

SF06 - Le donjon de la mort (Story 22/07)

lundi 19 juillet 2021 15:44

Owhana, 15 Grahir 500

On est actuellement au port de Bator toujours Riven moi et Dona à attendre le bateau pour partir d'Astrakane. Dona est encore en train de parler avec l'équipage du bateau qu'un membre de l'AMI viens vers nous, se dirige vers Riven et lui donne une missive. Riven l'ouvre et la lit, c'est une demande de mission, on doit s'occuper d'un donjon apparu récemment à trente kilomètres au sud est d'Astrakan.

Je m'approche du messenger et lui expose la situation.

- "La mission est alléchante mais nous avons eu quelques problèmes récent, nous contraignant à quitter la ville par bateau, étant donné l'endroit du donjon, le trajet à pieds prendrai 2 jours. "l'artefact". Dans le donjon il y aura sûrement des artefacts, des armes, des créatures, des énigmes et des montagnes d'argent Riven qui avait déjà donné une certaine parole à cette association.

Le trajet à pieds prendrai 2 jours avec un rythme correcte alors qu'en barque c'est 1 jours avec un rythme soutenu. On va donc voir l'AMI pour leur demander des barques une barque, En plus avec mon passé de galérien, ça ne devrais pas être un problème de tenir la cadence.

Obral, 16 Grahir 500

Après une journée héritant de ramage au bout de laquelle j'ai l'impression d'être celui en le meilleur état, appart l'esprit bien sûr, On décide de manger un bout et de dormir avant de se rendre au donjon. On amarre la barque à la rive droite et on dors sur la terre ferme.

Osken, 17 Grahir 500

Au réveil on regarde enfin l'endroit baigné dans la lumière du jour. L'endroit est une plaine avec deux tours, une a droite en bon état et une a gauche délabrée. Derrière nous se trouve un champ appartenant à la ferme un peu plus loin et devant nous se trouve l'entrée du donjon, Un troue dans une colline, consolidée avec des planches et gardé par quelques mercenaires.

D'un coup Kargan nous dis qu'il semble avoir vu quelque chose bougé dans une tour et qu'il pense que les tour font partie du donjon, Moi je suis plutôt concentré sur les mercenaire, la dernière fois qu'on en a vu sur notre chemin on à du combattre ou fuir. S'ils ont un rapport avec ce "Askédion" on risque d'avoir un petit problème.

Riven veux y aller pour tenter une approche social avec les mercenaires, ne serait-ce pour s'informer des raisons de leur présence. Über, quand à lui réponds à la remarque de Kargan que si la mission concerne le donjon, nous ne devrions pas risquer notre temps ou notre vie avec les tours proches de l'édifice.

C'est là que je propose de mélanger l'idées d'approche avec celle de vigilance en tentant une approche par le bois qui borde l'arrière de l'entrée, tout en portant autour de mon cou le médaillon de Über pour qu'il puisse tenter le dialogue, étant donné que c'est un esprit, il risquera beaucoup moins sa vie que nous.

Le groupe accepte et Riven me tends Über. J'enfile le médaillon et commence mon entreprise. Je contourne et j'arrive à proximité sans un bruit, caché dans les feuillages. Une fois à proximité je tends l'oreille, la discussion n'est pas très intéressante mais je peux examiner l'équipe de plus prêt.

Ils sont cinq, dont deux hybride épéiste, un homme épéiste, un homme arbalétrier et un centaure arbalétrier qui semble être leur chef. Mon attention et mon objectif se dessine quand j'entends dans leur discussion apparaître le nom "Askédion". Ils sont de chez lui, nous devons être vigilant.

Je colle le médaillon d'Über contre moi et lui dit les consignes

- "Va y discrètement, normalement, et engage une conversation. Cherches des informations sur eux, sur le donjon, ce qu'ils font là, ce qu'il se passe... Mais surtout, ne leur dis ni que tu connais bien "Askédion", ni que tu connais ou que tu viens d'AMI, ni même que tu fais partie du groupe d'aventurier plus loin. Dans le pire on pourra ne pas t'invoquer en leur présence."

