qu'ils ont été collés aux murs. Comme la magicienne arrive devant le masque situé juste à la gauche du corridor, une voix forte retentit faisant bondir de surprise les aventuriers :

« Bienvenue à Jzadirune ! Voyez ses merveilles ! Mais prenez garde vous qui cherchez à la piller ! Nos pièges abondent et nos gardiens veillent ! Derrière chaque porte, Derrière chaque mécanisme ! »

Le message se répète en commun puis en gnome tant que Zelazada se maintient en face du masque et cesse immédiatement si elle s'en éloigne.

Cet intermède semble avoir poussé ses compagnons à prendre une décision. Grigor Shemov et Julius Davidov se sont approchés des portes. Elles sont faites de bois renforcé de fer et décorées de deux grandes runes différentes. Sous ces signes on peut voir une petite cavité géométrique en forme de losange.

« Je ne peux rien faire là dessus. » bougonne Julius dubitatif.

« Zelazada peux-tu déchiffrer ces signes ? » demande Masmaëlle à son amie gnome.

« Ha ! Bien Zuur, ici z'est un chi et zuur zelle ouverte z'est un aâ » répond Zelazada.

La porte entrouverte laisse d'ailleurs aussi apercevoir une armature de fer en forme d'engrenage qui entoure la partie centrale en bois. N'y tenant plus, Grigor demande l'aide de Volga afin de jeter un œil à l'intérieur de la salle faiblement éclairée. Tenant le bras de la guerrière comme une corde de rappel le barde se coule prudemment dans la salle en jetant des coups d'œil furtifs à droite et à gauche.

« Il y a une espèce de baguette au bout brillant au sol et ... aaaahhhh ! » s'exclame le barde tandis qu'il vient de voir un Skulk se détacher du mur à sa gauche et lui saisir le poignet. Volga, surprise, est incapable de retenir son ami qui se fait propulser au centre de la pièce avant d'esquiver de justesse un coup de rapière. Volga se jette à son tour dans la salle pour voir une autre créature se détacher du mur et se ruer à l'attaque. Julius se précipite et se joint au combat. L'affaire est finalement rapidement expédiée, les créatures accumulant les maladroites. Au dernier instant l'une d'elle se saisit d'un objet rond qu'elle sort d'un petit sac attaché à son pagne. La lame du barde la cueille avant quelle n'ait pu en faire usage. Grigor évite même que l'objet ne touche le sol en tombant de la main de son défunt adversaire.

« Cet objet est une Pierre Tonnerre. » Indique Julius en précisant ses effets.

En fouillant les deux agresseurs nos amis trouvent trois autres de ces pierres. Mais à part une petite arbalète et 5 carreaux, ainsi que leur rapière les Skulks ne transportent rien. Grigor, prévoyant, se saisit d'une des arbalètes et des dix carreaux. Inspectant maintenant la pièce en détail, les compagnons ne découvrent que des fragments de meubles brisés et de la poussière. La lueur quant à elle est émise par une « baguette soleil » identifiée par Masmaëlle. Les éléments les plus intrigants de la pièce reste les deux trous d'environ un mètre cinquante qui débouchent directement depuis deux des murs. Des gravats sont disposés de part et d'autre de des ouvertures.

Après de longues dizaines de minutes de conciliabule, les aventuriers décident de repartir vers la salle des masques et de refermer la porte en ôtant la pierre qui la bloque.

« De cette manière nos ennemis seront coincés et nous emprunterons le passage régulier. » conclut Masmaëlle.

Effectivement, aussitôt la pierre enlevée la porte se referme lourdement en roulant sur sa tranche dans un bruit de mécanisme qui s'achève en un claquement sec. Le groupe se dirige alors vers le corridor, Zelazada toujours en tête. D'une prudence de souris la magicienne commence à progresser très, très, très lentement en examinant chaque centimètre carré de pierre environnante. Julius quant à lui se contente d'observer le sol à la recherche d'un éventuel piège. Comme les minutes s'égrènent et que la baguette soleil s'éteint définitivement, à peine dix mètres on été parcourus. Une Masmaëlle quelque peu excédée lance :

« Bon, on y arrivera jamais comme ça, là ! Je vous rappelle que le temps joue contre nous ! Contentons nous de surveiller où nous mettons les pieds et progressons plus vite par Pelor ! »

Armé de ces nouvelles résolutions le groupe découvre un long corridor perpendiculaire. Une angoisse sourde commence à gagner chacun comme s'impose une constatation : Toutes les portes sont du même modèle que les premières, certaines avec d'autres runes certes, mais toutes fermées hermétiquement.

Nos amis sont presque arrivés au fond du second embranchement lorsque le sol semble disparaître brutalement sous les pieds de Zelazada, Julius et Volga. Une Masmaëlle impuissante voit ses compagnons chuter lourdement dans une fosse profonde de trois mètres. Masmaëlle tend son arc vers Volga et parvient à aider celle-ci à s'extraire rapidement de la fosse.

En bas, les yeux ébahis de Zelazada et de Julius découvrent qu'une des parois latérales vient de s'orner de pieux effilés alors que le plancher semble brutalement prendre vie. Dans un geste inutile, Julius lance le grappin et la corde qu'il vient de saisir dans son sac avant de réaliser ce qui va lui arriver.

« Et merdeuuuuuh ! » s'exclame le voleur tandis que le sol les projette lui et la petite magicienne vers un destin pointu.

Heureusement nos amis ont la peau dure ! Alors qu'ils voient une rangée d'épieux sortir également de l'autre mur, ils retrouvent assez d'énergie pour s'extraire de ce piège terrifiant. Juste après le mécanisme se referme dans un mouvement bien huilé qui restitue au sol une apparence des plus normale.

Soignant leurs blessures les victimes se remettent à peine de leurs émotions quand la prêtresse après un moment de concentration déclare :

« Restez tous ici, je vais tenter quelque chose ! Volga tiens moi la main. » demande-t-elle.

Et Masmaëlle s'avance seule sur la zone mortelle. Quelle n'est pas la surprise des aventuriers de la voir finalement lâcher la main de Volga et traverser sans encombre la section piégée.

« Et voilà, c'est bien ce que je pensais ! Il suffit de ne passer qu'un par un les amis ! » déclare la jeune demi-elfe en se retournant vers le mur qui clôt le corridor. Elle marque alors un temps d'arrêt comme un sourire vient fleurir sur ses lèvres.

« Surprenant décidément. » murmure-t-elle pour elle même avant de disparaître en traversant le mur. Ses compagnons interloqués n'en reviennent pas. Julius qui la suivait se retrouve devant un mur qui lui semble aussi solide que celui de sa dernière cellule.

« C'est une illusion ! » lui crie Grigor « Fermes les yeux et traverse ! »

Aussitôt dit aussitôt fait. Bientôt Zelazada franchit en dernier l'entrée pour découvrir une grande salle où des couchettes ont été placées. A cet instant même, un mouvement quasi invisible près du mur proche de la gnome fait bondir à la rescousse une Masmaëlle courageuse. Un Skulk vient d'apparaître. Comme il reste le long du mur, seuls Masmaëlle, Julius et Grigor parviennent à le discerner. C'est cependant suffisant pour qu'ils abattent leur lame dans un bel unisson en ne laissant guère de chance à la créature.

Une fois remis de la surprise les aventuriers découvrent que ce Skulk possède le même équipement que ses acolytes croisés plus tôt. Un grand coffre sans serrure se trouve dans la pièce dont le mur du fond s'orne d'une mosaïque représentant une carte des lieux identique à celle du père de Keygan. Dans le coffre les aventuriers découvrent, parmi divers effets, deux grandes capes et quelques bijoux et objets d'art. Masmaëlle appelle la sagesse de Pelor afin de lui révéler la magie présente ici. Aucun des objets ne s'illumine de la moindre aura. Toutefois les deux portes à engrenages de la salle et l'ouverture menant vers le corridor se parent d'une légère lueur bleutée.

« Bien, il semble que nous soyons coincés ! » murmure Julius dépité en regardant ces deux portes fermées elles aussi.

« Tout n'est pas encore perdu. » dit Masmaëlle

« Suivez moi tous, un par un, jusqu'à la porte 'J' à l'embranchement. » ajoute-telle décidée.

Tout le groupe se retrouve donc face à l'huis hermétiquement clos.

« En s'y mettant tous les trois, nous pouvons la faire tourner ! » souffle la demi-elfe.

Rejointe par Volga et Grigor, les efforts de Masmaëlle et son intuition portent leurs fruits. La porte se met à bouger révélant une ouverture qui s'élargit. Mais un petit clic sinistre arrête net les nos amis qui voient un nuage d'un gaz acide jaillir du mur et les englober. Sous la douleur d'une atroce brûlure chacun lâche la porte. Grigor se jette en arrière dans le couloir en se roulant au sol tandis que Masmaëlle et Volga traversent d'un même bond l'ouverture avant que celle-ci ne se referme sur elles.

Mais les surprises ne sont pas finies car le sol sur lequel elles ont atterri se dérobe sous leurs pieds ! Les deux aventurières constatent avec effroi qu'elles ont affaire au même piège diabolique que celui du corridor précédent.

Pendant ce temps, de l'autre côté un Julius dépité revient en courant avec une pierre dans les mains.

« Eh prenez ça pour bloquer la... Bon un peu tard je crois ! » achève-t-il dans une tentative d'humour désespéré pour Zelazada et Grigor qui sont assis hagards dans le corridor.

Heureusement la prêtresse et la guerrière ont réussi cette fois à s'extraire de la fosse à toute vitesse. Elles se retrouvent au milieu d'un passage dont les deux extrémités sont closes par des portes de Jzadirune. Mais juste dans le mur proche s'ouvre aussi un tunnel d'un mètre cinquante de diamètre, comme une dernière chance. Les deux amies n'hésitent guère et empruntent le boyau armes à la main. Celui-ci s'avère très court et les conduit vers une salle vide. Cependant la nouvelle salle comporte un autre boyau ainsi qu'une porte ornée d'un 'A'. Dans cette porte, sous la rune, une baguette carrée d'une douzaine de centimètres pointe.



« Une clef ! » exultent Masmaëlle et Volga en s'approchant.

En poussant la clef dans son logement un petit clic sec se fait entendre et la porte s'ouvre pour donner à l'intérieur du corridor où leurs compagnons ébahis les voient émerger.

« Il y a un levier dans cette salle ! » dit Masmaëlle « Et nous avons la clef 'A' ! » clame-t-elle fièrement en exhibant l'objet tandis que Zelazada lève un pouce enthousiaste.

Doucement la porte commence à se refermer. Une fois le groupe réuni, le choix de la destination à prendre est posé par Masmaëlle. Mais des râles de douleur empêchent nos amis de se concentrer sur la question.

« Arrgghh ! Je souffre ! Cà brûle Aaahhh ! » gémit sans discontinuer Grigor affalé contre une paroi du corridor.

Masmaëlle, Volga et Zelazada sont quant à elles retournées dans la salle afin d'essayer le levier qui y a été vu. Celui-ci s'avère relié au piège du long couloir attendant. En position basse il semble que la trappe soit verrouillée. Volga et Masmaëlle vérifient toutefois que ce levier n'a aucun effet sur la fosse du petit couloir situé au bout du boyau.

Voyant le peu de considération de ses compagnons pour ses plaintes, le barde se résout enfin à sortir sa fiole de soins puis l'engloutit d'un trait. Malheureusement l'effet du remède est modeste. Cloques et brûlures continuent de tarauder les nerfs de Grigor dont les gémissements redoublent de vigueur.

« Aiiieeee ! j'ai mal ! Laissez moi, j'agonise ... Arrrgggg ! »

« Bon, soit on l'aide, soit je l'achève. » finit par lâcher Julius. Et, joignant le geste à la parole, il sort sa dague et fait sauter le bouchon de sa propre fiole de soins. Avec un regard noir, il tend la potion à Grigor qui remercie le voleur d'un mouvement de tête et se met à boire lentement. Petit à petit les marques qui zébraient la peau du barde s'effacent et une nouvelle vigueur s'installe dans ses yeux. Pendant ce temps Masmaëlle est venue au chevet de Volga, elle aussi affaiblie.

« Mes amis » dit la prêtresse en se retournant « je crois que je vais essayer de prier Pelor afin qu'il me rende un sort de soins pour notre guerrière. »

Après deux heures de méditation, la demi-elfe s'approche à nouveau de Volga pour lui offrir le miracle de son dieu. Après quelques instants, la guerrière redresse la tête et étire ses muscles, rassérénée par l'aide de Masmaëlle.

« Bien, je propose maintenant que nous suivions le second tunnel afin de voir où il mène. » propose la demi-elfe après un sourire à Volga.

Après s'être engagés initialement vers la gauche au premier embranchement du boyau, les aventuriers ne tardent pas à rebrousser chemin et à emprunter finalement le passage de droite. Quelques mètres et ils débouchent dans une grande salle sombre. Dans la faible lumière qu'ils amènent, nos amis discernent une pièce imposante, pavée de marbre et garnie de piliers. Le sol se sépare en plusieurs étages. Un trône est visible dans la pénombre sur le plus haut des niveaux, situé à l'opposé du groupe. Une petite forme assoupie ronfle doucement sur le siège. Zelazada décide de s'approcher et monte lentement des marches qui donnent sur un palier intermédiaire.

Comme elle arrive sur celui-ci, la créature sur le trône se redresse. Regardant droit devant elle, elle murmure doucement en gnome :

« Nous sommes trahis par notre propre magie ! Un à un nous disparaissions. Jzadirune est perdue. Oh quelle tragédie ! Nous maudissons le jour de la Disparite. »

Puis le vieux gnome à la tête couronnée d'un diadème argenté se recroqueville et se rendort, insensible aux appels de Zelazada. Comme cette dernière traduit à ses amis le monologue, un visage de gnome en bas relief qui est situé dans le mur face à la magicienne se met lui aussi à parler, en commun cette fois :

« Si vous sollicitez l'audience du Roi, placez votre plus belle pièce dans ma bouche. »

S'exécutant, la gnome sort un souverain d'or qu'elle pose sur la langue du bas relief. Instantanément la pièce disparaît mais ensuite il ne se passe rien d'autre. Zelazada, rejointe par ses compagnons s'approche du trône pour constater que son occupant semble légèrement translucide. Tendant la main, la magicienne ne rencontre que du vide.

« Il s'agit encore d'une espèce de tour de magie. » conclut-elle à voix haute.

Toutefois, les aventuriers ont détecté quelque chose de bizarre dans le trône lui-même. Après une dizaine de minutes de recherches, Julius finit par découvrir un bouton secret dissimulé le long de l'un des accoudoirs. Comme notre voleur indique sa position aux autres, une Zelazada impatiente se précipite et appuie sur le bouton. Dans un déclic l'un des accoudoirs s'ouvre révélant un logement qui contient des pièces d'or mais aussi deux bâtonnets à la section en losange.

« Et de trois ! » s'exclame Zelazada en exhibant des clefs 'E' et 'N' tandis que Julius rassemble les pièces dans une bourse après en avoir rendue une à la magicienne. Finissant d'inspecter les lieux, les aventuriers trouvent deux portes à rouages, en plus de celle qui mène au corridor piégé emprunté un peu plus tôt par Volga et Masmaëlle. L'un de ces passages porte la rune 'N' et nos amis décident de l'emprunter. Julius ausculte la porte avant d'y introduire l'objet.

« Maudits bâtisseurs gnomes, pas moyen de détecter leurs foutus pièges. » grogne-t-il.

Après un déclic, l'huis s'ouvre en s'éclipsant dans la paroi par une rotation mais sans mauvaise surprise et avec un bruit de mécanique bien huilée. Derrière le seuil s'étend une longue pièce plongée dans l'obscurité. Les lueurs de la lanterne et de la baguette soleil révèle un vaste emplacement vide. Sur la gauche des escaliers mènent sur un palier puis vers deux couloirs à angles droits. Les murs et le sol de l'endroit laissent encore apparaître les traces des objets qui y furent exposés.

« C'était sans doute une galerie d'art. » explique Zelazada à ses compagnons.

Nos amis s'engagent dans le couloir en évitant soigneusement de se trouver à plus d'une personne par dalle pour ne pas être à nouveau précipités dans une fosse. Les deux courts corridors à gauche et à droite se terminent sur les portes circulaires habituelles. La première est décorée d'un 'R' alors que la seconde arbore un 'U'. Volga en profite pour mettre à jour le plan confié par Keygan Ghelve en y annotant chaque porte avec sa lettre. Après un court conciliabule les aventuriers décident de revenir sur leurs pas afin d'explorer les pièces situées au fond du long corridor car ils en ont maintenant les clefs. La porte 'N' révèle une chambre vide où seuls demeurent des vieux coffres, vides eux aussi. En face, la porte 'E' débouche dans une pièce presque à l'identique, si ce n'est qu'une vieille armoire est encore présente ici. Là encore tout a été emporté par les anciens occupants. Toutefois, comme tous inspectent le mur du fond Julius découvre une porte dérobée. Après en avoir actionné le mécanisme, le voleur entre prudemment dans une pièce poussiéreuse et pleine de toiles d'araignées. Le long des murs se trouvent encore des racks d'armes vides. Dans un angle sont entassés trois boucliers et des pièces d'une armure de plaque gnome incomplète.

« J'ai bien l'impression que quelque chose est caché là dessous. » montre une Masmaëlle circonspecte.

« Ok ! Je m'en occupe » répond Julius en s'approchant.

Après avoir examiné avec attention la pile hétéroclite, le voleur s'approche et commence à écarter les objets pour découvrir un coffre fermé d'un cadenas. S'agenouillant, notre héros s'emploie prestement avec des outils qu'il vient de sortir de sa ceinture. Quelques instants plus tard un léger clic ponctue la fin de sa tâche.

« C'est ouvert ! » conclut modestement Julius en soulevant le couvercle.

Nos amis se penchent sur le coffre dont Julius extrait des carreaux d'arbalète, une pierre Tonnerre, deux bâtonnets fumigènes et un grand sac de filet. Toutefois le coffre semble bizarre au voleur qui ne tarde pas à découvrir un double fond. C'est Zelazada qui trouve le petit bouton qui permet de l'ouvrir et qui l'actionne immédiatement pour révéler une baguette finement sculptée et gravée de runes en gnome. Avide, la petite magicienne se saisit de l'objet et le brandit à la lumière.

« Pourrais-tu me la montrer ? » interroge Grigor en cherchant à s'approcher.

« Non. Ch'est une choze magique gnomeuh ! » répond une Zelazada inflexible « Che la kardeuh. »

D'ailleurs la magicienne est parvenue à lire l'écriture qui orne l'objet. En fait, le mot gnome signifiant « Brûle ! ». C'est à un barde un peu dépité qu'elle accepte finalement de murmurer sa découverte.

Pendant cet intermède, une nouvelle issue secrète a été découverte par les autres compagnons. Elle débouche dans un corridor apparemment sans issue.

« Cela sent le chemin de retraite à plein nez ! » s'exclame Masmaëlle en se dirigeant à la suite de Julius vers l'une des extrémités.

« Si je me suis bien repérée sur ce plan » dit Volga « le fond de ce couloir devrait nous ramener à la salle aux masques. » En effet, une porte secrète est rapidement découverte. Comme nos amis débouchent dans la salle aux masques, Masmaëlle, un peu déconfitée, constate :

« On aurait pu s'en douter avant ! Regardez ce passage donne dans un endroit du mur où il n'y avait bizarrement pas de masque accroché. »

Revenant dans le corridor caché, toujours en évitant de peser sur les dalles, Julius et ses compagnons découvrent encore un passage dérobé à l'autre bout. Une fois ouvert celui-ci donne sur une salle qui semble l'antichambre de plusieurs pièces. Quatre portes à rouages sont visibles mais aussi une large double porte d'acier qui occupe le mur du fond. Les vantaux de plus de trois mètres de hauts sont embossés de formes de rouages et de mécanismes et deux gros anneaux ouvragés pendent à moins d'un mètre de hauteur.

« Cha ch'est une belle porteuh gnome, pas frai ! » s'extasie Zelazada ébahie.

« Oui mais on n'y touche pas. » reprend Masmaëlle « Qui sait ce qu'il y a là derrière... »

Par contre deux des portes correspondent à des clefs en possession du groupe. Elles mènent encore une fois à des chambres dont la forme est légèrement différente des précédentes. Comme auparavant ces lieux se montrent complètement vides.

Sur la demande de Zelazada il est accepté de retourner vers la salle du trône afin de la fouiller à nouveau de fond en comble. La magicienne utilise même un sort afin de découvrir d'éventuelles issues dérobées. Mais tout ceci se révèle vain : il semble bien que ce lieu ne contient rien de plus.

Sentant la fatigue gagner, nos amis décident de trouver un peu de repos chez le serrurier. Ils remontent l'escalier pour découvrir une maison plongée dans l'obscurité. La nuit est tombée sur Cauldron et Keygan Ghelve semble couché. Pas pour longtemps toutefois, car quelques instants plus tard une lueur illumine l'escalier alors qu'une voix tremblante questionne :

« Qui est là ? »

« C'est nous Monsieur Ghelve. » répond Masmaëlle.

Dans un soupir de soulagement le gnome finit de descendre l'escalier.

« Oh fait ! » dis Julius en lorgnant la lanterne du serrurier « est-ce qu'il serait possible de vous emprunter votre lanterne pour la suite de notre exploration ? »

« Et est-il aussi possible de manger un morceau ? » ajoute Grigor.

« Et tant que vous y êtes vous n'auriez pas une potion de soins par hasard ? » reprend-il.

Le petit gnome, résigné, accède aux demandes des aventuriers et voit à nouveau disparaître de son garde manger la quasi totalité des provisions de toute une semaine. Comme ses invités repus se détendent sous l'œil noir de leur hôte, Masmaëlle reprend :

« Pour tout vous dire nous avons aussi en projet de prendre un repos bien mérité dans votre magasin... »

« Mais où est Starbrow ? » rétorque Keygan un peu sur la défensive.

« Euh ! plus proche, nous progressons, » élude la prêtresse. « alors vous êtes d'accord ? »

« Et bien, je ne sais pas vous voyez, il y a aussi la Disparite... Vous n'avez rien touché là en bas hein ? »

« Euh, non pas vraiment... »

« Il ne faut absolument pas ramener des objets de Jzadirune chez moi vous savez ! Je ne veux pas être contaminé ! »

Se retournant vers Zelazada, Masmaëlle lui demande de bien vouloir remettre la baguette sur le palier de l'escalier descendant vers Jzadirune. La magicienne quant à elle ne veut pas en entendre parler. La solution finalement choisie par la petite gnome, furibarde, est d'aller dormir avec sa baguette dans l'escalier.

Le lendemain matin, les aventuriers se réveillent reposés sauf Zelazada dont la nuit dans l'escalier a été hachée de réveils intempestifs et angoissants. C'est une magicienne aux yeux cernés et à l'humeur massacrate qui accueille ses compagnons pour descendre à nouveau dans Jzadirune. Avant de reprendre leur exploration nos héros engloutissent toutefois les dernières vivres de Keygan Ghelve.

Après avoir repris la divination de Jenya Urikas, il a été entendu que les aventuriers se dirigeraient vers le bas afin de tenter de trouver l'accès à la forteresse Malachite. Justement, le boyau où ils avaient fait demi-tour semblait justement aller vers le bas... il est donc décidé de l'explorer jusqu'au bout. Reprenant l'exploration là où il l'avait interrompue, Julius, qui ouvre la marche dans le tunnel, ne tarde pas à tomber sur une ouverture vers une grande salle équipée d'une scène éclairée et de fauteuils pour des spectateurs. Le boyau se poursuit encore un peu plus avant et le groupe décide de laisser le théâtre derrière lui et de continuer sa progression.

Quelques mètres plus loin, Julius pénètre seul dans une petite salle. Elle comporte une porte 'U' sur la gauche du boyau dont il émerge. Alors que notre voleur est en train d'inspecter cette porte le sifflement d'une lame le fait se retourner en un éclair. Un homme caméléon presque invisible est déjà en train de tenter de s'échapper via une porte secrète. Comme la créature se glisse au travers de celle-ci, les renforts arrivent à la rescousse. Un Grigor inspiré s'est saisi d'une pierre Tonnerre qu'il lance d'une main experte dans le passage où vient de disparaître le Skulk. Un bruit assourdissant retentit dans la pièce adjacente. Continuant sur leur lancée Julius, Volga et Grigor se jettent à l'assaut de la créature qui semble un court instant désarmée. Le combat est rapide et mortel. L'homme caméléon s'effondre sans vie quelques instants plus tard. La créature semble étrangement translucide, tout en ayant toujours une consistance solide.

« Il aurait peut-être bien la Disparite celui-ci. » murmure Masmaëlle en l'apercevant.

Les aventuriers se rendent alors compte qu'ils ont dans une salle remplie de costumes et de masques de théâtre de toutes sortes. Pendant que ses compagnons fouillent de façon

approfondie les lieux, Zelazada s'est lancée dans une macabre besogne. Armée d'un couteau elle tente de dépecer le Skulk. Malheureusement ses qualités de bouchère sont très médiocres et au final la magicienne ne parvient qu'à se procurer qu'un carré de 20 cm sur 20 cm. Dans l'opération, du sang et des humeurs nauséabondes lui ont sali les mains et jusque les avant bras. Après avoir entouré son trophée dans un carré de tissu prélevé sur un costume, Zelazada le range dans son sac.

