

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

CHRONIQUE STELLAIRE

Crédits

Auteur

Marc SAUTRIOT

Mise en page

Bubu
Flip

Illustrateurs

Angus Mc Callum

Thierry MASSON (Éléments de mise en page)

Zombie (Les personnages - page 3)

Relecture

Helenea Luwina
Jhyreen

Pour toutes informations : prophezine@prophezine.fr



NB : La chronique de K'rys narre les aventures de trois PJ, Hans Arkador le Téméraire, Cylfide Fylsan et Targuil Belle-Rune. Tous les autres personnages qui y apparaissent sont des PNJ. Les aventures qui suivent correspondent aux scénarios officiels suivants :

- *Du 1er Métal sous la Nature 1308 aux 1ers Songes sous l'Océan 1308 : La Horde sauvage (cf. Livre de base 1ère édition, scénario réécrit et disponible sur la ML Prophecy_Fr)*
- *Des 2èmes Vents sous l'Océan 1308 au 3ème Arbre sous l'Océan 1308 : Les sauvages de la Forêt-Mère (cf. Prophezine #2)*
- *Du 2ème Métal sous le Volcan 1308 au 3ème Serpent sous le Volcan 1308 : L'ombre de l'inquisiteur (cf. Oracles II – Gravées dans l'Ecaille) – ce scénario a été joué dans une version antérieure à celle du supplément, dont le background était totalement différent (lieu et période historique).*
- *Des 2èmes Songes sous le Vent 1308 au 3ème Métal sous le Vent 1308 : Qui sème le vent... (cf. Les orphelins de Szyl)*
- *Du 3ème Roc sous l'Homme 1308 au 4ème Métal sous la Cité 1308 : Le sang de Kezyr (cf. Ecran 1ère édition)*
- *Du 4ème Jour sans Augure 1308 à la 2° Ecume sous la Pierre 1309 : Les mangeurs d'âmes (cf. Les voiles de Nenyra)*

AN 1308 de l'Age des Empires

Cycle Blanc

9ème semaine

Issu d'une famille modeste de Kern, Hans Arkador, un jeune homme au physique de géant, est parvenu à s'imposer parmi les meilleurs élèves de sa promotion à l'Académie des Protecteurs de Kern. Studieux, il s'est avant tout intéressé aux matières théoriques, notamment aux lois, à la stratégie et au commandement, s'attirant les railleries de certains de ses camarades, notamment du jeune fils du comte Alastair Rogan, le Seigneur de Sturmgard, un proche de la Régente de l'Inquisition. Mais l'animosité entre les deux jeunes apprentis a atteint son paroxysme depuis quelques temps lorsque Hans a découvert que Rogan a développé un trafic de prostitution au sein même de la cité de Brone. Après une nouvelle confrontation entre les deux garçons, Hans annonce à Rogan qu'il va dénoncer ses petites affaires. Ce dernier essaie de l'en empêcher physiquement, mais Hans sort vainqueur de la lutte, gagnant le surnom de « Téméraire ». Peu après, on découvre le corps de Rogan au bas des remparts de Kern : il a préféré se suicider plutôt que d'affronter la colère de son père.

Hans Arkador est aussitôt convoqué par le commandeur Swinton, qui dirige l'académie des

protecteurs de Kern. Le protecteur lui fait comprendre que Rogan a juré sa perte car il le tient pour personnellement responsable de la mort de son fils. Le commandeur est bien conscient que le jeune Rogan n'était qu'une pourriture, mais le comte de Sturmgard dispose d'appuis puissants. Pour assurer la sécurité de Hans, il lui fait quitter l'école et l'informe que désormais, il devra faire ses preuves en parcourant le monde et en se mettant au service du peuple de Kor. Pour commencer son périple, Swinton lui a déjà trouvé un emploi de garde dans une caravane marchande qui quitte Kern le jour même à destination de la cité de Sylwin Azurel, dans la Forêt Mère. Mais Rogan a déjà eu le temps de mettre un homme à lui dans la caravane, un jeune protecteur du nom de Rodek, dont la mission est de faire disparaître Hans discrètement.

Cycle de Moryagorn

1ère semaine

Durant son voyage vers la Forêt Mère, Hans Arkador se met à avoir des rêves récurrents étranges, où il se voit avancer dans une clairière encerclée de pierres dressées. Jour après jour, les rêves se précisent. Durant ce temps, il sympathise avec Lauryl Wick, un jeune soldat qui retourne à Sylwin Azurel, sa cité natale, après avoir complété sa formation de protecteur, ainsi qu'avec Rodek, un compatriote qui lui semble bien sympathique.



2ème semaine

Venant de Yris, Castullan, un explorateur, traverse la Forêt-Mère à destination de Sylwin Azurel, accompagné de Cylfide Fylsan, son apprenti, et de Targuil Belle-Rune, un jeune mage des vents. Les deux garçons, tous deux âgés d'une bonne vingtaine d'années, se sont liés d'amitié durant leur périple à travers l'Empire de Solyr, rapidement rapprochés par l'amour du voyage et du grand air. Si Cylfide a quitté sa famille depuis peu, ne souffrant plus d'aider son père, porteur à Yris, et désireux d'échapper à la foule de la capitale impériale, Targuil lui, a déjà beaucoup voyagé. Le petit mage a en effet quitté ses Collines de Fer natales il y a de nombreux Augures, emmené par un mage qui avait détecté en lui un potentiel. Formé à Yris, il s'est vite rendu compte de l'attrait que représente la Sphère des Vents pour lui. Targuil n'est pas un jeune homme studieux, et l'esprit des vents lui convient parfaitement. Aussi, lorsque son maître lui présente un jour Maître Castullan, il n'hésite pas à quitter l'étouffante cité tentaculaire pour partir sur les routes à ses côtés.

Peu après avoir quitté l'Empire et s'être enfoncé

sous l'océan de verdure qu'est la Forêt Mère, Cylfide et Targuil se mettent à faire des rêves étranges, où ils se voient systématiquement dans une clairière. Chaque jour, le rêve se fait plus précis et plus étrange, mais ils n'en saisissent pas le sens.

3ème semaine

1° Métal sous la Nature :

Durant la nuit, les rêves de Hans, Cylfide et Targuil deviennent plus nets. Ils voient une clairière au beau milieu d'une gigantesque forêt, encerclée de plusieurs rangées de pierres dressées. La scène se déroule en pleine nuit sous les rayons de Khyméra. Et puis des hommes s'avancent vers la pierre centrale de cette clairière. Il s'agit des trois jeunes garçons, mais bien entendu, Hans ne connaît pas encore les deux voyageurs, tout comme ces derniers ne connaissent pas le protecteur. En revanche, tous trois commencent à ressentir une certaine complicité avec les deux autres personnages, un lien étrange et mystérieux qui les rend perplexes. Et puis ils sentent leur regard attiré par les cieux insondables, dont l'obscurité leur donne le vertige.

1° Arbre sous la Nature :

Au détour d'un virage, après avoir franchi de nombreux ruisseaux à gué, longé des étangs et enjambé des mares sur des ponts plus ou moins douteux, Hans et sa caravane d'un côté, et Castullan, Cylfide, Targuil et la troupe qu'ils accompagnent de l'autre, arrivent à une étrange cité, dépourvue de murailles et s'étendant au sol comme dans les arbres : Sylwin Azurel.

Cylfide et Targuil s'installent dans une auberge où ils font la connaissance de Sibyl Quatre-Mains, une jolie et habile archère, amie de Maître Castullan. Désireux d'en savoir plus sur leurs rêves étranges, les deux voyageurs décident de consulter un mage des rêves. Ils sont rapidement orientés vers Maîtresse Daria, une mage et membre du Conseil de Sylwin qui, intéressée par leur récit, les invite à rencontrer le Conseil le soir même. De son côté, Hans, également interloqué par ses rêves, se confie à Sylendra Cœur-de-Pierre, la commandante de la milice de Sylwin, à qui il a tenu à présenter son rapport. Celle-ci le convoque également au Conseil. Les trois jeunes hommes se retrouvent donc au soir devant le Conseil et sont stupéfaits de se reconnaître les uns les autres. Après avoir écouté leurs récits, le Conseil semble penser que Targuil, Cylfide et Hans sont les Héros, annoncés par des prophéties, qui vont préserver la cité d'une destruction prochaine. Analgésius, le maître érudit, leur révèle alors que la clairière dont ils ont rêvé existe et qu'elle se trouve à quelques jours de Sylwin Azurel. Il leur conseille de se rendre à ce « Cercle des Oubliés » où ils en apprendront peut-être plus sur leur destinée. Maître Castullan incite également son élève à découvrir son propre chemin et à faire sa propre expérience ; il l'attendra à Sylwin.

1° Songes sous la Nature :

Hans, Cylfide et Targuil quittent Sylwin Azurel et partent à la recherche du Cercle des Oubliés.

1° Foyer sous la Nature :

Après avoir monté le camp pour la nuit au terme de la deuxième journée de voyage, les trois compagnons reçoivent la visite d'un surprenant personnage se présentant sous le nom de Kar le Chasseur. Ils lui offrent leur hospitalité et échangent des récits au cours de la soirée ; mais à leur réveil, Kar a disparu sans laisser de trace, comme s'il n'avait jamais été là. En revanche, les victuilles qu'ils ont partagées avec lui ont bel et bien été consommées...

2° Vents sous la Nature :

La troisième journée de voyage vers le Cercle des Oubliés est peu mouvementée, si ce n'est par la rencontre nez à nez de Hans avec un serpent. Le téméraire a en effet horreur des

serpents, mais découvrant celui-ci au dernier moment en travers du chemin, il sursaute de terreur avant de se figer, n'osant plus effectuer un mouvement, voyant l'animal comme un signe funeste. Finalement, ses compagnons l'aident à contourner le paisible reptile, mais perturbé par l'incident, le protecteur décide de passer la nuit suivante dans un arbre, pensant y être en sécurité.

2° Serpent sous la Nature :

En fin de journée, les trois compagnons atteignent enfin le Cercle des Oubliés, qui correspond en tout point au lieu de leurs rêves. Ils explorent cette large clairière sur laquelle deux cercles de monolithes imposants ont été organisés autour d'un dolmen. Ne trouvant rien de particulier, ils finissent par établir un campement au pied de la pierre centrale. Ce n'est qu'après l'apparition de Khyméra dans les cieux que les trois hommes commencent à ressentir l'aura mystique qui nimbe les lieux ; petit à petit, ils se rendent compte qu'ils revivent leur rêve. Alors que les pierres semblent vibrer et dégager une agréable chaleur lorsqu'ils s'en approchent, Hans, Targuil et Cylfide entendent des voix résonner dans leur tête et ont la douce sensation d'être aspirés vers la voûte stellaire. La parcourant du regard, ils fixent finalement une étoile particulière qui les attire tous les trois. Ils ressentent alors qu'un lien s'est tissé entre eux. Puis, la magie du moment retombe un peu sans que le lien qu'ils partagent ne disparaisse pour autant.

Alors qu'ils s'interrogent sur cette étonnante expérience, une silhouette au crâne rasé et portant un long pagne autour de la taille s'avance dans le Cercle des Oubliés et vient à leur rencontre. Il s'agit d'un Prodiges qui se présente sous le nom de Tyrian. Celui-ci révèle que plusieurs années auparavant, alors qu'il n'était encore qu'un jeune apprenti et qu'il somnolait à l'ombre du Cercle, les pierres lui sont apparues au cours d'un rêve, lui ont révélé la venue de Champions et lui ont demandé de leur servir de guide le moment venu ; depuis lors, il a consacré sa vie au service des dragons en attendant la venue de ces Champions qui lui seraient désignés par la puissance de Brone. Il explique qu'il comprend aujourd'hui son rôle, des maléfices surgissant partout sur Kor, à commencer par la région de Sylwin Azurel.

En réalité, Tyrian a été marqué par la puissance de la nature dans sa jeunesse et la vue des monolithes de la clairière a déclenché en lui une crise de mysticisme dont il n'est jamais sorti. Persuadé d'avoir été choisi pour défendre la société draconique dans la Forêt Mère, il est devenu Prodiges et n'a eu de cesse de protéger les habitants de Sylwin Azurel et de sa région. Tyrian a récemment découvert un gigantesque rassemblement de primitifs corrompus qui

s'apprêtent à attaquer l'enclave de la Route des Cinq Epices avant de venir détruire Sylwin Azurel. Mais le Conseil de la cité n'a pas écouté ses avertissements, arguant que les primitifs sont incapables de la moindre organisation et que la cité, protégée par les nombreux cours d'eau qui l'entourent, ne craint rien. Persuadé du contraire, le Prodige a vu dans les Héros désignés par les prophéties un moyen de convaincre le Conseil de se préparer à la guerre. Il a donc décidé de les suivre au Cercle des Oubliés, pensant pouvoir les manipuler.

C'est donc en espérant jouer sur leur influence qu'il supplie les Champions du Cercle de le laisser les guider pour défendre la cité draconique contre les forces obscures et la corruption de Kalimsshar. Hans, Targuil et Cylfide, qui n'ont pas encore assimilé leur nouveau statut, acceptent la proposition et indiquent à Tyrian qu'ils vont aller voir le Conseil qui acceptera de les écouter.

4ème semaine

2° Roc sous la Nature :

Les Champions et Tyrian prennent le chemin de Sylwin en marchant à cadence soutenue.

2° Ecume sous la Nature :

Après trois jours de voyage, le petit groupe atteint Sylwin à la tombée de la nuit et demande aussitôt à rencontrer le Conseil. Malgré leur aura de Héros annoncés par les Augures, les Champions ne parviennent pas à convaincre le Conseil du danger qui pèse sur la cité. En effet, Sylendra et Holker Merckenthal, combattant émérite, sont persuadés que la situation de la ville, entourée d'étangs et de bras d'eau, est tout à fait favorable à une défense contre des primitifs qui n'ont jusque là, jamais réussi à s'approcher de Sylwin. En revanche, Analgésius se montre inquiet pour l'enclave de la Route des Cinq Epices, située à deux jours de là, et donne carte blanche aux Champions pour aller organiser sa défense. Toutefois, Sylendra souligne qu'elle ne peut se permettre de dégarnir les défenses de la cité et indique aux Champions qu'ils devront se débrouiller par eux-mêmes pour recruter leurs hommes. Le soir même, Hans, Targuil et Cylfide font le tour des tavernes et parviennent à recruter une trentaine d'hommes, essentiellement des bûcherons, qui acceptent de se porter au secours de l'enclave. Seuls deux citoyens accompagnent la troupe : les deux protecteurs ayant voyagé avec Hans : Lauryl Wick et Rodek.

2° Métal sous la Nature :

Hans, Targuil et Cylfide quittent Sylwin Azurel à la tête de leur petite armée, espérant rejoindre l'enclave à temps.

2° Arbre sous la Nature :

La compagnie rencontre une caravane marchande en provenance de l'enclave. Celle-ci n'apporte pas de mauvaise nouvelle même si elle confirme les rumeurs de primitifs qui tenteraient régulièrement des agressions dans les environs. En fin de journée, après une marche forcée, la compagnie atteint l'enclave et est accueillie par Karrack, le chef de la communauté. Celui-ci est soulagé de voir de l'aide venir de Sylwin ; en effet, la veille, les primitifs se sont montrés agressifs envers les bûcherons et chasseurs vivant dans l'enclave, et Karrack craint le pire. Il s'en remet aux Champions pour organiser les défenses. Hans prend les choses en main ; il recense les hommes valides prêts au combat et fait construire un trébuchet et des pièges.

2° Songes sous la Nature :

Après avoir travaillé d'arrache pied une bonne partie de la nuit, les défenseurs de l'enclave sont prêts au petit matin lorsqu'une horde de primitifs sort de la forêt. Ils se déversent violemment sur le rempart en bois de l'enclave, espérant enfoncer la porte. Mais les pièges fonctionnent à merveille, même si la catapulte, bricolée hâtivement, ne résiste pas à son premier tir et vole en éclat ; nombre de corrompus tombent sous les traits des chasseurs dirigés par Cylfide et Targuil. C'est alors que ce dernier se rend compte que le chef des corrompus, qui se tient à l'écart de la mêlée, semble étonnamment calme. Méfiant, il parcourt le champ de bataille du regard et repère un commando qui a pénétré l'enclave par l'arrière en utilisant les arbres. Il donne l'alerte avant de se précipiter dans la cour, Cylfide sur les talons. Il arrive trop tard pour sauver une jeune femme située sur le chemin des corrompus, dont le but est d'ouvrir la porte à leurs compagnons. Les flèches des deux voyageurs ne manquent cependant pas leurs cibles, et Hans se joint à ses compagnons pour exterminer le commando. Le combat est bref et violent, et Lauryl manque de se faire tuer, mais les primitifs sont rapidement éliminés.

Son stratagème déjoué, le chef des corrompus sonne la retraite avant que son armée ne soit totalement anéantie. Emballé par cette victoire, Hans fait ouvrir les portes et mène une charge pour achever l'ennemi, accompagné par Cylfide, tandis que Targuil, blessé, reste dans l'enclave. Cependant, sous le couvert de la forêt, les primitifs se sont regroupés et préparent une contre charge. Tandis que les hommes de l'enclave paniquent face à ce regain d'agressivité et s'enfuient, Hans se fait attaquer dans le dos par Rodek. Hans parvient à se défendre in extremis mais la contre-attaque des primitifs l'empêche de neutraliser le protecteur et de l'interroger ; ce dernier parvient à s'enfuir et Hans rejoint l'enclave, les primitifs sur les

talons. Une nouvelle bataille s'engage, et cette fois, ces derniers semblent mieux organisés et tirent des projectiles avec des arcs et des arbalètes ; une pluie de projectiles enflammés s'abat sur le fort et tue défenseurs, femmes, vieillards et enfants. Mais l'engagement est de courte durée : ayant repéré leur chef, Targuil invoque la Foudre de Szyl pour le neutraliser. La colère du dragon des vents s'abat à quatre reprises sur le corrompu qui finit par s'effondrer, carbonisé. Son armée, démoralisée par une telle démonstration de puissance, est alors mise en déroute dans la forêt. La victoire enfin acquise, les survivants enterrent les morts, trop nombreux malgré l'aide des Champions. Sur le champ de bataille, Cylfide récupère discrètement une imposante arbalète que maniait l'un des Corrompus. Il la démonte et la cache dans ses affaires, se jurant bien de tester, malgré les interdits draconiques, cette arme qui lui paraît particulièrement efficace.

2° Foyer sous la Nature :

Targuil, Cylfide, Hans et Tyrian reprennent la route avec une dizaine de mercenaires survivants.

3° Vents sous la Nature :

Alors que le soir tombe et que Sylwin est encore à quelques heures de marche, Tyrian propose aux Champions de passer la nuit dans un petit hameau situé non loin de là. Mais lorsqu'ils y parviennent, ils ne découvrent que des ruines et des cadavres décapités et dépecés, gisant dans la cour. Il semble que l'attaque de l'enclave n'ait été qu'une opération parmi d'autres et que les corrompus soient plus nombreux et plus organisés qu'il ne le semblait au départ. Les compagnons redoutent alors le pire et décident de hâter leur retour à Sylwin.

3° Serpent sous la Nature :

Hans, Cylfide, Targuil et Tyrian parviennent à Sylwin Azurel dans la matinée et apprennent ici et là que les corrompus ont frappé de nombreuses communautés de la région pendant leur absence. Ils provoquent immédiatement la réunion du Conseil. Ce dernier a fini par se rallier à l'avis des Champions et de Tyrian et suite aux attaques menées les trois derniers jours par les primitifs, il a chargé Sylendra de dépêcher des éclaireurs dans la forêt pour essayer de repérer le repaire des corrompus. Il demande de l'aide à Targuil, Hans et Cylfide, confirmés dans leur rôle de Champions suite à leur réussite dans la bataille de la Route des Cinq Epices. Les trois compagnons acceptent. Effectuant des recherches préalables pour orienter leur exploration, ils apprennent l'existence d'antiques cités humanistes et soupçonnent un lien avec ce soudain mouvement guerrier des corrompus. D'après les informations qu'ils obtiennent en ville, un

certain Kaleb Saar, un érudit quelque peu original, pourrait les aider à trouver. Ils rencontrent ce dernier dans une taverne des bas quartiers de la cité et lui exposent la situation. Il accepte de les guider.