Über Acquiesce et part derrière une parcelle de falaise d'où il pourra venir sans donner l'impression qu'il vient de la forêt, puis va vers les mercenaires. Une fois à porté cependant, le centaure tendit son arbalète chargé sur le spectre et tira un carreau d'arbalète chargé de magie et Über disparus d'un coup à son contact. *Les monstres, ils ont tiré à vue sur Über ! Bon c'est un esprit donc ils pourrai le confondre avec un ennemi mais quand même !*

Je ressort le médaillon de Über.

- "Über ! Tu es encore là ? Tu m'entends ?"

Pas de réponse, bon. Riven prépare quelque chose et je ne vois pas Kargan, s'ils ont vu la scène ils vont attaquer, je vais grimper sur le monticule rocheux au dessus de l'entrée du donjon pour aider l'assaut même si je ne suis pas convaincu qu'on s'en sorte. Au moins une fois là je verrai du dessus la position des mercenaire et pourrai même les tuer par surprise.

Une fois en haut je constate la présence inexplicable de Kargan, puis baissant les yeux, je regarde le centaure, les hommes et les hybrides et choisis le gros poisson en premier, le Centaure. Kargan se prépare, lui, à tomber sur l'autre arbalétrier pendant que je me saisis des trois lame de jet de l'assassin d'Astrakan.

En les regardant je prie qu'elles ne soit pas maudites a cause de ce que j'avais gravé sur l'une d'elles, puis je les saisis à la lame et les lancer en même temps sur le corps du centaure. Une fois tombées, deux sur son dos équidé, je regarde sa réaction pour savoir quoi faire en suite. Mais rien, et en regardant bien, aucune des lame ne l'a touché, les lames sur son dos sont bloqué dans l'armure et il n'a rien sentit !

Je réfléchis un instant et me promet de ne pas utiliser l'amulette Trans-Furry. Cependant je suis vexé et énervé de cet échec, alors prêt à relever le défi, je dégaine mon épée batarde et vais pour empaler le dos du centaure en tombant dessus. *il va mourir de l'hémorragie* Me dis-je en sautant, mais je constate également trop tard que mon saut n'était pas très précis et en tombant entre lui et l'autre arbalétrier que Kargan avait raté, on se retrouve au milieu des ennemis, ridicule et incompréhensibles.

Une fois a terre, je regarde Riven, l'air ridicule et désespéré en me rendant comte de quelque chose. Aucune de nos attaques n'ont réussi ! Pensant que c'est encore possible de ne pas combattre je tente une pirouette pour nous sortir de là.

- "HAYAYA !!!" dis-je après avoir avancé devant eux et fais une pose idiote.

Les ennemis ne comprennent rien, seul l'humain armé d'une arbalète me tiens en joux. Je dois les convaincre !

Alors je fais très vite un désamorçage de tension.

- "Attendez, s'il vous plaît, je ne suis pas un gredin, je ne suis qu'un barde, et j'aimerais entrer dans ce lieu dont vous ne semblez de toutes manière pas être les propriétaires."

L'arbalétrier me tire un carreau dans l'épaule gauche qui me fait tomber au sol. Une fois au sol je

réalise la désespérance de ma stratégie.

- "Mais je ne vous ai rien fait..."

Soudainement je sens une secousse forte traverser le sol et Kargan me redresser et me tirer loin.

- "On a aucune chance ?... On peut pas faire le combat ?..."
- "Gagner le combat ? Non, mais fuir oui !" réponds Kargan motivé.
- "Oui... une fois éloignez, mettez moi... dans la barque..."

Je regarde l'entrée du donjon s'éloigner en serrant Über contre moi.

- "Au moins ça ne t'as pas touché... tu m'entends ?..."

Au bout de quelques instants je me retrouve allongé dans la barque. En voyant les gens chercher de quoi me soigner je leurs indique mon sac.

- "La bouteille... dans mon sac..."

Riven la prends et me la tends.

- "C'est du désinfectant... mettez en un peu..."