Un passage dissimulé débouche dans la salle de théâtre. Cette fois les compagnons décident d'y rentrer. Alors qu'ils y ont fait quelques pas, le rideau de la scène s'ouvre révélant un petit ours qui arrive en trotinant puis se roule en boule au centre. Un narrateur se met à expliquer le contexte en gnome – Zelazada attentive se trouve un siège et s'assoit afin de profiter du spectacle. Grigor, qui ne pipe pas un mot en gnome, s'est quant à lui rendu à la scène où il monte d'un bond lesté. Se plaçant sur le visage le masque de lapin trouvé plus tôt, il sautille et gambade vers les autres acteurs. Il réalise alors que ceux-ci sont légèrement transparents et emporté par son élan passe même au travers de l'un d'entre eux.

« Tu feu bien te pousser Oui ? » gronde une Zelazada excédée par les pitreries du barde.

S'exécutant, Grigor se déplace vers une trappe qu'il vient d'apercevoir sur la scène. D'un geste décidé il saisit celle-ci et la soulève d'un trait. Une espèce de bras terminé de tentacules jaillit tel un ressort et fouette le vide. Surpris le barde laisse retomber la trappe. Après une ou deux secondes d'hésitation notre héros se décide à rouvrir. Cette fois-ci l'appendice qui surgit agrippe fermement le cou de l'homme, lui coupant la respiration. Heureusement Grigor parvient à maintenir la trappe ouverte en s'arc boutant pour résister à la chose qui tente de l'entraîner. Julius et Volga se ruent au secours de leur compagnon dont la couleur passe lentement du rose au pourpre. Heureusement un coup bien placé du voleur fait lâcher prise au monstre. Tandis que Grigor titube en arrière, enfin libre, la trappe se referme à nouveau.

« On n'entend rien ! Faites plus de bruit encore. » lâche une Zelazada captivée par la saynète.

Malgré le danger, nos trois amis ont décidé d'en finir avec ce qui se cache au fond de ce trou. A nouveau Grigor ouvre la trappe mais en prenant garde cette fois. Après plusieurs coups d'épée meurtriers il est clair que le monstre faiblit. Comme la représentation se termine et que Zelazada battant des mains applaudit le conte, ses compagnons ahanants arrivent enfin à occire l'étrange souffleur. Tandis que Grigor se fait soigner par Masmaëlle, un Julius triomphant remonte de dessous la scène une magnifique mandoline, une mince cape de soie noire (taille gnome), un livre ouvragé fermé d'une serrure, une baguette finement sculptée et une clef 'J'.

Emerveillé, Zelazada et Grigor s'approchent.

« Ces objets sont tous magiques sauf la mandoline et la clef. » déclare Grigor après s'être concentré quelques secondes.

« Cette fois ci je garde cette baguette. » ajoute-t-il en direction de la magicienne. « Peux-tu me dire ce qu'il y a d'inscrit dessus s'il te plaît. »

Après avoir murmuré le mot gnome « Cherche » à son compagnon, Zelazada s'octroie le livre et endosse la cape – après que Julius l'ait essayée mais en la trouvant un peu courte.

« Bon je prend aussi la mandoline si personne n'en veut. » conclut Grigor.

Nos amis décident alors de poursuivre plus avant dans un passage qui donne vers une salle attenante au théâtre. Ils débouchent dans un immense espace vide éclairé par d'étranges boules lumineuses qui flottent sous une voûte dans un ballet sans but. La pièce est ornée de grands piliers sculptés représentant des gnomes de toutes professions se juchant sur les épaules les uns des autres jusqu'à atteindre le plafond à quelques quatre mètres de hauteur. Une vasque de plusieurs mètres de diamètre est située juste devant le passage d'où ils arrivent. Une eau limpide jaillit d'un visage de gnome en bas relief et tombe en éclaboussures dans le bassin. Juste à leur droite un petit boyau s'enfonce dans le mur.

Alors que Julius et Grigor s'avancent pour découvrir la salle un peu mieux, un feu nourri de carreaux se déclenche en provenance du fond de la pièce. Julius touché de plein fouet par un carreau, se rencogne vers l'arrière et sort son arc comme Volga. Grigor est en train de se saisir de l'arbalète qu'il a trouvée plus tôt. Masmaëlle, quant à elle, sort son épée et dans un geste de courage se lance à l'attaque des agresseurs qui se cachent derrière des piliers à une vingtaine de mètres. Malheureusement pour notre prêtresse ses amis sont peu adroits et elle doit subir les coups d'épées de deux adversaires acharnés. Volga qui vient de se lancer au secours de son amie est stoppée par une pierre Tonnerre, alors que Julius brise son arc dans un juron.

Pendant ce temps, Zelazada est prise d'une impérieuse envie de se laver les mains, encore dégoulinantes des fluides vitaux de l'homme caméléon qu'elle a tenté d'écorcher. Le comportement de la gnome est bizarre car elle plonge et replonge sans cesse ses bras dans la vasque, se frottant avec minutie à l'aide d'une espèce de morceau de tissu. Elle sort même un couteau afin de chercher sans doute à se nettoyer encore plus efficacement, à s'en arracher la peau.

Enfin, les secours arrivent pour Masmaëlle qui se recule ensanglantée et titubante. Rapidement le combat tourne alors à l'avantage de Julius, Grigor et Volga. Les deux hommes caméléons passant de vie à trépas par la furie vengeresse des lames de nos héros. Masmaëlle quant à elle vient de s'auto administrer un sort de soins afin de refermer ses multiples blessures.

Après avoir retrouvé leur souffle les aventuriers se séparent pour poursuivre leur exploration. Laisant Grigor et Zelazada dans la salle, les trois autres s'introduisent dans un boyau qui débouche dans le mur du fond de la pièce. Prenant tout d'abord à gauche, les compagnons entrent, après quelques méandres, dans une pièce avec quelques couchages mais vide d'occupants. Après une rapide inspection qui ne donne rien nos amis font demi-tour. Reprenant un embranchement inexploré du tunnel ils ne tardent pas à émerger dans la salle de leur premier affrontement avec les Skulks.

« Voilà qui va me permettre de compléter notre plan. » se félicite Volga. « Mais il nous faut terminer notre exploration en suivant ce dernier boyau. » achève-t-elle.

Comme d'habitude c'est Julius qui ouvre la marche. La fin du passage se termine en pente raide, presque verticale, puis s'ouvre dans le sol d'une pièce minuscule. Comme notre voleur y passe la tête en grimant, une lame siffle au dessus de sa tête. Sortant son épée, Julius s'apprête à se défendre contre l'homme caméléon en embuscade. Malheureusement un faux mouvement l'envoi bouler au fond du trou. Masmaëlle, ayant sorti une pierre Tonnerre la lance dans la petite pièce où elle éclate dans un bruit terrible.

« A toi Volga ! Ne le laisse pas récupérer. » lance la demi-elfe à la guerrière qui se rue déjà en avant, épée brandie.

Le combat débute et Volga, bientôt aidée de Julius relevé par Masmaëlle, ne tarde pas à occire leur adversaire. Masmaëlle, qui se penche sur le cadavre, trouve attachée à son cou une petite clef d'argent.

« Bizarre ce garde dans une pièce sans issue, vous ne trouvez pas ? » questionne Julius en commençant à tapoter sur les parois. Les compagnons ne tardent pas à découvrir une nouvelle porte secrète. Cependant, au moment de l'ouvrir un cri étouffé leur parvient depuis le tunnel.

« Ohé , Ohé ! vous êtes là ? » questionne la voix de Grigor.

« Bon, je vais les chercher. » lâche Masmaëlle « Attendez nous ! »

La demi-elfe retrouve le barde et la magicienne laissés en arrière dans la pièce aux lumières dansantes. Grigor exhibe fièrement une petite boîte ouvragée et décorée de lapis-lazuli.

« Regardez ça ! C'est une boîte à musique. Pas mal non ? »

« Oui c'est bien mais d'où vient-elle ? » interroge Masmaëlle.

« Et bien elle était dissimulée sous ses gravats en fait. » répond Zelazada.

« Nous aussi nous avons trouvé quelque chose par là. Suivez moi ! » reprend la prêtresse.

Quelques instants plus tard, le groupe, à nouveau rassemblé, découvre derrière le mur coulissant une pièce plongée dans l'obscurité. La lanterne éclaire un gros coffre de bois renforcé de ferronnerie sur lequel est posé un objet recouvert d'une couverture noire.

« Bizarre, bizarre... » murmure la prêtresse « il s'agit peut-être d'un piège ! »

« Oui tu as raison, peut-être une cage avec un de ces oiseaux au regard mortel. » acquiesce Julius. « Tu entends ces bruits qui viennent de là dessous ? »

« Soyons prud... mais que fais tu Grigor ? » reprend la demi-elfe.

« Ben pardi ! je vais enlever ce drap pour voir ce qu'il y a dessous. » répond le barde qui joignant le geste à la parole se saisit du morceau de tissu et l'ôte d'un coup sec. Masmaëlle et Julius, interloqués, se sont couverts les yeux de leurs mains avec un cri d'angoisse.

« Et bien on dirait bien que tu as faim toi. » poursuit Grigor après une courte seconde de silence.

« C'est pas lui ! C'est moi qui a faim ! » grommelle en écho une grosse voix. « Et personne ne doit toucher à cette cage d'abord. »

Découvrant leurs yeux, le voleur et la prêtresse constatent ébahis que le coffre s'est légèrement transformé. Deux bras musculeux ont jailli de ses flancs. Sur sa façade, des yeux et une très large bouche dentue sont maintenant visibles. Les trois autres sont eux aussi bouche bée devant l'improbable créature.



« Je ne veux pas la cage mais juste le rat qui est à l'intérieur. » tente de négocier Grigor.

« Tom doit garder le mulot pour avoir à manger. Pas touche sinon... » grogne le coffre.

« Tom, et si nous te donnions à manger du Skulk, tu serais d'accord ? » reprend Masmaëlle.

« Tom est justement l'employé des hommes caméléons et de leur chef Kazmojen... d'un autre côté ils ne donnent pas de la bonne viande à Tom. Tom lui il aime le bœuf, juste un peu cuit. D'accord pour rendre le rat mais pas pour du Skulk, beurk ! Tom veut deux kilos de bon steak cuit bleu. »

« Marché conclu Tom ! » triomphe Masmaëlle sous les yeux surpris des autres.

« Mais où vas-tu trouver ce qu'il demande ? » s'étonne Volga.

« Et bien je crois que Keygan Ghelve va encore devoir consentir un petit sacrifice... » répond la prêtresse avec un clin d'œil « Après tout il s'agit de son familier. »

Pendant que ses amis restent à faire la conversation à Tom, Masmaëlle remonte chez le serrurier par le chemin le plus court. La matinée est déjà bien avancée et c'est un gnome inquisiteur qui se tient devant la demi-elfe :

« Qu'est-ce que vous êtes venu chercher ? Vous avez retrouvé Starbrow ? »

« Oui ! ... Enfin ... retrouvé, mais pas libéré. J'ai besoin d'un bon gros steak voyez-vous. »

« Vous avez encore faim ! Mais çà fait pas deux heures que vous et vos amis m'avez vidé mes placards. » gémit Keygan.

« Ce n'est pas pour moi. Si vous voulez revoir votre satané rat je vous conseille de me trouver cette viande de bœuf au plus vite. Ah oui, et une grande poêle aussi ! »

Estomaqué et doutant de la santé mentale de son invitée le petit gnome s'exécute toutefois, ramenant après plus d'une heure une énorme cuisse de bœuf des marais.

« Ca m'a coûté une fortune ! » continue-t-il de se plaindre alors que Masmaëlle découpe un épais steak et le met à cuire.

En bas, les autres ont eu tout le loisir de faire le tour de la pièce et d'y découvrir deux portes dont malheureusement ils n'ont pas les clefs. En faisant un peu plus la conversation à Tom ils ont aussi appris que la clef pour aller plus loin et descendre vers Malachite serait en la possession d'un certain « Uya Tib ». Cette créature ne serait ni un Skulk ni un Creeper et résiderait quelque part dans Jzadirune.

En ce qui concerne les enfants et les autres disparus, Tom ne les a jamais vus conduits dans cette pièce. Il met aussi en garde les compagnons contre un de ses congénères employé par Kazmojen et vivant dans Malachite :

« Il s'appelle Jim et c'est un vrai psychopathe ! Méfiez vous de lui... mais cette odeur délicieuse, ce ne serait pas... »

« Et oui c'est bien cela ! Le steak de monsieur est servi ! » s'exclame Masmaëlle en entrant dans la pièce avec une énorme poêle fumante à la main.

« Tu auras le steak si tu nous laisses sortir la cage de la salle Tom. » poursuit-elle.

« D'accord, le rongeur est à vous les amis. » conclut l'autre avec un sourire de fauve.

« Et comment on ouvre la cage au fait ? » questionne la prêtresse.

« Ben pardi ! avec la petite clef argentée que vous avez autour de votre cou. » dit Tom.

« Et mais bien sûr... avec la clef. » murmure pour elle même Masmaëlle.

Le petit rat est bientôt libre. Il semble remercier les aventuriers de ses yeux rieurs. Il est décidé de le ramener immédiatement à son propriétaire. Quelques minutes plus tard nos héros assistent aux retrouvailles émouvantes du gnome et de son familier.

« Personne n'aurait un petit creux par hasard ? » minaude Zelazada en humant l'air et en déclenchant un raidissement de la nuque de Keygan.

Les ressources du groupe étant au plus bas et la ville juste derrière la porte du magasin, nos amis décident de se renforcer quelque peu avant de retourner affronter Jzadirune.

« Laissez moi deux heures afin de passer voir mon supérieur et aussi de tenir Jenya au courant de nos progrès. » lance Masmaëlle en sortant de l'échoppe et en emportant à tout hasard l'arc brisé de Julius.

« Moi et Julius nous allons voir si nous ne pouvons pas retrouver quelques munitions et des fournitures utiles. » poursuit Volga en quittant elle aussi les lieux avec son ami voleur.

« Bon, puisque c'est quartier libre je vais faire un tour moi aussi ! » conclue Grigor.

Zelazada reste donc seule en tête à tête avec Keygan Ghelve qui accepte (mais a-t-il le choix ?) de déjeuner avec la petite gnome.

Lors de son passage à la chapelle de Pelor, Masmaëlle constate que le Père Kristof est absent. Son supérieur est à la réunion hebdomadaire des dignitaires des cultes de Cauldron. Elle confie donc quelques informations rapides sur la situation au plus jeune de ses deux collègues (dont elle ne parvient pas à se rappeler le nom) et lui demande de mettre au courant le Père Kristof à son retour. Après une courte prière la jeune demi-elfe quitte les lieux. Le temps est clément, pas de pluie à l'horizon et l'air est agréablement chaud en ce début d'après midi de fin d'automne. Bref, idéal pour une longue marche rapide vers le temple de St Cuthbert.

Lorsque la prêtresse demande à voir Jenya Urikas, on lui apprend qu'elle est présente. On ne tarde pas à introduire Masmaëlle auprès d'une Jenya impatiente d'en savoir plus. Comme Masmaëlle s'étonne de sa présence alors qu'une réunion des cultes est en cours, la Mère Supérieure explique qu'elle n'est pas la responsable de son église mais que Sarcem Delasharn, le Grand-Prêtre siège dans les instances officielles.

Jenya, mise au courant du rôle de Keygan Ghelve, se montre inflexible sur le fait de faire passer devant la justice de la ville ce lâche complice des kidnappeurs. Toutefois, sur les conseils de sa jeune collègue, elle accepte de ne pas envoyer de suite la milice mais de se contenter de faire surveiller le serrurier par des acolytes afin qu'il n'échappe pas à son jugement .

« J'ai deux requêtes d'importance à vous faire, Mère Supérieure. » commence Masmaëlle.

« Un de mes compagnons a brisé cet arc, pensez-vous pouvoir le réparer rapidement ? Par ailleurs, nous avons fortement puisé dans nos ressources et nous aurions besoin de votre soutien afin d'améliorer nos chances de survie lors de notre prochaine descente dans Jzadirune. »

Après quelques minutes de réflexion, les yeux bleus de Jenya semblant fixer un point lointain, la Mère Supérieure se lève :

« Donnez moi cet arc, nous allons voir dans le temple si quelqu'un peut le réparer. Quant à moi, je vais aller quérir de quoi vous assister. »

La jeune demi-elfe est laissée seule durant de longues minutes dans le bureau de la mère Supérieure. Celle-ci réapparaît enfin avec dans les mains une boîte allongée et décorée de symboles de St Cuthbert. Ouvrant l'étui, elle en extrait une baguette mince et ouvragée entourée d'enjolivures dorées :

« Voici un objet qui contient le pouvoir de soigner légèrement, jusqu'à 9 reprises, des créatures. Toutefois il te faudra en l'utilisant accepter de louer notre St Cuthbert adoré en employant cette prière : Que la gloire de St Cuthbert ferme les plaies des justes ! »

Après avoir chaudement remercié Jenya, qui insiste sur la nécessité que cet objet soit ramené ensuite au temple, la demie-elfe se remet en route vers la boutique de Keygan.

Pendant ce temps, Volga et Julius ont trouvé un magasin d'armes équipé d'une forge. Les lieux appartiennent à la famille Lathenmire comme le souligne une grande enseigne ouvragée où figure aussi une croix de fer forgé croisée d'une hache et d'une épée. Entrant dans les lieux, nos deux amis se dirigent vers le marchand derrière lequel une grande porte laisse apercevoir une forge et des forgerons en plein travail.

« Nous souhaiterions savoir si vous vendez des arcs. » demande Julius à l'homme.

« Mais bien sûr. Ce n'est toutefois pas notre spécialité. Suivez moi » répond le gaillard en les précédant vers le fond de la pièce. En effet ici sont exposés quelques arcs, arbalètes, flèches et carreaux. Julius a l'œil particulièrement attiré vers un très bel arc court de bois noir et aux formes épurées. L'objet est exposé dans une vitrine protégée de barreaux.

« Combien pour cet arc là mon brave ? » entame notre voleur en désignant l'arme convoitée.

« Monsieur a du goût, cet arc composite est de facture elfique. Pour 650 souverains il est à vous. » répond l'autre avec une certaine gourmandise dans la voix.

Voyant notre ami qui a du mal à retrouver une contenance qui vient de le quitter dans un grand moment de solitude, le marchand s'éclaircit un peu la gorge et reprend d'un ton beaucoup moins cordial :

« Mais nous pouvons aussi trouver des produits pour des budgets plus serrés. Vous pensiez investir combien exactement ? »

Finalement la négociation s'entame, y compris avec Volga. En échange d'une arbalète et de quelques pièces d'or les deux comparses sortent finalement de l'armurerie avec des nouvelles flèches et un arc court standard mais en parfait état. Comme il leur reste pas mal de temps devant

eux ils décident de poursuivre leurs emplettes en se rendant dans un bazar à l'enseigne de 'Chez Zanathor'. L'homme qui les reçoit se balance nonchalamment dans un fauteuil. Gouailleur en diable, le marchand leur explique qu'il les a tout de suite repérés comme des aventuriers en recherche d'équipement. Lui même d'ailleurs a aussi connu des aventures extraordinaires. Il a vu de ses yeux le Morloch du lac et même que ... Mais il finit par être interrompu là par nos deux amis pressés. Encore une fois les marchandages vont bon train mais un accord finit par être trouvé pour deux cordes de soies et onze bougies.

« A bientôt mes amis. Et rappelez vous que l'on trouve de tout chez Zanathor ! » conclut l'autre en empochant les Souverains. Il n'a pas quitté son fauteuil un seul instant et fait amener la commande par un commis qui était assis le long d'un des murs du magasin.

Grigor Shemov s'est contenté de déambuler dans les environs de la serrurerie en étanchant sa soif et en discutant avec quelques uns des clients. Malheureusement, personne n'a pu lui indiquer où trouver un ou d'autres bardes. Tant pis, ce sera pour la prochaine fois.

Quand tous nos compagnons se retrouvent chez Keygan, ils y découvrent un serrurier encore plus nerveux qu'auparavant. Le petit gnome n'arrête pas de lancer des regards inquiets vers Zelazada mais ne pipe mot. Masmaëlle l'avertit que sa présence en ville est requise pour les prochains jours car il devra s'expliquer devant la Justice. Elle lui promet aussi d'apporter un témoignage positif sur l'aide qu'il a apportée aux aventuriers. Le gnome, cette fois ci complètement démoralisé, se contente d'un sourire forcé. La prêtresse en profite pour ajouter que la boutique est maintenant sous surveillance et qu'on ne laissera pas son propriétaire la quitter. Il est maintenant temps pour le groupe de se ré-engager une nouvelle fois dans Jzadirune.

Après être revenu à la salle des masques, les aventuriers décident d'ouvrir la porte marquée d'un 'J' à l'aide d'une de leurs clefs gnomes. La pièce qu'il découvre est vide et poussiéreuse. Seuls se trouvent encore ici des couchages à moitié décomposés et des coffres de lit ensevelis sous les toiles d'araignées. En fouillant les lieux nos amis ne trouvent finalement parmi les loques qu'un antique tabard blanc orné d'un rouage doré et d'une étoile à sept branches, symboles de Jzadirune.

Ressortant de cet endroit, le groupe ouvre l'accès à la salle attenante et entre dans le tunnel inexploré situé à la gauche, dans l'espoir d'accéder à l'accès à la forteresse Malachite qu'ils pensent avoir identifié grâce au plan et aux indications de Tom le Mimique. Après une trentaine de mètres dans le boyau, Julius, qui mène le groupe, se trouve devant un embranchement en T. Il est clair que la salle visée est maintenant derrière eux. Hésitant le groupe finit par opter pour la voie de gauche. Une dizaine de mètres encore et le tunnel, après un brusque tournant vers la gauche, débouche dans une salle obscure qu'éclaire très faiblement la lanterne de Julius.

Comme le voleur se décide à entrer dans la longue pièce face à lui, il se dématérialise devant les yeux ébahis de Grigor.

« Julius ! » lance le barde d'un ton angoissé en stoppant net.

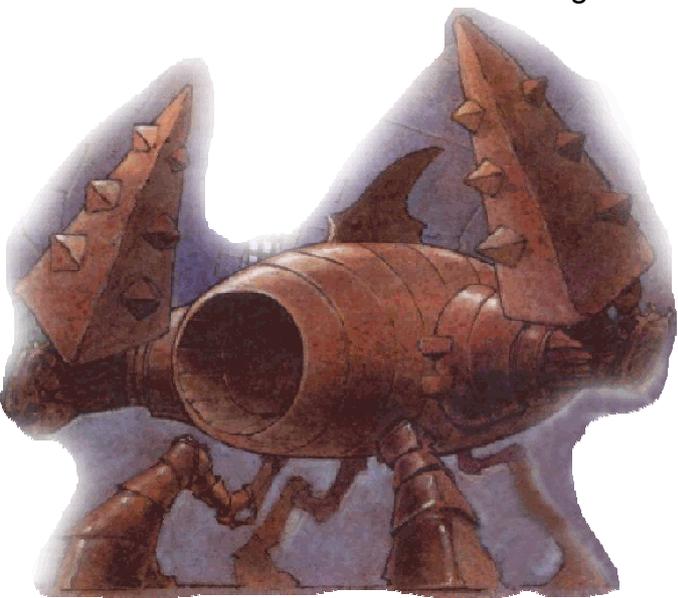
« Oui qu'y a-t-il ? » répond la voix de l'interpellé, toute proche mais surgissant du vide.

« Mais ça alors il est invisible ma parole. » Et Grigor entre lui aussi et disparaît un court instant aux yeux de ses compagnons avant de ré-apparaître peu après le long du mur de droite, sur un tas de gravats.

C'est au tour de Zelazada de pénétrer dans les lieux puis de réapparaître un peu devant son compagnon. Mais une voix grinçante, sortie de nulle part résonne alors dans l'air :

« Taral Yan Ziggek ! » dit-elle avec application.

« Tue les intrus ! » songe Zelazada, reconnaissant sa langue. Puis un grincement mécanique surgit tout proche devant elle. Après une ou deux interminables secondes la petite gnome voit apparaître surgie de nulle part une créature très étrange. Elle semble entièrement recouverte d'une armure métallique hermétique. Elle est juchée sur quatre jambes courtes et son corps cylindrique s'ouvre sur une espèce de bouche ronde et obscure. En guise de bras le monstre possède deux espèces de membres coniques hérissés d'ergots triangulaires. Alors que bouches bées Grigor, Volga et un Julius toujours invisible examinent la chose, celle-ci se met à faire tourner ses appendices supérieurs et à avancer sur la magicienne. Dans un bon instinctif, Zelazada plonge au sol sur sa gauche et s'estompe instantanément, laissant Grigor face au monstre qui se rue irrémédiablement vers lui. Le combat s'engage entre le barde et son agresseur mécanique. Il ne fait pas l'ombre d'un doute



que notre héros est en bien mauvaise position.