5ème semaine

Du 3° Roc à la 3° Ecume sous la Nature :

L'expédition quitte Sylwin Azurel et s'enfonce dans la forêt sous la direction de Kaleb Saar, qui les mène vers Darem Illam, la cité en ruine la plus proche. Au cours du voyage se développent des discussions qui prennent une tournure surprenante : Saar a des idées que réprouve fortement Hans, qui voit en l'érudit un Humaniste. Mais Cylfide et Targuil trouvent hautement intéressantes ses réflexions sur les étoiles, d'autant plus qu'elles leur permettent de mieux comprendre ce lien nouveau qu'ils ont tissé. Hans se contient, ripostant que Bronne et ses pairs sont derrière ce lien ; patient, il attend une période plus propice pour neutraliser Saar et le livrer à l'Inquisition.

3° Métal sous la Nature :

Au soir, les compagnons parviennent à un hameau fortifié où vivent Erouad, un bûcheron, et sa famille. Ils sont accueillis les bras ouverts et passent la nuit dans un vrai lit. Cependant, pendant la nuit, Hans perçoit des bruits suspects. Il se lève sans prévenir ses compagnons, et finit par se retrouver dans la cour où il suit une silhouette suspecte jusque dans la grange. Là, il reconnaît la fille aînée de Erouad, une superbe jeune fille de 17 ans, qui est sujette à une crise de somnambulisme. Craignant un moment qu'elle ne soit possédée par les ombres, il hésite à la tuer ; puis finalement, il réalise qu'elle n'est frappée d'aucun maléfice de Kalimsshar et la ramène à l'intérieur de la maison, où ses compagnons, éveillés par les bruits, ne manquent pas de croire qu'il a eu des rapports sexuels avec la jeune femme fort séduisante et à demi nue. Hans tente de les convaincre du contraire et les supplie de ne pas en parler à leur hôte.

3° Arbre sous la Nature :

Embarrassé par l'ambiguïté des événements de la nuit, Hans s'explique finalement avec Erouad. Ce dernier a toute confiance en la parole d'un serviteur de Bronne, et c'est en bons termes avec lui que les compagnons quittent le hameau.

3° Songes sous la Nature :

Alors qu'ils poursuivent leur chemin à travers la forêt, les Champions croisent la route d'un dragon de la Nature endormi sur lequel Hans trébuche accidentellement, prenant un de ses membres pour une racine d'arbre. La créature

ancienne, émergeant de son sommeil, ne s'en offusque pas, et au contraire, en profite pour discuter quelques instants avec eux pour le plus grand bonheur de Hans, désireux d'en savoir plus sur les êtres qu'il vénère. Le dragon leur livre au passage quelques anecdotes et morceaux d'histoire sur les cités humanistes, puis replonge dans un profond sommeil, laissant les compagnons ébahis par cette rencontre.

Alors qu'ils ont repris leur chemin, Hans en profite pour lancer à Kaleb Saar quelques remarques sur les dragons et leur supériorité ; pour son plus grand énervement, loin de nier la puissance des dragons, l'érudit leur reconnaît sa gratitude pour avoir créé la race humaine, avant d'enfoncer le clou en argumentant que tels les enfants qui partent de chez leurs parents, les hommes doivent pouvoir quitter le giron draconique et voler de leurs propres ailes. Et il affirme que dragons et hommes devraient pouvoir vivre côte à côte, mais sans que les dragons ne cherchent à contrôler la vie des hommes. Hans manque de sortir son imposante épée à deux mains, mais Targuil et Cylfide le tempèrent et le protecteur se reprend, maugréant qu'il ne manquera pas d'en référer à l'Inquisition. De leur côté, les adeptes de Szyll trouvent intéressants certains des propos de l'érudit et en reparlent avec lui au coin du feu.

3° Foyer sous la Nature :

En fin d'après-midi, le calme de la forêt est soudain interrompu par les sons caractéristiques d'un combat. Les compagnons se précipitent et se portent au secours d'une séduisante jeune femme opposée à plusieurs corrompus. Hans, Cylfide et Targuil neutralisent très rapidement plusieurs ennemis, tandis que la jeune femme achève le dernier qui tentait de s'enfuir. Elle se présente alors comme étant Kalesha Valendros, mage venant de Onyr pour prendre possession au nom de Nathiaël, le Seigneur-Chimère, du Cristal de Larme, un artefact pêché dans un des lacs bordant Sylwin. Malheureusement, des mages félons l'ont devancée et ont récupéré l'objet avant elle. Depuis, elle est sur leurs traces et il semblerait que les mages aient été capturés par des corrompus. Kalesha demande aux Champions de l'aider à retrouver le Cristal, en échange de quoi, elle pourrait les introduire dans les hautes sphères de Onyr. Se rendant de toute façon à Darem Illam, les Champions acceptent de l'aider, sans savoir que Kalesha est en réalité une mage de l'ombre et qu'elle leur a quelque peu menti. Elle ne travaille absolument pas pour Nathiaël, bien au contraire : elle agit pour son propre compte, espérant s'attirer les faveurs de Kalimsshar.

Arrivés à Darem Illam, les compagnons découvrent que l'antique cité en ruine est entourée de plusieurs dizaines de campements

de corrompus. Guidés par Kaleb, ils pénètrent dans la cité à la faveur de la nuit après avoir découvert une brèche dans le mur d'enceinte. Ils se fraient alors un chemin dans la végétation dense qui a envahi les rues et les habitations. Il reste peu de témoignages des habitants de cette cité, mais Targuil découvre malgré tout une sculpture en bas relief qui dépeint des aspects de la vie de Darem Illam. Et c'est avec surprise que le mage, le voyageur et le protecteur examinent un pan mettant en scène un étrange objet volant piloté par un homme. Poursuivant leur exploration, les quatre hommes et Kalesha parviennent en vue d'un palais qui, contrairement au reste de la cité, semble en bon état, n'est pas envahi par la végétation, et surtout, est habité. Pour éviter d'avoir affaire aux gardes qui se tiennent ostensiblement au pied des marches qui montent vers l'intérieur de l'imposant bâtiment de pierre, Kaleb propose de rechercher le réseau d'égouts qui parcourt toute la ville et qui mènera à coup sûr au palais. Targuil, Cylfide et Hans ne comprennent pas immédiatement à quoi Kaleb fait allusion et Kalesha intervient pour leur expliquer rapidement. Puis la troupe part à la recherche d'une entrée dans le réseau, et découvre finalement un important collecteur. Cylfide en tête, les compagnons s'enfoncent dans l'obscurité d'un étrange conduit.

4° Vents sous la Nature :

Suivant les égouts de Darem Illam, le groupe parvient finalement jusqu'aux sous-sols du palais. Explorant brièvement les lieux, ils découvrent une salle gigantesque en forme d'amphithéâtre où a lieu une cérémonie sacrificielle : une centaine de primitifs assistent au sacrifice d'humains, probablement capturés aux alentours de Sylwin Azurel, par cinq personnages vêtus de capes noires et protégés par des corrompus au physique imposant. Parmi les victimes, Kalesha désigne ceux qu'elle recherche, mais face à cette vision insupportable, Targuil craque et avant que ses compagnons ne puissent intervenir, encoche une flèche et la décoche en direction du maître de cérémonie. L'homme est blessé mais aussitôt, les primitifs réagissent et se jettent sur les perturbateurs. Tandis que Kalesha Valendros parvient à s'éclipser discrètement, Hans, Targuil, Cylfide et Kaleb sont finalement capturés et amenés devant Tarakashan, le grand maître des Ordonnateurs, un ordre fataliste qui domine et manipule les primitifs de la région. Alors qu'ils sont dans les appartements de ce dernier, Targuil tente d'utiliser la magie pour tuer le grand maître en propulsant un chandelier vers lui. Mais Tarakashan se révèle être un puissant sorcier et non seulement il évite négligemment le chandelier, mais il jette rapidement un petit projectile sur Targuil qui, à peine touché, perd

tout contrôle de son corps et est totalement immobilisé.

Renseigné sur les raisons de leur présence en son palais, Tarakashan les envoie dans des geôles, au plus profond du palais, où ils rejoignent plusieurs humains plus ou moins dénudés, parmi lesquels se trouvent les mages recherchés par Kalesha qui n'ont bien évidemment plus le Cristal de Larmes. Au cours de la nuit, l'un des corrompus vient chercher Cylfide et l'amène jusqu'à l'un de ses maîtres, une femme d'une beauté stupéfiante du nom de Zullanta. Celle-ci lui explique qu'elle cherche à s'échapper de l'endroit car elle est manipulée par le maléfique Tarakashan. Elle guide Cylfide hors du palais et lui demande de l'aider à s'échapper de l'endroit et la guider vers Sylwin Azurel, mais le voyageur lui explique qu'il ne peut partir sans ses compagnons. Faisant une moue de déception, elle lui fait comprendre qu'elle ne peut pas les libérer sans attirer l'attention : il faut qu'ils fuient maintenant ! Voyant qu'il ne démord pas de son idée et qu'il est prêt à l'affronter si nécessaire, elle change de stratégie et fait appel à sa séduction troublante pour le calmer. Le jeune homme, habituellement intimidé par la moindre présence féminine, oublie toute préoccupation face à ce visage si envoûtant, à ses lèvres si désirables et à corps si tentant. Il tombe dans les bras de la belle Zullanta qui lui fait découvrir pour la première fois le plaisir de l'acte charnel d'une telle manière qu'il sombre dans une torpeur, vaincu par le corps de la belle après une intense chevauchée.

Lorsqu'il revient à lui, encore hébété, il se rend compte qu'il est seul, mais très vite, il entend des primitifs qui sont à sa recherche. Il se dissimule, réalisant que Zullanta l'a trahi. Libéré de l'influence de la sorcière, il pense de nouveau à ses amis et rejoint les égouts pour retourner au palais.

Pendant ce temps, Hans et Targuil ont cherché à s'évader en crochétant la fermeture du cachot mais ont échoué : les gardes primitifs, trop nombreux, les ont empêchés d'aller plus loin que le couloir menant aux oubliettes. Au petit matin, ils sont emmenés pour participer à une nouvelle cérémonie sacrificielle. Cylfide les aperçoit alors qu'ils sont emmenés et prépare un plan d'action. Tarakashan reprend les sacrifices, faisant décapiter des primitifs qui se présentent volontairement sous l'énorme lame de l'un des leurs, puis remplaçant la tête de celle tranchée de l'un des humains attendant sur le côté, et recouvrant enfin le corps du corrompu par la peau arrachée aux sacrifiés. Il prononce alors une incantation et la créature se relève après quelques instants d'une terrible transformation faisant de lui un corrompu plus puissant et plus imposant que ses congénères. Profitant du manque d'attention des gardes, Hans et Targuil parviennent à se défaire de

leurs liens et libèrent les mages qui ont dérobé le Cristal de Larme au moment où l'un des leurs est emmenée pour être sacrifiée. Les mages se lancent alors à l'assaut des bourreaux pour essayer de sauver leur compagne, tandis que Targuil charge Tarakashan et que Hans s'occupe de l'un des Ordonnateurs, une jeune femme athlétique du nom de Krysamen, qui s'est mis en travers de sa route.

Cylfide surgit à ce moment, tirant des projectiles en direction des primitifs qui menacent Targuil, ce qui permet à se dernier de progresser vers Tarakashan qui, face à la menace, commence à incanter un puissant maléfice. La lutte est âpre : Krysamen se révèle être une combattante hors pair qui parvient à bloquer les meilleurs coups de Hans avec une aisance déconcertante tandis que lui doit se résigner à reculer devant la lame qui virevolte toujours plus vite, lui infligeant blessure sur blessure.

Descendu dans l'amphithéâtre, Cylfide lâche son arc et, l'épée à la main, il s'apprête à aller aider Targuil lorsqu'une silhouette se dresse sur son chemin. Les traits de la divine Zullanta le font douter immédiatement. Son sourire le paralyse de nouveau et d'un air désolé, elle évoque leur rencontre de la veille. Elle lui dit que Tarakashan l'a retrouvée après qu'ils aient fait l'amour et qu'elle a dû faire croire qu'elle était toujours de son côté et en guise de bonne fois, avait dû se résigner à lui livrer son nouvel amant. Ignorant le tumulte de la bataille qui fait rage autour d'eux, Zullanta et Cylfide se dévisagent longuement, puis, avec un sourire désarmant, la sorcière demande au voyageur de la pardonner et de l'emmener avec lui. Sous le charme, il acquiesce et à son invitation, s'avance vers elle pour l'enlacer. C'est alors que, d'un geste vif, Zullanta dégainé une dague et tente de la plonger droit dans le cœur de Cylfide. D'un geste vif, il l'esquive, l'attrape par le poignet et l'attire vers lui ; la jeune femme s'empale sur l'épée du voyageur et s'immobilise tout contre lui. Elle hoquette de surprise et de douleur, regarde Cylfide avec stupéfaction, puis glisse lentement vers le sol en lançant un regard suppliant vers l'amant qu'elle a trahi. Mais cette fois, celui-ci n'éprouve plus ce désir profond qu'il ressentait pour la sorcière, il n'a plus que de la colère en lui, colère d'avoir été trahi, mais colère aussi de devoir renoncer à une maîtresse si belle et si compétente, qui a su le faire passer de puceau à homme dans une extase des sens. Avec un regard froid, il la laisse choir au sol puis retire sa lame de son abdomen d'un geste sec. Zullanta pousse un nouveau gémissement de douleur, se crispe, est parcourue d'un spasme, vomit du sang, puis retombe. Enfin, ses membres se relâchent et son regard se fige définitivement. Cylfide se sent soudain vide et contemple autour de lui la bataille qui s'achève.

Malgré le barrage de plusieurs corrompus, Targuil est finalement parvenu à atteindre le sorcier avant que ce dernier ne parvienne à invoquer sa tornade d'ombre. Au terme d'un court combat, le mage élimine le sorcier d'un coup de lame. Tarakshan, qui paraissait tellement puissant, meurt sans avoir pu se défendre réellement, trop absorbé par son rituel ! Hans de son côté, continue de reculer devant Krysamen, bien qu'aidé un moment par l'un des mages prisonniers. Mais celui-ci est rapidement tué par la guerrière et le Téméraire ne doit son salut qu'à l'intervention de Kalesha Valendros, qui s'était cachée dans la forteresse jusqu'à ce que la bataille lui donne l'occasion de réapparaître. Ensemble, Kalesha et Hans parviennent à inverser la tendance ; obligée de se concentrer sur les coups vicieux de Kalesha, Krysamen est finalement débordée par un terrible coup d'épée du protecteur qui traverse son armure et la coupe à moitié en deux. Elle s'effondre, tuée sur le coup.

Devant l'effondrement de leurs « Dieux », les Primitifs paniquent. Voyant que les cinq maîtres des primitifs sont tombés, Targuil rassemble ses compagnons et les prisonniers pour les guider vers la sortie, ne manquant pas de récupérer au passage une arbalète ; Cylfide et lui avaient parlé de cette arme extraordinaire dans les jours précédents, et le mage profite de l'occasion pour en emmener une avec lui, bien conscient du fait qu'il va devoir la cacher à Hans qui, en bon draconiste, n'hésiterait pas à le tuer ou à le livrer à l'Inquisition pour un tel acte.

Kalesha Valendros, de son côté, n'a pas renoncé à récupérer le Cristal de Larme. Elle interroge le seul survivant des mages qu'elle poursuivait et apprend que l'artefact lui a été dérobé par Tarakashan. D'un geste rageur, elle plonge son épée dans le corps de l'homme avant de le laisser tomber négligemment sous le regard médusé des Champions, de Kaleb et des prisonniers, puis part à la recherche des appartements du sorcier. Targuil décide de ne pas l'attendre, mais elle parvient à les rejoindre à la sortie de la ville, ayant visiblement trouvé le Cristal.

4° Serpent sous la Nature :

Hans, Targuil et Cylfide se réveillent après un rêve où Kalesha leur expliquait qu'elle les a bernés. Ils s'aperçoivent que la jeune femme a quitté le campement durant leur sommeil, et comprennent qu'elle a en réalité utilisé la magie pour leur expliquer dans leur rêve, étant ainsi loin d'eux et en sécurité, qu'elle les avait manipulés et qu'elle partait seule avec le Cristal de Larmes. Après un moment de fureur prouvant le bien fondé de la manœuvre de Kalesha, Hans renonce à la poursuivre pour le moment, et finalement, les Champions, Kaleb Saar et les prisonniers survivants finissent par

repartir pour Sylwin Azurel.

6ème semaine

1° Songes sous l'Océan :

Après sept jours de voyage, le petit groupe atteint enfin Sylwin Azurel, fourbu. Le Conseil accueille les Champions en héros : suite à leur victoire, les primitifs ne se sont plus montrés. Une fête est organisée pour les jours à venir, et Hans, Targuil et Cylfide en sont les invités d'honneur.

7ème semaine

1° Roc sous l'Océan :

Après quelques jours de festivités et de repos durant lesquels Cylfide et Targuil ont longuement discuté avec Kaleb Saar, les Champions décident de prendre congé de Sylwin Azurel. Pendant leur absence, Castullan a en effet quitté la ville avec Sibyl Quatre-Mains, laissant à l'auberge une instruction pour Cylfide, l'enjoignant de le rejoindre à Havre. Rien ne retenant Hans, à qui Sylendra confirme qu'il doit continuer à faire ses preuves sur les routes de Kor, il décide de se joindre au mage et au voyageur. Tous trois profitent du départ d'une caravane marchande pour quitter la Cité des Larmes.

2° Vents sous l'Océan :

La caravane quitte la Témethienne pour prendre la direction de Kern. Cylfide, Targuil et Hans s'en séparent donc pour poursuivre vers Havre.

2° Serpent sous l'Océan :

Au cours de la matinée, les trois compagnons perçoivent les cris de détresse d'une femme. Se précipitant dans sa direction, ils mettent en fuite des hommes qui ont visiblement violenté la jeune femme qu'ils découvrent étendue, nue et blessée, dans une clairière. Elle est consciente mais terrorisée, et ne semble pas parler le langage draconique. Cylfide parvient malgré tout, grâce à ses talents de voyageur, à la comprendre et même à s'exprimer de manière simple ; il parvient à la rassurer et à soigner sa blessure, tandis que Targuil et Hans, après avoir établi un campement, partent à la chasse. Ils débusquent un sanglier que Targuil essaie d'abattre, mais Hans, qui s'est précipité au corps à corps, est sévèrement blessé par l'animal avant que celui-ci ne meure finalement sous les flèches du mage.

Au soir, alors que Hans et la jeune femme, qui porte le nom de Chaorè, se reposent, Cylfide et Targuil repèrent, à l'orée de la forêt, une étrange créature bipède de la taille d'un homme, à la peau écailleuse et au museau draconien. Les deux hommes craignent une attaque et Targuil se prépare à invoquer la

Foudre de Szyl tandis que Cylfide apprête son arc, mais ils réalisent trop tard qu'il s'agit d'une diversion : une autre créature draconique surgit dans le dos de Targuil et le blesse sévèrement, rompant son incantation. De plusieurs tirs précis, Cylfide abat la première créature, puis il vient au secours de son ami qui, en raison de sa blessure, ne peut qu'esquiver les attaques redoutables du monstre. Contraint de lâcher son arc, Cylfide se jette alors sur la deuxième créature en effectuant un magnifique dégainé et la frappe d'un coup puissant. Celle-ci riposte cependant et le voyageur ne parvient pas à éviter les redoutables griffes proéminentes et particulièrement tranchantes. Réveillé par le combat, Hans émerge des brumes de son sommeil lorsque, malgré sa blessure, Cylfide donne le coup fatal au monstre. Dans un geste rageur, il lui tranche alors la terrible griffe qui lui a ouvert le flanc et la brandit vers le ciel comme un trophée.