Je ferme mes yeux en attendant que la lumière vacille d'un des deux cotés pour connaître mon sort, et au lieu d'être blanche ou noir elle vire au rouge et me fais crier de douleur. Je sens la plaie se tourner, se triturer, s'ouvrir et mon sang sortir en vitesse. Retirer le carreau et appliquer le désinfectant me détruis et je manque de tomber dans les pommes. Le souffle calmé, je patiente et ressens enfin un peu de soulagement, ma plaie semble saine, traitée et soignée, même si je ne pense pas pouvoir encore m'en servir avec mon l'aisance habituel.

Une fois reposé et calme j'ouvre les yeux, et de la même manière mes sens se réveillent puis que j'entends la voix de Über rouspéter, ce qui me dérange mais me rassure. Je regarde également ce qui me surplombe, deux hommes, Riven et Kargan, en sueur au dessus de moi, ce qui dérange ma pudeur mais ne m'empêche pas de me repose au côtés de mes amis dans la barque.

Osnea, 18 Grahir 500

Le lendemain, on se réveille et se prépare vers 12:00, et faisons un cercle pour discuter des stratégies pour se débarrasser des gardes. On me demande si je pourrai utiliser ma forme animal mais je refuse de le faire aussi tôt, je devrais attendre le levé du jour prochain. Über voudrais utiliser un pouvoir appelé "Navajo", qui consisterait en transformer un humain en monstre qui dévorerait les êtres qu'il voit, le truc c'est qu'il pourrait nous prendre pour cible... J'ajoute que la présence de tour pourrai nous servir à nous cacher de cette créature s'il lui venait l'idée de nous faire sa pitance.

De son côté Kargan à envie de prendre de la hauteur pour tirer à l'arbalète sur les mercenaires, et la tour délabrée semble dégagé et assez proche pour ça. Je dis que vu ma blessure je devrais faire de même, ce qui m'apprendra aussi l'art du tir à l'arbalète, chose possible car Kargan garde toujours avec lui une seconde arbalète dans son sac. Au bout de quelques instants de discussion on définit la stratégie à suivre.

Riven ira en première ligne avec Über pour attaquer leur zone, les immobiliser les électrocuter pendant que moi et Kargan en haut de la tour, tirerons à l'arbalète sur eux pour les finir. Les plans d'échappatoires sont : Plan B, Riven invoque la furie du dragon tempête ce qui devrais tous les tuer ou les mettre hors d'état de nuire, Plan C, Über invoque Navajo sur l'un d'eux pour qu'il mange les autres et Plan D, j'active l'amulette Trans-Furry et vais donner un coup de main en première ligne.

Une fois en position, l'assaut commence. Riven s'avance, puis il fait trembler le sol sous leurs pieds ce qui fait perdre l'équilibre à l'arbalétrier et à un autre garde. D'en haut, je charge un carreau pendant qu'avec Kargan on observe le champ de bataille. D'un coup je remarque quelque chose d'inquiétant, le centaure n'est pas là. Je me retourne vers Kargan pour le prévenir quand il est vers le bas des escaliers en train de trafiquer des morceaux de métal de bois et de corde pour faire un piège, sûrement pour nous avertir si quelqu'un montait ces escaliers. *il est déjà au courant je pense*

Je regarde la scène et je vise le garde tremblant. Un tir puissant atterris dans la roche, fissurant par la même occasion le terrain déjà chamboulé et donnant au regard de l'ennemi une projection instantané de toute sa vie. Je prépare une autre carreau et regarde le tir de Kargan un instant. Son carreau va briser le crane de sa cible le faisant tomber violement.

Je souris et ricane d'admiration face à sa maîtrise.

- "Eh bien... L'arbalète c'est tout un art !"

Je regarde le champ de batail et vois l'arbalétrier s'enfuir, *toi je vais pas te louper...* Je tir et je touche, son épaule gicle le sang de la vengeance.

- "La vengeance c'est vraiment meilleur froid !"

Je rends son arbalète à Kargan, puis descend les escalier mais je ne perds pas ma vigilance de vue, il reste le Centaure. Une fois au sol et en direction du champ de bataille je dégaine mon épée batarde et ma dague en regardant les alentours à l'affût. Une fois à porté je regarde les corps.