Mais un babillage de voix gnomes s'élève à nouveau dans le fond de la salle, poussant Julius à s'éloigner vers cette zone. Tapant au hasard devant lui avec son épée il pourfend le vide, réapparaissant parfois dans certains coins de cette salle décidément étrange. Heureusement pour Grigor, Volga et Masmaëlle sont venues à sa rescousse et tentent de bloquer les jambes de la machine infernale à l'aide d'une corde de soie. Un court instant l'espoir submerge le barde quand il voit la chose face à lui ralentir et stopper tout mouvement. Mais un faible cliquetis résiduel continue de sourdre des entrailles du monstre et il repart bientôt de plus belle, rompant la corde de soie telle un vulgaire fil de couturière et à peine gêné par les coups portés sur sa carapace de métal..

Pendant tout ce temps la voix de Zelazada, toujours invisible, vocifère une litanie de mots incompréhensibles. C'est alors qu'un cri terrible est émis par la créature, ébranlant les nerfs de ceux qui lui font face et faisant crisser douloureusement jusqu'aux os de nos héros. Masmaëlle face à la chose semble stupéfaite et n'esquisse pas le moindre geste, comme sonnée. Cependant, la créature continue de se colleter avec un Grigor ensanglanté et qui ne parvient pas à s'esquiver. La seconde suivante le jeune homme s'écroule inconscient sur les gravats. Heureusement la machine est à nouveau brusquement inerte, laissant Masmaëlle soigner son compagnon qui revient à lui rapidement.

« Cette chose est diabolique. Esquivons nous dans la zone où l'on devient invisible. » crie la prêtresse à Grigor, Julius et Volga. Profitant du manque de réaction de l'adversaire tout le groupe s'esquive et disparaît à quelques pas d'un monstre désorienté qui tente de frapper au hasard.

« C'est une machine gnome que l'on appelle un Automaton tunnelier et qui marche sur des ordres à la voix. » murmure la voix de Zelazada toute proche.

« Il me semble qu'elle réagit un peu au mot 'Arrêt' mais ce n'est pas suffisant. J'ai essayé des tas de choses mais rien ne fonctionne. » achève la gnome tout en évitant un coup de l'Automaton qui frappe au jugé.

« Tu pourrais essayer un truc du genre 'vite', voire même 'immédiat' » souffle Volga en tentant de se couler hors de portée du monstre.

Comme Zelazada reprend ses tirades, un brusque hoquet semble agiter la créature qui cesse brutalement tout cliquetis pour se figer là dans sa dernière posture, telle une inoffensive statue.

« Bingo ! 'Arrêt Immédiat' en gnome arrête ce machin » exulte la magicienne.

Soulagés nos amis reprennent leur souffle et après un court conciliabule décident d'emprunter un passage sur la gauche qui mène vers des escaliers qui montent, plutôt que d'aller tenter d'ouvrir la porte marquée d'un 'J' qui se situe sur la droite. Quant au tunnel qui s'ouvre au fond de la salle, personne n'envisage même de s'en approcher.

Quelques mètres plus loin, en montant les marches, une lumière naturelle et des gazouillis d'oiseaux sont discernables vers l'avant. Le corridor débouche dans un grand espace arboré et naturel, il semble même que l'on discerne le ciel là haut ! Après la surprise initiale, les aventuriers réalisent qu'il s'agit encore ici d'une illusion très sophistiquée et puissante. Un passage s'ouvre au fond de la clairière et donne sur une gigantesque pièce plongée dans le noir. A gauche, un tunnel perce le mur. Nos héros se mettent immédiatement à inspecter le mur de droite et comme espéré ils finissent par faire pivoter une porte dérobée qui mène à une petite salle. Deux portes à engrenages y sont visibles, l'une ornée d'un 'R' et l'autre d'un 'D'.

« Et zut, Encore refaits ! » maugrée Masmaëlle « Nous n'avons pas la clef 'D'. »

« Nous devrions prendre quelque repos et un bon repas avant d'aller plus loin. » déclare Grigor, toujours marqué par la lutte avec l'Automaton.

« Tu as raison, mais nous pourrions juste avant aller ouvrir la porte 'J' que nous avons vue dans la salle au bout de l'escalier. C'est à deux pas. » reprend Masmaëlle.

Ainsi en est-il décidé. Rebroussant chemin nos héros quittent la salle aux arbres et se retrouvent devant la porte. Julius ouvre celle-ci de sa clef et éclaire de sa lanterne une salle plongée dans l'obscurité. Le sol est constellé d'éclats de verre et de céramique. Il s'agit sans doute d'un ancien atelier de soufflage de verre comme l'attestent un four et quelques outils laissés à l'abandon. Les meubles de la pièce ont eux-aussi été renversés, endommagés ou déplacés. Quelques-uns sont empilés le long du mur immédiatement sur leur droite.

Nos amis commencent à rentrer et à se déployer dans la pièce quand soudain un cri de douleur de Julius fait sursauter ses compagnons. Une souffrance aiguë vient de tarauder le bas de la colonne vertébrale du voleur, lui coupant le souffle. Comme il se retourne, il se retrouve face à ses agresseurs. Deux petites créatures humanoïdes ricanantes, enfouies dans des cape et armée de dagues, se tiennent devant lui.

« J'aurai pourtant juré qu'il n'y avait rien ici il y a une seconde. » songe Julius troublé.

Les monstres sont encapuchonnés et dans la noirceur sous ce capuchon on ne peut deviner que deux halos luminescents et blanchâtres. Ils semblent chercher à éviter la lumière de la lanterne tenue par Julius tout en jouant avec les ombres créées. Comme chacun des héros sort son arme, une voix glaciale et sifflante s'élève de derrière une espèce d'antique fauteuil, tout proche de Masmaëlle :

« Que venez vous faire dans le domaine de Yuathyb ? »

Le fauteuil pivote alors dans un grincement, révélant une créature à la forme et à la taille d'un humain. Une robe noire à capuche la couvre toute entière en ne laissant voir que deux yeux phosphorescents aux prunelles grenats. Le phénomène le plus frappant est son espèce de transparence qui permet de discerner le dossier du siège où il s'adosse.

« Evitez de me mettre vos lumières en pleine figure s'il vous plaît » reprend Yuathyb alors que chacun s'observe en chien de faïence.

« Que faites vous dans ce lieu ? » interroge Masmaëlle.



« Ceci est mon domaine depuis bien des années. Après que les gnomes soient partis je suis venu d'en bas. »

« Connais-tu la forteresse Malachite et peux-tu nous procurer une clef pour nous y rendre » continue la prêtresse.

« Il se peut que je puisse répondre à certaines de vos questions ... mais contre quoi ? » reprend d'une voix douce et ironique Yuathyb. Il explique alors qu'il souffre d'une espèce de maladie qui le rend de plus en plus transparent. C'est à Jzadirune qu'il a été contaminé mais il n'en sait pas plus.

« Nous ne pouvons te soigner créature des profondeurs ! » reprend Masmaëlle.

Une tension palpable commence à s'installer entre les deux partis comme les secondes s'égrènent mais Yuathyb recommence à parler :

« J'y suis ! Figurez-vous qu'une créature affamée et dangereuse fait un mauvais parti à mes Creepers - oui ! oui ! ce sont ces petites créatures encapuchonnées et peu fiables qui ont si malencontreusement blessé votre compagnon -. Bref, la bête s'est réfugiée dans une salle que mes serviteurs ont barricadée. Si vous me ramenez la preuve de sa mort, disons ses tentacules, alors je pourrai accéder à votre demande! »

Après une discussion avec ses amis, la demi-elfe se tourne vers Yuathyb :

« Et bien d'accord ! Mais auparavant ils nous faut prendre un peu de repos. Nous reviendrons dans quelques heures. »

De retour dans la salle arborée, nos compagnons réalisent que leurs vivres sont au plus bas. Il faut aussi aller nourrir Tom se souvient Masmaëlle. Il est donc décidé de remonter jusque chez Keygan. Notant de loin la présence d'une porte à engrenage, Masmaëlle s'en approche. Elle est fermée mais apparaît clairement, encadrée de lierres et de mousses illusoires. La porte est peinte d'une lettre 'D'.

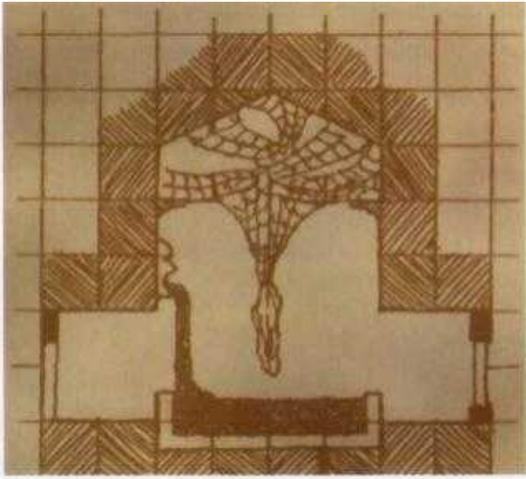
« Bon, je crois qu'il va nous falloir repartir par le tunnel que nous avons pris plus tôt. » soupire la prêtresse.

Après être remontés chez Keygan et avoir pris une nouvelle fois un bon repas au compte du maître des lieux il est décidé de retourner vers la salle clairière afin d'y faire campement. Un court crochet a été fait afin d'amener un steak à Tom.

Avant de se coucher Masmaëlle et Grigor décident d'explorer rapidement la grande salle attenante. Dans la faible lueur qu'ils apportent, ils découvrent une immense salle de banquet ou de réfectoire. Les meubles sont abîmés et épars, depuis longtemps sans utilité. Quatre portes à engrenages se répartissent sur les murs latéraux, mais elles sont fermées. Au fond nos amis rentrent dans une pièce qui manifestement fût un vaste lieu d'aisance. Bien que l'endroit soit depuis longtemps inusité, une odeur aigre continue de flotter. Là encore deux portes fermées sont découvertes dans le couloir menant aux latrines. L'une d'elle est toutefois marquée d'un 'A' et Masmaëlle sort la clef appropriée et ouvre.

La lanterne éclaire une petite salle dont le sol est percé, le long du mur opposé, d'un boyau d'un mètre cinquante. Des effluves nauséabondes envahissent les narines de nos deux compères comme ils notent la présence d'une forme verdâtre et vermiforme sur la gauche. Masmaëlle décide de retirer la clef et de s'éloigner, la porte se refermant lentement derrière eux.

De retour dans la salle de banquet, nos amis y trouvent également une porte avec une serrure 'J'. Là encore la curiosité est la plus forte et ils décident d'actionner le mécanisme. L'ouverture révèle ce qui semble une salle d'eau pavée de marbre bleu et équipée d'une piscine ovale où s'écoule un jet d'eau claire surgi de l'habituelle tête de gnome sculptée. Moins conventionnelles sont les grandes toiles d'araignées qui tapissent la niche du plafond au dessus du bassin. Des entrelacs de fils soutiennent un cocon de forme sinistrement humanoïde qui pend du plafond au dessus du bassin. Ici encore la prudence est de mise pour les éclaireurs qui referment et rejoignent leurs compagnons pour un repos bien mérité.



La nuit semble être tombée dans la salle magique et c'est sous un ciel étoilé et dans les murmures et les bruits nocturnes d'une forêt que nos compagnons s'endorment sous la garde d'un des leurs.

Après le réveil et quelques prières, Masmaëlle soigne les blessures de Grigor et Julius. Les compagnons discutent ensuite les options qu'ils ont pour leur proche entretien avec Yuathyb. Au final, il est décidé que l'on ne doit pas faire confiance à cette créature. Il lui sera donc proposé qu'en échange de la clef nos amis le laissent en paix et s'occupent de son encombrant allié Kazmojen. C'est à cet instant qu'un cri aiguë de Zelazada fait se retourner ses compagnons :

« Regardez ma main droite ! On dirait qu'elle devient transparente ! »

En effet les autres constate le phénomène sans aucun doute possible. Quelle n'est pas la surprise de Grigor de constater que lui aussi peut discerner légèrement le sol au travers de sa propre main droite qui tient celle de son amie magicienne.

« J'ai bien peur qu'il ne s'agisse de la Disparite. » énonce Masmaëlle dans un silence inquiet. « Il est vrai que vous avez tous les deux utilisé des baguettes trouvées dans Jzadirune. »

Ne trouvant rien de mieux à faire nos amis se mettent en route vers la résidence de celui qui se dit le maître des lieux.

« Et bien toujours prêt à honorer votre contrat ? » susurre un Yuathyb mielleux à l'arrivée des compagnons dans son antre.

« Nous avons eu une meilleure idée » réplique Masmaëlle avant d'exposer le nouvel accord souhaité par nos héros.

Arrivé à ce stade, Yuathyb commence à se crispier et demande aux aventuriers de bien vouloir reconsidérer leur position, sinon... La tension entre les compagnons et la maléfique créature grimpe encore... Brutalement, les lames sortent des fourreaux comme Yuathyb dans un geste menaçant tourne son fauteuil vers les aventuriers et sort une épée dégoulinante d'un liquide poisseux tandis que quatre Creepers se ruent à l'attaque sur un signe de leur maître.

Le sinistre personnage et ses âmes damnées s'avèrent incroyablement rapides et difficiles à discerner. Ils s'estompent dans les ombres avec une déconcertante agilité. Mais Yuathyb peut aussi faire des erreurs comme ce coup d'épée nonchalant qui décapite l'un de ses Creepers. Le combat est acharné et Grigor est une nouvelle fois touché par la lame d'un adversaire. Il sent une étreinte de glace le traverser tandis que sa force le fuit. De son côté Julius fait face à deux autres Creepers dont les dagues sont heureusement vierges de poison. Voyant ses alliés tomber l'un après l'autre, Yuathyb retourne son fauteuil et l'on entend quelques mots alors qu'un brouillard dense semble comme s'écouler de derrière le siège. Masmaëlle profite du répit pour lancer rapidement des soins à l'aide de la baguette de Jenya. Grigor, Julius et elle même voyant ainsi se refermer leurs blessures en un instant.

Mais couvert par sa chape de brume, et malgré une pierre Tonnerre lancée par Grigor, leur principal adversaire parvient à se couler hors de la pièce, les laissant aux prises avec deux de ses petits démons survivants. Ceci signe le sort de ceux-ci qui ne tardent pas à trépasser sous les coups de nos héros.

Reprenant leur souffle les aventuriers décident d'inspecter les lieux et découvrent une porte dérobée qui s'ouvre sur une pièce singulière. Cette salle est exempte de toute poussière et pavée de marbre vert. En son centre se tient une armure de plate de petite taille avec une jarre remplie de trésors à ses pieds. Julius s'intéresse à la jarre et y découvrent plusieurs bijoux dont un bracelet avec une inscription en Nain : « A Sondor ma bien aimée ».

« Ce nom ne m'est pas inconnu ... » dit Grigor.

« Bien sûr c'est le nom d'une Naine disparue ! » s'exclame Masmaëlle en consultant la liste en sa possession.

Pendant ce temps Julius vient de sortir une fiole et une baguette de la jarre. Les yeux de Grigor s'illuminent en tombant sur l'objet. Des runes magiques courent sur la tranche :

« Ronfle ? ! » murmure le barde « Oui, Oui, je crois savoir ce que c'est. » et il empoche l'objet.

La fiole non identifiée est quant à elle laissée à Julius. Il s'approche ensuite de l'armure et soulève le heaume qui laisse filer une rivière de pièces d'argent.

« L'armure est complètement remplie de pièces d'argent ! » siffle le voleur ébahi.

Rassemblant le trésor nos amis quittent la pièce pour pénétrer dans la salle à la porte 'A' située sur leur droite. Ils y découvrent un plan de travail et un bureau. Plusieurs outils usagés suggèrent que ce lieu fût un atelier de joaillier. Le seul objet digne d'intérêt est une clef 'D' de Jzadirune qui est découverte dans le double fond d'un tiroir.

Pendant que les compagnons commencent à discuter des options qu'ils vont suivre, Zelazada choisit de procéder à une inspection détaillée des murs. Sans doute aidée par ses pouvoirs magiques elle attire soudain l'attention des autres :

« Regardez, il y a un autre passage secret juste ici et aussi un second là. » s'exclame la magicienne en désignant les murs de la salle au trésor pavée de marbre vert.

Julius accepte de regarder les deux endroits mais ne voit pas de danger apparent. La salle derrière le premier passage est poussiéreuse et ne contient que trois coffres couverts de toiles d'araignées. Une fois encore le voleur s'en approche et après avoir épousseter les objets, il constate qu'il s'agit de petites malles dont le couvercle ne possède aucune serrure mais sur lequel sont encore discernable des runes ésotériques. Malgré la crainte inspiré par ces marques Grigor ouvre les réceptacles qui s'avèrent tous vides.

Zelazada décide maintenant d'actionner le mécanisme de la seconde porte dissimulée. A la lueur de la lanterne de Grigor se révèle une pièce pleine de poussière. Au fond de celle-ci, une espèce de statue de petite taille semble veiller sur un coffre posé à ses pieds. La petite gnome, dévorée par la curiosité, s'approche prudemment. La statue vue de plus près est en fait une armure de plate gnome tenant une pioche de guerre. Un sort de détection de la magie révèle qu'à la fois l'armure et le coffre rayonnent d'une aura bleutée.

« Cela sent le roussi à plein nez ! On ne touche à rien et on referme. » conseille Masmaëlle.

Mais tout ceci est bien trop tentant pour Zelazada. N'y tenant plus, après quelques mots en gnome à l'attention de l'armure, elle pose la main sur le coffre. Avant qu'elle n'ait pu faire un geste de plus, la statue s'anime sous ses yeux ébahis et commence à brandir de façon menaçante son piolet. Rapide comme l'éclair Zelazada fait retraite alors que le garde des lieux, enjambant le coffre, avance vers elle. Ce n'est que lorsque Zelazada sort de la pièce que l'armure se fige enfin dans une posture menaçante.

Malgré les conseils et réprimandes de ses compagnons, la petite gnome se saisit d'une pierre qu'elle lance depuis l'entrée sur le coffre, déclenchant une nouvelle fois une avancée du garde de la salle.

« Bon cela suffit maintenant ! On referme cette porte et on passe à autre chose avant qu'il y ait des victimes. » gronde Volga excédée par la curiosité de sa petite comparse.

Nos héros débattent de deux possibilités : aller immédiatement de l'avant, comme Masmaëlle et Volga le souhaitent, ou bien remonter à la surface comme le veulent Zelazada et Grigor. Toutefois, après une réflexion plus approfondie, la seconde option est retenue. Le groupe ne possède pas toutes ses forces et Kazmojen est sans doute mieux organisé que les créatures rencontrées dans Jzadirune : il vaut mieux se préparer et revenir ensuite.

Les trésors découverts peuvent être utiles aux compagnons afin de s'équiper plus fortement. Il est donc décidé de repasser dans la salle où Tom monte la garde sur leurs découvertes.

« Avant cela, nous pourrions passer par un endroit dont notre petit prisonnier m'a parlé un peu plus tôt. » débute Julius. « Il semble qu'il connaisse le lieu où les Skulks avaient planqué leur trésor... Mais il ne l'indiquera qu'à la condition que nous le libérions. »

Après un rapide conciliabule, un accord est trouvé avec le petit monstre. Il sera libéré à la surface mais pas dans Jzadirune. Il emmène ensuite nos amis à sa suite jusqu'aux lieux d'aisance situés derrière la grande salle de banquet. Il s'arrête enfin devant une porte marquée d'un 'A'.

« Je connais cet endroit, » s'exclame Masmaëlle « derrière il y a une salle où règne une puanteur effroyable. Il m'a même semblé qu'une énorme créature vermiforme l'occupait »

Décidés à être très prudents, nos amis ouvrent le passage à l'aide de la clef appropriée. Une odeur innommable jaillit immédiatement. Dans le coin opposé, il y a un trou d'environ un mètre cinquante dans le sol dallé. L'orifice est entouré des mêmes gravats que ceux laissés par un automate tunnelier. Sur la gauche, le long du mur, une espèce de grande forme verdâtre est allongée sans mouvement sur le sol. Elle ressemble à une larve géante.

« Nous n'avons qu'à faire rentrer le Creeper en tête. » propose Julius qui explique aussitôt ce qui est attendu d'elle à la petite créature.

Finalement leur captif rentre de quelques pas dans la salle, en longeant le mur et les yeux rivés vers le monstre allongé de l'autre côté, toujours immobile. N'y tenant plus, Julius saisit une flèche et tire en direction de la forme.

« Chtong ! » fait le projectile en se fichant dans la bête mais sans la faire bouger d'un cil.

« On dirait bien que ce truc est mort depuis un bout de temps. » dit Julius en pénétrant dans la pièce avec ses compagnons à sa suite. « Et ce bruit de flèche n'était pas très naturel non plus ! » reprend le voleur en s'approchant du cadavre du monstre et en commençant à l'ouvrir d'un coup d'épée.

La puanteur devient vraiment insupportable, poussant Masmaëlle à quitter précipitamment les lieux. Mais Julius, tout à sa découverte, ne semble pas incommodé et sort triomphalement deux coffres des entrailles pourrissantes de l'animal. Les deux réceptacles sont en bois renforcé de métal mais sans serrure. Le premier contient des pièces d'or, d'argent et de cuivre. Le second contient un étui de cuir avec deux parchemins écrits de runes magiques gnomes, un petit miroir orné d'argent, un nécessaire de soins et un pendentif d'argent en forme de dragon aux yeux ornés de pierres de lune. Par ailleurs, une dizaine de chemises de mailles et d'écus de petite taille sont empilés dans un autre coin de la pièce. Zelazada se saisit d'un exemplaire de chacun et les range dans son sac en vue d'un usage futur.

Sur le chemin du retour les aventuriers visiteront également une ancienne réserve de nourriture dont les denrées sont depuis longtemps périmées ou disparues. Puis, réunissant les possessions qu'ils peuvent transporter, ils quittent Tom et remontent chez Keygan. Le serrurier est visiblement inquiet de voir le Creeper captif, mais encore plus de constater que les aventuriers ont décidé de prendre un petit déjeuner chez lui !

Masmaëlle tient sa promesse et relâche son captif qui se précipite dans la rue en longeant les murs. Comme elle referme la porte, il lui semble percevoir des éclats de voix en provenance de l'extérieur. Des sifflements de flèches concluent les cris.

Quelques instants plus tard on tape à la porte. Ce sont les gardes envoyés par l'église de St Cuthbert pour surveiller Keygan. L'un d'eux demande des explications sur le petit monstre qu'ils viennent d'abattre en le prenant pour le serrurier. Après les explications de Masmaëlle, les miliciens s'en retournent, emmenant le cadavre du Creeper.

Il est environ neuf heures lorsque nos amis rassasiés quittent l'échoppe de Keygan. Ils ont décidé de se retrouver pour déjeuner ici en milieu de journée mais pour l'instant chacun se dirige vers ses propres affaires...

Masmaëlle rend tout d'abord visite au Père Kristof et lui explique les péripéties des dernières heures. Encouragée à poursuivre par son supérieur, la demi-elfe se rend ensuite à l'orphelinat afin de poser quelques questions supplémentaires à sa directrice. Il s'agit d'en savoir un peu plus sur les deux enquêteurs demi-elfes. Mais Gretchyn ne les a pas revus et n'est pas d'un grand secours.

Toutefois, en sortant de l'orphelinat, Masmaëlle ressent l'impression d'être suivi et discerne pendant quelques temps un individu qui semble la surveiller. Mais comme elle arrive à l'église de St Cuthbert, son poursuivant paraît avoir disparu. Masmaëlle est ensuite reçue par Jenya Urikas qui s'enquiert de l'avancement de la mission. Il est alors convenu que les aventuriers reprendront aussi vite que possible leurs recherches, sans doute demain dès l'aube. Le rendez-vous qu'ils ont à l'hôtel de ville demain en fin de matinée sera repoussé de deux jours par Jenya. Par ailleurs, la Mère Supérieure enverra un de ses acolytes afin de faire des recherches sur la Disparite à l'académie du Cratère Bleu.

Ici encore, Masmaëlle cherche à avoir des renseignements sur les enquêteurs de la mairie. Cependant, Jenya dit ne jamais avoir croisé ces deux demi-elfes. Ceci étant, elle n'est pas sûre du tout de connaître toutes les personnes travaillant pour la ville.

Pendant ce temps, Volga et Julius sont partis faire une courte visite à la grand-mère et à l'oncle de la guerrière. Volga est accueillie avec joie par « Mémère » qui a encore bon pied bon œil. La vieille dame bavarde avec sa petite fille tout en cherchant à en savoir plus sur ce grand jeune homme séduisant qui l'accompagne. Répondant aux questions de Volga, la grand-mère indique que les armes et armures sont vendues et achetées chez les Lathenmire ou bien chez Gurnezarn. Quant aux antiquités et autres biens précieux, on peut aller chez Tygot ou alors chez certains marchands ambulants des marchés. Les objets magiques se négocient principalement chez une gnome du nom de Skye. Bien sûr Mémère ne connaît pas tous les commerçants de la ville mais ceux cités sont des commerces qui ont fait leurs preuves.

Quand Volga et Julius quittent les lieux il est déjà bien tard dans la matinée. Il faut dire qu'ils ont aussi croisé l'oncle charpentier et qu'ils ont vidé quelques verres d'une liqueur très forte,. Bref, il est déjà tard quand ils arrivent chez Zanathor afin d'acquérir quelques fournitures supplémentaires. Comme la veille ils sont accueillis par le patron de la boutique. Celui-ci a quitté son fauteuil à bascule et il boite vers ses clients à cause d'une jambe de bois que les aventuriers remarquent pour la première fois.