8ème semaine

2° Roc sous l'Océan :

Après avoir fabriqué un brancard, Cylfide, Hans et Targuil s'enfoncent dans les profondeurs de la forêt, guidés par les indications de Chaorè. Après une progression laborieuse de plusieurs heures, ils parviennent en fin de journée au village de la jeune femme, et rencontrent son père, H'asuv, chef du village, ainsi que Banglid, un jeune chasseur qui semble irrité par leur présence. Pour les remercier de leur intervention, H'asuv invite les trois compagnons à séjourner dans le village suspendu et prévoit une fête en leur honneur le lendemain. Le soir, un repas dans la hutte du chef est organisé ; les compagnons y apprennent alors que H'asuv, comme Chaorè, parlent en fait le draconique grâce à un érudit qui dirige une cité non loin de là, Linnith. Quelques échanges entre les draconistes et les Ikuandi, le peuple de H'asuv, ont permis aux deux peuples de faire connaissance. Malheureusement, depuis quelques temps, des Kerkantui et des Elselardi, cousins des Ikuandi, ont été agressés par des hommes « de la cité » et la peur monte. Banglid s'oppose aux draconistes, et l'attaque dont Chaorè a été la victime est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Il estime qu'il faut leur faire la guerre, comme le préconisent les Kerkantui. H'asuv est plus mesuré, et la discussion avec Cylfide, Targuil et Hans le conforte dans son idée que les draconistes ne sont pas tous mauvais et qu'il doit y avoir une

explication à ces attaques.

2° Volcan sous l'Océan :

Comme prévu, les Ikuandi organisent une fête en l'honneur de leurs trois compagnons. Tous les Ikuandi se rassemblent sur une plate-forme au centre du village. Même Chaorè est présente malgré sa blessure, qui semble être en bonne voie de guérison. Soudain, H'asuv demande à Cylfide et à Chaorè de le rejoindre. Les tenant chacun par la main, il entame alors un processus d'union ; Chaorè explique à Cylfide que c'est une tradition Ikuandi qui donne la possibilité à un homme de « gagner » la main d'une femme. Si l'homme n'en profite pas pour faire de la femme son épouse, il cède son droit d'office à tout autre homme qui peut alors devenir prétendant sans que la femme ne puisse s'y opposer. Chaorè précise que Banglid rêve de la prendre pour épouse mais qu'elle ne veut pas de lui. Si Cylfide la repousse, elle sera à la merci du fougueux chasseur. N'écoutant que son cœur qui bat déjà pour la jeune sauvage, Cylfide accepte aussitôt l'union avec Chaorè. Les deux jeunes mariés sont alors



emmenés dans une hutte pour consommer leur union. Alors que la jeune femme offre son corps aux mains de son nouvel époux, la bonne humeur et son ardeur à épouser Chaorè fondent rapidement alors qu'il se remémore les divins instants passés dans les bras de Zullanta. L'esprit quelque peu distrait, il se donne alors à sa femme en s'apercevant combien l'amour avec elle est fade en comparaison de ce qu'il avait ressenti entre les cuisses de la sorcière. Pendant ce temps, le repas est bientôt

interrompu par une délégation d'Elseherdi qui vient demander l'avis des Ikuandi. Une nouvelle attaque a eu lieu et des cueilleuses ont trouvé la mort. La guerre est sur le point d'éclater, et les Elseherdi se demandent s'ils ne vont pas suivre les Kerkantui sur cette voie. H'asuv exprime ses doutes, et finalement, Hans et Targuil proposent d'aller à Linnith pour savoir ce qu'il en est. Interrompus dans leur intimité, Chaorè et Cylfide rejoignent l'assemblée à ce moment tragique. Cylfide prend la décision de laisser son épouse derrière lui et d'accompagner ses compagnons. Les trois hommes partent aussitôt, guidés par un Ikuandi.

2° Ecume sous l'Océan :

A la mi-journée, le guide Ikuandi explique que la cité n'est plus très loin. Il leur donne la direction à suivre et retourne au village. Les compagnons parviennent effectivement à Linnith, une petite cité entourée d'un rempart de bois. Faisant le tour des auberges, ils apprennent que nombre de ses habitants souhaitent éradiquer les « sauvages de la forêt » qui attaquent les bûcherons, les chasseurs et les cueilleurs isolés. Apparemment, plusieurs d'entre eux ont été massacrés, et un certain Doroon Torrentz, accompagné d'une jeune femme envoûtante, ferait actuellement le tour des tavernes pour organiser une expédition à laquelle le chef de la ville, Mocklan, s'est opposé jusqu'à présent. Hans, Targuil et Cylfide rencontrent Mocklan et apprennent que les liens qu'il a avec les Ikuandi le conduisent à leur faire confiance. Mais il est impuissant pour lutter contre la grogne populaire, d'autant plus que ce Torrentz semble doué pour convaincre les foules.

Les trois compagnons retrouvent ce dernier dans une taverne, en train d' enrôler des hommes. Ils entament une discussion avec lui et se rendent compte qu'il manie le verbe à la perfection, et que sa compagne distille le venin de la séduction et de la Fatalité. Hans tente de contre-argumenter mais la femme se révèle imperturbable, à la fureur du protecteur. Plus tard dans la soirée, Cylfide et Targuil suivent l'homme et la femme dans la rue et arrivent dans un quartier obscur où ils leur tendent une embuscade. Instantanément, Hans, resté à l'autre bout de la ville pour mener l'enquête de son côté, sent le danger et se précipite à la rescousse. Mais les deux voyageurs n'ont pas été dupes : l'embuscade échoue et Cylfide, l'arc prêt, décoche plusieurs traits meurtriers. Inquiétée, la femme, qui est en fait un dragon de l'Ombre, déchire soudainement son enveloppe humaine pour reprendre sa forme draconique. Profitant de ce court instant de vulnérabilité et n'écoulant que son courage, Targuil fait appel à la magie et effectue un bond prodigieux vers elle, et avant qu'elle n'ait pu se

défendre, lui plonge sa dague dans la poitrine. Hurlant de douleur, le dragon décide de battre en retraite et disparaît par un portail magique, abandonnant son Elu mortellement blessé. Une fois encore, Hans arrive alors que la bataille est terminée...

3° Métal sous l'Océan :

Après une dernière entrevue avec Mocklan, Hans, Targuil et Cylfide retournent chez les Ikuandi à qui ils peuvent annoncer qu'un sombre individu a essayé de dresser les deux peuples l'un contre l'autre pour une raison inconnue. Chaorè se jette dans les bras de son mari qui est définitivement adopté par son peuple grâce aux exploits qu'il a réalisés avec ses compagnons. Les sentiments du voyageur se renforcent pour la petite « sauvage », même s'il ne parvient à chasser la vision de Zullanta qui vient le hanter par delà la mort.

3° Arbre sous l'Océan :

H'asuv organise une nouvelle fête en l'honneur des trois compagnons qui sont désormais considérés par les Ikuandi comme des héros.

9ème semaine

4° Arbre sous l'Océan :

Les habitants de Linnith, les Ikuandi, les Elseherdi et les Kerkantui se rencontrent pour discuter de leur avenir commun. En effet, Hans, Targuil et Cylfide ont fini par apprendre que Doroon Torrentz avait corrompu les plus enragés des Kerkantui et les avait incités à attaquer les habitants de Linnith, après quoi, il avait engagé des mercenaires pour attaquer, piller et violer les « sauvages de la forêt ». Grâce à ces informations, faisant le lien entre les autochtones et les habitants de Linnith, les compagnons sont parvenus à calmer les esprits et à inciter les peuples à se rencontrer.

4° Foyer sous l'Océan :

Après deux jours de discussions présidés par Mocklan et H'asuv, les quatre peuples signent un pacte d'entraide et d'échanges commerciaux sous l'œil vigilant de Hans et Targuil, tandis que Cylfide passe le plus clair de son temps avec Chaorè qui lui enseigne sa langue, les coutumes de son peuple, et bien d'autres choses...

Cycle du Soleil

1ère semaine

1° Volcan sous le Métal :

N'oubliant pas qu'ils doivent retrouver Castullan à Havre, Cylfide, Targuil et Hans reprennent

finalement la route, promettant à leurs nouveaux amis de revenir ; bien évidemment, ils sont désormais accompagnés par Chaorë, qui a décidé de suivre son mari, laissant derrière elle son peuple.

3ème semaine

3° Métal sous le Métal :

Hans, Targuil, Cylfide et Chaorë arrivent à Havre où, grâce aux indications de quelques voyageurs, ils retrouvent Castullan chez le maître de la compagnie des explorateurs, Bred Fejud. Après un accueil rapide et simple de Fejud, les deux hommes leur parlent des troubles qui secouent la caste des voyageurs depuis quelques temps et qui inquiètent l'explorateur. Ce dernier souhaite réunir les voyageurs les plus expérimentés pour leur demander leur avis avant de rencontrer Daana Toriser, la maîtresse de la caste. Castullan, qui doit se rendre à Yris pour contacter plusieurs personnalités de la caste, demande à son élève s'il accepte d'aller trouver le légendaire maître des chasseurs, Yunthar le Gris, et de le ramener à Havre. Fejud précise qu'il ne lui en voudra pas de refuser car il s'agit là d'un problème de politique interne à la caste. Cependant, Cylfide accepte, et Chaorë, Targuil et Hans déclarent aussitôt qu'ils l'accompagneront. Castullan propose alors aux quatre compagnons d'intégrer une faction telle que les Fils de Szyl, ou encore la Rose des Vents dont Fejud connaît particulièrement le maître ; ainsi, ils bénéficieraient de revenus réguliers et d'une structure d'encadrement qu'ils ont bien mérité par leurs précédentes actions. Les quatre jeunes gens décident de réfléchir à cette proposition, car si elle les touche et les honore, elle signifie également qu'ils seront liés à la faction en question et qu'ils perdront leur libre arbitre. En attendant, Bred Fejud les informe qu'ils pourront se rendre à Ivoirine, une cité de l'est de l'Empire de Solyr où Yunthar a été vu récemment, en voyageant avec une caravane de la Rose des Vents.

3° Arbre sous le Métal :

Les quatre compagnons déambulent dans Havre en attendant le départ de la caravane. Ils constatent l'insécurité qui règne depuis quelques temps dans cette cité autrefois paisible : des bagarres éclatent ici ou là, des tire-laine rôdent sans être inquiétés par la milice, chaque quartier flottant se renferme sur lui-même et l'accueil des voyageurs n'est plus aussi chaleureux qu'auparavant. Dans l'après-midi, un petit garçon délivre un message à Hans : celui-ci est invité à se présenter à la nuit auprès de la fontaine des trois ondines. Il soupçonne aussitôt un piège et en parle à ses amis qui proposent de l'accompagner

discrètement. Le moment venu, Hans se rend au lieu indiqué où trois hommes lui tendent effectivement une embuscade, mais sont aussitôt défaits par le protecteur et ses compagnons. Interrogé, l'un des hommes finit par avouer avoir été engagé par un protecteur dont la description correspond à Rodek, l'ancien compagnon de route de Hans qui avait déjà essayé de l'assassiner sur la Route des Cinq Epices. L'assassin les mène jusqu'à l'auberge où se trouve le protecteur, mais ce dernier, voyant que l'attentat a échoué, parvient à s'échapper par l'arrière du bâtiment et Hans et ses amis se résolvent à rentrer bredouilles.

3° Foyer sous le Métal :

Après un nouvel entretien avec Bred Fejud, Hans, Targuil, Cylfide et Chaorë prennent congé de lui et de Castullan et partent pour Ivoirine avec la caravane de la Rose des Vents.

6ème semaine

2° Métal sous le Volcan :

La caravane arrive à Ivoirine. Les trois compagnons et Chaorë passent une dernière soirée avec leurs compagnons de route dans le gigantesque campement qui s'étend aux portes de la cité.

2° Arbre sous le Volcan :

Hans, Targuil, Cylfide et Chaorë entrent en ville et partent à la recherche de Yunthar le Gris. Alors qu'ils découvrent la ville, ils rencontrent une jeune mendicante, Azalys, qui leur fait d'étranges prédictions. Les compagnons poursuivent leur visite de la ville jusqu'au majestueux Temple de Khy qui domine la cité. Tandis que Hans et Cylfide effectuent quelques recherches au Temple d'Ozyr, Targuil se rend chez un tatoueur pour se faire tatouer des Clés. A la fin de la journée, les compagnons se retrouvent à un cabaret qu'on leur a indiqué, le Val d'amour. Ils y apprennent que Yunthar y est passé quelques jours auparavant et qu'il reviendra probablement sous peu. Ils décident alors de profiter du spectacle d'une danseuse zûl malgré le regard réprobateur de Chaorë.

En plein spectacle, alors que les regards sont rivés sur la belle danseuse, une jeune femme à peine vêtue surgit de l'étage en hurlant et vient s'écrouler dans les bras de Targuil, mortellement blessée par la dague d'un inquisiteur qui la poursuivait. La jeune fille meurt après avoir murmuré que « ce n'était pas elle ». Les soldats de l'Inquisition, qui dévalent de l'étage, interrogent aussitôt les clients tandis que l'imposant inquisiteur se charge des compagnons à qui il demande finalement de l'accompagner à la caserne pour éclaircir la situation. L'interrogatoire se passe plutôt bien mais Cylfide et Targuil sont persuadés que

Arghissen, l'inquisiteur, n'est pas clair dans cette affaire. Ils le soupçonnent d'avoir assassiné la jeune fille qu'il accuse de meurtre sur la personne de son second, ainsi que ce dernier, pour une raison encore obscure. Hans reste sceptique, mais son avis rejoint bientôt celui de ses amis lorsque ceux-ci lui montrent deux soldats qui les suivent dès la sortie de la caserne. Les compagnons s'organisent alors pour semer leurs poursuivants avant de retourner à l'auberge où ils se sont installés dans la journée.

3° Songes sous le Volcan :

Après une nuit agitée, les compagnons sont rejoints lors du petit déjeuner par un dénommé Mordek, qui explique être l'oncle de l'inquisiteur assassiné, Guerrick Berbesey. Etant sans caste, il n'a pas pu voir le corps de son neveu la veille. Par ailleurs, il sait que Berbesey avait des soucis avec son unité, et soupçonne un complot. Il demande aux quatre compagnons s'ils veulent bien enquêter et se dit prêt à les payer. En réalité, Mordek est le Haut Inquisiteur Mhark de Gerregan, envoyé par Brone pour faire le jour sur le comportement suspect de Arghissen. Il compte utiliser les compagnons, visiblement dans le collimateur de Arghissen, pour en apprendre plus sans se mettre en avant.

Hans, Cylfide, Targuil et Chaorë accepte la requête de « Mordek » d'autant plus qu'ils sont déjà mêlés à cette sombre affaire. Alors que le temps semble se dégrader, ils mènent leur enquête et obtiennent rapidement des informations : Arghissen traîne des casseroles derrière lui, et les protecteurs de la milice ne l'apprécient guère, notamment en raison de sa réputation de boucher qu'il a acquise dans des combats aux frontières de Kern et des Marches Alyzées. Cependant, le commandant Cortan, chef de la milice de Ivoirine, ne porte aucune accusation contre l'inquisiteur, précisant à Hans que cela ne regarde que les autorités de la caste qui examineront l'affaire en temps voulu. De son côté, Targuil retourne chez son tatoueur et l'interroge au passage sur un tatouage que portait la jeune femme tuée par Arghissen ; il apprend ainsi que la fille était une « Soyeuse », une courtisane travaillant aux « Délices de soie », un salon de bains et de massages. Targuil se rend donc dans cet établissement et rencontre Cillian, son directeur, qui lui explique que la victime, Silary, était sa protégée, et n'a certainement pas tué Berbesey. Il révèle que Silary s'occupait de Berbesey, venu quelques temps auparavant avec sa sœur Selmhly, pour demander une aide psychologique. Il semblait alors que Berbesey ne se sentait pas bien et que cela avait un lien avec son chef, l'inquisiteur Arghissen.

Plus tard dans la soirée, alors que les compagnons se sont retrouvés au Val d'amour,

ils cherchent à interroger des prostituées ayant travaillé la veille. C'est ainsi que Targuil se retrouve dans la chambre de Linette, une femme plus très fraîche mais plutôt consciencieuse dans son travail, dont il ne tire que peu d'information. Grâce à Hans, qui monte le rejoindre dans la chambre de la prostituée, Targuil parvient à lui échapper pour se retrouver avec sa collègue Lorelle, une jeune pute plutôt attirante. Celle-ci lui indique la chambre où est mort Berbesey après lui avoir raconté que le soir du meurtre, elle était avec un voyageur du nom de Alfino lorsqu'elle a entendu des cris. Son client et elle se sont alors précipités à la porte pour apercevoir la fille qui fuyait les inquisiteurs. L'un d'eux fermait la porte d'une chambre dans laquelle Lorelle a eu le temps d'apercevoir un cadavre d'homme. Targuil s'empresse alors d'entrer dans la chambre où il découvre une énorme tache de sang sous un tapis, ainsi que de nombreuses gouttelettes de sang sur l'un des murs. Il rejoint ensuite ses compagnons dans la salle principale. Tous décident d'aller trouver les voyageurs mais vu l'heure tardive, ils ne trouvent personne et décident de rentrer se coucher à l'auberge.

3° Foyer sous le Volcan :

Alors qu'ils prennent leur petit déjeuner, Targuil, Hans, Cylfide et Chaorë apprennent de l'aubergiste qu'ils sont recherchés par Arghissen pour le meurtre du patron du Val d'amour et de deux prostituées qui y travaillaient. Ils comprennent qu'ils sont tombés dans un piège tendu par l'inquisiteur, pour une raison qu'ils ignorent. La seule solution qu'ils ont désormais de s'en sortir est de prouver que Arghissen est le véritable coupable. Ils se rendent au caravansérail en espérant obtenir des informations de Alfino. Cette fois, ils trouvent ce dernier, qui semble se terrer parmi les voyageurs en attendant le départ de sa caravane. Il craint visiblement l'inquisiteur. Cependant, il ne leur apprend rien de plus que ce qu'a pu leur révéler Lorelle.

Au caravansérail, les compagnons rencontrent Sibylle Quatre Mains, qui les cherche. Elle leur annonce que Castullan a trouvé Yunthar le Gris et qu'ils peuvent rentrer à Havre. Ils expliquent alors qu'ils ne peuvent partir sans avoir fait le jour dans l'affaire dans laquelle ils sont impliqués. Au fil de la journée, les quatre compères tentent de trouver de nouvelles pistes et retrouvent Veranne, la prostituée qui les accuse du meurtre de Linette, Lorelle et Drugol. Celle-ci a été placée sous la protection de deux protecteurs, mais ils parviennent à l'interroger. La prostituée est effrayée à leur vue, et bien qu'elle livre sa version des faits, les compagnons comprennent qu'elle craint en réalité Arghissen qui doit faire pression sur elle. Au cours de leurs recherches, ils rencontrent à

nouveau Mordek qui leur demande des nouvelles de leur enquête. Ils font le point ensemble avant de se séparer. Un peu plus tard, ils apprennent que des Soldats de l'Inquisition se sont fait tuer mystérieusement dans des conditions horribles. A la tombée de la nuit, les quatre compagnons changent d'auberge.

3° Vents sous le Volcan :

Targuil rencontre la petite Azalys. Celle-ci lui confie avoir vu une jeune femme qui correspond au signalement de Selmhy, la sœur de Guerrick, qui a disparu des appartements du jeune inquisiteur où elle vivait jusque là. Selon Azalys, la jeune femme suivait un Soldat de l'Inquisition qui a soudain disparu avec elle, pour être retrouvé mort peu après. Selmhy est en effet un dragon des cités dont Guerrick Berbesey était l'Elu. Ayant été contaminée par le Fléau au contact de ce dernier, qui l'avait lui-même contracté en luttant contre un mage malade, le dragon perd de plus en plus ses facultés mentales et n'a plus qu'un désir : venger son Elu.

