

LF01 - L'évasion de Farkas le Borgne. (Legenda 12/06)

vendredi 25 juin 2021 19:40

Osken, 2 Grahir 500

Je me réveil à peine après une nuit désagréable dans les geôles.

Sans endroit ou dormir, le jeune Aventurier
Se hâta de penser à une alternative
Et dans ses songes perdu, lui revint une idées
Je vais rêver ici, à ma manière, "furtive".

Ses yeux partirent en quête d'une quelconque cachette
Et finirent par
Mais Farkas trouvait l'idée trop incomplète
Et partit, en laissant l'insigne de la princesse

N'ayant nul part ou dormir, le jeune Farkas pense à ses aptitudes, sa discrétion, son adresse, et son aisance féline. En regardant au plafond il remarque les combles et se propose une nuit perché sur ceux ci. En y réfléchissant il partit en avant et se promit une nuitée digne de son nom. Tournant le dos a ses amis, les garantissant de ne pas s'inquiéter, il partit en laissant tomber l'écusson que la princesse leur avait donné. Sans celui-ci, les garde ne garantissait pas l'hospitalité, d'autant qu'il se dirigeait vers les bâtiments de garde. En deux temps trois mouvements, il finit enfermé.

Farkas le jeune, ne rouspéta point, et d'un air chevalier accepta son sort. Il avait cru malin de vagabonder en laissant au sol le bijoux de sa naïveté. Il avait après tout un endroit où dormir, sans payer, sans craindre, mais sur la pierre froide. Ses compagnons le laissèrent ainsi et se promirent que le lendemain ils allaient le chercher. La nuit passa, les étoiles filaient a l'abris du regard passionné du pauvre chat de geôle qui dormait a peine. Au levé le soleil ne l'affectait guère car la nuit était passé sans qu'il eu fermé l'œil.

Au beau matin levé il reprit son courage
et se mit à l'ouvrage bien que fort empoté
par le sommeil manquant.
Il fouilla donc le sol, recherchant dans sa cage
des bribes d'outillage pour sortir de sa geôle,
tout ça discrètement.

Il ne vit que des os, de la terre, quelques verres,
et des rouge poussières provenant des barreaux
qui semblait bien rouillés.
D'adresse il usa, avec l'un des ossements,
et en quelques mouvements habile il dévia
de la porte le loquet.

Il sorti de la pièce vers un plus long couloir, jeta un caillou vers la porte puis se cacha.
Le grade entrouvrit la porte dans le noir, et ne vit personne dans la cellule qu'il regarda.
La panique le pris, mais il progresse sur ses garde pour s'assurer qu'elle était bien vide.
Dans son dos le héro l'y poussa d'un coup sec après lui avoir subtilisé le brouillant trousseau.
Dans son fort intérieur il était satisfaite se dit même *un fan d'étoiles ne peut être mal luné*

Bien vite le garde fini enfermé. Farkas pris la fuite vers les escalier. Personne n'avait vu l'hybride

commettre la faute qui venait pourtant de lui rendre sa liberté.
Néanmoins il n'était vêtu que de son pelage, et ne savait point où trouver ses affaires. Il n'avait d'autre choix que celui de prendre la place d'un garde pour les retrouver.

Alors il redescendit vers Les geôles et interrogea le garde.

"vous" lui dit le garde a présent seul témoin.

"a vous de voir" le coupa Farkas profitant de son avantage.

"je veux récupérer mes affaires, je fais partie d'un groupe d'aventurier que la princesse a appelé"

Le garde n'y croyait pas et rétorqua "vous pensais vraiment que personne auparavant ne me l'avait faite ?"

"je veux bien vous faire sortir mais en l'échange de vos affaire"

"hors de question délinquant" dis le garde sûr de lui.

"dans ce cas je vous laisse sortir en l'échange de la position de mes affaires que vous me livrerez."

"et puis quoi encore, vous pensez pouvoir me demander quoi que ce soit ?"

"alors je délivrerai tout les prisonniers"

"vous ne le feriez pas." Dis le garde incrédule.

"de toutes façon dans 2 heures un autre garde fera le relais et me sortira d'ici!"

"ou alors dans deux heures vous commencerez à subir les quolibets de vos compagnons de garde,

"le garde qui a fini enfermé par un prisonnier, une véritable pintade dans une cage!".

Farkas était confiant mais le garde ne laissa pas fuir son courage. L'instant après, Farkas chercha un prisonnier tenace. Un gamin de 15 ans.

"écoute moi bien, tu vas te mettre devant la cellule du garde et l'énervé pour que je puisse chopper son épée d'accord ?"

Le gamin accepta en échange de sa liberté.

Farkas le libéra.

Cependant le gamin tenta de toutes ses forces de trouver quelque chose d'énervant mais dans la panique, il prit la fuite.

"Une pintade dans une cage! hein ?" Dis me garde amusé.

Farkas le regarda l'air noir. Mais se rappela de sa chevalerie. Alors il attendit que le gamin se fasse prendre par un garde. En attendant il fouilla la geôle du gamin et prit un fémur comme arme.

Un garde arriva surpris du gamin mais également de l'absence du garde à son poste. Farkas essaya donc de l'assommer avec le fémur. Le coup fut accompagné d'un gros crac, l'attaque avait raté et le gamin était tombé sous la pression dans les pommes.

Le garde dégaina sa lame quand Farkas essaya de le plaquer dans l'escalier. Il rata et empocha une coupure au bras.

Puis il alluma la lumière au bout de son doigt et l'éblouit un instant avec. Il courut vers le mur de l'escalier, pris élan et plaqua le garde. Sous la violence et la force, le garde tomba au sol. Suivit d'un coup de pieds, Farkas l'avait assommé.

"pintade..." Dit il l'air mauvais et fatigué vers le garde en geôle.

Il enfila les affaires du garde, mis son corps dans la cellule du gamin et réveilla le gamin. Il avait un plan.

"tu m'entends ? Ok... Voilà le plan, je dois récupérer mes affaires, et toi tu dois être libre. Alors voilà le plan : je vais me balader dans le château avec toi à la fois d'accord ? De temps en temps je te pointerai une direction, chaque fois ce sera un endroit où tu peux te cacher. Si on croise un garde qui nous trouve suspect jeté lâcherai comme si tu t'échappais, toi tu cours, le garde courra après toi et toi tu dois le semer et aller dans le dernier endroit que je t'ai montré où tu pourras te cacher, d'accord ?"

