

COMBATTRE LES MAUVAIS FEUX

AVENTURES DANS LA PASSE DU DRAGON



VERSION MARS 2012

C'est à la Fête des Bêtes de l'année 1618 que les regards de Derdurev et d'Ernalsulva se sont croisés. Le jeune Parle-aux-Dieux du clan Ormarth, le clan des Piverts, s'y était rendu avec sa sœur cadette, Leikarella, et ses cousins Silkinister, Silkinor, Korlanth et Kulmakt. C'est là que la belle Ernalda a lancé son défi à Ormarth. Lui ramener les mains coupées de son père, les Mains Rouges d'Hofstaring, constituera la première épreuve. Ormarth a accepté.

C'est ce jour-là que la passion de Derdurev pour la belle Ernalsulva a pris racine, profondément, tout comme celle d'Ormarth pour Ernalda. Mais cette passion animait également Branduan le Tueur, du clan des Chien-Gris, ennemi des Ormathing. Rendu fou par la jalousie, il a bien failli verser le sang en ce jour Très Saint.

Avant de nous attaquer à la première épreuve, nous demandons, et obtenons, le soutien du clan. Nous rendons également visite au roi des Colymar, le sombre Kangharl, qui nous reçoit à Clairvin entouré de ses sorciers Lunars, devant une tapisserie représentant l'ignoble Chauve-Souris Pourpre. Malgré ses menaces latentes, nous parvenons à obtenir ses bonnes grâces pour l'épreuve d'Ernalsulva. Pour l'instant...

Nous décidons alors de nous rendre à Boldhome, où convergent toutes les pistes vers les Mains Rouges.

C'est là, que le sombre Silkinister, se rendant au Temple de la Mort, y découvre son lien avec la Maison de la Mort ^[1].

C'est là que nous rencontrons le vieil Andrin, dans la taverne de Geo, qui nous révèle que les Mains Rouges se trouvent au palais des rois de Sartar, et que Temertain les exhibe lors du banquet anniversaire de la défaite de la rébellion de 1613.

C'est là que Branduan le Tueur retrouve son rival Derdurev et le défie en duel au Temple de la Mort. Trois Piverts affrontent trois Chien-Gris, et en viennent à bout. Derdurev met Branduan à terre, mais l'épargne, et gagne le surnom de "Duelliste". Kulmakt, l'aîné du groupe, thane d'armes expérimenté, l'emporte facilement, et gagne le même surnom. Enfin, Silkinister décapite son adversaire, Humakti comme lui, et devient ainsi "le Tueur". Mais la victoire des Piverts est vite gâchée par la loi du prince Temertain, qui a interdit les duels. Tous les duellistes, Piverts et Chien-Gris, se retrouvent dans la même geôle au fond du palais des rois de Sartar. Ils y passeront plusieurs semaines, ponctuées par les convocations que Derdurev reçoit de la vénérable Estal Donge, la sorcière Lunar que Temertain a pour compagne. Plusieurs semaines pendant lesquelles résister à l'emprise de la sorcière est aussi difficile que de ne pas s'entretuer avec les Chien-Gris.

Heureusement, la ruse de Korlanth, ainsi que ses mystérieuses ressources financières, permettront d'influencer le couple princier, qui finit par libérer tout le monde.

La jeune Vingane Leikarella révèle alors aux autres un phénomène étrange qu'elle a ressenti lors des audiences au palais. Certains Telmori ont semblé la regarder avec insistance, comme si ils lisaient quelque chose au travers d'elle. Elle veut en savoir plus. Guidés par Arold, un apprenti forgeron avec qui nous avons sympathisé, les Piverts se rendent à la tanière des Telmori de la Garde Royale de Sartar. Arold est en effet proche d'Akael Croc-Noir, un jeune Homme-loup.

Les sens du jeune Telmori sont bouleversés par la présence de la jeune fille. C'est après avoir goûté son sang qu'il comprend qu'elle est liée à la Maison Royale de Sartar. Ne sachant comment réagir, il congédie ses visiteurs.

Deux jours plus tard, Arold informe les Piverts qu'ils sont convoqués par Goram Croc-Blanc, le chef de la Garde Royale Telmori. Nous sommes reçus par le conseil des anciens, auquel s'est joint Akael. Goram parle. Son fils Akael lui a dit que Leikarella est liée à Sartar, et

qu'elle recherche les Mains Rouges d'Hofstaring. La Garde Royale Telmori est à jamais loyale à la Maison Royale de Sartar. Alors Goram nous propose une épreuve : Retrouver un des Gardiens Magique de Sartar : Ukka Mange-Fer, un esprit Telmori lié dans une dent de loup géant. Le pendentif était au cou du roi Salinarg quand il fut tué en 1602. L'esprit a été mis en hibernation par la magie de la Lune. Le pendentif a été donné à Jomes « Wulf » Hostralos par Euglyptus le Gras, alors gouverneur lunar de la Passe du Dragon. Jomes l'aurait ensuite donné à son plus fidèle lieutenant, Akkanos Brise-Lance. Si nous rapportons le pendentif, nous montrerons au peuple Telmori qu'il peut avoir confiance en nous. Nous pourrions alors participer au réveil d'Ukka Mange-Fer, qui pourra confirmer notre appartenance à la Maison de Sartar. Dès lors, nous pourrions profiter des avantages que nous confère ce statut : Les Telmori ne s'opposent pas à nous, et nous laisseront entrer dans le Palais pour y prendre ce nous cherchons.

Les Piverts acceptent l'épreuve. Derdurev révèle qu'il est le frère aîné de Leikarella, et issu de la même lignée.

Nous nous mettons en route immédiatement, et par la ruse, la force, le courage, et la chance nous allons réussir l'épreuve.

Une fois à la ferme d'Akkanos Brise-Lance, nous lançons une diversion à la faveur de la nuit. Dès que l'officier Lunar se montre, Derdurev invoque Ssshhuuu, un Umbroli^[2], et lui demande d'aller arracher le pendentif. Mais il faudra que Korlanth, protégé par Silkinister, aille au contact, saute au bas de la palissade qui entoure la ferme, et utilise ses pouvoirs de feu pour que Ssshhuuu y parvienne enfin.

Dans la confusion qui suit, les Piverts parviennent à se fondre dans la nuit.

De retour à Boldhome, la cérémonie du réveil d'Ukka Mange-Fer est immédiatement organisée. Les Telmori emmènent les Piverts sur la Crête du Tonnerre, baignée par les vents. Ils emportent une quinzaine de moutons avec eux. La cérémonie commence, dirigée par le shaman Toka Sang-dans-les-Yeux. Tous les Telmori présents, hommes et loup, participent en dansant, courant, chantant, hurlant, ou faisant de la musique. Leikarella et Derdurev, utilisés comme les foci du rituel, sont entraînés dans la danse. Sur le plan spirituel, Toka Sang-dans-les-Yeux fait sortir Ukka de la dent. Son cri est glacial et pétrifie tout le monde d'une intense peur. Il est gigantesque, plus de deux mètres de haut, et montre des dents comme celles du pendentif. Il se jette sur les moutons. Puis, pas complètement rassasié, il fait ensuite mine d'attaquer le shaman Telmori. Mais Derdurev invoque le nom de Sartar pour imposer la paix à l'esprit gigantesque. Ce dernier semble amusé par l'insignifiance de ce mortel qui lui rappelle ses vieilles allégeances. Désormais apaisé, Ukka Mange-Fer confirme que Leikarella et Derdurev font partie de la Maison de Sartar, mais n'en sont pas le chef, son seul Maître. Il leur annonce qu'il leur appartiendra alors d'acquiescer ce statut, par leurs actes. Alors, il les servira, comme il a servi les précédents chefs de la Maison de Sartar. L'acte qui aura le plus de valeur pour lui sera le plus difficile : Rétablir les serments de paix entre les tribus de Sartar et son peuple.

Dès lors, Silkinister le Tueur, le Humakti, porte autour du cou la Dent d'Ukka Mange-Fer. Et pour montrer leur bonne volonté envers les Telmori, les Piverts prennent un de ses jeune fils comme esprit assistant.

Désormais, nous pouvons librement pénétrer dans le palais des rois de Sartar, pour y chercher le caveau royal dans lequel les mains sont enfermées. Il ne nous manque plus que la clé du caveau...

C'est à ce moment que Branduan fait son retour. Il a la clé du caveau. Il propose une trêve à Derdurev afin de récupérer et rendre ensemble les Mains Rouges à Ernalsulva. Il a bien

compris que les Piverts, qui traînent un peu trop avec les Telmori, pourront entrer au palais plus facilement que lui. Derdurev doit se forcer pour considérer la question. Il demande à discuter avec ses compagnons. Les avis sont partagés...Finalement, Derdurev renverse la situation en acceptant la proposition de Branduan uniquement si ce dernier fait le serment de ne plus attaquer les Ormarths, et d'essayer de convaincre les lignées du clan Chien-gris de faire de même. Derdurev promet en retour de faire de même avec les Piverts.

Branduan est écartelé entre son amour pour Ernalsulva et sa haine des Piverts, attisée par son oncle Padau. Mais il finit par accepter le pacte proposé par son rival. Padau Hodirson éclate de colère et conjure son neveu de revenir sur sa décision. Devant le refus de Branduan, il quitte les lieux avec fracas avec la moitié des Chien-Gris présents.

Piverts et Greydogs décident alors d'aller immédiatement chercher les Mains Rouges. Pour cela, Branduan doit aller récupérer la clé –en fait une copie- cachée dans les falaises du Mont Tonnerre. Mais quand nous arrivons sur place, Padau et ses hommes nous ont devancés. Ils ont déjà pris la clé et n'ont pas l'intention de la rendre. La tension entre Branduan et son oncle est à son comble. Jamais Padau n'acceptera un quelconque rapprochement avec les Ormarthing.

Silkinister n'en peut plus. Il défie Padau, Humakti lui aussi, en duel. Ce dernier accepte, et prend très rapidement le dessus. Silkinister est à terre, incapacité. Alors que Padau s'apprête à lui porter le coup de grâce, Derdurev s'interpose en plein duel Humakti, en montrant à Padau son tatouage de la Maison de Sartar, et en imposant la paix par sa rune de la Maîtrise. Branduan intervient et demande la clé à son oncle, qui finit par céder. Il jette la clé et s'en va, fou de rage.

Piverts et Chiens-gris se rendent alors immédiatement au palais. Ils passent devant les Telmori sans que ceux-ci ne réagissent et trouvent le caveau. Une fois à l'intérieur, les pouvoirs du forgeron Korlanth leur permet d'ouvrir le coffre où ils trouvent ce qu'ils cherchent, et même plus...

Nous quittons Boldhome la nuit même, aidés par les relations Troll du jeune Arold qui ne manque décidément pas de ressources. Sur le chemin du temple de Pierreverte, où nous attends Ernalsulva, Derdurev propose d'étendre le serment qu'il a fait avec Branduan à tous les Piverts et les Chien-Gris présents. Il révèle son lien avec la Maison de Sartar et plaide pour la paix entre les Sartarites.

C'est donc ensemble que Derdurev et Branduan remettent les Mains Rouges d'Hofstaring à Ernalsulva, qui semble ravie. Elle dévoile alors la deuxième épreuve de son défi. Lui rapporter Colère, l'épée d'Indrodar Chien-Gris, perdu au milieu des Marais des Hautes-Terres...

La Tribu Lismelder a été fondé par la fille de Malan ^[3]. Un de ses partisans était Lornar Chien-Gris, maître brasseur de Malan. Indrodar Chien-Gris était son fils. C'est donc sa mythique épée qu'il faudra retrouver. Branduan et Derdurev se donnent rendez-vous dans une saison pour aller la chercher. Ils font le serment de ne rien tenter avant.

De retour à Vieil Homme, notre village, l'ambiance est pesante. La cérémonie du Serment des Fosses Cendrées a été réussie de justesse. Les Mauvais Feux étaient plus nombreux que d'habitude. Les mignons de Venebain, des êtres de feu vivant couvert de plaques d'or en fusion ont presque débordé la cérémonie Ormarthing. L'un d'eux a emporté avec lui un

membre du clan, cousin de la Lignée Korlanthos. La magie du clan a été affaiblie. Gordangar, le chef du clan, et son frère Savan le Tonnant, le prêtre en chef d'Orlanth, ne décolèrent pas. Ils font comprendre à Derdurev le Parle-aux-Dieux que s'il avait été là, ça ne se serait pas passé comme ça...