« Je vous l'avais bien dit qu'on se reverrait ! » jubile le marchand.

« Oui ! oui... Mais au fait vous nous avez parlé d'un Morkoth hier. C'était quoi ? » poursuit Volga

« Ah Ha ! Un peu curieuse pas vrai ! Eh bien, c'est la bête gigantesque qui hante le lac. Bien peu l'ont vue et beaucoup parlent d'une mystification... mais moi je l'ai bien vue comme je vous vois! En plus ce monstre m'a attaqué alors que je péchais en barque à l'aube. J'ai bien failli y rester. C'est lui qui m'a bouffé cette foutue jambe jusqu'au genou. »

Devant les sourcils froncés de ses clients, leur hôte exhibe même un bocal de verre dans lequel est contenu un croc de taille respectable. Il affirme que l'objet a été retiré de son pauvre moignon lorsqu'il a été soigné.

Leur curiosité satisfaite, les deux compagnons effectuent quelques achats rapides avant de repartir vers chez Keygan et leur déjeuner.

Tous se retrouvent chez le serrurier à l'heure prévue. Masmaëlle, Julius et Volga partagent avec leurs compagnons leurs rencontres de la matinée. Grigor et Zelazada se montrent plus évasifs quant à leurs propres pérégrinations.

« Masmaëlle, te serait-il possible de nous confier la lettre d'invitation faite par Jenya pour accéder à l'académie du Cratère Bleu. » questionne Grigor durant le repas. Puis il poursuit :

« Je cherche un ou des bardes expérimentés afin de pouvoir avoir accès à leur enseignement. J'ai entendu dire que l'académie possédait un club de bardes et quelques ressources bardiques. Pendant ce temps, Zelazada pourra rechercher dans les archives de l'académie des informations à propos de la Disparite. »

A la fin du repas, Masmaëlle accepte de donner la précieuse invitation à ses deux compagnons. Deux groupes se forment : Masmaëlle, Julius et Volga se saisissent des trouvailles ramenées de Jzadirune et destinées à la vente puis se dirigent vers l'armurerie la plus proche tandis que Grigor et Zelazada se rendent à l'académie du cratère bleu.

Les marchandages, achats et ventes des armes et armures seront rondement menés par le trio qui poursuivra sa route vers chez Tygot, un vieux hobbit spécialisé dans les antiquités. Ici encore nos amis pourront monnayer quelques unes de leurs trouvailles. Il leur reste ensuite à gagner la boutique « Aux trésors de Skye » où ils ont donné rendez-vous à Zelazada et Grigor à la fin de l'après-midi.

Pendant ce temps, les recherches de Grigor et de Zelazada à l'académie vont bon train. Grigor est admis à consulter les ressources du club des bardes. Un collègue acceptera même de l'aider dans la maîtrise d'un nouveau sort. Zelazada obtient rapidement les coordonnées d'un magicien de renom de la ville, un certain Vortimax Weer. Ensuite elle se consacre à ses recherches sur la Disparite.

C'est avec un effroi grandissant que la petite gnome découvre de plus en plus de preuves que la Disparite est une malédiction ou une maladie terrible. Il semble que la contamination soit déclenchée par l'usage de certains objets magiques issus de l'enclave de Jzadirune. Lorsqu'un individu est contaminé, il voit jour après jour sa substance s'étioler, avec parfois des parties du corps qui disparaissent brutalement. Lorsque le corps s'efface totalement, la victime est perdue. Il est impossible de procéder à une résurrection, seul des sorts encore plus puissants sont capables de ramener un disparu. Ce mal a frappé sans explication Jzadirune, il y a de cela quelques 75 années. Les gnomes ont été dans l'incapacité d'enrayer le phénomène et ont fini par fuir leur enclave adorée en condamnant la plupart des accès. Ce lieu est devenu ensuite tabou dans la région de Cauldron, avant d'être oublié du commun des habitants.

Pour soigner un malade atteint de Disparite, seuls certains sorts se sont révélés efficaces. Ce sont des sorts cléricaux ou de mages comme 'Guérison des maladies', 'Enlèvement de Malédiction' ou 'Briser Enchantement'. Enfin, il est aussi possible de neutraliser la contamination propagée par un objet magique en lui appliquant à lui aussi ces mêmes sorts.

En sortant de l'académie, à la fin de l'après-midi, Zelazada met Grigor au courant de ses alarmantes lectures. Le barde comme la magicienne, maintenant fébriles et stressés, font ensuite route vers chez Skye où ils rejoignent leurs compagnons.

Le magasin de Skye est entièrement fait de pierre basaltique. Une enseigne présentant une série animée et illuminée d'objets bizarres marque le bâtiment. Il s'agit sans aucun doute d'une illusion magique. En s'approchant encore, on découvre une vitrine où se côtoient de bien beaux objets, on remarque aussi que le basalte des pierres du magasin est couvert de douzaines voir plus d'inscriptions. Celles-ci, quand elles sont compréhensibles, semblent des noms hauts en couleur mais dont la signification reste une énigme.

A l'intérieur de la boutique nos amis sont accueillis par la propriétaire des lieux, une gnome souriante et pleine d'entrain :

« Bonjour cher clients ! Je suis Skye Aldersun, ancienne aventurière et maintenant dans le commerce d'objets magiques. J'ai affaire à un groupe d'aventuriers n'est-il pas ? »

« Effectivement. » répond Masmaëlle

« Et bien, j'espère que vous trouverez ici votre bonheur. Et pour faire le mien totalement, je serais fort aise que vous me contiez l'une ou l'autre de vos récentes aventures. La retraite que j'ai

prise était pleine de sagesse mais je ne peux m'empêcher de vouloir encore goûter par procuration le souffle de l'aventure. » poursuit Skye « Je suis même prête à vous accorder un rabais si vos exploits et vos histoires en valent le coup ! »

Dans les deux heures qui suivent, chacun questionne la marchande sur tel ou tel objet, puis tente de marchander le prix de ce qu'il convoite. Comme le soir achève de tomber sur Cauldron, nos amis finissent par sortir de l'échoppe, les bourses plates mais avec quelques trésors bien utiles.

Il est temps d'aller prendre un repos mérité avant de se retrouver demain très tôt chez Keygan Ghelve. Mais avant de gagner leurs lits, deux silhouettes mal assorties obliquent vers l'église de St Cuthbert afin de trouver un moyen de conjurer le mal qui lentement les ronge... Toutefois, la Mère Supérieure Jenya Urikas ne peut accéder à la demande de ces deux étranges paroissiens. Ils devront repasser le lendemain à l'aube afin que St Cuthbert leur vienne peut-être en aide.

5 - EN ROUTE VERS LA FORTERESSE MALACHITE.

Après une nuit courte et peuplée de cauchemars Grigor et Zelazada se retrouvent devant la porte de la Chope Renversée. La Disparite a renforcé son emprise et nos deux amis sont devenus visiblement translucides. C'est donc d'un pas rapide qu'ils se rendent à l'église de St Cuthbert. Comme promis la veille, Jenya Urikas les attend. Toutefois la mère supérieure se montre tatillonne sur les conditions d'accord des miracles de son Dieu. Comme les deux aventuriers ne se décident pas à céder de l'or, Jenya propose un compromis : elle soignera les deux compagnons contre une quête au nom de St Cuthbert. La quête en question est de ramener les enfants disparus le plus rapidement possible. Ainsi en est-il fait et Zelazada comme Grigor effectuent la Promesse solennelle dûment enregistrée par St Cuthbert. Avant de les laisser quitter la pièce, la Mère Supérieure leur propose encore un dernier service.

« Je peux encore désinfecter magiquement un objet de Jzadirune, si vous me payez 150 Souverains »

« Pourriez-vous vous occuper de cet objet je vous prie ? » s'enquiert Grigor après un bref conciliabule avec Zelazada et en présentant une baguette ainsi que la somme demandée.

Le jour pointe à peine que toute la compagnie se retrouve chez un Keygan Ghelve encore tout ensommeillé. A sa grande surprise il voit les aventuriers se ruer vers la cuisine et y faire frire un steak de taille impressionnante. Comme d'habitude le gnome est bougon et inquiet. Il a encore mal dormi en imaginant ce que son procès va lui réserver. Masmaëlle, compatissante, prend quelques minutes à écrire un témoignage en faveur du serrurier, qu'elle garantit de son sceau :

« Si il m'arrive malheur, vous n'aurez qu'à produire ce document auprès de Jenya Urikas, la Mère Supérieure de l'église de St Cuthbert. Elle m'a promis qu'elle tiendrait compte de circonstances atténuantes. »



Laissant derrière eux leur hôte un peu rasséréiné le groupe pénètre une nouvelle fois dans Jzadirune. Leur première étape est la salle où Tom attend son steak journalier. Ensuite tous gagnent le petit corridor conduisant à la porte 'D' censée s'ouvrir vers la forteresse de Kazmojen. C'est à Julius que revient l'honneur de passer devant, ses amis se tenant prudemment cachés à quelques pas en arrière.

Notre voleur a tout juste le temps de discerner une salle octogonale au plancher de bois avant d'être hélé par deux gardes qui semblent aussi étonnés que lui... et qui s'expriment dans une

langue totalement inconnue. Julius décide immédiatement de répondre en commun des profondeurs tout en pénétrant dans la pièce :

« Je viens pour escorter des nouveaux esclaves, les amis. »

« Ah bon !... approche un peu ici voir. » grogne l'un des gardes qui s'avère être un hobgobelin.

Hésitant, le voleur obtempère et se retrouve encadré par les deux gardes soupçonneux. Ceux-ci n'ont toutefois pas le temps d'aller plus loin dans leurs questions car des cris de défi arrivent du corridor comme ses compagnons se ruent à l'assaut.

« Aie Aie... je crois que mes captifs se sont échappés ! » déclare Julius de son ton le plus convaincant à ses deux nouveaux amis.

« Ok, on va t'aider a en venir à bout mon gars ! » gronde le plus costaud des deux gardes.

En pénétrant dans les lieux, les compagnons ont un instant de flottement. Devant eux deux hobgobelins leur font face encadrant un Julius épée au clair et dans la même attitude de défi. Renonçant à comprendre les aventuriers se jettent à l'assaut et les premiers coups sont échangés alors qu'une petite comptine s'échappe des lèvres de Grigor, resté un peu en retrait. Soudainement les deux gardes s'affalent au sol en lâchant leurs armes. Un Grigor satisfait range une baguette dans sa manche pendant que ses compagnons se penchent sur les deux hobgobelins visiblement endormis.

En quelques mots Julius explique à ses amis qu'il s'est fait passer pour un complice et qu'il serait possible de continuer. Les trois se retrouvent donc débarrassés de leurs armes et ligotés. Masmaëlle s'adresse ensuite en commun à un premier hobgobelin, tentant de l'interroger. Bien que ce dernier la comprenne, il ne répond qu'en lui crachant quelques insultes à la figure. Le second quant à lui ne semble même pas entendre la jeune prêtresse.

Un plan machiavélique germe alors dans l'esprit retors des aventuriers. Ils vont mettre en scène un interrogatoire musclé de Julius dans la pièce à côté. Cela aura sans doute un effet positif sur la persuasion qu'ils auront ensuite auprès des gardes... Ainsi en est-il fait. Malheureusement nos aventuriers sont avant tout des aventuriers et pas des acteurs de théâtre... Les bruits de coups, les cris de souffrance et le maquillage de Julius ne produisent finalement aucun effet sur les deux captifs qui demeurent muets, un sourire narquois aux lèvres. C'est alors que Grigor, soudain furieux se jette sur le hobgobelin qui comprenait le commun. Les yeux exorbités il lui explique que s'il ne répond pas immédiatement à ses questions il va servir d'en-cas à Tom le Mimique. Cette fois les arguments du barde semblent porter et le hobgobelin répond à quelques questions : Cette pièce est un ascenseur qui mène à la forteresse Malachite où règne en maître Kazmojen qui trafique des esclaves kidnappés dans Cauldron. Il y a peut-être vingt ou trente hobgobelins aux ordres du Demi-Nain dans sa forteresse. Une garde est organisée dans l'ascenseur et une relève est faite périodiquement.

Après avoir débattu quelques instants de ce qu'il convient de faire, les deux captifs sont amenés chez Tom qui devra en assurer la garde. Julius, toujours se faisant passer comme un complice, est soi-disant gardé comme sauf-conduit par les aventuriers. En fait ceux-ci viennent d'élaborer un plan d'attaque et se rendent compte que les tenues des hobgobelins leur seront utiles. A nouveau on revient chez Tom et on se saisit des effets des deux gardes.

L'idée est la suivante : Volga et Julius vont se travestir en hobgobelin et les autres se feront passer pour des captifs futurs esclaves. Volga comprenant et parlant le hobgobelin pourra intervenir en cas de rencontre à l'improviste. Aussitôt dit, aussitôt fait. Il ne reste plus ensuite à nos amis qu'à abaisser le levier qui saille d'un des murs pour déclencher la descente grinçante de la plate-forme...

Une bonne minute plus tard les aventuriers sentent le plancher sous leur pied venir se caler sur un sol de pierre alors que dans un dernier grincement de chaîne tout mouvement s'arrête. Ils sont dans une pièce hexagonale aux murs de pierre noire et brillante. Une lourde porte de bois renforcée de fer est la seule issue de ce lieu. Comme Julius la pousse, il constate qu'elle est

ouverte. Se mettant dans un ordre de marche correspondant à leur plan les aventuriers pénètrent dans une salle obscure que leur révèle la lueur de leur unique lanterne.

La salle est grande et possède un plafond en voûte qui culmine à plus de six mètres de haut. Les murs et le sol sont constitués de la même pierre noire et lisse qui semble absorber la lumière. En progressant de quelques pas prudents, les aventuriers découvrent les lieux dans leur ensemble. Deux cages cylindriques d'un peu plus d'un mètre de haut sur autant de diamètre pendent du plafond aux deux extrémités de la pièce. Elles sont suspendues à des chaînes qui reviennent s'attacher le long des murs grâce à un jeu de poulies. Ces cages ont leur plancher situé à un mètre cinquante du sol environ. Elles sont vides. Entre les deux étranges systèmes se trouve une espèce de sculpture. La chose a la couleur du granit et fait environ un mètre cinquante de haut. Elle semble taillée dans le roc. Quatre appendices sont bien apparents sur cette masse. Eux aussi sont très anguleux et laissent apercevoir des fragments pointus de quartz qui saillent ici et là.

« Je me demande bien à quoi peuvent servir ces cages. » murmure Masmaëlle à ses compagnons. « Allons voir cela de plus près. »

Aidée de Grigor et Volga, la prêtresse fait descendre petit à petit l'objet au sol. La chaîne crisse à peine dans les poulies qui semblent bien huilées. La cage qui repose sur le sol s'avère faite de fer forgé. Une porte fermée d'un loquet et munie d'un petit trou de serrure sert d'ouverture. Sur le fond de la cage on découvre de nombreux petits ossements ainsi que des petites déjections séchées. Parmi ces reliefs les aventuriers isolent quelques morceaux ressemblant à des espèces de fragments de coquille noire. Il s'agit d'une espèce de chitine.

« Ça y est, j'y suis. » triomphe Masmaëlle « Il doit s'agir d'un dispositif d'éclairage basé sur l'utilisation d'insectes phosphorescents appelés punaises de feu. Je crois bien que l'on peut remettre cela en place. »



Mais alors que les trois préposés à la cage remontent celle-ci, la curiosité de Zelazada fait encore une fois des siennes. La petite magicienne, désœuvrée, s'approche seule de l'étrange statue. Alors qu'elle n'est plus qu'à quelques centimètres l'objet se met soudainement à agiter ses appendices et se précipite vers la gnome qui bat en retraite précipitamment. Le combat s'engage bientôt, Zelazada encaissant une première attaque de la créature. De son côté Masmaëlle fait apparaître une dizaine de litres d'eau qui éclabousse le sommet du monstre mais sans sembler l'affecter en aucune manière. Grigor quant à lui se déplace vers le fond inexploré de la salle et se saisit de son arbalète pour la charger fébrilement.

« Julius ! Essaie de donner un ordre de Kazmojen à cette créature ! » s'exclame

Masmaëlle.

« Par Kazmojen ! Cesse et laisse nous ! » tente Julius en commun des profondeurs. De façon immédiate, la créature stoppe ses attaques et regagne le centre de la pièce.

Mais au même instant, une porte située à proximité de Grigor s'ouvre à la volée. En surgit une grande créature musculeuse armée d'une longue faux. L'ogre, puisque c'en est un, est particulièrement laid et son odeur est à la hauteur de son apparence. Se tournant vers les intrus et voyant les hobgobelins il questionne ceux-ci :

« Mais qu'est-ce qui se passe ici ! Qui sont ces intrus ? »



« Euh. Il s'agit de prisonniers pour Kazmojen mais ils tentent de s'évader. » répond Volga qui est la seule à comprendre l'ogre.

« Rendez-vous tout de suite ou Xukusus va vous le faire regretter. Toi là lâche ton arme ! » reprend l'ogre dans un commun rocailleux.

Mais au lieu de s'exécuter Grigor décoche son projectile au dessus de la tête du monstre qui brandissant sa faux se rue vers le barde pour en faire un exemple. Masmaëlle murmure une incantation qui fait apparaître immédiatement trois punaises de feu autour de Xukusus. Les insectes se jettent à l'assaut dans un claquement de mandibules.

Pendant ce temps une idée lumineuse vient de germer dans la tête de Zelazada. Mains en avant elle entonne une incantation tout en se rapprochant de la créature de pierre. Peut-être que l'eau s'est insinuée dans cette roche et si elle parvenait à geler celle-ci alors cette créature pourrait bien éclater tel un rocher pris par le gel... Malheureusement l'élémentaire se ranime un instant avant qu'elle ne puisse le toucher et elle manque sa cible qui à nouveau lui expédie un coup terrible qui l'envoie bouler pantelante vers l'arrière.

Au même instant, Grigor s'échappe d'un mouvement terriblement vif du combat avec Xukusus et vient se porter au secours de la petite gnome. Julius de son côté aboie à nouveau des ordres en direction de l'élémentaire alors que Volga et Masmaëlle se rue à l'attaque de l'ogre. Celui-ci s'agite en tout sens mais sans grande efficacité, sa faux ratant systématiquement ses adversaires. Bientôt la grosse créature puante ne semble plus où donner de la tête... Comme les punaises invoquées par Masmaëlle disparaissent, un dernier coup du sort frappe Xukusus : Son armure se dégingue brusquement et tombe en partie au sol laissant son propriétaire vulnérable. Il n'en faut pas plus pour nos amis qui en quelques coups bien placés font mettre genoux à terre à leur terrible adversaire avant qu'il ne s'effondre sans vie dans une mare de sang puant.

Prudemment les aventuriers se rejoignent autour de la dépouille. Masmaëlle distribue quelques soins à l'aide de sa baguette afin que chacun soit à nouveau en pleine forme. En fouillant la dépouille de Xukusus nos amis ne mettent la main que sur deux clefs. La plus petite s'avère pouvoir fermer les cages des « lustres ».

Pendant que certains jettent un œil par la porte entrouverte d'où a émergé l'ogre, Masmaëlle observe avec attention le mur du fond de cette salle. Un petit détail l'intrigue dans la paroi.

« Il y a un passage dissimulé dans ce mur mes amis. » déclare la demi-elfe.

« Mais il y a aussi un gros coffre dans cette salle à l'odeur innommable » renchérit Julius.

Pénétrant dans les lieux, les aventuriers retiennent leur souffle pour éviter les relents horribles qui flottent ici. Le sol de la pièce est jonché de débris sanguinolents qui se décomposent en exhalant des odeurs innommables. Dans un coin, Xukusus a rassemblé en une couche des carcasses, des mousses et des immondices afin de s'en faire une couche digne de lui. Dans un autre coin repose le coffre entrevu par Julius. Celui-ci s'en approche et constate qu'il est orné d'une serrure dont la clef est sans doute celle récoltée à la ceinture de leur défunt hôte. En effet après un tour de clef le coffre s'ouvre pour révéler un trésor de pièces de cuivre et d'argent. Au milieu d'elles le voleur découvre aussi deux pierres précieuses ainsi qu'une petite gourde contenant un liquide à l'odeur forte. Zelazada demande à voir la chose et semble catégorique :

« C'est quelque chose de magique... mais je ne sais pas quel en sera l'effet ! »

Nos amis décident de laisser le coffre derrière eux après avoir récupéré les deux pierres et la gourde. Avant de quitter la pièce une inspection des murs est faite mais sans rien révéler. De retour dans le hall adjacent, Masmaëlle envoie Julius effectuer une inspection des murs. Prudemment le voleur s'exécute, craignant une réaction de l'élémentaire à nouveau figé au centre de l'endroit. Au bout de quelques minutes notre voleur n'a cependant rien découvert et tous décident d'emprunter le passage du mur du fond.

Volga et Julius se mettent en tête et déclenchent le passage. L'ouverture donne accès à une très grande salle éclairée. Au milieu de celle-ci une statue de quelques trois mètres représente un nain dans une position martiale. Deux grandes double portes en acier se font face, dont l'une barrée. Deux hobgobelins montent la garde auprès de chacune. Ceux de gauche se tournent vers le passage qui vient de s'ouvrir :

« Mais c'est pas encore l'heure de la relève ! » s'étonne l'un des gardes.

Bredouillant une explication en désignant les prétendus captifs derrière eux, Volga et Julius s'avancent vers les deux gardes. Malheureusement leurs compagnons ne tiennent pas leur rôle et dégainent qui une arme, qui une baguette. Surpris les deux hobgobelins se saisissent de leur cimenterre prêts à recevoir la charge de ces intrus. Mais ils ont à peine le temps de faire quelques pas qu'ils s'effondrent inconscients, victimes de la baguette de Grigor. Le même sort atteint l'instant suivant les deux autres hobgobelins de la salle. Après un bref conciliabule, les compagnons décident de ne pas s'encombrer de prisonniers et tandis que Zelazada et Masmaëlle regardent ailleurs, les hobgobelins inconscients sont rapidement égorgés. Julius les délaisse ensuite lestement de leur bourse, évitant les flaques de sang qui s'écoulent des gorges béantes des pauvres créatures agonisantes.

Leur forfait accompli, les compagnons inspectent avec plus d'attention la pièce. Ils notent qu'elle est éclairée par des espèces de statues ovoïdes qui se tiennent sur trois pieds dans chaque coin. Un brûlot se consume dans chacune d'elle, envoyant dans l'air une fumée à l'odeur lourde et âcre. Au centre de la pièce, faisant face à une double porte d'acier fermée d'une lourde barre, se trouve la statue en granit d'un nain au port majestueux. Ses deux yeux, décorés de pierres noires finement taillées, fixent les portes barrées d'un regard farouche et décidé. Le nain est un guerrier en armure, ses deux mains solidement appuyées sur un Ugrosh impressionnant. La statue est entourée par une longue chaîne dont les extrémités sont garnies de lames et de barbelures qui s'agrippent solidement aux aspérités de la pierre. L'objet irradie une aura bleue et crépitante aux yeux de la petite magicienne gnome.

Comme tous s'approchent de la statue, Grigor et Zelazada voient que des inscriptions en Nain sont gravées sur la stèle.

« A Zénith Splintershield, capitaine de la forteresse Malachite et gardien de Jzadirune. Que toujours sa vaillance nous protège des Profondeurs ! » déclame le barde, avant de reprendre :

« Suivant la légende, la forteresse était autrefois sous la responsabilité des Nains. Zénith fût leur plus brillant capitaine et tint longtemps ce lieu, ainsi que ceux situés au-dessus, à l'abri des menaces du dessous. La Disparite avait frappé Jzadirune qui s'était vidée de ses habitants depuis maintenant de longues années. Zénith pris alors une funeste décision, dans l'un de ses coups de tête un peu fou. Il décida d'en finir une bonne fois avec la menace et partit à la tête de ses meilleurs hommes afin de défier les créatures des Profondeurs dans leur fief. Aucun des braves ne fût jamais revu et la forteresse fût finalement laissée à l'abandon. »

Observant la chaîne qui saucissonne la statue, les aventuriers se perdent en conjectures. Masmaëlle défend l'idée de libérer le gardien de cette entrave. Mais quand finalement Grigor tente de se saisir de l'objet celui-ci devient soudain mobile dans ses mains et se dresse tel un improbable serpent aux multiples queues et frappe dans un mouvement circulaire. Heureusement les lourds maillons garnis de barbelures acérées passent à quelques millimètres des cheveux du barde.

Zelazada fait un bon en arrière, se mettant à l'abri des terribles lames. Masmaëlle de son côté vient d'avoir une idée, sortant son épée elle vise soigneusement l'un des maillons et parvient à y glisser sa lame. Puis dans un mouvement sec elle plaque sa pointe au sol.

« Julius, sort un marteau et des pitons et fixe moi solidement ce truc au sol par Pelor ! »

Julius, comprenant le plan de sa comparse s'exécute. Dans le même temps la prêtresse conjure Volga et Grigor de suivre son exemple. Mais le pauvre barde n'est pas à son affaire et semble chanceler sur une de ses jambes. Partant dans un mouvement désordonné il glisse sur le sol et voit avec effroi sa propre lame venir s'enfoncer violemment dans ses tripes d'artiste. Heureusement, l'épée n'a fait que glisser, même s'il a récolté une profonde coupure. Complètement désorienté par ses maladresses, Grigor, le souffle court et le chapeau sur les yeux n'est pas d'une bien grande aide à ses amis...

