

# SF04 - Arrêt à la tour de Veil. (Story 10/07)

vendredi 25 juin 2021 21:00

## Owhana, 10 Grahir 500

En pleine escale, deux jours après le triomphe à Seaggod, nous sommes dans les plaines qui séparent la moitié de notre trajet au royaume d'Astrakane, quand soudain, après plusieurs heures de marche, nous arrivons devant une tour qui semble délabrée.

J'en fais le tour, elle fait environ 8 mètres de haut avec une toiture détruite, le tour est vite fait, ça devait être un avant poste de la nation proche mais il a essuyé des assauts et des pillages, c'est certain.

Voyant Kargan grimper mais rater j'essaie, après tout je risque bien d'y arriver avec mes griffes. J'y arrive facilement, j'en profite pour tendre l'oreille mais la météo est trop tendu, entre les goûtes et les lointains tonnerres, je laisse tomber et grimpe tout en haut.

Une fois en haut, je me met à l'abris de la pluie sous les restes de poutres. C'est une belle salle ronde de 10 mètres de rayon, un rond de pierre sale et poussiéreux, mais je sens une présence, peut être juste mes compagnons.

En avançant j'entends des bruits, une personne supplémentaire, et à travers les trous du plancher de l'étage j'entends une nouvelle voix :

- Ola voyageurs, je ne suis pas un étranger, je ne fais ici que ce que vous venez faire aussi, je n'y obtiens que le repos et ne vous veux aucun mal.
- Ne vous en faites pas, nous ne vous voulons aucun mal, nous non-plus.

Une fois la discussion coupée, j'observe plus précisément le gros meuble du fond de la pièce et remarque que c'est un coffre. Je l'ouvre délicatement en me mettant de côté pour ne pas me mettre devant, je me souviens de récit épouvantables que Riven m'a raconté sur ses cours d'enchantements.

Dans le coffre, relativement vidé à cause des visites de contrebandiers, il n'y a que quelques pièces au fond, que je récupère dans ma besace, il y a aussi un présentoir assez classe et riche, il est sensé accueillir un collier mais le collier ne s'y trouve pas, et à la place il y a un gros trou dans le coffre où l'on peut passer la main.

D'un coup j'entends du boucan aux rez-de-chaussée, du mouvement. Ils se battent !? Je descend vite les escaliers pour leur venir en aide. En descendant les escaliers je tombe sur des rats qui remontent les escaliers. D'un coup l'idée me vient à l'esprit. Le trou dans le coffre, les rats ont pu manger tout ça !

Je me retourne et je tente d'écorcher les rats, mon premier coup rate mais heureusement j'ai deux dagues, j'enchaîne les cinq !!!! Au même moment Riven arrive par l'escalier et me voit faire ça. Après il redescend et je profite de l'occasion pour ouvrir les rats en deux. Je découvre 4 ducats et.... LE COLLIER !

C'est un collier plutôt simple mais une chose d'étrange dessus, une inscription, "Sex Enim Animalium" Je ne sais pas ce que ça veut dire mais je me demande si ce collier n'est pas magique ? Puis je le cache dans la chute de tissu de la tenue de geôle dans mon sac.

Je descend ensuite pour rencontrer un certain "Reinato", la personne qui traînait dans la tour avant nous. On parle un peu, on se présente puis il nous raconte que dans la cave de la tour se trouve un

potentiel danger à pourfendre, alors nous nous y rendons.

On entre dans le sous sol dans lequel se trouve des pièces assez grandes. Dans la première, il y a une table, des tonneaux, un coffre, elle ressemble à celle de l'étage mais est belle et bien obscure.

Riven guide la marche. J'observe les mur, non pas pour les peinture ou l'ornement mais pour les traces laissées mais je ne semble pas pouvoir distinguer ce qu'il y a eu dans cette tour. Puis, Riven se tourne vers moi et me demande d'ouvrir le coffre.

- Tu es sûr ?
- Oui, vas y.

J'y tenais pas vraiment mais je m'exécute. En marche vers le coffre, Kargan arme son arbalète en cas de danger, j'ouvre avec la même prudence que le précédent. J'ouvre, pas de danger. Dedans il y a du vieux tissu, de la poussière, et des crânes. \*C'est sûrement là ou les brigands entassaient les corps pour mieux fouiller, ils sont sûrement dépouillés aussi\*

Puis on progresse vers un petit couloir avec trois portes dont celle devant à double bâtant. On me demande de trancher pour savoir où aller, alors je me penche sur les portes mais je n'entends pas tout.

- T'entends quelque chose ?
- Mais fermez là, j'arrive pas à me concentrer !

Je me repenche et comprends que derrière la porte de droite il y a du bruit, là ou celle de gauche n'en à pas. J'informe mes camarades puis on discute de la marche à suivre. Après quelques instants la stratégie est défini : Riven va ouvrir la porte et envoyer un éclaire, puis Kargan accroupis devant Riven tirera un carreau.

La stratégie se déroule bien mais j'entends quelque chose, des cries d'animaux, je crois que ce sont des chiens... \*tuer des chiens s'ils sont mal en point, ça en se fais pas...\* Dona qui semble m'avoir entendu tire un carreau pour achever le second.

En entrant, on découvre les cadavres de deux chiens terriblement mal en point et des livres sur une table. Riven et moi nous en approchons, on lis mais pas sûr de comprendre de quoi il s'agit je décrypte vaguement la langue ancienne sur leur couverture.