Je fouille les corps ennemis et découvre que les hommes portent les armoiries "Arles" et les hybrides celles des "Kazak", j'en déduis facilement leur provenance mais il n'y a rien d'intéressant à découvrir de plus sur eux. On décide donc de cacher les corps au cas où le centaure reviendrai, puis après tout ce temps perdu on entre enfin dans le donjon.

La première salle est délabrée. Dedans ce trouve des affaires, certainement celles des gardes, et sur le mur de droite une gravure de la constellation du renard est nettement visible. Face à la constellation je serre mon pendentif et je prie rapidement mon dieu intérieur que cet endroit ne fasse pas injure à mes origines, tout en me demandant quel rapport peut bien avoir ce donjon avec cette constellation pourtant peu répandu.

Puis je me retourne et vois mes compagnons avancer, Kargan en premier, moi en second et Riven qui ferme la marche. Nous franchissons le premier couloir doté de deux portes et atteignons une salle aussi large mais plus longue que la précédant décoré de quelques colonnes. En entrant la dernière fantaisie que l'on trouve dans la pièce est une fresque sur le mur gauche où on peut voir des paysages, des paysans et des nobles. Repensant à la constellation, je réfléchis et me dis que ces œuvres peuvent être des énigmes recelant des indices sur la suite du donjon.

En posant mes yeux sur l'entièreté de la fresque, le cerveau attentif et alerte, je scrute les paysages, dévisage les gens, analyse les bâtiments, et sonde le ciel de tout signe ou symbole familier. La seule chose étrange que mes yeux fin trouve c'est une série de constellations dans le ciel, celle du renard, du loup, de l'ours, et du chat.

Comment est-ce possible ! Selon les récits d'André ce sont les quartes différentes espèces du peuple Vadak ! Ça ne peut pas être une coïncidence! Je me retourne et réfléchis comme la fois où j'ai trouvé l'amulette, usant de toute mon attention pour comprendre pourquoi ces choses arrivent, comment les comprendre et surtout à quoi servent-elles ? L'esprit perdu, je suis mes compagnons dans le même ordre, et nous nous dirigeons vers la porte de gauche.

Juste avant de passer la porte Riven interpelle Über, il pourrait passer la porte en usant de son don d'immatérialité pour prévenir des pièges, des ennemis, ou même de la pièce suivante. Über accepte, avance et nous prévient qu'il y a effectivement un piège à l'entrée qu'il faudrait éviter, mais qu'il ne sait rien du mécanisme. J'étais en retrait pendant que Kargan et Riven élaboraient à voix haute une stratégie, incluant de porter Riven, et c'est environ là que j'ai sorti de mon sac ma tenue en lin pour la nouer sur le poignée de la porte et la tirer en étant assez loin pour éviter tout pièges.

Au mécanisme déclenché, une longue lame sortit du palier pour perforer en diagonal quiconque se présenterai trop prêt de la porte. Enfin nous avançons dans la salle suivante. Elle était sombre à première vu, j'ai donc essayé d'activer une lueur magique avec mon doigt mais celle-ci s'est éteint rapidement. Riven qui maîtrisait mieux ce sort que moi, me l'ayant appris, produisit une grande lumière qui inonda la pièce. Dans celle-ci se trouvait une peinture de guerre. Une bataille violente à

première vue mais qui décelé un détail bien plus inquiétant à mes yeux.

Il y a Mon maître tuteur.... André... Mon... il est décapité.... Le collier de Über... est brisé.. Et il y a le corps sans bras ni jambes de Riven... Cette peinture... ce donjon... est maudit ! Je ne peux pas croire que cet endroit soit vrai, je refuse de voir tout ça, ce n'est pas vrai, ça ne peut pas être, personne ne peut savoir ça, même la magie n'est pas sensé pouvoir faire ça... enfin... Enfin je crois...

Je m'assois contre le mur et essaie de stabiliser ma respiration tout en empêchant mes yeux d'être écarquillé autant pour moi que pour ne pas inquiéter les autres.