Targuil prévient ses compagnons, et tous ensemble se rendent à l'endroit où vit désormais Selmhy selon Azalys. Entrant dans le logement, ils se retrouvent face à la jeune femme qui semble être affectée d'un mal teinté de Fatalisme. Ils essaient de lui parler mais elle les somme de la laisser tout en se dirigeant vers la sortie. Ils tentent de s'opposer à elle mais elle les esquivent sans le moindre effort. Ils décident alors de la suivre. La jeune femme se rend jusqu'à la caserne où elle se met en embuscade. Les quatre compagnons l'observent, jusqu'à ce qu'un groupe d'inquisiteurs sorte. Selmhy leur emboîte le pas, mais Targuil intervient pour les prévenir de la présence de celle-ci, voulant empêcher un nouveau massacre. La jeune femme s'enfuit, poursuivie par les inquisiteurs ainsi que les compagnons. Averti, Arghissen prend la tête du reste de ses hommes et se joint à la poursuite. Selmhy est rapidement rattrapée. Arghissen arrive et ordonne le massacre de la jeune femme... et des quatre compagnons. Une bataille s'engage où Targuil, usant de sa magie, bondit sur le toit d'une maison avant d'y décocher ses flèches mortelles ; mais Arghissen ordonne rapidement à ses hommes de l'abattre... avec des arbalètes ! Au sol, Cylfide, Hans et Chaorë ne sont pas en reste, tandis que Selmhy est terriblement efficace, faisant appel à une puissante magie qui lui permet de disparaître. Cependant, elle finit par être débordée et reçoit des blessures sévères tandis que les quatre compagnons ne peuvent que reculer. Alors que tout semble fini, une voix profonde ordonne à tous de cesser le combat. C'est le Haut Inquisiteur Gerregan qui surgit à la tête des troupes du commandeur Cortan ; il

fait arrêter Arghissen, les inquisiteurs, Selmhy, et les quatre compagnons. Selmhy, voyant sa proie lui échapper, hurle de rage et se lance de plus belle dans la mêlée, essayant d'atteindre Arghissen. Elle tue plusieurs soldats mais finalement, l'un d'entre eux s'interpose et d'un terrible coup, la décapite sous les yeux médusés des compagnons. Les prisonniers sont alors escortés jusqu'à la caserne où ils sont enfermés dans des cellules.

3° Serpent sous le Volcan :

Après plusieurs heures d'attente, Targuil, Cylfide, Chaorë et Hans sont amenés devant un tribunal formé par le Haut Inquisiteur, le commandeur Cortan et le gouverneur Alano. Un Questeur Gris, Dumecanello Gonner, qui a enquêté de son côté sur cette affaire à la demande de Alano, est également présent. Puis Arghissen est introduit ; ce dernier renouvelle ses accusations envers les quatre compagnons mais le tribunal l'informe qu'il est accusé d'abus de pouvoir et que Targuil, Cylfide, Chaorë et Hans sont là en tant que témoins. Ils devront cependant répondre ensuite des accusations de meurtre qui pèsent sur eux. Après de longs débats, Arghissen est finalement reconnu coupable et le Haut Inquisiteur informe le tribunal qu'il sera emmené à Kern pour y être puni comme il se doit. Quant aux quatre compagnons, leur défense convainc Alano qui décide de les libérer. Cependant, Gerregan leur signifie qu'ils devront garder toute cette affaire pour eux sous peine de provoquer la colère de Brorne. Ils sont alors sommés de quitter la ville. Targuil, Hans, Cylfide et Chaorë n'en demandent pas plus, retrouvent Sibylle, et s'en vont sans demander leur reste. A la sortie de la cité, ils retrouvent Mordek ; Gerregan, ne voulant pas qu'ils comprennent qui était réellement Mordek, intervient une dernière fois dans la peau de l'oncle, qui se déclare heureux d'apprendre que son neveu a été vengé.

7ème semaine

Targuil, Cylfide, Chaorë, Hans et Sibylle remontent la Route des Blanches jusqu'à Cormande, puis poursuivent en direction de Vilyls. Alors qu'ils approchent de la forêt des champignons, ils passent un cours d'eau où un marchand voyage à dos de tortue géante ; ce dernier accepte de les emmener jusqu'au Mélod qu'il compte remonter jusqu'à Yris.

8ème semaine

Après avoir quitté le marchand et sa tortue, les quatre compagnons s'éloignent du grand fleuve pour remonter droit vers le nord afin de rejoindre la Route Dorée qui les mènera jusqu'à Havre.

9ème semaine

Alors que la dernière semaine de l'été touche à sa fin, Hans, Targuil, Cylfide, Chaorè et Sybille atteignent la Route Dorée.

2° Songes sous le Vent :

Les compagnons font halte à Tumistriël, la capitale du duché, où ils passent une nuit confortable à l'auberge.

2° Foyer sous le Vent :

Ils reprennent la route et parviennent en fin de journée à Celestenne, un petit village. Des mercenaires semblent s'être rassemblés devant l'unique auberge du village, ce qui attire quelque peu l'attention des compagnons. Mais c'est alors qu'ils sirotent une bière bien méritée que les choses se gâtent : le chef des mercenaires, un étrange albinos, surgit d'un alcôve et ordonne discrètement à ses hommes de tuer tout le monde. Targuil, intrigué par le manège de l'albinos, constate en regardant par la fenêtre que le village a été massacré. Le combat éclate alors dans l'auberge tandis que l'albinos quitte le village avec l'essentiel de sa troupe. L'aubergiste, sa famille ainsi que quelques clients sont massacrés avant que Hans ne puisse s'interposer. Les compagnons se défendent, Chaorè manque d'être tuée et Cylfide est sévèrement blessé, mais le combat tourne court grâce au savoir faire de Sibylle et du protecteur. Interrogeant un mercenaire en train d'agoniser, Hans et Targuil apprennent que la bande a été engagée par un certain Sirian Phaedra, l'albinos, pour liquider les témoins de ses actions. Au même moment, Sybille retrouve un cadavre dans l'alcôve où se trouvait Phaedra, qu'elle identifie aussitôt : Tillien, un voyageur et bon ami à elle. Le mercenaire meurt des suites de ses blessures sans que les compagnons ne puissent en apprendre davantage.

2° Vents sous le Vent :

Les compagnons décident de reprendre la route séparément : Hans et Targuil essaient de rattraper l'albinos avant qu'il n'atteigne Havre, alors que Sibylle escorte Chaorè et Cylfide, contraints à voyager plus lentement en raison des blessures de ce dernier. Dans l'après-midi, Hans et Targuil parviennent à une auberge-relais fortifiée. L'albinos est déjà passé par là et a massacré tout le monde sauf Tibias, l'aubergiste, qui est gravement touché. Ce dernier leur raconte que Phaedra est venu trouver un voyageur du nom de Nicklos, un proche de Bred Fejud. La conversation s'est envenimée et Nicklos est parti ; l'albinos a alors déclenché le massacre en partant sur les traces du voyageur.

Une jeune femme entre alors dans l'auberge

par la porte arrière. Elle était visiblement dans l'arrière cour, en train de rassembler les morts. Elle se présente comme Mila, une voyageuse arrivée peu avant Hans et Targuil. Elle explique rapidement être sur les traces de Phaedra avec qui elle a un compte à régler. Elle leur demande de l'aide. Targuil, qui reconnaît en Mila une mage des vents, accepte rapidement de s'allier à la jeune femme. C'est alors qu'arrivent Cylfide, Chaorè et Sibylle, ralentis en route par un troupeau de Snenirrs qui leur barraient le passage et qu'il a fallu contourner largement. Ces derniers s'occupent de Tibias tandis que Hans, Targuil et Mila partent aussitôt à bride abattue sur les traces de l'albinos ; Mila, grâce à un sortilège, l'a en effet vu rejoindre un Quartier Mouvant, une caravane qui rejoint Havre, avec une journée d'avance sur eux.

Jour sans Augure :

A l'aube, après avoir chevauché toute la nuit, Hans, Targuil et Mila rejoignent le Quartier Mouvant. Tout semble calme, trop calme... Phaedra a déjà accompli son œuvre de mort. Tous les membres de la caravane ont visiblement été empoisonnés. L'un d'eux n'est pas encore mort et surgissant de l'ombre, se rue sur Targuil, rendu fou par le poison. Mais il est faible et finit sa charge en s'écroulant ; il meurt en maudissant le nom de Sirian Phaedra. Mila pâlit et finit par expliquer à ses compagnons que Sirian Phaedra, en réalité, c'est elle ! Elle poursuit l'albinos car il se fait passer pour elle et massacre tout le monde sur son chemin. Elle révèle qu'elle a été envoyée par Dame Hellestrid, la maîtresse de la compagnie des Missionnaires, à la rencontre des émissaires des différentes compagnies, pour essayer de trouver une solution aux troubles qui sont en train de détruire la caste des Voyageurs. Hans et Targuil apprennent que depuis leur départ, Havre est devenue moins sûre que jamais et que la caste des voyageurs est au bord de l'explosion, chacun se méfiant des autres.

Plus tard dans la journée, Cylfide, Sibylle et Chaorè les rejoignent. Après s'être quelque peu reposés, Hans, Targuil et Mila repartent pour Havre pour dénoncer les manigances de l'albinos. Ils y arrivent en début de soirée et se rendent compte par eux-mêmes de la situation en étant rançonnés par des brigands, qu'ils mettent rapidement en déroute. Puis ils se séparent, Mila allant faire son rapport à Dame Hellestrid tandis que Hans et Targuil rejoignent Bred Fejud à qui ils font leur récit. Plus tard dans la soirée, Cylfide, Chaorè et Sibylle arrivent à leur tour. Dans la foule, Cylfide pense apercevoir Zullanta, qu'il croyait avoir tuée. Il garde ce détail pour lui.

Plus tard, Fejud déclare qu'il serait bien que Targuil, Hans et Cylfide aillent discuter avec Dame Hellestrid. Ils la rencontrent encore le

soir même en présence de Mila et de Tania Fann, une voyageuse qui seconde la maîtresse des missionnaires. Hellestrid explique qu'elle s'évertue à rassembler les différents maîtres de compagnie pour régler la situation, mais qu'une force inconnue parvient à l'en empêcher. Sa dernière solution : envoyer un message aux différents maîtres, les invitant à se réunir dans un lieu neutre, le Repaire de Szyl, un à-pic rocheux situé dans les montagnes. Targuil, Cylfide et Hans acceptent d'être les messagers neutres de Hellestrid.

Cycle du Silence

1ère semaine

2° Roc sous le Vent :

Hans, Targuil et Cylfide rencontrent les différents maîtres de compagnie (Hordral l'harmonieux, Traffin Opff, Sezuil) et transmettent l'invitation de Hellestrid. Au cours de la matinée, Cylfide se retrouve face à face avec Zullanta. Aussitôt, il retombe sous son charme, mais Targuil intervient et la sorcière s'en va en promettant à Cylfide qu'ils se reverront. Plus tard, Hans et Cylfide retournent auprès de Bred Fejud pour préparer le départ de l'expédition vers le Repaire de Szyl tandis que Targuil retourne voir Mila, qu'il apprécie beaucoup et avec qui il a une longue discussion. Alors que Hans et Cylfide approchent de la tente de Fejud, Castullan les rejoint après avoir rencontré Hellestrid. Il leur confie avoir compris qui est le traître, mais soudain, une flèche le stoppe net et il meurt dans les bras de Cylfide sans pouvoir parler. Hans aperçoit une silhouette vêtue de noir s'enfuir et ne parvient pas à la retrouver. La haine envahit alors Cylfide qui jure de venger son maître. Hans et Cylfide rejoignent finalement Targuil pour l'informer de l'événement avant le départ pour le Repaire. Le voyage s'effectue par le biais d'une Eerie de Szyl et un Passage Eerique, qui permet aux voyageurs de raccourcir la durée du voyage à seulement quelques heures au lieu de plusieurs jours. Au repaire, les discussions sont longues et durent une partie de la nuit.

3° Volcan sous le Vent :

Alors que les discussions entre les maîtres de compagnie ont

repris de plus belle, un messager arrive en catastrophe et annonce qu'un putsch vient d'avoir lieu à Havre : les seconds des maîtres de compagnie, menés par Tania Fann, ont pris le pouvoir et demandé à une unité de protecteurs stationnée non loin de Havre, d'entrer dans la cité pour la sécuriser. De nombreux voyageurs ont été capturés et exécutés pour hérésie, et Lauralendyl, le fils de Szyl qui veille sur Havre, a lui-même été neutralisé par un dragon de la pierre, Haumstaggyr. A ces nouvelles, Cylfide s'apprête à foncer vers la cité draconique, lorsqu'il aperçoit dans la plaine en contrebas des troupes qui assiègent le Repaire de Szyl. Visiblement, on essaie de maintenir les maîtres de compagnie au loin pendant que la caste des voyageurs est en train de subir une attaque d'ampleur. Furieux, Targuil invoque la foudre de Szyl pour faire comprendre aux assiégés qu'ils ont intérêt à les laisser passer ; aussitôt, un portail s'ouvre dont surgit une ombre ailée gigantesque : le Grand Dragon des Vents lui-même, chevauché par Daana Toriser, la maîtresse de la caste.

Informée par Hellestrid des événements qui secouent Havre alors qu'elle était en pourparlers avec Ermar à Py, Toriser est revenue en catastrophe pour tenter de reprendre le contrôle des éléments. Le Grand Dragon explique lui-même qu'il sent la patte de Ozyr derrière ce putsch, et qu'en vertu des Edits Draconiques, il n'a pas le droit d'intervenir directement. Toriser appelle alors ses troupes à rentrer à Havre où il faudra livrer bataille pour capturer les putschistes et reprendre le contrôle. Targuil et Cylfide décident de partir en



éclaireur pour essayer de libérer Lauralendyl ; Hans, Mila et Chaorë s'associent à cette démarche, malgré les protestations de Cylfide qui ne veut pas que sa femme risque sa vie dans cette opération.

3° Ecume sous le Vent :

Après avoir voyagé durant plusieurs heures malgré le raccourcis Eérique, Hans, Targuil, Cylfide, Mila et Chaorë arrivent à Havre au cours de la nuit. Ils se fraient un chemin discrètement à travers la cité, découvrant de nombreux gibets. Ils parviennent finalement à la Place du Dragon qu'ils traversent sans rencontrer de résistance pour pénétrer dans la tente sacrée de Szyl, où Lauralendyl réside habituellement. L'atmosphère y est sombre et inquiétante, et effectivement, les compagnons découvrent l'Orphelin emprisonné magiquement par un sort de la pierre. Alors qu'ils essaient de trouver une solution pour le sortir de sa prison, Tania Fann surgit de l'ombre à la tête d'une escouade. Cylfide ne peut se retenir, désormais certain d'avoir affaire au meurtrier de son maître, et décoche une flèche dans sa direction, sans l'atteindre. Le combat s'engage dans l'obscurité ; dissimulés derrière des tentures et les ombres, les combattants disputent une partie de cache-cache mortelle.

Hans, Mila, Cylfide et Chaorë se mettent en chasse tandis que Targuil se juche sur la prison de Lauralendyl et cherche des cibles. Tandis que le protecteur élimine un à un les insurgés, que Cylfide et Mila décochent leurs traits mortels, et que Chaorë tend des embuscades, Targuil fait une fois de plus appel à la foudre de Szyl et l'abat de toute sa puissance sur ceux qui ont le malheur de se présenter à lui. Mais alors qu'il libère sa puissance magique, Tania Fann sort de l'obscurité et lui décoche une flèche ; grièvement blessé, Targuil chancelle et ne peut que regarder, impuissant, la voyageuse renégate encocher un nouveau trait mortel pour l'achever. Mais Mila surgit à son tour, tandis que Cylfide, entendant le cri de douleur, se précipite vers le centre de la tente. Les deux femmes décochent leurs flèches ensemble, et Fann est sévèrement blessée. Mais Mila est atteinte en pleine poitrine ; elle tournoie sur elle-même sous la force de l'impact, avant de s'affaisser lentement.

Alors que le hurlement de désespoir de Targuil s'élève dans la vaste tente et qu'il se précipite au secours de la jeune femme dont il est tombé amoureux, Cylfide charge Tania Fann, un poignard à la main. Cette fois, la renégate ne parvient pas à abattre sa cible, et Cylfide entre violemment au corps à corps. Laisant libre cours à sa rage, il plonge son arme dans le ventre de la femme, encore et encore, lardant son abdomen, sa poitrine et sa gorge. Il ne cesse que lorsque Chaorë intervient pour retenir son bras. La paix semble alors l'envahir,

et le visage serein, il déclare avoir vengé son maître.

Au même moment, alors que Hans tranche en deux le dernier combattant, Targuil s'effondre en larmes sur le corps de Mila qui rend son dernier souffle. Un calme terrible s'abat alors sur la tente tandis que des clameurs s'élèvent de la ville : les voyageurs se battent contre les insurgés et leurs alliés protecteurs. Un peu plus tard, Daana Toriser rejoint Hans, Targuil, Cylfide et Chaorë sous la tente. Elle est accompagnée de Tadd Lenkel, le maître de la Sphère des Vents. Elle annonce que la ville a été reprise partiellement et que les derniers combats sont en train de se terminer. Lenkel procède à un rituel de libération de Lauralendyl, qui remercie les compagnons de l'avoir défendu. Puis Toriser, Lenkel et Lauralendyl les quittent, les laissant pleurer leurs morts.

Sans un mot, Targuil s'en va en portant le corps de Mila. Hans lui, décide de prêter main forte aux voyageurs, tandis que Cylfide et Chaorë rejoignent la tente de Bred Fejud pour s'y reposer. Là, ils retrouvent Targuil qui est en train de préparer Mila pour sa crémation. Cylfide essaie de reconforter son ami, mais son point de vue sur la mort ne reconforte pas Targuil qui le prie de le laisser seul. Le voyageur rejoint alors sa femme. Au même moment, Hans assiste à l'arrivée de Szyl qui vient régler son compte à Haumstaggyr, qui dirigeait l'unité de protecteur sous sa forme humaine. Szyl gronde et annonce que Bronne sera averti des faits. Puis il fait appel à sa magie et fige le dragon de la pierre. Remarquant la présence de Hans, Szyl ordonne au protecteur de pousser Haumstaggyr jusque sous sa tente.

A la tombée de la nuit, Targuil s'isole à l'écart de Havre pour accompagner Mila dans son dernier voyage. Alors que le bûcher flambe, Hellestrid vient rendre un dernier hommage à celle qui fut son apprentie. D'un geste doux, elle essaie de communiquer son soutien moral à Targuil, puis le laisse à sa solitude. A un autre endroit de Havre, une autre crémation a lieu, celle de Castullan. A cette occasion, de nombreux voyageurs se sont réunis pour rendre un dernier hommage au maître de Cylfide qui a enfin l'esprit libéré.

3° Métal sous le Vent :

Au petit matin, Targuil se réveille après avoir été hanté par le souvenir de Mila et la possibilité qu'elle revienne à la vie comme Zullanta semble l'avoir fait grâce à la puissance des Ombres. Mais ses rêves l'ont également emmené dans une grande cité fortifiée au bord de l'océan, sur laquelle il a vu une ombre inquiétante se dresser. Il rejoint la tente de Bred Fejud où il retrouve ses amis, à qui il annonce sa volonté de reprendre la route. Il leur fait part de son rêve et de son impression qu'il s'agit là pour eux d'une nouvelle mission.

Hans, Cylfide et Chaorë acquiescent. Rapidement, Cylfide comprend que la cité dont a rêvé son ami est Griff. Ils décident alors d'aller trouver Bred Fejud pour lui faire part de leur décision de ne pas entrer dans une organisation telle que les Fils de Szyl ou la Rose des Vents. Peu après, un messager vient avertir Cylfide que Daana Toriser souhaite le rencontrer.

La maîtresse des voyageurs lui renouvelle ses remerciements. Elle ne souhaite pas le retenir longtemps, mais veut simplement officialiser la reconnaissance de ses compétences. Cylfide est devenu le digne successeur de son maître et se voit accorder un deuxième nœud à son foulard de voyageur. La Grande maîtresse de la caste lui remet également un foulard en lui recommandant d'exercer sa première responsabilité en nouant le nœud de l'apprenti autour du coup de Chaorë. Alors qu'il traverse Havre pour rejoindre ses amis, Cylfide tombe nez à nez avec Zullanta. Cette fois, la rencontre est chaleureuse ; l'éclat du regard de la belle jeune femme, ses lèvres charnues et tentatrices, son teint hâlé, ses courbes soulignées par une longue robe fine, ravivent les souvenirs du jeune voyageur qui se revoit, quelques semaines auparavant, au cœur de la Forêt Mère, découvrir pour la première fois l'acte charnel. Zullanta le convainc sans aucun effort de partager quelques moments avec elle, et sous sa tente, Cylfide oublie Chaorë et n'a plus qu'un désir : retrouver la chaleur des bras de la sorcière...