Pendant ce temps, le stratagème de Masmaëlle fait recette. La demi-elfe virevolte et fiche à la perfection son épée dans des maillons que s'empresse de fixer au sol un Julius expert. Mais dans un sifflement l'objet atteint finalement la prêtresse et s'entoure autour d'une de ses cuisses. Grimaçante de douleur la prêtresse est forcée de lâcher son épée et tente de se débarrasser de l'étreinte mortelle qui petit à petit pénètre ses chairs. Julius vient à point nommé à la rescousse et une Masmaëlle exsangue se libère et se jette à l'arrière pour se soigner. Mais déjà ses compagnons ont repris leur travail de sape et dans un dernier cri de victoire ils clouent définitivement la serpentine chose au sol où elle continue de vibrer inutilement entre les pitons.

Après quelques instants passés à reprendre son souffle, le regard de Julius se dirige vers la tête de la statue.

« J'aimerais bien voir de plus près ces pierres noires... » susurre-t-il d'une voix gourmande tout en empoignant une première prise et en commençant à se hisser au sommet de l'œuvre d'art. Arrivé au sommet, il constate que les yeux sont en fait des bijoux mais dont il n'a aucune idée de la valeur. D'un geste décidé, le voleur sort une dague et tente de desserrer le caillou noir d'une des orbites. Mais l'équilibre est instable et quant la pierre se décroche enfin elle le fait sans prévenir et tombe vers le sol suivie de près par le cupide vandale.

Après s'être frotté le dos et avoir rejoint Zelazada qui examine la pierre, Julius interroge :

« Alors ça vaut combien dit ? »

« Et bien, il s'agit d'une espèce de diamant noir. En bon état on en tirerait sans doute au moins un millier de Souverains. Mais endommagé ainsi par ta dague, je serai heureuse si on nous en offre cent. » soupire Zelazada.

A cet instant la magicienne redresse la tête, semblant brutalement absente. Comme d'ailleurs le paraît aussi Grigor Shemov, le barde. Une voix vibrante vient en effet de résonner au plus profond de leur esprit, impérieuse et impatiente :

« **VOTRE PROMESSE ! N'OUBLIEZ PAS VOTRE PROMESSE !** »

Julius regarde en maugréant la deuxième pierre qui reste enchâssée dans une des orbites de la statue, dorénavant borgne. Mais après une ou deux hésitations le voleur finit par abandonner le projet de remonter s'en saisir immédiatement.

Masmaëlle profite du moment de calme qui s'ensuit pour faire part aux autres de son horreur vis à vis de l'acte barbare qui a été commis en tranchant la gorge des gardes hobgobelins. Elle prévient même qu'elle ne saurait venir en aide par les miracles de Pelor à des individus qui tuent de sang froid des créatures impuissantes. Après le silence pesant qui suit cette déclaration, Grigor déclare qu'il lui semble clair que la porte barrée mène vers les profondeurs. La seconde est donc certainement celle qui les mènera vers leur but. Cependant, Masmaëlle reste persuadée qu'il existe une porte secrète symétrique à la première par laquelle ils sont arrivés ici. Elle encourage Julius à y jeter un œil mais celui-ci ne discerne rien du tout. S'acharnant sur son intuition la jeune

demi-elfe continue ses recherches durant de longues minutes et aidée par les autres aventuriers elle finit par déclencher l'ouverture d'un passage qui donne sur un petit couloir sombre. Deux portes sont visibles à l'autre bout.

Le groupe franchit le passage dérobé qui se referme après que Grigor, en serre file, soit passé. Masmaëlle vient de noter un léger bruit qui vient de derrière la porte face aux aventuriers. Un très léger rai de lumière semble filtrer le long du sol. Un rapide conciliabule conduit nos héros à choisir de pousser le battant et de rentrer en se faisant passer pour deux hobgobelins (Volga et Julius qui sont déguisés) qui escortent des captifs. La pièce où pénètre Volga semble être un espèce de poste de garde. Deux hobgobelins sont attablés et tournent la tête vers le visiteur qui arrive. Devant la file qui apparaît l'un des deux interroge Volga qui ouvre la marche:

« Qu'est-ce que c'est ? Que viens tu faire ici toi ? »

« On t'amène des prisonniers. On peut passer ? » grogne Volga en dissimulant son visage comme elle le peut et en contrefaisant sa voix.

L'autre s'écarte et dans un signe de tête désigne une porte derrière lui. Malheureusement comme les aventuriers pénètrent un à un dans la salle le second garde s'aperçoit que la soi disant prisonnière qui suit Volga dissimule une épée derrière son dos. Rapidement les cimenterres sortent des fourreaux et les gardes bondissent vers l'un ou l'autre des arrivants. Mais leur velléité de combat est brève car l'instant d'après ils s'effondrent inconscients comme une espèce de voile de fatigue passe sur nos amis. Après un instant de stupéfaction tous réalisent que Grigor a brandi sa baguette de sommeil une nouvelle fois. Mais comme Masmaëlle se prépare à entraver le second des gardes elle s'aperçoit que celui-ci a la gorge tranchée.

« Qui a fait cela ! » s'exclame la prêtresse en proie à une colère blanche « Je viens de vous dire que ce type de comportement était inadmissible. »

Ecoutant le silence renfrogné qui suit, la demi-elfe reprend d'une voix froide : « Et bien le coupable devra se passer des miracles de Pelor pour le reste de la journée. Je ne le soignerai pas.»

Abandonnant la dépouille du garde les aventuriers interrogent le hobgobelin qui, quoique blessé lors du court combat précédent, est toujours en vie. Volga finit par lui arracher plusieurs informations :

- Des cellules sont situés plus loin après la porte, des gardiens automatons veillent et aident quelques autres hobgobelins de faction ici.
- Le chef des geôliers est un hobgobelin manchot.
- Il y a plusieurs captifs dont des enfants qui ont été amenés il n'y a pas si longtemps.
- Dans le passage d'où le groupe est venu la seconde porte est celle des quartiers de Kazmojen.

Après avoir bâillonné le captif, les aventuriers retournent pour l'enfermer dans l'une des cages suspendues du hall donnant sur l'ascenseur. Ils prennent bien garde de ne pas ranimer au passage l'élémentaire de roc qu'ils ont affronté à leur arrivée dans Malachite. Une fois le hobgobelin inséré avec peine dans sa prison exigüe, la cage se révèle trop lourde pour être à nouveau hissée vers la voûte. On se contente donc de la fermer d'un tour de clef et de la laisser sur le sol.

« Je n'entends absolument rien, il n'y a pas de lumière et la porte ne me semble pas fermée. » murmure Julius à ses compagnons comme ils se tiennent devant la porte de ce qui leur a été désigné comme la chambre de Kazmojen. « Allez, j'y vais ! »

Dans un mouvement décidé le voleur ouvre l'huis et éclaire la pièce qui se trouve derrière. Les aventuriers, omis Masmaëlle et Volga, pénètrent alors dans une chambre horriblement décorées par des trophées macabres de toutes sortes. Le plus impressionnant étant sans doute une espèce de fauteuil réalisé à partir d'ossements et de peaux tannées de différentes créatures dont certaines à la forme proche d'êtres humanoïdes. Après avoir fouillé les niches présentes dans les murs et se rapprochant de la couche qui s'appuie contre un mur de la pièce, Zelazada observe un ensemble de déjections et d'os rongés qui l'entourent. La petite gnome commence à engager une main dans les diverses matières composant le lit quand :

« Aie ! qu'est ce que c'est que ce truc ! » s'exclame Grigor en rejetant en arrière la main qu'il utilisait pour fouiller les replis du fauteuil macabre.

Au même instant la petite magicienne ressent elle aussi une violente piqûre dans l'un de ses doigts qui tâtait le « matelas » du lit repoussant. Après un instant d'angoisse les deux arrivent à extraire avec une grande difficulté un étrange long poil cassant et piquant, plein de barbelures qui s'est fiché dans leur chair.

« Ca me fait penser à des pointes de porc-épic. » dit Zelazada en réprimant un murmure de douleur. « Regardez, il y en a pas mal sur le sol au pied de cet espèce de lit. »

« Bon en tout cas moi j'arrête de fouiller avec mes mains. » déclare Grigor avec des larmes de douleur dans les yeux.

Julius quant à lui n'a rien trouvé de bizarre le long des murs, mais juste comme il s'apprête à sortir, un bout de parchemin chiffonné en boule et jeté au sol attire son attention. Le ramassant puis le dépliant soigneusement il découvre un message écrit en commun. De retour avec ses compagnons dans la salle de garde toute proche, il le lit à voix haute.

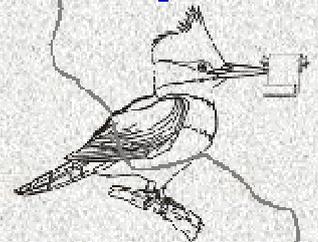
« Nul doute qu'il s'agit d'une espèce de menace, mais de qui ? Quelqu'un reconnaît-il cet oiseau qui figure en cachet. » questionne le voleur en achevant sa lecture.

Jetant un œil, Grigor lui répond : « Oui, bien sur, il s'agit d'un martin-pêcheur et ce symbole est la marque des Messageries de Kingfisher Hollow. Kingfisher Hollow est un village de la région de Cauldron mais les messageries possèdent des comptoirs partout dans le coin. »

Votre récent accroissement d'activités a fini par attirer plus d'attention que ce qui est nécessaire. J'ai bien peur que ceci ne puisse finir par devenir peu propice à vos opérations, voir même à votre santé.

Si vous ne ralentissez pas au plus vite vous pourriez recevoir une très déplaisante visite d'une très déplaisant personne que nous connaissons tous deux. Ou bien, peut-être certains justiciers finiront par trouver vos traces jusqu'ici afin de vous faire subir encore pire.

Vous allez de toute façon tout droit et très bientôt vers une situation très désagréable. Le garçon ne doit absolument pas être emporté ! Maintenez le en sécurité et vous serez remercié pour votre peine. Dans le cas contraire ... Mais nous restons entre gens de bonne compagnie n'est-ce pas ?



S'interrogeant sur l'identité du garçon évoqué dans le message, nos amis, pressés par Grigor et Zelazada, décident cependant de faire route vers le passage qui doit les mener vers les

cellules - si l'on en croit le hobgobelin interrogé plus tôt. Masmaëlle se porte volontaire pour faire une courte reconnaissance afin de jouer la fugitive et d'attirer le cas échéant d'éventuels gardiens vers ses compagnons.

La prêtresse ouvre la porte et se retrouve sur un passage pavé, le long d'une corniche. La forteresse Malachite lui apparaît pour la première fois de l'extérieur. Ses murs noirs et lisses sont taillés dans les parois d'une caverne naturelle. De ci et de là apparaissent des ouvertures dans la roche, telles des fenêtres ou des soupiraux. A la gauche du passage s'ouvre un gouffre de plus d'une dizaine de mètres de profondeur et dont le fond est constitué d'une eau noire et lisse. Un peu plus loin un pont enjambe de ses arches le précipice. Sur la droite, dans deux niches bordant le passage, la demi-elfe découvre deux grandes statues d'une guerrière et d'un guerrier nain qui encadrent une porte qui fait face au pont. A l'autre bout de celui-ci se trouve une autre porte, comme d'ailleurs au bout du passage pavé. Toute ces portes sont en bois et renforcée de bandeaux d'acier. Masmaëlle décide de revenir chercher le reste de ses amis avant de faire un choix sur l'issue à emprunter.

Au final, on opte pour le passage en renforcement entre les deux sculptures. Prudents, les aventuriers se tiennent en arrière pendant que Julius ouvre puis se plaque contre le mur. Un couloir se révèle dans la faible lueur des lanternes de nos héros.

« **Attention !** » s'écrient presque à l'unisson Volga et Masmaëlle.

Comme leurs compagnons se tournent vers elles l'air perplexe, les deux jeunes femmes expliquent qu'elles ont eu une impression bizarre et fugitive concernant les murs de ce couloir. Les parois ont semblé un temps comme parcourues d'une infime ondulation. Zelazada, se tourne à ces mots pour observer avec attention l'endroit :

« **Oui, pas de doute, je crois que ces murs sont illusoires, mais on ne peut voir au travers.** » déclare avec un sourire la petite gnome.

Se saisissant d'une lanterne et brandissant son épée de l'autre, Masmaëlle reprend :

« **On continue le même plan : je fais la chèvre et s'il le faut je vous ramène des clients.** »

Et la prêtresse se précipite en courant vers le mur de droite du couloir qu'elle traverse sans y laisser de traces... mais pour reparaître à peine deux mètres plus loin, ressortant du mur et revenant vers ses compagnons avec une vitesse encore plus grande et un air épouvanté sur le visage :

« **Il y a une espèce de grande créature en métal avec une énorme pince et un énorme marteau là derrière ! Elle semble monter la garde et je l'ai entendu cliqueter à mon approche. On dirait bien encore une machine gnome mais d'un type différent de celle que nous avons déjà croisé. Un automate avec des fins plus guerrières sans aucun doute !** »

Les aventuriers prennent quelques instants pour réfléchir à un plan leur permettant de franchir cet obstacle. Pendant quelques instants on songe à envoyer Zelazada afin d'essayer de neutraliser les artefacts grâce au même mot de commande utilisé pour le robot tunnelier de Jzadirune. Mais ce stratagème ne semble pas dénué de risque car rien ne permet de dire que ce type de serviteur mécanique est commandé par le même vocabulaire.

Mais soudain Grigor propose :

« **Je sais comment faire ! On va demander à notre prisonnier de nous aider !** »

L'idée semble bonne et l'on retourne chercher le captif pour le ramener face au couloir suspect. Mais au moment de lui ôter son bâillon et de l'interroger, Masmaëlle s'interrompt :

« **Si on fait ça il risque de donner l'alarme.** » dit-elle soucieuse.



« Bien vu ! » réagit Grigor « On va donc légèrement modifier notre petit scénario et lui demander de se jeter au travers du mur après lui avoir ôté son bâillon. Il sera bien obligé de dire le mot de commande et nous pourrons ensuite le réutiliser. »

« Et s'il ne le connaît pas tu vas une nouvelle fois jeter un être sans défense vers un destin funeste ! » s'exclame Masmaëlle à nouveau scandalisée. « Je ne peux admettre une telle action et si vous y persistez cela se fera sans ma participation je vous préviens. »

Toutefois, les protestations de leur amie prêtresse ne changent en rien la décision que viennent de prendre les autres aventuriers : on appliquera le plan de Grigor. Masmaëlle s'écarte donc l'air sombre et se poste en retrait sur le pont. Grigor explique en quelques mots à son prisonnier ce que l'on attend de lui et ce qui lui arrivera s'il appelle à l'aide. Il enlève ensuite d'un geste sec le bâillon et reçoit aussitôt un crachat gluant du captif qui le regarde avec un sourire de défi. C'en est trop pour le barde qui dans une bourrade rageuse envoie valdinguer son prisonnier, toujours les mains attachées, vers le mur de droite du couloir illusoire. Qu'elle n'est pas la surprise de notre ami le barde quand il constate qu'avant de disparaître, et sans un mot !, le goblinoïde vient de lui adresser un signe insultant à l'aide d'un doigt d'une de ses mains entravées. Furieux, et réalisant que son prisonnier est en train de lui échapper, Grigor se lance en avant oubliant toute prudence. Aussitôt Volga se précipite à sa suite et disparaît elle aussi au travers de la paroi.

Julius regarde un court instant en direction de Masmaëlle, toujours immobile sur le pont, puis il se décide à aller de l'avant comme Zelazada qui lui emboîte le pas. Très vite des mouvements et des cliquètements de rouages se mettent à résonner dans ce qui s'avère être une pièce et non pas un couloir. Après quelques secondes de calme, Masmaëlle voit reparaître un Grigor comme possédé qui voit se dresser en face de lui un automate à marteau. Le barde, bientôt rejoint par Volga commence à essayer de détruire la machine. Julius quant à lui s'est rapidement replié vers le pont et tente d'aider ses compagnons avec son arc alors que Masmaëlle reste toujours immobile. Zelazada vient quant à elle de faire une horrible découverte : un second garde mécanique vient de s'animer de l'autre côté de la paroi opposée du couloir illusoire et vient bloquer sa retraite. Heureusement ces machines semblent affligées de certaines problèmes. Elles stoppent et repartent de façon aléatoires.

Volga semble quant à elle se raviser et profitant d'une ouverture elle s'échappe et disparaît en empruntant un passage au fond de la salle. Grigor qui vient d'être saisi par la pince d'un des automates encaisse un premier choc violent de la part du lourd marteau de son adversaire. Avant de subir une deuxième attaque qui le laisse inconscient il hurle un dernier appel à l'aide à Volga qui ne réapparaît toujours pas. Zelazada a réussi à se replier vers Julius et Masmaëlle. Tous trois voit le corps inerte du barde glisser de la pince ouverte de son adversaire comme celui-ci reprend disparaît derrière le mur à l'unisson du second gardien.

« Il faut aller le rechercher. Il y a encore un espoir. » dit Zelazada en se tournant vers son ami voleur. « Il m'a semblé que ces robots n'attaquaient pas le hobgobelin qui est entré en premier. Use de ton déguisement et ramène Grigor ! »

Après quelques instants interminables de réflexion, Julius finit par acquiescer. Prudent il reprend le couloir et s'approche du barde inconscient. Sortant une fiole, le voleur en glisse le goulot dans les lèvres blanches de son compagnon et voit les paupières de celui-ci se rouvrir quelques secondes plus tard. Encore quelques instants et Grigor, traîné par Julius se retrouve sur le passage le long du gouffre, exsangue mais vivant. Quelques minutes plus tard et c'est Volga qui rejoint ses compagnons en passant sans encombre devant les automates grâce à son déguisement de hobgobelin.

« Il y a des cellules dans un couloir en partant sur la droite après être passé par cette salle. Malheureusement tout est vide ! » explique-t-elle à ses compagnons. « Il y a aussi un passage vers la gauche mais il est bloqué pour l'instant. A priori il doit y avoir un levier d'ouverture proche du gardien de gauche. »

Masmaëlle est toujours glaciale avec ses compagnons qui ont refusé de considérer ses objections. Elle leur rend même la baguette de soins achetée avec les deniers du groupe, mettant ainsi à exécution sa menace de ne plus soigner quiconque. Grigor se saisit de façon mal assurée

de l'objet et parvient une première fois à l'utiliser afin de guérir partiellement ses nombreuses blessures.

Le barde comme la prêtresse décident alors de se procurer eux-aussi des tenues de hobgobelins afin d'abuser les créatures mécaniques. Seule Zelazada ne peut accéder à ce stratagème vu sa petite taille. Qu'importe, Grigor la jette sur son épaule afin de la transporter comme un quelconque captif. La ruse des aventuriers s'avère payante. Ils peuvent passer sans danger à proximité des automatons à marteau, immobiles. Durant plus d'une heure nos héros vont s'employer à explorer les lieux.

Masmaëlle découvrira tout près le cadavre du hobgobelin fuyard, toujours les mains attachées, baignant dans son sang, le corps percé d'un coup d'épée. Les passages de gauche et de droite révéleront de nombreuses petites cellules vides et ouvertes. Seules les premières d'entre-elles semblent avoir été utilisées dans un passé assez récent. Par contre, malgré des efforts têtus, aucun passage secret ne se révèle. Finalement, voyant le temps s'écouler, Grigor se forcera à utiliser la baguette de détection des passages secrets qu'il sait contaminée par la Disparite. Il parvient ainsi à mettre en évidence deux portes secrètes. La première débouche sur une petite pièce sans issue et dont le sol se dérobe pour dévoiler sous les pieds du barde une fosse garnie de piques. Heureusement les réflexes de celui-ci, ainsi que ceux de son 'fardeau gnome', lui permettent de se rejeter en arrière sans plonger dans la fosse mortelle.

Se détournant et allant vers la porte secrète juste à l'opposé, le barde et ses compagnons découvrent derrière elle une nouvelle série de cellules, dont certaines semblent fermées !

Un à un les aventuriers s'introduisent avec prudence dans le corridor. Après quelque pas ils passe devant un renfoncement sur la gauche qui donne sur une porte différente de celle des cellules – qui sont en acier et barrées de l'extérieur. Masmaëlle stoppe à cet endroit et après avoir versé deux flasques d'huile sur le sol elle sort son épée et reste à surveiller cette issue. Les autres franchissent sur la pointe des pieds la zone afin de s'approcher de chacune des quatre cellules closes.

Zelazada découvre par le judas un premier humain tout juste sorti de l'adolescence. Interrogé il s'avère être Deven Myrzal un jeune allumeur de réverbères figurant sur la liste des disparus. De son côté Grigor tombe sur un étrange spectacle : un gnome d'âge mûr est occupé à couvrir les murs de sa cellule de symboles incompréhensibles. Zelazada l'ayant rejoint, nos deux amis hèlent l'étrange individu ce dernier se retourne et leur jette :

« Et bien ! Vous en avez mis du temps. Laissez moi finir cette équation, je vous prie, et puis on pourra y aller... Voilà, c'est fait. Il était temps dites donc. Mes recherches sont restées à l'abandon depuis au moins dix jours... et je ne vous parle pas de mes étudiants qui doivent se la couler douce à l'Académie du Cratère Bleu ! ... Bon c'est terminé ! vous pouvez ouvrir maintenant.... Allez en route ! »

Pendant ce temps, Volga cherche en vain à obtenir un mot d'une pauvre femme prostrée dans le coin de la cellule qu'elle a choisie. Impossible de savoir qui est cette pauvre créature qui ne réagit que par des gémissements et des tremblements.

Julius de son côté ouvre le judas de la dernière cellule fermée et jette un œil dans la pièce sombre. Au fond un humain échevelé et barbu, assis à même le sol redresse la tête et crache en commun :

« Venez me chercher espèces de raclures ! Vous me faites pas peur ! »

« Moins fort , je suis ici pour vous libérer. » murmure le voleur.

L'autre à ces mots se met sur ses pieds et approche de la porte. En essayant de percer les ténèbres il inspecte l'autre au travers du judas.

« J'EXIGE QUE L'ON ME LIBERE TOUT DE SUITE ! » vient de hurler Jasper Drundelsput visiblement excédé par les tergiversations de Zelazada.

Comme en écho à ce cri, quelques instants après, la porte face à Masmaëlle s'ouvre à la volée sur un hobgobelin qui semble hors de lui... et très surpris de se retrouver à la fois sur un terrain instable et face à une adversaire armée d'une épée. Très vite un second hobgobelin vient

rejoindre le premier. Heureusement les renforts ne tardent pas à arriver en la personne de Grigor et de sa baguette de sommeil qui livrent au bras de Morphée les deux gardes stupéfaits. Mais cette fois Masmaëlle ne semble pas avoir décidé de s'en laisser compter par ses compagnons. Pointant son épée vers ceux-ci, elle leur signifie clairement qu'elle n'autorisera pas de geste criminel sur les deux créatures endormies. Opinant du chef, ses compagnons finissent par être admis à l'aider à entraver les deux nouveaux captifs.

Aussitôt terminée cette tâche, la prêtresse, suivie de Grigor se précipite dans la salle d'où viennent d'émerger les deux hobgobelins. Voyant une porte à l'autre extrémité, Masmaëlle serre un peu plus fort son épée et se rue pour l'ouvrir...

Au même moment Zelazada a décidé de s'attaquer à la porte de Jasper à coup de masselotte après que Julius ne soit pas parvenu à venir à bout de sa serrure. Le voleur est quant à lui appelé vers la cellule précédente par les vociférations de son occupant :

« Je m'appelle Krilscar et ces salopards me retiennent depuis des lustres. Ces bâtards passent leur ennui en me déroutant mais ils l'emporteront pas au paradis. »

« Ok, on va s'en occuper. Restez calme. » Répond Julius.

« Laissez moi sortir et donnez moi une arme, je sais me battre ! Je vais vous les éclater ces espèces de raclures » gronde Krilscar les yeux hallucinés.

....

Une lueur rougeâtre suinte de la pièce où se précipite Masmaëlle. C'est une salle de torture éclairée par un brasero ou des fers rougeoient sinistrement. Une jolie femme aux vêtements tachés et en lambeaux est assise sur un fauteuil métallique sinistre, attachée par des bracelets métalliques. De nombreuses traces de coups et de sévices sont visibles là où la robe laisse voir la peau nue. Devant elle deux hobgobelins agitent des tisonniers chauffés à blanc alors que le troisième, un manchot immense au regard sadique, observe la scène. Malgré tout, la prisonnière semble maîtresse d'elle même et fixe d'un air de défi ses tortionnaires.

Se retournant d'un bloc, surpris par l'irruption de la demi-elfe, les hobgobelins ne tardent pas à sortir leurs armes. Mais à nouveau le petit marchand de sable bardique fait des siennes. Avant même qu'un seul coup ait pu blesser qui que ce soit, les trois hobgobelins sont au pays des rêves.