Le gamin acquiesça.

Très bien. Allons y. Et après son dernier regard vers le garde et un cracha vers lui, il se mirent en route. Avancant dans le château ils prirent quelques virages, le regard d'un garde mit Farkas en alerte. Il camoufla le gamin dans ses déplacements. Arrivé face à une grande porte Farkas pensa être enfin arrivé. Il demanda au gamin de se planquer au dernier endroit et de l'y attendre. Puis il entra,

dedans il y avait que des généraux. Il se dirigea vers l'un d'eux et tenta une manipulation.

"capitaine, le jeune Farkas a été libéré ?"

"non, il n'en était pas question..."

"dans ce cas il s'est évadé ! Il faut former un peloton, pour le retrouver !"

"mais moi je sais où il est" rétorqua le général, puis retira le casque de Farkas.

Très vite Farkas fut attrapé et mis à des geôles plus sécurisé. Sa prime de 500 ducat passa à 1000 et s'il n'était pas sauvé le jour même il serait pendu le lendemain.

Voilà comment se finit l'histoire de l'évasion de Farkas le Borgne, enfin, pour l'instant...

SF02 - Les faits d'arme de la compagnie. (Story 19/06)

samedi 19 juin 2021 14:55

Osken, 2 Grahir 500

Donatien me caresse
Donatien est arrivé ce matin par bateau
Donatien pense que caresser les chat ça porte chance

On va au coffres d'affaires et j'ai perdu mon cahier stellaire de 495 à maintenant.
Je me suis évanouie

A mon réveil je vois Donatien, je le salut, on fait la buise et il me donne une pomme.
Je mange doucement la pomme pour reprendre la vigueur que j'ai perdu dans ma nuit.

J'ai plus que ma tenue de geôle et un couteau que donatien m'a donné gracieusement.

On va dans les rues pour se diriger vers notre destination, sur le chemin je raconte mon aventure dans la prison.

Lors de la vagabondage Zuldin se prends deux carreau d'arbalète dans l'épaule. Il tombe et un combat s'amorce.

Deux créatures, comme celles qui avaient attaqué la princesse.
Il y en a deux, armées d'arbalètes. Très vite le groupe prends position autour de Zuldin pendant que moi et Baeris on va sur la créature la plus proche.

Je lui acène un premier coup de griffe pour désarmer la bête, que j'aurai pu enchaîner par un surinage surprise du couteau mais je rate le coup.

Baeris passe son arme très près de mon oreille, j'ai un peu peur mais j'arrive quand même lors d'un second assaut à tuer la créature.

Un coup de son arbalète dans la tête et un surinage réussi cette fois ci.

"Tu fera gaffe, t'as un chat dans la gorge *Nyoho*"

Riven et Dona payent une potion pour sauver Zuldin et on part voir l'endroit de l'explosion d'hier.

Arrivé là-bas Dona fais la discussion.

"un homme avec les cheveux blanc partir courir. Une explosion. *

- "Vous avez besoin d'aide ?" Demande dona
- "on se démerde" que répond l'autre.

Le type propose une aide de maçonnerie et de réparation, pour moi c'est non.

Enfin le type donne une info. "on doit aller voir les marchand, c'est eux qui connaissent les rumeurs.

- "Je m'appelle Donatien de Montazak" dis dona pour lui laisser son nom.
- "Aldarik Andonias." dit le type.

On se balade dans l'ordre :

Premier : Baeris, puis Riven, Zuldin, Donatien et moi pour finir.

On arrive a la gilde des marchands, et moi et les autres on monte la garde pendant que Dona, Riven et Baeris entrent.

Au bout d'un moment Uber dis qu'on entre pour supporter au cas où y a des risques.

On arrive dans le bureau du chef de la gilde, moi Dona et Riven.

Le type nous demande nos noms. Je donne le miens après dona. Le type me fais référence de la prison, j'ignore.

Au final on ressort après avoir passé un contrat avec eux en échange d'info sur notre mission.

On part, on va profiter de la soirée pour manger, notamment en chassant.

Riven part chasser et tombe sur un ours, moi j'arrive pour l'aider avec Lumos mais ça foire.

En fait l'ours s'éclate au sol. Je le tranche a la gorge et l'ours meurt de l'hémorragie.

Dona veut utiliser la peau de l'ours après l'avoir tué et s'en sert pour confection des pièces d'armure de cuir et de fourrure. Il m'en donne un set complet m'octroyant une protection incroyable.

Zuldin obtient aussi un set.

D'un coup un cavalier arrive avec une missive pour Riven. La princesse nous invite a un banquet.

Comme j'ai faim et que l'ambiance est bonne, on y va. Après tout j'ai une belle tenue en peau d'ours.

On s'y rend, une fois là bas je MmaaAAAAAAAAAAAAANNNNNNNNNNGE

Je mange beaucoup, je mange très beaucoup.

Puis j'aperçois deux hommes avec une épée. Je découpe la carcasse de poulet dans laquelle j'avais les mains pour me défendre en criant "HAYAYA !!!"

Face à l'incompréhension de l'assemblée de la salle je me calme et tente de détendre l'atmosphère :

- "Bah quoi ? Vous avez jamais vue une parade nuptiale ? Je... la bouffe est super bonne, profitez en, et puis al soirée à une super ambiance !"

Ça n'a pas marché mais en même temps c'est pas ma faute.

En me retournant je vois la princesse au sol. Elle vient d'être assassinée.

En quelques instant les gens sortent, et nous aussi. Mais je vois Riven amener le corps de la princesse dans ses appartements.

Je le prend appart :

- "écoute, va pas dormir là bas, j'ai déjà tenté le coup de dormir clandestinement, le fais pas, ça va foirer et je veux pas que toi aussi tu ai une réputation mauvaise..."

Néanmoins il part. heureusement il reviens au bout de quelques instants et on part tous dans la foret pour établir un camp pour dormir et apporter une réponse à la question, "quel est le nom de notre groupe"

SF03 - Le vote de "l'ombre des anges". (Story 26/06)

samedi 19 juin 2021 19:53

Osnea, 3 Grahir 500

Kargan Naol : Sovengard, aventurier, inconnu, est une connaissance de Zuldin, habite dans le nord, à mis du temps à venir.

Zuldin après avoir frôlé la mort est partie dans un refuge.

Le nom de notre groupe est choisis, je suis content que ça soit mon idée même si je en suis pas totalement convaincu par celui-ci, "l'ombre des anges" il y a une belle signification mais tout d même... j'aurai bien aimé "la lumière des déchus".

