

COMBATTRE LES MAUVAIS FEUX

AVENTURES DANS
LA PASSE DU DRAGON



VERSION NOVEMBRE 2013

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 Orlmarth, 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 Orlanth. Lui ramener les mains coupées de son père, les Mains Rouges d'Hofstaring, constituera la première épreuve. Orlanth a accepté. C'est ce jour-là que la passion de Derdurev pour la belle Ernalsulva a pris racine, profondément, tout comme celle d'Orlanth pour Ernalda. Mais cette passion animait également Branduan le Tueur, du clan des Chien-Gris, ennemi des Orlmathing. 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 vénéneuse 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 pourrons alors participer au réveil d'Ukka Mange-Fer, qui pourra confirmer notre appartenance à la Maison de Sartar. Dès lors, nous pourrons profiter des avantages que nous confère ce statut : Les Telmori ne s'opposeront 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 Hodorsson 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 Chiens-gris 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 Brandgosson 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, Gorgandar 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 Orlanthi 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 weregeld 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 Hodorsson 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 Orlmathing, menés par Derdurev, 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. Derdurev Dar hurle de stopper le combat. Les deux groupes se font face. Derdurev, leader « de facto » des Orlmarching, parvient à tenir ses hommes, malgré leur haine pour le clan ennemi.

Dans une tension extrême, Cornard s'approche, seul, de Derdurev, et lui remonte la manche couvrant son tatouage de Sartar. « Il avait raison » lâche-t-il dans un souffle... Puis, après avoir longuement dévisagé Derdurev, Cornard fait demi-tour avec ses hommes. Certains Orlmarching veulent immédiatement lancer un contre-raïd, mais Derdurev, 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 coté Orlmarching. 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 Ovarrien 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 Orlmarching 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 Derdurev et Branduan se départagerons au bout du compte...

De son côté, Lonin le Barbu semble fasciné par les éléments faisant de Derdurev un héritier de la Maison de Sartar. Naïvement, il demande à Derdurev quel est son plan pour libérer Sartar. Derdurev 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 cimeterre, 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 Orlmarching 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 acharnés 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. Grace 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 Orlanthson, 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 dévote 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 Vinganés- 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 Orlmarthings 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'initiées et chevaux se mélangent dans une envoutante danse circulaire.

De l'Autre-Côté, 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, qui 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].

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.

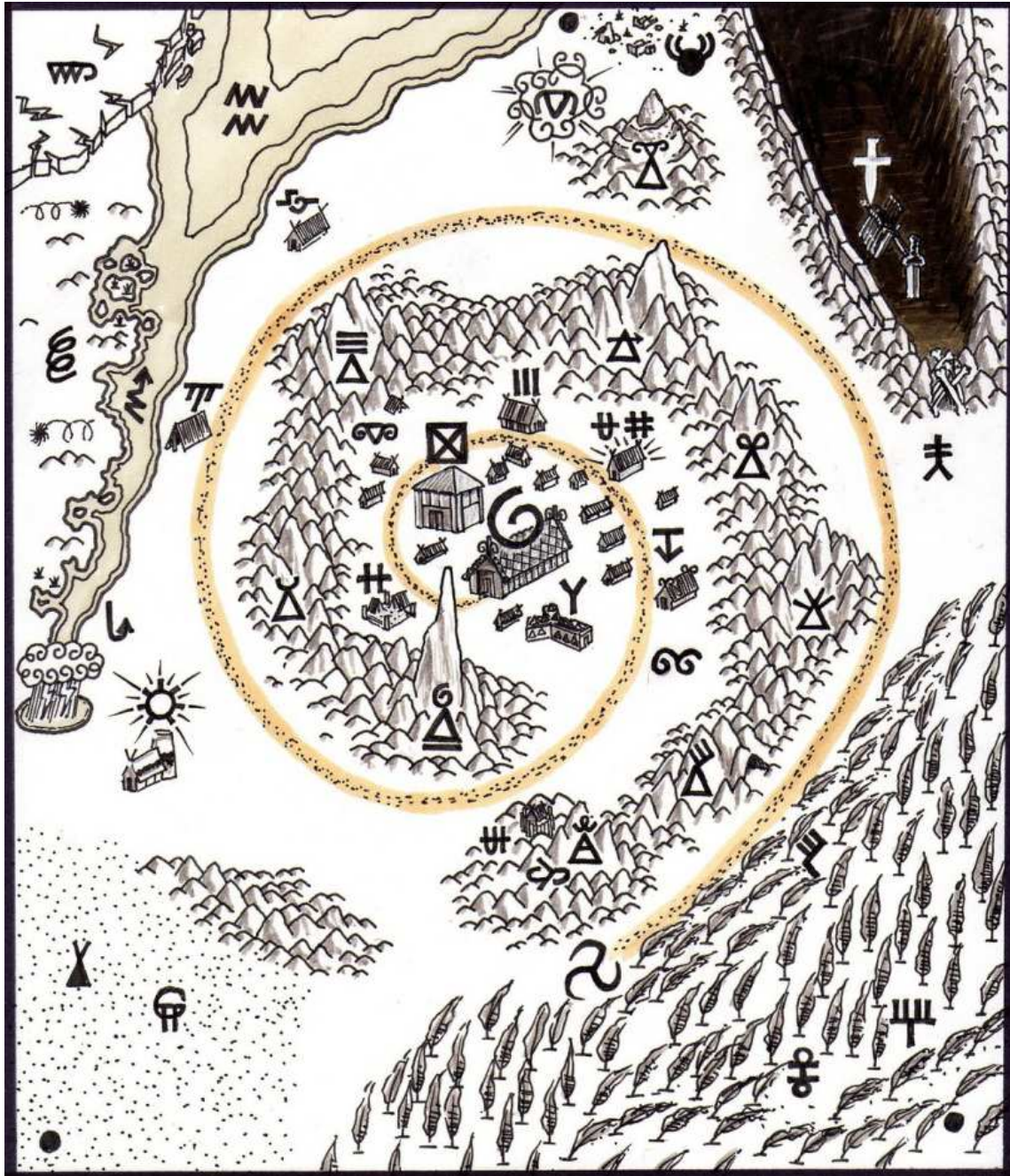
-Ce doit être un agréable moment, Loyal Thane.

-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.



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.

Pendant ce temps, sur le Tula des Orlmarching, 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 Dundalos se sont rebellé contre l'occupant Lunar. Un collecteur d'impôts aurait violé la fille du roi tribal, Haradinora. Pour la venger, les Dundalos ont tué tous les Lunars qui étaient sur leurs terres, avant de se regrouper au Gué de Dundalos, à une journée du grand Temple du Vieux Vent. Ils attendent les repréailles 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 Dundalos 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 Dundalos 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 Dundalos, 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 cinq ou six moutons ont été tués. Il s'occupera du sujet et sa proposition de dédommager les carls propriétaires des bêtes tuées 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 deux cent trente 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 Derdurev 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'ignorez, 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 deux cent trente vaches, soit deux cent cinquante 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 Dundalos. 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 coute 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 Orlanthi. 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. Originaire 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 Thanes 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 dégoût. 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 Derdurev, 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. Derdurev 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, Derdurev 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 Derdurev que tous ceux qui veulent bénéficier de ses services doivent venir, sur le Plateau du Pégase. Nous nous préparons donc tous pour le voyage. Derdurev 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 Hervaldsson, 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, Derdurev 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. Derdurev 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 Derdurev 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 Derdurev 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, Derdurev, 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 apparaît 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 cherchent à les renverser. Les deux barges Orlmarching 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 comprenant 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 extérieures, 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 crânes 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 cotte 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 Ssshhuu 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'Epée qui fait le Humakti. C'est l'homme. L'homme devient une Epée lui-même. La place de Colère n'est pas entre mes mains mais entre celles de Farangelder, Epée 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 Orlmarthing 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'Epée 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 entretenir ! 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 tuerai 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 Pierrevette. 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 soyez 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'Epée 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 Orlkensordotter est aussi issue du clan Taraling. Elle est la fille d'un des cousins 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 Orlmarch, 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 chez les Colymar...

Alors que nous approchons du Tula est Chiens-gris, Derdurev demande à Branduan de clarifier sa position. Viendra-t-il aux Enfers avec nous ? Celui-ci répond :

« Une partie de moi a envie que tu crèves aux Enfers. Une autre non. A toi de me donner envie, Pivert ! » La question reste donc ouverte quand nous nous séparons...

En rentrant à Vieil Homme, en suivant les crêtes pour ne pas provoquer les Chiens-gris, nous sommes témoins de l'attaque d'une de leur ferme isolée par des Trolls, plongés dans une frénésie de sang et de meurtre. Silkinister et les autres Humakti sentent là l'œuvre de l'ignoble Zorak Zoran. Surmontant notre haine des Chien-Gris, nous chargeons les Trolls quasiment sans hésiter. Même nos ennemis ne méritent pas d'être supprimés par de tels monstres. Malgré la présence d'un Seigneur de la Mort et d'un magicien des Ténèbres, notre attaque est un succès total, qui met les Trolls en déroute. Silkinister tue le Seigneur de la Mort.

Les renforts Chien-gris arrivent juste après la fin du combat. Kornos Longbrasseur, le chef du clan, nous remercie en personne et nous offre l'hospitalité. Nous acceptons. La bière qui nous est offerte et est incroyablement bonne, contrairement à ce qu'il se dit au clan.

Silkinister appelle les Chiens-gris à réagir comme nous, si une telle attaque se produisait chez les Orlmarthings. Derdurev en profite pour évoquer avec Lonin le mariage de Kulmakt, mais le sujet est remis pour après la Quête.

En arrivant sur notre Tula, plusieurs Thanes d'Arme viennent à notre rencontre pour nous informer que Gordangar nous attend. Immédiatement. Ce dernier réagit assez froidement à ce qui s'est passé chez les Chiens-Gris. Il revient de chez Kangharl, et semble passablement énervé par ce qui s'y est passé. D'abord, les autres clans nous reprochent ouvertement d'être des alliés des Telmori, et notre réputation en souffre. Mais ce n'est pas tout :

« A Clairvin se trames d'infâmes machinations. Le roi s'apprête à briser les serments de mon père au détriment d'un loyal thane de la Maison de Sartar. Mon père a juré de protéger Grindle, et les Orlmarthing ne trahiront pas les serments de leurs ancêtres. Je veux que vous vous rendiez immédiatement au Sentier de la Pomme et informiez Grindle que Kangharl a déclaré qu'il n'était plus sous la protection de la tribu. Une attaque sur lui est imminente.

-Mais c'est qui ce Grindle ? » demande Korlanth.

« C'est un riche marchand, un vieil ami de Sartar, devenu prêteur dur gage. Il a prêté de l'argent à des rois contre des objets fantastiques. Il était déjà vieux quand mon père était roi. Sans clan ni famille, il s'est installé sur les terres des Colymar, au Sentier de la Pomme. Maintenant, ses amis presque tous morts. De nombreux clan le haïssent car il a collecté les

impôts pour les Lunars de 1613 à 1616, comme punition pour avoir rejoint la rébellion et le Haut Conseil de Sartar.

-Mais pourquoi Kangharl le déclarerait hors-la-loi aujourd'hui ?

-Quelque chose s'est passé. Une sorcière de la Shepelkirt a rejoint les autres démons que Kangharl abrite chez lui. Elle se fait appeler Erianda. La moitié de son corps est bleu, l'autre moitié est rouge. Peu de temps après son arrivée, Kangharl a déclaré Grindle hors la loi. Il peut désormais être tué sans conséquence. Probablement pour lui prendre le reste de son argent et tuer un des derniers amis fidèles de la Maison Royale de Sartar.

Le roi a demandé à son cousin Darsten de trouver des hommes, ce qui est en cours. Prévenez Grindle. Mettez-le à l'abri. Mais ne tuez ni la sorcière, ni Darsten, ni les Taraling ! Ou bien notre clan aura à subir leurs représailles...Soyez rapides et malins. »

Avant que nous nous mettions en route, Gordangar nous donne plusieurs autres informations émanant du Wyter : Une forte activité magique cherche actuellement à pénétrer dans le Tula Orlmarth. De plus, un groupe d'étrangers (Orlanthi mais différents, peut-être Tarshites) traine à la lisière du Tula, mais n'auraient pas franchi les bornes de pierre. Enfin, plusieurs membres du clan sont partis à la Chasse aux Canards.

Nous partons le jour même. Les trois Humakti, Argard le Brûlé, Berlen Nez-Plat, et Sarosar Deux-Lames, nous accompagnent, fidèles à leur serment. Sur la route, nous faisons étape à la ferme fortifiée d'Asborn Trois-fois-Né. Ce légendaire héros Orlanthi du clan Hiording, Voix des Tempêtes ouvertement anti Lunar, est connu pour sa loyauté à Leika. Quelques huscarls montés nous interceptent, mais notre notoriété et la position hostile à Kangharl que nous affichons nous assurent un accueil chaleureux. Asborn connaît Grindle comme ancien banquier de la Maison Royale, mais lui reproche d'avoir trahi Sartar en devenant collecteur d'impôt pour les Lunars.

Le lendemain, nous partons pour le Sentier de la Pomme, où nous arrivons en milieu de journée. Entouré de verger de pommiers appartenant au clan Hiording, le village fait de bâtiments de pierre et de bois à la peinture écaillée semble être une Oasis de paix au milieu de la tourmente. Nous repérons immédiatement la boutique de Grindle, à la maçonnerie de facture mostali, sans ouverture. Elle semble fermée.

Nous nous rabattons vers la forge, où nous découvrons une famille de petits hommes bleus avec un troisième œil tatoué sur le front. Le forgeron se nomme Piku, et constate avec grande surprise que les épées d'acier de Korlanth et Silkinister ont été forgées par lui. Pour rencontrer Grindle, il nous conseille de patienter à l'Auberge d'Etain. Nous entrons dans ce large bâtiment, qui semble servir de lieu de rassemblement aux rares villageois. Au bout d'un moment, un vieux Durulz entre et s'approche de nous :

« Mon maître vous attends à la boutique... »

Nous le suivons. L'entrée du bâtiment est une pièce vide et froide avec guichet placé très haut et un rebord pour placer les objets mis en gage.

Lorsque nous faisons référence à Kenstrel, on nous fait entrer dans une pièce au mobilier et décorations étranges, aux étagères remplies de parchemins, à la cheminée crépitant. La nourriture exotique fournie par Quackjohn, le vieux Durulz, est délicieuse.

Grindle est un petit homme débonnaire sans âge. Très poliment, il nous demande des nouvelles du clan de Kenstrel, son vieil ami. Quand nous lui expliquons les menaces de Kangharl, il n'y croit pas. « Qui permettrait une telle chose ? » Lorsque nous faisons référence à son argent, il répond : « Le général Fazzur a déjà tout mon argent, sauf que... Quackjohn, va me chercher le coffret.»

Quackjohn revient avec un Coffre d'Ivoire : Grindle en sort trois objets enveloppés dans des sachets de velours :

« Ce sont mes plus grands trésors, c'est sans doute ce que convoitent les Lunars.

Voici l'Œil du Demi-Oiseau : Je l'ai reçu d'un des Maître de la Chance et de la Mort il y a bien longtemps. Ce serait l'œil mortel d'un immortel Demi-oiseau, une étrange créature née avant l'Empereur. Une moitié est mortelle et n'est plus qu'un squelette, et l'autre moitié cherche à redonner vie à la première. Elle permettrait à son possesseur de voir dans l'Inframonde depuis le Monde Médian, et le Monde Médian depuis l'Inframonde.

Voici ensuite le Grimoire de Plomb : Je l'ai reçu d'un sorcier tricheur il y a quelques années. Il montait une expédition pour parler à Araignée-Roc. Il a cherché à récupérer le grimoire dont il disait qu'il lui serait indispensable, mais n'a pas pu réunir la somme que je lui avais prêtée. » Il semble très ancien, fermé avec un sceau de plomb portant une rune avec trois flèches – Arkat d'après Silkinister.

« Enfin, voici l'Œuf de Cardinal d'Acier: Il vient de Wénélie, de ruines de l'ancienne Slontos. Je pense qu'il est d'origine bien plus lointaine, mais je ne sais pas vraiment d'où. S'il est couvé convenablement, un poussin d'acier peut éclore. Qu'en ferais-je ? Autant le vendre...

Pouvez-vous me protéger des rapaces rouges, jusqu'à ce que je puisse informer le Gouverneur -général de ce non-sens ? »

Manifestement, Grindle ne comprend ni l'urgence, ni le risque qu'il court. Il nous fait comprendre qu'il ne peut quitter sa boutique sans toutes ses affaires.

En fin d'après-midi arrivent deux cavaliers, une femme bleue et rouge et un Thane, suivis par une douzaine de Sartarites armés et deux sections de mercenaires Lunars bien équipés. Ils encerclent immédiatement la boutique de Grindle. Puis, la femme bleue et rouge, qui doit être Erianda, demande en nouveau pélorien : « Donnez-moi l'Œil et vos vies seront épargnées ».

La situation se clarifie. Désormais nous savons ce qu'ils cherchent.

Le Thane crie en sartarite : « Grindle le Prêteur sur Gage est déclaré hors-la-loi par le Roi Kangharl. Moi, Darsten, thane du clan Taraling, et cousin du roi, je tuerais tous ceux qui lui offrent protection ! »

Nous nous barricadons à l'intérieur, au moment où le Thane du village, Dronlan Lamevive nous dit Quackjohn, arrive et annonce que Grindle est sous sa protection, et que les intrus doivent partir. La tension monte entre Darsten et Dronlan jusqu'à ce qu'Erianda, exaspérée, tire ses deux cimeterres d'acier et les plante dans Dronlan. Elle lance alors à Darsten : « Tuez-les tous et brûlez moi tout ça ! »

Ça sent le roussi. Il faut faire une sortie. Nous exhortons Grindle de nous suivre mais il ne veut rien savoir. Il refuse de partir et de laisser ses affaires.

Kulmakt, Korlanth, Leikarella, Asgard et Berlen tentent alors une sortie en force, mais c'est un échec. Les archers Lunars les criblent de flèches enflammées aux pointes en croissant de lune qui tranchent les membres. Ils doivent faire retraite à l'intérieur. De leur côté, Silkinister et Derdurev doivent assommer Grindle pour le sortir de force. Quackjohn tente de s'interposer avec son arbalète, mais l'Autorité de Derdurev le calme aussi sec.

Dehors, les flammes commencent à envelopper le bâtiment. Des flammes étranges, comme argentées, qui rappellent à Silkinister de bien mauvais souvenirs...Ces flammes sont celles qui ont décimé sa famille...

Mais pour l'heure il faut sortir. Pour cela, nous décidons d'utiliser les plumes du Pégase Noir pour quitter la boutique et nous rendre chez Asborn. Mais il n'y en a pas pour tout le monde. Sarosar et Argard sortent seuls, en force, et s'enfoncent dans la nuit. Blessés, ils arrivent néanmoins à nous rejoindre à la ferme d'Asborn.

Quand nous racontons à la Voix des Tempêtes ce qui vient de se passer au Sentier de la Pomme, Asborn décide d'une contre-attaque immédiate. Nous l'accompagnons tous, sauf Derdurev, occupé à raisonner Grindle, vert de rage, qui vient de se réveiller.

Asborn et ses hommes sont aguerris. La contre-attaque est un succès. Selon l'expression d'Asborn lui-même, « Les feuilles sont éparpillées ». Pendant l'assaut, Silkinister attaque Erianda, mais elle jette un Voile d'Ombre...et s'enfuit. Darsten la suit.

Nous avons repris le village, mais les habitants sont horrifiés par ce qui vient de se passer. Certains connaissent Darsten et sont stupéfaits qu'il puisse être tombé si bas. Asborn ordonne de soigner les blessés, mais il est trop tard pour Dronlan qui baigne dans son sang devant la boutique de Grindle. Korlanth entre dans la boutique pour la fouiller et trouve Quackjohn encore enfermé. Il semble rassuré quand nous lui disons que son maître est en sûreté chez Asborn. Il prépare immédiatement un charriot avec les affaires de Grindle.

En fait, tous les habitants du village veulent partir. « Ils vont revenir en force, et leur furie va se déchaîner contre nous... ». Rapidement, il est décidé que la plupart des villageois nous accompagneront chez Asborn. Piku et sa famille nous offrent leurs services, à nous et à notre clan. Nous acceptons, au grand étonnement de Silkinister.

Quand tous les chariots sont prêts, nous nous mettons en route pour la ferme d'Asborn. En nous voyant arriver avec ses affaires, Grindle est soulagé. Néanmoins, il ne peut croire ce qui vient de se passer. Il décide de se rendre au Gué des Canards pour prendre un bateau pour Nochet, et nous demande de l'escorter. Il ajoute :

« Je dois vous demander une dernière faveur, pour laquelle je vous récompenserais. Portez le Grimoire de Plomb à mon vieil ami Minaryth le Pourpre à Jonville. Peut-être qu'il lui apportera quelque source de savoir... En récompense, je vous fais don de l'Œil du Demi Oiseau. »

Nous nous mettons tous en route. Leikarella, Korlanth et Berlen se rendent à Jonville pour voir Minaryth. Tous les autres prennent la direction de Vieil Homme. Ceux-ci, en arrivant sur notre Tula, sont interceptés Ovartien Cœur-de-Pierre et ses Quatre Orages, accompagnés d'un groupe d'hommes armés. Ovartien est le cousin de Kulmakt, et c'est à lui qu'il s'adresse, visiblement très excité : « Qu'est-ce que vous avez foutu avec les Telmori ? Qu'est-ce que vous avez volé ? à qui ? On va les suivre et vous allez nous dire ce qu'ils cherchent ».

Devant notre incompréhension, Ovartien nous raconte qu'un commando, probablement lunar, a incendié la ferme de Hodelstead et massacré tout le monde. Karlanda, la jeune nièce d'Ovartien a été enlevée. Un « message » a été laissé à une survivante : « Stupides Telmori Lovers, vous avez quelque chose qui nous appartient ».

Nous avouons à Ovartien que nous avons effectivement libéré Ukka Mange-fer, un des Gardiens de Sartar, qui était prisonnier des hommes de Jomes Wulf. C'est probablement ce dernier qui a organisé ce commando.

Ovartien est fou de rage et nous reproche d'avoir gravement mis en danger les membres du clan par nos actions inconsidérées. Il nous tient pour responsables des dix morts à Hodelstead. Il faut agir vite. Après nous être assuré que quelques hommes du clan accompagneraient Grindle au Gué des Canards, nous rejoignons le groupe d'une quarantaine d'hommes, dirigé par Ovartien, qui se met en chasse. Soutenus par une forte magie du Mouvement, nous suivons les traces jusqu'au Ruisseau, puis jusqu'au Gué des Canards. Là, nous trouvons quelqu'un pour nous renseigner. Trois bateaux et une vingtaine de chevaux ont été vus. Ils n'ont pas trainé. Ils sont partis vers l'est par le Route Royale. Force est de constater que le commando a une telle longueur d'avance, et une telle organisation, qu'il est vain d'imaginer les rattraper.

Après avoir discuté des alternatives qui s'offrent à nous, nous mettons Ovartien devant un choix : Appeler Ukka ou abandonner Karlanda. Ovartien est écartelé par ce choix, qui lie un peu plus son clan et sa lignée aux Telmori. Mais il finit par accepter d'appeler le Telmori.