« Je suis Coryston Pike et j'ai été enlevée voici au moins un mois. » déclare la captive que libère Masmaëlle à l'aide des clefs trouvées à la ceinture du Manchot. « Nos kidnappeurs sont des vendeurs d'esclaves et leur chef est un certain Kazmojen. J'ai quelques uns de mes infortunés compagnons qui sont dans les cellules juste à côté. Quelques autres sont en train de travailler à la forge. Il y a aussi des enfants qui ont été amenés il y a peu. Ils viennent d'être emmenés pour une vente aux enchères, à l'intérieur de la salle des ventes, de l'autre côté du pont. »

Se redressant ensuite la jeune femme fait quelques pas et tous constatent qu'elle est affligée d'une claudication très importante.

« Avez vous trouvé une cane en ivoire au pommeau d'argent ? » interroge Coryston.

« Non. Pensez-vous pouvoir vous aider d'une épée pour marcher ? » répond la prêtresse. « Mais avant tout, avez-vous aussi besoins de soins ? ». Devant l'acquiescement de son interlocutrice, Masmaëlle sort la baguette de soins de St Cuthbert et s'en sert immédiatement pour rendre quelques couleurs aux joues de l'ancienne captive.

« Je crois que je peux m'occuper des autres captifs. » reprend Coryston. « Seul Krylscar me pose un problème, Irruth, Derven et même Jasper devraient suivre mes ordres. Par contre si vous voulez sauver les enfants il n'y a pas un instant à perdre. Dites moi comment faire pour conduire les autres vers un endroit sûr ou vers la liberté ! »

Se saisissant du trousseau de clefs, nos amis et Coryston se ruent pour libérer les kidnappés ... et découvrent une Zelazada perplexe devant la serrure complètement hors d'usage de la porte de Jasper Drundelsput.

« Je retourne chercher des tisonniers pour venir à bout de celle là (de serrure bien sûr !). » soupire Masmaëlle en jetant un regard las à son amie gnome

« La prochaine fois prends plutôt un tourne vis ! 😊 »

Alors que les aventuriers s'interrogent sur la tactique à employer pour poursuivre leur urgente mission, Coryston Pike propose un plan. Si on lui fournit une description des lieux adéquate et les clefs gnomes menant vers la sortie, elle et les autres captifs peuvent rejoindre un point proche de l'ascenseur et y attendre le retour du groupe. Si celui-ci ne se présente pas après une durée convenue alors les anciens prisonniers pourront tenter de se frayer un chemin vers la surface et la liberté. Ce plan aura l'avantage de permettre aux sauveteurs de ne pas perdre un seul instant et de se consacrer à délivrer les enfants actuellement mis aux enchères à quelques mètres de là.

Devant la réticence de plusieurs de nos amis dont Masmaëlle se fait l'avocate, Coryston Pike perd rapidement patience. Dans un mouvement plein d'humeur, elle retourne s'asseoir au fond d'une des cellules en jetant ces quelques mots pleins de hargne:

« Puisque vous n'avez pas confiance en moi, inutile de perdre de précieux instants en inutiles palabres. Je reste là. Vous, faites votre devoir et sauvez ces orphelins! »

Quelque peu estomaqués par les propos de l'ancienne aventurière nos amis se consultent sur la conduite à tenir. Zelazada bout visiblement d'impatience pour agir et se dirige vers le pont enjambant le précipice puis se campe près de la porte, apparemment taraudée par l'envie de l'ouvrir. Les autres ont finalement décidé d'agir, mais d'abord ils permettent au jeune Krylscar Endercott de se joindre à eux. En échange ce dernier promet de respecter les consignes de conduite données par la prêtresse. Le captif est aussitôt libéré puis soigné par Masmaëlle avant d'aller chercher armes et armure dans la salle attenante. Quelques instants plus tard le voici qui rejoint nos héros et lance bravache:

« Ces putains de hobgobelins vont voir comment je vais m'occuper de leur gros culs maintenant ! Par contre faites gaffe à Kazmojen ! c'est une espèce de sadique complètement insensible à la douleur. Ah oui, j'oubliais, il faut aussi se méfier à fond de son putain de molosse de mes deux. Une vraie pourriture ce bâtard.»

Après cette profession de foi, les aventuriers se dirigent vers le pont où les a précédé Zelazada. Grigor, lui, vient de sortir son masque de céramique en forme de tête de lapin et le fixe sur son visage avec une précision toute rituelle, sous les yeux ébahis de Krylscar. Haussant les épaules et prenant la tête, Masmaëlle indique juste avant d'ouvrir la porte :

« Je m'occupe des hobgobelins ; les autres rentrez derrière moi et cherchez à neutraliser Kazmojen. Rappelez vous bien que notre but est de sauver ces enfants pas de mettre tout à feu et à sang ! »

Ensuite, la demie-Elfe pousse la porte et entre d'un air décidé dans la pièce brillamment éclairée située derrière, ses amis à sa suite...Quatre grands piliers soutiennent une voûte très haute. En son milieu, la salle s'élève vers un demi-étage auquel mène un escalier central monumental. Là haut se trouve un poteau de fer d'où pendent des chaînes qui retiennent trois enfants flageolant sur leurs jambes. Un peu sur leur droite se tient un guerrier courtaud mais à la carrure impressionnante. Il est couvert d'une armure de plate sombre, un heaume lui masque le visage. Dans sa main droite il tient une chaîne au bout de laquelle est attaché un autre enfant. Une espèce de Nain maigrichon à la peau pâle et à la barbe grise est aussi présent, en train d'examiner le gamin effrayé tenu par Kazmojen. Il tient dans les mains un coffret où il semble puiser des pièces d'or. Enfin, deux hobgobelins armés de gros cimenterres et de javelots sont debout, juste de part et d'autre d'une double porte de fer située sur la gauche.



Masmaëlle met à profit le moment de surprise pour faire deux ou trois pas vers les hobgobelins et lance une incantation dans leur direction. Malheureusement le sort semble sans effet. Au même instant Volga et Krylskar se jettent en avant avec un cri de défi et foncent conjointement en direction du maître des lieux. Mais comme les deux guerriers arrivent au bas de l'escalier une forme sombre et famélique se lève aux pieds de Kazmojen et bondit avec un hurlement effroyable. Interceptant Volga dans sa course, la créature referme violemment sa mâchoire sur la cuisse de la jeune femme.

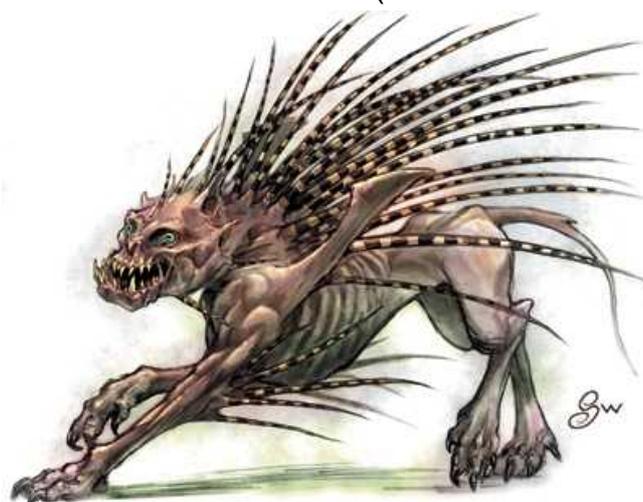
Tandis que le Nain se retire prudemment à l'abri d'un pilier providentiel, la silhouette râblée en armure lance d'une voix rauque :

« Je suis Kazmojen et vous êtes ici chez moi ! Comment osez vous me déranger sans vous annoncer ! Si vous souhaitez participer à la vente, veuillez stopper immédiatement sinon ... » et le demi-Nain se saisit d'une hachette qui pend de sa ceinture.

Mais loin de se figer, l'avertissement semble plutôt conforter les velléités offensives du groupe d'aventuriers. Masmaëlle se rue la lame en avant vers les hobgobelins qui se saisissent de leurs cimenterres. A l'arrière, Julius pénètre la salle en arrosant de flèches les adversaires tandis que Grigor pointe une baguette vers Kazmojen en murmurant un bref « ronfle ! »...

Volga, elle, est toujours prisonnière des mâchoires de Prickles (comme l'a nommé Kazmojen l'instant précédant). Tournant la tête vers Krylskar elle voit celui-ci s'effondrer au sol comme pris d'un étrange malaise.

« Il semble bien qu'il va falloir se débrouiller toute seule pendant quelque temps. » se dit notre guerrière tout en assenant un énergique coup d'épée sur la créature qui lui broie la jambe. Heureusement, touché également par un projectile de Julius, Prickles pousse un jappement de douleur et libère notre héroïne. Au passage la jeune femme note que son adversaire



n' a que l'apparence très générale d'un chien. Son cuir est quasiment exempt de pelage si ce n'est une espèce de crinière qui semble faite de piquants effilés. La bête est famélique et haute comme un petit poney. Sa tête ressemble à un masque de peau posé à même l'os, mettant en valeur une mâchoire disproportionnée et dentue. Poussant un nouveau hurlement à vous glacer les sangs la bête retrousse les babines et revient à la charge.

De l'autre côté de la pièce, un second coup de baguette de Grigor vient de faire s'effondrer l'un des deux hobgobelins qui font face à Masmaëlle. Le héros à face de rongeur lâche ensuite l'objet et dans un cri de défi court vers Volga. Notre barde note dans la vision réduite des fentes de son masque une hachette qui passe en sifflant juste au-dessus de ses oreilles postiches. Mais déjà il lâche son incantation et dans un dernier effort envoie une boule lumineuse droit à la gueule de Prickles.

« Mais, quel est ce mouvement et cette chose aiguisée qui arrive en sifflant ? » s'interroge Grigor en entendant un vibrant :

« On touche pas à mon Prickles espèce de bouffon. »

Le souffle coupé par le fer de hache qui vient de le frapper à la volée, le barde voit que Kazmojen brandit à deux mains une espèce d'énorme hache. Notre danseur se lance alors dans un roulé-boulé désespéré, « Digne de la mort du cygne ! » se félicite-t-il.

Mais loin d'atterrir loin du dangereux psychopathe qui le menace, Grigor reste un peu trop près de la lame du demi-Nain. Dans un mouvement dédaigneux celui-ci, qui n'a aucune culture du ballet classique, envoie un coup au but qui manque de peu de transformer en pâté l'infortuné lapin. Sanguinolent, le barde songe à cet instant qu'un renfort serait le bienvenu...

Zelazada vient de pénétrer dans la salle et repère immédiatement le Nain qui finit de se cacher derrière un pilier à l'opposé. Quand elle voit Kazmojen qui lâche l'enfant qu'il tenait, la courageuse petite gnome décide d'aller à son secours en longeant prestement le mur de l'estrade tout en se dissimulant du mieux possible. Après un sprint pour éviter la zone dangereuse de l'escalier central elle arrive à l'autre extrémité de la pièce et constate avec stupéfaction que le Nain a disparu ! Se glissant sur l'estrade elle cherche en vain une issue cachée. Toutefois elle aperçoit tout proche le gamin terrorisé qu'à lâché Kazmojen. Par signes elle lui fait comprendre de s'approcher. Bientôt le jeune garçon la rejoint et notre magicienne le réconforte de quelques mots murmurés. Tous deux tentent de continuer à se dissimuler derrière la providentielle colonne alors qu'une porte un peu plus loin s'ouvre et se referme sans que quiconque n'ait semblé l'emprunter.

Julius cesse son tir et contemple avec inquiétude le combat en cours. C'est sûr que la situation semble déjà bien compromise avec leur nouvelle recrue déjà à terre. Il décide donc de s'approcher du corps allongé, se coulant à quelques mètres à peine de la lutte enragée de Volga et Grigor contre cette espèce de canidé et son maître. Comme il se penche sur Krylscar, quelle n'est pas sa surprise de constater que ce dernier semble tout simplement dormir au beau milieu de la bataille.

« Encore un coup de baguette malheureux de Grigor ! » soupire le voleur en secouant le grand balourd de guerrier qui ronfle doucement.

Et comme il guette aux alentours, il remarque la présence de Zelazada derrière un pilier sur l'estrade. L'enfant semble là lui-aussi, mais pas de trace du Nain, constate Julius.

Masmaëlle a forte affaire dans son duel avec le hobgobelin. Elle souffre déjà de plusieurs blessures qui saignent en abondance. Avec un sursaut de terreur elle voit la porte près de laquelle elle se tient qui s'ouvre... et donne le passage à un Elfe armé d'une épée et qui jette un coup d'œil rapide dans la salle :

« Ami ou ennemi ? » interroge en Elfe et dans un souffle la prêtresse.

« Ami ! » répond l'autre dans la même langue tout en passant son épée au travers de l'adversaire de la demie-Elfe.

Profitant de cette aide inespérée, Masmaëlle sort sa baguette de soins et ferme quelques blessures avant de se tourner vers son sauveur. Mais déjà celui-ci s'éloigne en direction de l'estrade pour s'attaquer à Kazmojen.

Krylscar ouvre brutalement les yeux et bondit immédiatement sur ses pieds . Mais que lui est-il donc arrivé de s'évanouir ainsi comme une donzelle encore vierge ? Peu importe ! il se saisit de son épée et dans un cri de rage il bondit sur Kazmojen qui semble prêt à achever Grigor. Du coin de l'œil il note un nouvel arrivant qui semble venir à son aide.

« Ce ne sera pas de trop. » songe le guerrier en assenant à nouveau un coup apparemment sans effet sur l'armure du demi-Nain.

Mais voici que soudain une issue située sur ses arrières s'ouvre et que d'autres hobgobelins font irruption dans la pièce. L'un se jette immédiatement au secours de son maître alors que le second oblique vers Masmaëlle !



Heureusement la porte derrière Masmaëlle vient de se rouvrir et elle aperçoit deux demi-Elfes, l'un blond et l'autre brun qui semblent subir les assauts d'autres gardes hors de cette salle. Alors que ses yeux se posent sur le brun, celui-ci se jette en avant en chargeant l'épée au clair et vient intercepter un nouveau hobgobelin qui arrivait d'une porte latérale vers la prêtresse. De deux coups d'épées magistraux le nouvel arrivant élimine la puante créature. Mais déjà deux autres hobgobelins se sont glissés dans la salle et se jettent sur Masmaëlle, Grigor et Krylscar.

« Tu as l'air d'avoir les chose en main Plume Bleue. On te laisse ! Nous on a d'autres choses à voir.» s'exclame l'Elfe brun en direction de celui qui s'est hissé auprès de Kazmojen et qui commence par recevoir un bon coup de hache en guise de bienvenue. Puis avec un salut rapide le demi-Elfe fait marche arrière et sort de la pièce sous les yeux ébahis de son compagnon et de nos aventuriers.

La lutte prend une tournure terrible et le barde et la demie-Elfe, très affaiblis, ont bien du mal à contenir le deux hobgobelins qui se sont précipités vers eux. C'est à cet instant qu'un évènement incroyable intervient. Flottant au dessus de l'estrade et quelques mètres sur la gauche de la mêlée, se tient maintenant, flottant dans l'air, une créature sphérique de plus de deux mètres de diamètre. La chose est pourvue d'une dizaine de tentacules terminés par des yeux globuleux. Le monstre possède également une énorme bouche équipée d'une dentition effrayante. Au dessus d'elle une grande paupière clôt un œil de la taille d'un écu. Chacun reste stupéfait en entendant rugir la chose qui semble garder chacun dans le champ de ses nombreux regards :



« Cessez immédiatement Kazmojen ! Et les autres également ! »

Comme chacun se fige et se demande la position à tenir, Masmaëlle murmure dans un souffle : « C'est un Tyranœil, mes amis. Cette bête est horriblement puissante si ce que j'en ai entendu est seulement à moitié vrai. »

« Voilà qui est raisonnable ! Je suis venu pour prendre l'enfant nommé Terem et le ramener à son orphelinat. Le reste ne m'importe pas. Tenez voici cette bourse pour dédommager le

vendeur. **Toi ! la petite gnome qui te cache là-bas, remets moi l'enfant.** » reprend la créature de cauchemar. A ces mots, une bourse semble surgir en flottant à ses côtés puis chute sur le sol en répandant son contenu de lourdes pièces brillantes.

« **Qu'est-ce qui nous assure que c'est cela que tu feras ?** » interroge alors la prêtresse d'une voix blanche.

« **Et bien disons que ma parole devrait suffire. Et si ce n'est pas le cas je te promets de venir en rendre compte devant toi prêtresse de Pelor...** » susurre le Tyranoëil avant de se retourner vers Zelazada :

« APPORTE MOI L'ENFANT. TOUT DE SUITE ! »

Et à la surprise de tous, y compris de l'intéressée, celle-ci se met en route en traînant le gamin apeuré derrière elle. Elle tend ensuite la chaîne au monstre. L'instant d'après celui-ci a disparu avec son trophée, laissant un silence pesant derrière lui.

« **Bon, Je crois que nous avons quelque chose en cours, non ?** » s'exclame Kazmojen en repartant à l'assaut de l'Elfe qui le nargue depuis de trop longs instants.

Les quelques coups qui s'ensuivent feront de nombreux dégâts. Masmaëlle s'effondre une première fois, inconsciente, alors que Prickles saisit dans ses mâchoires le bras de Volga. Des épines redoutables viennent traverser la chair de la guerrière qui ne peut se défendre. Mais une avalanche de coups s'abat sur Prickles qui blessé commence à saigner abondamment et finit par lâcher son étreinte. Zelazada, sans doute furieuse de sa déconvenue avec le Tyranoëil, a sorti sa petite masse et cogne comme une possédée sur l'arrière train du canidé, déclenchant un hurlement de colère de Kazmojen :

« **Espèce de sale petite peste, arrête çà toute de suite !** » et d'un coup de hache terrible il fait reculer la petite magicienne pensant que Prickles, blessé, saute en direction d'une sortie.

Mais cela ne suffit pas à notre héroïne qui dans un dernier effort se jette à la suite du molosse qui se traîne en geignant vers la porte. D'un dernier coup énergique elle brise enfin l'échine de la créature qui s'effondre pantelante sur le sol.

« **Prickleesss ! Noooooonnn !** » rugit son maître d'une voix d'épouvante « **Je vais te découper en deux espèce de meurtrière sadique !** » continue-t-il en se jetant à la poursuite de sa Némésis et sans plus prendre garde à ses autres adversaires.

Heureusement pour Zelazada l'armure de Kazmojen l'empêche de courir et elle parvient à le laisser en arrière pour sortir de la pièce et se mettre à l'abri derrière une porte. Celui-ci choisit donc de passer sa colère sur l'Elfe qui n'en demandait pas temps. De son côté Volga a fait quelques pas en retrait et ôte avec précaution les longues échardes qui lui percent la peau du bras. Julius lui se précipite vers Masmaëlle qui vient une nouvelle fois de s'effondrer dans une gerbe de sang. Lentement le voleur verse le contenu d'une potion dans la bouche de la demie-Elfe qui ne tarde pas à revenir à elle. Grigor, lui, lutte toujours contre un hobgobelin tout en essayant de se soigner à l'aide de la baguette récupérée il y a un instant sur la prêtresse. Masmaëlle profite de son intermède pour sortir une pierre-tonnerre. Se redressant, elle lance l'objet en direction des deux hobgobelins encore vivants. La détonation est terrible et se réverbère en écho sur tous les murs de la pièce, laissant sourds tous les belligérants. C'est dans un silence surréaliste que la lutte féroce se poursuit maintenant pour chaque combattant.

Heureusement pour nos héros, ils finissent par venir à bout des hobgobelins et bientôt les voilà tous qui concentrent leurs attaques sur Kazmojen. Mais l'armure de leur ennemi est solide et sa capacité de récupération est étonnante. Malgré une bordée de flèches et un roulement de coups incessants le demi-Nain reste vaillant et les moulinets de sa hache sont meurtriers lorsqu'ils portent. Petit à petit les héros voient diminuer leurs ressources en soins et leur adversaire ne faiblit toujours pas ! Comme Julius décoche sa dernière flèche, Grigor a une idée et se précipite vers Zelazada qui vient de rentrer dans la pièce et se tient en retrait :

« **Passes moi la baguette de Mains Brûlantes, vite !** » demande-t-il fébrilement.

« **Mais, elle est infectée avec la Disparite !** » répond Zelazada en s'exécutant.

« Vite ! » Hurla le barde sans sembler l'entendre. Prenant l'objet il se précipite vers Kazmojen qu'entourent ses cinq autres compagnons.

Coïncidence ou manœuvre géniale ? Toujours est-il que les rayons enflammés de Grigor ne tarde pas à faire chauffer l'armure métallique de Kazmojen qui pousse des cris de douleurs en cherchant à se débarrasser de la source de ce nouveau péril. Mais au même moment, comme encouragé par les premiers signes de faiblesse de leur adversaire, chacun des compagnons redouble d'effort. Les coups de Volga et de l'Elfe sont enfin assez puissants pour ne pas rebondir sur la plaque de Kazmojen. Krylscar réussit un magnifique coup de taille qui repousse son adversaire vers la lame surnoise que Julius vient de lui glisser dans le dos. Dans un grognement, le demi-Nain titube devant Masmaëlle qui d'un splendide revers d'épée perce la carapace métallique et déclenche le premier épanchement d'un sang noir et épais.

Furieux Kazmojen se lance à l'assaut de cette impudente femelle et, dans un cri de victoire, lui envoie un coup de hache qui soulève la pauvre demie-Elfe du sol et la fait retomber inerte dans une mare de sang.

Mais redoublant de ténacité les autres aventuriers continuent leur déluge de coups et finalement quelques instants plus tard Kazmojen s'effondre dans un grésillement de sang bouillant. Malgré l'odeur de chair grillée épouvantable, nos amis ôtent immédiatement le casque de la créature afin de la décapiter. Sous le couvre-chef les compagnons découvrent le visage d'un être humanoïde dont les caractéristiques semblent à la fois tenir de la race Naine et de celles des Trolls. D'un coup sec de son épée Krylscar fait rouler le hideux faciès loin de son cou épais. Les lèvres du guerrier semblent proférer une phrase pleine de hargne et de postillons lorsqu'il décoche un coup de pied rageur dans le trophée.

Pendant ce temps, Zelazada s'est ruée au chevet de Masmaëlle et vient de constater que le cœur de celle-ci bat encore faiblement :

« Elle vit ! » s'exclame la petite gnome en se retournant vers ses compagnons. Mais ceux-ci ne semblent même pas l'entendre.

« Mais ma parole, ils sont tous sourds comme des pots. » songe notre magicienne en donnant une potion à la prêtresse dont les yeux se mettent immédiatement à papillonner.

Ses blessures miraculeusement refermées et l'usage de ses oreilles retrouvé, Masmaëlle se relève et constate le carnage qui jonche la pièce. C'est alors que épouvantée elle perçoit des sanglots déchirants. Toujours attachés au poteau par leurs chaînes, les trois orphelins sont hagards et tentent d'échapper au spectacle traumatisant qu'ils viennent de contempler. Bousculant au passage un Julius qui finit de remplir une bourse avec les pièces jonchant le sol, la prêtresse se précipite...

Grigor lui aussi a vu la détresse des jeunes enfants. Retournant le cadavre décapité de Kazmojen, il se saisit d'un trousseau de clefs qui pend à sa ceinture. Puis le barde rejoint Masmaëlle et lui fait comprendre par signes qu'il va libérer les captifs. Aussitôt après, les jeunes orphelins se serrent contre leur libérateur qui leur procure quelques gestes de réconfort.

La prêtresse, un peu dépitée, choisit de rassembler les cadavres qui jonchent la salle puis de leur donner une posture plus digne en leur croisant les mains sur la poitrine. Elle replace même la tête de Kazmojen entre ses épaules, empêchant Krylscar de se saisir de l'odieux trophée et de le placer au bout de son épée.

Pendant le quart d'heure qui suit, chacun reprend un peu ses esprits dans la grande salle de vente aux enchères. Elaohann et Krylscar montant la garde dans les deux salles attenantes.

Le ranger elfe découvre à cette occasion que ses deux précédents employeurs ont fait le ménage... de nombreux cadavres de gobelins sont dispersés dans le hall d'entrée. Il y a même un garde toujours vivant mais laissé ficelé et bâillonné dans un coin de la pièce.

Peu à peu chacun de nos héros retrouve enfin l'usage de ses oreilles. Immédiatement ils décident de questionner l'elfe afin d'éclaircir la raison de sa présence en ces lieux. Elaohann se plie de bonne grâce à l'interrogatoire :

« Je suis originaire d'une région de jungles au nord de Cauldron et appartient au clan Amalith. Je suis arrivé il y a un peu plus de dix jours à Cauldron afin d'y rechercher un emploi. Les deux demi-elfes, Fellian Shard et Fario Ellegoth, m'ont contacté dans ce sens. Ils étaient à la recherche d'un de leur parent, magicien de son état et disparu quelques temps auparavant. Mes employeurs semblaient vous connaître et m'ont dit que vous étiez sur la même enquête. Ils vous ont suivi discrètement afin de voir ce que vous aviez découvert. Au final, hier, ils m'ont dit que nous allions rendre visite à un serrurier gnome, un certain Keygan Ghelve, qui semblait être lié à toute cette affaire. Ce matin nous avons réussi à rentrer très discrètement chez le serrurier puis nous l'avons interrogé. Il nous a parlé de vous et d'une histoire d'esclavagiste qui enlevait les habitants de la ville. Ensuite il nous a indiqué un passage qui menait vers le sous-sol. A peine étions nous descendu de quelques marches que mes compagnons ont découvert un passage secret. Entendant du bruit, nous l'avons emprunté, puis, après avoir déjoué un piège grossier, nous sommes arrivés dans une salle où remontait d'un puits une plate-forme occupée par quatre hobgobelins. Il n'a pas été difficile de venir à bout de ces brutes mais nous avons pris garde d'en laisser un en vie et nous l'avons questionné. Il est d'ailleurs toujours là-haut, solidement ligoté. Nous avons alors décidé de descendre. Arrivé en bas il nous a fallu nous défendre contre une espèce de golem de pierre qui a finalement été détruit. Ensuite nous sommes passés par une grande pièce où trônait une statue d'un guerrier nain. Là nous avons ouvert une double porte qui mène au hall juste à côté d'ici. Nous sommes alors tombés dans une espèce d'embuscade fomentée par les gardes hobgobelins de ce complexe. Nous avons fini dos à cette double porte par laquelle vous m'avez finalement vu rentrer.