Un garde est venu nous demander nos noms de groupes et c'est décidé. Le roi nous demande également pour une réunion de crise.

Une table ronde, le chef marchand, le roi, ses consuls.

"chères aventuriers, comme la coutume le veut, vous avez été pris par défaut, c'est donc à vous de définir votre choix, comment va évoluer le royaume."

On s'assois, je m'assois les gens sont en robe rouge et doré, des nobles sont en armure, et une autre personne en armure complète.

"vous devez choisir entre deux camps, "les réformateurs", et les "conservateurs", Les réformateurs veulent diriger par le peuple, et les conservateurs par un seul homme." Dans ce papier qu'il nous tend il y a des proposition, et nous devons choisir si nous sommes pour à 100% pour l'un ou pour l'autre.

Pour moi le peuple doit être éduqué, être malin et suffisamment élevé pour diriger, et un seule homme ne peut être juste...

Dans le camp des conservateurs il y a la lignée royal et l'église et dans le camp des réformateurs trois marchand et trois nobles.

Meymidoc, le nom d'un marchand des conservateurs, Riven veut lui parler, connaître son avis, je l'écoute.

"Pensez vous qu'un peuple peut se gérer ? Non. Mais un homme fort, ou un petit groupe, peut Reignier. L'histoire nous l'a prouvé, seul les hommes forts peuvent diriger. Il est vrai que les adjuvants de ces hommes ont des contreparties, monétaires, politiques."

"Riven essaie de le pousser à sa contradiction."

"Nous marchands travaillons pour nous, pas les autres, et je n'aide que ceux qui m'ont été profitables."

Le marchand cherche à nous corrompre en participant à nos finances, mais Riven n'y tiens pas. Riven préfère la valeur potentiel à la concrète.

Le seigneur marchand humilie Riven par sa famille. Riven peut donner son avis. Riven est d'accord avec moi, aucun n'est le bon choix. Le royaume se détruit.

Margrave von Arnald, le frère du roi, Riven va lui parler en suite pour connaître son avis sur ces deux

camps.

"Je suis pour un certains absolutisme royale, les dieux nous ont donné le royaume, c'est les mains liées que nous nous devons de l'honorer, c'est par l'absolutisme que les marchands nous ont volé une partie de notre pouvoir par des manipulation abjectes"

Reeve von Arnald, le roi.

Riven pense que les objectifs ne sont pas si différents, les méthodes le sont, sur la mesure de ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas. Pour Riven il faut relier les deux méthodes. La vision est trop archaïque, les deux sont aussi friables.

Le frère du roi veut mettre le système en nouvelle posture, un système d'élections.
Qui se proposera ? La ligné des rois, qui votera ? Les nobles.

Le frère du roi appelle Riven "le prince en herbe", j'espère que c'est une référence à l'elfique de sa ligné parce que je tolère pas l'irrespect.
Le but de la famille royal est de récupérer le pouvoir, c'est le dernier pays électeur viable qui a besoin de l'industrie.

J'embrouille le frère du roi, en lui parlant des risques de son système des risques de mutinerie, des dangers pour lui et sa famille, des crimes des régicides possibles et des dangers, bref je l'embrouille.

Il me regarde et l'air à moitié confiant il se gratte la barbe et il dis qu'il a la situation en main légèrement tremblent.

Je lui tapote l'épaule en lui disant que je le crois et que je lui fais confiance pour y arriver, *il est totalement perdu*

On va voir le Roi, Riven entame la discussion, il propose une lichette de sa gourde mais rien n'y fait, il ne veux pas, alors Dona bois une gorgée.

Le type nous dis qu'on réagis pas notre chance et l'importance de la mission.

Le but du roi est de récupérer le pouvoir que son père lui a donné.
Riven tente de corrompre les deux frères par leurs avis en évoquant le passé, les information qu'il conclus sur la monarchie, de garder ce qui est bien et de changer pour améliorer jusqu'au paroxysme.

"Vous parlez de méthodes qui ont raté, mais dans l'empire de Laenaster, absolutiste, la plus puissante, elle gère comme tout les autres, avec la même peuplade, la même économie, il semble normal que nous puissions faire de même"

Riven n'est pas d'accord, il dis que chaque nations doit être différentes pour le mieux pour elles mêmes, pour que tout aille bien. Car ce ne sont pas les mêmes, ni le royaume, ni le peuple, ni les responsables.

"Effectivement, vous avez peut être raison, chaque roi doit être différents, aussi bien pour lui que pour son peuple. Mieux vaut être hais du roi que du peuple"

Riven dis que c'est le métier le plus dur, il faut les épaules, et apparemment pour l'instant le roi n'as pas de pouvoir, il n'est qu'une image.

"je ne suis pas seulement un bon parleur, ou un bon dirigeant, mais également un bon guerrier."

Riven va vers l'église, elle nous salut.

"En tant qu'adhérent a l'église des deux divin, je souhaite un royaume de dieu sur terre. Laisser au dieu le choix de l'avenir, le pieds sur terre. Nous devons aider les petits agneau à ne pas être mangé et conduit à l'église. Nous donnerons à chaque Personne une éducation religieuse, gratuite selon le

préceptes de l'église. Et les meilleurs d'entre eux pourrons faire partie de l'élite et décider des position du royaume"

Quel est la chose la plus importante que vous apporteriez au peuple : La foi et une éducation, leur donner un chemin où aller, nos dieux les guideront parfaitement.

Quel serait le pire obstacle : l'empereur du nouveau empire, à une puissance tel que nous ne rivaliserions pas, et si nous sommes au pouvoir, il voudrait remettre la religion à sa place.

On se consulte et après de longues discussions on se rends compte que le facteur important à prendre en compte dans le choix c'est le risque. Si on vote pour les Conservateurs on va avoir les assassins des Marchands à nos trousses parce qu'on a pas honoré le contrat. Si on vote Réformateur, le roi et les conservateurs vont nous en vouloir et mettre la merde. Et si on vote blanc on va être méprisé par les deux parties parce qu'on aura rien fait.

On se rallie donc du côté des Réformateurs après une manipulation de Uber. Puis on sort du château voyant les regards mauvais des conservateurs. Mais moi et Riven nous disons qu'on pouvait partir en traître. Alors on retourne dans la salle des choix.