Les livres parlent de la mort, des méthodes d'embaumement \*ce pourraient-il que ces livres aient un rapport avec le collier ? Non... je ne pense pas...\* Je repose les livres un peu dégoûté par le sujet, puis j'informe mes compagnons de celui-ci.

En suite on quitte la salle et on se rends vers la seconde porte, celle de gauche. Dedans il y a des énigmes sur un mur :

- *Celui qui le fabrique le vend, celui qui l'achète ne s'en sert pas, celui qui s'en sert ne le sais pas.*  
Qu'est-ce ?

À côté s'en trouve une autre :

- *Un roi avait un bouffon qu'il aimait beaucoup. Mais celui-ci accomplit un jour un acte si répréhensible que, selon les lois du pays, il fut condamné à mort. Alors le roi lui dit: "**Je ne peux pas te faire grâce mais je t'accorde une faveur : tu vas choisir toi-même la façon dont tu veux mourir**". Le choix du bouffon fut tel que le bourreau ne put l'exécuter et on fut obligé de lui laisser la vie.*

Quel genre de mort avait choisi le bouffon ?

Kargan réfléchis et dis que le premier doit être "un cercueil", moi la seconde me dis quelque chose, je crois l'avoir déjà vu dans un livre, je dis donc "la vieillesse". Nos réponses énoncées allument les pierres rouges sous ces deux textes mais rien de particulier.

On entre dans la troisième salle, une salle ronde de 30 mètres de rayon, et au sol se trouve une boîte métallique. Mais quelque chose cloche, la boîte fait 2m sur 4m avec 1 mètre 50 de haut. L'idée viens alors d'ouvrir la boîte en la tenant en jous, comme tout à l'heure. Mais je ne pense pas avoir la force de soulever le couvercle ni même de le refermer rapidement en cas de danger.

On parle d'une strate lors que le couvercle est propulsé hors de sa place et que de la boîte sort une grande créature sombre en armure lourde de métal de 3 mètres de hauteur armé d'une hallebarde.

Riven la charge avec un immense éclair violet qui propulse Riven vers le mur. Dona lui enchaîne avec une fléchette de sa sarbacane qui passe entre les plaques mais ne semble pas faire d'effet. Kargan de son côté lance un carreau d'arbalète qui touche.

D'un coup La créature lève sa hallebarde et bien qu'aillant l'air menaçant, elle tombe en arrière emporté dans son élan. D'un coup Riven se retourne vers nous et cris "C'est un Soldat du Chaos !!!!!!!"

Je peux agir mais je préfère reculer en dégainant mon épée batarde. \*Est-ce que cette créature du chaos peut avoir un rapport avec le collier ?\* mes compagnons attaquent encore le soldat mais je suis tourmenté mentalement \*Qu'est-ce que c'est que mon collier !\*

J'y réfléchis, et je me rends compte de quelque chose de curieux, je n'ai jamais prononcé la phrase inscrite. Alors je saisis le collier, je l'enroule autour de mon bras droit, je le cache sous mon brassard, puis je tends mon bras droit vers le soldat, serrant le collier avec ma main gauche. Enfin, je prononce la formule : "Sex Enim Animulium"

J'utilise le collier et me transforme en chien cerf. Je suis très grands apparemment, mais je ne semble pas pouvoir parler l'humain,; les autres sont étonnées mais je m'en fous, je fonce ! Je plaque le soldat au sol. Je crois que je suis moins sûr mes gardes, sûrement un effet secondaire de ma forme.

La créature tombe et les autres semblent tester les objets magiques trouvées dans la boîte. D'un coup un bruit strident semble vriller les tympan de tous, moi compris, mais Riven semble en état.

Au bout de quelques instants la situation semble sous contrôle, le soldat tombe et nous avons gagné. Je me retourne vers mes compagnons qui commencent à me questionner sur ma forme qu'ils n'avaient jamais vu.

- Tu nous avez pas dis que tu savais faire ça ! Dis Riven
- À tout les coups c'est le résultat de ce qu'il a trouvé dans le coffre à l'étage. Rétorque Kargan

Moi je en peux plus parler, je suis en Chien, enfin, je suis aussi en Cerf, mais pas en Chien, en faite je suis en Chien-Cerf, mais pas en... bref.

- Bon, un Ouaf c'est oui, deux Ouaf c'est non. Dis Kargan
- Ouaf \*oui\*, dis-je.

Puis il me questionne et ils finissent avec les réponses suivantes, j'ai fais ça moi-même, avec un truc que j'ai trouvé, qui est un collier mais je ne sais pas comment revenir à la normal.

Au final on me demande de sortir la Hallebarde de la pièce pour ne pas laisser son arme à l'ennemi désactivé. Puis on sort de la tour et on dors pas loin.

Le lendemain, je me réveil, dans mon corps normal, Farkas le jeune, couché au sol à côté de Riven, sous Pooky. Je panique, je me redresse, et je raconte.

- J'avais l'intention de t'en parler mais je voulais être sûr de ce que c'étais... en fait ce n'est pas par égoïsme mais je voulais trouver moi-même quel était le mystère de cet objet qui semblait totalement être un artefact. L'effet semble s'estomper au bout d'une demi-journée. D'ailleurs je ne sais toujours pas ce que veut dire l'inscription au dos.

Je le tends à Riven en lui disant de ne pas le lire à voix haute pour ne pas l'activer. Puis, Riven et Uber

se retournent vers moi et me disent : c'est écrit, "pour six animaux".