Devant quelques Orlmarthi effarés, nous hurlons comme des loups pour appeler Ukka et solliciter son aide. Ukka apparaît et pousse un hurlement qui s'entend à une vingtaine de lieues à la ronde, auquel répondent plusieurs loups. Toujours aussi effrayant, arrogant, ingrat et sarcastique, il nous fait bien comprendre que nous sommes ses débiteurs, et qu'il attend de

nous une intervention plus directe en territoire Telmori. Puis il bondit en direction de l'est. Quelque temps plus tard, il est de retour, portant Karlanda sur son dos.

Pendant ce temps, à Jonville, Leikarella et Korlanth sont reçus par Minaryth le Pourpre. Le vieux sage semble heureux de revoir Korlanth, et très curieux à l'encontre de Leikarella. Il trouve immédiatement sa Rune de Sartar dès qu'elle lui dit qui était son père. Il dit être impatient de rencontrer Derdurev, dont nous ne lui avons jamais parlé...Manifestement, il en sait beaucoup sur nous.

Lorsque nous évoquons Grindle avec lui, il nous dit bien le connaître et l'apprécier. Il pense que la sorcière que nous avons rencontrée est probablement Erianda la Rouge. Elle travaille pour Tatiüs, le doyen du Collège de Magie Lunar. Ce dernier est en train de rassembler une puissante magie Lunar pour tuer Orlanth. C'est le plus grand ennemi de Sartar vivant selon lui. Nous lui donnons le Grimoire de Plomb qu'il accepte avec joie. Après analyse, il semble que ce soit un recueil de Sorcellerie Noire. Nous lui montrons également l'Œil du Demi-Oiseau et nous confirme qu'il permet de voir dans l'Inframonde depuis Notre Monde et vice-versa, lorsque l'on est « accordé » à l'objet. Il nous confirme que c'est un objet très puissant, et comprend l'intérêt de Tatiüs pour lui. Il nous informe également que le Demi-Oiseau serait probablement très satisfait s'il récupérait son œil. Le pire serait que Tatiüs mette la main dessus...

Lorsque nous évoquons la Troisième Epreuve d'Ernalda, il nous dit qu'Hofstaring était un grand roi et un grand ami. Il fera tout ce qu'il peut pour nous aider à le sortir de là où il est. Sans attendre, il fait quelques recherches et nous remet plusieurs copies d'anciens documents possédés par le temple. Après nous avoir donné sa bénédiction, il nous donne rendez-vous après la Quête.

Pendant la fin de la Saison des Ténèbres et le début de la Saison des Tempêtes, nous rassemblons ainsi toutes les informations possibles sur ce qui nous attend pendant cette Quête aux Enfers. Outre les parchemins de Minaryth, Silkinister rend plusieurs visites à Farangelder et Asborn, pour mieux préparer ce qui nous attend En-bas.

t

Le soir du Jour de l'Honneur, alors que nous sommes en train de diner avec Asborn, Ernalsulva et Entarios, les officiels de Pierrevrte s'agitent soudain. Il se passe quelque chose. Nous sommes encore sur nos gardes quand nous voyons entrer Silkinor, suivi de Dunorl Brandgorsson, Minaryth le Pourpre, Leika Orkensordotter, et une femme portant une étoile au milieu du front : Kallyr Sourcils-d'Etoile !

Silkinor, content de son petit effet, arbore un immense sourire et se jette dans nos bras. Il sait où nous nous sommes rendu et nous savourons le plaisir de nous retrouver, parmi les vivants.

Alors qu'Entarios accueille les invités, Dunorl se met à genoux et bénit les mariés.

« Je crois que c'est le moment de faire les présentations », lance-t-il une fois relevé. Personne ne lui retire le plaisir de nous présenter les uns aux autres. Car si certains d'entre nous ont eu l'occasion de rencontrer des célébrités comme Minaryth ou Kallyr, ce n'est pas le cas de tout le monde. Pour cela, nous nous isolons dans les profondeurs du Temple.

« J'ai fait le rêve que vous aviez un des Huit, qui fut perdu à Boldhome. Chacun des Huit est important et puissant, mais ce n'est rien comparé aux Huit ensembles » finit par lancer Dunorl au comble de l'impatience.

Lorsque Durdurev lui présente la Balance de Sartar, Dunorl tombe à genoux et se met à prier Sartar. Kallyr enlève alors son Torque et Minaryth sort son stylet. Les Trois objets ainsi réunis se mettent à luire d'une intense lumière bleutée.

« Mes enfants, je vous souhaite la bienvenue dans le Cercle d'Acier de Sartar » poursuit Dunorl. « Nous sommes vraiment impressionnés par ce que vous avez accompli en si peu de temps.

- Oui, Bravo et bienvenue à vous, et à vous mes cousins » poursuit Kallyr. « Ainsi le sang de Sartar coule aussi dans vos veines. C'est une lourde responsabilité que nous partageons. Nous devons rapporter la Lumière et mettre fin aux Grandes Ténèbres qui s'installent sur notre peuple. Temertain est la plus grande honte des Heortling et des Sartarites. Il n'est pas digne ! Nous préparons une action pour le prochain Quatre-vingt-huitième Jour. Vous serez des nôtres. Nous aurons également besoin de l'aide du Gardien que vous avez retrouvé.»

Quand Ukka Mange-Fer apparaît soudain, Dunorl masque difficilement ses sanglots. Même Kallyr est stupéfaite.

« Je rappelle à tous que, conformément aux Serments du Passé, ma loyauté ira au Chef de la Maison de Sartar. J'ai devant moi plusieurs prétendants à ce titre. Qu'ils fassent leurs preuves. »

- Du calme, Mange-Fer » intervient Dunorl. « C'est Le Cercle d'Acier de Sartar qui sert Sartar et recherche le vrai Prince qui rallumera la Flamme de Sartar. Et c'est Kallyr qui le dirige actuellement. Il n'y a pas de discussion là-dessus.

- Nous verrons, vieillard, nous verrons. En attendant, je vois le Peuple de Telmor qui meure un peu plus chaque jour. »

Minaryth change de sujet...

« Bon...En fait, nous mourrons tous d'envie d'entendre le récit de votre Quête en Enfer. Votre cousin Silkinor a réussi à nous convaincre de vous soutenir... Qui veut se lancer ?

-Je veux bien commencer » finit par annoncer Leikarella, un sourire sur le coin de ses lèvres grises.

L'armement d'Orlanth

« Tout a commencé par une discussion au Conseil du Clan, comme souvent. Nous avions besoin du soutien du Clan pour mettre toutes les chances de notre côté pour aller et revenir des Enfers. Comme souvent, les débats sont animés, et les Lignées s'affrontent et remettent sur la table les vieilles disputes. Mais les arguments de Silkinister et de Durdurev parviennent à nous rallier le Clan, qui dès lors s'active à la préparation des rituels. Beaucoup d'Orlmarthi ont en effet pris conscience de l'importance de notre quête et des bénéfices qu'Ernalda nous accorderait si nous agissions selon sa volonté. Bien sûr, peu nombreux étaient ceux qui percevaient les enjeux politiques et les conséquences divines de cette épreuve mais qu'importe ! Nous étions heureux, satisfaits et touchés de recevoir le soutien de notre clan. Le cercle intérieur Orlmarthi était même allé jusqu'à confier le Wyter des Piverts à Durdurev. Sa Magie nous donnera les Secrets de la Première Bataille, et les moyens des se protéger des Mauvais Feux. Nous faisons le serment de nous en montrer dignes.

Pour passer de l'Autre-Coté, Berdovar le Parle-aux-Dieux nous propose d'utiliser le mythe d'Orlanth et des Cinq Cent Porte.

Un jour qu'ils étaient dans l'Inframonde, Orlanth, Humakt, Elmal, et les Frères Tonnerre durent se rendre à la salle des Cinq Cent portes.

Ils furent soudain attaqués par les Feux de Jagrekriand et ses rejetons, et bientôt, ils furent

entourés par les flammes qui se déversaient des démons.

Jagrekriand, qui avait tué le Père, attaqua le Fils avec furie. Sa masse en or laissait une lueur rouge malsaine là où elle passait. Orlanth recula sous la violence des coups.

Humakt tira son épée et attaqua sans un mot avec résolution.

Mastakos, en mouvement permanent, parvint à éviter les boules de feu.

Elmal, que les flammes n'attaquaient pas, protégeait le dos d'Orlanth avec son grand bouclier.

Daylanus envoya ses Vents qui détournèrent les flammes, puis prit sa masse de plomb noir et attaqua les démons de feu.

Vinga résista aux flammes qui la dévoraient et plongea Vengeance, l'épée forgée par Gustbran, dans le cœur du démon, qui explosa en la projetant à plusieurs centaines de pas.

Bien que brûlés et blessés, ils parvinrent à leur échapper grâce aux crevasses que Vinga trouva entre les brasiers.

Ils descendirent dans le noir et finirent par arriver sur le rivage d'une immense étendue d'eau noire. Là, ils rencontrèrent le Fils de la Nuit, entouré par des Ombres vivantes et échangèrent avec lui des cadeaux de Paix. Il les aida aussi à soigner leurs blessures avec l'Eau Sacrée.

Ensemble, ils longèrent le rivage et finirent par trouver Jeset le Passeur. Ils payèrent le prix et embarquèrent.

Le voyage fut long et monotone, mais de l'autre côté, ils trouvèrent le début de la procession des morts qui s'engageaient sur le Sentier du Silence. Ils le suivirent et arrivèrent à leur destination.

Notre rituel sera donc basé sur ce mythe. Pendant notre préparation, une heureuse nouvelle nous arrive: Le héros Asborn Trois-fois-né, ainsi que des membres du clan Anmangarn ont répondu à notre invitation. Ces derniers viennent accompagnés de Valarana Bouclier Bleu, rescapée de la tribu des Dundalos. C'est une initiée d'Heler et elle se déclare honorée lorsque nous lui proposons de diriger les rituels de l'Armement d'Orlanth et de Vinga. Forts de ces soutiens, les rituels sont considérablement renforcés, et en incarnant nos dieux, nous recevons une partie de leurs pouvoirs. Derdurev est Orlanth et Daylanus, Silkinister est Humakt, l'Epée d'Orlanth, Korlanth est Elmal, Kulmakt Mastakos et moi, Leikarella, Vinga. Nous sommes désormais des dieux, prêts à partir libérer Hofstaring dans l'Inframonde et ainsi Renforcer les Liens entre les Tribus de Sartar.

De son côté, Silkinor part pour la Citadelle Blanche. Nous espérons qu'il puisse obtenir de l'aide des Sartarites libres qui s'y trouvent et qui continuent d'entretenir la résistance armée contre la Lune Rouge. La libération d'Hofstaring ne peut pas les laisser indifférents. Alors peut-être prieraient-ils pour nous, unissant ainsi leurs forces aux nôtres lorsque nous serons sur les chemins assurément difficiles qu'il nous faudra suivre dans les Enfers. Peut-être que

l’Oeil du Demi-Oiseau, auquel se sont accordés Silkinister et Korlanth, nous aidera également pour recevoir leur bénédictions.»

La cérémonie des Six Pierres: première descente

« Nous démarrons donc notre Quête dans Ce Monde. Nous nous rendons à la porte d’entre les mondes qui se trouve au Temple des Six Pierres, gardée par le Culte de Humakt. C’est le lieu le plus sacré d’Humakt en Sartar. Sur les conseils de Silkinister, nous prévoyons de participer aux rituels de préparation du Jour de la Mort, afin de profiter de la bénédiction des Humakti. Au temple, nous sommes accueillis par Farangelder. Puis nous nous engageons avec les Humakti dans les cérémonies, abandonnant peu à peu la lumière des vivants pour nous rapprocher lentement mais inexorablement du sombre et lugubre Monde du Dessous. Le Jour de la Mort, le passage s’ouvre au centre des Six Pierres levées. Nous descendons.

Toujours au centre des Six Pierres, nous sommes désormais au fond d’une sombre vallée, envahie par le brouillard. Hors les Pierres nous attend un personnage couvert d’une longue cape noire de laquelle dépasse la lame d’une épée sans reflet. Lorsque nous nous approchons, une voix gutturale et terriblement glaciale annonce lentement : « Passer ma barrière nécessite la Mort ».

Humakt s’approche et se laisse transpercer par la lame de cette sombre apparition. Mon âme mortelle s’inquiète mais Humakt se redresse et passe. Nous le suivons et passons devant le noir gardien maintenant immobile. Humakt est affaibli mais continue d’avancer à sa manière déterminée habituelle.

Quelles seront les conséquences de ce coup d’épée ? Personne n’ose poser la question... Nous descendons. »

La longue marche et le combat héroïque

« Nous arrivons alors dans un pays presque sans lumière, au ciel noir, bordé de montagnes noires. Nous sommes accueillis par un enfant. Il ressemble à un esprit, ou une ombre, ce qui est étonnant dans l’inframonde où nous nous attendons à croiser des morts plus tangibles... Enfin, devons-nous vraiment nous attendre à quelque chose dans ce lieu sans espoir ? L’enfant nous dit être Harsaltar, de la Maison de la Mort. Un lointain cousin donc, et le mentor de Silkinister. Il nous invite à le suivre. « Vous avez choisi la Voie de la Mort. Je serais votre guide ici-bas. »

Nous marchons peut-être longtemps. Nous n’avons pas faim, nous ne sommes pas physiquement fatigués mais cette marche est déprimante et il semble que nous n’arriverons jamais. Nous n’arrivons d’ailleurs nulle part mais viennent à nous des esprits du feu manifestation hostiles. Nous sommes préparés à cette confrontation, qui ressemble à celle du mythe : Alors que nous traversons une plaine couverte de cendres noires, soudain le sol devient de plus en plus chaud. Les cendres s’animent soudain, le sol se craquelle. Des tambours se font entendre de plus en plus fort. Des fumées sortent de tous les trous et les anfractuosités du sol. Des fissures rougeoyantes apparaissent, qui déversent du feu liquide, de la lave. Plusieurs Shadzorings de dix pieds de haut apparaissent lentement et nous encerclent en hurlant. Des serpents de feu sortent aussi des failles et attaquent. Les Shadzorings sont faits de feu recouvert d’une gangue de cendres, qui se craque lorsqu’ils bougent, laissant apparaître des runes faites de feu vivant. Une chaleur intense émane de leurs corps. Leurs bouches et leurs yeux sont juste des trous béants dans leurs corps grossiers.

« Les ennemis de l’Empereur doivent mourir ! », « Purification par le feu de tous ceux qui ont brisé l’Ordre Divin ! » lancent-ils avant de nous attaquer avec leur force, leur chaleur, et en crachant du feu. Mais nous les repoussons et les tenons à distance.

Soudain, Jagrekriand apparaît à l'intérieur d'un Shadzoring. Il est deux fois plus gros que lui et le fait exploser. Il est entièrement fait de flammes rouges et de lui émane un roulement de tonnerre permanent. Les mêmes runes de feu parcourent son corps. Jagrekriand défie Orlanth « Terminatus, tu ne dois plus être. Que Justice soit faite », et à l'adresse de ses Démons à propos d'Elmal « Brisez moi ce traître ».

Derdurev comprend immédiatement l'enjeu et dit « Je suis Orlanth, le fils de Terminatus », ce qui, après quelques instants, fait diminuer de taille le Démon Rouge...

Jagrekriand nous attaque avec ses éclairs, ses boules de Feu Rouge, et sa masse en or rougeoyante. Il est berserk et d'une force inouïe. C'est le moment d'utiliser la magie du Pivert, qui contient les Secrets de la Première Bataille contre les feux de Jagrekriand. C'est cette bataille que nous sommes en train de mener. Forts de cette magie, Orlanth recule sous les coups de la masse d'or, Elmal le protège de son bouclier, Humakt attaque sans un mot, Mastakos en mouvement permanent évite les boules de feu, Daylanus détourne les flammes grâce aux vents et attaque avec sa masse de plomb et Vinga plonge Vengeance dans le cœur du démon qui explose. Nous sommes tous projetés à une centaine de mètres.

Dès lors, à la place de Jagrekriand, une chose se reforme lentement avec les débris et tout ce qui passe à portée. Les runes qui étaient sur son corps se transforment et à la place de ses bras poussent d'immenses tentacules qui commencent à nous rechercher.

Je trouve alors un chemin dans des crevasses entre les brasiers et nous descendons dans les profondeurs de la terre alors que tout s'effondrent derrière nous...

Harsaltar, spectateur manifestement indifférent, nous précède. Nous descendons... »

Plus bas, au bord d'Edzaroun

« Nous avançons tant bien que mal dans une grotte, éclairés de la seule Lumière d'Elmal, avant de sortir du flanc d'une montagne surplombant une immense étendue d'eau noire : Styx. Alors que nous entreprenons de la contourner, nous arrivons sur les bords d'une rivière noire sortant de la montagne. Nous apprendrons un peu plus tard qu'il s'agit d'Edzaroun, la fille de Styx. Une embarcation descend son cours, avec à son bord un grand Troll. Quand il nous aperçoit, il accoste à la berge et nous hèle.

« Bienvenu à mon ami Orlanth et à ses frères...et sœur. Je vois que vous sortez d'un combat contre mes ennemis. Puis-je vous aider ? » nous lance-t-il. Comme il s'avance vers nous, nous pouvons distinguer ses deux ombres aux mouvements indépendants des actions de leur « porteur », desquelles émane un froid glacial. Il porte une lance de pouvoir qui ressemble étrangement à la Lance Noire des Colymar. Nous échangeons les cadeaux de paix avec le Fils de la Nuit et il nous aide à guérir nos blessures grâce à l'eau de sa cousine Edzaroun. Elle laisse de sombres cicatrices là où se trouvaient nos blessures. Nous comprenons qu'il doit être L'Unique Ancien et qu'il nous a marqué de son empreinte. Il nous dit : « J'apprécierais que vous reveniez me voir au Palais d'Obsidienne avec la Lance Noire pour reconstruire l'Unité... » et fait de nombreuses références étranges, aux Seigneurs de Ténèbres, au Tribut des Ombres, que nous ne comprenons pas totalement....

Nous partons tous ensemble à la recherche du Passeur. Nous le trouvons, et payons le prix, sauf Harsaltar probablement invisible aux yeux du Passeur. Puis nous embarquons sur l'esquif permettant de traverser les Eaux Noires du Styx. »

La traversée du Styx

« A l'instar de tous ce qui prendrait du temps dans Notre Monde, la traversée du Styx est ennuyeuse et déprimante mais n'a pas de durée déterminée. Trois événements sont néanmoins à retenir. Le premier : Humakt prélève le contenu d'une gourde à cet éther sombre. Le second : nous croisons une flotte de galères noires envahissant la mer, qui devaient contenir assez de guerriers pour conquérir l'Empire. Le déplacement de ces galères entraîne de

puissants remous et notre frêle esquif est submergé par une vague dont l'objectif semble clairement de nous entraîner au plus profond du Styx. Nous résistons à la poussée avec quelques difficultés toutefois. Ni le passeur, ni Harsaltar ne sont affectés... Le troisième : Silkinister réussit à contacter Silkinor avec l'Oeil. Il est au beau milieu d'une bataille mais réussit à s'échapper.

Arrivés sur l'autre rive, au moment de se séparer, le Troll dit se nommer Varaz le Noir, et Orlanth dit se nommer Derdurev. Ainsi, chacun entrevoit le visage réel de l'autre... A priori, Varaz est en Quête Héroïque, comme nous. Nous le laissons vaquer à son destin. »

En courant le long de la file d'attente jusqu'au pont du fleuve de lames

« Nous rejoignons presque rapidement l'interminable file des morts avançant lentement mais inexorablement vers le tribunal. Personne ne parle ni ne se querelle. Tous sont unis dans le même but : Atteindre Havan Vor, la Cour du Silence. Il y a là une immenses armées de morts, encore transpercés par des lances ou des épées, sauvagement mutilées, dans des armures couvertes de sang, des Sartarites, des Lunars, des Volsaxings, des Malkionings, des Praxiens, des Esroliens, des Grazers, des Trolls, des Broos, des hommes-bêtes, ou tout autre mortels... Rois, thanes, sorciers, mais aussi des pauvres à moitié nus. Squelettes ou intacts, ils portent tous les marques de leur vie et de leur mort.

Une impression de presque déjà vu, ou de pas encore vu, nous prend alors aux tripes. Nous sentons notre lien avec le monde des vivants qui s'estompe. Nous nous accrochons au Rameau de Vie donné par Ernalsulva et invoquons la Course du Loup pour rejoindre le plus vivement possible le tribunal de Darhudan. Nous courons à côté de la procession et il nous faut soutenir Humakt, viscéralement attiré par ce silencieux fleuve de défunts.

Au fur et à mesure que nous progressons, nous percevons un souffle, puis une rumeur, puis un brouhaha, puis, enfin, le vacarme de milliers et de milliers de lames qui s'entrechoquent : La Rivière des Epées... Régulièrement, des morceaux de membres, des troncs, les têtes passent au milieu des épées.

Et au-dessus, le Pont des Parjures, fait d'un million d'ossements. C'est l'unique pont, et son sinistre passeur Janak qui, nous le voyons, punit les traîtres et les parjures en les jetant dans le fleuve qui absorbe sans effort les os et les chairs. Mais nous ne risquons rien. Nous avons des cœurs purs...

D'ailleurs, Humakt, Orlanth et Elmal passent sans être inquiétés. Je m'avance à mon tour et en passant devant Janak, je me souviens avoir pensé soudainement aux serments d'enfant pas toujours tenus et m'être demandée s'ils peuvent avoir une importance pour Janak. Son bâton se lève, j'accélère mais lui aussi et après le contact du bois froid et mort, je m'envole vers une sinistre baignade. Mastakos est alors immédiatement à mes côtés mais manque de tomber également et Elmal nous jette une corde qui dans la précipitation n'est pas retenue. Fort heureusement, Humakt invoque le pouvoir de la Mort et bloque le flot des lames. Simultanément, Orlanth envoie son Umbroli Ssshhuuu pour nous aider. Mastakos et moi remontons finalement, mais du mauvais côté du fleuve. Ssshhuuu me rapporte ma jambe gauche tranchée. Je n'ai pas vraiment mal...

Mastakos m'aide à repartir affronter Janak. Je ne pense plus. Je passe mais le bâton se lève maintenant pour Mastakos ! Ses réflexes et sa vitesse nous évitent un nouvel épisode de haute voltige : je me traîne de mon côté jusqu'à nos trois compagnons qui rapidement me soutiennent tandis que Kulmakt tente et réussit un deuxième passage ! Nous sommes tous du côté du tribunal. Cependant, un jour viendra où il nous faudra à nouveau tenter de franchir ce pont...

Mes compagnons tentent ensuite de recoller ma jambe gauche au morceau de ma cuisse qui étrangement, ne saigne pas. En appliquant l'eau curative du Styx et en utilisant le Rameau de

Vie, la jambe est rapidement recollée. Nous repartons. Le plus dur est paraît-il devant nous... »

Le tribunal

« Une fois le pont traversé, le même paysage de désolation se poursuit. Longtemps. Au bout d'un moment, nous apercevons la tour d'Havan Vor, une immense tour noir de laquelle se dressent des milliers de pointes acérées. On ne voit pas le sommet... Au pied de la tour s'étend la Cité des Morts, où les morts attendent d'être appelés à Havan Vor pour être jugé.