Le roi nous en veut violemment. "La ville sera en feu ce soir, Partez dans la soirée, vous nous avez trahis, vous avez amené les marchands au pouvoir, Ils vont créer une république marchande et la ville courra à sa perte.

- "Seigneur, gardez votre hargne pour ce soir, nous ne partirons pas pour fuir, et le sourire qu'affichera notre visage en voyant les flammes n'aura aucune malice mais un fort désir de renouveau."
- "Allez vous en!"

Une fois dehors, on se consulte ensemble et on dit qu'on doit partir loin, mais comme on a pas forcément le budget ni le temps, on pars à Astrakane la ville la plus proche, au nord de Jedburgh. Un voyage de 8 jours pour lequel on va acheter des vivres et vivre quelques aventures sur leur trajet.

LF02 - Le médaillon du renard. (Legenda 26/06)

samedi 26 juin 2021 16:31

Osnea, 3 Grahir 500

Le groupe se dirige vers un magasin pour acheter à manger pour le trajet, à manger pour 5 jours quand j'ai un flash mental.

Demain la ville sera en feu, et mes affaires sont.... Dans cette ville.... Ma nourriture, mes vêtements, mon carnet de note.... Le pendentif de ma mère !

Je panique et je cherche, je vais dans le magasin et j'interpelle le vendeur.

"Bonjour, désolé de vous déranger, est-ce que vous auriez des entrées récemment en livre ?"

- "en livre ? Bah tout dépend de ce que vous voulez quoi ?"
- "Je cherche un carnet de note"
- "bah... je peux vous proposer un, carnet vide."

- "non non non, je... je cherche un carnet avec des choses écrites dedans, sur les étoiles..."
- "mais qu'est-ce que ça peut vous foutre qu'y ai écrit dedans ?"
- "mais... je... bon laissez tomber"
- "comme vous voulez..."

- "sinon je cherche un pendentif..."
- "ow ? Bah j'ai..."
- "un pendentif simple, une rondelle de cuire avec un collier en fibre."
- "ow... je vois, bah j'ai ça," il me montre un pendentif identique, mais dont la rondelle est vierge, lisse....

- "Je... combien vous en prendriez pour un seul ?"
- "ça ? Je sais pas... 1 ducat ?"
- "très bien..." je demande à Riven de me donner un ducat, puis je le paye
- "Mais... vous en avez pas vu un gravé ? Avec une étoile dessus ?"
- "Euh... si... je crois... y a un gamin qui se pavanait avec. Il disait "J'ai un pendentif, c'est un garde qui me l'a donné !" "

- "Quoi !? Où ça ?"
- "à quelques pâtés de maison, pas loin de chez Bari"
- "Merci beaucoup" puis je me retourne et je me prépare à y aller.

Uber m'interpelle "Tu va pas y aller, on doit partir là."

Je m'arrête puis je regarde Riven.

- "Je mettrai environ 10-15 minutes, je sais courir, je vais où ?"
- "Dans 20 minutes je lance un éclair, tu nous rejoindra d'accord ?"

J'acquiesce puis je pars rapidement.

Je ne sais pas du tout ce que je vais faire mais je sais que je vais y aller.

Sur le trajet je demande de l'aide aux gens pour m'orienter en regardant dans le vide pour imaginer le temps qu'il me reste. Une fois devant la maison, je réfléchis un instant.

Je prends le pendentif, je le grave tranquillement avec mon couteau pour y mettre l'étoile du chat.

Puis je vais voir le gamin.

- "Bonjour ?... Tu... c'est toi le petit qui a un médaillon donné par les gardes ?"
- "Ouais, regarde !" me dit-il en me le tendant.
- "Eh bien... qu'il est jolie !" c'est lui... je fais de mon mieux pour calmer ma respiration. *

- "C'est super ça, regarde j'en ai un aussi !" je lui montre mon médaillon.
- "Mais le tiens.... Bon écoute, je te propose d'échanger nos médaillons, ça te dis ? Regarde comme le miens est jolie ! Le tiens aussi mais, le tiens est... bref, on échange ?"
- "Hmmmmm ouais !"

Ma respiration s'accélère.... Il a accepté !.... Il... je contiens les quelques larmes de stress que je sens monter.

- "Merci beaucoup.... Merci infiniment, ce que tu as fait compte beaucoup pour moi."
- "hmm ?"

le gamin comprends pas trop. Je dois faire quelque chose, je peux pas le laisser seul comme ça, il doit avoir quelque chose en échange...

- "Dis gamin... comment t'appelle tu ?"
- "Bah... je m'appelle Tybalde Kaeda."
- "Tybalde... dis, je peux te dire un secret ?"
- "hmm oui ?" dit il en s'approchant.
- "écoute moi bien, le médaillon que je t'ai donné, Il est magique, il te protégera tant que tu l'as sur toi. Ce soir de grandes choses vont se dérouler. Garde ce médaillon près de toi, tant que tu en prendra soin, tu sera en sécurité. Souviens toi que ce médaillon t'as été donné par Örökös, le jeune"

Puis je le regarde plein d'admiration pour sa sympathie, et je me retourne en cours loin d'ici en direction de mes amis. Au bout de quelques minutes a courir je vois l'éclaire et je m'y dirige à toutes vitesses.

Une fois le groupe en vue je crie pour les prévenir que je suis là. Une fois à la hauteur de Riven je me met à côté de lui et je lui dis "Eh... tu veux que je te dise ? Toi et la princesse ça aura pas marché." On rie un peu et j'en oublie même le malheur que j'ai subi depuis le début de la semaine. Je suis essoufflé mais j'ai enfin retrouvé la bonne étoile du Renard autour du cou.

LF03 - La pause dans la ville de Seaggod. (Legenda 26/06)

samedi 26 juin 2021 16:56

Osnea, 8 Grahir 500

On est dans une ville, Seaggod pour récupérer des vivres

"Bonjours aventurier, comment allez-vous ?"

Je prends le relaie : "Bonjour Nous sommes un groupe d'aventurier, désolé de vous déranger, mais nous voudrions profiter de la proximité de votre village pour établir un camp sûr pout la nuit seulement.

Il accepte à une condition : les aider.

"ces temps-ci beaucoup d'esclavagistes sont dans la région, à cause du Jedburgh en crise et Astrakane qui met la pression. Faites déguerpir ces malfrats"

Nombre ? Ils viennent ici à trois, mais rien n'est moins sûr avec des vagabonds.

Ils viennent simplement récupérer des enfants, mais j'ai peur qu'ils me prennent ma fille.