Mes employeurs semblent avoir finalement décidé de vaquer à leurs recherches sans moi. Cela n'est pas un problème car ils m'avaient payé par avance en me fournissant cette armure de cuir splendide, juste avant que nous ne nous rendions chez le serrurier.

Par contre serait-il possible que vous me considériez comme un renfort acceptable pour votre groupe ? »

Pendant que les aventuriers finissent d'écouter les explications d'Elaohann, Krylscar est lui toujours aux aguets, quelques pas à l'intérieur de la salle de réfectoire. Soudain Julius s'exclame en regardant dans sa direction :

« Eh toi où tu vas comme ça ? Reste là avant de nous attirer des ennuis. »

Krylscar, qui semblait décidé à emprunter une porte latérale du réfectoire se retourne pour dire d'un air excédé :

« Il y a encore des captifs qui sont retenus par ici. Sans doute à la forge située derrière cette porte. Il faut que nous allions les secourir avant qu'il ne leur arrive malheur. »

Soudain, Julius fait un signe éloquent et pointe son doigt en direction d'une porte au fond du réfectoire. Celle-ci vient de s'entrouvrir et une forme indistincte semble guetter derrière elle.

« Qui va là ! » interroge Masmaëlle qui vient de rejoindre Julius et Krylscar.

La porte s'ouvre alors en grand. Un humain qui semble plutôt en bonne forme entre dans la pièce et répond précipitamment :

« Je suis Gryfon Malek, un prisonnier qui fait office de cuisinier et anciennement un barman de l'auberge de La Choppe Renversée. Pourriez-vous me dire où se trouve Kazmojen et ce que vous faites ici ? »

« Kazmojen est mort et nous sommes venus libérer tous les captifs. » réplique la demi-elfe.

Après s'être avancé puis avoir confirmé de visu que son ancien maître était mort, Gryfon se détend visiblement.

« D'autres malfaisantes créatures de Kazmojen sont elles encore ici ? » l'interroge à nouveau la prêtresse.

« Si vous incluez les incapables culinaires dans votre définition, il reste encore au moins deux malfaisants dans ma cuisine ! Ce sont deux gobelins complètement ignares qui m'avaient été infligés comme marmitons. Ils doivent se terrer quelque part dans la pièce dont je suis sorti. Ceci dit, à part vous flanquer une bonne colique si vous commettiez l'imprudence de goutter à l'une de leur mixture, je crois qu'ils ne peuvent guère vous faire de mal. »

Masmaëlle et Julius se rendent immédiatement dans la cuisine. Effectivement deux gobelins tremblants se dissimulent derrière un chaudron vide. Sur l'âtre, un autre chaudron, plein celui-là, bouillonne en relâchant dans l'air de la pièce un fumet ma foi pas trop désagréable.

« C'est quoi qui cuit la dedans ? » questionne Julius en se retournant.

« Un ragoût de Lézard. Si vous voulez il sera prêt dans un peu plus d'une heure. Alors si le cœur vous en dit il y en a assez pour vous tous ainsi que les anciens captifs. »

Sans répondre et en laissant derrière eux les deux marmitons, Masmaëlle et Julius reviennent vers le reste du groupe.

« Il me semble qu'il n'y a pas de danger à tenter de voir ce qui se passe dans la forge. » reprend Krylscar d'un ton décidé. Comme les autres acquiescent, la porte est ouverte et le groupe pénètre dans la pièce, laissant derrière lui Grigor qui s'occupe des orphelins qui l'ont décidément adopté. Il en profite aussi pour discuter avec Gryfon Malek qui l'a reconnu comme un danseur barde de Cauldron qui avait quitté la ville voici quelques années (enfin la gloire !!).

Dans la forge les compagnons découvrent trois nouveaux captifs, vivants et enchaînés à des anneaux d'acier eux-mêmes scellés dans le pied de grosses enclumes de fer. Il y a là deux petites hobbites, dont l'une aussi mignonne qu'espiègle, et une Naine mélancolique. Interrogées, les trois kidnappées se révèlent être Maple, Jeneer Everdawn et Sondor Ironfold. Les clefs de Grigor ne pouvant libérer les prisonnières, Julius se met en quête d'un autre trousseau sur les cadavres des hobgobelins qu'ont laissés derrière eux les deux demi-elfes. Quelques instants plus tard il revient triomphant pour libérer les captives. Mais quand il se penche sur les fers de Maple, celle-ci fait un preste mouvement de poignet et son bracelet tombe de lui-même sans aucune autre entremise.

« Pouvez-vous me dire à qui j'ai l'honneur ? » questionne Maple d'une voix riieuse en regardant Julius.

« A bon je vois !... Allez vas par là et reste tranquille avec tes mains bien en vue. » répond Julius d'une voix revêche.

« Permettez alors ! » s'excuse la petite hobbitte tout en le frôlant pour se positionner à l'endroit indiqué.

« Minute toi ! » s'exclame notre héros en fouillant prestement ses poches sans y découvrir la bourse laissée par le Tyrancœil « Rends moi immédiatement ce que tu m'as pris ! »

« Oh çà ? Ca allait tomber de votre poche ! Je n'ai fais que l'empêcher de s'égarer vous savez. » dit la petite voleuse à Julius en lui ramenant son dû. Lorsque l'humain se penche pour récupérer la bourse, la petite voleuse lui murmure même quelque chose à l'oreille. Fronçant les sourcils, Julius, finit de libérer les autres esclaves en ne quittant pas Maple des yeux.

S'approchant de la Naine, Masmaëlle sort un bracelet de sa poche et lui tend.

« Je crois que ceci vous appartient, Sondor. » dit d'une voix douce la prêtresse.

Un petit sourire fugace traverse le visage de la Naine. Prenant le bracelet elle réplique :

« Merci de tout cœur Madame. Il s'agit d'un cadeau de mon mari qui a été emmené vers les profondeurs voici de nombreux jours. Mais ses ravisseurs ne seront pas en paix tant que moi et mes frères Nains seront vivants. Je vous promets que nous ferons tout notre possible pour retrouver mon Lorthan. » et, avec un air décidé, Sondor passe le bracelet à son poignet.

« Moi je sais qu'il y a une armurerie juste là derrière. » dit Maple en montrant à Zelazada un mur de la forge. Zelazada qui justement sondait les parois, se retourne vers la hobbitte :

« Montre nous alors ! »

Aussitôt dit, aussitôt fait. Un panneau de pierre coulisse pour dévoiler une grande pièce où de nombreuses armes et armures sont entreposées. Certains des objets sont visiblement de facture naine alors que d'autres sont plutôt d'origine gnome, mais il y a aussi des fournitures à la taille d'humains ou de hobgobelins. Fouillant rapidement la pièce, les compagnons font main basse sur deux ou trois des objets qui s'y trouvent. Masmaëlle a même utilisé les pouvoirs de Pelor afin de découvrir qu'une grande hache à double lame était entourée par un éclat bleuté.

Zelazada sonde ici aussi les parois et pousse un cri de victoire en dénichant un nouveau passage dérobé qui débouche dans un couloir sombre. Se retournant elle invite ses compagnons à la suivre. Seuls Elaohann et Masmaëlle s'exécutent, suivis par Jeneer et Sondor. Les autres semblent plus intéressés à continuer de farfouiller dans la salle. Voici donc nos trois amis qui progressent dans le passage qui après un coude se poursuit jusqu'à une impasse. Les héros ont tôt fait de découvrir qu'une porte secrète est là encore dissimulée dans la paroi en face d'eux. Après son ouverture, les voilà qui débouchent dans une salle familière : ils sont de retour dans le hall de l'ascenseur et devant eux un petit monticule de gravats corrobore l'histoire d'Elaohann. Masmaëlle se retourne vers son amie la petite magicienne :

« Bon il s'agit d'un raccourci vers la sortie et il est temps de remonter je crois. Tant pis pour le repas de Gryfon. Zelazada, peux-tu aller chercher tout le monde afin que nous sortions d'ici une bonne fois pour toute ? »

Pendant ce temps, les autres aventuriers ont décidé de satisfaire une curiosité renaissante... Quand Krylscar rebrousse chemin vers le réfectoire après avoir enfilé une armure d'écaillés découverte dans l'armurerie c'est pour découvrir que les lieux sont vides. Après un détour pour se saisir d'une gourde de vin, notre ami décide de se rendre aux geôles afin de libérer les derniers kidnappés abandonnés dans ces lieux.

Peu avant le guerrier, Julius, Volga et Maple sont eux aussi passés par le réfectoire mais pour se diriger vers la chambre de Kazmojen. Ces trois là découvrent avec surprise que Grigor, toujours entouré des orphelins, et Gryfon Malek les ont précédés de quelques minutes. La porte de la chambre est ouverte et Gryfon semble indiquer quelque chose à Grigor qui hésite à pénétrer dans la pièce à cause des cris apeurés de ses protégés.

« Qu'est ce que vous faites là ? » interroge Julius surpris de la rencontre.

« Et bien, on est en train de chercher après le trésor de Kazmojen... Gryfon m'a un peu renseigné là dessus. Et vous, qu'est ce qui vous amène ? » répond le barde d'un ton un peu vif.

« Euh, un peu la même chose à vrai dire. » dit Julius avec une moue de dépit.

« Bon, il semble qu'une porte secrète au fond donne sur une salle où se trouve ce qui nous intéresse. Par contre je ne tiens pas à entrer. » reprend le barde. « On fait quoi ? »

« Et bien, je vais aller y jeter un coup d'œil avec Maple. » renchérit Julius « Volga tu me suis ? »

Nos trois compères rejoignent donc la zone que leur indique Gryfon. Malheureusement, Julius se révèle complètement incapable de découvrir le mécanisme et la porte secrète qui sont censés se trouver là. Maple, par contre, semble plus inspirée et quelques minutes lui suffisent pour déclencher l'ouverture d'un pan de mur.

Dans la lueur de sa lanterne, notre héros découvre avec émerveillement un spectacle alléchant : Au centre de la salle un impressionnant gong ouvragé domine trois gros coffres. Des tonneaux et des boucliers débordent de pièces. Un peu plus loin, un réceptacle plein de bijoux qui brillent de mille feux attire aussi le regard de l'aventurier, comme les diverses armes qui émergent ici et là. Mais Julius a omis de prendre garde à la petite Maple qui, comme lui, est restée ébahie devant les trésors. Une fraction de seconde avant que notre ami ne songe à la retenir, la petite hobbitte se coule dans la salle et disparaît sans bruit dans une zone d'ombre. Hésitant sur la conduite à tenir, Julius, interloqué, décide finalement de refermer le passage afin d'éviter que sa cupide compagne ne puisse leur fausser compagnie.

A cet instant un regroupement s'effectue devant la chambre de Kazmojen. En effet, Masmaëlle, Zelazada, Elaohann, Krylscar et tous les autres captifs maintenant libérés sont partis à la recherche des explorateurs manquants et viennent de les retrouver. Après que Julius ait rapidement décrit la situation à ses compagnons on décide de rouvrir la salle au trésor. Mais pour ne prendre aucun risque Grigor accompagne les enfants ainsi que les autres anciens captifs vers le hall proche de l'ascenseur.

Julius et Zelazada rouvrent donc le passage, tous leurs sens aux aguets. Après quelques instants Maple apparaît, suspendue au plafond, toute proche de l'entrée. Mais à peine la petite hobbitte s'est-elle extraite de la salle (sous les yeux furieux de Julius) que Zelazada, malgré les

appels à la prudence de Masmaëlle, s'introduit dans la pièce. La magicienne a juste fait quelques pas à l'intérieur quand le gong et son portique s'animent et se transforment en une créature bizarre pourvue de bras puissants et d'une bouche large et pleine de dents:

« Qui ose venir m'importuner ! Veuillez refermer cette porte de suite ! Laissez moi le petit amuse gueule, j'ai un petit creux. » rugit le mimique affamé.

Evidement, Zelazada ne l'entend pas de cette oreille et dans un mouvement preste elle s'esquive aussitôt. Ses compagnons referment immédiatement la porte secrète en espérant avoir paré à la menace. Mais l'instant suivant le passage coulisse à nouveau sur la créature qui semble décidée à en découdre et qui s'avance vers les aventuriers. Pendant que plusieurs de nos héros s'échappent de la chambre de Kazmojen, Elaohann, Julius et Volga tentent de ralentir le monstre. Maple semble quant à elle s'être une nouvelle fois esquivée.

« Attirons-le vers la salle de la statue. » murmure depuis le seuil Masmaëlle à ses comparses. « Nous pourrons mieux combiner nos efforts là-bas. »

Le plan est accepté et rapidement nos amis se replient vers le grand hall. Ils ont le temps de prendre quelques précieux mètres d'avance sur le mimique avant que celui-ci ne surgisse en hurlant :

« Vous l'aurez voulu ! Vous allez tous y passer espèces de cloportes. »

Courageusement Volga et Krylscar chargent le monstre. Mais malheureusement notre guerrier perd l'équilibre dans sa course et va achever son attaque à plat ventre juste à portée de son adversaire qui en profite pour lui envoyer un coup terrible. Bientôt Volga se rend compte que le mimique est couvert d'une espèce de substance collante. Même en réussissant une attaque la lame de l'épée y reste engluée et il faut des efforts démesurés afin de pouvoir réutiliser son arme. Alors que Julius tire des flèches peu efficaces, Elaohann vient à la rescousse de Volga.

Zelazada voyant ses amis en mauvaise posture décide de se lancer dans un mouvement tournant afin d'aller récupérer la canne de Coryston Pike, entrevue dans la salle du trésor. Quelques instants d'une course effrénée plus tard, la magicienne vient presque buter dans Maple qui porte un baluchon et s'éloigne manifestement de la salle au trésor par un itinéraire de contournement. Outrée, la petite gnome se saisit d'une de ses masselottes en menaçant :

« Pas plus loin espèce de sale petite voleuse. »

Mais la petite hobbitte sort une dague de sa ceinture et, rapide comme l'éclair, envoie un coup précis à Zelazada :

« Pas question ma petite ! C'est toi qui me laisse passer ou bien je te massacre. »

Après quelques instants d'une hésitation tendue, notre aventurière s'écarte enfin avec un regard furibond. Maple passe aussitôt en lui envoyant un petit signe de la main :

« Allez, sans rancune ma belle ! »

Pendant ce temps le combat contre Jim a pris une tournure dramatique. Krylscar s'est enfin relevé mais pour être à nouveau victime d'un coup vicieux qui l'étale pour le compte. Ses compagnons, rejoints par Masmaëlle, se ruent en une série d'attaques désespérées qui finissent par avoir raison du monstre. Zelazada arrive alors avec la canne de Coryston et leur apprend qu'elle vient de voir Maple qui s'enfuyait avec ce qui semblait un bon butin. Julius a toutes les peines du monde à ne pas s'étrangler de fureur en entendant ce récit :

« Pas de problème on la coincera vers l'ascenseur. Elle n'a pas d'autres issues. » dit le voleur d'une voix blanche.

« Oui, mais allons déjà appeler Coryston afin qu'elle nous montre comment utiliser cette canne pour nous soigner. » poursuit Masmaëlle.

Coryston récupère donc sa canne en remerciant nos amis puis elle en ôte le pommeau afin d'en sortir une fiole remplie d'un liquide de couleur verte :

« C'est une potion assez puissante. » dit-elle en tendant le récipient à la demie-elfe
« Donnez la à celui d'entre-vous qui en a le plus besoin. »

Une fois quelque peu requinqués, nos amis pénètrent dans la salle au trésor. Après avoir fait main basse sur la plupart des pièces (et avoir constaté la disparition des pierres précieuses) il est temps de s'attaquer aux trois coffres. Le premier coffre est en bois et décoré d'un sinistre croissant de sang séché. Après que Julius est examiné le couvercle sous toutes les coutures il est décidé de l'ouvrir avec une des clefs trouvées sur Kazmojen. Le coffre contient de nombreuses pièces d'argent et de cuivre ainsi que deux fioles au contenu inconnu (mais pas une potion de soins assure Zelazada). Le second coffre est en acier et après ouverture, il s'avère contenir des pièces d'or en quantité ainsi que quatre très grosses clefs de fer décorées par des têtes de démons grimaçants. Le dernier coffre a une serrure compliquée ornée d'une petite dague gravée. Après avoir observé avec attention l'objet, Julius introduit et tourne la clef qui reste et perçoit un petit clic. A sa grande surprise une dague apparaît dans l'air et lui décoche une première attaque. Subissant une , puis deux estafilades, notre héros se rend bien vite compte que seule la fuite peut le sauver. Mais comme il sort à toutes jambes de la pièce, l'arme diabolique flotte dans l'air à sa poursuite, à peine ralentie par les portes que le voleurs referment affolé derrière son passage. Heureusement pour Julius qui vient de subir encore deux blessures, le coutelas finit par s'évaporer dans les airs alors que notre ami voyait sa dernière heure arrivée. Pendant la fuite éperdue de leur comparse, ses amis ont ouvert le coffre. Celui-ci s'avère uniquement rempli de billes de verre.

« Un parfait attrape-nigaud ! » soupire Masmaëlle.

6 - LES HEROS DE CAULDRON

Après ces émotions, s'en est assez pour tous nos héros. Une dernière visite est faite aux autres pièces entourant le hall intérieur. Elle ne révèle rien d'intéressant. Tout le monde décide alors de remonter. Portant les richesses découvertes, les compagnons retrouvent Grigor et les captifs dans le hall de Xukasuk. Questionnés par Julius à propos de Maple, personne n'a remarqué quoi que ce soit. D'ailleurs la plupart semble un peu surpris par l'insistance et la hargne de notre voleur.

Avant de pouvoir tous emprunter l'ascenseur (en deux voyages) il faudra à nos amis découvrir un petit réduit dissimulé par une porte secrète et qui contient le levier de commande du monte-charge. Sur la plate-forme, un petit parchemin a été abandonné. Ecrits à la va vite en gros caractère: « Pour Julius ! »

Ce dernier se saisit du document et, après avoir parcouru son contenu en un instant, il marmonne une série de jurons.

Nos amis remonteront ensuite vers Jzadirune puis vers chez Keygan. Ils emmènent avec eux trois hobgobelins survivants et un Tom ravi de pouvoir enfin voir la surface de Cauldron. Comme toute la troupe émerge finalement de chez Ghelve, les gardes de St Cuthbert viennent à leur rencontre. Le pauvre Keygan et son familier sont enjoins de se rendre sous bonne escorte à l'église. Les aventuriers, Tom le mimique et les onze kidnappés libérés suivent le mouvement.

« Des héros, et un coffre qui marche, ont retrouvé les habitants disparus ! »

Telle est la nouvelle qui draine les curieux sur le passage du cortège. Lorsque celui-ci arrive à l'église de St Cuthbert, le parvis est rempli de badauds en liesse qui applaudissent. En haut d'une volée de marches se tiennent souriants Jenya Urikas et Sarcem Delasharn. Très vite les compagnons sont priés de les suivre à l'intérieur où il sera possible de raconter plus au calme les péripéties de leur aventure.

Les deux ecclésiastiques soignent miraculeusement les maux de chacun, promettant à Grigor de s'occuper de sa Disparite dès le lendemain. Ils écoutent ensuite l'histoire à propos de la forteresse Malachite, de Kazmojen et de l'étrange apparition du Tyranoeil pour enlever l'orphelin prénommé Terem. On demande aussi à la garde d'aller mener Ghelve aux autorités afin qu'il puisse comparaître devant la justice de Cauldron pour sa complicité, même forcée, dans le trafic de Kazmojen. Enfin, la récompense promise par le temple est remise au groupe.

Toujours suivis par une foule de plus en plus nombreuse et enthousiaste les aventuriers rejoignent l'orphelinat afin de confier les trois enfants à la bonne Gretchyn. C'est avec les larmes

aux yeux que la directrice accueille les enfants rescapés. (qui eurent cependant un peu de chagrin à quitter leur « tonton Grigor ».)

Mais une dernière nouvelle attend encore ici nos amis. Gretchyn appelle quelqu'un derrière elle et un Terem renfrogné apparaît auprès de la vieille hobbite :

« Une femme masquée nous l'a ramené voici un peu plus de deux heures. Elle n'a pas prononcé un mot et s'est ensuite esquivée sans laisser de traces. Quant à Terem il n'en sait pas plus lui même... » explique leur interlocutrice avec un air d'incompréhension.

Sans pouvoir plus éclaircir le mystère, les compagnons se décident à rentrer vers l'auberge. Malgré la pluie qui tombe en ce début de nuit, l'humeur de la foule est joyeuse autour d'eux. Tout ce petit monde se met en route à leur suite afin d'aller renverser une bonne choppe en l'honneur des nouveaux héros de Cauldron...

L'arrivée à La Choppe Renversée se fait dans une liesse indescriptible. De nombreux habitants de Cauldron ont accompagnés nos amis tout le long du chemin depuis l'orphelinat. Seule Masmaëlle a pu négocier son passage pour rejoindre l'église de Pelor en compagnie de Tom le Mimique.

Devant l'auberge, une foule de badauds s'est rassemblée et trinque à la santé des sauveurs de Cauldron. Grâce à l'aide de quelques gros bras engagés pour l'occasion par le patron, les compagnons se fraient un chemin jusqu'à l'intérieur. La salle commune, bien que pleine comme un œuf, laisse un peu plus d'espace aux consommateurs. Nos amis se voient tout d'abord rassemblés à une table d'honneur où on les installe dans un premier temps. Un toast vibrant est alors porté par l'aubergiste, puis après un ban enthousiaste on engloutit la première choppe.

Dans l'auberge, Krylscar ne tarde pas à être entouré d'une nuée de jolies jeunes femmes bruyantes et admiratives. Le sang peu à peu échauffé par l'alcool le guerrier finit par disparaître en cours de soirée.

De son côté, Elaohann cherche à éviter de boire de façon inconsidérée. Mais, accoudé au bar, il finit toutefois par tituber légèrement comme la nuit avance. Il est parfois difficile de savoir respecter certaines limites dans une ambiance chaleureuse.

Zelazada s'est quant à elle montrée beaucoup plus raisonnable. Elle a fini par s'installer à une table un peu à l'écart où des gnomes de la cité l'ont invitée. Elle a d'ailleurs le plaisir de reconnaître Skye Aldersun dans la bande. Une discussion animée semble régner dans le petit groupe qu'écoute avec attention notre magicienne.

Julius et Volga sont restés assis à la table d'honneur et ils se régalaient d'un bon vin tout en donnant quelques éléments de leur aventure à ceux qui se succèdent à la table.

Plus d'une heure plus tard, Masmaëlle apparaît dans la salle. Elle y découvre que Grigor fait le spectacle. En effet notre barde, légèrement éméché, s'est juché sur une table centrale et a ressorti son masque de lapin en céramique. Devant un auditoire assez abasourdi le troubadour exécute une reconstitution acrobatique de son combat avec Kazmojen. Heureusement pour notre artiste les bras secourables des spectateurs lui viennent en aide pour retrouver un équilibre parfois compromis.

La soirée s'avançant, Volga s'est laissée entraîner dans une série de défis au bras de fer avec certains des clients. Dans l'assistance, quatre personnes mieux habillées que la plupart des convives observent avec un air revêché la table de notre guerrière. Comme Volga sort victorieuse d'une confrontation supplémentaire, la jolie femme à la robe bleue qui semble être la meneuse du groupe de nobles envoie à l'assemblée :

« C'est amusant de voir combien nos héros sont à l'aise devant des ivrognes, ou pour raconter leurs hauts faits ! Je me demande si ils seraient aussi vaillants devant un véritable adversaire ? Mon ami Zachary peut-être ? »

Mais Volga, manifestement agacée par le ton de son interlocutrice, se tourne vers Julius :

« Je me sens un peu lasse, et toi Julius ? Il est peut-être temps de cesser ce jeu avant qu'il n'attire tous les traîne-savates de cette auberge. » Et notre guerrière finit en fixant d'un air sarcastique le groupe devant elle.

« Et bien, chacun voit maintenant à qui on a affaire, n'est-ce pas !... Il y a comme une odeur désagréable à cette table les gars, il me faudrait un peu d'air. » lance la femme à la robe bleu tout en se détournant et en s'apprêtant à s'éloigner.