Durant ce temps, un Soldat de l'Inquisition vient chercher Hans et le guide jusqu'à la Tente de Szyl où il retrouve Daana Toriser, Lauralendyl et un capitaine inquisiteur qui vient d'arriver de Kern à dos de dragon. Hans se rend compte du fait que l'affaire est d'une telle ampleur que Brone lui-même a dépêché un de ses fils avec un inquisiteur pour régler cette situation embarrassante. L'inquisiteur garantit à la grande maîtresse des voyageurs que Haumstaggyr sera présenté devant Brone qui jugera son cas. Puis il félicite Hans pour avoir su épauler les voyageurs dans ce complot et le nomme lieutenant en récompense de ses actions. Quelques instants plus tard, l'inquisiteur prend congé et ordonne à Hans de le suivre en poussant Haumstaggyr, toujours figé et flottant légèrement au-dessus du sol. Arrivé au campement inquisitorial, le capitaine change littéralement de comportement. Il blâme Hans pour son intervention et l'informe qu'il a fait échouer une opération visant à prendre le contrôle de la caste des voyageurs, qui devient désespérément chaotique et sur laquelle on ne peut se reposer alors qu'une guerre contre les Humanistes, et en particulier contre l'Empire Nésora, se profile à l'horizon. Puis il se radoucit en commentant que Hans n'était pas au courant et a fait au mieux. Le

capitaine poursuit en notant que Hans souhaite lui aussi embrasser la carrière d'inquisiteur, mais que le comte de Sturmgard, qui est un proche de la Régente, fera tout pour l'empêcher d'y parvenir. Cependant, si Hans se révèle un élément efficace, l'inquisiteur pourrait en parler à Sturmgard afin qu'il oublie sa rancœur... Il lui demande donc de poursuivre son périple au côté des voyageurs dont il a gagné la confiance, et de se tenir à sa disposition. L'esprit embrouillé par tant de nouvelles informations, Hans rejoint la tente de Bred Fejud.

De son côté, Targuil reçoit la visite de Tadd Lenkel, qui s'entretient avec lui une bonne partie de la journée. Lenkel essaie d'ouvrir l'esprit du jeune mage, récemment bousculé par la découverte de philosophies différentes et la perte de son aimée. Finalement, le laissant réfléchir à leur conversation, Lenkel prend congé de Targuil après lui avoir confié un bracelet de cristal, témoin de sa maîtrise de la Sphère des Vents et de la fin de son apprentissage. Il lui remet également, de la part de Daana Toriser, un foulard auquel il fait un nœud, symbole de la reconnaissance du jeune mage par la caste des voyageurs. Enfin, avant de le quitter, Lenkel le guide jusqu'à un homme aux cheveux blancs et au regard laiteux qui flotte étrangement à quelques centimètres au-dessus du sol. Le mage reconnaît aussitôt Szyl sous sa forme humaine. Ce dernier lui demande alors de le servir personnellement en devenant un Aëshim. Bien que ne sachant pas à quoi il s'engage, il se sent honoré et ne peut refuser l'offre du Grand Dragon qui le renvoie en lui disant qui lui enverra un signe.

En début de soirée, Cylfide se réveille avec le souvenir d'une union encore plus complète que la première fois. Il prend congé de Zullanta qui lui dit qu'ils se reverront. Il rejoint ses amis qui sont rentrés depuis un moment déjà à la tente de Bred Fejud. Alors que le maître des explorateurs leur explique qu'il quitte Havre le lendemain, Cylfide lui demande d'assister à une petite cérémonie : il remet alors à Chaorë son foulard auquel il fait un nœud. Alors que la jeune femme exprime son bonheur en sautant au cou de son mari, les trois hommes quittent discrètement la pièce pour laisser de l'intimité au couple. Heureux pour sa femme, Cylfide retrouve une paix de l'esprit en s'unissant à elle durant la nuit, sans pour autant parvenir à effacer ce désir secret pour la mystérieuse sorcière qui semble l'avoir envoûté.

3° Arbre sous le Vent :

Hans, Targuil, Cylfide et Chaorë font leurs adieux à Bred Feyud et Sybille Quatre Mains et s'appêtent à quitter la ville. Ils trouvent sans difficulté un marchand à la recherche d'une escorte pour sa caravane qui se rend à Yris, première étape de leur long voyage vers le sud jusqu'à la Cité-Etat de Griff.

3ème semaine

1° Songes sous l'Homme :

Après vingt jours de voyage, la caravane parvient enfin à la capitale de l'Empire de Solyr, la plus grande ville du monde. Mais les compagnons n'ont pas l'intention de s'y attarder et s'embarquent aussitôt à bord d'un bateau qui descend l'Odieux jusqu'à la cité draconique d'Oforia.

5ème semaine

3° Roc sous l'Homme :

Au treizième jour de navigation sur le large fleuve, le bateau fait halte à la cité fortifiée de Férune, le bastion de défense de l'empire contre les tribus de barbares zûls qui sévissent au-delà du fleuve. Au cours de leur voyage, les quatre compagnons ont fini par décider de traverser le désert plutôt que d'affronter l'océan pour se rendre à Griff. Ils débarquent donc à Férune, où ils ont le plus de chance de trouver une caravane susceptible de les embaucher. Traînant dans les tavernes, ils rencontrent Maître Shomkar, un commerçant et maître de caravane réputé, qui cherche des voyageurs pour l'escorter jusqu'au Fort Median, un relais situé au bord d'une oasis au cœur du désert zûl. Un accord est vite trouvé, et à la demande de Hans, Shomkar indique l'adresse d'un artisan armurier de qualité et les faits accompagner par Adrann Sarj, un protecteur membre de l'escorte de la caravane.

Ayant trouvé leur bonheur, les compagnons rejoignent le campement de Maître Shomkar tout en faisant plus ample connaissance avec Adrann Sarj. Ils sont présentés à la cinquantaine d'individus qui sont sur le point de partir dans le désert, et rencontrent ainsi plus particulièrement une vieille femme, Tanisha, Kaleb et Sathia, deux jumeaux éclaireurs, et Idriss Lann, une jeune femme au regard d'enfant qui ne manque cependant pas de faire des remarques coquines à Targuil.

3° Volcan sous l'Homme :

La caravane quitte Férune, après avoir traversé l'Odieux, s'avance rapidement dans les steppes azashuriennes. Hans en profite pour faire connaissance avec un vieux protecteur engagé pour l'escorte, Dunbarr Boren, ainsi que d'un jeune combattant zûl, Marsul Jaran, géant parti sur les routes pour revenir auréolé de gloire dans son village ; Targuil, Cylfide et Chaorè, quant à eux, sympathisent avec Narlisse, une voyageuse alyzéenne qui n'a pas froid aux yeux, Nolan Preste-main, un mage combattant Elu, et Muzar le Borgne, un vieux forgeron venu des Collines de Fer. Targuil apprend à ses dépens que Sathia, à l'opposé de son frère, est une jeune femme renfermée et sèche ; en

revanche, il subit les taquineries d'Idriss Lann, qui l'intrigue.

3° Métal sous l'Homme :

Alors que la caravane traverse tranquillement une zone de collines couvertes d'une végétation sèche et passe au large d'un troupeau de bovidés, les éclaireurs, parmi lesquels Targuil, Cylfide et Chaorè, aperçoivent des pillards qui s'apprêtent à attaquer les bergers. Cylfide se précipite et est rapidement suivi par ses amis, Kaleb et Sathia, ainsi que par Marsul Jaran. Impitoyable, Cylfide décoche des flèches meurtrières, alors que Hans, à l'issue d'une charge terrible, massacre un ennemi, puis en poursuit un autre. Quasiment décimés, les derniers pillards s'enfuient après que Targuil a fait appel à la redoutable Foudre de Szyl.

3° Arbre sous l'Homme :

Au cours de la journée, la steppe azashurienne laisse peu à peu place à une plaine immense et rocailleuse. Au soir, la caravane atteint le relais du Labyrinthe des Fous. Ce relais est situé à l'entrée du labyrinthe, un étonnant réseau de ravins qui s'enfoncent au cœur de la roche. Discutant avec les locaux, les compagnons apprennent quelques légendes et rumeurs inquiétantes sur le labyrinthe, qui tiendrait son nom des cris d'agonie poussés par des hommes s'y étant perdus alors qu'ils recherchaient une ancienne cité perdue. Cependant, Maître Shomkar paraît serein, et Cylfide et Targuil apprennent du jovial Kaleb qu'ils ont traversé le wadi à plusieurs reprises et le connaissent très bien.

3° Songes sous l'Homme :

La caravane s'enfonce dans le labyrinthe dont l'avantage est d'abriter les voyageurs du soleil. Hans s'inquiète des possibilités d'embuscades dans un tel décor, mais la journée ne comporte pas d'embûche majeure. Au cours de la nuit, Cylfide rêve d'une cité mystérieuse creusée dans la roche du labyrinthe, dans laquelle il retrouve l'envoûtante Zullanta au côté d'un inquiétant dragon de l'ombre, au beau milieu d'une fête orgiaque. Dans son rêve, Chaorè ne semble nullement jalouse, et au contraire, échange un langoureux baiser avec la sorcière. Alors qu'il s'attend à passer un doux moment avec les deux femmes, le voyageur est soudain réveillé par un bruit : un pillard s'apprête à le poignarder dans le noir. Agissant par réflexe, il esquive et alerte ses compagnons. Dans le camp, une lutte s'est déjà engagée. Hans élimine un assaillant et reconnaît là l'un des pillards qui avait attaqué le troupeau de bovins. Malheureusement, de leur côté, Targuil et Cylfide s'en sortent moins bien. Ce dernier, tout en blessant gravement son ennemi, est lui aussi sévèrement atteint au ventre et s'écroule. Targuil est lui aussi blessé et ne parvient qu'à

se défendre. Les pillards sont finalement mis en fuite grâce à l'action de Hans, d'Adrann Sarj et de Dunbarr Boren. Malheureusement, tandis que Chaorè se porte au secours de son mari avant que n'intervienne la vieille Tanisha, visiblement érudite en matière de soin, Shomkar dénombre pas moins de quatre morts parmi ses gens.

3° Foyer sous l'Homme :

Le cœur lourd, les voyageurs reprennent la route et atteignent finalement la sortie du labyrinthe en fin d'après-midi, entrant dans le Lit de Pierre de Brorne, un désert de pierre légèrement vallonné, balayé de vents violents et frappé par un soleil de plomb.

4° Serpent sous l'Homme :

Le soir, alors que les caravaniers se reposent et que Targuil et Cylfide se remettent doucement de leurs blessures, soignés par Talisha et par Chaorè pour ce qui concerne le jeune voyageur ; Hans décide de mener une ronde à l'extérieur du cercle des chariots. Bien mal lui en prend puisqu'il se retrouve nez à nez avec un serpent des sables, une espèce particulièrement venimeuse. Paralysé de terreur par cette ombre qui surgit dans la nuit, il voit le reptile bondir et le mordre à la jambe. Protégé par ses bottes et ses jambières, il n'est heureusement pas atteint par les crocs venimeux. Dans la nuit, tandis que Cylfide est toujours hanté par des rêves étranges où il revoit constamment l'envoûtante Zullanta, Targuil a la vision d'un fort au bord d'une oasis, puis d'un Prodiges qui l'attend dans le désert.

6ème semaine

4° Roc sous l'Homme :

Alors que la caravane arrive en vue de Fort Khal If'n, une horde de pillards l'attaque, comptant sur un mouvement de panique de la caravane qui serait fatal à cette dernière. Mais Hans fait procéder au cercle et à une posture défensive en attendant de recevoir de l'aide du fort. Durant ce temps, les archers de la caravane se montrent efficaces et plusieurs pillards sont tués. Une sortie des cavaliers du fort les met finalement en déroute et les voyageurs peuvent enfin entrer au fort où ils sont accueillis chaleureusement. Shomkar décide d'y faire halte afin que tous, notamment les blessés, puissent se reposer quelques temps.

4° Volcan sous l'Homme :

Tandis que Cylfide continue de se remettre de ses blessures avec l'aide de la belle Chaorè, Targuil cherche à vendre les chevaux des pillards qu'ils ont capturés et se renseigne sur un acheteur potentiel. Hans de son côté, évalue les forces défensives du fort et rencontre

l'homme qui dirige la défense. Se promenant en plein soleil sans prendre de précautions, il est victime d'une insolation...

4° Ecume sous l'Homme :

Targuil part dans le désert accompagné par Idriss, la petite voyageuse qui a un faible pour lui. Il pense y trouver le Prodiges dont il a rêvé. Et effectivement, en s'enfonçant quelque peu dans le désert, il finit par trouver l'homme, assis sur un rocher, en méditation. Il ressent aussitôt sa présence et l'identifie comme un membre de sa compagnie stellaire. Le Prodiges, qui se présente sous le nom de Xamal, est relativement avare de mots et se contente de dire qu'il attendait ses compagnons. Constatant la blessure du mage, le Prodiges fait appel au Don de Heyra et le guérit instantanément. Puis tous les trois rentrent au fort où Xamal fait connaissance avec ses nouveaux compagnons et fait un nouveau prodiges en guérissant la blessure de Cylfide.

1° Métal sous la Cité :

Après avoir vendu une partie des chevaux des pillards, Targuil décide de donner un drac d'or à Tanisha. Puis la caravane reprend la route du désert...

1° Songes sous la Cité :

Deux jours après le Fort Khal If'n, la caravane atteint une oasis déserte. Une ruine trône sur un éperon rocheux qui surplombe la mare d'eau et Hans et ses compagnons décident de l'explorer pendant que Shomkar et ses hommes installent le camp. Hans, Cylfide et Targuil sont accompagnés par Marsul, l'imposant zûl avec qui le protecteur a sympathisé. Tandis qu'ils s'aventurent dans les restes de ce qui fut une tour, le plancher s'effondre sous les pieds de Targuil et de Cylfide qui tombent dans l'obscurité. Par réflexe, le mage déclenche un sort qui lui permet au dernier moment d'amortir sa chute et celle de son ami, et tous deux s'en sortent sans mal. En revanche, ils se retrouvent perdus dans l'obscurité, plusieurs mètres en dessous de la ruine, et ils entendent le grognement inquiétant d'une créature. Hans lance aussitôt un appel télépathique à Chaorè pour qu'elle et Xamal lui apportent des torches afin de tirer leurs compagnons de là. Avec Marsul, il découvre rapidement un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Passant devant, le zûl disparaît soudainement alors qu'une créature pousse un sombre grognement. A la lueur de la torche, Hans ne peut qu'apercevoir un monstre de haute taille qui s'enfuit dans un passage en surplomb de l'escalier ; il décide de le poursuivre seul et se retrouve finalement face à face avec un zaal de près de 3m de haut, doté de redoutables griffes qui lui ont permis d'ouvrir proprement le ventre de Marsul, le tuant net par la même occasion.



à une densité différente. La caravane avance péniblement sous le soleil qui est de plus en plus chaud...

7ème semaine

1° Volcan sous la Cité :

Au quatrième jour de voyage dans le Désert des Mille Sables, une formidable tempête se lève. Maître Shomkar espère atteindre un abri mais en vain. Les éclaireurs, dont Targuil et Cylfide, finissent par ne plus voir la caravane derrière eux et sont sur le point de faire demi-tour pour faire stopper les chariots lorsqu'au sommet d'une dune, Cylfide trébuche et dévale de l'autre côté pour s'arrêter contre une imposante masse. Engoncé dans son turban, plissant les yeux, il réalise qu'il se trouve face à un dragon. Ou plus exactement au cadavre d'un dragon. Targuil le rejoint et tous deux s'interrogent

Hans se lance à l'assaut mais est saisi puis négligemment balayé par le monstre. Il se rend compte à quel point il est en danger, seul contre le zaal. Il encaisse plusieurs coups de griffe sans parvenir à atteindre le monstre, puis Targuil et Cylfide, qui ont fini par trouver le pied de l'escalier en tâtonnant, finissent par rejoindre leurs amis et se joignent à Hans pour affronter le monstre. Ne pouvant faire appel à son arc, Cylfide se lance au corps à corps tandis que Targuil prépare l'incantation de la Foudre de Szyl. Le voyageur parvient à détourner l'attention du zaal en se glissant sous lui, mais ne parvient pas à le blesser comme il aurait voulu. Il s'expose même et est sévèrement touché, mais Hans en profite pour frapper la bête, qui ne sait plus lequel des hommes est la menace principale. Hésitant entre les deux, elle se laisse déborder et, finalement cruellement blessée par les coups alternatifs du protecteur et du voyageur, elle est achevée par un arc électrique invoqué par Targuil. Xamal intervient alors pour soigner la blessure subie par Cylfide, avant que les compagnons rejoignent le campement avec le corps de Marsul qu'ils incinèrent dans la soirée.

1° Vents sous la Cité :

Deux jours après le départ de l'oasis, la caravane voit le paysage changer rapidement pour se transformer en dunes de sable aux couleurs variées. Elle pénètre dans le Désert des Mille Sables, constitué de nombreuses variétés de sables qui ne se mélangent quasiment jamais, chaque couleur correspondant également à une consistance et

sur les horribles blessures et marques portées par la majestueuse créature que Hans finira par identifier comme étant un fils de Kezyl. Mais la tempête redouble et les compagnons se réfugient dans les chariots.

Plus tard, une fois les vents calmés, les voyageurs dégagent la caravane et Hans et les escorteurs font le point sur la situation. C'est alors que le protecteur se rend compte que le dernier chariot de la caravane, légèrement isolé derrière une dune, a été complètement déchiqueté par des grains de sable d'une terrible densité. Les chevaux qui le tiraient ont été littéralement dépecés et leurs os ont été mis à nu par endroits ; la bâche de la caravane n'a pas résisté et ce qu'il en reste pendouille lamentablement, exposant les deux passagers, également dépecés et probablement morts d'une horrible manière. Cependant, Hans découvre que la petite fille du couple a été protégée par ses parents et enfermée dans une épaisse malle en bois. Après avoir établi une sépulture sommaire, les voyageurs reprennent leur route.

2° Arbre sous la Cité :

La caravane arrive enfin à Fort Médián... mais découvre que l'endroit est désert. Le fort n'est plus qu'une ruine et il ne subsiste aucune trace de ses occupants. A première vue, ils semblent avoir quitté l'oasis depuis des années, et pourtant, Maître Shomkar assure qu'il est passé au fort moins d'un an auparavant ! Mais l'après-midi touche à sa fin et il faut sécuriser l'endroit pour y passer la nuit. La visite des ruines est remise au lendemain.

2° Songes sous la Cité :

Maître Shomkar organise l'installation au fort. Dans un premier temps, il faut reconstruire une palissade pour protéger les nouveaux colons, ainsi qu'une habitation provisoire et une écurie. Shomkar demande à Adrann Sarj et à Hans de diriger les travaux. Hans prend l'initiative et établit la disposition des bâtiments à construire de manière stratégique ; puis les deux hommes se répartissent les tâches et encadrent chacun une équipe. Pendant ce temps, Cylfide, Kaleb, Sathia, Targuil et Idriss ont été chargés par le nouveau propriétaire du fort d'effectuer des fouilles dans les ruines afin de chercher d'éventuels indices pouvant expliquer les ruines et le départ des habitants. Tandis que Cylfide et Kaleb explorent les abords de l'oasis, Targuil, Sathia et Idriss fouillent les ruines elles-mêmes. C'est Targuil le premier qui découvre une fosse ensablée dans laquelle ont été jetés des objets usuels, des restes de nourritures... Dans les heures qui suivent, plusieurs autres fosses sont mises à jour, démontrant que quelqu'un à cherché à dissimuler le départ récent et forcé des habitants du fort. De leur côté, Cylfide et Kaleb découvre un charnier ; malgré la terrible chaleur et un profond dégoût pour ce qu'ils viennent de découvrir, les deux hommes mettent à jour une fosse commune contenant une bonne centaine de cadavre portant les marques de mort violente, confirmant leurs pires craintes.