Je regarde la petite fille que l'homme garde contre lui. Je me retourne je vais sortir de mon sac la tunique de baigne que j'avais , j'en arrache un morceau en carré que je noue en plusieurs nœuds pour en faire un lapin en chiffon puis je vais le donner à la gamine pour la rassurer. Même le chef de cette ville est ému par l'attention que je lui donne.

Puis on va se mettre en place pour les attendre. Je vais me mettre dans le creux d'une ruelle, Kargan aussi et Riven Vagabonde sur la place.

Riven se met à crier vers la ruelle où trois personnes parlent fort.

Les types parlent méchamment puis Riven crie :

"C'est vous les esclavagistes !?"

mais il fait quoi ce con !!!!!??

"Ouais pourquoi" qu'ils répondent

MAIS COMEMNT IL A FAIT POUR Y ARRIVER

Les types sont à l'est plutôt loin et d'après le cri le tire d'éclair que ccRiven a fait à marché, j'y vais discrètement.

En arrivant je vois de loin les adversaires, Kargan est déjà là, il viens d'attaquer le premier en essayant même de frapper le second. Pas de temps à perdre, je cours sur le second qui est toujours le dos tourné. Je cours adoptant une attitude féline à courir à quatre pattes et une fois à porté je saute sur lui, le renverse sur le ventre et le surine avec ma dague.

Il est au sol, la gorge tranché mais il respire encore.

Je redresse ma tête et je vois l'horreur de l'autre côté de la rue, Riven et Kilian au sol dans les vapes avec deux autres armées de longues épées qui bloquent le passage. Je replante mon couteau sur ma proie, puis je me redresse, je met un coup de pieds dans sa tête et je cours vers les autres ennemis.

Ils vont regretter d'avoir porté atteinte à mon ami

Je vois mon nouvellement collègue, araignée sauter sur le premier qui viens.

Je saute vers le second, je suis en rage, je vais le détruire. Je vais m'avancer, d'un coup de pieds le désarmer, puis le repousser d'un coup d'avant bras. Mon entreprise fu coupé par mon adversaire, plus doué et profitant de ma rage. Il as esquivé mon coup de pieds et m'as fait tomber au sol, pour finir sa chorégraphie il me plante son épée longue dans le ventre.

Le coup me fais cracher du sang, mon œil roule.

je suis... mal...

Le sourire mauvais de mon adversaire me surplombe, il as l'avantage, il a la confiance, il a la victoire.

MAIS JE REFUSE DE PERDRE !!!

"Vous aviez perdu..... Dès le départ..."

J'empoigne le manche de mon couteau, je tends ma main au poignet qui tiens son arme, je tire et arrive face à lui.

"Parce que même.... La pire vermine..... Ne survis pas face à la peste !!....."

Puis je lui plante ma lame dans le cou, lui tranche la gorge, lui tranche la trachée, lui tranche presque le cou tout entier, puis le laisse tomber en retombant en arrière.

Les yeux au repos, le corps en pagaille , je laisse échapper mes potentiels derniers mots, "Aidez....."

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 descends 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 descends en suite 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 dégouté 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".

LF04 - Le passe droit de Kersting. (Legenda 10/07)

dimanche 11 juillet 2021 15:25

Obral, 11 Grahir 500

Nous avons repris la route une fois la météo plus clémente. Pour pénétrer Astrakan nous avons besoin d'un passe droit. Pour avoir plus de chance de récupérer le passe droit on se sépare, moi, Uber et Reinato nous rendons au village le plus proche, celui de Kersting.

Une fois arrivé je demande à Reinato d'où il viens :

- J'ai débarqué à Astrakan mais je viens de Sauvegarde, au nord est de Tytios va vers le grand bâtiment central

donc il ne connais pas particulièrement cet endroit

On va a la mairie et on tombe sur un type qui écris, c'est le maire qui entame la conversation.

- Oui ?
- Bonjour, nous sommes.... Hésite Reinato.
- Nous sommes La trouve d'aventurier "L'ombre des anges" et voici Reinato, un mercenaire que nous pensons à ajouter à notre troupe d'aventurier. Je le corrige.
- Oh ! Très bien, des aventuriers, je suppose que vous voulez le passe droit pour aller à Astrakan ?
- Cela nous serait utile effectivement.
- Et bien très bien, venez donc, nous allons boire un verre dans mes quartiers.

On le suis vers une plus petite salle avec une table ronde.

Il s'assoit et nous propose un verre. On s'assoit autour de la table puis il se retourne et crie "Puny ! Trois verre d'alcool !" . Voyant Uber aller chercher des truc je fais une légère diversion de ma prochaine réplique. Je me lève et je dis :

- "Messire, je vous en prie, pas d'alcool pour moi, c'est difficile à digérer pour un chat, un simple lait de chèvre me suffira"
- "Oh ? Très bien, Puny ! Un lait de chèvre !"

On discute, l'homme relate l'histoire du Jedburgh en ignorant que c'est notre faute. Puis on voit une petite fille hybride ouvrir la porte et apporter les verres. C'est une esclave. Je regarde d'une manière plus aigre notre bon vieux maire. Je me souviens de ces vision absurdes et atroces dans les déserts.

L'homme nous propose un marché : Nous tuons une meute de loup qui menace le village, en échange d'un endroit où dormir et manger ce soir. Y a plus beaucoup de mercenaire qui passe et nous rendrons une fière chandelle à la ville. Demain matin on chasse les loup et on repart tranquillement. Mais en attendant nous devons aller voir Jessica, la femme du maire pour obtenir les clés de la maison.

La maison qu'elle nous indique se trouve sur la gauche de la mairie, on s'y rends pour réfléchir. Je serre le collier du renard en levant la tête vers les cieux, en me promettant de délivrer cette hybride. Je pense pouvoir échanger l'endroit où dormir et le manger contre sa liberté.

Pendant que je réfléchis Uber fais voler Reinato pour observer les alentours. D'un coup j'entends un passant les interpeller. J'arrive pour les sortir d'affaire :

- Ne vous en faites pas monsieur, mon ami pratique la magie, il ne se rends pas compte que cette magie peut avoir un effet sur les gens qui ne sont pas habitué, je vous promet qu'il ne recommencera plus.

Je referme la porte et je vais me reposer un peu. D'un coup quelqu'un toc à notre porte. Uber, pensant bien faire, passe à travers le mur pour regarder de qui il s'agit. Cependant la personne, sûrement surprise par le spectre qui viens de pop devant elle, pousse un criez terrible et s'enfuit.