La Cité des Morts est entourée d'un gigantesque mur de pierre, couvert de dessins et de bas-reliefs représentant des dieux et des démons protecteurs. Un grand portail ouvert donne accès à la cité, vers Havan Vor. Autour du portail sont gravés de puissants sorts qui placent la cité sous l'autorité d'entités différemment nommées :

*Darhudan, Darhudana, Grand-Père Mortel, Grand-Mère Mortelle, Daka Fal, Havan Vor
Harsaltar nous guide. Nous entrons.*

La Cité des Morts est remplie de milliers, de millions de tombes, de mausolées, de monuments, de cryptes, de sarcophages, d'urnes, ou d'autres constructions pour les morts. L'immense tour aux multiples portes surplombe la Cité. La foule des Morts dévisagent silencieusement les Héros qui suivent leur guide. Certains apparaissent presque heureux, comme si ils se préparaient pour un festin. D'autres sont émaciés, pourrissants, mangeant des cendres et buvant de l'eau croupie. Ils nous regardent d'un air menaçant...

Harsaltar nous explique : « Les Morts dont les proches ont correctement fait les rites funéraires attendent confortablement le jugement d'Havan Vor. Les autres attendent sans rien. Ils apprennent à haïr les Vivants pour leur manque de respect. Mais assez de questions. Nous devons aller à Havan Vor. Vous devez demander l'autorisation d'entrer au Portier d'Havan Vor. »

A l'entrée de la Tour, sur les immenses portes en or, des bas-reliefs représentent le jugement des Morts par Darhudan et sa sœur Darhudana. En haut, se tiennent les dieux et déesses du Monde Médian et du Ciel. En dessous, Darhudan et Darhudana, les juges des Morts. Ils envoient les morts dans les différents endroits où ils passeront le reste de l'Eternité. Les plus mauvais sont envoyés dans un gouffre où les attendent les plus horribles monstres et démons, pour les dévorer ou les torturer...

Devant les portes se tient une immense femme ailée, entièrement nue, qui tient une épée de feu et une immense clé.

« Voici Culsvula, le Portier d'Havan Vor » nous murmure Harsaltar. Elle nous demande :

« Pourquoi êtes-vous venu à la Cour du Non-retour ? Qu'est-ce qui vous fait parcourir ce chemin, qu'aucun voyageur ne rebrousse ? »

Nous lui expliquons la Vérité. Culsvula se retourne alors et les Sept Portes s'ouvrent en même temps, dévoilant un long couloir. Elle dit : « Entrez ! »

Tandis que nous entrons alors dans Havan Vor, la Cour du Silence, nous sentons la présence de nos Dieux en nous qui faiblit. Nous sommes redevenus de simples mortels. Harsaltar nous prévient :

« Vous devrez vous débrouiller seuls face à Darhudan. Vous ne devez pas laisser vos dieux plaider votre cause si vous voulez être envoyés aux Enfers Lunar. Vous devez rejeter la protection de vos dieux et choisir votre propre chemin. Vous devez demander à être jeté dans le gouffre. ». De surcroît, Orlanth nous avait demandé de ne pas intervenir. Il était, comme souvent après une longue réflexion sur la marche à suivre, déterminé et confiant.

Le long couloir débouche dans une immense pièce circulaire apparemment sans plafond. Des tribunes s'y étagent à perte de vue accueillant une foule divine. Ils observent les jugements tandis que l'un d'entre eux, lorsqu'il le souhaite, défend un de ces adorateurs face à Darhudan et Darhudana qui siègent au centre du tribunal. Darhudan porte une couronne de

Ténèbres, rehaussée d'or. Son visage est un miroir. Il porte une volumineuse robe noire couverte de signes magiques. Dans sa main, un grand anneau avec 500 clés.

Il est entouré de la foule des morts, assis, debout, qui écoutent, attendent, implorent ses verdicts. Certains portent des masques grotesques ou des habits chatoyants. Nous nous joignons à eux, attendant notre tour en essayant de repérer au-dessus de nos têtes les membres de notre Panthéon.

Après plusieurs jugements, c'est à notre tour de nous retrouver face à Grand-père et Grand-mère Vie. Darhudan s'adresse à nous :

« Vous êtes ici au Royaume des Ténèbres, du sommeil et de la Perpétuelle Nuit. Ici, vous devrez faire face à vos actions dans le Monde des Vivants. Ceux qui ont été justes et honnêtes verront leurs Dieux plaider pour eux. Ceux qui ont été mauvais seront seuls, et condamnés. » Il nous regarde longuement, avec insistance et nos actes commencent à se dérouler sur le miroir de son visage. Mais avant que nos histoires soient révélées, Dardurev brise le protocole et déclare :

« Nous souhaitons nous rendre aux Enfers Rouges sur le Plateau des Souffrances où Hofstaring Sautarbre a été mené par la Lune Rouge sans même être présenté à ton tribunal. Notre but est de délivrer Hofstaring pour qu'il retrouve sa place légitime ! »

C'est un Défi Héroïque, que mon frère lance au Juge des Morts !

« De tels actes sont donc encore possibles et commis ! » répond-il, outré, jetant un regard circulaire dans les balcons. « Soit ! Qu'on les jette dans la Fosse ! »

Tandis que Dardurev semble rayonner d'une force nouvelle, nous apercevons sur une tribune la Lune Rouge qui nous foudroie de son regard obsidienne, avant de disparaître. Une armée de démons griffus couverts de plaques de métal se saisissent alors de nous et nous amènent devant une porte de d'Acier, couverte de symboles inquiétants. Un des démons actionne un verrou aux multiples loquets, et la porte s'ouvre.

« Voici la Porte vers la Faim, la Peur, et la Pestilence. Elle est grande ouverte pour vous. La passer sera chose aisée...Mais pour faire chemin arrière, vous aurez plus de difficulté. »

Nous sommes poussés dans la porte, qui se referme bruyamment derrière nous. Nous entendons les verrous se refermer. Nous sommes dans des ténèbres que rien ne semble pouvoir dissiper... »

Toujours plus bas, jusqu'à la forteresse d'Aramsalor

« Nous nous retrouvons dans un couloir de pierre qui s'enfonce dans les Ténèbres, des Ténèbres ne pouvant être percées par quelque lumière que ce soit. Sous nos doigts, nous sentons des bas-reliefs représentant divers démons qui couvrent les murs. Nous percevons la présence de puissants gardiens. Il est clair que nous ne pourrions pas rebrousser chemin... Seul élément rassurant, nous sentons la puissance de nos Dieux réintégrer nos corps.

Le passage finit par déboucher sur une immense caverne à perte de vue, dont le centre forme une grande cuvette. L'eau saumâtre qui y stagne est troublée par les hordes de démons qui se nourrissent des entrailles des corps éviscérés des Damnés. Les démons semblent posséder de nombreuses bouches, sur le ventre, sur le dos...

En plus de ce spectacle atroce, nous devons également résister à l'eau et l'air empoisonnés et corrosifs.

« Suivez-moi, et soyez silencieux. Au centre de la grotte, tout en bas du marais se trouve l'issue » nous murmure Harsaltar. Après avoir pataugé pendant un temps infini, nous arrivons à une immense forteresse, entourée d'un haut mur d'acier rongé par la rouille.

« Voici La forteresse d'Alaramsor, le tueur de Dieux, gardien des trésors d'Asrelia. Je ne peux pas aller plus loin. Vous devez entrer et descendre dans le grand Gouffre jusqu'à ce que vous trouviez le roi Hofstaring et ses tourmenteurs. »

Soudain, des aboiements se font entendre. Une horde grouillante se rapproche de nous. Nous entendons hurler :

« Orlanth, je vais te dévorer, je vais te dévorer !! »

Une fois au pied de la forteresse, Nous apercevons un grand escalier qui donne sur l'unique ouverture : La gigantesque bouche d'acier rouillée d'une monstrueuse créature à trois yeux, qui s'ouvre et se ferme par saccades. A l'intérieur, trois créatures encapuchonnées portant des masques à l'effigie de la créature nous font signe d'approcher. Nous pénétrons dans la Gueule de l'Enfer. Mais une fois à l'intérieur, nous sommes assaillis par une terrible souffrance, la sensation d'être brûlés vifs, déchiquetés. »

L'épreuve du cœur d'étoile

« Nous pénétrons dans un grand tunnel au bout duquel se trouve un gouffre rectangulaire. Le long de ses parois descend un escalier taillé dans la pierre, disparaissant dans des Ténèbres imperméables à la lumière. A nouveau, nous descendons. Un terrible hurlement monte des profondeurs, rendant tout autre son inaudible.

Le Temps n'a plus de sens ici... Nous finissons par perdre le contact entre nous... Et au bout d'un moment, nous ne savons plus si nous montons ou descendons. La paroi n'existe plus. L'escalier non plus. Chacun d'entre nous avance dans le brouillard et se retrouve finalement face à nos faiblesses, nos fautes et nos peurs. Il nous faut les surmonter, et trouver notre Cœur d'Etoile, comme lors de notre initiation. Sa Lumière nous permet de trouver notre chemin dans les escaliers. »

Encore plus bas, aux enfers rouges

« Nous nous retrouvons enfin au bas de l'escalier. L'horrible hurlement est remplacé par les innombrables sons de chants, de pleurs, de hurlements, et de tambours qui montent d'en dessous. L'escalier continue encore un peu et débouche sur le flan d'une falaise entourant un immense plateau éclairé d'une lumière blafarde. Nous voyons l'escalier qui descend encore sur quelques milliers de marches le long de la falaise, vers le paysage d'horreur qui se livre à vos yeux.

Le plateau est entouré d'un gouffre au fond duquel nous apercevons le Chaos Originel, le Néant. Des formes innommables s'y convulsent, pulsent, hurlent. Parfois, un tentacule jaillit et saisit ce qui passe à sa portée, puis se fond dans la masse grouillante. Un pont en forme d'arche, gardé par plusieurs démons, franchit le gouffre. Au-delà, le plateau est éclairé par des centaines de milliers de trous enflammés. Dans chaque trou, un corps est torturé par des démons. Toutes formes possibles de torture semblent présentes. Les cris des victimes nous submergent. Au centre du plateau se trouve un gigantesque four en acier, peut-être une forge, activé par un démon géant de couleur brunâtre, aux yeux rouges, avec trois cornes sur son front, et des dents énormes sortant de sa gueule. Silkinister reconnaît Ikadz, le seigneur de la Torture qui tient des outils de forge ou de torture. Sur le four, un immense Trône Blanc, occupé par une figure squelettique grisâtre portant une double couronne. A ses pieds, une immense foule semble en pleine cérémonie d'adoration...

Hofstaring Sautarbre est en bas ! Et nous sommes bien décidés à le délivrer... »

Leikarella marque une pause, et Silkinister se propose de poursuivre.

Un contretemps et une rencontre

« Dominant le plateau des souffrances, examinant la situation tactique, Orlanth décide d'en appeler aux vents de Notre Monde, et invoque le pouvoir de l'Œil du Demi-Oiseau. Nos âmes ouvrent la voie. Un grand vent s'engouffre dans la grotte, un vent frais chargé d'espoir, le premier Air pur que nous respirions depuis notre descente En Bas. Cela nous charge

d'énergie, de pouvoir. Nous commençons à grandir, notre aura craquèle autour de nous. La vue d'Ikadz m'a galvanisé. J'entame la descente des marches, le long d'un escalier tortueux, sinueux, qui louvoie dans de nombreux tunnels creusés dans la falaise.

C'est dans l'une de ces grottes que les premiers gardiens du plateau se manifestent. De sombres flammes glaciales essaient de nous engloutir. Ce sont en fait des Ténèbres Vivantes et ma magie à tuer le feu ne sert à rien. Les sombres tentacules m'enserrent. Heureusement, Orlanth, Elmal, Mastakos et Vinga repoussent avec brio cet assaut. C'est à cet instant que s'ouvrent les sarcophages suspendus au plafond de la grotte, et qu'en tombent des serviteurs de Deshkorghos le gardien : grands, squelettiques, pourvus de bras à articulation triple terminés par de longues serres osseuses, leurs yeux morts brillants d'une lueur rouge. Ils sont trois. Ils vont être particulièrement difficiles à terrasser.

En effet, ces démons allient la force, la vitesse et une grande cruauté au combat. Deux des nôtres se retrouvent rapidement à terre et Vinga est emportée vers le sarcophage d'une des créatures, qui a la claire intention de se repaître de la Descendante ! Seule la collaboration d'Orlanth et de Humakt permet de détruire leur chef, puis de se retourner ensuite vers ses serviteurs qui attaquent nos frères. Nous en venons à bout.

Nos blessures sont nombreuses et fort sérieuses, mais le Rameau de Vie appliqué par Orlanth les soigne toutes. De son côté, Elmal brûle les ténèbres qui s'accrochent encore à mon armure. Nous avons vaincu. Alors que nous nous apprêtons à continuer notre descente, nous remarquons que nos ennemis changent de forme une fois terrassés. Deux sont humains, mais leur corps n'est plus qu'une enveloppe vide d'Âme et nous les achevons. Le troisième est un Nar Sylla, un Enfant du Vents, aux ailes et aux yeux noirs. Première surprise : il nous dit être Kitori et manifeste les pouvoirs des Ombres. Seconde surprise : il semble qu'il vienne de notre lointain passé : il ignore tout de Sartar, de la Lune Rouge et du Pays Saint... Sa mémoire est presque vide, à part son nom Rakelvanth, et le fait qu'il était en Quête pour briser le pouvoir du Soleil sur les Ténèbres quand il a perdu l'esprit. Nous l'armons et il se joint à nous – sa haine pour les Solaires est puissante. »

L'arrivée sur le Plateau

« Nous débouchons devant un immense fossé rempli par le Néant, qui nous sépare du Plateau des Souffrances. Du Vide, du Protoplasme Ultime, jaillissent de gigantesques tentacules à la recherche de proies vivantes. Comme la fosse est trop large pour que la magie de Mastakos nous permette de la franchir, nous nous dirigeons donc vers l'unique pont qui permet d'accéder au plateau. Il est gardé. Deux immenses démons, l'un humanoïde à tête de félin, lourdement armé ; l'autre scorpion géant avec le visage et la barbe d'un héros Solaire. Il faut les écarter pour passer.

Humakt le tacticien ordonne de concentrer tous nos tirs sur le démon bipède, le moins stable, pour le faire basculer dans l'abîme. Pierre-Tonnerre, poignard volants, rafales de vent glacé et de foudre, coups de tonnerre s'abattent sur le Démon-tigre. Il titube et rugit, mais ne tombe pas. Humakt l'attaque alors et le précipite dans le gouffre. Pendant ce temps, Elmal foudroie d'un seul coup de Lance du Soleil le scorpion géant. Humakt regarde le démon-tigre se dissoudre dans le Néant, en contrebas du pont. D'étranges visions traversent alors son esprit, mais le pont est désormais libre.

De l'autre côté du pont, nous sommes accueillis par une femme nue atrocement mutilée aux longs cheveux noirs parfaitement coiffés. Il lui manque des lambeaux de chair sur le visage et les cotes. Elle tient, avec une laisse faite de plusieurs chaînes, un humanoïde ailé ressemblant vaguement à un Nar Sylla pervers, cornu, aux yeux rouges, aux ailes de chauves-Souris, aux griffes immenses, et à la mâchoire canine. Les chaînes sont accrochées à chaque extrémité dans leurs chairs par plusieurs crochets. De la femme émane une grande puissance. Elle murmure :

« Bienvenue, puis-je vous aider à trouver la Voie de l'Infini ? »

Ecœuré, Humakt pourfend la chose de sa Lame... mais ne traverse qu'une illusion intangible. Cette distraction nous met en grand danger, car nous n'avons pas vu le gigantesque tentacule chaotique en train de s'abattre sur nous. Nous réussissons à l'éviter de justesse, sauf Elmal dont la jambe flétrie par l'acide échappe de peu à la dissolution.

Nous avançons sur le plateau des souffrances, guidés par les Mains d'Hofstaring qui pointent en direction de son centre, vers la forge d'Ikadz. Autour de nous s'étend un paysage de cauchemar. Partout, des âmes reçoivent une souffrance éternelle de la part d'innombrables démons aux multiples aspects. Géants barbus et ailés, Griffons, Hommes à tête d'animaux, d'oiseau, de dragons, aux visages sur le ventre, sur le dos, sur les fesses, animaux à tête d'humains, femmes aux cheveux de serpents, hommes au corps de scorpions, tous prennent un plaisir sadique à torturer leurs victimes. Hommes, femmes, enfants, vieillards et non humains, souffrent d'innombrables manières, suspendus à des crocs de boucher, leur peau se détachant de leurs os dans des bouilloires gigantesques, ou leurs corps carbonisés se recroquevillant dans des brasiers rougeoyants... Ils crient, implorent, hurlent. Ici « la souffrance est comme l'air et la douleur un vêtement ». Les paroles d'Ernalda nous reviennent. C'est Ershkintu, l'Enfer des Solaires que décrivait les parchemins de Minaryth le Pourpre.

Face à ce spectacle insoutenable, nous devons lutter pour rester focalisés sur notre objectif, et ne pas nous précipiter au secours de ces victimes sans nombre, ou nous effondrer en sanglots.

Humakt a déjà vu brûler sa propre famille, et de telles scènes ne l'émeuvent plus. Il continue d'avancer imperturbablement.

Orlanth, lui, s'accroche au souvenir de sa bien-aimée Ernalda. Il continue d'avancer inexorablement.

Mastakos, lui, a déjà vu les siens tomber autour de lui lors de l'attaque de Runegate par la Chauve-Souris Pourpre. Il continue d'avancer rapidement.

Vinga, elle, se focalise sur la Rune de Sartar, et sur l'objectif ultime de cette Quête. Elle continue d'avancer résolument.

Rakelvanth, lui, reste concentré sur sa haine des Solaires, qu'il sait trouver au bout du chemin. Il continue aveuglément.

Elmal, lui, faiblit, rapetisse et disparaît. A sa place apparaît Korlanth le Boiteux. Mais, totalement focalisé sur le rythme du marteau sur la forge, insensible à la souffrance ambiante, il parvient à avancer péniblement.

Nous continuons d'avancer, dans l'indifférence générale, vers la direction que donnent les Mains Rouges d'Hofstaring. »

L'affrontement

« Les Dieux sont désormais à porté de leur objectif. Le centre du plateau est dominé par l'imposante dimension du Trône Blanc. De près, nous pouvons désormais voir qu'il est entièrement fait d'ossements tordus et déformés. Assis sur le trône, se tient une gigantesque figure immobile entièrement constituée de Cendres Noires. Pas d'yeux, pas de bouche, pas d'oreilles, juste une vague forme coiffée d'une double couronne entièrement faite d'or. Sous l'immense trône blanc, le gigantesque four, rougeoyant de sa chaleur intérieure, est attisé par des milliers de démons déformés activant un immense soufflet. Ikadz, énorme et grotesque, répète inlassablement les mêmes mouvements. Il alimente le four avec des milliers d'âmes, les purifiant ainsi par le feu. Il plonge avec délectation ses victimes dans le feu avec ses pinces, puis les ressort, hurlant de douleur mais épargnées par les flammes, puis les replonge.

Face au Roi de Cendre, une foule d'adorateurs psalmodiant et jouant une musique suraigüe, vêtus comme des lunars, entoure un groupe de Dieux Solaires. Une longue file de prisonniers hébétés, gardée par des démons, se déroule jusqu'à l'autel où les Dieux Solaires les sacrifient

à la chaîne. Mastakos y reconnaît plusieurs personnes dévorées par la Chauve-Souris Pourpre à Runegate. Il y a des Piverts qui ne sont jamais revenus avec les Ancêtres lors de leurs jours sacrés, mais aussi des Chiens-Gris.

Les Dieux Solaires sont composés de quatre dieux mesureurs - la règle, le compas, l'équerre et la toise - tenant chacun un des membres de leurs victimes sur l'autel. Devant eux, un Dieu Jaune lecteur psalmodie des mots de pouvoir lus dans un grand grimoire, dont les pages sont tournées par un dieu esclave au collier serré. Enfin, une déesse Lunar, mi-rouge/mi-argent, brandit un poignard courbe et l'enfonce dans le cœur de chaque victime.

Nous percevons désormais la situation.

Humakt entame son Chant de Mort Berserk et s'avance vers Ikadz le Sadique. Celui-ci se retourne, et sa face hideuse aperçoit sa Mort qui approche. Il se tasse et de ses doigts jaillissent une horde d'esprits de douleur, qu'Humakt disperse d'un seul mouvement de sa Lame. Le second mouvement de sa Lame balaye les démons tourmenteurs qui se mettent sur son passage. La Mort arrive face à Ikadz, qui lève son Fouet des Supplices et se prépare à frapper. Mais il n'aura pas le temps de l'abattre. La Mort tranche le bras portant le fouet, puis son hideuse tête, puis tous ses autres membres. La Mort lui prend son fouet. La souffrance cesse. Partout, des milliers de victimes redressent la tête, des milliers de démons disparaissent ou prennent la fuite en hurlant. Humakt invite Frère Loup à se repaître de la charogne du démon, mais celui-ci n'apparaît pas.

Profitant de la distraction offerte par Humakt, Korlanth le Boiteux avance discrètement jusqu'à l'autel, écartant les spectateurs qui ne réagissent pas. Comme il s'étonne que la cérémonie continue malgré sa présence, il remarque soudain que la prochaine victime n'a plus ses mains. Il n'a qu'une seule opportunité pour agir et le fait sans hésiter. Il plonge sa lame vers la Déesse Lunar Rouge et Argent. Celle-ci est alors obligée d'interrompre son rituel et de porter son attention sur lui. Imperceptiblement, le regard de la Déesse se porte sur le sac où Korlanth porte l'Œil du Demi-Oiseau. Elle le sent... Korlanth comprend immédiatement ce qui se passe. C'est également une Quêteuse Héroïque qui incarne son dieu. Probablement Erianda Bleue et Rouge, qui avait attaqué la boutique de Grindle avec Darsten le cousin de Kangharl, et qui a fui devant Silkinister pendant la contre-attaque d'Asborn. Elle cherche l'Œil partout depuis...

Orlanth, Vinga, Mastakos et Rakelvanth interviennent alors. Mastakos se téléporte à côté d'Hofstaring pour lui remettre ses mains. Le Dieu au Fil à Plomb, qui tente de s'interposer, est tué d'un coup. Orlanth bondit sur le Dieu à la Toise et l'écrase sous ses puissants pieds. Vinga, elle, fonce sur le Dieu à l'Equerre et le pourfend. Enfin, Humakt, blessé mais vainqueur d'Ikadz, les rejoint et décapite d'un coup de Mort le Dieu au Compas. Visiblement, ces dieux Mesureurs ne font pas le poids. En revanche, Rakelvanth ne parvient pas à entamer la concentration du Dieu Jaune, dont les protections magiques semblent impénétrables. De même, Korlanth le Boiteux peine sous la Danse de Mort des cimenterres d'acier de la Déesse Rouge et Argent. Heureusement, Humakt le rejoint et réussit à faire couler le sang de la Déesse. Finalement, Mastakos parvient à appliquer Les Mains sur les moignons d'Hofstaring. En quelques souffles, celui-ci retrouve toute sa vigueur et toute sa force. Il semble avoir 40 ou 50 ans, une barbe et de longs cheveux. Son corps est recouvert de tatouages runiques qui dégagent une puissante magie.