Derdurev et Leikarella demandent également des comptes à leur mère sur l'identité mystérieuse de leur père. Dans un premier temps, Ivarna dément le lien avec Sartar. Mais, devant l'insistance de ses enfants, elle finit par raconter, qu'elle n'a rien pu leur dire avant, car tous les Lunars et les traîtres chassaient les descendants de Sartar. « Vous êtes les enfants de Hedkorand, fils –illégitime- de Jarnandar, fils de Jarosar, fils de Jarolar, fils de Saronil, fils de Sartar et d'Eneera Tor la Reine Cheval Plume. Vous êtes cousins au 3ème degré de Kallyr Sourcil d'Etoile. Vous avez du sang Grazer dans les veines. Votre grand père, le prince Jarnandar avait 11 ans quand son père fut tué par de la sorcellerie lunar. Ce fut son demi-oncle Tarkalor qui fut couronné roi de Sartar. Jarnadar fut tué avec Tarkalor à la bataille du Pic du Grizzly en 1582. Il laissa un fils de 12 ans, Hedkorand, votre père. Le lien entre Hedkorand et Jarnandar est resté un secret connu de peu de gens. Votre père est resté dans l'entourage des rois suivants, comme Thane d'arme. C'est là que je l'ai rencontré à Boldhome... ». Ivarna implore ses enfants de ne pas révéler leur lignage, à part peut-être à Gordangar. Elle concède également que le vieux thane Ernaldor Dunorl Brandgossou connaissait bien leur père.

Gordangar, à l'évocation de leur lignage, leur fait part de sa fierté. Il leur rappelle sa loyauté à la Maison de Sartar, mais confirme le conseil d'Ivarna sur la discrétion. Interrogé également sur une éventuelle paix avec les Chiens-Gris, Gordangar leur fait comprendre qu'il n'y croit pas un instant, tant la faction des Tueurs de Chiens reste puissante au sein du clan.

Un banquet est quand même organisé le soir même en l'honneur des enfants du pays rentrés « glorieusement ». Nous sommes priés de raconter par le détail nos aventures. Derdurev raconte le Duel au Temple de la Mort, l'alliance avec les Telmori, la récupération de la Dent, l'alliance avec les Chiens-Gris, et la récupération des Mains Rouges. Il exhorte tous les Orlanths à s'allier contre la Lune Rouge. Mais sa prestation oratoire est peu convaincante et le clan réagit froidement. Beaucoup nous reprochent encore de nous éloigner de ce qui est important pour le clan. On nous fait comprendre que cette fois-ci, il est hors de question que nous repartions avant la fin des moissons.

Soudain, un froid glacial envahit le grand hall du clan où se tient le banquet. Des spectres mécontents font leur apparition. Ce sont les ancêtres du clan qui viennent demander des comptes. Ils sont profondément hostiles à la paix avec les Chiens-Gris, et demandent que la vengeance soit accomplie avec honneur suivant la loi d'Heort. Derdurev parvient à les apaiser provisoirement, en les convaincant que la plus grande menace pour le clan à court terme est la Lune Rouge. Il promet que les comptes seront faits et que le werregeld reste dû. Tout le clan est bien soulagé quand les spectres quittent le grand hall.

Peu avant l'aurore, les vents se déchainent autour de la maison de Derdurev. Il sent qu'il doit sortir. Là, les vents lui portent un message « ...ils... attaquent...rien pu faire... »... Branduan?... Derdurev nous réveille immédiatement et, ensemble, nous arrivons à rallier une quarantaine de thanes et de Huscarls, dont Erinnina et Berdovar. Les cavaliers foncent sur les collines, pendant que Heortalor, le fils aîné de Gordangar, rassemble le Fyrd.

Sur la colline, les thanes voient arriver une petite centaine de Chiens-gris, chargés de magie de Mort et de Combat. Environ un tiers est composé de Humakti. C'est Padau Hodirsson qui mène la charge, mais quand il aperçoit Silkinister, il passe le commandement à Cornard

Portemort. Silkinister traverse les rangs des Chiens-gris, et va directement défier le Humakti. Cette fois, Silkinister prend le dessus et achève Padau en 2 passes d'arme. De leur côté, les thanes Ormathing, menés par Durdurev, tentent de stopper la charge du reste des Chiens-gris. A un contre deux, par un mouvement de contournement, ils les ralentissent un peu, sans parvenir à les stopper. Silkinister apostrophe alors les Chiens-Gris avec sa Voix de la Mort, et leur montre leur leader, mort. La horde hésite, puis s'arrête...

Korlanth utilise alors brillamment sa magie pour que les ordres de ralliement de Cornard soient emportés par les vents. Cela permet de laisser le temps au fyrd de rejoindre les thanes et de bloquer le passage vers Vieil Homme. Les chiens-Gris ont perdu leur élan et leur effet de surprise. Durdurev Dar hurle de stopper le combat. Les deux groupes se font face. Durdurev, leader « de facto » des Ormathing, parvient à tenir ses hommes, malgré leur haine pour le clan ennemi.

Dans une tension extrême, Cornard s'approche, seul, de Durdurev, et lui remonte la manche couvrant son tatouage de Sartar. « Il avait raison » lâche-t-il dans un souffle... Puis, après avoir longuement dévisagé Durdurev, Cornard fait demi-tour avec ses hommes. Certains Ormathing veulent immédiatement lancer un contre-raïd, mais Durdurev, dont l'autorité sort renforcée, parvient à les calmer en argumentant que les attaquants ne sont pas la majorité des Chiens-Gris. Alors que le raid avait pour but la mort, il a été stoppé sans aucun blessé côté Ormathing. Quelques dizaines de moutons ont « seulement » été volés. Le clan a échappé au pire, on en restera là. Notre prestige auprès des thanes d'arme sort renforcé. Même Ovartien le chef de guerre et Erinina la championne, dont l'autorité a été quelque peu débordée, reconnaissent que nos actions ont été décisives.

Dès le lendemain, des messages sont lancés par les vents, pour demander une entrevue entre Branduan et nous. Branduan vient avec Lonin le Barbu, le chef de sa lignée. Immédiatement, il affirme qu'il n'a rien pu faire pour éviter le raid, qui avait été décidé avant qu'il ne revienne au clan. Silkinister ne sent pas le mensonge dans ces paroles. Branduan se tourne déjà vers le futur. Il fait comprendre aux Piverts qu'il n'a pas besoin d'eux pour récupérer l'épée, et que les Lismelder connaissent bien mieux les Marais que les Colymars. Mais les Ormathing jouent l'apaisement. Nous admettons qu'à terme, l'épée d'un Chien-Gris revient légitimement à Branduan. Nous nous mettons d'accord avec Branduan pour remettre l'épée à Ernalsulva « ensemble », ainsi que pour collaborer pour la troisième épreuve, pour le bien d'Ernalda. Reste à définir comment Durdurev et Branduan se départagerons au bout du compte...

De son côté, Lonin le Barbu semble fasciné par les éléments faisant de Durdurev un héritier de la Maison de Sartar. Naïvement, il demande à Durdurev quel est son plan pour libérer Sartar. Durdurev élude un peu au prétexte que « tout ça est nouveau pour lui », mais ne cache pas son souhait d'unification, et affirme que les Chiens-Gris ont leur rôle à jouer.

Les jours suivants voient plusieurs groupes bizarres traverser le Tula. Des Lunars... D'abord un groupe assez hétéroclite qui esquive les questions et toute forme de confrontation. Puis un groupe de soldats en uniforme, portant des écharpes rouges et des peaux de loup. Les hommes de Wulf ont retrouvé notre piste. Nous nous terrons...

Grace à notre informateur de Clairvin, nous apprenons que les soldats lunars ont été reçus par le roi des Colymar. Et pendant le Jour Calme, alors que tout le clan est occupé à offrir des sacrifices à Brastalos, la déesse de l'Air Calme, la nouvelle de la disparition d'une fillette du clan vient jeter un froid glacial dans les réjouissances.

Nous nous mettons seuls à la recherche de la jeune Doriana et trouve la trace des Lunars. Mais ceux-ci les encerclent, et attaquent. Ce sont les peltastes aux écharpes rouges qui ont traversé le tula, qui se battent à la lance ou cimenterre, et qui portent un bouclier de peau en forme de croissant de lune. Tous sont des vétérans. Akkanos Brise-Lance les commande, bien décidé à récupérer son bien et à venger l'affront que nous lui ont fait subir. Le combat est d'abord équilibré, mais les Lunars sont plus nombreux et prennent inexorablement le dessus. Akkanos résiste aux assauts de Silkinister et les autres Ormarthing sont submergés. Alors, Silkinister, d'un hurlement de loup, en appelle à Ukka Mange Fer. Seul lui peut les sortir de ce guêpier. Le loup géant finit par apparaître et, reconnaissant ceux qui se sont acharné sur son peuple, les attaque avec rage. Il fait un carnage parmi les Wulf Peltastes. Akkanos est tué, ainsi que 10 peltastes. Les autres parviennent à s'échapper. Doriana, bien que choquée, est retrouvée saine et sauve dans les fourrés, mystérieusement épargnée par celui qui la retenait, et qui a disparu.

Nous décidons alors de nous rendre aux Six Pierres du Collier d'Indrodar, pour y préparer notre expédition dans les Marais des Hautes-Terres. Nous souhaitons bénéficier de la cérémonie du Jour des Etendards, qui a lieu pendant la semaine de la Mort, pour obtenir de la magie pour détruire les morts-vivants. Situé à proximité du fort de Valépée, ce lieu Saint Majeur de Humakt dans la Passe du Dragon se compose de Six Pierres Dressées formant une entrée vers les Enfers. Un temple en forme de rune de la mort se dresse à proximité, entouré par une nuée de corbeaux. Après avoir été provoqués par quelques Chien-Gris, Valgard Nerelsbane en tête, nous sommes accueillis formellement par Farangelder, l'Epée en charge du temple. Farangelder est une légende parmi les Humakti, connu pour sa grande honnêteté. De nombreuses informations sur Indrodar sont discutées : Comment il vengea sa reine Lismelder, vaincue et transformée en Non-Morte par Délecti le Nécromant, le maître du Marais des Hautes Terres; Comment il établit la paix entre son clan et les hommes-canards Durulz, habitués à se réfugier dans le Marais, connaisseurs de ses méandres et de ses secrets; Comment il gagna la puissante épée Colère, don des nains serviteurs de Mostal; Et comment, enfin, il tenta de se débarrasser définitivement du Nécromant en l'affrontant dans la Tour Hurlante du Marais, dont hélas il ne revint jamais.

Farangelder accepte également de nous intégrer au rituel du Jour des Etendards, pour nous faire accéder à la magie d'Indrodar. Juste avant la cérémonie, Branduan nous rejoint, accompagné d'Astor, Gulbran et Taranil. Pendant le rituel, qui se déroule aux Six Pierres, Piverts et Chiens-Gris sont marqués du sang des béliers et des taureaux noirs sacrifiés : Une rune de la mort sur le front. Puis, une fois de l'Autre Côté, ils se joignent aux forces de Humakt pour combattre l'ennemi. Tous parviennent à obtenir le pouvoir d'Indrodar de trancher les morts-vivants, désormais lié à leur épée qui devient brillante, de la Lumière de la Mort.

La saison de la Terre est avant tout la saison des moissons et du travail aux champs, ponctuée par de nombreuses cérémonies. En tant que membres du clan à part entière, nous ne pouvons pas y échapper. Même Silkinister est réquisitionné pour assurer les patrouilles avec quelques autres huscarls, pendant que le reste du clan doit faucher les foins, les empiler, les ramasser et les rentrer, faire des meules, battre le blé, ramasser les légumes, etc... De la qualité de ce travail va dépendre la qualité de vie du clan pendant les trois saisons à venir. La récolte servira également à payer les impôts que viendra chercher ce gros porc d'Overovash, l'administrateur de la ferme à esclave voisine, responsable de la perception des impôts des clans de la tribu Colymar. Qu'Ernalda fasse qu'il en reste assez pour nous...

Plusieurs thanes du clan Orlmarth, qui ont vu Cornard Portemort regarder le bras de Derdurev pendant le raid des Chiens-gris, insistent pour en savoir plus. Derdurev élude la question. Le sujet est même évoqué au conseil du clan, où Gordangar doit user de son autorité pour évacuer le sujet. Son appartenance à la lignée de Sartar ne pourra pas être cachée longtemps...

Le lendemain du jour sauvage de la semaine de la Mort, plusieurs moutons sont retrouvés égorgés. On accuse immédiatement les Telmori !! Et les regards se tournent vers nous, les « amis de Telmori ». Une rumeur se répand comme des graines emportées par le vent : De Clairvin à Runegate, on raconte que nous avons ramené des Telmori sur les Terres Colymar. Notre réputation en prend un coup.

Leikarella se rends sur place avec son Alynx pour tenter de savoir si cela peut être des Telmori qui ont commis ces actes. Grâce au flair de Mernkatval, à ses talents de chasseurs et avec l'aide de Guippakka, elle découvre que ce sont deux loups Telmori qui ont tué les moutons.

Ils ont du se transformer en loups lors du jour Sauvage, incapables de résister à la malédiction chaotique dont ils sont l'objet. C'est extrêmement rare que des Telmori viennent sur notre Tula. Leurs terres sont loin, au-delà de chez Akkanos chez qui nous avons récupéré la dent d'Ukka. Silkinister « frère des loups » se joint à Leikarella pour suivre la piste des Telmori, qui finit par sortir du Tula.