- "Riven" dis Über de retour de la salle suivante "Tu te rappelle de la blague de te voir dans le donjon ? Bah... dans la salle suivante y a une peinture chelou en toi..."
- "Sérieux ?" répondit Riven amusé.
- "ouais, avec la tête coupé"
- "Ah c'est pas fou ça"
- "Cet endroit est maudit... je refuse d'avancer..." dis-je en les coupant.
- "ça va aller Farkas" me dis Riven.
- "Non... je refuse d'avancer, je veux plus bouger, plus rien voir, plus rien faire ici."
- "Mais ça va aller Farkas, c'est juste des coïncidences." me dis Über
- "Et ça c'est quoi ?! Je refuse de le regarder, il est mort, il a disparus, je ne veux plus le voir il... il a disparus à mes 19 ans, il est..." je tape au sol avec mon poing et je murmure le nom "André..."

Je pleure et laisse ma folie prendre place pendant que je n'entends plus les réconforts de mes amis. D'un coup je sens une vague de force me pénétrer et me redresser, je pose la mains sur le pommeau de ma lame.

Je regarde mes compagnons et comprends que Über à fait usage d'un sortilège sur moi, et j'ai même dans la tête la phrase qu'il a dit qui résonne "je vais te couper de tes émotions Farkas".

- "Merci Über, je dois pas me laisser faire, ces peinture et ce donjon sont un piège entier, finissons en au plus vite. Mes émotions sont fortes, mais ces visions n'ont pas à me dépasser, je suppose que ce ne sont que des illusions."
- "C'est vrai que ce donjon tout entier est un ennemi. Il veut notre mort, il est possible qu'on tombe sur des ennemis qui prennent la forme de gens qu'on à connu" ajoute Kargan
- "C'est vrai, dans ce cas on doit faire vite et surtout en pas prêter d'attention aux détails.

Après cette discussion, on reviens vers la salle précédente et on prends la seconde porte de la salle avec des colonnes, qui mène vers une salle petite avec deux porte, la même que la précédente mais sans colonnades. Une fois dedans je fais abstraction total des mur, pas pour éviter de devenir fou mais pour comprendre ce que Über m'a fait. Je n'ai plus de sensation, j'ai l'impression de ne plus vivre. Je suis mes compagnons vers la porte de gauche pour arriver dans une salle dans laquelle une nouvelle peinture inévitable nous est montrée. Cette peinture est celle de Riven devant laquelle des gens se prosternent, et à côté, il y a le médaillon de Über brisé, moi décapité et Dona coupé en deux.

- "Ces visions ont du retard, ça fais longtemps que j'aurai du perdu la tête mais Über m'en à empêché."

Aucun d'entre nous en prends la parole, un simple silence jusqu'à la découverte de la porte suivante. La porte est comme les autre, mais même sans une quelconque affiliation avec la magie de ma part, j'ai une sensation pesante venant de la salle suivante, un présentiment bizarre ma pénètre. Avant d'ouvrir la porte, Kargan fabrique un piège étrange au cas où ce qui se trouvait dans la pièce voulait nous attaquer, puis on ouvre la porte. Derrière elle se trouve, accroupis sur un roc, une créature étrange, cornue, au visage difforme et trituré, Un démon rouge qui nous regarde fixement.

- "C'est toi qui est responsable de la malédiction du donjon ?"

La créature à un léger rictus suite à cette remarque. On réfléchis et quand bien même j'ai envie de la frapper tout bêtement Kargan nous met en garde en pensant qu'il s'agit d'une créature magique que l'on ne peut approcher. Et d'un coup Kargan à une idée.

- "Mettez-vous à genou."
- "Quoi ?"

- "Faites-le je veux voir quelque chose."

Je dégaine ma lame puis la plante au sol et pose un genou à terre. Voyant que rien ne se passe je regarde autour de moi et constate que Riven est toujours debout.

- "Riven, à genou"
- "Hein ? Quoi ? Je... eh merde..."

Une fois à genou la créature se redresse, nous regarde et de ses mutilations faciale naît une bouche qui ricane.