Les spectateurs de la cérémonie prennent enfin conscience du désastre. Le Dieu Jaune, jusque-là imperturbable, trébuche sur un mot. Dans l'air, quelque chose se brise.

Hofstaring tend la main gauche et une magnifique lance vient s'y caler. La mythique Lance Bondissante ! Il la donne à Kulmakt et l'invite à bien la tenir, avant de crier « Avec moi mes enfants !!... » avant de blêmir et de froncer les sourcils.

« Par les Enfers, mais vous puez le Telmori !!..

-Sartar nous guide ! » lui hurle *Derdurev*, les yeux dans les yeux. Après quelques secondes, *Hofstaring* s'accroupit alors et crie « *Larnste*, aide-moi !! ».

Malgré son vif désir d'achever la *Déesse Rouge et Argent*, *Silkinister* se souvient des tâches qu'il a à mener à bien dans *Son Monde*. A regrets, il interrompt le combat et s'accroche à l'épaule d'*Hofstaring*.

Nous nous élevons, loin au-dessus de cet océan de douleur. La *Déesse* nous lance sa faucille, visant le sac de l'*Œil du demi-Oiseau*. Mais les vents d'*Orlanth* l'écartent et la déposent dans la main de *Silkinister*. Cette arme maudite me donnera un grand pouvoir elle le moment venu... Nous traversons littéralement la main que le *Roi de Cendre* tendait pour essayer de nous retenir en *Ershkintu*, car elle n'a qu'une très faible substance. Le *Roi sans bouche* prononce un mot, une vibration terrible qui fait trembler tout *Inframonde*.

Nous nous élevons toujours, traversons des ténèbres, déchirons des Voiles, montons encore, franchissant de multiples strates et barrières immatérielles. La tête du *Dragon Vert* apparaît soudain parmi nous. Nous prenons conscience que nous sommes devenus les sept étoiles de la *Constellation de l'Anneau d'Orlanth*, chacun de nous étant une des *Six Vertus* et *Orlanth* lui-même... »

Karulinoran, de nouvelles rencontres

« Tel l'*Anneau d'Orlanth*, nous parcourons le *Chemin en spirale* jusqu'au centre du *Ciel*, où nous retombons. Nous retrouvons au milieu des nuages tempétueux, cinglés par les rafales des *Vents Bénis*. Nous descendons vers la terre. C'est *Karulinoran*, le *Hall d'Orlanth*. Nous sommes dans la *Maison des Dieux*. *Hofstaring* nous a menés devant nos *Dieux*, les *Vrais Dieux*. Nous rapetissons, redevenons les mortels que nous avons cessé d'être *En Bas*. Mais nous sommes des mortels changés, devenus autres.

Un festin est donné en notre honneur dans le *Grand Hall d'Orlanth*. A quelques pas de la table du *Maître des Lieux*, nous sommes honorés par nos ancêtres *Orlmarthi* et nos amis.

Harsaltar le Terrible, toujours effrayant avec ses dix saisons des vents, nous rejoint.

« Comme vous l'avez compris, Il est en danger » dit-il en se tournant vers *Orlanth*. « Il se trame des choses qui visent à briser l'équilibre. Je n'ai aucun doute que vous continuerez à lutter. Mais avant que vous ne partiez, je crois que quelqu'un a quelque chose pour vous. »

Un vieillard malade et tremblant s'avance vers nous. C'est *Sartar*, qui n'est plus que l'ombre de lui-même. Incapable de parler, il remet en pleurant à *Derdurev* et *Leikarella* la *Balance de Sartar*, un des *Huit Insignes Royaux de Sartar*. Elle est magnifique, faite de bronze avec des incrustations d'argent.

« Cela vous aidera dans votre tâche » murmure *Harsaltar* avant de m'inviter à rencontrer *Humakt*. Tremblant, je lui offre le fouet d'*Ikadz*. *Humakt* sourit, détruit le vil objet et disperse sa cendre sur moi. Je reçois dès lors une bien plus profonde compréhension des mystères de la *Mort*. Les souvenirs de ma vie d'avant, mes désirs humains s'affaiblissent et s'éloignent. Je me rassieds, lugubre et pensif. Mais je n'oublie pas de demander à *Harsaltar* de me désigner le traître qui a vendu ma sœur aux lunars et fait ainsi mourir ma famille. *Harsaltar* répond qu'il me le dira.

Kulmakt rend à *Hofstaring* sa lance, la merveilleuse *Lance Bondissante*, sur laquelle le héros peut sauter et glisser dans les airs. Nous pouvons lire dans ses yeux toute la reconnaissance du monde. Enfin, *Derdurev* lui demande si l'on peut faire quelque chose pour lui dans *Notre Monde*.

« Embrasse ma fille et sa mère de ma part, fils.

- C'est avec plaisir que je les embrasserais toutes les deux, votre fille et votre femme.

- Oh, tu sais, *Entarios* est bien plus la mère d'*Ernalsulva* que ma femme », répond le héros après un clin d'oeil...

Et puis, les Voiles apparaissent de nouveau, et la voie entre les Mondes s'ouvre, et nous descendons... et posons le pied sur les hauts contreforts des Crêtes des Feux d'Etoiles, en pleine cérémonie du Temps Sacré. Nous étions partis le jour de la Mort, il y a plus de six semaines.»

Quelques secondes de silence marquent la fin du récit de Silkinister.

Rapidement, les regards se tournent vers Minaryth. Chacun ici présent sait qu'il est la personne la plus appropriée pour interpréter ce que nous avons vécu En Bas.

Le Sage, qui semble rongé d'inquiétude, murmure :

« Tu as bien tout enregistré ?... parfait. »

Puis il continue à haute voix :

« D'abord je tiens à vous féliciter pour ce que vous avez fait, tous. Accomplir une telle Quête vous place parmi les Champions de notre peuple. Vous avez rencontré Sartar. Harsaltar vous guide et vous avez trinqué avec les Dieux. Votre exploit nous apporte également de précieuses informations, même si cela confirme ce que je pensais déjà. Notre ennemi cherche par tous les moyens à affaiblir Orlanth. Que ce soit les victimes sacrificielles que vous avez vu « En-bas », qui sont chacune des Orlanth, ou que ce soit la construction du temple de la Lune Montante qui a démarré à côté du sanctuaire du Vieux Vent, il est clair que l'Empire cherche à tuer Orlanth. La lutte entre Sartar et l'Empire n'est qu'un petit aspect de la lutte entre Orlanth et la Lune et le Soleil...

-Mais qui étaient les Dieux que nous avons combattus ? » demande Korlanth.

« Si j'en crois vos descriptions, nous avons là un intéressant mélange de panthéons Lunar et Solaire. Je pense que le Dieu Jaune qui semblait diriger la cérémonie est Buserian, le dieu solaire des astrologues, et un des fils de Yelm. De même, les quatre Dieux Mesureurs sont probablement les Superviseurs que Yelm avait placés aux Quatre Directions pour administrer son Empire. Nous avons là la racine Solaire du rituel. Puis arrivent les personnalités Lunar : La déesse, à demi Rouge et à demi Argent, c'est Natha, déesse de la Vengeance et de l'Equilibre. Et le Dieu au collier d'esclave est probablement Danfive Xaron, une des Sept Mères de la Déesse Rouge, maudite soit-elle.

-Mais qu'est-ce que ça signifie, un tel mélange ? » interroge Leikarella.

« L'Empire Lunar et l'Empire Solaire sont liés. Cela tient à la création de l'Empire Lunar. Et puis les Dieux Solaires sont les adversaires mythiques de Nos Dieux. En les utilisant, les Lunars bénéficient d'une grande puissance contre Nous.

-Et le Roi de Cendre ? Qui est-il ?

-Je pense qu'il s'agit de Bijif, l'ombre de Yelm tué par Orlanth, Bijif l'exilé aux Enfers. Car je pense que l'Enfer où vous vous êtes rendu, avant d'être un Enfer Lunar, était Ershkintu, l'Enfer des Solaires gardé par Deshkorghos, comme l'a dit Silkinister...

-Ainsi, Silkinor a réussi à vous convaincre de nous soutenir. Sachez le Vent d'Orlanth que vous nous avez envoyé a été décisif » intervient Dardurev.

« Vous avez utilisé l'Œil du Demi-Oiseau, n'est-ce pas ? C'est prodigieux... » Minaryth est visiblement impressionné par l'utilisation que nous avons fait de l'objet. C'est Leika qui poursuit.

« Silkinor est en effet venu me trouver. Quand il m'a raconté votre histoire, je ne l'ai d'abord pas cru. Mais il a insisté. Il sait se montrer particulièrement convaincant... J'en ai alors référé au Conseil qui assiste le Roi Broyan. Tout le monde a immédiatement compris ton plan, Entarios, et tout le monde y a reconnu ton génie. Une part majeure des célébrations du Jour Unique a été consacrée à votre soutien. Même Broyan y a participé personnellement. »

Malgré la diversion intelligemment amenée par Minaryth, le sujet des Telmori revient sur la table. Kallyr rappelle que les tribus de nord de Sartar se sont bâties contre les Telmori, et que

leur alliance est cimentée par du sang de loup. Les convaincre de changer leur attitude vis-à-vis des Telmori sera presque impossible. Seul Sartar le Conciliateur y était arrivé. Mais avec la disparition de la Maison de Sartar, les haines ancestrales ont ressurgies, attisées par les Lunars.

« Depuis l'anéantissement de la tribu Maboder, il semble qu'un point de non-retour ait été atteint dans la haine contre les Telmori. Tout avait commencé l'Année du Désastre, en 1602. Quand l'Empire envahit Sartar, le roi des Maboder retira son armée de la défense du pays. Il fut bien récompensé par l'occupant par la suite, qui lui octroya des taxes favorables. Encouragé par l'Empire, les Maboder se mirent à exiger un tribut à ses voisins, « l'Impot du Loup », car leur situation géographique les positionnait comme une « barrière » vis-à-vis des Telmori. En 1606, le roi Maboder démarra la colonisation de la vallée de Torkan. Cela revenait à déclarer la guerre aux Telmori, car ces terres leurs avaient été attribuées par Sartar, et faisaient partie du pacte qui avait scellé la paix. De nombreux clans, notamment Cinsina, se joignirent aux Maboder. Mais cela ne suffisait toujours pas aux ambitions de Kathelranda le roi Maboder. Il voulait chasser complètement les Telmori. Il lança une expédition sur les Crêtes du Loup, qui garde encore aujourd'hui le nom de Massacre de la Lune Noire. De nombreux Telmori, et notamment des anciens, des femmes et des enfants, furent massacrés. Mais la plupart des guerriers Telmori étaient alors absent. Leur vengeance allait être terrible. Les tambours de la guerre résonnèrent dans toutes les Crêtes du Loup, et les Telmori rejoignirent Kostajor Champion-Loup leur nouveau chef de guerre, celui-là même qui avait sauvé tant de princes de Sartar. Pendant l'hiver 1606, ils fondirent sur les villages Maboders et massacrèrent leurs habitants.

-Tu ne dois pas omettre notre participation, Kallyr. Ils doivent savoir » intervient Dunorl dans un murmure. Kallyr, après avoir longuement fixé les yeux de Dunorl, poursuit.

« C'est vrai... Nous avons aidé Kostajor. Ce sont les nôtres qui ont ouvert les portes de Stonegate et ainsi permis le massacre de l'ensemble des leaders Maboder...

Vous connaissez sans doute la suite. Jomes Wulf, un officier Lunar, mena une contre-attaque victorieuse contre les Telmori. Kostajor dut faire retraite et accepter la paix après que son compagnon-loup ait été tué par Jomes en personne. Ce qui est notable, c'est que de nombreux Sartarites rejoignirent Jomes pour tuer des Telmori. Ivartha l'Ecorcheuse, encore aujourd'hui reine des Cinsina, en fit partie, et est depuis une fidèle alliée de Jomes.

-Et une de tes grandes rivales, Kallyr, depuis que la défection de ses hommes ait contribué à l'échec de notre rébellion de 1613...

- Oui, j'ai échoué à les rallier. Leur haine des Telmori était plus forte que celle des Lunars... » Kallyr remarque alors la façon dont Silkinister la dévisage.

« Mais peut-être as-tu une solution, Silkinister Tueur-d'Ikadz ? » lance-t-elle.

Silkinister s'apprête à répondre, mais finalement se tait...

Dunorl enchaîne en nous demandant de raconter notre retour au clan. Il s'inquiète également de la réaction de Kangharl. Nous poursuivons donc notre récit.

L'accueil de notre clan est triomphal. La ferveur redouble quand nous remettons solennellement à Gordangar, notre chef, le Bâton du Pivert chargé d'une puissante magie contre les Mauvais Feux. Une fête est organisée en l'honneur des Porteurs de Lumières, qui sont descendu en Enfer et en sont revenus. Grâce à nous, l'Hiver est vaincu et le Printemps peut revenir. Nous sommes désormais une source d'attraction pour tout le clan. Certains de nous sont changés : Les mains de Kulmakt sont devenues rouges comme celles d'Hofstaring lui-même. Il sera désormais nommé « Kulmakt Mains-Rouges ». Leikarella, elle, est peut-être morte dans la Rivière des Epées, et a été soignée avec l'Eau Noire de Styx. Elle en est ressortie changée. Sa peau est devenue grise, ses cheveux noirs, ses yeux entièrement noirs,

sans iris ou pupilles. Elle a été touchée par les Ténèbres. Mais Vinga ne semble pas l'avoir reniée pour autant.

Le festin au village est grandiose et tout le clan se réjouit et nous honore, mais Silkinister ne participe pas à ces réjouissances. Il attend. Il attend le signe que lui enverra Harsaltar et qui désignera le traître qui a fait mourir sa famille.

Nous apprenons également que la ferme fortifiée d'Asborn a été brûlée les lunars.

Dès le lendemain, Derdurev nous presse de rejoindre Pierreverte, où l'attend Ernalda. Nous nous réjouissons tous de ce qui l'attend. Même Silkinister ne peut réprimer un sourire en constatant sa fébrilité.

Mais il faut rester vigilant, d'autant que le groupe qui se met en route inclut notre Chef, notre Grand-Mère, notre Gardien des Lois et leur escorte. Il y a environ quinze lieues jusqu'à Pierreverte. Nous choisissons de cheminer discrètement. Mais ça ne suffit pas.

Alors que nous traversons la Rivière du Cygne, une grande troupe montée avance vers nous au galop. Les cavaliers sont en armures de bronze et portent au vent la bannière du Chêne Noir. C'est la garde rapprochée du Roi des Colymars. Kangharl est accompagné par son cousin Darsten Chêne-Noir et par ses meilleurs Huscarls. Ils sont au moins cinq fois plus nombreux que nous. On peut apercevoir Sans-nom la Humakti parmi eux. Silkinister la salue, et elle lui répond formellement.

Kangharl porte ses plus beaux atours. Il porte plusieurs Insignes Royaux, comme le Haubert de Mail forgé par les Mostali, ou le Torc Doré de Commandement. En tous points, il ressemble à un roi Orlanthi de légende. Il nous dit :

« Je vous salue, Héros. Les histoires de vos haut-faits ont résonné dans mon hall, et je trouverais dommage de ne pas vous y compter plus souvent. N'allez pas à Pierreverte. Les Colymars ont besoin de Héros tels que vous. Prenez ma bannière et menez mes hommes, d'autres grands hommes, à la guerre comme à la paix. Vous serez mes chefs Thanés, mes bras droits. Faites-moi allégeance, et vous verrez comment je sais récompenser la loyauté parla générosité et l'amitié. »

Il s'avance alors vers Derdurev et Leikarella et leur tend la main.

« Mes amis, avec nous à sa tête, la tribu sera demain plus forte que jamais. La plus forte des tribus de Sartar. Leikarella, tu avais répondu avec enthousiasme à ma proposition. Derdurev, rejoins-moi. »

Derdurev n'hésite pas une seconde.

« Je suis attendu par Ernalda à Pierreverte. Je dois finir la Quête qu'elle m'a demandée. Je ne peux la faire attendre plus longtemps... »

Kangharl réagit comme si il était frappé violemment et tombe son masque :

« Quoi, comment peux-tu refuser ? Tu n'auras jamais une autre chance ! Je vois comment vous autres les Piverts vous opposez à mon autorité, et cherchez ma perte. Mais c'est fini maintenant. La prochaine fois que nous nous reverrons, nous serons ennemis. Vous commettez une grave erreur de continuer à croire en Orlanth. C'est un faible et son règne touche à sa fin.

Et toi, Leikarella ? Si tu dois suivre ton roi, c'est maintenant.

-C'est mon frère que je suivrais aujourd'hui.

-Tu vas le regretter. Tu vas comprendre ce qu'il en coûte de se moquer ainsi de moi !! »

Rouge de fureur, il fait tourner sa monture et part au grand galop vers Runegate, suivi de sa troupe. Certains nous lancent des regards noirs, mais d'autres nous envoient clairement des signes d'amitié... Silkinister ne peut se retenir d'interpeller Darsten et de se passer le fil de son doigt sur la gorge. Mais ce dernier l'ignore.

L'arrivée au Temple de Pierreverte est là encore triomphale, et nous sommes accueillis en Héros. Ernalsulva est magnifique, en Orane Collier-d'Or et Entarios est Grand-Mère Asrelia. Derdurev embrasse fougueusement Ernalsulva, puis plus chastement Entarios, comme promis à Hofstaring. Puis il entraîne sa fiancée pour célébrer leurs retrouvailles – et l'aura des Dieux les entourent, visible par tous. Ernalda et Orlanth se sont retrouvés.

Un festin nous est proposé, où chacun de nous peut s'enivrer des boissons, des mets, des danses mais aussi des charmes d'Ernalda. Silkinister, lui, ne ressent malheureusement que tristesse et indifférence, et toutes et tous s'écartent de la Mort.

Pendant ce temps, les détails du mariage sont négociés entre Entarios et Gordangar, aidé de Moraneth Au-Regard-Blanc, Enika Maîtresse-des-Histoires, et Orlgard Œil-Vif. Derdurev sera le Sous-Mari Annuel d'Ernalsulva. Derdurev sera également nommé Thane de Pierreverte et Manifestation d'Orlanth. Le Temple lui fournira le matériel s'il souhaite ou doit devenir dévot d'Orlanth. Le principe de célébrer le mariage le Jour des Fleurs, un an après leur rencontre est accepté, mais la cérémonie aura lieu à Pierreverte plutôt qu'à Clairvin, où l'hostilité de Blackmoor pourrait gâcher le rituel. Et les invitations partent.

Le mariage est célébré le Jour des Fleurs suivant (jourw semaineL saisonw 1619ST). La célébration est grandiose et les Dieux sont parmi nous, nimbés de la Bonne Lumière. Parmi les invités ayant accepté notre invitation, on trouve de nombreux représentants de notre clan, les carls et cottars de Pierreverte, invités à l'initiative de Silkinister, une délégation du clan Taraling, des cousins d'Entarios de la tribu Malani, quelques Culbrea, Lonin le Barbu et quelques Chiens-gris, mais aussi Asborn, Rakelvanth, Arold et Piku. Mais ce sont assurément les Anmangarn qui font le plus sensation lorsqu'ils présentent la Lance Noire des Colymar aux mariés.

« La Lance Noire est ainsi sortie de la forêt pour vous » note Leika, fixant Derdurev et Ernalsulva d'un regard triste. Puis, elle prend le relai de la discussion, qui se fait alors moins politique. Nous nous remémorons ensemble les bons moments d'avant son exil. Même si elle souhaite clairement chasser l'usurpateur Blackmoor, un doute pointe sur sa réelle volonté de reprendre le trône Colymar. De même, comme Asborn, elle semble avoir du mal à se positionner à un niveau où il faut décider de choix politiques qui vont impacter toute la région... Le contraste avec Kallyr est saisissant quand cette dernière nous balance :

« Je suis de retour en Sartar pour coordonner des actes de guérilla et de commando. Les forces ennemies vont se déployer au sud. Il faut frapper fort. Mais il faut aussi préparer le futur. Qui est avec nous ? Qui est contre nous ? J'ai besoin de vous pour cela. Avez-vous des suggestions ? »

Enfin, au détour de la conversation, Minaryth le Pourpre déclare soudain : "Le problème des Telmori, c'est la malédiction qui les oblige à se transformer chaque Jour Sauvage et les a rendu Chaotique... Cela les éloigne des Orlanthi, mais aussi de leur humanité. Cela crée une barrière.

-Grand Sage" répond Silkinister, "nous savons tous qu'ils ont rejoint les hordes de Gbaji, le serviteur de Lokamaydon, et se sont vendus au chaos. Comment pourrions-nous les aider à se purifier ? Et le voudraient-ils, d'ailleurs ?"

Ukka Mange-Fer, soudain intéressé par la teneur de la conversation, vient se placer devant le Humakti.

"Ils le veulent, Porteur de Mort, ils le veulent. Nous avons été trompé. Nous avons fait les mauvais choix. Comme d'autres... Plusieurs des nôtres ont cherché comment lever cette malédiction révélée par le Guerrier Rieur. Mais aucun n'a réussi à ma connaissance.

-La malédiction date effectivement du Premier Age » précise Minaryth. « A l'époque, la majorité des tribus Telmori se situaient au nord de Ralios. La plupart d'entre-elles se sont

alors alliées à l'Empire de celui qui se faisait alors appeler Nysalor, dont Lokomoko, maudit soit son nom, fut un des Père. Nysalor, pour les récompenser de leur loyauté, offrit aux Telmori le pouvoir de se transformer en loup chaque Jour Sauvage, sans avoir recours à leur magie ancestrale. Mais le vrai visage de Nysalor fut révélé par Arkat : Le visage de Gbaji le Trompeur. Les alliés Telmori de Gbaji furent alors défaits et dispersés par les armées d'Arkat pendant la grande guerre qui suivit. Talor le Rieur, un héros meldek, les maudit et révéla alors la supercherie de Nysalor : La Marque du Chaos existait au coeur du "cadeau" de Nysalor.

-Nous avons fait les mauvais choix, effectivement, vieux sage", grogne Ukka. "Nous avons été trompés. Cette Marque est une malédiction.

-Comment pourrions-nous les aider à se purifier du Chaos. C'est la vraie question, mon jeune ami." murmure Minaryth. "Je ne sais pas. Pas encore. Mais je sens que je vais avoir besoin d'aide pour trouver la réponse...

-Si les Descendants choisissent de se lancer sur cette voie, je ferais tout mon possible pour y contribuer. Humakt a fait de moi un Frère des Loups. Les réponses se trouvent peut-être en Ralios, alors » propose Silkinister.

« Ou en Dorastor...

-Arkat était prétendu fils d'Humakt, et portait son Epée. Puis il fut dévoré par les démons de Zorakzoran, maudit soit son nom. L'un de ces démons prit alors son apparence. Certains disent que Gbaji était Arkat. Il faut se méfier de ce personnage » poursuit Silkinister.