Interrogé sur cet évènement, Ukka Mange-fer reste silencieux. En revanche, quand Gordangar, munit du Bâton du Pivert, interroge le Wyter, quelques piverts à tête rouge viennent se poser sur sa tête. Il nous dit alors qu'un homme et un loup ont été vus sur le Tula. Ils ont souvent observé de loin ce que faisait Leikarella, sans agressivité aucune. Le Wyter n'a pas jugé bon d'alerter car le loup et l'homme était plus des protecteurs que des intrus. « Tes protecteurs, même, probablement » dit Gordangar les yeux dans les yeux de Leikarella.

Les quelques voyageurs qui passe par notre Tula nous rapportent qu'au Pays d'Heort une guerre oppose deux puissants rois. Broyan de la Citadelle Blanche, un puissant magicien Orlanthi qui a ressuscité l'ancienne tribu Hendriking, et qui prétend être l'héritier de Vingkot Orланthson, et Rikard Cœur de Tigre, un aventurier étranger servi par des meldeks sans âmes... Certains affirment que ça a un lien avec l'immense camp Lunar construit à la hâte par des esclaves à côté du Temple de Wilm, au sud des terres Colymar. Le camp, fait de tentes et de baraquements de bois, est plus grand que la ville elle-même, et regrouperait plus de cinq mille soldats.

Avant le début des festivités, nous sommes invités par Morganeth-au-blanc-regard chez Enika l'Entremetteuse. Elles ont été impressionnées par la façon dont nous avons œuvré pour stopper le raid des Chiens-gris en évitant un bain de sang. Leur faction, les Tisseuses de Paix, soutient activement tout effort de paix parmi les clans Heortling. Entarios le Supportrice, la mère d'Ernalsulva, leur a dit que Derdurev lui avait demandé de l'aide pour stopper la vendetta avec les Chiens-gris. Morganeth a interrogé Kev à ce sujet. Elle a vu les festivités d'un mariage. Un mariage entre Piverts et Chiens-gris. Les deux femmes se tournent alors vers Kulmakt. « Mon cher neveu », dit Morganeth, « je crois qu'il est grand temps de te trouver une femme. Ta lignée est suffisamment prestigieuse pour ce ton mariage pèse sur les relations entre les deux clans. Nous savons que vous avez établi des contacts avec la lignée Hodirsson. Si les Dieux, les Ancêtre, et le Clan sont d'accord, Enika est prête à discuter avec les Hodirsson des termes d'un mariage. » Cela laissa sans voix Kulmakt, mais nous fûmes plusieurs à trouver l'idée intéressante.

Nous recherchons également comment nous attirer les bonnes grâces du Pégase Noir pour qu'il nous ramène du Marais. C'est Leikarella qui lance la première idée. « Il faudrait voir si une des cérémonies d'Ernalda pourrait nous aider à trouver l'avoine dorée?

- Tu as raison, petite », réponds Silkinister. « J'aime bien l'idée de demander aux femmes d'interroger Ernalda, Esrola ou Redalda lors de leurs cérémonies sur ce qu'il faut faire pour trouver l'Avoine d'Or. Nous, les hommes, combattons l'ennemi qui pourrait se présenter. Avoir l'aide d'une dévotion de Redalda la Jument serait bien. Ou d'un Pol-Joni de passage. A propos, si on y arrive, savons-nous comment l'appeler ?

- ça, je m'en occupe... », répond Derdurev.

Morganeth au-Blanc-regard et Marusa Tisse-bien sont consultées. Elles sont formelles. Il faut aller voir les prêtresses de Redalda à Runegate. Le jour sacré de Redalda est pendant le Jour des Moissons, dans quelques jours. Dangmara et sa fille Renedala Karnisson, doivent justement se rendre à Runegate pour participer aux cérémonies. Kulmakt, bien que réticent à se rendre dans la ville où il a vécu le cauchemar de l'attaque de la Chauve-Souris Pourpre, se porte volontaire pour aller à Runegate avec elles et Yerestos, le fils aîné de Dangmara. Cette dernière est originaire du clan Enhyli, un des clans adorateur des chevaux de la tribu Colymar. Nallindia Maitresse-des-chevaux, la grande prêtresse de Redalda, est sa lointaine cousine.

Le jour de l'Argile de la semaine de la fertilité est le Jour très Saint d'Ernalda. La Grande Déesse est alors adorée comme la source du pouvoir féminin qui a créé l'Univers. Les femmes Lui apportent de nombreuses offrandes dans sa Maison du Tissage et dansent, pendant que les hommes –et les Vinganes- restent à l'extérieur à chanter pour Elle. Les femmes nous disent que la maison d'Ernalda, en Daleel, était remplie d'enfants, ce qui est le signe que les femmes du clan seront fertiles l'année à venir. Elles nous disent également qu'elles y ont croisé Entarios la Supportrice et sa fille, la belle Ernalsulva, qui ont prié pour que les Ormarthings soient favorisés par la Déesse.

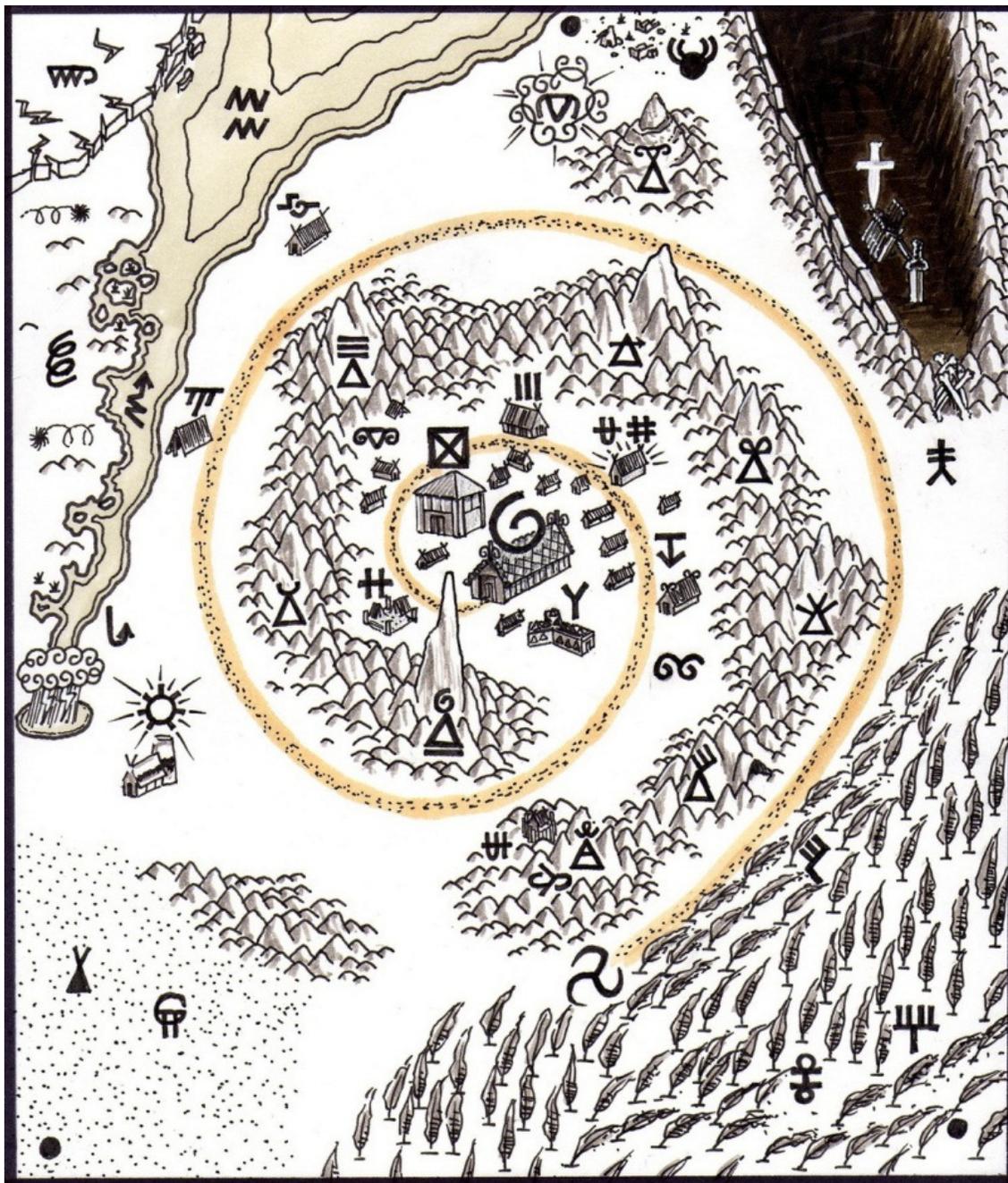
Trois jours plus tard, c'est le Jour de la Fermeture des Portes, où hommage est rendu à Maran, la maléfique et destructive sœur d'Ernalda. La journée se termine par un grand tremblement, quand les portes se ferment derrière les vivants pour le reste de l'année... Les fissures que nous entrevoyons dans la Terre nous montrent la noirceur des profondeurs de l'enfer.

Le jour de l'Argile de la semaine du Mouvement est le Jour Saint des Moissons. Kulmakt est arrivé la veille à Runegate avec Dangmara et ses enfants. La ville a beaucoup changé. Les bâtiments en bois, brûlés lors du passage de la monture démoniaque de la Shepelkirt, ont été reconstruits et peints avec des couleurs vives. Mais la ville reste entièrement dédiée à Elmal le Cheval-Soleil et à son épouse Redalda. Kulmakt a le plaisir de retrouver un autre survivant de la bataille de Runegate, le poète et skald Korol Langue-de-Serpent, avec qui il passe une mémorable soirée. Les vers acides de Korol sonnent toujours juste et fort, et ont cette fois-ci pour cible Darsten Chêne-Noir, le cousin et bras droit du roi Kangharl, qui, comme lui, a renié Orlanth pour des Vents soumis à la Shepelkirt.

Grâce aux relations de Dangmara, Kulmakt est accepté comme un des Frères Tonnerre lors de la cérémonie à Redalda. Des centaines de chevaux, fièrement montés par les initiées de la Déesse Cheval, ont été préparés pour l'occasion, avec des décorations et des teintures de couleurs vives, et leur crinière et leur queue soigneusement tressées. Les prêtresses de Redalda, elles aussi couvertes des mêmes teintures, portent la tenue rituelle, avec un masque en forme de tête de cheval et une vraie queue de cheval également tressée.

Nallindia Maitresse-des-chevaux conduit la cérémonie, où des effigies de loups recouvertes de vraies peaux sont rituellement brûlées alors qu'initiés et chevaux se mélangent dans une envoûtante danse circulaire.

De l'Autre-Coté, les écuries de Redalda se trouvent à côté de la longue-maison dorée d'Elmal. Ici, les chevaux courent plus vite, et leurs couleurs sont encore plus vives et plus belles. Les prêtresses se sont transformées en magnifiques juments, que viennent rejoindre de magnifiques étalons. Une gigantesque course s'improvise en direction de Gapadero, la longue-maison bleue d'Heler. Les premières à rapporter à Elmal une poignée de laine bleue, arrachée à un des béliers sacrés d'Heler, sera trois fois bénie par Redalda ^[4].



Le Royaume des Tempêtes, où règne Orlanth est situé de l'Autre-Coté. Tous les initiés s'y rendent au moins une fois par an.

Kulmakt est avec les Frères-Tonnerre, qui encouragent les coureurs en frappant de leur lance sur leur bouclier. Il parvient, péniblement, à détourner son attention de la course, et aperçoit, autour, les champs d'avoine dorée d'Elmal. Il approche alors un des guerriers au bouclier brillant qui gardent les lieux, tel Orlanth demandant à Elmal de lui faire son rapport.

« Je te salue, mon Loyal Thane.

-Salut à toi, Noble Chef.

-Rien à signaler pendant mon absence.

-Rien pour l'instant. Nous avons chassé le Mangeur de Peau, dont les sept bouches chantaient la Chanson Qui Fait Saigner, et dont les cinq immenses pieds écrasaient les récoltes.

-Ton avoine est magnifique, béni par la belle Usara, dit Orlanth en jetant un regard admiratif sur les épis.

-Elle vient me voir souvent, en effet, Noble Chef.

-Ce doit être un agréable moment, Loyal Thane.

-En effet.

-Il faut protéger à tout prix notre Tula. Prend ma lance. Elle a été bénie par les enfants d'Illavan.

-Je te remercie, Noble Chef. Accepte en retour cette gerbe de mon avoine. »

Quand Elmal coupe la gerbe, cette dernière s'illumine et c'est une gerbe d'Avoine Dorée qu'Orlanth rapporte avec lui.

Pendant ce temps, sur le Tula des Ormarthing, le Jour Saint des Moissons est célébré seulement par les femmes du clan. Ernalda leur révèle les secrets d'Esrola. A l'aube, elles montrent la figurine de paille issue de la première gerbe coupée au début des moissons. Elles passent ensuite toute la journée à chanter dans la Maison du Tissage d'Ernalda, dans les champs et dans la forêt. Quand vient le crépuscule, elles enveloppent la figurine de paille dans une couverture, et la cache dans un panier. Elles font le deuil de la déesse, établissent l'espoir que quelqu'un prendra la responsabilité de l'acte, expriment leur peine et font promesse d'expiation. Finalement, elles brûlent le corps rejeté d'Esrola, pour lui permettre de renaître à nouveau. Même si une étrange tension est palpable, la cérémonie est un succès.