Lorsque Maître Shomkar est avisé de ces découvertes, il révèle à ses éclaireurs qu'il a quant à lui découvert un carnet de notes, dans lequel un guide du fort indique que des envoyés d'une alliance de tribus, qui a émergé dans l'ouest de l'Empire zûl, sont venus exiger le départ des colons. Refusant de partir, ces derniers ont envoyé un messenger vers Koran Rogh pour demander de l'aide. Visiblement, trop tard... Mais Shomkar en déduit que des soldats ne devraient pas tarder à arriver. En attendant, il souhaite en savoir plus sur cette alliance, sur ses positions et sur la menace qu'elle peut représenter, et demande à Targuil et Cylfide de l'aider. Les deux voyageurs acceptent et proposent également que Kaleb et Sathia les accompagnent, en plus de leurs compagnons, Hans, Chaorè et Xamal.

2° Foyer sous la Cité :

La petite troupe se lève bien avant l'aube pour pouvoir voyager le plus possible avant que la chaleur écrasante du soleil ne les immobilise. Dans un premier temps, le groupe souhaite passer par la mine de Sagianor située à deux heures du fort, craignant que les mineurs n'aient subi le même sort que les colons. Ils y parviennent peu après l'aube ; il s'agit en réalité d'un puit qui s'enfonce dans le sable, au pied des premiers contreforts rocheux des

montagnes. L'endroit est désert. Targuil, Cylfide, Hans et Xamal décident de descendre dans la mine tandis que Chaorè, Kaleb et Sathia font le guet à l'extérieur et explorent les environs. Après une très longue descente dans l'obscurité, les quatre hommes découvrent un important réseau de grottes mais pas plus de traces des mineurs que de la mystérieuse Sagianor. Apprenant de Chaorè, grâce à leur lien télépathique, que des silhouettes les ont observés avant de s'enfuir, Targuil décide qu'il faut remonter, sentant qu'il n'y a rien à trouver dans la mine. Enfin de retour à la surface, ils apprennent de Kaleb et Sathia que les inconnus les ont semés, profitant du relief et de leur avance. En revanche, ils ont découvert, non loin du puit, une fosse commune semblable à celle du fort...

Craignant que les inconnus ne représentent une menace et ne soient allés chercher des renforts, le petit groupe établit un campement camouflé sur les hauteurs surplombant la mine, espérant voir venir l'ennemi.

2° Vents sous la Cité :

Après avoir passé la journée à patienter, le groupe, ne voyant aucun ennemi approcher, se décide à reprendre son exploration, d'autant plus que ses vivres sont limités, et poursuit sa route en direction des montagnes.

2° Serpent sous la Cité :

Alors que la nuit tombe, ils arrivent en vue d'une importante oasis dans laquelle un camp de plusieurs centaines de nomades a été dressé. Les compagnons se dissimulent aussitôt pour observer ce qui s'y passe. Bientôt arrive un chariot escorté par une vingtaine d'hommes vêtus de noir. Le camp semble s'agiter et des combats s'organisent. Peu d'hommes sont tués, mais chaque vainqueur se voit attribuer une arme tirée du chariot par l'un des hommes en noir. Plus tard dans la soirée, alors que les combats se poursuivent à la lueur des torches, quatre hommes arrivent de l'est et vont parler à l'un des hommes en noir. Peu après, celui-ci se dirige vers une tente magnifiquement décorée établie au bord du lac, probablement celle du chef des nomades et y entre. Il ressort un peu plus tard au côté d'un homme dont Hans suppose qu'il s'agit de Fasul Ib'n Kan, dont il a entendu parler à Férune. Il semblerait que l'homme cherche à renverser le Chevaucheur du Souffle du Dragon, Mor-Mar-Zûl, en regroupant les principales tribus de l'ouest de l'Empire. Les compagnons en déduisent que le fort est en danger. Mais alors qu'ils s'appêtent à y retourner, Targuil a l'intuition que quelque chose d'intéressant va se passer, et le groupe finit par dormir sur place, surveillant l'oasis.

2° Roc sous la Cité :

Au petit matin, les hommes en noir repartent avec leur chariot. Sathia pense qu'il peut être intéressant de les suivre pour savoir ce qu'ils manigancent. Partagé entre l'envie de prévenir Shomkar et celle de suivre le chariot, Targuil décide de prendre cette dernière option non sans charger Chaorè et Kaleb de retourner au fort. Au soir, le chariot, qui s'est nettement enfoncé dans les contreforts des montagnes, arrive dans un large cirque surplombé d'une haute falaise dans laquelle s'ouvre une grotte. Les hommes en noir y pénètrent en passant devant une silhouette que les compagnons finissent par identifier comme étant... le cadavre d'un dragon du métal ! Le corps du dragon porte de nombreuses plaies et rappelle celui trouvé dans le désert. Sa vue met Hans hors de lui et il décide de pénétrer dans la grotte, accompagné par Sathia. Targuil, Cylfide et Xamal quant à eux, restent à l'extérieur pour couvrir une éventuelle retraite. S'enfonçant dans la grotte, Hans et Sathia arrivent rapidement à une vaste caverne où s'affairent une centaine d'hommes vêtus de tuniques noires tels ceux qu'ils ont suivis. Ils sont tellement occupés qu'aucun ne voit le protecteur et la voyageuse entrer. Se dissimulant à l'entrée, les deux compagnons découvrent alors un magnifique dragon du métal couché sur une estrade rocheuse, juste à côté de l'estrade. Le fils de Kezyr a les yeux fermés et semble immobilisé par d'imposants colliers de métal au niveau du cou et des membres ; sur son corps, Hans distingue d'importantes plaies d'où s'échappent des flots bouillonnants de métal liquide, le Sang de Kezyr, canalisé et coulé dans des récipients dont s'occupent quelques hommes en noirs, probablement des sorciers fatalistes.

Le protecteur n'a alors plus qu'une pensée : délivrer le dragon de ces sorciers maléfiques. Il parvient à attirer son attention et demande au dragon ce qu'il peut faire pour l'aider. Celui-ci lui indique télépathiquement de simplement le libérer des colliers. Le protecteur descend de sa cachette, bondit au pied du dragon et se dissimule dans son ombre tandis que Sathia le couvre. Parvenant au collier enserrant le cou massif du dragon, il se rend compte que ce dernier ne peut être ouvert qu'avec un objet particulier. Le cherchant, ou tout au moins quelque chose capable de forcer le collier, Hans aperçoit l'une des armes noires au reflet bleuté forgées par les sorciers. Il en saisit une sans être remarqué et retourne au collier en souhaitant qu'elle lui permette de l'ouvrir ; à son étonnement, l'arme prend alors la forme d'un levier qui s'adapte parfaitement au collier. Il ne lui reste alors plus qu'à exercer une forte

pression pour l'ouvrir. Le dragon exulte silencieusement lorsque Hans achève d'ouvrir discrètement les autres colliers, puis congédie sèchement le protecteur. Celui-ci obéit, et à peine ont-ils émergé de la grotte qu'ils perçoivent les intenses éclairs d'énergie qui en parviennent, témoignant que le souffle du fils de Kezyr s'abat sur les sorciers.

Quelques instants plus tard, le dragon de métal émerge de la grotte et s'envole dans les cieux, au grand désappointement de Hans. Tandis que les compagnons s'apprêtent à passer la nuit à l'entrée de la grotte, Cylfide s'y glisse discrètement. C'est là, parmi les nombreux cadavres figés par le souffle du fils du Métal, qu'il découvre une des magnifiques armes noires ; émerveillé, il la dissimule dans ses vêtements.

2° Volcan sous la Cité :

Hans, Cylfide, Targuil, Xamal et Sathia prennent la direction de Fort Médián. Dans la journée, Kaleb et Chaorè arrivent au fort et préviennent Shomkar de la présence de Fasul Ib'n Kan et de la possibilité que celui-ci mène un raid contre les colons. Rapidement, le fort est sur la défensive et les efforts pour terminer la palissade s'intensifient.

2° Ecume sous la Cité :

Hans, Cylfide, Targuil, Xamal et Sathia arrivent au fort. Hans reprend aussitôt son poste pour diriger les efforts de construction des défenses. Il souhaite faire construire des armes de siège mais en l'absence de matière première satisfaisante et d'artisans qualifiés, il doit renoncer.

3° Métal sous la Cité :

Après en avoir discuté avec leurs compagnons, Targuil et Cylfide partent pour Koran Rogh, persuadés que le messenger envoyé par le précédent chef du fort n'est jamais parvenu à la capitale. Pendant ce temps, les colons poursuivent leurs efforts de construction mais une violente tempête vient stopper la progression des travaux.

3° Arbre sous la Cité :

Targuil et Cylfide arrivent à Koran Rogh et recherchent un interlocuteur. En difficulté face aux coutumes locales, le mage ne parvient pas à engager le dialogue avec les zûls qui lui refusent toute information. Ce n'est qu'à la fin de la journée qu'ils rencontrent enfin un dignitaire de la caste des commerçants. Celui-ci, après avoir écouté le rapport des deux voyageurs, décide d'envoyer un messenger à la cour impériale. A Fort Médián, une caravane surgit du désert. Craignant un piège de Fasul Ib'n Kan, Hans n'autorise pas son entrée dans l'enceinte enfin terminée du fort et rencontre le maître de la caravane, un certain Marlan.

Rassuré sur ses intentions, le protecteur finit par accueillir ces alliés providentiels avec l'accord de Shomkar.

3° Foyer sous la Cité :

Après une longue journée d'attente à Koran Rogh, Targuil et Cylfide apprennent que l'un des conseillers du Chevaucheur du Souffle du Dragon, chef d'une des principales tribus de la cité, vient de décider l'envoi d'une troupe de cent hommes dans le désert. Les voyageurs essaient d'attirer l'attention du commandant de la force, un imposant guerrier zûl, sur le fait que les nomades de Fasul Ib'n Kan sont beaucoup plus nombreux. Ils ne reçoivent qu'une réponse pleine de mépris et sont tout juste autorisés à accompagner la troupe jusqu'au fort.

3° Vents sous la Cité :

Tandis que les troupes zûles progressent, une centaine de nomades arrivent aux portes de Fort Médián. Hans s'apprête à un affrontement terrible, lorsque le chef des nomades s'avance et lui lance un défi, un combat d'homme à homme qui décidera du sort des colons. Hans accepte et sort à la rencontre du zûl. Le guerrier semble redoutable et attaque avec une vitesse qui surprend Hans, sûr de lui. Mais le protecteur, fort de son bouclier, est à peine ébranlé par le coup et riposte avec la fermeté du roc. Le combattant ne parvient pas à parer et encaisse un coup d'une fureur inouïe. Déstabilisé, le zûl est contraint à se défendre, et en l'espace d'un souffle, finit transpercé par la longue lame du protecteur kerne. Quelques secondes ont suffi au jeune protecteur pour défaire un redouté nomade du désert, dont les guerriers, fidèles au serment de leur chef et surtout impressionnés, se replient aussitôt. Au fort, Hans est acclamé en héros. Plus tard dans la journée, le détachement impérial arrive au fort pour constater la liesse. Néanmoins, le commandant zûl décide de poursuivre jusqu'au campement de Fasul Ib'n Kan dès le lendemain.

3° Serpent sous la Cité :

Le détachement zûl part du fort, accompagné par Hans. Apprenant les projets de Targuil de partir du fort, Maître Marlan lui propose de l'accompagner. Sa caravane a souffert des attaques des nomades du désert, et il souhaite avoir une escorte suffisante pour emmener un chargement de sagianor jusqu'à Griff. Targuil et ses compagnons acceptent contre une généreuse rétribution.

9ème semaine

3° Volcan sous la Cité :

Le détachement impérial découvre l'oasis déserte. Des traces attestent de la présence

récente d'un vaste campement, et le commandant décide de rentrer à Koran-Rogh pour faire son rapport au Chevaucheur du Souffle du Dragon.

4° Métal sous la Cité :

Hans retrouve ses compagnons à Fort Médián.

4° Arbre sous la Cité :

Après avoir fait leurs adieux à Shomkar, Idriss Lann, la vieille Tanisha, Kaleb, Sathia et leurs autres compagnons d'armes, Targuil, Cylfide, Chaorè, Hans et Xamal reprennent la route en compagnie de la caravane de Maître Marlan, qui prend la route de Koran-Rogh. Chemin faisant, Targuil interroge Marlan et apprend que ce dernier espère retrouver une certaine Malia, capitaine d'un navire, dans le port de la cité zûle. Celle-ci était censée l'attendre pour le ramener à Griff avec sa cargaison de sagianor qu'il espère écouler en court-circuitant la Guilde Noire. Mais avec l'attaque de Fasul, il a perdu une bonne semaine et il craint que le Saltimbanque Irisé, le navire de Malia, ait fini par lever l'ancre pour voguer vers d'autres ports.

4° Songes sous la Cité :

La caravane de Maître Marlan arrive à Koran-Rogh en début de soirée et s'installe parmi les campements qui s'étendent aux portes de la cité impériale zûle.

4° Foyer sous la Cité :

Marlan demande à Targuil, Cylfide et Chaorè de l'accompagner dans le port pour chercher Malia tandis que Hans et Xamal veillent sur la sagianor. Tandis que le commerçant se charge de parcourir une partie des tavernes du port, Cylfide et Chaorè se chargent d'une autre partie et Targuil arpente les quais en espérant apercevoir la silhouette massive du Saltimbanque. Au cours de ses recherches, le mage croise un voyageur qui se présente sous le nom de Grissel. Les deux hommes échangent des nouvelles du nord et du sud, d'où vient Grissel. Et puis, alors que la conversation arrive à son terme, le voyageur conclut sur une réplique étrange : « Notre maître souhaite ta présence à la Tour des Tempêtes. Gaugric s'y chargera de ta formation si tu parviens à l'y retrouver. Bonne chance ! ». Puis Grissel s'éloigne avec un sourire et disparaît dans la foule.

Durant ce temps, Cylfide et Chaorè apprennent après avoir bu quelques choppes dans deux ou trois tavernes, que le Saltimbanque était bien à quai il y a peu, et que si Malia n'a pas largué les amarres, le navire devrait toujours se trouver dans la partie sud-est du port où il a l'habitude de jeter l'ancre. Fort de ce renseignement, les époux retrouvent Targuil sur les quais, en vue de l'imposant navire. Ce dernier a fini par

apercevoir sa silhouette à force de déambuler. Tous trois font appel à un pêcheur pour qu'il les amène au Saltimbanque avec sa barque, mais le capitaine-protecteur chargé de la défense du vaisseau refuse de les laisser monter à bord en l'absence de Malia et de répondre à leurs questions. Mais alors que Targuil et Cylfide commencent à s'énerver après l'homme, Marlan arrive avec Malia, qu'il a trouvé dans une taverne, et cette dernière calme le jeu. Tous sont invités à monter à bord ; voulant prendre sa revanche sur le protecteur, Cylfide demande à Targuil de l'aider à effectuer une acrobatie destinée à impressionner l'équipage du Saltimbanque, et c'est bien volontier que le mage des vents donne une impulsion magique au voyageur. Cylfide effectue alors un bond prodigieux depuis la barque et atterrit avec panache sur le pont du Saltimbanque Irisé. Contents de leur effet, les deux hommes se joignent ensuite à Chaorè, Marlan et Malia pour se présenter. Il est ensuite convenu que le commerçant et sa suite embarqueront à l'aurore le lendemain, pour partir avec la bénédiction de Szyl.

Dans l'après-midi, Targuil parcourt les rues de Koran-Rogh à la recherche d'un érudit capable de le renseigner sur la Tour des Tempêtes. Un scribe des rues lui indique une adresse où le voyageur rencontre un érudit qui lui révèle que cette Tour fait partie d'un endroit légendaire, le Château de Cristal, qui serait l'un des repaires de Szyl. L'érudit n'en sait pas plus mais indique au mage qu'il pourra peut-être obtenir plus de renseignements dans les bibliothèques d'Oforia, ou à la Tour du Savoir de Griff, puisqu'il se rend dans cette cité.

4° Vents sous la Cité :

A peine Marlan et ses hommes ont-ils embarqué à bord du Saltimbanque que Malia fait lever les voiles et mettre la barre vers l'océan. Le navire quitte rapidement la baie de Koran et met le cap au sud, le timonier veillant bien à ne pas trop s'éloigner des côtes.

4° Jour sans Augure :

Malgré la crainte de tous en ce jour dominé par les Ombres, la journée se passe sans incident. Mais durant la terrible nuit sans lune, alors que les membres de la compagnie dorment après avoir prié Nanya de les protéger du Héraut de la Fatalité, Targuil est plongé dans un rêve terrible dont les visions le marquent particulièrement. Il a tout d'abord la sensation de se réveiller avec ses compagnons au beau milieu d'une steppe désertique, apercevant au loin une cité entourée d'une haute muraille. La terre tremble alors tandis qu'un roc énorme roule jusqu'au groupe avant de s'arrêter brusquement à deux mètres de Targuil. Sans s'émouvoir, la compagnie prend alors la direction de la cité. Chemin faisant, ils rencontrent un homme

massif qui est en train de parler à un rocher ; à ses ordres, ce dernier se met à se mouvoir, mais soudain, des loups surgissent, la bave faisant luire leurs crocs impressionnants, et se jettent sur l'homme qu'ils renversent avant de lui arracher la jambe gauche et de s'enfuir avec.

La compagnie se rue alors à leur poursuite mais est rapidement semée. Targuil et Cylfide en tête, les compagnons suivent la piste des animaux et parviennent à un corps gisant au milieu de la route, crépitant de flammes qui ne semblent pas pour autant le brûler. En revanche, l'homme est visiblement mort, tué par de nombreuses morsures et la disparition d'une importante partie de son tronc. Poursuivant leur chemin, les compagnons arrivent en bordure d'une grande propriété et d'un jardin superbe recelant des centaines de variétés végétales. Un jardinier est en train de tailler une haie lorsque les loups surgissent de nouveau et l'attaquent avant que les compagnons ne puissent réagir. Les bêtes égorgent l'homme d'un coup de crocs et emportent sa main droite.

Reprenant la poursuite, la compagnie parvient à une caravane visiblement abandonnée ; seuls deux hommes sont visibles, l'un, un voyageur, visiblement mort, la jambe droite à moitié arrachée par les rênes dans lesquels ils s'est empêtré et par lesquels il a dû être traîné sur plusieurs mètres avant que le chariot ne s'arrête. L'autre homme est adossé à l'ombre



du même chariot et baigne dans une mare de sang. Il s'agit vraisemblablement du commerçant qui dirigeait la caravane, et à l'approche des compagnons, il a la force de prononcer quelques mots : « Tendez leur la

main, ils vous prennent le bras ! J'ai essayé d'amadouer leur chef avec un morceau de viande, il m'a dévoré le bras... ». Puis il meurt. Les compagnons reprennent alors la route et rencontrent quelques temps plus tard, un homme vêtu d'une robe blanche et une femme vêtue d'une robe noire qui semblent se quereller. Les deux sont tous les deux très beaux, mais un détail perturbe Targuil : la femme flotte au-dessus du sol et n'a pas de jambes ! Elle reproche visiblement son état à l'homme qui essaie de la calmer. Mais alors qu'il tend son bras vers elle d'un geste apaisant, elle brandit une épée et lui tranche la main. L'homme ouvre alors un portail d'un geste et s'enfuit, poursuivi par la femme. A peine le portail s'est-il refermé que la compagnie reprend son chemin en direction de la cité. Elle parvient au bord de la mer, et longeant le rivage, découvre un cadavre décapité qui flotte à côté d'une barque. Enfin, Targuil et ses compagnons parviennent au pied de la cité. Alors qu'ils passent sous une porte gigantesque, Targuil heurte un homme en armure intégrale qui en gardait l'entrée, faisant tomber l'un de ses gantelets, découvrant par la même occasion que l'armure est vide. Les compagnons remontent alors une longue avenue qui les fait passer sous trois autres portes tout aussi massives avant de parvenir au cœur de la cité, et enfin au port. Là, ils passent sous 8 arches qui leur permettent d'accéder à un quai. Lorsqu'ils émergent de la dernière arche, la nuit est tombée, et soudain, le tonnerre gronde et des éclairs zèbrent le ciel tandis que des cris horribles s'élèvent de toute la ville. Les compagnons se précipitent à nouveau vers la cité, découvrant un véritable charnier fait de corps rongés, de squelettes sanguinolents, sur lesquels se dressent des cerveaux qui semblent avoir été expulsés des corps par des racines étranges. C'est alors qu'une silhouette encapuchonnée apparaît, drapée de noir et s'appuyant sur un bâton. Targuil sent son regard se fixer sur lui et aperçoit des yeux luisant tandis qu'une voix s'élève et lui dit :

« Un nouveau carnage **Karnage** est sur Griff grâce aux Mangeurs d'Ames ! ». Puis la silhouette éclate d'un rire sinistre tandis que la capuche tombe, révélant un crâne squelettique...