« S'il s'agit de quêter pour contrecarrer les infamies de Nysalor, je suis votre homme !", s'exclame Rakelvanth.

« Mais Nysalor a été détruit. Que reste-t-il de lui ? On raconte que les Etoiles Jumelles sont ses enfants... Certains Lunars leur font des sacrifices » remarque Kallyr, dont l'étoile sur le front se met à pulser légèrement, à la stupéfaction générale. C'est Leika qui répond.

« Oui, les Etoiles Jumelles sont les deux étoiles qui traversent le ciel pendant trois jours avant de disparaître trois jours. Quand la Shepelkirt est pleine, une des Jumelles est rouge, puis elle pâlit lentement jusqu'à une couleur jaune-blanche au fur et à mesure que la Lune disparaît, puis redevient rouge quand la Shepelkirt redevient pleine. L'autre Jumelle suit les mêmes variations, mais décalée, étant jaune-blanche quand la Lune est pleine.

-Tu as raison » confirme Kallyr, une esquisse de sourire au bord des lèvres.

« Les Etoiles Jumelles ! Mais bien-sûr ! Il me semble qu'elles sont apparues dans le ciel lors de la Halte du Soleil, à la naissance de Nysalor. Kallyr, une fois de plus, je suis impressionné par tes connaissances stellaires » lance le vieux sage

« Et alors ?? » S'exclame soudain Silkinister, étonnement agité. « Devons-nous aller aux étoiles, dans le monde d'un Dieu Chaotique, pour apprendre comment purifier ses victimes ?? » Puis, après quelques secondes de réflexion: « Cela te semble-t-il raisonnable, Sage Mynaryth ? Nous ne savons même pas quoi chercher, ni quelle question poser. Et seuls Humakt et Uleria ont pu résister aux manigances d'Osentalka.

-Ma parole mais tu es bien érudit, Silkinister Tueur d'Ikadz. Que sais-tu sur cette histoire ?

-Hm. J'ai trop parlé. Certaines choses ne doivent être dites que devant les Initiés de l'Epée. Avant de continuer, je dois demander à Humakt et à Harsaltar si je puis continuer. Mais je peux vous dire qu'Avareen, la prêtresse d'Uleria à Apple Lane, connaît ce mythe. »

Silkinister se referme sur lui-même, puis se lève et sort. Il s'assied en tailleur dehors, sous la pluie, sort Feyrda et la plante en terre devant lui. Il se concentre, ferme les yeux et entame sa mélodie de méditation. Son esprit s'ouvre...

Quand Silkinister revient, il nous raconte l'histoire suivante l'air habité :

« Après être revenu d'En Bas pour la première fois, quand je marchais sur les routes, après avoir rejeté par les temples Humakti, j'ai été guidé par le Corbeau de Fer vers la Colline à l'Epée, là où je suis devenu Humakti. Le corbeau coassait de sa voix métallique. Je sentais

qu'il parlait mais ne le comprenais pas. Puis j'ai rencontré le Prêtre aux Plumes Noires, ainsi nommé à cause de sa cape faite de corbeaux. Il parlait souvent de Humakt et du Chemin de l'Honneur. Je ne comprenais pas tout ce qu'il disait... Il ne donnait pas d'explications. Puis je vous ai rejoint et ai combattu, et approfondi ma connaissance d'Humakt, en particulier grâce à l'esprit d'Harsaltar. Mais beaucoup de choses étaient encore confuses.

Puis j'ai regardé dans l'abîme. En bas.

Quand nous avons poussé le Démon-tigre dans le Néant. Je suis resté sur le pont, et j'ai plongé mon regard dans le sien, alors qu'il se dissolvait. Et plusieurs choses sont devenues claires. La Rune de la Vérité m'a révélé ce qu'est Gbaji. Je n'ai pas compris, à ce moment-là, pourquoi des images de Gbaji se bouscullaient dans mon esprit. Nous devons encore libérer Hofstaring, il fallait protéger les Descendants, je devais tuer Ikadz. J'ai repoussé ces images au fond de mon esprit. Mais maintenant que Mynaryth nous dit que Gbaji a perverti les Telmori il y a bien longtemps, je comprends mes Visions. Oui, par une déchirure dans le Cosmos, j'ai vu un visage de Gbaji. Un de ses nombreux visages. Celui de Temertain. Temertain incarne Gbaji. Ce n'est peut-être même pas un humain. Mais il est mortel, et il mourra. De ma propre main. » Un silence de mort parcourt notre assemblée. Mais Silkinister poursuit.

« Il y a autre chose. Gbaji a maudit les Telmori. Les Telmori gardent Gbaji. Ils ne voient pas ce qu'il est. Ils lui sont loyaux, mais leur loyauté repose sur une erreur, un mensonge. Ils croient mais se trompent. Tuer Temertain les libérera de cette loyauté absurde. »

Et Silkinister conclut ainsi, sous le regard de Kallyr :

« Silkinister, Frère des Loups, suivra Durdurev et Leikarella partout où ils iront. Et il semble que notre chemin nous ramènera vers le nord. Et cela pourra nous permettre d'en finir d'une manière ou d'une autre avec Jomes Wulf et ses peltastes. HUMAKT TRANCHERA. »

Un long silence s'en suit, brisé par Ukka Mange-Fer.

« Laissez-moi vous raconter la vraie histoire. Le Porteur-de-Mort, et même le vieux sage ne peuvent pas tout savoir.

Au premier temps, le peuple de Telmor était un Peuple Animal comme les autres. Tous les Telmori adultes pouvaient prendre les traits physiques du Loup, et certains héros pouvaient même se transformer complètement en leur Animal Totem en invoquant leurs esprits ancestraux.

Ils avaient migré pour s'installer au nord de Ralios et au sud-est de Fronela, où chaque meute vivait sur un territoire de chasse assez vaste. Déjà à l'époque les meutes de Telmori célibataires, sans territoire de chasse attribué, devaient chasser chez les autres, ce qui créait des conflits entre les meutes. Mais ces conflits se résolvait par les combats. Et les célibataires les plus forts étaient alors intégrés dans les meutes.

Quand l'Empire Flamboyant de Nysalor fut créé, de nombreuses meutes de Telmori le rejoignirent. En récompense de leur loyauté, Nysalor leur fit don d'une grande bénédiction magique. Au lieu d'être obligés, pour retrouver leur forme animale, d'utiliser la magie de leurs esprits ancestraux, Nysalor permit à tout Telmori adulte de prendre la forme du Loup une fois par semaine, le jour sauvage, sans aide magique.

Nysalor ne leur demanda pas leur avis. Il le fit, puis prétextait qu'ainsi ils pouvaient naturellement se rapprocher de Telmor, à chaque jour sauvage.

Certains esprits ancestraux Telmori furent offensés que l'on change ainsi l'Ordre Naturel. Ils se rebellèrent et parcoururent les meutes pour les pousser à refuser le don. Beaucoup disparurent mystérieusement à cette époque. C'était mes Frères. Je ne les ai jamais revus.

La majorité des meutes accepta le don, qui les rendait plus forts. Même Telmor sembla accepter ce cadeau qui rendait à son peuple une gloire perdue.

Et le fait est que grâce au don, l'Empire avait désormais une force de frappe de premier ordre. Car les jours sauvages, tous les Telmori, à deux ou quatre pattes, se transformaient en Loups surpuissants, et quasiment indestructibles.

Mais en 470, Nysalor fut défait par Arkat. Gbaji n'était plus. Et ses alliés Telmori se retrouvèrent pourchassés partout où ils allaient. Quand ils furent confrontés à Talor le Rieur, ce dernier révéla ce que beaucoup avaient déjà pressenti. La marque du Chaos était au cœur de la bénédiction de Nysalor. Une marque indélébile, que certains des nôtres nommèrent Rage. Rage était un puissant esprit Chaotique qui avait pris possession des Telmori de Nysalor à leur insu. Un esprit qui se libérait dans le corps des Telmori chaque jour sauvage, qui prenait le dessus, et qui y déversait toute son agressivité, sa soif de destruction. Imprégnés par Rage, les Telmori n'étaient plus ni des Hommes-Loup, ni des Loups, mais des créatures hybrides marquées par le Chaos. Désormais, femmes ou louves mettaient au monde des portées mixtes, de bébés à deux ou quatre pattes rendant toute union hors Telmori impossible. Cette marque du Chaos et cette soif de destruction à chaque jour sauvage rendit toute cohabitation entre les Telmori et les autres cultures quasi impossible pendant des siècles, car les ravages des meutes de Telmori célibataires demeuraient, toujours de plus en plus violents. Pourtant il fut un homme qui accepta les Telmori au sein de ce qui allait devenir son royaume. Un homme qui ne s'arrêta pas à la marque du Chaos. Cet homme se nommait Sartar. Il défendit la meute d'Ostling Quatre Loups quand celle-ci fut attaquée par les Monteurs de Sanglier, au pied des Monts de l'Hydre. Le corps d'Ostling était sans défense, car ce dernier était dans le monde des Esprits, en Quête de Ukka Mange-fer, un puissant esprit Telmori dont il voulait faire le Wyter de sa meute. Quand Ostling revint avec Ukka, les frères-loups racontèrent ce qui s'était passé. De la viande fraîche et du sang furent échangés, et ce soir-là naquit une fidèle amitié.

En 1480, alors que les Telmori de la Passe du Dragon préparaient une guerre contre les Cinsina, les Culbrea, les Maboder, les Malani, et les Torkani pour venger leur chef de guerre Orstajor Patte-Noire, Sartar leur en proposa un autre, en échange de la paix. Ostling, qui avait quatre frères-loups s'imposa au sein des meutes. Il passa tous les tests et gagna le respect de tous les Telmori. Ces derniers acceptèrent alors la paix et Sartar leur alloua un territoire de chasse où aucun clan Orlanthi ne viendrait s'implanter.

Cette situation allait durer jusqu'à la chute du royaume de Sartar. Kallyr vous a rappelé ce qui se passa ensuite. Le territoire Telmori fut délibérément colonisé par des Cinsina et des Maboder, brisant ainsi la paix de Sartar. La haine était plus forte, l'avidité aussi.

En fait, Sartar est la dernière personne avec qui j'ai pu discuter de la malédiction des Telmori. Il voulait sincèrement faire quelque chose, et il fit le serment de briser la malédiction, mais n'en a jamais trouvé le moyen. Comment chasser, détruire Rage, qui fait désormais partie de tous les Telmori de la Passe du Dragon et d'ailleurs ?

Je ne sais pas si la solution passera par la mort de Temertain, Silkinister... En fait, je pense que celui qui pourra nous le dire est Telmor lui-même.

-Il faut que nous allions voir les Telmori » conclut alors Derdurev.

« Il faut que vous preniez contact avec Fourrure Rouge. Il vous guidera auprès du shaman Queue Rayée » poursuit Kallyr. « Je ne sais pas comment le trouver, mais ils ont dû rester en contact avec Goram... Eux restent fidèles à Sartar.

-Alors on va aller tuer Temertain ? » demande Korlanth.

« Temertain est la plus grande honte des Heortling et des Sartarites. Il n'est pas digne ! Mais il est trop tôt pour le tuer » répond Kallyr. « Fazzur a rassemblé dix mille hommes près du Temple de Wilm et de la Cité des Canard. Il prépare une offensive au sud, au Pays d'Heort. Il faut frapper fort. Mais il faut aussi préparer le futur. Qui est avec nous ? Qui est contre nous ? Vous devez faire le point sur ce sujet dans les tribus que vous rencontrerez si vous vous rapprochez des territoires Telmori. De plus, nous préparons une action pour le prochain Quatre-vingt-huitième Jour, le Jour du Fondateur. Vous serez des nôtres. Nous devons avoir le moyen de vous contacter. Nous aurons également besoin de toi, Ukka Mange-Fer.

Partout en Sartar, nos partisans se tiennent prêts. Montrez leur ceci en gage de la confiance que j'ai en vous. »

Kallyr donne alors à Leikarella une boucle d'oreille en argent, gravée de la rune de Sartar.

« Cela vous ouvrira quelques portes. Mais faites attention, de nombreux traîtres chercheront aussi à vous tromper...

-Soyez prudents, mais pas paranoïaques. Car la peur est à la base de toutes nos erreurs. Comptez sur votre cœur et votre Souffle pour reconnaître la vérité...» ajoute Minaryth.

« Vous pourrez avoir confiance en peu de monde dans les territoires de la Confédération de Jonville » conclut Kallyr. « Mais voici trois noms desquels je réponds : Vanharl Front d'Orage, Orstalor Seigneur de la Lance, et Kallai Braies poilues. Leur haine des Lunars ne fait aucun doute, et ils ont toujours été loyaux envers Sartar ».

Nos visiteurs se lèvent alors, nous nous saluons à nouveau et, d'un coup, ils sont partis dans la nuit.

« Dunorl et Kallyr veulent profiter de l'absence de la majorité des troupes Lunars au pays d'Héort pour Rallumer la Flamme de Sartar » dit Silkinister en les regardant s'éloigner. Derdurev et Leikarella ne disent pas un mot.

Le lendemain, une quinzaine de jeunes Sartarites viennent nous trouver. Ils veulent nous rejoindre et former notre Troupe Heroïque. Attirés par nos exploits aux Enfers, ils viennent de cinq clans différents, et même, pour certains, de la tribu Culbrea,. Le plus jeune n'a que quatorze ans, et vient d'être initié. Parmi les Orlmarthi, il y a Helgan, le petit-fils de Villandring, le leader de la faction traditionaliste du clan, et Magan, le petit-fils de Kulvenos le Jaune. Parmi les Anmangarn, il y a Mastakor, le petit-fils de Vestorfin prend-Tribu, le chef du clan. Parmi les Culbrea, il y a Yaransor, envoyé par les Eclairs Bondissants, l'ancienne Troupe Héroïque d'Hofstaring. Il nous révèle que nous sommes marqués par un nouveau tatouage, formé d'une rune du Mouvement et de l'Illusion entrelacées, qui pourrait nous donner accès à une puissante magie de Mouvement.

Derdurev et Silkinister les jaugent, et leur proposent de les prendre avec nous à condition qu'ils acceptent Guippakka comme leur Wyter. L'effet symbolique est important. Tous n'acceptent pas. Magan et Janari, deux initiés de Yinkin, Intagarn, initiée de Redalda, et Yaransor pour qui la méfiance envers les loups fait partie des valeurs les plus intimes, refusent. Ce dernier argumente que si il doit quitter notre Troupe, nous ne pourrions avoir accès à toute la magie des Eclairs Bondissants. Cet argument finit par décider Derdurev à temporiser. Tous peuvent rejoindre la Troupe Héroïque et seul ceux qui le veulent, pourront prendre Guippakka comme Wyter. Pour le moment...

Avec Argard le Brûlé, Berlen Nez-Plat, et Sarosar Deux-Lames, les trois Humakti des Six Pierres qui décident de poursuivre avec nous, notre Troupe compte désormais une petite vingtaine de membres.

Les Orlmarthi Jarosaros et Skovara nous informent ensuite des derniers événements survenus récemment à Vieil Homme. Erianda la Rouge est venue le Jour de l'Honneur avec une troupe de plus de cents hommes, des Flammargents et des Chêne-Noirs. Ils ont débarqué au beau milieu des rituels. Certains avaient des Cimeterres Brillants dont les lames brûlaient d'un feu argenté. La sorcière rouge a dit quelque chose qui ressemblait à ça :

« Barbares, vous finirez vos rituels minables et pathétiques après m'avoir écoutée. Mon Maître veut la tête de Derdurev le Rebelle et Silkinister le Tueur et de leur petite bande de fauteurs de troubles. Il veut aussi l'Œil qu'ils possèdent. Vous allez nous aider à les trouver. Si j'apprends qu'une seule personne de ce village, une seule, les aide, ou les protège, croyez-moi vous allez le regretter. Je ne parle même pas de ce que vous allez devoir payer à Overovash...»

Pendant que des archers mettaient la population en joue, les autres soldats se déployaient en force et cherchaient avec grand fracas dans tout le village. Le banquet fut saccagé, mais ils ne trouvèrent personne.

« Pour nous prouver votre bonne foi, vous allez héberger mes hommes dans une de vos baraques. On vous a à l'œil, les Piverts » poursuivit Erianda avant que sa troupe ne se retire. Restèrent une vingtaine d'hommes qui s'installèrent et se promènent désormais comme chez eux dans le village.

Suite à l'ultimatum lancé par Erianda, la Faction Traditionnaliste, mené par Harvalda, prône que nous soyons mis à l'écart. Elle s'appuie sur la valeur de Prudence du clan et assure avoir le soutien des Ancêtres. Elle a également obtenu le soutien, inattendu, des Tueurs de Chiens, dont Ovarrien s'est fait le porte-parole. Harvalda dénonce le laxisme du Conseil à notre égard, nous qui « menaçons chaque jour un peu plus le clan avec nos actions inconsidérées qui vont à l'encontre de sa sécurité ». Elle demande que nous soyons déclarés hors-la-loi. Gordangar va devoir se justifier. Harvalda proclame maintenant ouvertement que la confiance au Conseil soit débattue lors du prochain plaid. Elle ne cache pas sa volonté de prendre la place d'Ernalda à Morganeth...

Enfin, Kangharl a convoqué un Plaid Tribal pour la fin de la Saison de la Mer. Il accuse des membres du clan Orlmarth de trahison envers la Tribu Colymar, en s'étant allié avec les Telmori et les Culbrea contre les intérêts de la Tribu. Il parle de nous. Lui aussi souhaite clairement nous déclarer Hors-la-Loi.

Soudain, un corbeau vient se poser à côté de Silkinister. D'un croassement, il l'invite à le suivre. Sous la pression de Silkinister, qui voit en lui un envoyé d'Harsaltar, tout le groupe se met à suivre le corbeau...quand Kallestra, une Enhyli de notre Troupe Héroïque, nous informe qu'un grand nombre de Lunars approchent. Silkinister ignore l'information et en le suivant nous nous jetons dans la nasse. Rapidement, nous nous rendons compte que nous sommes encerclés par plus d'une centaine d'hommes. Des lanciers, des archers. Nous reconnaissons les Flammargents, l'unité Lunar qui a aidé Kangharl Blackmoor à prendre le pouvoir...

Il nous faut rapidement prendre des décisions. D'abord, Korlanth confie l'Œil à Rakelvanth qui s'envole vers le nord. Bien que blessé sévèrement, il réussit à passer de justesse les volées de flèches magiques qui fusionnent en immenses lames en croissants de Lune. De façon simultanée, nous nous ruons plein sud dans le point faible du dispositif des Flammargents, repéré par Silkinister. La Force et la Course du Loup nous permettent de forcer le passage.

Les Flammargents nous poursuivent. Mais nous conservons notre avance, et décidons d'opérer un repli stratégique vers le Tula des Anmangarn, guidés par les membres de notre Troupe issus de ce clan.

C'est à ce moment que Silkinister se lance dans une manœuvre très audacieuse. Parmi les Flammargents, il a reconnu Erianda la sorcière, contre qui il avait dû écarter le combat au plus profond des Enfers Lunars. Il veut finir ce qui n'a pas été achevé. Aidé par Olav, un pisteur Anmangarn de notre Troupe, il quitte notre groupe et se fond dans la nature.

Nous pénétrons dans les Bois Colymar le jour du Feu de la semaine de la Fertilité. Ces bois, que les Anmangarn revendiquent comme leur Tula, sont réputés pour être particulièrement dangereux. Nous faisons confiance à nos guides, suivons les sentiers sûrs, et arrivons sains et saufs au camp des Anmangarns, le Clan de la Lance Noire. C'est un clan guerrier, vivant des armes et de la chasse, mais également connu pour élever des célèbres taureaux noirs, qui appartiennent aux Dieux. Nous en apercevons quelques-uns, paissant paisiblement au milieu des tentes.

Il y a ici environ deux cent hommes et femmes, tous des guerriers, qui nous observent avec méfiance traverser le camp, dans une atmosphère pesante. Nous apercevons de nombreux

blessés, dont les tatouages inconnus semblent nous dire qu'ils viennent d'autres tribus. Mastakor nous conduit directement auprès de son grand-père, Vestorfin prend-Tribut, qui attend les bras croisés, entouré par ses thanes. Le vieux chef du clan, malgré sa tignasse blanche et ses rides, semblent encore bien vivace. Nous devinons dans ses yeux pétillants la ruse légendaire qui le caractérise, mais il ne porte pas ses célèbres armes : la Lance-Rouge et l'épée de bronze Grande Furie.

« Déjà de retour ! » lance-t-il à Mastakor, sous les rires de ses thanes. Mais le garçon de seize ans ne se démonte pas.

« Grand-père, les Rouges se sont déployés, et nous nous sommes retrouvés encerclés en sous nombre. Après avoir percé leurs lignes, et nous avons dû nous replier dans le Bois. J'invoque votre hospitalité. Nous repartirons dès que possible. »

Vestorfin reste silencieux et grave.

« Mon hospitalité ?... Tu me parles comme si tu étais un étranger. Mais évidemment que vous êtes les bienvenus. Pète un coup, gamin, ça ira mieux. Présente-moi plutôt tes amis, j'ai hâte d'écouter l'histoire qu'ils ont à raconter. »

Un grand sourire de Vestorfin nous met immédiatement à l'aise. Lui et ses thanes nous accueillent chaleureusement. L'hospitalité du sel nous est offerte, et c'est autour d'un copieux festin que nous contons le récit de notre Quête aux Enfers.

« Alors c'est vrai que le sang du Fondateur coule dans vos veines ? » lance soudain Vestorfin à l'adresse de Derdurev et Leikarella. Ils ne démentent pas.

Le lendemain, après avoir dégrisé, nous apprenons que la plupart des combattants reviennent du territoire Dundealos. Là-bas, ils ont combattu à leur côté et se sont fait massacrer. Le clan a perdu presque cinquante de ses meilleurs hommes, et une odeur de défaite flotte dans l'air. Quelques Dundealos sont réfugiés ici, mais le reste de la tribu a été soit massacré, soit réduit en esclavage et envoyé construire le nouveau temple de la Shepelkirt. Parmi eux, nous retrouvons Valarana Bouclier Bleu, l'androgynisme Helerite qui avait participé aux rituels de Notre Quête. Elle a retrouvé son bouclier, grâce au jeune Arold, et nous propose son aide pour venger Vonlath Petit Orage, le chef de clan Dundealos dont elle était la protectrice jusqu'à ce qu'il meure à Jaldonkill.

Dans la soirée, Olav revient. Il est seul. Silkinister est prisonnier des lunars, probablement mort. La nuit précédente, ils ont réussi à se glisser dans la forêt à proximité du camp d'Erianda la sorcière. Là, Silkinister a attiré la sorcière, probablement avec « une sorte d'aura de Mort », nous dit le chasseur. Elle est sortie de sa tente, totalement nue, baignée par les rayons de la Lune Rouge. Alors, il s'est passée quelque chose, un bruit sec, et elle a disparu dans l'Ombre, et réapparu à côté de Silkinister, qui semblait l'attendre. Le combat, une véritable danse de Mort, s'est alors engagé. Les deux adversaires semblaient de puissance égale, et aucun ne prenait le dessus. Puis des élémentaires de Lune sont apparus, dans une puissante lumière écarlate, et Silkinister a vacillé. Acculé, il a tenté le tout pour le tout mais a succombé sous les attaques des soldats lunars arrivés en renfort.