Le lendemain du Jour des Moissons, c'est le Jour des Eventreurs. Quand vient la nuit du Jour des Moissons, les hommes se regroupent en secret, et boivent la bière d'orge en se lamentant du massacre qu'ils doivent faire à la Déesse. A l'aube, les prêtres apportent une gerbe de blé des dernières moissons fagotée en forme humaine, et lui font le sacrifice d'un mouton. Ils passent ensuite toute la journée à travailler en jeûnant. A certains moments, ils font une pause en priant la figurine de paille, versent de l'eau, de la bière et du sang sur la terre, et retournent au travail. Au coucher du soleil, les hommes enterrent la figurine et prient Ernalda. Ils admettent leur responsabilité, expriment leur peine et font promesse d'expiation afin que la déesse ne les maudissent pas pour l'avoir éventrée. Ils prient toute la nuit. Si la cérémonie est faite convenablement et que le Soleil se lève le lendemain, ils savent qu'Ernalda les a pardonnés. C'est encore le cas cette année.

Kulmakt est de retour au Tula avec une magnifique gerbe d'Avoine Doré. Derdurev s'en empare et passe plusieurs heures avec Kulvenos le Jaune le Kolating. Quand il nous rejoint avec son air satisfait de lui, il nous annonce qu'il a réussi à convaincre Kulvenos d'aller rencontrer le Pégase Noir au début de l'hiver.

Peu après, on nous raconte comment les Dundevalos se sont rebellé contre l'occupant Lunar. Un collecteur d'impôts aurait violé la fille du roi tribal, Haradinora. Pour la venger, les Dundevalos ont tué tous les Lunars qui étaient sur leurs terres, avant de se regrouper au Gué de Dundevalos, à une journée du grand Temple du Vieux Vent. Ils attendent les représailles ou une proposition de trêve de la part des Lunars... Au sein du clan, plusieurs voix se lèvent pour aller les aider.

La situation des Dundevalos est le sujet majeur du plaid clanique organisé le jour du Feu de la semaine du Mouvement. Même Drogar Deux-fois-Hors-la-loi, le cousin de Morganeth, est présent avec ses fidèles suivants de la faction des Tueurs de Chien. Il rappelle que le clan ne doit pas se découvrir pour pouvoir résister à une nouvelle attaque des Chiens-gris. Même si cela nous brûle les lèvres, Derdurev nous retient de lui répliquer qu'il n'était même pas là lors de leur dernier raid. Finalement, la question des Dundevalos est rapidement réglée. Même la faction la plus hostile aux Lunars, l'Œil de la Tempête, est divisée sur le sujet. Gordangar, convaincu qu'il est trop tard pour les Dundevalos, tranche. Nous ne les aideront pas.

Parmi les autres sujets évoqués, il y a le sujet des Telmori. De nombreux carls et thanes veulent porter la doléance au roi lors du plaid tribal pour obtenir que des chasseurs viennent éradiquer les hommes-loups qui déciment nos troupeaux. Les regards se tournent vers nous, toujours considérés comme les responsables de la présence des Telmori. Derdurev minimise le sujet, arguant que seulement 5 ou 6 moutons ont été tués. Il s'occupera du sujet et sa proposition de dédommager les carls propriétaires des bêtes tuée calme les mécontents. En revanche, cela renforce l'association entre les Telmori et nous...

Gordangar rentre du plaid tribal à la fin de la semaine du Mouvement. Il est furieux. Le plaid s'est mal passé. Kangharl a annoncé qu'il renforçait l'interdiction du culte d'Orlanth, et que tout contrevenant serait déclaré hors-la-loi de la tribu. Cette annonce jette un grand froid. Mais ce n'est rien à côté de la seconde nouvelle. Cette année, Overovash a exigé que notre clan verse un impôt équivalent à 230 vaches ! Il passera dans une semaine avec ses hommes pour collecter la somme. C'est la panique parmi les anciens. Cela représente cinquante pour cent de plus que l'année dernière, mais le roi d'a rien trouvé à redire !

Enfin, Gordangar nous fait savoir que Kangharl a pris comme un affront personnel que nous n'allions pas le rencontrer après avoir réussi la première épreuve d'Ernalsulva. Gordangar s'est personnellement engagé auprès du roi que nous irions lui rendre visite dès que possible. Il va lui falloir de sacrés cadeaux pour le calmer...

Une intense discussion démarre alors entre nous. *Devons-nous aller à Clairvin voir le roi Kangharl ?*

« Blackmoor s'est déclaré insulté personnellement par nous. On ne pourra le calmer qu'avec un somptueux cadeau. Mais on peut aussi continuer à l'ignorer... », commence Silkinister.

« Je n'aime ni l'idée d'aller revoir un type flanqué d'infâmes sorciers Lunar, ni l'idée d'avoir le roi Colymar comme ennemi... » répond Leikarella. « Pourquoi ne nous livrerait-il pas aux

Lunars ou à Temertain puisque nous avons ouvertement agi contre leurs autorités conjointes ?
Et avec quels cadeaux arrivons-nous ?

- Certes, mais de deux maux il faut choisir le moindre. A moins que nous ne trouvions une idée folle et géniale qui nous sorte de là. Que fait-on ? On l'ignore ou on va lui montrer que l'on n'a pas peur de lui ?

- On peut lui reprocher de n'avoir pas empêché le raid des chien-gris et la circulation des Lunars aux écharpes rouges kidnappeurs d'enfants ! C'est d'ailleurs pour cela qu'on a préféré rester pour protéger le clan et qu'on est en retard...

- Tout cela n'est que justifications de notre "retard" », s'emporte le Humakti. « Nous ne nous justifions pas. Nous irons voir Kangharl si nous avons quelque chose à y gagner, par exemple son influence pour faire baisser l'impôt. Je suis sûr que c'est ce salaud qui a dit aux Lunars de l'augmenter, les Lunars ne nous connaissent pas.

- Je pense aussi. Il a dû proposer qu'on se sacrifie pour les autres pour nous affaiblir. En effet, cette Quête menée en dehors de son autorité pourrait lui nuire. En outre, les Lunars nous connaissent puisqu'ils ont suivi la piste d'Ukka.

- Certains Lunars nous ont pistés avec leur magie "tue-loup". Ils sont venus se présenter au potentat local, bien joué. Ça ne veut pas dire que tous les Lunars "nous connaissent". Quand tu subis une défaite, est-ce que tu en parle à toute ton armée ? Non, tu essaie de rattraper le coup en douce. C'est ce qu'ils ont essayé, et ils ont échoué.

- L'incapacité de Kangharl à récupérer la Dent ne doit pas le mettre en position agréable face à ses maîtres.

- Ce n'est pas à lui de la récupérer, et ses maîtres s'en foutent. Il a probablement simplement donné des guides aux tueurs de loup, acquérant ainsi une faveur qu'ils devront lui rendre un jour.

- Sinon, comment va réagir Kangharl au fait que nous avons fait une trêve avec les Chiens-Gris ? » demande Leikarella. « Que pensera-t-il du partage de la gloire de la Quête avec les Lismelders ? On en parle à Gordangar ?

- Kangharl hait les Lismelder et en particulier Harvald le Chevelu», répond le chef du clan, que Durdurev a été chercher.

« Au vu de nos traditions, Kangharl a-t-il des motifs légitimes de se déclarer offensé, ou bien c'est clair pour tous les Colymars que c'est un prétexte et qu'il a décidé de punir les Ormarthing pour n'être pas assez zélés envers les Lunars ?

- Mes enfants », commence Gordangar, « vous êtes allés voir Kangharl avant la première Epreuve. De fait, malgré tout ce que vous pouvez penser de lui, vous avez obtenu son accord, pour ne pas dire sa bénédiction, pour faire la Quête. Il est donc "impliqué". De plus cette Quête n'est pas un jeu, mais a une réelle influence sur la tribu dont il est le roi. Donc si vous l'ignorer, c'est clairement une offense grave que vous lui faite. Vous devez aller le voir. Immédiatement. Ne sous-estimez pas l'intelligence politique de Kangharl. Il est roi des Colymar et compte bien le rester. Pour cela, il a besoin de l'appui des Lunars, certes, mais aussi de l'appui des clans. Il doit donc composer. Alors utilisez-le... Il sera sensible à un deal. Tout ce qui conforte son pouvoir ou, mieux encore, ce qui le met en valeur aux yeux des

nombreux sceptiques de la tribu, et des Lunars, l'intéresse. Peut-être y a-t-il un moyen de l'apaiser, fut-ce quelques semaines, en lui proposant quelque chose de convaincant.

- On pourrait lui proposer de négocier la paix avec les Chiens Gris sous ses auspices de "Kangharl le Pacificateur". "Laisse-nous Quêter en paix et on dira partout que c'est grâce à tes sages conseils que la vendetta est close" pourrait être un début.

- J'aime bien ton idée de Kangharl le pacificateur », dit Leikarella, « ça pourrait le valoriser auprès de certains clans Colymars. Mais ça ne va pas nous aider à payer les impôts de cette année...

- On pourrait lui demander d'user de son influence pour réduire les taxes (on n'a que quelques jours)? Le point ennuyeux, c'est qu'adorer Orlanth est interdit sous son règne, et que nous sommes clairement des Orlanthi traditionnalistes.

- Mais pensez-vous qu'il s'agisse d'une augmentation globale de l'impôt aux Colymars, ou peut-être aux Sartarites, qui se justifierait assez bien par un besoin de ressources pour alimenter les actions guerrières du sud, ou qu'il s'agit d'une augmentation seulement pour les Orlmarthing ? Une punition conséquence par exemple d'une offense d'aventuriers ayant oubliés de prêter allégeance après un retour victorieux ? Cela pourrait modifier notre approche de la rencontre avec Bl... Kangharl.

- J'ai le pressentiment que nous sommes particulièrement ciblés », murmure Gordangar en nous jetant un regard qui en dit long sur la responsabilité qu'il nous prête à la situation.

« Mais pouvons-nous arriver les mains vides en disant qu'avec ces impôts, nous n'avons plus les moyens de faire des cadeaux au roi ?

- C'est une excellente façon de l'énerver dès de début », coupe Gordangar. « Kangharl est très sensible aux hommages et aux respects. Faire des cadeaux est une vieille tradition Heortling. Vous ne pourrez y échapper.

- Je propose qu'à Clairvin, nous allions demander conseil à Dunorl Brandgorsson, l'ancien Thane des rois de Sartar. On en profitera pour lui demander ce qu'il sait des autres gardiens magiques de Sartar », conclut Leikarella.

Nous poursuivons sur le sujet suivant : *Comment faire pour payer la somme énorme que nous demande les Lunars ?*

« Les Lunars vont nous piquer tout ce qu'on a », grogne Silkinister. « Le clan mourra de faim. Il nous faut l'équivalent de 230 vaches, soit 250 pièces d'or. C'est considérable !

- Sait-on si les chiens-gris ont subi le même genre de sanctions que nous, de la part de leur tribu ? » demande Derdurev à Gordangar.

« L'augmentation des impôts n'a rien à voir avec la tribu. Ce n'est pas Kangharl qui détermine l'impôt. C'est Overovash qui fixe directement l'impôt de chaque clan. Il nous reproche quelque chose, c'est clair.

- Il faut trouver des vaches, donc », lance Leikarella, visiblement peu motivée.

« Mais où allons-nous aller les piquer, par Finnovan », répond Silkinister. « Je ne suis pas sûr que Derdurev veuille aller les prendre chez les Chiens-gris ?...

- Ou alors, on rallie les Thanes et Huscarls du clan et on va raser la ferme à esclaves du gros Overovash ! Je n'aime pas l'idée de bosser pour engraisser ces immondices. Derdurev, ton autorité sort renforcée suite au raid Chiens-gris raté. Profitons-en !

- D'abord, cette "latifundia" est gardée par au moins cinquante guerriers professionnels, sinon plus. Il faudrait plus que les ressources de notre clan seul pour la détruire. Ensuite, la vengeance de l'empire s'abattra sur toute la région, et la survie même des clans serait menacée. On se calme...

- Je suis calme comme une louve dont le territoire a été envahi ! L'empire est occupé au sud par Broyan et les Dundevalos. C'est peut-être le moment de tenter une révolte. A-t-on une idée des caractéristiques des garnisons Lunars proches depuis que le sud bouge ? Se sont-elles un peu dégarnies ?

- Les conflits du sud n'ont en rien dégarni quoi que ce soit. De nouvelles troupes, fraîches, sont arrivées du nord pour aller faire la guerre chez les Volsaxi et au Pays Saint. Pour le moment, elles ne sont pas encore parties. Donc en résumé, il y a environ 10 fois plus de soldats Lunar en ce moment dans la région.

- Et sinon, sommes-nous amis avec les clans proches qui pourraient nous aider ?