An 1309 de l'Age des Empires

Cycle Blanc

1ère semaine

1° Roc sous la Pierre :

Targuil se réveille en sueur de cette terrible nuit sans Augure. Il se confie aussitôt à Hans, Cylfide, Chaorë et Xamal. En tant que Guide, Targuil est persuadé que son rêve était constitué de visions provenant de leur Etoile ; Hans bien entendu, persiste à croire qu'il s'agit d'un signe envoyé par Bronne. Tous ensemble essaient de décrypter les signes et font l'hypothèse que le roc qui surgit au début du rêve et qui s'arrête à deux mètres de Targuil indique le 2ème Roc sous la Pierre. Par ailleurs, les huit arches qui mènent au quai, et la nuit qui tombe brusquement, indiqueraient le quai numéro 8 de Griff, un soir. En rassemblant ces deux éléments et la vision funeste du rêve, ils en déduisent qu'un événement épouvantable va arriver à Griff le soir du 2ème Roc sous la Pierre, sur le quai numéro 8.

1° Ecume sous la Pierre :

Tandis que les compagnons s'efforcent de patienter et d'attendre l'arrivée à Griff, continuant à réfléchir à l'étrange rêve, Hans fait une singulière rencontre sur le château arrière du Saltimbanque, alors qu'il fait une ronde de routine, seul. Il aperçoit deux femmes très belles, vêtues de courtes toges ysmiriennes quasiment transparentes, qui se dirigent droit sur lui, un léger sourire à la commissure des lèvres. Il réalise vite qu'il s'agit de jumelles, et qu'il ne les a jamais vues à bord jusque là, ce qui est hautement suspect. Mais alors qu'elles s'adressent à lui, Hans se fige ; les deux jeunes femmes lui parlent en prononçant tour à tour un mot chacune, et le protecteur reconnaît là l'une des caractéristiques de la forme humaine d'un dragon des océans. Bouche bée, il entend les deux femmes lui révéler qu'elles l'ont surveillé depuis quelques temps déjà et qu'elles ont pour lui un certain intérêt, à tel point qu'elles lui proposent de faire de lui leur Elu.

Ayant toujours rêvé de servir les dragons au plus près, Hans voit soudain son rêve se réaliser. Il a été choisi, lui, Hans Arkador, pour être Elu d'Ozyl ! Maîtrisant sa stupeur, il remercie le dragon de sa confiance et accepte la proposition. Le dragon lui révèle alors que pour se montrer digne de ce lien, il devra accomplir une première mission : lui révéler une information d'importance dont il n'a pas encore connaissance. Le dragon précise que l'échec n'est pas envisageable et qu'il viendra s'enquérir de l'information au 2ème Arbre sous la Pierre. Alors que les deux femmes s'apprêtent à laisser le protecteur, ce dernier demande au dragon leur nom. Zira, lui répondent-elles simultanément. Elles se rendent alors à la poupe où, durant une longue minute, Hans les voit progressivement

disparaître au profit d'une forme gigantesque qui se matérialise finalement dans un bond majestueux avant de s'enfoncer dans les flots dans une gerbe d'écume, faisant balloter dangereusement le navire durant quelques instants.

Un peu plus tard, Hans finit par retrouver ses amis qui l'interrogent sur sa mine ébahie. Il leur explique sa rencontre extraordinaire et la délicate mission qui lui a été confiée : trouver une information dont Zira ne dispose pas et qui pourrait lui être utile...

1° Serpent sous la Pierre :

Le Saltimbanque Irisé parvient enfin à Griff. Pendant que Marlan envoie un messenger chercher son client et que Cylfide, Hans, Chaorë et Xamal veillent sur la sagianor, Targuil part en repérage dans la cité. Il trouve facilement le quai numéro 8 qui se trouve être le dernier en direction de l'est. Si l'activité y est relativement faible, il n'y constate rien de louche. Averti télépathiquement par Hans de l'arrivée du client de Marlan, le mage se dépêche de revenir sur le quai et se poste à son extrémité, tandis que Hans et Xamal se dissimulent sur le quai derrière des caisses et que Cylfide et Chaorë restent sur le navire, arc à la main. Alors que la transaction est en cours, Targuil voit des hommes vêtus de cuir noir se glisser discrètement en direction de Marlan. Il lance un appel télépathique à ses compagnons, mais quelques instants plus tard, chacun d'entre eux est menacé par d'autres hommes qui se sont glissés dans leur dos sans qu'ils ne s'en rendent compte.

Les hommes leur intiment simplement de ne pas intervenir ; ils déclarent agir pour la Guilde Noire, qui n'en a qu'après Marlan et son client. Les compagnons, en tant que mercenaires, n'ont fait que leur travail et ne sont pas considérés comme fautifs par la Guilde Noire tant qu'ils ne s'opposent pas à celle-ci. Un à un, Targuil, puis Xamal, Chaorë, Cylfide et finalement Hans, acceptent et laissent les assassins kalishites travaillant pour la Guilde Noire appréhender Marlan et son client et les emmener dans le chariot de ce dernier. Malgré son engagement, Hans suit le chariot qui se rend directement au siège de la Guilde Noire, à quelques rues de là. Le protecteur se précipite alors au Temple de Khy et demande à rencontrer un responsable afin de s'assurer que Marlan sera jugé en vertu des lois draconiques. Un commerçant de haut rang le reçoit et le rassure sur les agissements de la Guilde Noire, qui est seule habilitée à faire commerce de la sagianor et qui est également chargée du jugement des contrevenants.

Pendant ce temps, Cylfide fouille la cabine de Marlan mais n'y découvre rien d'intéressant. Targuil de son côté a décidé de se rendre à la Tour du Savoir pour obtenir des renseignements

sur les Mangeurs d'Ames et sur la Tour des Tempêtes. Après quelques déboires administratifs qui lui font perdre un temps précieux, le mage-voyageur finit par rencontrer Radagost, un vieil archiviste qui lui apprend que les Mangeurs d'Ames étaient les membres d'une secte adorant un Elu du Feu du nom de Karnage, à la fin de l'Age des Conquêtes. Sur la Tour des Tempêtes, Targuil trouve également une information, bien maigre : elle serait la plus haute tour du Château de Cristal qui, selon les légendes, trônerait au sommet de la plus haute montagne des Monts des Brumes.

A la fermeture de la Tour, il retrouve ses compagnons, et tous décident alors de quitter le Saltimbanque Irisé, se demandant si Malia n'aurait pas trahi Marlan. Ils prennent des chambres dans une auberge, soucieux du fait que le temps passe et qu'il ne leur reste plus qu'une journée avant le fatidique soir dont a rêvé Targuil.

2° Roc sous la Pierre :

Après une nuit paisible, les compagnons décident de se préparer aux événements prévus dans la soirée sur le quai n°8. Tandis que Chaorë, qui ne se sent pas très bien, reste à l'auberge avec Xamal, qui se propose de s'occuper d'elle, Targuil, Cylfide et Hans partent chacun de leur côté afin de glaner des informations supplémentaires.

Sur son chemin vers la Tour du Savoir, où il compte prendre le relais de Targuil, Hans s'arrête dans le deuxième cercle de la ville à l'étal d'un marchand, Arhus Glimeth, à qui il finit par commander une cape sur laquelle il fait broder les runes de Brone et d'Ozyr. Puis, heureux de son achat, il reprend son chemin et parvient à la gigantesque bibliothèque de Griff, où il se présente comme Elu de Ozyr. Aussitôt, on lui prête la plus grande attention et il est guidé directement auprès de maître Radagost. Celui-ci reprend aussitôt les recherches sur Karnage, entamée la veille de manière moins enthousiaste avec Targuil. L'érudit révèle tout d'abord que Karnage fut, à la fin de l'Age des Conquêtes, un Elu de Kroryn désigné très jeune. Une secte, dénommée les Mangeurs d'Ames, l'aurait vénéré, mais elle fut détruite peu après les derniers hauts faits de Karnage. Curieusement, aucun document ne relate la destinée de Karnage après ses premiers exploits. Comme Hans insiste auprès de Radagost, celui-ci lui révèle l'existence, en dessous de la Tour du Savoir, d'une autre bibliothèque, le Puit de la Connaissance. C'est ainsi que Hans rencontre Lysarth, un érudit lui-même Elu d'Ozyr qui règne dans l'obscurité de la bibliothèque secrète. Ce dernier effectue des recherches durant plusieurs heures durant lesquelles Hans en profite pour étudier les documents qu'il trouve au hasard des étagères. Enfin, Lysarth trouve un document intéressant,

qui révèle que Karnage devint brusquement et mystérieusement assoiffé de sang et de massacres. Sa route fut parsemée de charniers, et bientôt, il fit des adeptes qui formèrent une secte, les Mangeurs d'Âmes, qui se nourrissaient des cerveaux de leurs victimes. Finalement, horreur parmi les horreurs, Karnage parvint à séduire de nombreux dragons de toutes natures confondues, qui le suivirent. Ce n'est qu'à ce moment qu'une armée d'Elus se forma et traqua Karnage. Celui-ci fut finalement vaincu après une terrible bataille où nombre d'Elus et de dragons tombèrent, puis son corps fut démembré et dispersé dans tout Kor. Enfin, ses adorateurs furent pourchassés et éliminés.

De son côté, Targuil est parti à la recherche d'un sanctuaire des rêves pour y obtenir une interprétation de son rêve. En route, son regard est attiré par deux personnes en raison de leur accoutrement : l'une porte ostensiblement une petite arbalète à la ceinture, tandis que l'autre, un mage, affiche ouvertement des bracelets indiquant sa maîtrise de la Sphère de l'Ombre. Intrigué, il va à leur rencontre. Le premier est un voyageur qui répond joyeusement à son appel. Tous deux discutent pendant quelques instants tandis que le mage se tient à l'écart, le visage fermé. Targuil finit par exprimer son étonnement quant à l'arbalète et Lumas, le voyageur, lui explique l'intérêt de certaines sciences développées par des artisans humanistes. Loin de rejeter les dragons, Lumas conforte Targuil dans son idée que la philosophie humaniste n'est pas incompatible avec le respect des dragons. En revanche, il exprime son inquiétude par rapport aux marques portées par le mage, mais là encore, Lumas se montre rassurant, expliquant que Zakath Maal, son compagnon, est tout ce qu'il y a de plus pacifique mais malheureusement souvent incompris ; Griff est l'un des rares endroits en dehors de Kali où ils peuvent déambuler sans qu'un inquisiteur ne surgisse immédiatement. Les trois hommes finissent par se quitter. Pensif, Targuil finit par trouver le sanctuaire des rêves où il est accueilli par un novice, qui décide rapidement de mener le mage-voyageur auprès de la maîtresse des Rêves de Griff. Celle-ci lui confirme sa première interprétation : un événement néfaste débutera le soir même sur le quai n°8. Elle lui révèle également que neuf Elus sont menacés, un de chaque Grand Dragon, et que chacun perdra une partie précise de son corps, l'ensemble des membres pouvant former un nouveau corps complet.

Cylfide, quant à lui, erre en ville, espérant trouver la sorcière qui hante ses rêves, Zullanta. Bredouille, il finit par arriver devant la Guilde Noire à qui il décide de proposer ses services, espérant en apprendre d'avantage sur le sort de Marlan. Mais comme pour Hans la

veille, il est éconduit aimablement. Il retrouve Targuil dans l'après-midi et tous deux décident d'aller demander l'aide de Lumas et de Zakath Maal pour leur expédition du soir. Ne les trouvant pas à l'auberge des trois choppes, où ils sont descendus, les deux voyageurs leur laissent un message et retournent au siège de la Guilde Noire, espérant cette fois obtenir l'aide de leurs assassins kalishites. Le comité d'accueil est plutôt froid et les deux hommes sont expulsés par le service d'ordre. En fin d'après-midi, ils retrouvent enfin Lumas et Zakath Maal qui acceptent de se joindre à eux pour l'expédition nocturne en échange de la grande arbalète de Cylfide.

Hans les retrouve à l'auberge mais, averti des philosophies embrassées par les deux nouveaux alliés, il refuse de les rencontrer, craignant de ne pas se contrôler face à ces hérétiques. Le protecteur propose de former deux groupes et de se rendre sur le quai avec Xamal, laissant Targuil et Cylfide avec ses deux nouveaux compagnons, tandis que Chaoré se repose à l'auberge.

Avant de partir, Targuil va trouver Chaoré et lui demande si elle est enceinte. La jeune femme lui répond qu'elle est simplement fatiguée et qu'elle sera sur pied dès le lendemain. Targuil n'insiste pas mais ne la croit pas...

Arrivés dans le port, les deux groupes se cachent : Hans et Xamal se dissimulent dans l'entrée d'un entrepôt faisant face au quai, tandis que Targuil, Cylfide, Lumas et Zakath Maal se cachent derrière des caisses situées sur le quai lui-même. Au cours de la soirée, ils finissent par voir arriver un navire qui accoste au quai n°8. Tout semble calme pendant un instant, et puis une dizaine d'hommes d'armes arrivent discrètement sur le quai, précédant quatre autres hommes qui semblent eux-mêmes protéger un cinquième, vêtu de robes sombre et le visage dissimulé sous une capuche.

Les compagnons observent ce beau monde s'immobiliser à côté du navire. Des marins mettent alors pied à terre en portant huit lourdes caisses assez volumineuses dont l'homme au visage dissimulé examine brièvement le contenu. Puis il fait un geste et guide les marins vers l'intérieur de la ville, escorté par les dix hommes de main. Face à une si forte partie, les compagnons décident de ne pas intervenir et de suivre le convoi à distance. Ainsi, ils parviennent à un grand bâtiment situé dans le deuxième cercle de la ville, désigné par une enseigne rouge et quelques runes, comme étant une maison close portant le nom de « Doux Soupir ».

Aussitôt, Cylfide se présente à l'entrée, où un géant noir l'examine avant de l'autoriser à pénétrer dans une salle à l'atmosphère feutrée, non sans l'avoir démuné de ses armes. Accueilli par une femme opulente qui semble diriger les

lieux, il est rapidement pris en main par une adorable nymphe à peine vêtue qui le déshabille et l'entraîne dans une salle d'eau où il est baigné puis massé dans une ambiance chaleureuse. Finalement, la jeune femme le guide dans les étages et le fait entrer dans une pièce. S'avançant dans ce qui se révèle être une chambre, Cylfide découvre qu'une belle femme aux formes généreuses, vêtue d'un léger déshabillé de mousseline, est étendue sur un large lit, en train de lire. Mais il est stupéfait de découvrir son visage lorsqu'elle lève les yeux de son ouvrage : il s'agit de Zullanta, qui a l'air tout autant stupéfaite que lui. Elle l'accueille avec un sourire mystérieux et il finit par lui tomber dans les bras, ravi que le destin l'ait de nouveau mis sur sa route. Ils font l'amour avant de parler des raisons de leur présence ; Zullanta révèle à son fougueux amant qu'elle est là parce que son maître l'a chargée de traquer les Mangeurs d'Ames, qu'il soupçonne de vouloir ressusciter Karnage. Là encore, étrange coïncidence ! Cylfide en est ravi et propose aussitôt à la belle sorcière de travailler ensemble. Elle explique qu'elle est là depuis quelques temps déjà, infiltrée en tant que courtisane, mais qu'elle n'a pas encore découvert le véritable repaire des Mangeurs d'Ames, dissimulé quelque part dans les tréfonds du bordel. Zullanta conseille au voyageur d'agir avec prudence lorsque, à la fin de la nuit, il doit repartir. Ils conviennent de se retrouver le lendemain soir.

Pendant ce temps, tandis que Hans et Xamal effectuent le tour du quartier, cherchant vainement d'autres accès au bordel, Targuil a recours à la magie et fait un bond prodigieux sur les toits du bâtiment. De là, il observe quelques gardes dans la cour, et constate surtout que les marins ont emporté les caisses à l'intérieur. Ils ressortent peu de temps après, et Targuil cherche un moyen de descendre pour retrouver les caisses. Mais les gardes l'empêchent de descendre directement dans la cour ; il se laisse donc glisser jusqu'à un balcon, pensant passer par l'intérieur. Traversant une chambre où un couple se livre à des ébats intenses, le mage parvient à arpenter les longs couloirs de la bâtisse, mais ne parvient pas à découvrir l'endroit où les caisses ont pu être stockées. Il finit par se résigner à son échec, rejoint les toits et ressort du bordel. A l'extérieur, Lumas, Zakath Maal, Hans et Xamal n'ont pas observé d'autres mouvements que les allées et venues de citoyens de la haute société, et finalement, au petit matin, les six hommes regagnent leur lit pour se reposer.

2° Volcan sous la Pierre :

Lorsque Cylfide, Hans, Targuil et Xamal se lèvent, Chaorè semble aller beaucoup mieux. Ils lui racontent les événements de la veille et tous décident de mener une nouvelle expédition

le soir même. Pour cela, Cylfide fait un tour en ville dans l'espoir de trouver quelques armes discrètes et meurtrières qu'il pourrait introduire dans le bordel, mais il fait chou blanc. Targuil de son côté va voir un tatoueur en lui demandant de lui dessiner une belle rune du feu sur une main, pensant au nouveau sort qu'il a appris de Nolan Preste-main pendant le voyage vers Fort Median. Hans quant à lui retourne voir Radagost à la Tour du Savoir, afin de le récompenser de son aide, ainsi qu'il l'avait promis.

De retour à l'auberge en fin d'après-midi, tandis que Chaorè est partie chercher de quoi manger avant de partir pour le Doux soupir, Hans est soudain attaqué par une douzaine de combattants surgis par la fenêtre et la porte d'entrée. Rapide, il parvient à en tuer un d'un puissant coup d'épée, et à en blesser sévèrement un autre avant d'être saisi et violemment plaqué au sol par les autres sbires. Immobilisé, il contemple impuissant un homme au visage caché sous une capuche faire un signe à l'un des attaquants, munis d'une énorme hache. Celui-ci la lève, visant manifestement le cou de Hans, qui réalise alors qu'il est probablement l'Elu d'Ozyr destiné à fournir la nouvelle tête de Karnage ! Mais Chaorè surgit à cet instant, avertie par le lien stellaire qu'elle partage avec le protecteur. D'une flèche, elle neutralise le bourreau et blesse deux des hommes qui immobilisent Hans. Quatre d'entre eux s'apprêtent à affronter la jeune femme, et Hans profite de cet instant pour tenter de se libérer. Xamal arrive également en renfort, et les Mangeurs d'Ames, voyant leur opération se compliquer, décident de battre en retraite. Hans, bien qu'il soit à terre, récupère son épée et parvient à immobiliser l'un des hommes qui l'ont agressé, bien décidé à le faire parler.

Au même moment, à quelques rues de là, Targuil et Cylfide, qui rentraient à l'auberge, ont également senti le danger qui menaçait Hans. Craignant d'arriver trop tard, ils se résolvent à laisser leur ami faire face seul à l'ennemi ; supposant que les Mangeurs d'Ames les ont repérés la nuit précédente et sont venus les enlever, les deux voyageurs prennent alors la direction du Doux Soupir, bien décidés à délivrer leur ami avant qu'il ne soit emmené sur les lieux d'un quelconque sacrifice, ne se doutant pas un instant que leur ami vient d'échapper à la mort.

Quelques instants plus tard cependant, alors que plusieurs dragons se mettent à hurler à travers tout Griff suite aux attaques menées contre leurs Elus, Hans contacte Targuil par télépathie et lui annonce avoir capturé l'un de ses agresseurs. Grâce à quelques soins sommaires prodigués par Xamal, le Mangeur d'Ames survit suffisamment longtemps pour permettre à Hans de l'interroger.