- "Qu'est-ce qu'on attends pour l'attaquer ?"
- "Le signal ?" réponds Kargan
- "Moi je dis qu'on à une bouche ouvert et donc un point faible à exploiter"

Quelques instants suffirent à Riven pour lance un éclair violet vers la créature. La créature eu l'air étonné et tendit un doigt vers l'éclair, le bloquant sur place. En retirant son doigt l'éclair était toujours en place immobile.

Sans savoir quoi faire on réalisait que la créature n'avait pas l'air de nous frapper ni de nous immobiliser alors on s'est éloigné et on a rebroussé chemin sans risquer d'être attaqué. On à donc repassé la porte précédente et ouvert la porte en face qui était celle de droite de la salle précédente, (celle comme celle à colonne mais sans les colonnes). Dans la salle on voit une image de la mort, apparemment chacun la notre selon les remarques de chacun. Comme il y a toujours une autre porte on la franchis et dans la salle suivante, il y a une peinture avec nous tous, ainsi que les personnes qu'on a côtoyé dans nos aventures, ayant tous du sang sur leurs mains sans jamais savoir lequel.

Comme il y avait encore une porte, nous la franchissons encore, et dans la salle suivant on voit un tableau avec l'image de toutes les personne que nous avons tué, chacun le notre. J'ai regardé tout les visages de la même manière impassible et calme, sans émotion mais je n'ai pu m'empêcher de déglutir en voyant celui de Torben. Pendant ce temps Über traverse la prochaine porte et reviens nous décrire la pièce.

- "Une salle de la même taille, avec un genre de statue en son centre, en forme d'homme étrange en robe, un peu comme un prêtre qui tiens un sceptre."

On décide d'avancer et une fois entré dans la pièce on voit la statue en question. Mais surtout les nouvelles peintures murales, représentant cette fois-ci, nous en train de pleurer. Et dans la représentation de nous quatre il n'y a plus que la tête de Kargan. Il n'y avait plus d'issues, c'était la dernière salle et rien ne nous avait aidé, juste d'autres images traumatisantes, j'ai donc respiré calmement et observé mes compagnons chercher une solution. Et c'est là que je l'ai vu, Riven sortait de sa poche un pendentif en cuir, une rondelle de cuir tout simple sur laquelle était gravé la constellation du renard, mais pas n'importe laquelle, la mienne, le collier était le même que le miens au creux près. Et en même temps que je découvre ça, je vois le collier briller et vibrer, se diriger vers moi et échapper des mains de Riven.

Évidement j'ai attrapé le collier au vol, mais j'ai également remarqué que mon collier aussi avait une réaction étrange, la même à vrai dire, Mon collier et le sien était comme attirés l'un vers l'autre, et quand bien même j'ignorais ce qui allait se produire à leur rencontre, j'avais un mauvais présentiment.

- "Riven ! D'où sort ce collier !? Qu'est-ce qu'il fait !? Me dis pas que tu l'as activé au hasard !!!
- "Laisse faire, laisse les entrer en contact, ça va aller !"
- "Non !! Si ils se détruisent je te le pardonnerai jamais, aide moi plutôt à empêcher leur contacte !"

J'ai attrapé les deux colliers et ai usé de toute ma force pour les empêcher de se toucher, même un instant. Mais à un moment, Riven est venu vers moi pour m'empêcher de les bloquer, je l'ai fait quand bien même je m'en voulais, je lui ai donné une baigne. Mais en voyant mes compagnons reculer j'ai compris que j'étais seul face à la magie de ces pendentifs, alors c'est en lâchant une larme impassible que j'ai lâché l'emprise que j'avais sur eux et que j'ai accepté ce risque.

D'un coup l'espace s'est étiré autour de nous, un grand voile noir nous a surplombé et nous avons

atterris sur une plate-forme en face d'un rocher, sur lequel se trouvait la créature de tout à l'heure qui cette fois-ci ne perdit pas un instant de plus pour se faire comprendre.

- "Coucou les aventuriers, vous en avez mis du temps à me rejoindre ici, je pensais que vous alliez partir comme vous étiez venu."
- "Salaud ! Tu nous a attiré où là ?"
- "Ici je suis tout, vous êtes en quelque sorte partout et nulle part."
- "Dis nous ce que tu veux !"