Le soir suivant, Godangar et Kulvenos le Jaune, que les Ormathi de notre Troupe Héroïque ont été chercher, arrivent dans le camp des Anmangarn. Rakelvanth est avec eux, portant encore les blessures faites par les flèches des Flammargents. Nous en venons rapidement au sujet du danger que nous représentons désormais pour le Clan. Godangar est soulagé quand nous lui proposons de nous-même qu'il nous déclare Hors-la-loi. Il nous est reconnaissant de lui donner un peu d'air avec Kangharl et la faction Traditionnaliste du clan.

Nous interrogeons également notre shaman Kulvenos à propos de Telmor, mais cela semble plutôt l'offenser. Kolat a été, est, et reste un ennemi de Telmor. Pour le shaman, il faut, pour sauver Orlanth, lutter contre les Grandes ténèbres et contre les saccages du Taureau-

Tempête... Comme d'habitude, nous ne comprenons rien à son charabia. Il accepte néanmoins d'interroger les Esprits et jette ses Bâtons, qui disent : « Sartar », « Chalanna Arroy », « Esprit », « Aube ». Il nous conseille d'aller voir Erynn Mercy à Jonville, avant de nous quitter précipitamment.

Le jour de l'Eau qui suit, Korlanth nous rassemble et nous annonce qu'il peut essayer de délivrer Silkinister. Nous sommes tous stupéfaits, mais il semble sûr de lui. Il a juste besoin qu'Olav le guide jusqu'à l'endroit où Silkinister s'est fait capturer.

Et à la fin de la nuit qui suit, nous voyons revenir Korlanth et Olav, portant Silkinister sur son dos. Les Anmangarn sont aussi impressionnés que nous. Cette fois encore, Olav raconte, comment ils ont trouvé le camp, et Silkinister enchaîné et inconscient, le corps recouvert de runes bizarres. Puis, comment il a vu Korlanth sortir un crayon gras malodorant et se dessiner l'Illusion sur le visage,... et disparaître. Puis comment il l'a vu revenir, grimaçant et plié en deux sous le poids du Humakti, alors que le camp lunar sonnait l'alerte. Puis comment ils se sont enfui jusqu'aux Bois Colymar.

Mais notre enthousiasme est vite douché. Le corps de Silkinister est comme vide de son esprit. Une prêtresse de Chalanna Arroy nous propose alors de participer à un rituel pour le retrouver. Reconnaisants, nous lui offrons plusieurs cadeaux, et nous démarrons immédiatement les préparatifs. Il faut faire vite, car nous ne savons pas ce que la sorcière rouge et bleu a pu faire à notre compagnon. Le rituel nous plonge de l'Autre-Coté, où le corps de Silkinister est un monde de Ténèbres sans lumière. Après une éternité, nous sommes attirés par une lueur rouge au milieu de ces Ténèbres. C'est un immense démon cornu, dont la peau rouge vif nous éblouit presque. Rapidement, nous comprenons que l'esprit de Silkinister est dans le médaillon qu'il porte autour du cou, et nous l'attaquons. Grâce à nos attaques combinées, nous parvenons à le vaincre, et à délivrer l'esprit de Silkinister.

Nous restons donc quelques jours supplémentaires chez les Anmangarn, le temps que Silkinister récupère. Ainsi, nous participons aux rituels d'initiation sur les Collines du Tonnerre. Derdurev, en tant que Parle-aux-Dieux, y joue un rôle prépondérant et contribue au succès de ce Jour Sacré. Les Anmangarn sont ravis. Leikarella, elle, s'initie à Hedkoranth le Frondeur de Tonnerre. Elle connaît désormais les rituels pour fabriquer et lancer les célèbres Pierres-Tonnerre.

Nous apprenons également quelques informations venant de Vieil-Homme.

Au plaid tribal, Kangharl a accusé le clan Orlmarth de trahison envers la tribu Colymar, pour avoir fait alliance avec les Telmori et les Culbrea contre les intérêts de la tribu. Orlgard Oeil-vif, le Gardien des Loi des Piverts, a plaidé l'innocence du clan, rejetant la responsabilité sur quelques individus incontrôlés, et désormais hors-la-loi. Nous. Kangharl a bien fait comprendre que celui qui rapporterait nos têtes sera grassement récompensé.

Au plaid saisonnier du clan Orlmarth, la tentative de coup d'Etat d'Harvalda, appuyée par l'intervention remarquée de certains ancêtres du clan, a été tuée dans l'œuf par l'annonce de notre mise hors-la-loi. La faction Traditionnaliste du clan reste néanmoins puissante et n'en restera pas là...

Enfin, les hostilités ont repris entre les Chiens-Gris et la faction des Tueurs-de-Chiens. Un raid risque d'avoir lieu dès le début de la saison du feu, malgré l'interdiction de Gordangar. Leikarella, guidée par Olav, rejoint alors Berdovar, le père de Kulmakt, et le conjure de parler et d'apaiser son cousin Drogar, le chef des Tueurs-de-Chien.

Enfin, nous décidons de partir après les cérémonies du Jour de l'Epée. Vestorfin fait honneur à Derdurev en le laissant co-diriger les cérémonies et les sacrifices visant à défendre et fortifier le clan des raids ennemis. Deux béliers noirs sont sacrifiés, et les épées du clan

recouvertes de leur sang. Ensuite, les prêtres et les guerriers dansent une bataille, pour plaire aux dieux et effrayer leurs ennemis.

Avant que nous ne quittions le tula des Anmangarns, Vestorfin Prend-Tribut vient nous saluer:

« Ne lâchez rien, mes enfants ! Sartar vous attend ! Bon courage à vous. Sachez que nous répondrons toujours présent si nous recevons une flèche noire^[5].. »

Le départ du Tula des Anmangarn se fait en « Course du Loup ». Ceux qui ne sont pas liés à Guippakka suivent comme ils peuvent. Notre Wyter semble plus fort que jamais... Les pisteurs Anmangarn leur permettent de passer inaperçus aux yeux des petits groupes de Flammargent dispersés autour du Bois Colymar.

Direction Jonville et les territoires Telmori. Derdurev voit de plus en plus clairement son plan. Il veut faire passer les hommes de Jomes Wulf du statut de protecteur à celui d'occupant. Pour ça, il va falloir modifier les priorités chez les tribus de la Confédération Jonville, et faire diminuer la menace que les Telmori représentent pour elles.

Nous traversons les clans Lysang et Namoldings. Silkinor prétend être le chef d'un groupe de pèlerins, et présente Silkinister et Derdurev respectivement comme son garde du corps et son Shaman. Les chefs des clans ne sont pas dupes, mais nous offrent une hospitalité minimale.

Quand nous arrivons sur les terres de la tribu Cinsina, Korlanth insiste pour se rendre à la forge d'Ystrad, sur le Tula du clan du Bon-Havre, sur la route entre Célèbre-Cloche et Jonville. C'est un lieu connu des forgerons de tout Sartar, et il espère obtenir des renseignements sur une ancienne histoire privée.

Nous jouons le même rôle, mais cette fois-ci, nous recevons la visite de trois jeunes du clan Bon-Havre, Orvald, Neela et Orfir, dans la grange dont on nous a fait l'hospitalité. Ils veulent savoir pourquoi les hommes de la reine Yvartha nous cherchent. Nous finissons par leur dire qui nous sommes. Une discussion empreinte de respect s'engage, et les trois jeunes gens nous racontent pendant toute la nuit ce qu'il faut savoir sur la tribu Cinsina. Nous apprenons ainsi qu'Ivartha, une Vingane, a été élue Reine Tribale car elle s'est fait une réputation en combattant contre les Telmori aux côtés de Jomes Wulf, avec qui elle garde des liens forts. Les principaux ennemis des Cinsina sont, sans surprise, les Telmori, mais également les tribus Culbrea et Dinacoli, qui leur ont longtemps prélevé des tributs. La politique d'Ivartha visant à aider les clans refusant de payer ces tributs contribue également à sa popularité.

Alors que dans la plupart des tribus, le roi tribal tient cour dans un lieu fixe, la tradition, héritée des guerres contre les Telmori, veut que le roi tribal Cinsina voyage de clan en clan avec toute sa Maison, et reçoive l'hospitalité. L'itinéraire varie d'une année à l'autre, dicté par les divinations faites par les Parle-aux-Dieux au Temps Sacré.

Les clans de la tribu sont les Dolutha de Fort Danger, au nord-ouest, dirigés par Ivar Marchevite, qui collabore activement avec les Lunars. La rivalité entre Ivar et Ivartha est bien connue. Il y a aussi le clan des Vaches Rouges, le clan d'origine d'Ivartha, au nord-est, qui prône la guerre contre les Telmori. Leur chef est Broddi Puissante-Famille. Le clan Kendrel est le clan d'Orvald, Neela et Orfir. Dirigé par Kol-Tonnerre, il tire sa richesse de ses forges. Le clan Sous-les-Saules est à l'ouest, caractérisé par ses collines et la Table de Larnste sur son tula. Son chef est Fedarkos Nombreux-Souffles. La ville de Jonville est sur le territoire du clan Frithan, qui en tire grande richesse. Enfin, les jeunes gens connaissent moins les clans Lorthing, des Baie Bleues, et des Manches Verts que la tribu Culbrea a perdus suite à la révolte de Kallyr, par décision de Fazzur. Les Lorthings sont réputés pour leurs fermes fortifiées contre les raids Telmori, et pour avoir trahi Hofstaring lors de la rébellion.

Plusieurs factions politiques sont identifiables, pro-Sartar, pro-Lunars, isolationnistes, anti-Culbrea, anti-Dinacoli. Mais la principale faction, qui trouve des soutiens dans tous les clans, s'appelle les Ecorcheurs de Loup, totalement focalisée sur la lutte contre les Telmori, qu'ils

craignent plus que tout. Jomes Wulf les a commandés pendant la guerre contre les Telmori il y a une génération. Ivartha en est un des membres les plus connus, tout comme Leikorl l'Ombre, son homme de main, et Borngold Nombreux-frères, un initié d'Heler à la peau bleue, thane du clan des Vaches Rouges.

Le lendemain, Korlanth passe du temps avec Neela, qui se révèle être la fille du maître forgeron Farnan Hammerhand. Il évoque avec lui l'histoire de la mort de son père, mais les forgerons n'ont malheureusement rien à lui apprendre.

Nous entrons à Jonville à la fin de la semaine du Mouvement. Plusieurs hommes ont été crucifiés aux abords de la porte. L'un est mort mais les autres agonisent encore quand nous entrons dans la ville. Ça grouille de monde et en particulier de lunars, bien qu'une grande partie des troupes soit partie au sud. Silkinister les dévisage avec des envies de meurtre, et nous prions pour que ça ne dégénère pas. Après nous être donnés rendez-vous chez Geo, nous nous séparons.

Derdurev, Leikarella, Kulmakt et Korlanth rendent visite à Erynn la Clémentine. Après s'être acquittés du don rituel, ils accèdent à la Maison de la Paix, un hôpital bien plus grand que la taille de Jonville ne le laisserait penser, dans lequel officient une vingtaine de prêtresses et plus de soixante-dix initiées. La disposition des lieux ressemble à un cloître, avec un jardin au centre. Erynn la Clémentine est une femme hors d'âge, connue pour sa légendaire patience, qui les reçoit seule dans ses quartiers privés. Derdurev lui expose alors son projet de lever la malédiction des Telmori, et comment les divinations de Kulvenos le Jaune nous ont menés jusqu'elle. A l'évocation du shaman, elle se fend d'une moue sceptique, puis d'un sourire en coin.

« Quel gage de paix votre entreprise présente-t-elle, jeunes gens ?

-La paix entre Sartarites et Telmori est-il un argument recevable, Madame ? » répond Derdurev.

« La paix avec les Telmori ? Oui. Oui, c'est bien. C'est très bien ça, oui. C'est bien d'y croire. Oui, c'est bien. »

Elle semble se plonger sans ses souvenirs.

« Le projet Héritage... Oui, c'est bien ça, le projet Héritage. C'était il y a bien longtemps, plus de trente ans, le fils de Tarkalor, Terasarin, était alors le roi de Sartar. Un projet secret dont le but était de purger Rage des Telmori de Sartar. Oui, c'est ça. De nombreuses recherches et quêtes furent faites par divers personnages puissants, et leurs résultats mis en commun. Le projet a été abandonné quand les attaques des Lunars ont modifié les priorités pour Terasarin... »

-Qui étaient ces personnages puissants, Madame ? murmure Derdurev, qui ne s'attendait pas à en apprendre autant.

« Outre Terasarin et moi, il y avait bien-sûr Kostajor, et plusieurs shaman Telmori. Je ne me rappelle plus des autres. »

-Et qu'ont donné ces recherches, Madame ?

-Mmmh, c'était il y a si longtemps, jeune homme, si longtemps. Je crois que des contacts furent pris avec l'Araignée Roc, qu'elle pouvait savoir quelque chose... »

A l'évocation de la demi-déesse, plus personne n'ose parler.

« Madame, » ose Derdurev. « Madame, nous aurons besoin de l'aide de chacun dans cette quête. La Maison de la Paix y contribuera-t-elle ? »

Le regard de la vieille femme transperce Derdurev.

« Tu es différent, Derdurev. Tu es Kolating. Peut-être que ça fera la différence... Oui, je vous aiderai, je vous enverrai quelqu'un ». »

Silkinister, de son côté, se rend auprès de Minaryth le Pourpre pour se faire examiner l'esprit. Il craint en effet quelques maléfices laissés par Erianda la Rouge. Mais le vieux sage ne

trouve rien...Minaryth promet également d'enquêter sur ce fameux « projet Héritage », qu'il semble ne pas connaître.

En attendant les réponses d'Erynn et de Minaryth, chacun s'occupe. Afin de préparer l'expédition en territoire Telmori, Helgan est envoyé à Dangerford pour y retrouver Morgen, le guide qui nous avait conduit jusqu'à la ferme d'Akkanos, le lieutenant de Jomes Wulf.. En parallèle, Leikarella fait une cérémonie, avec quelques initiés trouvés chez Geo, et enchante une Pierre-Tonnerre.

Puis, après plusieurs jours, Minaryth reprend contact avec nous. Il a enquêté sur « Héritage » et a trouvé que diverses tentatives pour séparer Rage des ancêtres Telmori ont échoué. Personne n'a jamais réussi à séparer Rage des Ancêtres. Pourtant, ce doit être l'enjeu de notre Quête. Il confirme aussi l'implication d'Araignée-Roc, et nous invite à nous rendre à Amadhall pour trouver un guide vers Cliffhome. Il nous conseille aussi de rencontrer là-bas Hemrid Mange-Crépuscule, une vieille amie de Kallyr du temps où elles étaient dans la Troupe Héroïque des Quatre Etoiles, qui luttait contre Harvar Poing d'Acier.

Et enfin, un soir, alors que nous buvons un verre chez Geo, arrive Ullaria, une prêtresse de Chalanna Arroy. Erynn le Clémenta a tenu sa promesse : Ullaria, outre ses habits blancs, semble être une femme de terrain, parée pour la marche. Son visage buriné par le soleil, ses épaisses nattes poivre et sel, tout en elle respire l'expérience. Elle se révèle pleine de surprises, en commençant par payer une tournée générale. Une dame Blanche qui boit des bières, voilà qui est peu orthodoxe... En privé, elle nous révèle qu'elle a en sa possession une petite boîte qui a le pouvoir d'emprisonner les Esprits. La boîte, taillée dans la Pierre de Vérité, porte une rune de la Loi gravée sur le couvercle.

« Quand le Vrai Nom de l'Esprit est prononcé, il est aspiré par la boîte » nous dit-elle en souriant, tandis qu'elle se sert une troisième pinte...

Helgan étant enfin revenu avec Morgen, nous sommes désormais prêts à partir pour les territoires Telmori. Mais nous choisissons la discrétion. Notre Troupe Héroïque restera à Jonville, sous le commandement du petit-fils de Villandring, en qui Derdurev a vu de vraies capacités de leader. Le jeune homme est bouffi de fierté. En attendant notre retour, il aura pour mission de rassembler un maximum de partisans à la table de Larnste le Jour du Fondateur, où Derdurev veut organiser une grande cérémonie. Ce sera l'occasion de mesurer la loyauté de nos alliances.

Nous partons sur la piste de Fourrure-Rouge la semaine de l'Illusion, à la fin de la Saison de la Mer. Morgen nous guide hors des sentiers, à la lisière des Tula Cinsina et Culbrea. Comme nous l'avions pressenti, Ullaria tient le rythme de notre course. Au bout d'une semaine, nous entrons dans le territoire Telmori. Morgen, déjà légèrement agacé par notre manque de discrétion, devient encore plus tendu.

En fait, nous comprenons qu'il nous mène dans la vallée du Lac Calme, au-dessus duquel plane un nuage noir. Un nuage noir qui apparaît bientôt magique aux Orlanthi du groupe. Nous n'avons pas le temps d'analyser cette manifestation, car bientôt une quarantaine d'hommes nous encerclent et nous interceptent. Ils reconnaissent Morgen et nous escortent jusque dans leur campement, où nous accueille Venharl Front d'Orage, un rouquin barbu entre deux âges, portant un casque à cornes de bélier rivé sur la tête.

Venharl est un des contacts dont nous a parlé Kallyr, et nous décidons de jouer franc jeu avec lui. Il semble vaguement au courant pour de Quête et du mariage entre Derdurev et Ernalsulva et nous offre pleinement l'Hospitalité. La soirée suivante est occupée par le récit de nos aventures en Enfers. La Troupe Héroïque de Venharl, les Béliers-Tempête, est là au grand complet, captivés par les paroles de Silkinister, de Leikarella ou de Korlanth. Peu à peu, nous prenons conscience de la vie de misère qu'ils mènent, exilés involontaires, harcelés par les

hommes de Wulf, les troupes régulières Lunar, ou les Telmori. Cette soirée que nous leur offrons est probablement leur premier divertissement depuis plusieurs saisons, et leur gratitude est palpable. Nous discutons joyeusement avec eux toute la nuit...

Venharl Venharlson était un thane du clan du Taureau de Feu, le clan de la tribu Sambari qui se rebella contre les lunars et fut écrasé par eux il y a quatre années. Venharl quitta alors les siens et rejoignit Kallyr et ses proches, avec qui il mena des actions de guérilla plusieurs saisons durant. Par la suite, il entreprit plusieurs Quêtes Héroïques, et durant l'une d'elle, il réveilla et se lia d'amitié avec Nuage-Noir, un Dieu mineur des Tempêtes, devenu depuis le Wyter de sa Troupe. Dans une autre Quête, il récupéra Front d'Orage, son casque, qui peut projeter des grêlons gros comme des œufs sur ses adversaires. Mais aujourd'hui, Venharl nous semble désabusé. Il voit la résistance de plus en plus vaine, et son rêve de former des unités de magiciens Sartarites, sur le modèle des unités de magiciens Lunars, lui semble un objectif de plus en plus utopique.

Au petit matin, Fourrure Rouge le Telmori est là. Petit, trapu et tout en muscles, il nous observe, appuyé sur une lance à la pointe en os, alors que nous nous réveillions avec une belle gueule de bois. Malgré son âge avancé, ses cheveux sont toujours intensément roux, un roux qui tranche avec le pelage noir de jais de son frère-loup. Comme les Telmori de la Garde Royale que nous avons vu à Boldhome, les tatouages faciaux qui couvrent son visage épargnent sa mâchoire inférieure. C'est un étranger pour nous, mais son charisme nous submerge. Derrière lui, une dizaine de ses braves et leurs frères-loup, dont deux « femmes », discutent entre eux.

Derdurev expose à Fourrure-Rouge son projet de lever la malédiction des Telmori, et ainsi de leur rendre leur nature originale. Le Telmori écoute sans ciller, et, à notre grande surprise, accepte de nous mener jusqu'au shaman Queue-Rayée. A-t-il senti le Loup en nous ? Guippakka est-il intervenu ? Toujours est-il qu'il rassemble ses braves et nous demande de préparer nos affaires.

Après de brefs adieux à nos hôtes, et après que Derdurev ait proposé à Venharl d'être des nôtres au Table de Larnste le Jour du Fondateur, nous nous mettons en route. Le rythme est soutenu et Guippakka semble heureux comme jamais.

Mais après une demi-journée de course, le frère-loup de Fourrure-Rouge, parti en éclaireur, revient ventre à terre. Après l'avoir « écouté », Fourrure-Rouge nous fait changer brusquement de direction, vers une crête dans l'ombre et à l'abri du vent. De là, un spectacle incroyable s'étend devant nous. Un gigantesque campement Telmori semble s'étendre à perte de vue. Parmi eux, outre quelques femmes, quelques enfants, quelques vieillards, mais surtout une immense majorité de jeunes braves qui semblent se préparer pour la guerre. Ça et là, des cadavres humains, mutilés, dépecés, sont autant de trophées macabres. Nous sentons Guippakka se tendre, le poil se hérissier sur son dos, et le sens du danger nous envahir. Mais personne, aucun d'entre nous ne bouge. Car dans camp, il se passe quelque chose. Une meute, menée par une femme, arrive sous les acclamations. Avec elle, plusieurs mules chargées de provisions. Et surtout deux prisonniers, des Sartarites. C'est alors qu'une figure se détache de la foule et vient à la rencontre de la femme. A notre grand étonnement, nous découvrons que la lumière du midi ne lui porte pas d'ombre, mais que son ombre se déplace indépendamment. Vêtu d'un patchwork de peaux grossièrement assemblées, nous sommes surtout attirés par les deux trous noirs là où devraient être ses yeux, et son attitude étrange, comme si il reniflait son chemin.

« Jogar-Sog! » murmure Fourrure-Rouge. « Il faut partir. Maintenant ! ».

Le ton de Fourrure-Rouge sonne comme une urgence absolue, et nous ne nous retournons pas quand nous lui emboîtons le pas au travers des fourrés. Car déjà, nous entendons les frémissements, puis les hurlements de la chasse. Notre chasse. Pendant un temps qui nous semble être interminable, nous courons, ventre à terre. Fourrure-Rouge change plusieurs fois

de direction, au gré des vents, saisissant l'opportunité d'un ruisseau pour perdre nos traces. Il semble connaître ces vallées par cœur, et, forts de la Course du Loup de Guippakka, nous parvenons à semer nos invisibles poursuivants. Mais la course nous a brisés. Ullaria, à bout de force, vomit tripes et boyaux, et doit se requinquer de quelques feuilles séchées avant que nous ne puissions repartir.

A la tombée du jour, nous pénétrons enfin dans une clairière idyllique baignée par une petite cascade, où vit une meute de Telmori. Nous faisons la connaissance de Queue Rayée, un étrange shaman qui fait et dit l'inverse de ce qu'il veut exprimer. Un shaman contraire... Il marche à l'envers. Son corps est entièrement recouvert de teinture noire, sur laquelle un squelette de loup est peint. Sa façon de s'exprimer est totalement déconcertante. Nous devons ainsi déchiffrer le sens de chacune de ses phrases, ce qui rend la conversation assez cocasse. Queue-Rayée se souvient que son maître lui avait parlé du projet Héritage, auquel il avait participé, avec Kostajor Champion-Loup.