Particulièrement en colère, le protecteur parvient à forcer le fanatique à lui livrer quelques informations, et obtient notamment la confirmation que la secte compte bien faire revenir Karnage d'entre les morts le soir même au Doux Soupir. Hans se moque de l'homme en disant qu'ils ont échoué en ne parvenant pas à lui prendre sa tête, mais le tueur ricane et révèle qu'ils avaient prévu ce genre d'anicroche et que d'autres Elus ont été visés. Quelques instants plus tard, l'homme finit par mourir de ses blessures.

Après une rapide consultation, les compagnons décident de se répartir les tâches : Cylfide retourne au bordel pour y rejoindre Zullanta en espérant que celle-ci ait pu trouver quelque chose sur les Mangeurs d'Ames. Au moment de partir, alors qu'il s'apprête à laisser son épée noire à l'auberge pour éviter de se la faire confisquer, et qu'il regrette de n'avoir pu trouver une arme plus petite à introduire dans le repaire de la secte, le Sang de Kezyl se rétracte doucement et l'épée devient un bracelet de métal qui recouvre son poignet, le dos de la main et entoure la base de l'index et de l'annulaire. Le voyageur comprend alors que l'arme n'a pas fini de l'émerveiller par ses capacités polymorphes ; mais il ne réalise pas l'influence néfaste qu'elle a sur lui, le tirant peu à peu vers l'Ombre.

Targuil quant à lui retourne à l'auberge des trois choppes pour convaincre Lumas de l'aider. Le voyageur finit par se laisser convaincre, mais Zakath Maal, lui, n'est pas disponible. Un peu plus tard dans la soirée, les deux hommes se présentent au Doux Soupir...

Pendant ce temps, Hans fonce à la Tour du Savoir, craignant pour la vie de Lysarth. Malgré l'heure tardive, on le laisse accéder au Puit de la Connaissance mais il arrive trop tard : l'Elu de Ozyr a été décapité. Hans charge aussitôt le jeune novice qui l'accompagne de prévenir le doyen de la tour tandis que lui-même rejoint ses amis, convaincus de l'urgence de la situation.

De leur côté, Chaorë et Xamal se postent à quelques pas du bordel en attendant que leurs compagnons trouvent un moyen de les faire entrer discrètement. Mais sur place, ils se rendent compte, comme Cylfide, Targuil et Lumas, que les Mangeurs d'Ames sont en pleine ébullition : plusieurs Griffes et Crocs de Karnage (les hommes d'armes et les assassins de la secte) vont et viennent à l'intérieur du bordel ainsi que dans la cour intérieure, et deux Griffes gardent l'entrée de la cour. Constatant que l'attente risque d'être longue, Hans, qui vient à peine de rejoindre Chaorë et Xamal, décide d'aller demander des renforts aux autorités.

En chemin, il constate que certains dragons semblent devenus fous et volent de manière désordonnée, hurlent dans la nuit, et sont

même devenus violents. Il parvient à la caserne du premier cercle et, s'appuyant sur son statut d'Elu et de Lieutenant-protecteur, il obtient une entrevue avec le capitaine de la milice de Griff, qui est embarrassé par les révélations de son confrère. Draconiste dans l'âme, il fait une confiance absolue dans la déclaration d'un Elu, mais il est par ailleurs confronté à une autre menace, plus directe : des tribus zûls se sont une fois de plus alliées pour s'attaquer à la cité et sont parvenues à causer des dégâts à la première enceinte. Il craint que démunir ses murailles pour aider Hans ne permette aux zûls de percer une brèche d'une manière ou d'une autre. Finalement, face à l'insistance du Téméraire, le capitaine lui demande de patienter pendant qu'il va consulter une autorité supérieure.

Au Doux Soupir, Cylfide est allé retrouver Zullanta. Cette dernière n'est pas parvenue à apprendre quoi que ce soit. Elle sait que de nombreux employés du bordel sont des membres de la secte, et se méfie de tous comme eux doivent se méfier d'elle. Elle a cependant remarqué des va-et-vient à certains endroits. Elle propose à Cylfide de visiter l'établissement en faisant semblant de pratiquer plusieurs activités, à commencer par des bains ou des massages. Juste avant de la quitter, Cylfide, qui a réfléchi aux propos de Targuil relatifs à l'éventuelle grossesse de Chaorë, lui fait une demande particulière : il souhaite que si un jour, sa femme lui donne un enfant, Zullanta lui en donne un également. La sorcière sourit puis lui fait comprendre gentiment que ce rôle est dévolu à sa femme ; elle n'a pas l'intention de lui accorder ce genre de chose. Un peu plus tard, au détour d'un couloir, Zullanta montre à Cylfide une porte qui semble bien gardée par des Griffes. Ils ne restent pas pour ne pas attirer l'attention et se rendent à une salle de massage...

Ailleurs dans le bordel, Targuil et Lumas se retrouvent avec deux prostituées. Prétextant être avant tout venu fêter l'anniversaire de son ami, il laisse Lumas en compagnie des jeunes femmes, espérant explorer les lieux. Il parvient ainsi à localiser une porte qui semble mener aux caves. Mais celle-ci est gardée par des Griffes et des Crocs, et Targuil se hâte de s'éloigner avant d'attirer l'attention des Mangeurs d'Ames. Dans les couloirs, il croise la petite brune qui avait commencé à s'occuper de lui et à qui il avait demandé de prendre soin de Lumas. S'inquiétant de son absence, elle est venue le chercher, et Targuil soupçonne aussitôt son appartenance à la secte, d'autant plus que Cylfide lui a fait part télépathiquement, quelques instants auparavant, des mises en garde de Zullanta. Pour donner le change, il retourne auprès de Lumas ; les deux hommes se laissent aller entre les mains expertes des prostituées...

A la caserne, Hans est finalement reçu par un colosse à la crinière de fauve, dont les bracelets révèle qu'il est un maître combattant.. Il se présente comme étant Goran Ebonark, le chef de l'armée de Griff. Hans, qui connaît la réputation de l'homme, est impressionné, mais reprend vite le fil de sa démarche face à la simplicité du combattant. Il ne mâche pas ses mots et Ebonark est vite convaincu de l'importance de l'information qui lui est apportée. Mais il confirme également la menace zûle et l'impossibilité de démunir les murailles. De plus, il pense que Elandras Caramone, son collègue en charge de la diplomatie et de la magie dans la cité, doit être consulté dans cette affaire. Le combattant fait mander le mage qui, intrigué, rejoint les deux hommes à la caserne. Hans est inquiet en notant les bracelets du mage, qui l'identifient clairement comme un serviteur de l'ombre. Néanmoins, face à l'urgence de la situation, il passe outre ses préjugés et lui demande des précisions par rapport au rituel qui doit être mis en place pour ressusciter Karnage. Caramone indique que si ce dernier doit être rappelé d'entre les morts durant la nuit, l'invocation elle-même a été débutée il y a de cela plusieurs semaines voire plusieurs mois. Le seul moyen d'empêcher le retour du guerrier est d'empêcher l'assemblage du corps. Ebonark confie à Hans le commandement d'une douzaine d'hommes pour faire une descente au Doux Soupir.

A ce moment précis, deux dragons s'abattent dans la cour dans un torrent de flammes. Devenus fous de douleur suite à la perte de leur Elu, ils se battent à mort. Ebonark se précipite aussitôt pour s'interposer tandis que la caserne semble se vider sous l'effet de la terreur. Battant le rappel, Hans parvient à rassembler les douze hommes que lui a confié le combattant et les guide vers le deuxième cercle après leur avoir expliqué la situation.

2° Ecume sous la Pierre :

Après s'être finalement abandonné dans les bras des prostituées, Targuil sort d'une bienheureuse torpeur. Songeant de nouveau à sa mission, il désespère de trouver un moyen d'empêcher le retour de Karnage ; constatant le départ de la brunette qui le surveillait probablement, il décide de déclencher un incendie pour créer une diversion. Dans une pièce déserte, il empile des draps, les arrose d'alcool et s'apprête à jeter une torche dessus. Alors que Hans et sa troupe progressent dans les rues de Griff sous une pluie incessante depuis plusieurs jours, des hurlements horribles exprimant la douleur, la plainte, la colère et même la haine s'élèvent de nouveau sur la ville. Au même moment, Targuil se sent brutalement vidé de son énergie et, sonné quelques instants, s'effondre le souffle coupé ; il éprouve une sensation de vide et réalise qu'il

n'a plus de lien avec ses Sphères de Magie et que toute sa force magique vient de lui être retirée. L'ayant rejoint avec Cylfide, Zullanta subit les mêmes effets et en conclut que Karnage est revenu. Pour autant, elle explique que tout n'est pas perdu : Karnage est probablement faible après sa résurrection et il est encore temps de l'éliminer.

Quelques instants plus tard, le Doux Soupir se met à s'agiter et des Mangeurs d'Ames vont dans les couloirs, portant visiblement quelque chose sous leur cape. C'est plusieurs dizaines de serviteurs de Karnage qu'ils voient ainsi défiler rapidement en direction de la sortie du bordel et qui se déversent dans la ville. Dans le lot, Targuil aperçoit la prostituée brune qui s'est occupée de lui durant la soirée. Avec Cylfide et Lumas, il décide de quitter les lieux et demande mentalement à Hans de suivre l'un des Mangeurs d'Ames afin de l'intercepter dans une ruelle. Puis Cylfide quitte Zullanta à contre-cœur ; celle-ci va essayer de trouver le repaire de Karnage pendant que son amant, Targuil, Lumas et les autres essaient d'apprendre ce que la secte prépare comme nouveau rituel.

Hans, Chaorë et Xamal n'ont aucun mal à suivre l'une des silhouettes encapées dans les ruelles obscures. Attendant l'arrivée de Targuil, Cylfide et Lumas, sortis rapidement du Doux Soupir, ils se laissent entraîner en veillant toutefois à ne pas tomber dans un piège. Guidé mentalement par Hans, Targuil mène Cylfide et Lumas au travers de la ville de manière à prendre le Mangeur d'Ames en tenaille. Celui-ci est totalement surpris lorsque le piège se referme sur lui et il ne parvient pas à s'échapper. Sous la cape, Targuil reconnaît le visage de la brunette avec qui il a passé la soirée. Refusant de révéler l'objet qu'elle porte, elle le lâche en essayant de le protéger et les compagnons peuvent distinguer d'étranges racines translucides de quelques centimètres de long qui étaient protégées par une boule de verre. Interrogeant la jeune femme sans la ménager, ils comprennent malgré sa résistance et sa méconnaissance réelle du rituel que les Mangeurs d'Ames sont allés jeter des boules de verre dans tous les puits de la ville. Xamal ne connaît pas la racine en question mais décide d'aller à la Tour du Savoir pour l'étudier. L'aube se levant, ses compagnons décident d'aller prendre du repos en attendant d'en savoir plus, et relâchent la prostituée.

Quelques heures plus tard, Xamal les rejoint à l'auberge avec une réponse : la racine contenue dans la boule de verre aurait la capacité de se développer en l'espace de quelques heures à partir du moment où elle est ingérée par un être vivant. Ainsi, avalée par un habitant de Griff qui aurait cherché son eau dans l'un des puits de la ville, elle se développerait rapidement dans l'estomac puis se répandrait dans son organisme, lui causant d'intenses

souffrances. Sous la pression du végétal, les chairs finiraient par céder dans une gerbe de sang et d'organes, et les racines libérées plongeraient alors dans la terre. Une dernière particularité de la nouvelle plante ainsi créée : en son cœur, le cerveau de la victime continuera de vivre et de souffrir jusqu'à ce que la plante soit détruite.

Les Compagnons comprennent alors que la population entière de Griff risque d'être anéantie dans les heures qui suivent et que seule une interdiction des puits permettrait de la sauver. Ils décident de prévenir les autorités, et Hans se propose de recontacter Ebonark. Mais le combattant est parti sur les murailles du quatrième cercle, et malgré ses réticences naturelles, il se rend au manoir d'Elandras Caramone pour lui demander son aide. Comprenant immédiatement la menace, le fataliste ne perd pas de temps et décide de présenter l'affaire au maître de la cité, Yarm. Le Guide de la Liberté les reçoit dans la salle du trône, protégé par sa garde personnelle. Il est en train de s'entretenir avec une petite femme âgée, Deirdre Qwan, mais il s'interrompt en voyant la mine soucieuse de son conseiller. Il écoute attentivement ses explications puis demande quelques précisions à Hans. Comprenant que Karnage n'est pas encore au faite de sa puissance, qu'il ne regagnera que grâce aux infinies souffrances de la population de Griff causées par les racines, Yarm fait envoyer des hérauts dans toute la ville pour empêcher la population de consommer l'eau des puits sans l'avoir fait préalablement bouillir, mesure qui serait efficace selon les observations de Xamal. Puis il confie à Hans un détachement de quarante hommes de sa garde pour s'occuper du chef des Mangeurs d'Ames.

Pendant ce temps, Cylfide, Targuil, Chaorè, Xamal et Lumas ont pris position non loin de l'entrée du Doux Plaisir, qui est cette fois gardée par deux Griffes. Le son du pas cadencé des gardes dirigés par Hans attire leur attention, et craignant que cette descente ne leur soit réservée, ils décident de se replier à l'intérieur du bâtiment et de prévenir leurs chefs. Mais Targuil, Cylfide, Chaorè et Lumas décochent alors leurs flèches et carreaux sur les deux hommes et parviennent à en tuer un qui s'effondre en travers de la porte, qui devient

alors impossible à refermer. Une autre Griffe tente de dégager le mort, mais est aussitôt abattue par Targuil. Hans ordonne alors la charge et entre dans la cour du bordel à la tête des gardes et miliciens, suivis par les cinq compagnons restés en retrait. Alors que ces derniers entrent dans la cour, Cylfide et Chaorè s'aperçoivent qu'un comité d'accueil était prêt à les recevoir et une pluie de carreaux d'arbalète s'abat sur les gardes, exposés en plein milieu de la cour. Protégés par leur bouclier dragon, les protecteurs échappent au piège, mais plusieurs gardes et miliciens non protégés sont



tués ou blessés. Hans n'hésite pas et entre dans le bâtiment tandis que Cylfide, Chaorè et Targuil ripostent.

Quelques instants plus tard, les premiers combats éclatent au rez-de-chaussée. Hans et trois de ses hommes affrontent des Griffes qui gardent l'entrée des souterrains où Karnage tient vraisemblablement son repaire, tandis que le reste des troupes se répartissent dans les couloirs pour faire le ménage. Targuil, Cylfide, Chaori, Xamal et Lumas quant à eux ont emprunté une autre entrée et affrontent également des Griffes protégeant les souterrains. Les combats sont rapides et les Griffes éliminées, mais Lumas est tué d'un coup de hache au visage. Chacun de leur côté, les deux groupes descendent dans les caves desquelles proviennent le son régulier d'un gong.

Tandis que Hans et ses hommes continuent de faire le ménage parmi les Mangeurs d'Ames, les quatre autres Inspirés de K'rys sont attaqués

par derrière alors qu'ils explorent les caves, et Xamal est blessé par un carreau. Le combat éclate inévitablement, et alors que Cylfide essaie d'aider sa femme, il est déséquilibré par un coup de pied, et tombe dans un trou. Sans réfléchir, Chaorè saute à sa suite, laissant Targuil et Xamal affronter seuls les Griffes en large supériorité numérique.

Cylfide et sa bien aimée se retrouvent quelques mètres plus bas, dans une salle plongée dans la pénombre, de laquelle part un corridor éclairé par une lueur provenant d'une large grotte ; le bruit du gong s'amplifie à mesure qu'ils s'en approchent, et ils découvrent enfin l'endroit où la cérémonie de résurrection de Karnage a dû avoir lieu.

De leur côté, Targuil et Xamal chancèlent et sont obligés de reculer face à leurs adversaires. Ils pénètrent dans une nouvelle pièce dont l'entrée est surplombée par une herse. D'un coup puissant, Targuil parvient à éliminer l'un des Mangeurs d'Ames et se dégage en arrière, mais Xamal n'est pas aussi chanceux ; débordé, il reçoit un coup de hache qui le tue net. Sans réfléchir, le mage se précipite alors sur le levier retenant la chaîne de la herse et celle-ci d'abat brutalement devant les fanatiques. Dans la grotte, Targuil découvre une ouverture qui lui permet de descendre dans les profondeurs des souterrains...

Au même moment, Hans progresse avec ses hommes. Débarrassés des Mangeurs d'Ames, ils s'avancent dans la pénombre, essayant de repérer l'origine des coups de gong. Cylfide et Chaorè, eux, les ont précédés : dans la grotte, une Larme frappe régulièrement un grand disque de métal suspendu, sans leur prêter attention. Demandant à Chaorè de le couvrir, Cylfide traverse la pièce d'un pas rapide, bondit en direction de la Larme, et la frappe d'un geste vif de sa lame noire qui a pris pour l'occasion la forme d'un sabre fin et effilé. L'homme est décapité net et s'effondre silencieusement. Mais lorsque Cylfide se retourne, il constate avec horreur que Chaorè est tenue à bout de bras par un colosse vêtu d'une armure noire, qui l'étrangle lentement. La jeune femme, les yeux écarquillés, peine à l'appeler au secours. Le sang de Cylfide ne fait qu'un tour et s'apprête à charger son adversaire, qu'il devine être Karnage. Celui-ci éclate d'un rire sadique et exulte en sentant la souffrance du voyageur. Il le torture de mots cruels, achevant son discours en disant à Cylfide qu'il s'apprête à prendre deux vies, celle de la jeune femme, et celle qu'elle porte en elle. Puis, alors que le voyageur, estomaqué par la nouvelle, marque un temps d'hésitation, Karnage lève son imposante épée et la plonge dans le ventre de Chaorè. Le coup est rude pour Cylfide, mais la rage en lui est plus forte, et il se lance en avant, transformant par sa volonté son épée en lance. Un sourire sadique aux lèvres, Karnage

se débarrasse du corps pantelant de Chaorè pendant la course du jeune homme et l'attend négligemment.

Cylfide bondit à nouveau, mettant toute sa rage et toute son habileté dans une feinte magistrale, se mouvant à une vitesse inouïe, et plongeant soudain sa lance vers la poitrine de Karnage. Mais le colosse pare le coup sans broncher, et du revers du gantelet, frappe le voyageur en plein visage, l'envoyant rejoindre Chaorè, à quelques pas de là. Etourdi, Cylfide voit le regard de la belle sauvage s'éteindre petit à petit, alors qu'elle lui adresse un dernier sourire en murmurant qu'elle aurait tant voulu lui donner cet enfant qu'elle attendait.

Tandis que Chaorè agonise, Hans et ses hommes parviennent à la grotte. Mais sur un signe de Karnage, des Griffes et des Crocs surgissent de nombreuses ouvertures et s'interposent tandis que leur maître fait volte face et quitte les lieux. Les restes de la garde de Yarm se joignent à la bataille, et au terme de plusieurs minutes de lutte, les Mangeurs d'Ames sont annihilés. Et alors que les dernières clameurs du combat résonnent dans le souterrain, Cylfide, Hans et Targuil se sentent soudainement las et nauséux, frappés brusquement par le contrecoup de la perte de leur compagnon et le coup dur porté à leur Etoile malgré la défaite partielle infligée à Karnage.

Déstabilisée par la perte soudaine de deux de ses Inspirés, K'rys cesse de soutenir les survivants au moment où ils ont le plus besoin de sa force. Perdu, sombrant de plus en plus dans la Fatalité, Cylfide emmène le corps de Chaorè afin de lui rendre un dernier hommage et de lui dire adieu. Targuil, perturbé, se dit qu'il est temps de répondre à l'appel du Seigneur des Vents et s'apprête à quitter ses compagnons pour partir à la recherche du Château de Cristal. Hans enfin, bien qu'ayant mené à bien sa mission en menant ses troupes à la victoire, n'en demeure pas moins hésitant et se prépare à rencontrer de nouveau Zyra, espérant ne pas la décevoir. Sa seule consolation est de savoir qu'il a finalement réussi à trouver une information dont elle ne doit pas avoir connaissance : Karnage est de retour sur Kor ! Avec un peu de chance, lui aussi pourra bientôt accomplir son vœu : étudier à Oforia. La compagnie de K'rys est sur le point de voler en éclat, et l'Etoile elle-même semble y être indifférente...