Mais Volga a subrepticement posé une botte sur un pan de la robe qui traîne au sol. Elle se retourne vers la table et fait un clin d'œil complice à Julius. La dame en bleue se retrouve bloquée après un ou deux pas. Faisant volte face elle contemple le dos de Volga puis fait un petit signe agacé vers un de ses acolytes. Une main fine et gantée de cuir vient de se poser sur l'épaule de Volga et une pression forte s'exerce sur son omoplate :

« Peux-tu lever ta botte puante de la robe d'Anna, espèce de bouseuse. » gronde à l'oreille de notre guerrière une voix féminine rauque et menaçante.

Furieuse, Volga lève sa botte et se lève à demi de sa chaise en mettant sa main sur le pommeau de son épée. Devant elle se tient une rousse aux cheveux courts. Elle a elle aussi porté sa main sur un pommeau ouvragé d'une rapière qui bat à son flanc. La femme est grande et musclée, des cicatrices, nombreuses, sont visibles sur son visage et ses avant bras. Son regard est aussi clair que décidé.

« Si tu y tiens on règle ça entre grandes filles, dehors. » reprend la jeune femme tout en défiant Volga d'un regard froid.

Avant que Volga ait eu le temps de répondre, une voix claire s'élève. Une robe blanche et bleue se fraie un chemin au travers des rangs de badauds qui ont formé un cercle autour de la scène :

« Mes amis, voyons, restons calme. » commence Masmaëlle en s'approchant. « Je suis sûre qu'il s'agit d'un malentendu. Un verre peut-être ? »

La tension baisse d'un cran quand Anna se tourne vers la nouvelle arrivante. L'échange qui s'ensuit n'est pas à proprement parler des plus amical mais il permet à nos amis d'apprendre qu'ils ont affaire à un groupe qui s'appelle les Stormblades. Ceux-ci émettent quelques doutes devant la véritable valeur des exploits de nos héros. Masmaëlle, agacée, finit par leur procurer des informations et un plan pour aller vers Jzadirune et la Forteresse Malachite :

« Vous pourrez ainsi montrer ce que vous savez faire... » conclue la demi-elfe comme les encombrants Stormblades s'éclipsent de l'auberge.

Le lendemain matin, nos amis se réveillent difficilement, et certains avec un mal de tête persistant. C'est en particulier le cas de Krylscar dont les abus de boisson de la veille ne lui permettent plus de se souvenir quand il a quitté la fête et pourquoi il se réveille dans la rue à quelques pas de l'auberge.

Alors que, tard dans la matinée, les compagnons se restaurent dans la salle commune un messenger de l'hôtel de ville fait son entrée. Ils apprennent de la bouche de celui-ci qu'une réception en leur honneur a été organisée le Mercredi suivant à 20 heures précise, à l'auberge de La Nymphette Timide. Ce sont le clergé de St Cuthbert ainsi que la Mairie qui ont planifié cet événement. Après avoir reçu leurs invitations en main propre, nos amis décident de récupérer de leurs fatigues des derniers jours avec un dimanche oisif. Le seul passe-temps qui trouve grâce à leurs yeux est la recherche d'un nom pour leur groupe, afin de marquer les esprits. Mais les discussions sont épineuses et aucune décision ne peut-être prise le jour même.

Le lundi, tous les compagnons ont à faire afin de monnayer les trésors ramenés de leur expédition ainsi que pour en effectuer le partage. Durant l'après-midi, ils se rendent toutefois à leur rendez-vous à l'hôtel de ville afin d'obtenir un permis d'arme en bonne forme. Krylscar et Elaohann se joignent au groupe afin de requérir le même document. Les formalités sont accomplies sans encombre et un traitement de faveur est même accordé à nos héros qui sont introduits sans faire la queue.

Dans la journée, l'annonce du procès de Keygan Ghelve, « le vil et lâche serrurier qui a assisté les esclavagistes » est faite. Le tribunal se réunira en audience publique le Jeudi 23 Novembre.

« Oyez ! Oyez bons citoyens de Cauldron. Par décision de votre bon Maire Lord Navalant un juré des plus nobles de vos concitoyens jugera l'accusé. Que chacun soit le bienvenu en salle

d'audience pour voir ce qu'il en coûte aux ennemis de nos braves Cauldronites ! » clament des hérauts qui battent le pavé de la cité afin que personne ne puisse ignorer l'événement.

La plupart des aventuriers ont aussi décidé de s'inscrire à l'académie martiale de la ville : « Le Danseur de Sabres ». L'établissement est tenu par trois associés : un homme: Madoc Gwyn, un elfe: Rorel'in et un Nain: Ulf L'enclume. Par ailleurs, dans les jours qui viennent Masmaëlle, Grigor et Zelazada passeront aussi un certain temps à étudier leurs arts ésotériques à l'Académie du Cratère Bleu.

7 - L'ANNEAU DE CLEFS

Mais un événement à la fois retentissant et anodin va se dérouler dans la petite auberge des compagnons en cette soirée du lundi 13 Novembre : enfin un nom est décidé pour la compagnie : ce sera **L'Anneau de Clefs**, en mémoire de leur rencontre et de leur première aventure commune dans Jzadirune.

Ainsi, dès le lendemain, ils utiliseront pour la première fois cette nouvelle identité afin de se présenter ensemble à l'échoppe de Skye Aldersun, l'ancienne aventurière reconvertie dans le commerce d'objets magiques. Après qu'ils aient accepté de relater par le menu les péripéties de leur démêlés avec Kazmojen, celle-ci, enchantée décide de leur accorder une ristourne de dix pour cent sur tous les produits de son échoppe. Par ailleurs, le nom du groupe sera dorénavant gravé sur les pierres de basalte de la façade du « Trésor de Skye », parmi les nombreux autres.

Le lendemain, mercredi, tous nos amis se retrouvent ensemble à La Choppe Renversée, peu de temps avant la réception à la Nymphette Timide. Krylscar fait très forte impression en se présentant dans un costume complètement neuf. Le guerrier est rasé de près et a fière allure avec sa tunique et son pourpoint faits d'étoffe de bonne qualité. Les vêtements blanc et bleu sont même surlignés par des broderies de fil doré qui dessinent un anneau entouré de sept clefs stylisées. Masmaëlle demande alors un moment de silence à ses compagnons :

« Mes amis, je crois que nous devons à L'Anneau de Clefs de se bâtir sur une base saine et de confiance. Certaines questions restées sans réponses peuvent assombrir la naissance de notre groupe. Je peux, si chacun en est d'accord, faire en sorte qu'une zone de franchise soit instaurée autour de cette table. Ensuite, si vous l'acceptez, chacun devra répondre à la question : Avez vous caché certains éléments aux autres durant notre périple sous Cauldron ? En cas de réponse positive, une seconde question sera posée : Avez-vous dissimulé la découverte de certaines richesses aux autres membres de l'Anneau de Clefs ? »

Après un murmure, chacun accepte la proposition de la prêtresse. Celle-ci appelle alors la sagesse de Pelor à son aide et demande à être la première interrogée. Et répond négativement à la première question. Il en va de même pour Julius et pour Volga. Mais, à son tour venu, Elaohann répond positivement. Mais comme la seconde question lui est soumise, sa réponse est claire :

« Non, je n'est rien fait de la sorte ! Les choses que vous ne connaissez pas de moi concernent mes origines et ma mission. Je viens du clan elfe Amalith et mes frères m'ont désigné afin de rejoindre la Cité. Il a été annoncé qu'une menace planait sur ce lieu et toute la région. »

C'est au tour de Krylscar de répondre. Et lui aussi avoue avoir dissimulé certaines choses. Mais ce ne sont pas des richesses qu'il aurait subtilisées : n'a-t-il pas même accepté de donner pour le groupe l' Ugrosh de grande valeur qu'il avait ôté des mains de Kazmojen ? Non ce que se reproche Krylscar, c'est d'avoir achevé par rancune et discrètement un des hobgobelins de Kazmojen.

Grigor regarde droit devant lui en répondant par la négative à la question que lui pose Masmaëlle. Enfin, seule Zelazada reste à interroger. La petite gnome semble mal à l'aise sur son siège, elle ne cesse de se tirer les longs doigts en tournant ses mains dans un mouvement nerveux.

Elle laisse s'égrener de longs instants après que la question ait été prononcée, jetant des regards furtifs vers Grigor qui la regarde d'un air étrange. Puis se levant de sa chaise, la petite magicienne s'exclame :

« Oui j'ai menti et dissimulé des richesses découvertes dans Jzadirune. Mais j'avais un complice : Grigor était avec moi ! »

Le barde manque de s'étouffer et recrache avec force la bière qu'il tentait d'ingérer pour garder une contenance.

« Quoi ! Mais que dis-tu Zelazada ? Tu divagues ! reprends toi non d'un chien ! » lâche Grigor tout en observant la réaction des autres.

« Non, Non ! Il faut que je soulage mon âme. » poursuit Zelazada « Et en plus ceci est sincère. Je ne suis pas contrainte par la magie de Masmaëlle mais je veux me faire pardonner cette erreur de jeunesse ! Nous avons soustrait des tableaux à votre attention et nous les avons revendus pour un bon prix chez Tygot l'antiquaire. La part que m'a donnée Grigor était de 600 souverains. »

Tous les regards convergent maintenant vers Grigor qui a le teint blême. Le visage du barde est agité de tics nerveux et il semble être en proie à un violent conflit intérieur. Ses mains semblent se serrer convulsivement autour d'une chose invisible, d'un diamètre à peu près équivalent à celui du cou d'une petite gnome. Des murmures incohérents s'échappent de ses lèvres crispées : « grm gmb! ... tain !... opri....nome ...grrrr ». Puis soudain le barde s'exclame :

« D'accord j'avoue ce truc ! Mais je vous jure que l'on a été rechercher tout ça à nos propres risques et périls. En plus, la plupart de ces richesses ont été réinvesties pour le groupe en fait.... Mais il y a autre chose.. »

Le barde se lève alors, les autres suspendus à ses lèvres, puis regarde en direction de Julius et lâche dans un souffle libérateur :

« J'ai laissé filer la petite hobbit, Maple ! »

« J'en étais sûr ! », rugit Julius avec un rictus mauvais. « Et tu as touché combien pour ça ?, hein !, parle espèce de danseur d'opérette. »

« Rien, je n'ai rien touché ! Je l'ai laissée filer car je devais protéger les enfants et que cette sale petite hobbit nous menaçait. » reprend Grigor véhément.

« Paix. » lâche Masmaëlle « Je crois que nous en savons maintenant assez pour retrouver confiance les uns en les autres, enfin j'espère en tout cas. Il est l'heure de se rendre à la réception maintenant. »

Bizarrement, c'est maintenant au tour de Volga d'avoir un comportement étrange. Son visage d'habitude ouvert vient de se refermer. Une mauvaise lueur apparaît dans ses yeux comme sa main vient doucement caresser le pommeau de son épée :

« Je me demandais si je ne ferai pas une petite visite chez mémé... Les réceptions mondaines c'est pas mon truc vous savez. » déclare la grande guerrière en se tournant vers la prêtresse avec un sourire tendu.

Quelques heures avant la cérémonie, les compagnons font le nécessaire pour s'apprêter. Volga et Julius sont sortis ensemble, vraisemblablement pour aller visiter la grand-mère de la guerrière comme annoncé un peu plus tôt.

Aux abords de la Nymphette Timide, c'est l'affluence des grands soirs. Une centaine d'invités au moins sont en train d'arriver, filtré par un service de réception zélé. Grigor et Zelazada sont les premiers des héros à se présenter. Ils sont tous les deux habillés pour la circonstance, le barde ayant particulièrement soigné la qualité de sa tenue faite de riches étoffes et dentelles rehaussées de broderies d'or. La petite gnome rutille elle aussi dans une nouvelle tenue de magicienne spécialement réalisée pour la cérémonie.

A l'extérieur, Masmaëlle et Elaohann sont venus dans des tenues propres mais sans apprêt particulier. Ils ont décidé d'attendre leurs compagnons devant l'entrée. Alors que le début de la cérémonie est imminente, nos deux aventuriers reconnaissent les silhouettes de Volga et de Julius qui approchent épaule contre épaule. Un malaise saisit la prêtresse comme elle aperçoit les pas zigzaguant de ses deux amis. Le malaise fait place à la consternation comme les deux autres arrivent et stoppent avec difficulté :

« Mais, je rêve ! Vous êtes saouls comme des Orcs ma parole ! » s'exclame la demi-elfe

« Euh, Pas exactement... » répond Volga en retenant Julius qui glisse vers le caniveau
« C'est Julius qui fait une espèce d'allergie à la liqueur de grenade de mémé... ».

« Bon J'espère que vous avez vos invitations au moins ! » continue Masmaëlle, outrée par l'inconscience de ses compagnons.

Les deux compères échangent un regard inquiet puis se mettent à glousser de concert :

« A ben çà tu vas pas le croire Masm', on a oublié de repasser les prendre à l'auberge. »

Laissant Elaohann s'occuper des deux sbires, la prêtresse va trouver les deux majordomes qui filtrent les entrées. Mais les plantons ont remarqué l'état d'ébriété de Julius et ne croient pas les mensonges de Masmaëlle qui visent à faire accepter ses amis. En désespoir de cause la demi-elfe entre dans l'établissement afin de trouver un officiel pour venir à son aide.



A l'intérieur, une certaine impatience commence à régner et certains des organisateurs sont sur le point d'intervenir. Masmaëlle vient à la rencontre d'un de ceux-ci qui s'avère être Lord Vhalantru lui-même, le bras droit du Maire. Alors qu'elle commence à expliquer la situation la prêtresse est rejointe par Krylscar qui vient d'apparaître dans une tenue de cérémonie très seyante, ce qui ne l'empêche pas d'interrompre grossièrement Lord Vhalantru.

Malgré tout, quelques instants plus tard L'anneau de Clefs se retrouve au complet et au centre de la salle, sur une estrade entourée de la fine fleur de la noblesse et des marchands de Cauldron et de ses alentours. Accompagné de Sarcem Delasharn, Lord Vhalantru appelle un à un nos héros et les présente à l'assistance puis leur remet la médaille de l'Ordre du Mérite de Cauldron.

Tout cela se passe plutôt bien au début. Certes, Zelazada entame un petit discours progrome afin de défendre Keygan Ghelve, mais les maîtres de cérémonie parviennent à endiguer le flot de la magicienne avant que les murmures mécontents de la foule ne se transforment en une bronca. Mais quand vient le tour de Julius, jusque là bien contrôlé par ses compagnons, les choses se mettent à prendre un tour plus mémorable. Le voleur outre sa démarche chaloupée et ses éclats de rire éthyliques se lance dans une facétie d'ivrogne en bondissant sur une table et en s'appêtant à se lancer dans une envolée lyrique... qui se transforme en une envolée tout court quand plusieurs membres du service se jettent sur lui et le précipitent derrière le rideau situé au dos de l'estrade.

En réaction à cette scène, un brouhaha émerge de l'assemblée. Certains de nos héros notent d'ailleurs que les membres des Stormblades, présents dans l'assistance, semblent alimenter par des quolibets les réactions de la salle. Lord Vhalantru et Sarcem parviennent cependant à reprendre le contrôle des événements et à terminer la remise des récompenses. Pendant ce temps, Julius se fait « déssouler » grâce à une inspiration au dessus d'un flacon présenté par un serviteur, puis revient vers la fête, solidement encadré par ses compagnons.



Enfin, le signe des libations est donné et chacun peut goûter les petits amuses-gueule et les coupes de vin pétillant qui ont été mis à disposition des invités (hormis pour Julius qui bizarrement ne parvient pas à atteindre une seule coupe du précieux liquide que les serviteurs éloignent de lui avec constance). Nos amis peuvent alors être approchés par (ou s'approcher de) certains des importants personnages qui sont présents.

Deux faits dignes d'être rapportés se déroulent dans la demi-heure impartie au cocktail. Le premier est le tête à tête entre Cora Lathenmire et Krylscar, qui semble assez subjugué par la conversation de la rouquine et qui la quitte le sourire aux lèvres. Le second a encore Julius pour centre. En effet, le voleur est toujours à la poursuite d'un verre quand quelqu'un lui tapote l'épaule. Il s'agit d'Anna Taskerhill, une bouteille à la main et qui lui déclare dans un sourire ironique :

« Je crois que c'est cela que vous cherchez non ? Un assoiffé comme vous n'a sans doute pas besoin d'une coupe. Laissez vous aller, on a bien vu que le vin vous rendait comique. En plus, depuis que l'on vous a sevré vous errez comme un clochard et ça indispose certains invités. »



Le voleur cramoisi par la colère se saisit du présent et dans un geste rapide il tente d'asperger la salle peste. Malheureusement, la barde s'esquive d'un mouvement fluide et les jets de la bouteille viennent asperger d'autres convives et en particulier Elaohann, en pleine conversation avec Lady Knowlern. Il ne faut que quelques instants pour que Julius se fasse raccompagner de façon musclée par un staff de serviteurs. Une fois dehors, Lord Aslaxin, qui est aussi le propriétaire de l'établissement, lui fait un sermon bien senti et interdit



jusqu'à nouvel ordre la présence de notre voleur à la Nymphette Timide.

La fête étant terminée, tous nos amis se retrouvent à cheminer vers leur lieu de repos. En chemin, certains questionnent Krylscar sur son moment de conversation avec Cora. Affolés, les compagnons du guerrier réalise que celui-ci, croyant avoir reçu un rendez-vous galant ou amical, a accepté un duel avec la rouquine pour le lendemain à l'aube. Réalisant qu'il s'agit d'un piège grossier et dans lequel Krylscar risque sa vie où la geôle, l'Anneau de Clefs cherche jusque tard dans la nuit un moyen d'éviter les conséquences fâcheuses. Déjà la rumeur que Cora Lathemire a été défiée par le champion des nouveaux héros de Cauldron circule à La choppe Renversée.



Durant la nuit, Grigor parvient à voir le capitaine Skellerang et même à faire avaliser sa version des faits par Lady Rhiviadi, déclenchant la décision de l'officier d'intervenir avant l'affrontement. En parallèle, Masmaëlle a fini par convaincre Krylscar de « faire l'andouille » jusqu'au bout et de se présenter au duel avec des épées emmaillottées de mousse et de chiffons.

Après une nuit bien trop courte, Krylscar, accompagné de Masmaëlle et de Zelazada arrive sur le bord du lac, dans une clairière du parc qui longe le plan d'eau. Nos amis voient arriver quelques minutes plus tard Cora et ses témoins, Anna et Zachary. Les Stormblades ont à peine le temps de s'étonner de l'étrange attirail de Krylscar que des gardes et un sergent surgissent des taillis et s'interposent pour empêcher le duel annoncé. Quand le sergent s'aperçoit de la nature des armes apportées pour l'affrontement, il perd contenance et, interloqué, il finit par laisser partir les trois jeunes nobles. Il décide par contre de raccompagner les trois autres vers la citadelle. Masmaëlle s'insurge haut et fort contre cette pratique discriminatoire et est si convaincante qu'elle parvient à faire changer d'avis le sergent. Elle sera donc la seule à la suivre afin d'expliquer la situation au Capitaine Skellerang.

Deux heures plus tard, c'est une prêtresse pleine de hargne qui rejoint ses compagnons à La Choppe Renversée. Elle explique à ces derniers qu'elle a fini par rendre sa médaille au Capitaine après un entretien houleux dans lequel le militaire a maintenu une position inflexible et réactionnaire.

Deux autres journées passent, puis trois de plus, rapprochant la date du procès. Depuis quelques jours les membres de L'Anneau de Clefs n'ont plus de nouvelle de Masmaëlle. La prêtresse semble avoir disparu. Ni tenant plus, Elaohann se rend au temple de Pelor. Il y découvre une prêtresse frénétiquement absorbée par des tâches ménagères et faisant visiblement la tête au père Kristof. Mais notre elfe sait écouter et comprendre... Quelques minutes plus tard il voit se dénouer dans une crise de larmes le conflit intérieur qui habite son amie.

Ainsi, aidée par la solidarité de ses compagnons, la prêtresse accepte-t-elle de revenir vers L'Anneau de Clefs. A son retour, Zelazada a organisé une petite cérémonie au cours de laquelle la magicienne gnome remet à chacun un pendentif finement ouvragé en forme d'anneau de clefs. De façon à apporter une touche personnelle, Zelazada y a également ajouté un sort qui illumine chaque bijou d'une lueur permanente. Chaque compagnon remercie chaudement la petite magicienne, seul Krylscar semble un peu moins enjoué.

Encore quelques jours s'écourent et voici venu le matin du procès de Keygan Ghelve, le jeudi 23 Novembre. Dans la matinée, Krylscar profite du rassemblement du groupe pour remettre lui-aussi un présent à chaque membre : Il s'agit d'une grosse chevalière en argent décoré d'un symbole représentant l'Anneau de Clefs. Là encore, le présent est accepté avec entrain, en tout cas par certains de ses amis. Toutefois, le bijou ne semble pas vraiment séduire Grigor et Volga qui ne le passent pas à leur doigt.

8 - LE PROCES DE KEYGAN GHELVE

Convoqués comme témoins tous nos amis sont placés au premier rang de la salle du tribunal. Outre eux, des victimes et des familles de victimes sont présentes en ce lieu. Enfin, de nombreux badauds et spectateurs (petites gens comme notables) se pressent à l'arrière dans une salle bondée. Un fort contingent de gnomes et de nains se tient d'ailleurs parmi eux.

L'accusé, son familier et la cour font leur entrée après plusieurs minutes d'attente dans le brouhaha général. C'est Masmaëlle qui sera l'avocate de Keygan, elle se lève donc et rejoint une chaire qu'on lui a réservée. Dans le silence revenu, le tribunal se met à siéger. Severen Navalant, le Maire, est présent et rendra la justice de la cité. Le capitaine de la garde Lord Skellerang se tient à sa gauche. Le juré est constitué de dix notables :

- Les Nobles Lady Thirifane Rhiviadi, Lady Ophelia Knowlern, Lord Alahin Vhalantru, Lord Adrick Garthûn, Lord Ankhin Taskerhill, Lord Zachary Aslaxin I et Lord Alek Tercival.



- Les très sages Sarcem Delasharn, Ike Iverson et Asfelkir Hranleurt



Très rapidement et froidement Lord Navalant énonce les faits reprochés à Keygan Ghelve. Il s'agit d'une complicité de kidnapping, de vol et de meurtre à l'encontre de nombreux citoyens de Cauldron, dont des enfants. A l'écoute des accusations, des murmures de consternation et de dégoût sont émis dans la salle.

Masmaëlle interroge ensuite plusieurs témoins afin de produire les éléments pour la défense du serrurier. Ainsi Rufus Laro, les membres de l'Anneau de Clefs et même Tom le Mimique (dont l'arrivée et l'intervention suscite curiosité et surprise dans la salle) sont appelés à témoigner. Les gnomes du public manifestent leur approbation par une série de mouvements et de murmures. Au final, il est bien mis en lumière par l'avocate que Keygan Ghelve a agi sous la contrainte et qu'il a cherché à alerter puis à aider les aventuriers qui sont venus à lui. Au passage Masmaëlle en profite pour insister sur le fait troublant que certains gardes / miliciens aient été identifiés comme membre du Dernier Rire. Cela porte à considérer que Keygan ait pu hésiter à alerter les autorités. A cet argument, le capitaine Skellerang ne peut se retenir de réagir de façon véhémement. Il indique qu'il va faire le ménage mais que l'honnêteté de ses troupes ne devrait pas être mise en doute dans son ensemble.

Les quelques réactions du public et de certains jurés révèlent finalement que le travail et la plaidoirie de Masmaëlle ont porté au but. C'est un Keygan Ghelve un peu moins pâle qui assiste à la fin de l'audition publique, lançant des regards de plus en plus rassurés vers les membres de L'anneau de Clefs.

Les témoignages et questions étant terminés, le tribunal se retire dans une pièce adjacente afin de définir la sentence. Keygan et Starbrow sont reconduits vers leur cellule. Le verdict sera rendu publiquement en fin d'après-midi. Une terrible attente débute.

Après un peu plus d'une heure de délibérations le jury vient rendre son verdict pour Keygan Ghelve. Le public est de retour dans la salle d'audience ainsi que l'accusé. Severen Navalant prend la parole dans un silence attentif :

« Citoyens de Cauldron, le jury a reconnu l'accusé coupable des charges qui lui sont reprochées mais a pris en compte des circonstances atténuantes. Keygan Ghelve, levez vous pour entendre la sentence ! »

Le serrurier gnome, très pâle, se met debout avant que le Maire ne poursuive :

« Vous êtes condamné aux peines suivantes : Premièrement, vous serez exposé au pilori sur la place publique de l'hôtel de ville durant toute la journée de demain ; Deuxièmement, vous serez séparé de votre « familier » pour une période d'une année entière à compter de ce jour. Pendant ce temps, cet animal sera confié à une personne de confiance de la communauté gnome de Cauldron ; Enfin, vous devrez consacrer vos ressources et votre temps afin de remplacer toutes les serrures de la ville que vous aviez fabriquées et qui ne sont plus sûres maintenant. Durant toute la période de ce châtement vos biens et mobiliers seront sous la tutelle de la ville, quand à vous vous serez hébergé à la prison et sous la garde de la police chaque nuit jusqu'à la fin de votre peine. La justice a été faite et que ceci serve de leçon à tous. »

Dans un brouhaha, le public quitte petit à petit les lieux. Il semblerait que le jugement ait été bien reçu par la plupart des concitoyens présents et c'est avec l'esprit satisfait que l'avocate du serrurier laisse derrière elle la salle d'audience.