Il est prêt à nous aider, et à nous mener à Kostajor.

Le lendemain matin, accompagnés de Queue-Rayée et de la meute de Fourrure Rouge, nous escaladons les flancs escarpés d'une colline quand un immense Telmori se dresse devant nous et nous bloque le passage. Comme Goram Croc-Blanc à Boldhome, il porte des vêtements et des bijoux Sartarites, ce qui est inhabituel pour un Telmori. Les pommettes saillantes, de longs cheveux noirs, il ne porte aucune arme, mais ne se laisse impressionner par aucun d'entre nous, et semble ignorer Fourrure-Rouge. Il veut savoir ce qui nous amène, et ne nous laissera pas passer avant d'avoir une des réponses convaincantes. La tension monte, quand une voix caverneuse lance :

« C'est bon, fils, laisse les entrer ».

C'est alors que nous apercevons au-dessus de nous un long vieillard décharné, les cheveux et la barbe grises. C'est Kostajor Champion-Loup. Le Héros qui a sauvé la vie à deux Rois de Sartar.

« Alors ce sont donc eux, Ukka ? »

C'est au tour d'Ukka Mange-Fer de se montrer quand son nom est évoqué.

« Je vous attendais » lance-t-il, « je dois dire que je suis fier de vous. Ainsi donc, vous défiez la haine des humains, et vous aiderez le peuple Telmori. Vous faites ainsi Honneur au sang de votre Ancêtre ».

Ainsi, accompagnés d'Ukka Mange-Fer nous nous retrouvons assis autour d'un feu, dans la grotte où vit Kostajor Champion-Loup, avec probablement trois des plus puissants Telmori de la région, Fourrure-Rouge, Queue-Rayée et Helkos Patte-Noire, le propre fils de Kostajor. Peut-être est-ce ce que voulait Ukka depuis le premier jour...

La discussion qui s'en suit est intense, comme si notre enthousiasme redonnait un peu d'espoir aux Telmori. Kostajor se souvient du projet Héritage et des différentes Quêtes entreprises, qui se soldèrent toutes par des échecs quand il s'agissait de s'attaquer à Rage. Il se souvient aussi des contacts pris avec Araignée-Roc, et de l'espoir qui en était ressorti. Tous accueillent avec ferveur l'idée de la Boîte Magique confiée à Ullaria par Erynn le Clément. Nous irons donc rencontrer l'Araignée et nous trouverons un moyen de vaincre Rage. Puis nous reviendrons ici et Queue-Rayée nous aidera à aller rencontrer les ancêtres Telmori que Rage a possédés.

Encore stupéfaits d'avoir ainsi rencontré une telle légende de Sartar, nous partons donc pour le nord, en direction du Lac Tombeciel, au pied des Montagnes du Dragon Noir où se trouve Cliffhome, le domaine de l'Araignée. Mais Kostajor nous rappelle soudain :

« Les enfants ! »

Son regard semble perdu, comme ailleurs.

« Je vous accompagnerai quand vous rendrez visite à Telmor ».

Sur notre chemin, nous suivons les conseils de Minaryth le Pourpre, et nous faisons étape à Amadhall. Nous arrivons alors qu'une délégation de Templiers Yelmalion, venue d'Alda-Chur pour collecter le tribut annuel, quitte la ville avec grand fracas. En effet, les Amadi ont refusé de payer, et les Alda-Churi d'Harvar Poing d'Acier promettent de revenir en force pour prendre ce qui leur est dû. Malgré Silkinister qui le pousse à défier rituellement le commandant Templier, Derdurev résiste et nous arrivons discrètement en ville.

Nous allons présenter notre respect au Roi Baldur Lance-Dorée, un Elmali. Ce dernier nous invite à sa table, heureux que nous soyons là pour lui conter notre Quête aux Enfers. Nous apprenons également que la tribu Amad, qui a été impliquée dans la rébellion de 1607 à 1611 contre Harvar Poing-d'Acier, vit depuis cachée dans bois, entourée par les Trolls, en défiant Harvar. Ne comptant que deux clans, la tribu semble à peine plus grande que le clan Orlmarth....

Nous rencontrons également Hemrid Mange-Crépuscule, l'amie de Kallyr dont Minaryth nous avait parlé. D'âge mûr, les cheveux blancs et yeux d'un bleu profond, il se dégage d'elle une étrange aura, accentué par une étonnante armure recouverte de plomb enchanté... Elle nous informe qu'elle dispose d'une magie stellaire pouvant nous permettre de nous rendre sur certains lieux sacrés d'Orlanth. Intrigués, mais intéressés, nous lui proposons de revenir la voir.

Après avoir trouvé un guide, nous nous remettons en route vers Cliffhome, en prenant soin de ne pas trop approcher la vallée des Fleur, réputée pour ses abeilles géantes et ses Trolls. Mais notre prudence est probablement insuffisante, car d'autres insectes géants foncent sur nous. Ce sont des punaises géantes, rouges et jaunes, montées par des Trollkins. Ces derniers nous attaquent immédiatement avec des projectiles qui explosent dans de grands geysers rouges et jaunes baignés d'une aura écarlate. Qu'est-ce que c'est que ça ?...

Contre ces adversaires volants, il nous faut déployer des ressources adaptées. Derdurev envoie ses esprits hurleurs qui assourdissent nos adversaires. Kulmakt s'envole et les engage au contact. Korlanth tire des flèches enflammées, Silkinister lance ses poignards et Leikarella des Pierres avec sa fronde. Les Trollkins sont ainsi mis rapidement hors de combat.

Mais nous comprenons alors que cette diversion avait pour but de nous ralentir et de nous distraire. Dans un bruit de tonnerre, un mille-pattes rouges et noirs géant de plus de vingt mètres fonce sur nous, montés par plusieurs Trolls sombres aux têtes peintes en rouge, qui nous envoient avec leurs frondes les mêmes projectiles rouges explosifs que les Trollkins. Sur la carapace du monstre, probablement déjà très dure, nous apercevons des plaques de métal couvertes de runes qui la renforce encore. Dans l'incapacité de nous mettre à couvert, il ne nous reste que l'attaque comme défense... Kulmakt, Korlanth et Silkinister en appellent aux Dieux pour que leurs épées percent les défenses impassables du monstre, pendant que Derdurev redirige ses esprits hurleurs sur ce qui semble être sa tête....

Ce jour-là, les Pouvoirs de la mort sont avec nous, car sous nos coups, le monstre s'écroule dans un fracas assourdissant. Les Trolls, qui ne s'attendaient pas à cela, sont totalement désorganisés, et nous parvenons rapidement à les tuer et à capturer un prisonnier. Interrogé, le Troll à tête rouge nous apprend qu'il a agi « sur ordre de sa reine ». Nous n'en apprendrons guère plus, notamment en présence d'Ullaria, mais nous décidons de l'emmener avec nous voir l'Araignée-Roc.

Le reste du trajet jusqu'à Crabe-ville, sur la berge du lac Tombeciel, se passe sans encombre. Notre guide connaissant les rituels d'hospitalité locaux, nous entrons dans le village qui s'avère être un village de pêcheurs... Trolls. Mais ce qui nous frappe, ce sont les araignées. Partout il y en a, de toutes tailles, jusque la taille de gros chiens.

Dans un magasin de ce qui semble être des alcools Trolls, nous négocions l'aide d'un guide qui pourrait nous conduire chez l'Araignée. Après avoir attendu nous ne savons quoi, arrive

un Troll qui se présente comme Bozkurug, que Derdurev identifie comme un shaman. Il nous annonce qu'il faut partir immédiatement pour la Montagne Noire, et se met en marche sans nous attendre. Rassemblant en catastrophe nos affaires, et les retardataires qui s'étaient attardés au magasin d'alcool Trolls, nous essayons de rattraper Bozkurug sur les pentes de la montagne, que la légende dit être le corps du Dragon que la Demi-Déesse a asservi.

Quand nous rejoignons le shaman, c'est pour le trouver assis par terre, en train de déballer tout une série de tambours plus bizarres les uns que les autres. Il se met alors à jouer une mélodie claquante et répétitive, qui semble nous emporter ailleurs. Puis, soudainement, il stoppe.

« Maintenant vous plus bouger. »

Au même moment, toute lumière disparaît, comme si une immense Ombre recouvrait toute la montagne, tandis que des claquements, des crissements, nous encerclent subitement. Nous voyons alors des dizaines, des centaines d'araignées fondre sur nous. La plupart sont énormes, grande comme deux taureaux. Certaines sont montées par des Grands Trolls portant des peintures rouges en forme d'araignées sur le corps. En quelques instants, nous sommes submergés, et les fils des toiles des araignées nous recouvrent.

Toute lumière disparaît.

Et la terreur nous envahit...

Nous nous réveillons au cœur des Ténèbres, quand soudain un rideau de flammes nous encercle. Des flammes où apparaît bientôt un visage inhumain.

« Ainsi donc Sartar vient me demander à nouveau son aide ?

Derdurev comprend que la Demi-déesse s'adresse à lui et répond

« Nous venons chercher ton conseil, Vénérable.

-Je suis prête à aider Sartar si Sartar accepte ces deux conditions, ces deux conditions : Tout d'abord, Sartar doit faire serment de restaurer le Tribut des Ombres dès qu'il en aura le pouvoir.

-Sartar en fait le serment devant Humakt », répond Derdurev, sans vraiment savoir à quoi il s'engage, et au nom de qui... Mais nous savons qu'il assumera les conséquences de ses actes.

« Sartar doit également participer à un rituel qui va avoir lieu au sud, sur le Plateau des Ombres.

-Sartar participera à ce rituel, Vénérable.

-Alors je vous révélerai ce que vous recherchez à propos de l'héritage des Telmori de la Passe. Oui, l'héritage des Telmori est un problème pour vous, mortels. J'ai looonguement réfléchi au moyen de séparer la Rage qui est en eux, de séparer la Rage qui est en eux. C'est un esprit maléfique, rejeton de Gbaji, mille fois, mille fois maudit soit son nom, un esprit qui se multiplie, se divise à volonté. Il s'accroche aux esprits des Telmori. L'enjeu est de le décrocher, l'enjeu est de le décrocher ... La Canne d'Ebène peut le faire. La Canne d'Ebène peut le faire.

Une cérémonie va avoir lieu sur le Plateau des Ombres à la fin de la Saison du Feu. Vous serez une des clés de cette cérémonie sacrée, qui est très importante pour moi... Surtout toi » dit-elle en désignant Kulmakt, « mais aussi vous deux » dit-elle en désignant Silkinister et Silkinor.

« Votre lignée maternelle, celle de Sarkanor, descend du peuple de Kitor, même si le lien avec les ancêtres ont été brisés. C'est à ce titre que vous participerez.

Vous n'avez pas envie de me décevoir, mortels, n'est-ce pas ? Alors jouez votre rôle dans cette cérémonie. Vous trouverez Varaz le Noir. Vous trouverez Varaz le Noir. Il vous conduira où il faut, où il faut. On vous expliquera les détails une fois sur place. Une fois la cérémonie accomplie, on vous donnera la Canne d'Ebène.

Autre chose. Ce sont les Etoiles Jumelles, qui alimentent de leur Radiance l'énergie de Rage. Ce sont elles qui donne son aspect cyclique à la manifestation de Rage, pas Rufelza. Pas Rufelza. Quoi que vous fassiez, vous devez le faire quand Erelia est rouge, et Rufelza est noire. C'est à ce moment que Rage sera le plus faible. »

Une grande flamme envahit alors tout l'espace, signifiant probablement la fin du temps qu'Araignée-Roc avait à nous consacrer. Nous nous réveillons dans les rochers où les araignées géantes nous avaient submergés. Les quelques Trollkins qui fouillaient nos affaires s'enfuient dès nos premiers mouvements. Nous réalisons alors que nous sommes couverts de brûlures... Notre prisonnier Troll à tête rouge a évidemment disparu.

Nous sommes de retour à Amadhall le jour de l'Argile de la semaine de l'Harmonie de la saison du Feu. Nous sommes à nouveau reçus par le roi Baldur Lance-Dorée, qui nous fait comprendre qu'il est curieux de savoir ce que nous sommes allés raconter à Araignée-Roc. Sous la pression de Silkinister, excédé par ses explications confuses et tortueuses pour présenter la Vérité, Derdurev raconte au Roi des Amad la légende de Rage et des Telmori, et nos projets à ce sujet. Hormis les Telmori, Baldur est la première personne avec qui nous partageons cela. Il nous écoute poliment, mais reste très sceptique sur l'impact pour son peuple du succès d'un tel projet. Derdurev l'invite néanmoins à se joindre à nous lors du rituel sur la Table de Larnste qu'il va organiser le Jour du Fondateur...

Quand nous questionnons Baldur sur Hemrid Mange-Crépuscule, celle-ci sort de derrière la tenture où elle écoutait la conversation. Après une âpre discussion à propos de notre confiance réciproque, nous décidons d'aller de l'avant et de faire appel à sa magie stellaire pour aller marcher dans les étoiles et nous rendre chez les Kitori. Car Hemrid a des contacts là-bas, loin vers le sud, et connaît le Seigneur Kitori que nous recherchons. Par chance, la magie stellaire d'Hemrid ne fonctionne que le Jour du Vent, qui est le lendemain.

Nous la suivons alors dans la forêt, jusque dans une clairière où plusieurs pierres ont été dressées. Hemrid procède alors à un long rituel, sacrifiant sur les pierres dressées et allumant des feux à d'autres emplacements stratégiques. Quand vient le Crépuscule, elle nous fait entrer dans le rituel, et soudain nous invite à nous jeter dans les feux. Cette magie est incroyable, car nous nous retrouvons alors tout en haut dans le ciel. Il est bien étrange de marcher alors parmi les étoiles, de tourner comme une planète, de voir Glorantha défiler loin sous ses pas. Nous nous attendons à devoir combattre les gardiens stellaires, les Mauvais Feux, mais Hemrid connaît les ombres du ciel et nous garde bien cachés dans les plis de Xentha.

Nous arrivons alors dans une sombre forêt, où, rapidement, nous sommes interceptés par ce que nous pensons être des Kitori. Leur peau est très pâle et leurs accoutrements étranges, faits de cuir et de tissus noirs aux reflets bizarres. Ils nous conduisent jusqu'à une sorte de ville troglodyte, formée d'innombrables grottes reliées entre elles par des réseaux souterrains.

Ils nous mènent à leur chef, qui se trouve être Varaz le Noir lui-même. Ce dernier nous accueille en amis, avec une grande hospitalité, même si l'absence de feu nous manque un peu dans l'atmosphère froide, sombre et humide de sa salle de réception. Derdurev, « toujours trop optimiste » dira Silkinister, est consterné de découvrir que Varaz sait déjà qu'il a consenti à payer le Tribut des Ombres au nom de Sartar. Mais il semble également savoir qu'il n'en a pas encore le pouvoir...

Nous apprenons aussi de Varaz que peu d'étrangers ont été reçus ici depuis l'époque du roi Tarkalor « Tueur-de-Trolls », ce qui explique sans doute pourquoi nous sommes considérés avec beaucoup de curiosité par les Kitori. Parmi nous, c'est Leikarella et sa peau grise et sombre, qui suscite le plus d'intérêt. Mais, surtout, Rakelvanth est célébré comme un héros. C'est son peuple, qui semble retrouver un lointain ancêtre.

Interrogé sur le rituel dont a parlé Araignée-Roc, Varaz nous révèle qu'il sera en l'honneur de l'Unique Ancien. Kulmakt devra jouer le rôle de Gurni Sang-de-Plomb, un Kitori proche de l'Unique Ancien, dont il est le descendant. Il nous informe également que ce rituel doit avoir lieu en secret car certaines factions du Plateau des Ombres s'opposent aux cérémonies faisant référence à l'ancien seigneur des lieux. Ces rites sont sacrés, et nous seront expliqués plus tard. En revanche, Varaz semble ne rien savoir sur la Canne d'Ebène elle-même. Nous promettons à Varaz de participer au rituel.

Plus tard, quand nous sortons des cavernes, Kulmakt est brusquement pris à parti par un Kitori qui surgit chevauchant une mante-religieuse géante. Dans sa langue, il défie notre compagnon et l'attaque immédiatement. Varaz le Noir semble furieux de ce défi fait à son autorité, mais laisse faire. Le combat fait rage. Le Kitori est gigantesque, et sa mâchoire inférieure est déformée par deux grandes incisives comme celles des Trolls. Son but est clairement de tuer Kulmakt. La tension est à son comble et nous nous retenons d'intervenir. Mais c'est Kulmakt qui finit par avoir le dessus. Le Kitori mange la poussière. Derdurev s'approche alors et lui tend la main en évoquant nos ennemis communs, mais le Kitori, écumant de rage, semble ne pas comprendre. Kulmakt l'épargne et il disparaît, humilié.

« C'est Um Gozor le presque-Uz », nous dit alors Varaz. « Lui aussi fait partie de la lignée de Gurni Sang-de-Plomb. Il ne supporte pas qu'un autre ait été choisi pour le rituel. Je suis désolé. Cela n'aurait jamais dû arriver. Il ne restera pas impuni. »

Le rituel n'ayant lui que la dernière semaine de la saison du Feu, nous décidons de faire, comme prévu, notre cérémonie du Jour du Fondateur sur la Table de Larnste, grâce aux pouvoirs d'Hemrid Mange-Crépuscule. Et comme elle ne peut marcher dans les étoiles que le jour du Vent, nous profitons de l'hospitalité de Varaz pendant une semaine entière.

Ceux de la lignée Sarkanor, notamment Kulmakt et Silkinor, sont peu à peu accueillis comme étant des leurs par des familles Kitori. « Vous avez la même odeur que Gurni Sang de Plomb », leur dit-on. Silkinister, toujours très concentré, ne se mêle que très peu aux Kitori, et passe de longues heures à plonger son regard dans l'œil du Demi-Oiseau. Leikarella, elle, est courtisée par de nombreux Kitori, et disparaît un soir en compagnie de l'un d'entre eux. Derdurev, de son côté, repousse les avances qu'Hemrid lui fait avec de plus en plus d'insistance. Sans doute doit-il trancher un peu dans le vif, car au bout de quelques jours, Hemrid l'ignore ostensiblement...

Profitant de ce temps d'attente, nous demandons à Varaz de nous renseigner sur le Plateau des Ombres.

« Puisque vous êtes des nôtres, il faut que vous en sachiez un minimum sur l'histoire et la géographie du Plateau des Ombres. »

« Tout commença lorsque la Mort Flamboyante, le Tueur de Bébés que nous autres ici appelons le Mauvais Empereur, est tombé au Pays des Merveilles. Les Uz quittèrent les profondeurs de la terre et commencèrent leur long voyage vers la Surface. Ce fut l'Exode, qui dura des centaines de générations. Si long et si difficile fut le chemin qu'ils étaient peu nombreux en arrivant enfin au Pays de Douleur. Ils y trouvèrent Xentha, la Nuit, à qui ils demandèrent de les protéger de l'atroce lumière du Ciel. Elle leur envoya son fils, Argan Argar, le Noir Marcheur, le Premier Né des Uz de la Surface. Argan Argar installa là son Premier Camp et apprit aux Uz égarés les secrets de la Lance, de l'Echange, des Frondes et des Bolgs. Il leur apprit aussi à distinguer les créatures qu'ils pouvaient chasser des créatures avec lesquelles ils pouvaient discuter. Ce fut une révélation pour les Uz et ce fut aussi le début d'une période de paix où Argan Argar rassembla sous son autorité les peuples de la région. Mais cela ne n'allait pas durer.

Des cieux tomba le Dieu Brûlant, qui perça la Terre Fertile dans ce qui est de nos jours l'Empreinte de Larnste, en Pays d'Héort. Il écrasa sous sa fureur une horreur chaotique qui s'y trouvait et plongea ensuite dans les entrailles de la Terre. Là, il découvrit Zugorteg la

Terre Noire et chercha à la prendre pour femme, mais cette dernière le repoussa, disant qu'elle préférait Argan Argar. De rage, le Dieu Brûlant jaillit de terre sous le Premier Camp et le détruisit complètement avec sa Lance Ignée, créant un énorme volcan. Alerté par les cris de douleur des Uz, Argan Argar arriva et se jeta sur le Dieu Brûlant. Il ne craignait pas la chaleur et réussit à la vaincre par la ruse, alors que le Dieu Brûlant comptait avant tout sur sa force. Il lui arracha des mains la Lance Ignée et en fit la Lance Noire. De la chaleur qu'il y avait dans la lance jaillit Gadblad, l'Uz Forgeron qui se mit aussitôt au service d'Argan Argar. Ce dernier jeta son ennemi à terre et fit forger de grandes chaînes de plomb par Gadblad. Il fit du Dieu Brûlant son esclave et l'appela Kaladra, ce qui signifie la Chaleur Dominée. Argan Argar rasa alors le sommet du volcan et appela à lui toutes les divinités des Ténèbres et du Froid, pour en faire l'actuel Plateau des Ombres. Il ordonna ensuite à Kaladra d'ériger une immense cité, toute de Verre Noir et d'Obsidienne, puis le libéra après un an et un jour. Le Noir Marcheur invita alors Zugorteg à venir le rejoindre et à devenir sa femme et celle-ci accepta. Elle s'assit à ses côtés dans le lieu du Plateau appelé le Trône où les prêtresses peuvent encore la voir certains jours sacrés. Avec elle, il créa le Royaume de la Nuit, et régna avec justice et paix sur toutes les terres connues. Zugorteg ne lui donna qu'un unique fils, mais elle y mit toute sa vie et toute son énergie. Ce fut Ezkankekko, l'Unique Ancien, presque un dieu lui-même. Les Guerres des Dieux attirèrent par la suite Argan Argar au loin et ce fut dès lors son fils, l'Unique Ancien, qui dirigea le Royaume de la Nuit.

Durant plusieurs milliers de générations d'Uz, Ezkankekko régna d'une main noire et juste sur les Uz, les Esroliens et les Héortiens, les lointains Maniriens, et même les Uz de Dagori Inkarth. Il établit de bonnes relations avec la Vallée des Bêtes, permit aux Malkioni de l'ouest lointain de commercer avec son royaume, et assura paix et prospérité pour ceux qui étaient sous sa protection. Il participa ou lutta contre la plupart des grands acteurs politiques et magiques des Ages précédents : le Projet Dieu au premier Age, qui aboutit à la création, contre la volonté de l'Unique Ancien, d'Osentalka le Brillant, ignoble trahison car en vérité c'était Argan Argar qui aurait dû revenir. A la place, ce fut Gbaji l'Arrache-Ventre. Les combats d'alors, menés contre Palangio le Vrok de Fer, ont laissé des traces durables, sous la forme de falaises fondues sur le versant nord du Plateau. Il affronta aussi les Amis des Wyrms aux langues fendues, et les Praxiens aux bêtes étranges et puantes, et maintint ses distances avec les dangereux Érudits de l'Ambigu dont il réussit à se débarrasser en les utilisant contre les Langues-de-Dragon.