- Il y a le clan de la Lance Noire, les Anmangarn ! Ce sont nos alliés ! », démarre Silkinister. « Ils se cachent dans la Forêt de l'Ancien, un lieu où il est facile de se perdre, et de faire de mauvaises rencontres. Ceux qui les trouvent sont jugés dignes d'être leurs alliés. Ce sont de fiers guerriers qui refusent de donner la Lance Noire, le Wyter tribal, à ce taré de Blackmoor. Peut-être nous laisseront-ils accéder à Nymie, le Puits de la Sagesse. Nymie répond à toutes questions. Nos clans se connaissent et pratiquent des échanges et des mariages depuis des générations. Nous savons au moins par où commencer la recherche et quels appels lancer dans la Forêt.

- Il y a aussi les Ernaldor de Clairvin, le clan de Dunorl Brandgorsson.

- Par la lance de Vinga, nous sommes les héritiers de Sartar ! On rallie les Anmangarn et les Ernaldor, et on rase cette foutue ferme à esclave avec eux. On libère les malheureux prisonniers là-bas, et on va chercher l'épée ensuite », clame la jeune Vingane. « Le mouvement sera lancé ! La rumeur de la révolte menée par le Sang de Sartar se répandra alors dans toute la région. Branduan et Lonin nous suivront peut-être aussi...

- Pas de razzia, ni de rumeurs. Tu sembles bien pressée de servir de casse-croute aux ogres Lunars, petite sœur ?!? Par contre, il me semble nécessaire de ne pas laisser le collecteur d'impôt et son ami Blackmoor décréter ainsi des impôts arbitraires. Il faut que cela leur coûte plus que cela leur rapportera, pour leur passer l'envie, même si je ne vois pas encore comment réagir.

- Les paroles de ton frère sont sages », conclut Silkinister. « J'irais bien moi aussi, mais les conséquences seront terribles, toute l'armée rouge et tous leurs sorciers s'abattront sur les clans rebelles. Sommes-nous prêts à risquer la survie du clan ? »

Le jour divin de la Semaine du Mouvement, un envoyé d'Overovash vient à Vieil Homme pour nous rappeler que son maître passerait dans sept jours pour collecter 230 vaches, au titre de l'Impôt Impérial. Malgré les efforts de chacun pendant les moissons, et notamment une

mémorable séance d'affutage des faux par Korlanth, nous nous rendons rapidement compte que les ressources du Clan ne seront pas suffisantes pour payer l'Impôt et pour permettre à chaque membre du Clan de manger à sa faim pendant l'hiver...

Peu après, Silkinister et Korlanth se rendent à Boldhome pour récupérer l'épée de fer commandée par le Humakti chez le forgeron Darkorus. Ils passent par les montagnes et, grâce à l'influence de la Dent d'Ukka, ils obtiennent des Telmori qu'ils les guident vers une des entrées secrètes de la ville. Via Arold, ils contactent Akael Croc-Noir et Goram Croc-Blanc, qui les informent que le vol des Mains Rouges a mis Temertain et Estal Donge en fureur, et que la sécurité du Caveau Royal a été renforcée depuis.

Au même moment, à Vieil Homme, nous nous sommes enfin décidés à inviter Dunorl Brandgorsson à la ferme d'Ivarna, la mère de Leikarella et Derdurev. L'invitation lui a été portée par Devendara, la prêtresse d'Ernalda de Clairvin cousine avec Morganeth. Le jour de l'Argile de la Semaine de l'Illusion, alors qu'un orage se déchaîne, un vieillard de plus de soixante-dix ans, aux cheveux tous blancs, au dos vouté et aux mains tremblantes, se présente à la porte de la ferme. C'est Dunorl Brandgorsson.

Dunorl est une légende vivante au sein des Colymars. Ancien thane de la Maison de Sartar, il a servi les Princes Terasarin et Salinarg, Ses frères Estavos et Dangmet furent tous deux des rois Tribaux, et sa sœur Yanioth Brandgorsdottir n'est autre que la grande prêtresse du Temple de la Terre de Clairvin. Nous l'accueillons dans la plus pure tradition de l'Hospitalité Orlanthe. Nous avons de nombreuses questions à lui poser, mais lui aussi est ici pour passer des messages.

Nous évoquons tout d'abord le père de Derdurev et Leikarella, disparu pendant la Bataille de Boldhome, l'Année du Désastre. Dunorl l'a bien connu et semble heureux de leur parler de leur père. « Vous êtes les petits-enfants de Jarnandar, fils de Jarosar, fils de Jarolar, fils de Saronil, fils de Sartar et d'Eneera Tor la Reine Cheval Plume. Votre grand père, le prince Jarnandar était encore très jeune quand son père fut tué par les sorciers Lunar. C'est pourquoi son demi-oncle Tarkalor fut couronné roi de Sartar. Trois ans plus tard, Jarnandar va rencontrer votre grand-mère, Kerana. Originnaire de la Tribu Cinsina, elle est un peu plus âgée que lui, et vient de finir son initiation à Vinga. Leur passion est intense...et secrète. Un prince de sang a des obligations politiques... D'autant que les Cinsina étaient profondément contre le rapprochement avec les adorateurs du Soleil voulu par Tarkalor. L'année suivante, ce qui devait arriver arrive. Kerana est enceinte. Elle accouchera de votre père en secret, dans les profondeurs du palais. Jarnandar et Kerana furent tués côte à côte, en protégeant Tarkalor, à la bataille du Pic du Grizzly en 1582. Hedkoranth avait alors 8 ans. Il a grandi à Boldhome au palais, a eu les meilleurs enseignements militaires et religieux. J'ai moi-même été son précepteur en matière de stratégie militaire. Il était un brillant initié de Starkval. Je l'ai naturellement pris comme un des Thane du Prince Terasarin dès que ce fut possible.

Il n'a jamais cherché à faire valoir quoi que ce soit que son Sang aurait pu lui donner. Son lien avec Jarnandar est toujours resté un secret connu de peu de gens. Je pense que même votre mère a dû l'apprendre très tard, alors qu'ils étaient déjà mariés. Il devait avoir un peu plus de 30 ans lors de la Bataille de Boldhome. Je l'ai vu tomber en défendant la Flamme de Sartar, prise d'assaut par les mercenaires Draconewt. J'ai perdu 3 fils en ce jour maudit. Votre père était l'un d'eux... »

Dunorl place d'emblée la filiation de Derdurev et de Leikarella à la Maison Royale de Sartar comme une charge et une responsabilité. Il nous rappelle que c'est lui, Dunorl Gardien du Cercle, qui a fondé et dirigé le Cercle d'Acier de Sartar, rassemblant les porteurs des derniers

Insignes Royaux. Dunorl fut ainsi « Torque de Sartar », l'Insigne du Leader, forgé par les Nains pour Sartar en personne. Depuis, il rassemble ou recrée les Insignes Royaux de Sartar, dispersés à la chute de Boldhome. Il nous révèle aussi qu'il fut l'architecte de la Rébellion de Sourcils d'Etoile. Selon lui, l'échec de cette révolte tient à la difficulté des Tribus à rallier un leader unique et incontesté... Après l'échec de la rébellion, il confia le Torque de Sartar et la direction du Cercle d'Acier de Sartar à Kallyr. Le Cercle doit continuer à servir Sartar et rechercher le vrai Prince qui rallumera la Flamme de Sartar. « Temertain est la plus grande honte des Heortling et des Sartarites. Il n'est pas digne ! » lance-t-il.

Dunorl attend clairement de nous que nous nous évertuions à libérer Sartar, pour se montrer dignes de l'attention de la Déesse, tout comme Orlanth quand il sauva le Monde par sa Quête des Porteurs de Lumière. « Vous devez offrir des Sacrifices à Sartar, autant que vous pouvez. Le Jour du Fondateur, le Quatre Vingt Huitième Jour, évidemment, mais aussi le Jour des Ancêtres !! »

Lorsque nous évoquons notre récupération d'Ukka Mange-fer, Dunorl est littéralement stupéfait, et notre réputation fait un grand bond en avant. Dunorl a bien connu l'Esprit-Loup et se réjouit de le voir à nouveau libre, même si le voyage de Silkinister et Korlanth prive le vieux Thane de retrouvailles avec le Gardien Magique.

C'est l'occasion d'une transition vers le délicat sujet des Telmori. Dunorl nous informe que seul Sartar avait su faire la paix avec eux, et que toutes les tribus les haïssent profondément. Certaines, comme les Culbrea, les Malanni ou les Cinsina, ne feront jamais plus la paix avec eux. Leurs territoires de chasse sont leurs seules priorités. Tous les conflits avec les tribus viennent de là.

Dunorl nous révèle également l'existence de trois autres Gardiens qui ont disparu lors de la Bataille de Boldhome : Urof Cornes-Tonnerre le bélier géant aux longues cornes enroulées, qui gardait le temple de Sartar, Haradagian le Victorieux, le wyter des Thanés du Prince, un héros du Premier Age, et Partout, un esprit de Mastakos liée à l'Epée de Sartar, un des Insignes Royaux.

Enfin, nous demandons conseil à Dunorl sur l'attitude à tenir face à Kangharl. « Kangharl est paranoïaque. » répond-il. « Il craint que vous ne preniez trop de pouvoir et d'influence, et que vous mettiez son règne en danger. Mais je n'espère qu'une chose : qu'il ait raison ! Vous devez gagner du temps, et veiller à ne lui être redevable de rien ! Méfiez-vous de son hospitalité... Un des enjeux pour lui est de récupérer les Clans Perdus : Les Zethnoring, désormais dans la Tribu Locaem et les Lysangi et Namolding, désormais dans la Tribu Malani. S'il parvenait à les récupérer au sein de la tribu, il gagnerait un prestige considérable.»

Dunorl a également apporté la tapisserie que Devendara et les prêtresses d'Ernalda et d'Orane ont tissé durant les dernières semaines et que nous voulons offrir à Kangharl. D'une dimension d'un mètre carré, elle représente le roi Colymar offrant à Ernalda une coiffe d'or, symbole de pouvoir féminin. Dans un coin, un trickster porte de façon cachée un aspect Solaire. Dunorl a saisi l'allusion qui le fait sourire...

Deux jours plus tard, nous rendons visite au roi Kangharl au fort de Clairvin. Nous retrouvons la salle des audiences, à la richesse sombre et inquiétante, éclairée par quelques braseros qui projettent des ombres sinistres. Au centre de la salle, Kangharl se tient sur le Trône d'Ivoire des Rois Colymar, un siège magique qui protège son légitime propriétaire. A côté de lui, une statue de la Déesse Rouge est assise sur un autre trône en bois. Derrière les trônes, la grande

tapisserie dépeignant la Déesse Rouge chevauchant la Chauve-souris Pourpre est toujours là, pour notre plus grand dégout. Une dizaine de Thanes et autant de huscarls sont présents, prêts à défendre leur roi au péril de leur vie. Parmi eux, nous reconnaissons Sans-Nom la Humakti, le Champion tribal, et Kulbrast le Thane, le capitaine des Huskarl du roi. Sont aussi présents les deux sorciers Lunars, qui chuchotent à l'oreille du roi quand nous entrons dans la pièce.

Nous présentons la tapisserie à Kangharl, qui est ravi, et la fait immédiatement suspendre dans le hall tribal. Nous sommes accueillis comme des invités de marque. Un banquet est immédiatement donné en notre honneur. Pendant le banquet, Kangharl nous demande de raconter nos exploits dans le détail. « J'ai appris que vous aviez accompli la première épreuve pour Concourir au Mariage d'Ernalsulva. »

Nous faisons donc un récit dont nous expurgeons subtilement les passages sensibles. Mention est faite de l'alliance de circonstance avec les Chiens-Gris qui avaient une clé du Caveau Royal, mais pas de la récupération de la Dent d'Ukka chez les Lunars... Mention est faite du passage au Caveau Royal alors que l'attention des Telmori était détournée... Mention est faite des hommes-scorpions aux abords de Pierreverte, détruits en totalité...

Kangharl écoute attentivement, plaisantant à l'occasion. « Qu'avez-vous fait des Mains d'Hofstaring ? Quelle est la seconde épreuve ? Que ferez-vous une fois au bout de votre Quête ? »

Là encore, nous répondons le strict minimum, avec la sensation subtile que Kangharl en sait déjà beaucoup... Il loue notre courage et informe Durdurev, Kulmakt et Leikarella qu'il serait honoré de les compter au sein de sa Maison, parmi ses Thanes d'Arme. L'annonce, lancée à la volée, une dixième chope de bière à la main, provoque force murmures parmi les invités, visiblement aussi surpris que les nous. Nous sommes encore plus surpris quand, de façon totalement inattendue, Leikarella accepte « avec joie » la proposition du roi. Durdurev et Kulmakt, eux, malgré « l'immense honneur » qui leur est fait, ne peuvent accepter pour l'instant par égard à leurs obligations religieuses. « On a tous fait des erreurs » lance alors Kangharl avant de leur laisser jusqu'au Temps Sacré pour se décider.