Je me redresse et pousse Reinato pour ouvrir la porte et réparer la connerie d'Uber, malheureusement Reinato qui l'a mal pris me pousse en réponse et le temps de trifouiller la poignet dans tout les sens, la femme est partie.

Je m'assois sur la marche devant la porte et rouspète vers Uber en lui rappelant que la magie ça fais peur à la majorité des gens. Puis je regarde les alentours à la recherche de la femme en question jusqu'à ce que j'aperçoive, au puit, une femme tremblante qui regarde le mur de la maison.

En regardant là où son regard pointais, je vois Uber faire un coucou l'air menaçant et je comprends que c'est pas fini. La femme hurle à l'aide ce qui déclenche un mouvement de horde de la part des pègue du coin, s'empressant de saisir des fourches et des torches. Le maire aussi sort armé d'une épée.

Je me redresse et me dirige vers le puit pour réparer encore la connerie de Uber.

- Messieurs, du calme, Je vous demande le calme, mon ami ici présent à commis une erreur, il est en avatar de spectre magique, nous ne sommes que les aventuriers demandé par le maire, nous vous débarrasserons des loups et nous vous prouverons que la magie peux aussi sauver des vies !" dis-je en levant une orbe de lumière vers le ciel.

La foule me regarde et le silence reste pendant un moment jusqu'à ce que le maire rengaine son épée et dise aux payants qu'il endosse la responsabilité. Mais en échange de cette couverture il ne nous cédera le passe droit qu'à condition de tuer la meute entière en non pas les 2 loups gênant.

Je me redresse vers lui et lui dis :

- nous allons tuer tellement de loups que vous vous en sentirez redevable.
- Je l'espère.

Puis je me redirige vers la maison m'allonge sur le lit et dis que si j'entends un mot plus haut que l'autre je quitterai le village et me jetterai dans le lac des abysses calmes. Après ça je ferme les yeux et espère que tout se passera bien.

Osken 12 Grahir 500

Le matin levé, je me réveil à cause du vacarme sur la place central bondé. Je regarde par la fenêtre et je vois des gens qui crient, insultent, injures au niveau de la mairie "Maik Heider". Je commence à faire mes paquetages pour chasser lorsqu'on toc à la porte. J'ouvre et découvre Jessica Heider, la femme du maire.

- Mon dieux, l'ombre des anges, vous êtes enfin levé.
- Oui et nous sommes prêts à partir à la chasse.
- Justement, il y a un petit changement de plan, vous n'allez plus chasser, le maire est mort.
- Quoi ?
- Son meurtrier s'est enfermé dans la mairie et il tiens ma fille en otage, pitié faites quelque chose !
- Très bien, calmez vous, nous allons faire quelque chose mais dans ce cas considérez que le passe droit ne suffira pas, étant donné que nous ne devons pas faire ça à la base, vous comprendrez une fois la quête accomplit.

Je regarde mes compagnons et je me dirige vers la mairie à travers la marée de monde. Reinato

refais la stratégie de lévitation avec Uber pour monter sur le toit pendant que je me dirige vers la porte. Une fois à la porte j'entends la voix de Uber en songe :

- Farkas ! Une armée à l'ouest !

J'y pense un instant, *Une armée ? À l'ouest il n'y a que la côte et quelques autres villages, ça ne doit pas être grand chose, je pense avoir le temps. Non ce qui me préoccupe c'est le meurtrier, J'ai un mauvais présentiment, j'ai peur que ça ne soit l'hybride esclave... si j'avais fait preuve de bonté à son égard peut être qu'elle aurait pas commis ça*

Une fois convaincu de mes compétences j'entre. En quelques pas j'entends un cri masculin que je n'avais jamais entendu.

- N'approchez pas ou je la bute !

Je tourne la tête et remarque une toute autre scène. Je vois un hybride homme, jeune, les mains ensanglantées d'un couteau retenu sur la gorge d'une jeune fille en larme. Au sol il y a la tête du maire et son corps, mais derrière tout ça il y a le corps tabassé à coup de poings de l'hybride que j'ai vu hier.

Je m'approche les mains en évidence loin de mes armes et je commence à parler.

- Je suis comme vous, vous savez ? Je suis un hybride, je comprends ce que vous pensez, je comprends ce que vous avez pu vivre, je m'en excuse, c'est terrible, mais vous ne pouvez pas faire ça, même si ce que le maire vous a fait subir est terrible vous avez déjà rendu votre vengeance, arrêtez vous là.
- Il a tué ma sœur, j'ai été envoyé à Astrakan chercher du bois et à mon retour il avait tué ma sœur ! Il mérite la mort tout comme sa fille !

C'est encore pire que ce que j'imaginai, je dois m'occuper du frère de la personne que je voulais sauver, je peux le faire je pense, il faut que je le calme en posant mes armes en avançant.

- Je sais ce qu'il se passe, vous avez peur, vous êtes perdu, vous avez perdu la dernière corde à laquelle vous rattacher et vous voulez faire rompre toutes les cordes en même temps pour ne pas tomber seul.
- Qu'il tombe tous, lui, sa fille, sa femme, tous autant qu'ils sont !

Il est sérieux, je m'arrête, je suis assez proche là, plus que 5 mètres de toutes façon.

- Tu as tué le maire, tu as vécu la mort de ta sœur, tu peux vraiment vivre avec ça ? Tu pense pouvoir vivre toute ta vie encore avec ça ?
- Eux l'ont bien fait, ils m'ont pris ma sœur et ils méritent de perdre ce qu'il ont pris de moi !

Je dois lui montrer qu'il doit m'écouter, c'est évident.

- Et après ? D'accord, tu as vengé ta sœur, tu as rendu justice, mais après ? Les portes vont s'ouvrir et les payants vont te tuer, tu seras hais et battu, et la dernière trace que tu laisseras dans ce monde c'est le prix de ta pendeaison.

D'un coup il semble perdu mais compatissant et compréhensif.

D'un coup un carreau d'arbalète se plante dans son mollet. *Reinato ! Ils ont tiré sur lui, ils ont pensé que je faisais une diversion !*. Dans sa chute il arrive à trancher la gorge de la fille qui tombe au sol. Je fonce sur elle en tentant de la soigner mais je rate. Je regarde les yeux vides mon échec que je ne peux mettre sur le dos de mes compagnons.