De ces époques lointaines datent les constructions encore visibles en surface du Plateau des Ombres, faites pour accueillir les visiteurs et leur montrer la richesse et la magnificence du royaume d'Ezkankekko. C'est à cette époque aussi que Varzor Kitor fonda notre tribu et vint s'installer sur le Plateau. Pour faciliter le commerce, l'Unique Ancien fit aussi planter des Bornes de Plomb qui servirent à marquer les grandes routes commerciales. On peut encore en trouver quelques-unes de nos jours.

Grace à la sagesse d'Ezkankekko, la domination du Royaume de la Nuit sur les non-Uz voisins se limita à la collection du Tribut des Ombres à intervalles réguliers, mais aussi à les protéger des invasions extérieures.

Avec la Fermeture des Mers, le Royaume de la Nuit connut la paix pendant quelques siècles, vivant tranquillement du commerce avec l'Occident et l'Orient lointains. Tout changea le jour où arriva à la nage Bélintar l'Assassin. Cet homme, doté de pouvoirs magiques extraordinaires, réussit à rallier à lui les peuples non-Uz du Royaume de la Nuit et les mena à la guerre contre l'Unique Ancien. L'Esrolie et le Pays d'Héort finirent par tomber entièrement entre les mains de Bélintar et les armées convergèrent vers le Plateau des Ombres et la Cité de Verre Noir. Les batailles furent épiques mais finalement les humains pénétrèrent sur le Plateau. L'Unique Ancien appela alors à lui un terrible démon des profondeurs de la terre, la Bête de Plomb, grande comme les montagnes et dévorant les

soldats par dizaines. Mais Bélintar tua la Bête de Plomb dans un duel titanesque qui détruisit une partie de la Cité. Le corps fumant de la Bête s'abattit au nord-est du Plateau et forme de nos jours les Collines de Plomb, qui ne sont rien d'autre que les restes de la Bête. L'Etranger pénétra alors dans les entrailles du Plateau pour aller affronter l'Unique Ancien. Ce dernier utilisa contre lui toutes ses ruses, toute sa magie de ténèbres, tous les terribles esprits qu'il gardait caché loin la surface. Mais rien n'y fit. Bélintar, aidé par sa magie impie, triompha de toutes les forces lancées contre lui et tua l'Unique Ancien.

Commença alors le règne de Bélintar d'Assassin, qui se fit appeler le Roi-Dieu. Il unifia les six pays voisins de la Baie des Miroirs en une unique entité politique et magique, le Pays Saint. C'est à cette période que, refusant de se soumettre à l'autorité de Bélintar, Colymar quitta le Pays d'Heort pour la Passe du Dragon. Ses actions sont votre histoire, vous la connaissez mieux que moi.

Mais revenons au Plateau des Ombres. Durant trois siècles, il fut l'un des Sixièmes du Pays Saint, disposant des mêmes droits et soumis aux mêmes devoirs que les autres régions. Il fut dirigé par la Mère de Tous, une Uz de la Maîtresse Race fille d'Ezkankekko, mise en place par le Bélintar lui-même. Mais il y a trois ans, lors de cérémonies en son honneur, Bélintar a disparu, personne ne l'a revu depuis.

En ce qui concerne sa géographie, le Plateau est aujourd'hui une vaste étendue rocheuse au relief tourmenté, constitué de roches basaltiques d'une couleur gris sombre, et bordé de falaises vertigineuses qui dominent les régions voisines de leurs trois cents mètres de hauteur. Ceci est le résultat d'affrontements titanesques entre les peuples, les héros, et les dieux et de la lutte des Uz contre les races environnantes. Les débris monumentaux et les salles dévastées du Palais de Verre Noir gisent éparpillés à la surface comme le grandiose souvenir du Royaume de la Nuit. Les Uz considèrent les Collines de Plomb, au Nord-Est du Plateau, comme le principal témoignage de la défaite de l'Unique Ancien. Un autre symbole est l'impressionnant Puits de Goudron, formé par les restes des tours du Palais de Verre Noir. De nos jours, la surface n'est qu'un relief brisé, une étendue morne et grise parcourue de vents hurlant contre les pierres et les blocs de verre, et remuant la poussière et les fragments de verre qui forment de grandes étendues mouvantes d'un sable noir et coupant. Il n'y a pour ainsi dire aucune végétation. Le peu qui subsistait après les derniers combats fut dévoré par des hordes de Trollkin sauvages. Pour les non-Uz qui traversent le Plateau, en suivant les antiques bornes de plomb, marques des trajets commerciaux et désignant les rares sources d'eau potable, la surface est terriblement hostile : il y fait froid, l'air est âcre, le sol infertile, et l'endroit regorge d'insectes géants sauvages. L'accès se fait par quelques endroits bien définis, en général des lits de rivières saisonnières ou des escaliers forts raides, creusés dans la roche par les dents des Uz.

Le climat est froid tout au long de l'année, car il est dominé par les dieux et esprits des Ténèbres régnants, qui luttent sans relâche contre les feux du Soleil. Des nuages grisâtres résident en permanence au-dessus du plateau. Le printemps est souvent neigeux, car les vents apportent leur lot d'humidité de la Baie des Miroirs et de Maniria, mais en fin de saison ces neiges sont généralement remplacées par des pluies glaciales. L'été est court et peu présent, et il n'est pas rare qu'il soit pluvieux. Il laisse vite la place à un automne sec puis à un hiver glacé et parfois sec en début de saison. C'est alors que les vents froids venus de la Passe du Dragon balaient la surface du Plateau et apportent de puissantes tempêtes de vent, de grêle, et de neige. Il y gèle souvent à pierre fendre, et chaque hiver ajoute son lot de failles sur des rocs déjà bien crevassés, et qui ne retiennent que rarement les eaux de pluie et de fonte.

Mais la vraie vie du Plateau, douce et froide comme nous l'aimons, se fait dans les profondeurs maternelles de la Terre. Là, de grandes grottes et d'innombrables tunnels traversent le Plateau de part en part, permettant de le traverser sans jamais voir la Mort Brillante dans le ciel. Les tunnels sont tortueux, rappelant les boyaux que creusent les

insectes sous les écorces des arbres. Il n'y a aucun plan d'ensemble, les Uz ayant suivi la nature, les rivières souterraines et leurs envies durant des siècles. La roche locale, dure et noire, se prête particulièrement bien au creusement à coups de dents qu'aiment les Uz.

D'immenses cavernes abritent des forêts de champignons et de moisissures dont la récolte fournit une partie des vivres du Plateau. Ces grandes étendues odorantes et silencieuses hébergent une faune sauvage dont la chasse procure bien du plaisir aux habitants. D'autres cavernes sont consacrées à l'élevage des insectes géants, autre source de richesse et de nourriture pour les Uz. Durant la Saison des Ténèbres, de grands marchés aux insectes se tiennent, où l'on s'échange œufs, larves, et secrets d'insectiers. Enfin, d'innombrables endroits sont consacrés à la vie quotidienne : habitations, salles des mères, lacs souterrains pour la pêche, rivières pour la circulation, temples dédiés aux divers divinités et grands esprits des Ténèbres, tout particulièrement Argan Argar et Kyger Litor, lieux sacrés marqués par les Héros, etc. Chaque lignée dispose de son coin favori du Plateau et lutte âprement pour conserver sa suprématie sur l'endroit, marquant ses frontières de fétiches, ossements et gravures pour chasser les intrus et les mauvais esprits. »

Nous remercions bien Varaz pour cette description détaillée. En revanche, nous n'obtenons pas de réponses claires à propos de la Lance Noire des Colymars. Certes, la lance est l'arme de prédilection d'Argan Argar et des Kitori, mais Varaz semble éluder la question quand nous faisons référence aux mots qu'il avait prononcés lors de notre première rencontre, sur les rives de Styx.

Puis vient le moment de notre départ. La magie d'Hemrid ne pouvant nous emporter que dans des lieux sacrés, c'est ainsi que nous arrivons sur la Colline des Quatre Vents le jour du Vent, de la semaine de la Mort, de la saison du Feu. En plein territoire Culbrea, nous nous hâtons de rejoindre notre Troupe Héroïque à Jonville.

C'est là que Derdurev, pressé par tous, accepte de nous révéler le plan qu'il avait longuement mûrit. Comme à chaque fois, tout commence avec un Mythe, que seul lui semblait connaître.

« Pendant l'époque des Dieux, Yinkin et Telmor étaient en guerre. La Guerre des Animaux. Car Yinkin avait choisi le camp des Dieux, et pas celui des Esprits, et Telmor en voulait beaucoup à son frère pour ça. Yinkin était aidé par ses frères Orlanth et Kolat dans cette guerre.

Issaries et son père Larnste découvrirent cette guerre. Issaries dit qu'il y avait plus de chose qui les rassemblaient que de choses qui les éloignaient, et que chacun devait se préparer pour combattre son réel ennemi. Larnste approuva et dit qu'il fallait changer les choses.

Ils allèrent voir Telmor, et celui-ci voulut les manger. Mais Ils bougeaient trop vite. Telmor demanda ce qu'ils voulaient. Ils répondirent la Paix avec Yinkin son frère. Telmor répondit que Yinkin avait trahi leur père Fralar. Pour cela il devait disparaître.

Ils allèrent voir Yinkin, mais celui-dormait à l'abri de sa mère. Malgré leurs efforts, ils ne parvinrent pas à le réveiller.

Ils essayèrent de concilier les parties, de changer leur façon de voir les choses.

Ils leur dirent que les Mauvais Feux du Ciel mentaient à leurs peuples, et les réduisaient en esclavage, que leur combat n'avait pas de sens. Ce qui avait du sens, c'était de libérer leurs peuples des mensonges et des chaînes des Mauvais Feux du Ciel.

Alors tous attaquèrent les Mauvais Feux du Ciel. Ces derniers invoquèrent l'aide de leur armée. Mais l'alliance était plus forte. Yinkin et Telmor libérèrent les Leurs. Ainsi, la trêve fut faite entre les Loups et les Alynx... »

La trêve entre les Alynx et les Loups, pour sceller la réconciliation entre les Sartarites et les Telmori, voilà ce que Derdurev nous propose, plein d'enthousiasme. La plupart d'entre nous trouvons l'idée très bonne, mais il nous faut des Telmori pour le Rituel. Derdurev acquiesce,

et annonce qu'il est résolu à convaincre de vrais Telmori à y participer pour lui donner toute sa puissance.

Rapidement, nous décidons d'aller à Boldhome pour contacter Goram Croc-Blanc, chef de la Garde Royale de Sartar, et le convaincre de participer au rituel. Grace au jeune Arold, nous obtenons audience auprès de Goram, qui nous reçoit entouré de ses proches. La discussion est âpre, car Goram, lié par les Serments Passés, doit protéger le Roi de Sartar, et ce rituel fait clairement de l'ombre à Temertain. Mais, conseillé par son shaman Toka Sang-dans-les-yeux, qui lui rappelle l'ascendance de Derdurev et Leikarella, il se rend à nos arguments et consent à laisser une douzaine de ses braves venir avec nous sur la Table de Larnste, au milieu de leurs ennemis, combattre Yinkin puis combattre leurs ennemis communs. Rendez-vous est pris...

Tout est enfin prêt pour le rituel. Helgan et le reste de notre Troupe ont fait un travail remarquable, et nos alliances locales, chez Geo, à la Maison de la Mort et en d'autres endroits du nord de Sartar se déploient selon les plans définis dans les moindres détails par Derdurev. Le rôle de chacun est méticuleusement défini pour que l'objectif du Rituel, de la Quête que nous nous apprêtons à réaliser, soit atteint : « Que Larnste CHANGE le sentiment des tribus envers les Telmori. »

Quand nous arrivons sur la Table de Larnste, une centaine de personnes est déjà là. Nous apercevons des têtes connues, comme Venharl Front d'Orage et une partie de ses Bélier-Tempête, des amis de chez Geo, dont Morgen, les jeunes de la Forge d'Ystrad, Orvald, Neela et Orfir, accompagnés d'une quinzaine de Cinsina, dont fait probablement partie Kallai Braies-Poilues, si l'on en croit son aura magique et son accoutrement. Une quinzaine d'Anmangarn sont aussi là, accompagnés par Valarana Bouclier Bleu. Yaransor, de notre Troupe Héroïque, rejoint un groupe qui doit probablement être les Eclairs Bondissants, commandé par une femme au sourire ravageur dont la lance pulse la magie de Mort. Aucune trace des patrouilles Lunars qui gardaient les lieux. Helgan a fait du bon travail.

Une quinzaine de Telmori nous ont rejoints au pied du plateau. Akael Croc-Noir, le fils de Goram, est parmi eux, avec Œil-d'Etoile son frère-loup. Leur arrivée à nos côtés est accompagnée de murmures de crainte et de mépris. L'affaire n'est pas jouée...

En parfait maître de cérémonie, et avec un grand sens théâtral, Derdurev arrive en dernier, porté dans les airs par Ssshhuuu, son allié Umbroli. Immédiatement, il entame le rituel traditionnel de célébration du Fondateur sur le Lieu le plus Sacré, où des Pierres gravées de Runes ont été dressées. Chacun prend sa place, entre ceux qui vont participer activement, et ceux qui resteront en soutien. Aidé par les Cinsina présents, qui connaissent les lieux comme leur poche, Derdurev dessine par terre une grande rune de Sartar, et y dispose les sacrifices et les biens qu'il a réunis. Puis, tandis que Leikarella brûle des runes rituellement tressées en osier, tous commencent à battre la mesure avec leur épée sur leur bouclier.

« Au nom de Hant, Heort et Hara, et de tous les Bons Dieux et les Bonnes Déesses »

« Par les pouvoirs qui me sont donnés, ici, par Larnste... »

Selon la tradition, Un taureau noir est sacrifié à Sartar, et chaque participant fait un sacrifice en versant orge et bière sur la terre. Mais, une fois la cérémonie avancée, Derdurev s'écarte soudain de la tradition, alors qu'Ukka Mange-Fer apparaît entre Leikarella et lui.

Se tournant vers Silkinister, il proclame :

« Par les pouvoirs de Humakt ici présent, je place cette assemblée sous le sceau du secret. Que la lame d'Humakt frappe quiconque répétera ce qui se dit ici et maintenant. »

La foule murmure, mais il continue, imperturbable.

« Moi Derdurev, fils d'Hedkorand, fils de Jarnandar, fils de Jarosar, fils de Jarolar, fils de Saronil, fils de Sartar, j'ai mené mes compagnons dans les enfers, et j'ai vu les machinations

des dévots de la lune rouge, porteurs de l'équerre, du fil, etc., en vue de la destruction totale et définitive d'Orlanth.

Qui est fidèle à nos traditions, à nos ancêtres, à notre mode de vie, à notre liberté, reconnaîtra qu'il n'est nulle inimitié, nulle vendetta, nul wergeld qui ne s'efface devant la menace de disparition de notre Dieu à tous.

En nous demandant de secourir Hofstaring Saute-arbre, Ernalda nous demande aussi, à tous ici présents, de secourir son mari bien-aimé.

Sartar nous a montré la voie, même si nous l'avons oublié et que nous nous sommes laissés obscurcir les yeux et les pensées par ceux-là même qui fomentent la destruction d'Orlanth.

Que les Six Vents de Kolat dissipent les brumes trompeuses de la Lune Rouge. Que Larnste délite les nouvelles collaborations contre-nature, et retisse les alliances anciennes et véritables.

Qu'Issaries réconcilie les frères ennemis des mauvais feux du ciel, qu'ils soient enfants libres d'Orlanth ou de ses frères, ou fils de Telmor originaires d'au-delà de la ligne brillante.

Ici et maintenant, je renouvelle la concorde de Sartar. »

Derdurev lève alors bien haut la Balance de Sartar, et révèle sa Lignée en montrant à tous son tatouage.

« En l'honneur de Sartar, que la cérémonie de la conciliation et du changement commence ! »

« Pendant l'époque des Dieux, Yinkin et Telmor étaient en guerre. La Guerre des Animaux. Car Yinkin avait choisi le camp des Dieux, et pas celui des Esprits, et Telmor en voulait beaucoup à son frère pour ça. Yinkin était aidé par ses frères Orlanth et Kolat dans cette guerre.

Issaries et son père Larnste découvrirent cette guerre. Issaries dit qu'il y avait plus de chose qui les rassemblaient que de choses qui les éloignaient, et que chacun devait se préparer pour combattre son réel ennemi. Larnste approuva et dit qu'il fallait changer les choses.

Ils allèrent voir Telmor, et celui-ci voulut les manger. Mais Ils bougeaient trop vite. Telmor demanda ce qu'ils voulaient. Ils répondirent la Paix avec Yinkin son frère. Telmor répondit que Yinkin avait trahi leur père Fralar. Pour cela il devait disparaître.

Ils allèrent voir Yinkin, mais celui-dormait à l'abri de sa mère. Malgré leurs efforts, ils ne parvinrent pas à le réveiller.

Ils essayèrent de concilier les parties, de changer leur façon de voir les choses.

Ils leur dirent que le Mauvais Feux du Ciel mentaient à leurs peuples, et les réduisaient en esclavage, que leur combat n'avait pas de sens. Ce qui avait du sens, c'était de libérer leurs peuples des mensonges et des chaînes des Mauvais Feux du Ciel.

Alors tous attaquèrent les Mauvais Feux du Ciel. Ces derniers invoquèrent l'aide de leur armée. Mais l'alliance était plus forte. Yinkin et Telmor libérèrent les Leurs. Ainsi, la trêve fut faite entre les Loups et les Alynx... »

« En ce lieu sacré, aidons Issaries et Larnste dans cette quête de la Conciliation, comme Sartar nous a montré l'exemple. »

C'est le moment critique, où tout se joue. Mais la clameur qui s'élève soudain nous rassure. Le verbe de Derdurev a été si limpide, si puissant, que les haines et les préjugés ancestraux ont été balayés. Tous les présents joignent leur âme à notre projet. Le vent de lève, puis la Tempête.

Alors, Derdurev, toujours concentré sur son objectif, distribue les rôles. Il sera Kolat, le Grand Esprit des Vents. Ukka sera Telmor, Père des Loups, et les Telmori de Goram seront son peuple. Leikarella sera Yinkin, Père des Alynx, et les Sartarites présents ayant une affinité

avec Lui seront son peuple. Kallai sera Orlanth, le demi-frère de Yinkin, lui aussi accompagné de son peuple. Et enfin, Silkinor et Kulmakt seront respectivement Issaries le Parleur et Larnste le Changeur, les deux rôles les plus importants pour le succès de la cérémonie.

Petit à petit, une meute de loups et une bande de chats se mettent à tourner autour de Derdurev. Ils s'observent, au rythme des tambours et des coups d'épées dur les boucliers des supporteurs de la cérémonie.

Et soudain, sans prévenir, plusieurs chats bondissent sur les loups, et le combat, comme une longue danse, commence. C'est un combat très difficile, car la présence d'Ukka Mange-fer effraye les Sartarites et chacun combat l'autre camp en essayant de ne pas tuer, ce qui va contre des générations de haine. Mais grâce aux Puissantes Paroles de Sartar, la bataille entre loups et chats se termine sans morts, et les deux côtés se replient pour lécher leurs blessures.

Le sang du combat a ouvert le passage vers l'Autre Côté.

Alors Issaries, guidé par son père Larnste, se rend à la tanière des Loups pour raisonner Telmor. Mais celui-ci n'est pas d'humeur à discuter. Il a faim, et croquerait volontiers ces appétissants Dieux. Heureusement pour eux, Issaries et Larnste sont le Mouvement, et le Loup et sa meute ne parviennent pas à les rattraper. De plus, Issaries abreuve tellement Telmor de ses Paroles, que ce dernier, saoulé, abandonne sa chasse.

Alors, Issaries et Larnste se rendent dans la grotte où dormait Yinkin, caché dans les flancs de sa mère Kero Fin. Mais, malgré leurs efforts, ils ne parviennent pas à le réveiller.

Plus tard, la guerre reprend entre chats et loups. Mais Issaries revient sur le champ de bataille et utilise sa Langue d'Argent pour faire comprendre aux combattants qu'ils sont possédés par leur ennemi commun, les Mauvais Feux, et qu'ils ne font que s'affaiblir mutuellement au profit de leur ennemi à tous, qui les asservit. Alors il les exhorte à rechercher cet ennemi. Kolat prend alors la tête des recherches, et trouve cet ennemi.

Derrière une colline, tous découvrent un immense convoi. Sur un palanquin porté par d'innombrables esclaves se tient un être de lumière. Hommes, loups et chats sont enchaînés ensembles derrière ce palanquin de la honte. D'un Seul esprit, révoltés par cette injustice, et emportés par les paroles de Kolat, nous nous ruons ensembles sur l'ennemi abhorré. Car nous avons reconnu qui se cache sous l'apparence de ce Dieu de Lumière Blanche : C'est l'immonde Gbaji, le Trompeur, le menteur, maudit soit son nom.

Son aura blanche se teinte de rouge quand, en nous voyant charger, il invoque le soutien de démons stellaires. Des météores tombent alors du ciel lourdement, fracassant tout sur leur passage. De leurs débris apparaissent Lunes pulsantes, Démons, et autres Shadzorings, qui nous attaquent.

Nous les balayons.

D'abord, les chaînes des prisonniers sont arrachées par les Vents Arracheurs envoyés par Kolat. Puis Telmor, répondant à l'appel de Yinkin, le rejoint pour ensemble briser les lignes ennemies. Ils fondent sur le Dieu Brillant qui n'a pas le temps de réagir. Comme Kolat le lui suggère, Yinkin empoigne Gbaji et le jette dans la gueule de Telmor qui le dévore en une bouchée. Il fait soudain beaucoup plus sombre...

Alors, Orlanth et sa Tribu, Yinkin et ses chats, Telmor et ses loups, unis, combattent côte à côte, et pourfendent la Tribu du Feu. Submergé par la rage, Urox balaye Natha, tranche ses membres et les éparpille, puis s'empare de ses lames courbes. Résistant à la peur qu'elle inspire avec sa faucille hurlante, Gustbran décapite d'un coup d'épée sa jeune Fille Lune.

Ainsi s'achève notre Quête de la Réconciliation, le Jour du Fondateur, sur la Table de Larnste. Revenus victorieux dans Ce Monde, ce sont les Mânes de Sartar lui-même qui nous apparaissent et nous bénissent pour cette grande victoire, cette Réconciliation scellée dans le sang de nos ennemis. Il semble vigoureux, rajeuni, il n'est plus l'ombre boitillante que nous

avons aperçu à Karulinoran, mais il semble soudain triste et se tourne vers le sud-est. Une gigantesque lueur rouge apparaît là-bas, derrière les monts Quivin, et monte vers le ciel.

« Bolhome... » murmure quelqu'un.

Quelques instants plus tard, Hemrid Mange-Crépuscule apparaît à côté des Pierres Sacrées, accompagnée de plusieurs compagnons. Ils sont tous blessés et couverts de sang.

« Kallyr est morte... » nous dit-elle. « Ils nous attendaient. Ils savaient. Et vous n'étiez pas là... » poursuit-elle sur un ton de reproche avant de s'écrouler, inconsciente.

Les doigts de Leikarella se portent alors sur la boucle d'oreille donnée par sa cousine. Elle est chaude...

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.

[5] « Envoyer les flèches noires » est le signe du ralliement pour la guerre chez les Heortlings.