Nous gardons de cette entrevue une impression étrange, comme si Kangharl avait joué un rôle alors qu'il en sait bien plus sur nos activités...

Le jour divin de la Semaine de l'Illusion, Overovash débarque à Vieil Homme avec une cinquantaine de ses mercenaires pour prélever ses 230 vaches. A la surprise générale, il annonce que « Si les voleurs qui se cachent dans ce clan se dénoncent et le suivent comme esclaves, il peut réduire la somme ». Quand quelques regards désapprobateurs se tournent vers nous, nous nous faisons tous petits... pendant que Gordangar, ignorant la remarque, invite les Lunars à recompter les vaches. Overovash annonce aussi qu'une chasse aux canards a été déclarée, et que les impôts de l'année prochaine seront réduits pour chaque Durulz, mort ou vif, que le clan apportera aux autorités Lunars. Au sein du clan, certains murmurent que nous devrions participer à la chasse...

Aucune trace des Lunars aux écharpes rouges parmi les hommes d'Overovash. En revanche, nous reconnaissons certains membres du groupe de Lunars qui avait traversé le Tula en esquivant toute question et toute confrontation...

Nous décidons de consacrer la fin de la Saison de la Terre à obtenir du Pégase Noir de l'aide pour pénétrer, ou quitter, le Marais des Hautes Terres. Grace à l'Avoine Doré que Kulmakt a

obtenu pendant la cérémonie à Redalda, Durdurev a bon espoir d'obtenir quelque chose de l'esprit tutélaire de sa Société Spirituelle Kolating. Il s'agit maintenant d'aller le rencontrer sur le Plateau du Pégase. Kulvenos le jaune, le shaman Kolating du Clan, fait comprendre à Durdurev que **tous** ceux qui veulent bénéficier de ses services doivent venir, sur le Plateau du Pégase. Nous nous préparons donc tous pour le voyage. Durdurev fait passer par les Vents un message à Branduan, pour lui donner rendez-vous sur les Crêtes. Branduan réussit à rallier trois hommes en plus d'Astor, Gulbran et Taranil. Ce sont Valensti et Garnath et Tormakt. Leurs regards mauvais nous rappellent que la vendetta couve encore entre nos deux clans.

Nous nous mettons en route. Le Plateau du Pégase se trouve juste au-delà du territoire du clan Zethnoring, un des clans perdu par les Colymars au profit de la tribu Locaem. Les paroles de Dunorl Brantgorsson à propos de l'importance politique de ces clans résonnent encore dans nos têtes quand nous sommes interceptés par une patrouille de cavaliers. Le formalisme du rituel de l'hospitalité nous informe que nous parlons à Feren Hervalddsson, du clan Zethnoring de la tribu Locaem. Les présentations faites, nous sommes escortés jusqu'au village, où nous sommes reçus par Kagrados Enderosson, le chef du clan Zethnoring. Au cours d'un diner en petit comité, nous apprenons que le clan est saigné à blanc par les impôts tribaux Locaem, et que Kagrados suit de près les événements politiques chez les Colymars. Le fait que la Lance Noire n'ait toujours pas été remise à Kangharl lui semble notamment inconcevable. Quand la question d'une alliance est évoquée, Kagrados et les autres membres du conseil présents semblent ouverts. Ils recherchent tous les moyens possibles de se développer pour pouvoir payer leurs impôts. Il faudra en parler à Gordangar... Enfin, nous évoquons avec eux les épreuves d'Ernalsulva. Ils étaient présents à la Fête des Bêtes et nous ont reconnus. Ils sont particulièrement étonnés de voir Branduan et ses Chiens-gris avec nous... Nous leur racontons le minimum, et ils nous donnent leur bénédiction pour la suite de notre Quête.

Nous reprenons notre chemin vers le Plateau du Pégase qui se dresse devant nous à plus de cent cinquante mètres de haut. Heureusement, Durdurev connaît les lieux, et nous mène par des sentiers secrets et étroits qui serpentent sur le long des parois du Plateau. Une fois en haut, nous découvrons une prairie verdoyante, balayée par les vents. Durdurev avance droit devant lui au milieu des herbes folles. Nous le suivons pendant un temps qui nous paraît interminable.

Kulvenos le Jaune apparaît soudain, assis au beau milieu des herbes. Son corps est recouvert de multiples dessins faits de teinture jaune. Il a déjà disposé ses fétiches et ses tambours autour d'un feu bleuté attisé par les vents. Il nous attendait. Car nous allons devoir danser, danser pour le Pégase Noir. Au rythme des tambours de Kulvenos et des vents du Plateau, nous accompagnons donc la danse sauvage et extatique que Durdurev accomplit pour le Grand Esprit. Nous perdons toute notion du temps, de l'espace. Nous passons probablement de l'Autre-Coté. Et le Pégase Noir apparaît enfin, entouré de centaines de Vents Magiques. Nous ressentons physiquement son immense aura magique. Kulvenos et Durdurev lui font alors offrande de la gerbe d'Avoine Doré, et l'implore de nous faire don de ses pouvoirs de Mouvement. La voix du Grand Esprit résonne alors en nous. Il demande à chacun de faire le serment de participer aux prochains rituels de la Société Spirituelle, ainsi que d'aider tout membre de la Société qui serait en difficulté. Nous promettons. Le Pégase Noir se cabre et plusieurs de ses plumes se détachent et viennent se glisser dans nos cheveux. Une plume chacun, contenant un esprit. Nous comprenons qu'il faudra les lancer pour bénéficier du pouvoir.

Avec l'arrivée de la Saison des Ténèbres, l'hiver emplit Sartar. Des sacrifices à Valind sont faits... Le froid se fait de plus en plus perçant. La neige tombe, et le gel recouvre les lacs et

les ruisseaux. Les déplacements deviennent vraiment difficiles. Des bêtes sont tuées pour garnir les coffres à salaisons.

Le Jour de l'Eau de la Semaine de l'Harmonie, c'est le Jour du Sacrifice, où nous demandons à Voriof le Berger de nous protéger des forces de l'hiver. Différents animaux sélectionnés les jours précédents sont nommés du nom des dieux. Quand les Parle-aux-dieux sacrifient les animaux pour l'hiver, ils les sacrifient pour Voriof. Et quand chaque animal meurt, il en est de même des dieux. Ernalda et Orlanth sont les deux derniers à être sacrifiés. Avec leur mort, l'hiver commence vraiment. Au final, seul Voriof reste pour conduire les bêtes restantes à l'abris des forces des Ténèbres.

Nous décidons de démarrer notre expédition pour récupérer l'épée Colère le Jour de la Mort Sombre, le Jour du Gel de la Semaine de la Mort. En effet, Silkinister est convaincu que de participer à cérémonie qui se déroulera aux Six Pierres du Collier d'Indrodar nous apportera encore plus de pouvoir contre les morts-vivants. Encore chargés de la magie de Mort du rituel du Jour des Etendards, nous retournons vers le lieu saint de Humakt où nous retrouvons Branduan et ses hommes. Là, nous sommes rapidement intégrés au rituel qui célèbre la récupération de la Mort par Humakt, et sa protection contre un mauvais usage, notamment la création des Mort-Vivants. Nous nous joignons aux Humakti qui attaquent leur ennemi traditionnel, les Zombies qui viennent du Marais. La lumière de la Mort qui habite nos épées devient un peu plus intense. Nous sommes prêts.

Les questions que nous posons aux Humakti sur les moyens de rejoindre la Tour Hurlante nous ramènent sans cesse aux Durulz de la Cité des Canards. Seul eux sauront nous guider au travers du Marais des Hautes Terres. Finalement, Silkinister fait la rencontre de Bec-Noir, un Durulz Humakti qui accepte de nous conduire jusqu'à la Cité des Canards. Il sait où trouver des guides.

Sous la neige, notre procession, luisante de la Lumière de Humakt, traverse sans encombres le territoire Lismelder jusqu'à la petite cité Durulz. Au premier abord, l'ensemble est assez sale et mal entretenu, et laisse à penser que la cité a eu ses heures de gloire dans un passé révolu. Quelques huttes rondes sur pilotis sont clairsemées au milieu des roseaux, des saules pleureurs recouverts de mousses, et des statues en bois représentant des canards et des cygnes. Pas âme qui vive en vue...

Bec-Noir nous conduit directement à l'auberge Geo locale, où nous faisons une entrée fracassante. Les pochtrons locaux dégrisent immédiatement. Bec-Noir s'approche d'une table où nous reconnaissons deux Durulz qui avaient mis de l'animation lors de la Fête des Bêtes : Polgo Piedblanc et Nikolas Sagemoutarde. Ils sont accompagnés par un troisième larron du nom de Grand Gosier. Le Durulz Humakti leur fait comprendre que nous avons besoin de guides pour nous rendre dans le Marais des Hautes Terres, à la Tour Hurlante. Immédiatement.

Est-ce dû à l'influence de Bec-Noir, ou à la crainte suscitée par Silkinister, mais les trois Durulz acceptent... Nous les suivons jusqu'à leurs bateaux, des sortes de barges, où nous embarquons immédiatement. Polgo conduit le bateau des six Chiens-gris, Nikolas celui avec Silkinister, Silkinor, Bec-Noir, Durdurev, et Grand-Gosier celui avec Korlanth, Leikarella, Kulmakt et Tormakt le dernier Chien-Gris. Entre les occupants et le matériel, les barges sont pleines à craquer.

Nous nous retrouvons dans le brouillard, au milieu de rochers recouverts de neige sale. Les Durulz manœuvrent les barges entre les arbres et les zones où l'eau est gelée. L'eau est

boueuse et trouble, et d'elle monte une odeur de pourriture permanente, difficile à supporter. Plus nous avançons, plus nous apercevons des corps pourrissants au fond des Marais. La faible luminosité ne nous permet une visibilité que d'une trentaine de mètres. Et il fait encore jour...

Rapidement, il nous apparait combien il nous serait impossible de retrouver notre chemin sans les Durulz, qui semblent à l'aise dans ce décor de cauchemar. Nous comprenons que leur but est de prendre les zombies de vitesse. Le froid semble de plus en plus intense et perçant. Pour tenir, les Durulz picolent grave du vin brûlé, une sorte d'alcool fort. « Les créatures de Delecti ne sont pas gênées par le froid, elles... » « Au moins on ne sera pas embêtés par les moustiques et les moucheron... »

Soudain, trois immenses ptérodactyles zombies fondent sur nous, et essayent d'agripper les Durulz. Nous parvenons tant bien que mal à les repousser, notamment grâce à une défense héroïque de Korlanth qui sauve Grand-Gosier d'une mort certaine. Alors que nous poursuivons, plusieurs crocodiles zombis quittent les berges et se mettent à suivre nos embarcations. Au passage d'une zone peu profonde entre des ilots couverts de plantes à l'apparence sinistre, nous apercevons de nombreux corps submergés sous nos barges... qui nous regardent. Soudain, des mains décharnées jaillissent de l'eau. Elles essayent d'agripper les occupants des barges tandis que d'autres tentent de casser le fond à coups de haches et d'épées. Au même moment, les crocodiles se mettent sous les embarcations et cherche à les renverser. Les deux barges Ormlarthing parviennent à passer en force, mais celle des Chiens-gris ne parvient pas à se dégager. Silkinister fait faire demi-tour à son embarcation pour aller les secourir, mais il est trop lent. La barge des Chien-gris est déjà à moitié détruite et coule rapidement. Branduan et Taranil parviennent à voler sur les autres embarcations en portant Gulbran. Polgo les suit. Astor et Valensti, eux, utilisent leur plume du Pégase Noir pour partir, et nous les voyons disparaître dans le brouillard. Mais Garnath, à la stupéfaction de tous les Piverts, utilise sa plume pour rejoindre nos bateaux, ce qui lui vaut un immense respect de la part de Silkinister. Plus loin, au bord d'un bosquet de cyprès, nous apercevons une longue file de corps pourris qui marchent en tenant des outils (faux, pelle, pioche...) et qui nous ignorent. Nous continuons d'avancer... quand jaillissent de multiples fantômes et spectres qui attaquent nos guides. Mais grâce aux Esprits des Sept Vents de Derdurev, nous parvenons à les vaincre.

Enfin, alors que la faible luminosité commence à baisser, le cri strident de Polgo nous alerte soudain. Le Durulz nous presse de nous mettre à couvert et pointe le ciel du doigt. Ce que nous apercevons finit de nous glacer le sang. Un gigantesque squelette de Dragon nous survole et semble nous chercher. Nous parvenons tant bien que mal à contenir notre peur ancestrale des Dragons et à rester dissimulés. Il apparaît alors que nous allons devoir passer la nuit sur un des minuscules ilots du Marais. Mais à notre grande surprise, la nuit est sans nouvelle attaque des créatures du Nécromant.