Je me retourne vers l'hybride, je me penche sur lui et soigne sa blessure avec le même bandage en lin. Ça marche. Sa blessure disparaît à vue d'œil. Puis je le redresse et l'emmène à l'abri de la vue de mes compagnons. Je le plaque contre un mur en le tenant par le col le regarde droit dans les yeux.

- Et maintenant ?
- ...
- ET MAINTENANT !?

Il a peur, je me calme, je ne suis pas là pour le tuer, c'est ce qu'on attend de moi mais je refuse de le faire. Il me semble juste qu'il survive. Il n'a fait que rendre justice.

Puis je le regarde et sors le collier du renard.

- Tu vois ce pendentif ? Cette étoile ? C'est celle du renard.
- Oui c'est l'étoile préféré de ma sœur.
- Oui... euh... C'est la dernière chose qu'il me reste de ma mère. Elle aussi à été tué par les humains, mes parents en fait. Ils se sont battu et ont fuis pour trouver un endroit où je pourrai être heureux et sont morts avant d'y arriver, je ne dois ma survie qu'à l'humain que mes parents aimaient et qui leur faisait confiance. Les humains ne sont pas tous ignoble avec les hybrides il faut simplement accepter que chaque race à le droit d'être considéré comme une être pensant et vivant.
Je suis... désolé pour ta sœur, hier quand j'ai rencontré le maire je l'ai vu, j'ai vu comment le maire la traitait et je me suis juré de ne pas partir sans l'affranchir. Je suis désolé d'avoir été là trop tard. Mais je sais qu'il n'est pas trop tard pour toi, je peux te rendre ta liberté. Alors tu va m'écouter et faire exactement ce que je te dirais d'accord ?
- Oui... dit-il en déglutissant.

Je me penche et je regarde à travers la fenêtre vers Uber. Je le connais depuis aussi longtemps que Riven, je pense que je peux lui faire comprendre ce que je veux faire en signant. Je commence à lui dire que je vais sauver l'hybride et que même si ça lui semble pas bien comme plan, parfois le gens juste ne font pas ce qui est loyal ou ce qui semble bon.

LF4 suite

mercredi 17 juillet 2024 16:44

Puis je vois Uber faire un signe de compréhension et va vers la foule. *Quoi !? Mais j'ai pas fini ! Qu'est-ce qu'il fais j'allais lui dire que je dois me transfo.... Merde !*. Je commence à me presser d'expliquer quoi faire à l'hybride. Mais encore moins de temps, J'entends les payants hurler de fois plus fort et commencer à rentrer.

- Bon, pose pas de question, on fonce à l'est, tu ramasse mes armes puis quand je vais me transformer tu monte sur moi sur le ventre pour que quand je vais sortir les gens te voient pas Une fois assez loin on s'arrête et je dors, au bout d'une demi journée je vais me retransformer et on pourra parler de la suite, d'accord ?

Il accepte et attrape mes armes, puis je tends la main et crie "Sex Enim Animalium !" *Allez pitié quelque chose de menaçant et de fort ! Je veux pas être une loutre chat !*. JE commence à changer de forme, je sens mon corps changer, l'amulette disparaître en même temps que mon inventaire et mon corps changer.

Mon visage s'affine, mes dents poussent, mon dos se courbe, mes jambes s'assirent et surtout, des ailes se déploient dans mon dos. Je suis un mélange entre un Requin et un Hibou. *Cool, le requin c'est menaçant, en plus je peux voler, c'est plus simple !*

Je me retourne vers la porte, pousse un hurlement, puis l'hybride s'accroche sur moi et je m'envole à travers une fenêtre pour m'envoler vers l'est et au-delà de la vue de ce village. Au bout de quelques heures on est rejoints par Reinato et Uber.

Étonné de ne pas me retransformer Uber me dis en songe que c'est sûrement non pas le temps mais el sommeil qui me retransforme. Alors je leur fais comprendre que je vais dormir et qu'ils doivent me réveiller une fois endormis. J'essaie mais ça ne marche pas, au bout d'un certain temps j'imprime dans mon cerveau que la chose qui me retransforme c'est bel et bien le levé du jour.

Osnea 13 Grahir 500

Je me réveil en Farkas et je peux enfin expliquer le plan que j'ai, la raison pour laquelle j'ai changé d'avis et je me suis enfuis en Requin-Hibou.

- Nous allons retourner au village.
- Quoi ? Dis Uber, Pas question ! On a une réputation merdique maintenant, je veux pas y aller moi !
- Bon, dans ce cas j'irai seul. J'y vais et je leur dis que quand je suis entré j'ai vu le meurtrier, un esclave hybride que j'ai vu le cadavre décapité du maire et la fille qu'il tenait. Jusque là je raconte la vérité, j'essaie de le distraire pour que Reinato tire un carreau pour le neutraliser et que pendant que le carreau le touche je fonce pour le plaquer et le désarmer. Cependant dans la chute le meurtrier arrive à trancher la gorge de la fille. Mais là viens l'idée ! Je leur dis qu'en le plaquant je remarque la présence d'une créature ignoble qui surgit sur moi, que je l'esquive et qu'elle gobe l'hybride et s'en va en volant.
- D'accord mais ça résout rien, au contraire, on a raté et c'est le monstre qui a réussi.
- Justement non ! Je dis que le voyant s'enfuir en volant on est parti le pister pour récupérer l'hybride. Et qu'au bout de plusieurs heures de recherches on l'a trouvé mais qu'en l'ouvrant la créature l'avait juste engloutit.

- Ils vont pas nous croire.
- Dans ce cas.... *puis je me tourne vers l'hybride* De quoi serais tu prêt pour ta liberté ?
- Tuer.
- Je vois... et perdre un doigt ? Tu en serais capable ?

L'hybride me regarde puis dégaina la dague de ma ceinture.

Il laisse la lame tremper dans le feu puis se tranche l'orbiculaire gauche, hurle et me le tends.

- Grr..... Hmmm..... Ça suffira ?
- Oui... parfait... je vais te soigner.

Je lui applique un bandage.

- Et voilà le dernier morceau que la bête n'avait pas digérée.

Je me sens fière de mon idée et me prépare, mais avant de partir je regarde l'hybride et lui dis.