Le lendemain, nous nous mettons en route à la première heure. Et rapidement, nous percevons le son glacial et aigu de la Tour Hurlante. Ce son, dont l'intensité ne cesse d'augmenter, devient rapidement insupportable, comme si les lieux étaient méprisés par les Dieux. Plus nous approchons, plus le vent est fort et les Orlanthe que nous sommes comprennent que notre Dieu n'est pas content. La Tour Hurlante, perchée sur un rocher aride, émerge du brouillard gris. Elle est constituée d'un immense obélisque pentagonal de granit noir d'une cinquantaine de mètres de haut, dont la seule entrée se situe en haut d'un énorme escalier. Les vents traversent de fines ouvertures verticales et un son suraigu déchire les airs et couvre le bruit de la tempête. Les Durulz, étonnamment calmes, amènent les embarcations jusqu'à la berge au

travers des eaux gelées. Ils ne posent pas les pattes sur le sol de l'île. « On vous attend ici. Faites vite quand même ».

En haut de l'escalier, une double porte de bronze est légèrement entrebâillée. Il suffit de la pousser pour entrer à l'intérieur d'une pièce noire aux murs épais où règne une odeur de charogne décomposée. Une fois les Ténèbres chassées par nos lumières, nous apercevons une grande salle voutée de quatre mètres de haut soutenue par un pilier central. De nombreux corps pourris gisent çà et là, entre des statues de créatures démoniaques. Un escalier fait le tour des parois extérieure, vers le haut et vers le bas. Une forte odeur de pourriture et un froid intense semble émaner du niveau inférieur, que nous décidons de visiter en premier. Là, plusieurs corps éviscérés sont accrochés à des crochets et des chaînes, et des cranes sont empilés à côté d'un autel de pierre noire brillante. Au milieu de la pièce, un trou de trois mètres de diamètre s'ouvre sur un puits sans fond. « Une entrée vers l'Inframonde » murmure Silkinister. Nous remontons vers le niveau situé au-dessus de l'entrée. Ici, la salle semble avoir été beaucoup plus décorée. On y devine plusieurs statues et d'immenses tapisseries désormais complètement pourries. Par terre gisent des gobelets et des plats renversés faits d'argent et d'or. Là encore, nous trouvons de nombreux corps desséchés terre et de nombreux ossements de divers corps, tous mélangés. Des coquelicots et des roses blanches frais sont éparpillés sur le sol. Assis sur un trône au centre de la pièce, se tient une grande et horrible figure, enveloppée de Ténèbres. Un corps bleuâtre tout racorni, habillé de cote de maille et d'un casque à cimier, et portant un torque royal en or. A ses pieds traîne une grande épée, portant des inserts en argent et des runes de pouvoir. Nous comprenons immédiatement que devant nous se tient le cadavre d'Indrodar Chien-gris et que l'épée est Colère.

Mais des voix féminines, clairement inhumaine se mettent à rire, d'un rire musical et cristallin. Elles murmurent dans une langue que nous ne comprenons pas. Et des Ténèbres apparaissent soudain cinq magnifiques femmes, nues, à la peau blanche comme la craie. Leurs cheveux et leurs yeux sont d'un noir profond, leurs lèvres d'un rouge sang, et leurs dents parfaitement blanches. Nous devons tous lutter pour ne pas être paralysés par la beauté perverse de la Non-vie des Danseuses des Ténèbres. Elles se rapprochent, en murmurant « embrassez nous, et rejoignez-nous pour l'éternité »... Dès lors, les choses vont très vite. Alors que Branduan et Silkinister attaquent les Danseuses, Derdurev ordonne à Sshhhuuuhhh l'Umbroli d'attraper l'épée au pied du roi cadavre. Ce qu'il parvient à faire. Mais les yeux du Roi-Cadavre s'allument soudain, et il attaque. Silkinister s'interpose, et porte un coup au Roi-Cadavre qui, grâce à la magie d'Indrodar, suffit à le détruire. Silkinister s'acharne malgré tout mais Branduan l'exhorte à se calmer. Indrodar mérite le respect.

Les Danseuses restantes s'enfuient en lançant des malédictions que nous ignorons.

« Delecti vous enlèvera à la mort,

Il fera de vos corps des esclaves,

Il torturera vos ames,

Et alors vous prierez pour que nous venions vous embrasser.. »

Derdurev lit alors un parchemin et le dépose sur le trône du Roi-cadavre. Mais Silkinister le détruit immédiatement... Des ombres commencent à danser dans la tour... Les Corps et les sculptures autour de nous commencent à doucement s'animer... Nous sortons précipitamment, alors que les Durulz nous pressent d'embarquer, car ça grouiller de partout autour de nous. Nous fonçons en direction de Bord des Marais, la terre la plus proche.

Après plusieurs heures de pigouillage, nous sortons du Marais des Hautes Terres le Jour des Ancêtres. Nous sommes épuisés, mais vivants et entiers. Rapidement, alors que les Chiens-gris sont un peu éloignés, nous en venons à évoquer le sort de l'épée Colère.

« Il faut la remettre au temple d'Indrodar, aux Six-Pierres », commence Silkinister. « Personne d'autre n'utilisera mieux cette arme. Notre prestige auprès des Humakti en sera considérablement renforcé. Je crois que Branduan serait d'accord.

-N'avons-nous pas besoin de Colère pour la Quête Héroïque ? » demande Leikarella. « Entre tes mains, elle nous serait précieuse !

-Tu sais, Leikarella, ce n'est pas l'Épée qui fait le Humakti. C'est l'homme. L'homme devient une Épée lui-même. La place de Colère n'est pas entre mes mains mais entre celles de Farangelder, Épée du temple des Six Pierres, le Collier d'Indrodar, que vous connaissez désormais si bien. Nous ne devons pas l'emmener aux Enfers Rouges. Elle est trop précieuse pour les Lismelder et tout Sartar.

-Ça peut-être une bonne idée, un peu plus tard, mais j'aimerais que Branduan puisse rentrer triomphant au clan Chiens-gris avec Colère », répond Derdurev. « Rappelons-nous qu'Indrodar était Chien-gris. Branduan en sortira considérablement renforcé, et avec lui la faction qui cherche à réconcilier Ormarthing et Chien-gris. Cette vendetta doit cesser, ou elle nous détournera sans cesse de la Quête et de la lutte contre l'occupant.

-C'est une idée audacieuse », coupe sèchement Silkinister, « mais Colère n'appartient pas aux Chiens-gris. Elle revient au Culte d'Indrodar et doit être remise à Farangelder. Le Culte en sera formidablement renforcé et protégera mieux les Lismelder et tout Sartar, bien mieux que les Chien-gris. Je me demande si Sartar lui-même était aussi prompt à essayer de formuler des alliances avec tout ce qui bouge, allant jusqu'à laisser une note à Delecti le Nécromant. » Il crache par terre et poursuit. « Mais bon, c'est une idée tant que c'est provisoire. L'Épée a déjà sa place : Les Six-Pierres.

-J'ignorais que la Maison de la Mort venait d'apprendre lire. J'aurais dû choisir des mots plus simples », répond Derdurev, des éclairs dans les yeux.

La tension semble monter d'un coup, quand Branduan s'approche de nous. Il n'a pas du entendre ce que nous nous sommes dit, mais a vu le regard de défi lancé à Silkinister par Derdurev. « Eh, les Piverts, il semblerait que vous n'avez pas besoin de nous pour vous entretuer ! Je suis sûr que vous êtes revenus à évoquer le message dans la tour hurlante. Qu'est-ce qu'il disait exactement, ce message ? » Silkinister se contient, et lâche : « Chien gris, j'ai fait beaucoup d'efforts jusqu'à présent pour respecter la volonté de Derdurev l'Héritier quant à notre alliance commune. Je t'ai aussi vu faire preuve de bravoure dans le marais ; ton thane Garrath a été loyal en restant avec nous alors qu'il pouvait s'enfuir quand les hordes des non-morts ont coulé ta barque. Pour toutes ces raisons, je ne te tuerais pas pour ta première remarque. Et je te dirai qu'on ne traite pas avec le Nécromant. Jamais. Un Lismelder doit le savoir. L'héritier a fait une erreur. Je l'ai corrigé. Qu'il n'en soit plus question.

-Nous devons décider de ce qui sera fait de Colère si Ernalsulva nous la rend », enchaîne Derdurev avant que Branduan ne réagisse. « Nous parlions entre autre du sort de l'épée. Silkinister est soucieux qu'elle retourne au culte d'Humakt et en particulier aux Six Pierres, là où elle sera sans doute le mieux utilisée à long terme. Mais je n'oublie pas que je me suis engagé à ce que nous la remettions ensemble à Ernalsulva, et à te la confier si jamais elle choisissait de me la donner. Cet engagement sera tenu. » Derdurev évoque également les différentes options discutées auparavant. En fait, Branduan est d'accord avec Silkinister. Si c'est lui qui rapporte colère aux Six-Pierre, la nouvelle se répandra dans tout Sartar !

Mais il faut d'abord aller à Pierreverte. Et pour l'instant, nous arrivons seulement à Bord des Marais. Le village est en pleine préparation de la cérémonie du Jour des Ancêtres. Nous dérangeons. Heureusement, Alfgar Sinistre-lame, le chef du clan, est un Humakti qui connaît bien Polgo et Bec Noir. Il nous accueille avec chaleur dès qu'on lui dit que nous avons récupéré Colère. Un banquet rapide s'organise et nous sommes invités à raconter nos exploits, qui sont loués par divers chants sur la Vendetta entre le Nécromant et les Vivants. Nos actions sont perçues comme le juste paiement d'une dette de sang que Delecti doit aux vivants...

Polgo, rapidement à moitié ivre, monte sur une table en titubant et déclame un poème à notre gloire.

*« Les vengeurs de roi...
Les bannisseurs de démon...
Les pourfendeurs de roi...
Les vengeurs de Chien-Gris ont retourné,
La terrifiante Faiseuse de Cadavres à ses héritiers, lalalala... »*

Malheureusement, la fête est écourtée par la reprise des cérémonies aux Ancêtres par nos hôtes, qui nous congédient. Nous quittons ici Polgo, Nikolas, Grand-gosier et Bec Noir.

Nous décidons nous aussi de faire une cérémonie, mais hors de notre Tula, les liens avec le clan Orlmarth sont très ténus, et nous n'avons pas pu faire toutes les préparations les jours derniers. Derdurev décide donc d'improviser, et de finalement privilégier la célébration de la Maison de Sartar. Les paroles de Dunorl Gardien du Cercle résonnent sans doute encore dans sa tête. Les Chiens-gris s'associent à la cérémonie.

Nous achetons aux Bord des Marais des pièces d'un bœuf sacrifié l'avant-veille, de l'orge et de la bière et nous nous éloignons un peu du village. Derdurev dessine par terre une grande rune de Sartar, et y dispose les sacrifices et les biens qu'il a réunis. La Dent D'Ukka Mange-fer y tient une place privilégiée. Puis, tandis que Leikarella brûle des runes rituellement tressées en osier, Kulmakt et Silkinister commencent à battre la mesure avec leur épée sur leur bouclier. Derdurev récite alors le lignage de Sartar, et en appelle à son aide pour unir les Tribus contre l'envahisseur Lunar. Ukka Mange-Fer sort alors de sa dent et hurle longuement dans la nuit.

Quelques instants plus tard, nous sommes assaillis par une horde de spectres d'ancêtres, furieux de l'intrusion du Telmori sur leur Tula. Sont-ce des ancêtres du clan Bord-des-Marais, ou des Orlmarthing ? Nous n'avons pas le temps de réagir et sommes submergés par leur colère. Mais soudain, une présence arrive au milieu du tumulte, et le silence se fait. Un grand roi, entouré des siens, se tient devant nous. Il inspecte notre sacrifice et nous scrute longuement.

Derdurev s'avance vers lui et lui tend un repas, qu'il accepte de manger. Puis Ukka Mange-Fer s'approche du souverain qui lui passe la main sur la tête. « Je suis satisfait de vous, mes enfants. » finit-il par lancer d'une voix puissante. Les autres, derrière lui acquiescent bruyamment. « Que vous et vos proches soient bénis. » Puis les morts disparaissent tous, alors qu'un vent puissant se lève et que la neige se remet à tomber de plus belle. Nous consommons alors les sacrifices bénis par notre ancêtre.

Nous ne restons pas plus longtemps sur place, et ce malgré la fatigue. Les ancêtres de Bord-des-Marais pouvant toujours revenir, nous nous mettons en route pour Pierreverte sous la

neige. Au bout d'un moment, nous prenons conscience qu'Ukka Mange-fer n'a pas regagné sa Dent, et qu'il est quelque part dans la nature...

Deux jours plus tard, nous arrivons à Pierreverte. Ernalsulva nous reçoit assise sur un trône, décorée de guirlandes de fleurs, parée de colliers et de bracelets d'or et de gemmes, telle que les poètes décrivent la Déesse. Derrière elle, sa mère Entarios présente les attributs d'Asrelia la Veuve.

Derdurev commence. « A toi, Ernalsulva, fille d'Entarios la Supportrice et d'Hofstaring Sautarbre, resplendissante incarnation de la déesse, qui guide mes pas maintenant et à jamais, j'offre mes biens sur cette terre dont elle disposera mieux que moi-même pour le bien de tous. » Il tend alors sa main et présente une splendide coupe à Ernalsulva. Une aura magique commence à les envelopper quand Branduan enchaîne, visiblement déstabilisé par les paroles de son rival. « Noble Ernalsulva, dont la beauté alimente mon Souffle, Orlanth et les Frères Tonnerre remettent à la Bonne Déesse l'objet de sa Quête. »

Mais les regards d'Ernalsulva et Derdurev s'enlacent toujours plus fort, alors que l'aura s'intensifie encore. Derdurev poursuit : « En ce qui concerne l'épée, je souhaite qu'elle soit remise par Branduan, Chien-gris, en qui moi, Derdurev, et mes ancêtres, nous reconnaissons l'héritage d'Indrodar. Quand Orlanth vit Mort, il n'était pas encore le roi de la Tribu des Tempêtes, et n'avait pas encore fait preuve d'honneur. Avant que Humakt ne puisse prêter l'Épée à Orlanth, il voulait être sûr qu'Orlanth la traiterait avec respect.

Finalement, quand Orlanth traita Humakt honorablement, comme son thane, ce dernier lui dit

*« Tu auras une place dans ma tribu,
Non pas comme mon frère, mais comme mon champion.
Tu seras thane parmi les thanes,
Et tu auras le siège à mon côté au Conseil. »*

Et Humakt, finalement convaincu de l'honneur d'Orlanth, lui donna l'Épée.

Quand Orlanth et les Porteurs de Lumière arrivèrent à la lisière du Monde, il leur fallait descendre dans l'Inframonde pour poursuivre leur voyage. Alors, là où le Ciel, le Terre, et l'Eau se rejoignent, Orlanth abandonna Mort et ses autres possessions et les donna à Humakt, son Champion. Orlanth put ainsi entrer au Pays des Morts, et Humakt regagna le contrôle de Mort. » Derdurev tend Colère à Branduan. « Tu es le plus digne de porter la Mort. »

Silkinister fronce les sourcils, mais ne dit rien. Après un instant d'hésitation, Branduan prend l'épée en foudroyant Derdurev du regard, visiblement furieux de la tournure des événements. Puis il s'avance vers Ernalsulva, dépose Colère à ses pieds, et fait un pas en arrière.

Derdurev et Branduan prononcent alors les paroles sacrées :

*« Douce et verte femme,
Pose tes yeux sur moi !
Je suis venu, moi, le conquérant
Personne ne peut résister à mes assauts
Et j'ai accompli l'impossible.
Voici le trésor que tu convoites.
Que ta Terre soit mienne.
Comme je t'appartiens,
Quels exploits dois-je accomplir ? »*

Alors, lentement, Ernalsulva remplit la coupe que Derdurev lui a donné de vin clair, boit, et la lui tend. Derdurev boit également. Puis leurs mains se rejoignent et ils s'embrassent fougueusement, baignés dans une aura magique éblouissante. Enfin, Ernalsulva emmène Derdurev dans ses appartements...

Alors que Branduan oscille entre colère et stupéfaction, Entarios s'approche de nous et nous félicite longuement d'avoir trouvé une Autre Voie que la vendetta qui opposait Chien-gris et Piverts, et nous offre l'hospitalité.

Le lendemain, Derdurev nous rejoint, heureux. Nous sommes à nouveau reçus par Ernalsulva, plus rayonnante encore que la veille. Baignée dans une aura magique, elle nous fait part du Troisième Défi Impossible :

*« Ce cadeau fut facile pour vous,
Mais il n'en sera pas toujours ainsi. »*
*« Les démons invoqués par les sorciers de Fazzur agrippèrent mon père
et l'entraînèrent dans un puits sans fond. C'était le même puits où les
Lunars avaient condamné Sheng Seleris, un grand et puissant roi qui
avait tué l'Empereur Rouge, et même balaféré le visage céleste de la
Déesse Rouge, avant que les Lunars ne le vainquent par sorcellerie et
par tricherie.
Ce puits se trouve bien au-dessous de la Cour des Morts, et est gardé
par des monstres et des démons. C'est la partie la plus profonde et la
plus sombre de l'Inframonde, où la torture est comme le souffle, la
douleur comme les vêtements, et la souffrance comme la nourriture.
C'est là que mon père est tourmenté par le feu et la flamme, jour et
nuit, pour l'éternité.
Comme il n'a plus ses mains, il ne peut s'échapper de ce Puits Lunar.
Alors voilà mon défi ultime : Libérez mon père de cet Enfer. »*

Derdurev répond alors les paroles sacrées :

*Douce et Verte Femme, ton défi j'accomplirai !!
Bien que d'autres disent que c'est impossible.
Rien ne s'interposera entre moi,
Et ma déesse.*

Ernalsulva nous présente ensuite trois cadeaux. Le premier est un rameau d'Aubépine, couvert de fleurs blanches. « Ce rameau est un lien avec le Monde des Vivants, qui résistera au contact avec les Ténèbres et la Mort. Il est pour toi, Derdurev ». Le deuxième est Colère elle-même, portée par une initiée de Babeester Gor, qui la dépose aux pieds de Branduan. « Venge mon père, qui combattit pour nous libérer tous, en le libérant à son tour. » Le troisième sont les Mains Rouges d'Hofstaring, maintenant rangées sans un petit sachet de fourrure. « Rendez à mon père ses mains, et il pourra enfin se rendre à sa place légitime. » Ernalsulva se retire ensuite, et nous sommes alors invités à quitter les lieux.

Nous nous mettons en route pour les Six Pierres du Collier d'Indrodar alors qu'un froid glacial tombe sur la Passe du Dragon. La neige tombe toujours aussi drue.

Pendant le trajet Branduan s'éloigne avec Derdurev et semble lui signifier tout le mal qu'il pense de la façon dont s'est passée l'entrevue avec Ernalsulva. Le vent se lève autour des deux Orlanthi, qui deviennent défiants et agressifs. La discussion est violente, mais Derdurev prône l'amitié, et ils finissent par se calmer.

La multitude des corbeaux nous annonce enfin de la proximité du temple, qui finit par apparaître, couvert de neige. Branduan présente Colère à Farangelder Honnête-homme, l'Épée du temple, au nom du groupe, sous l'œil attentif de Silkinister. Farangelder est encadré par

Mordal Noirépée et Arron Acier-bleu, les deux autres Epées du temple. « Honorable Farangelder, je remets l'épée Colère d'Indrodar Chien-gris au temple des Six Pierres.

-Branduan Hodorsson, Humakt et Indrodar sont reconnaissant, d'abord pour avoir récupéré Colère, mais aussi pour avoir permis au corps de ton ancêtre de trouver enfin le repos. Avec le retour de Colère, les reliques d'Indrodar sont désormais au complet. A toi, et à tous les Piverts et les Chien-gris ici présents, le Temple est votre obligé. »

Les paroles de Farangelder sont ponctuées par le croassement et l'envol de plusieurs dizaines de corbeaux, et par les Humakti du temple qui nous rendent honneur en frappant de leurs épées sur leurs boucliers. Mais le coup de grâce est donné quand un loup géant à la gueule couverte de sang vient nous rejoindre silencieusement. Ukka Mange-fer est de retour. Trois Humakti s'avancent alors, et font le serment de nous défendre jusqu'au prochain Temps Sacré. Ce sont Argard le Brûlé, Berlen Nez-Plat, et Sarosar Deux-Lames.

Pendant le trajet du retour vers Vieil Homme, nous rassemblons nos souvenirs de la prise de pouvoir de Kangharl, et de l'éviction de Leika.

Kangharl Kagradosson est issu du clan Taraling. Il est le neveu de Kallai Briserocher, qui était le roi Colymar jusqu'à la rébellion de Kallyr. Comme beaucoup de nos anciens, le père de Kangharl est mort pendant la bataille du Pic du Grizzly. C'est pourquoi Kallai a élevé Kangharl comme son propre fils, avec ses autres enfants. Initié de Starkval, il a toujours violemment haï ses ennemis, quels qu'ils soient.

Leika Orkensordotter est aussi issue du clan Taraling. Elle est la fille d'un des cousin de Kaillai. Initiée de Vinga Drogarsi, elle est célèbre pour ses Prodiges en archerie.

Kangharl sert comme Chef de Guerre pendant tout le règne de Kallai, et à ce titre combat tous les ennemis des Colymars : La tribu Locaem, le Comté du Soleil, et surtout les Lunars. C'est lui qui a mené les Colymars à la guerre pendant la rébellion de Kallyr en 1613.

A cette période, Leika n'est pas en Sartar. Avec ses compagnons et Redbird le Sorcier, elle est au Pays Saint pour retrouver l'héritier de la Maison de Sartar, qui se révélera être Temertain.

Après l'échec de la rébellion, Kallai et Kangharl sont bannis de Sartar par Fazzur, et s'exilent au Pays d'Heort. Les Colymars sont exsangues. Il y a plusieurs centaines de morts et les terres sont largement pillées par des milliers de soldats Lunars. Leika se présente alors comme candidate au titre de roi des Colymars. Elle prône de ne pas défier les occupants pour l'instant, et d'attendre notre heure. Pour prouver sa valeur, elle entreprend un périple au Creux du Serpent-Pipe pour aller détruire le Chaos dans sa propre tanière. L'expédition est un succès et elle est acclamée reine par son peuple, sans aucune préparation légale, et ce malgré l'existence de nombreux autres candidats et rivaux. Parmi eux, on compte Markalor Large-Semelle, le fils du chef du clan Arnoring, qui prône que la tribu doit tirer profit de la collaboration avec les Lunars, Entarios Dompte-Terre, fermier et thane du clan Konthasos, qui prône la paix avec les Lunars, et Kornos Brise-Bouclier, chef de guerre des Namolding qui exhorte les clans à se rebeller depuis les collines...

Les problèmes ne tardent pas pour Leika. Les différents clans croulent sous les impôts des Lunars, et la perte des clans Zethnoring, Lysang et Namolding décuple la frustration. Leika, bien qu'étant une reine juste, et malgré ses efforts, n'est pas en mesure d'offrir à son peuple ce qu'il attend : Une baisse massive des impôts et plus d'autonomie.

Mais Kangharl, lui, le peut et l'annonce devant 2500 personnes, à Clairvin, lors du plaid tribal de 1615. De retour de son exil chargé de cadeaux et de richesses, et entouré d'une troupe de Lunars commandés par Andrega Flammargent, et de la Confrérie du Chêne Noir commandée par son cousin Darsten, il proclame que Leika est trop faible pour protéger la tribu, alors que lui le peut. Il la défie de pouvoir présenter l'Anneau de Commandement, un des Insignes Royaux Colymar.

L'assemblée manque de tourner à la guerre civile entre les clans Taraling, Hiording, Enjossi, Narri, Arnoring, et Antorling, favorables à Kangharl, et les clans Ormarth, Anmangarn et Ernaldor, Konthasos, et Varmandi, favorables à Leika. Finalement, les vieilles querelles ressurgissant, les Enhyli et les Narri, trop contents de pouvoir avoir leur revanche sur les Varmandi, se joignent à Kangharl, qui est proclamé roi des Colymars. Leika perd son Trône d'Ivoire et est poussée à l'exil.

Comme promis, Kangharl persuade les Lunars de baisser les impôts des Colymars. Mais le prix à payer est fort. Des sorciers démoniaques sont autorisés sur les Terres Tribales Sacrées, plusieurs gardiens magiques sont retirés, et une ferme à esclave s'installe sur notre tula dans la vallée de la Nymie.

Le désordre se répand. De nombreuses bandes armées rivales s'affrontent. Le clan Anmangarn refuse de présenter la Lance Noire, la pièce principale des Insignes Royaux Colymar, et se retirent dans leur Forêt Sauvage. Tous ceux qui se rebellent contre l'autorité de Kangharl sont inlassablement pourchassés par les Lunars d'Andrega Flammargent ou par le Confrérie du Chêne Noir, puis tués ou enfermés dans la ferme à esclaves.

L'ordre règne désormais...

Notes :

[1] La Maison de la Mort : En 1600, à la suite du couronnement de Salinarg (Septième roi de Sartar), ses deux filles et son fils de 8 ans, Harsaltar, se portèrent volontaires pour prononcer des Serments d'Acier de défense du royaume. Au temple de Sartar, ils invoquèrent l'aide de Humakt pour recevoir des pouvoirs héroïques en échange de terribles tabous magiques. Inspirés par une émouvante cérémonie, beaucoup d'autre les rejoignirent, et formèrent ainsi « La Maison de la Mort », dédiée à la défense de Sartar jusqu'à la mort, et même au-delà, au Pays des Morts.

[2] Umbroli : Les Umbroli sont des élémentaires d'air, des vents vivants.

[3] Malan : Malan Mauvais-Sang est le fondateur de la tribu querelleuse des Malani.

[4] Elmal, originaire de la tribu du Feu, et Heler, originaire de la tribu de l'Eau, sont des éternels rivaux. La compétition entre eux est la plus féroce quand il s'agit de gagner l'affection d'Esrola, la Terre. Du résultat de cette rivalité dépend, chaque année, le climat d'été et d'automne.