- Et maintenant tu es libre.
- Très bien, personne ne me volera cette liberté !
- Cependant, que connais tu du monde ? Es tu déjà allé à Astrakan ?
- Oui... j'y étais quand ma sœur a été tuée...
- Je vois... et le sud ?
- Plus ou moins oui, Jedburgh par exemple.
- Non non, je ne parle pas de Jedburgh.
- Maintenant que tu es libre ça ne veut pas dire que tu peux vivre, pour vivre il faut faire, il faut travailler pour manger malheureusement. Tu te rendras au sud, après une tour délabrée dans une petite ville nommée Seaggod, dis que tu viens de la part de Farkas, le jeune noble aventurier de la troupe de l'ombre des anges. Nous avons déjà rendu un chère service à cette ville en la débarrassant de marchand d'esclaves alors je pense qu'ils te trouveront une place, un travail à faire et de quoi vivre. Tiens, voilà une vingtaine de ducats et une dague pour la route, et si tu as faim, fais un arrêt à la tour de Veil, tu y trouveras sûrement un ou deux rats pour tout repas.
- Merci monsieur.
- Et dis moi, quel est ton nom ?
- Je n'en ai pas, seulement "numéro 17"
- Je vois, dans ce cas permet moi de te donner le nom de "Róka"
- Merci beaucoup, je ferais honneur à ce nom partout où je passerai.
- Ça veut dire Renard en la langue de mon clan, Si tu peux vivre avec cette liberté qui aura coûté le prix du sang de ta sœur, rappelle toi à présent que partout où tu iras, le sang que tu feras couler ne sera que celui de la justice.
- Je vous en fais le serment.
- Très bien, bonne chance Róka.

Une fois parti, je me retourne vers mes compagnons et leur dis de m'attendre ici. Je vais aller faire ma stratégie, Je me mets en route. Je marche calmement dans les rues de cette ville, les gens me regardent mal, puis j'arrive devant la mairie et je vois un paysan dans la tenue du maire.

- C'est vous !
- Oui, je suis de retour.
- Partez, vous n'avez plus rien à faire ici.
- Allons bien sûr que si, j'ai un passe droit à récupérer, mais je suppose que le récit précis de cette aventure vous convaincra. Je ne suis pas venu faire l'étalage de notre médiocrité. Regardez plutôt. Dis-je en sortant le doigt coupé.
- Ce n'est qu'un doigt, racontez plutôt votre incroyable récit, pour voir.
- Très bien. Je suis donc entré dans la mairie, et j'ai vu le meurtrier, un hybride, un esclave qui avait déjà décapité le roi, et qui tenait la fille avec un couteau sous la gorge. Alors je me suis approché et j'ai commencé à faire la diversion pour que mes amis l'attaquent. Cependant lors que mon compagnon a tiré son carreau d'arbalète, Le bougre a réussi dans sa chute à écorcher

la pauvre petite à la gorge. J'ai alors tout tenté pour la soigner mais c'était trop tard. Je me retournais donc vers le meurtrier et à ce moment précis j'entendis un rugissement dans mon dos, en me retournant j'ai vu une créature effrayante, un monstre édenté et aillé, une abomination qui ne laisserai que pâlir le plus diabolique des êtres de l'enfer. J'ai esquivé le monstre qui me chargeait dessus, et en le faisant, le créature à gobé le bougre et s'est enfuis par la fenêtre en volant.

- Vous êtes venu me rapporter qu'une créature monstrueuse avait accomplit votre mission ? Et vous espérez obtenir le passe droit pour ça ?
- Je n'ai pas fini. J'ai donc prévenu mes compagnons et nous sommes parti à sa recherche, la recherche du monstre bien sûr. Nous avons traqué la bête des heures durant et avons enfin trouvé sa tanière. Nous l'avons pourfendu et l'avons éventré pour récupérer le corps du bougre, mais à la place de trouver la fourrure impur d'un assassin, nous n'avons trouvé que ses restes, ce doigt.
- Oh ? Ce doigt ? Très bien. Et donc ?
- Cette créature vous a volé le plaisir de pouvoir tuer le responsable, c'est donc la moindre des choses que de vous apporter le trophée de son cadavre !
- Prenez ce passe-droit et partez !
- Très bien, merci beaucoup, et vous ne voulez pas le doigt ?
- PARTEZ !

En me retournant pour rentrer d'où je venais j'ai marché lentement, rangeant le doigt dans ma poche et réfléchissant. et de la même manière que je l'ai toujours voulu et été, je rendais à chaque personne qui me regardais mal leur amertume dans mon regarde, tout comme je souriait à chaque personne qui me souriait.

SF05 - Enfin, la fuite d'Astrakan. (Story 17/07)

vendredi 25 juin 2021 21:01

Owhana, 15 Grahir 500

Je revenais voir Riven et Donation avec le passe droite alors que Reinato était déjà partis vers Astrakan en avance pour les accompagner et entrer enfin dans la ville.

En arrivant un garde nous demande une taxe de 20 pièces d'or. Je le regarde, il est très agressif et injuste. Moi je me tais et je réfléchis, je me sens d'humeur voleur, je pourrai lui voler sa bourse une fois entré. Riven demande si c'est bien légale mais le garde réplique sans difficulté.

Dona dis que la dernière fois c'était 15 pièces d'or. Le garde doute, puis après quelques échanges insistants de Dona, il céda à la pression et nous laissa entrer sans payer.

On entre et on parle de ce qu'on fais une fois dans la ville. Riven propose de vendre les affaires mais Dona me dis qu'il serait possible de retrouver les miennes dans cette ville. Avec un peu de chance les affaires ont passé de Jedburgh à Astrakan.

Je propose donc de se séparer, moi je vais chercher mes affaires et Dona et Riven vont vendre les marchandises et m'acheter une tenue en lin pour faire des bandages. Dona me dis qu'il va plutôt m'accompagner. À ce moment là, Riven me demande l'amulette de Trans-Furry. Je lui demande d'en prendre soin, de ne pas s'en débarrasser et de ne pas trop payer pour les recherches.

Puis je lui donne l'amulette et je suis Dona qui se dirige vers le quartier marchand. On s'y rends, on entre dans une boutique, je me retrouve face à une femme enjoué qui nous salut. Dona dis bonjour puis me laisse la main un peu gêné.

Je la salut et lui demande si elle à une tenue en lin ordinaire. Enjouée elle me demande la couleur. Puis je la regarde et lui demande "si la couleur différentie les prix, je voudrais payer le moins chère"

Tout en perdant son entrain, elle me tends une tunique jaune, légèrement sale et dont la couleur évoque le dégoût. Je la touche, elle fera l'affaire, je demande le prix, "5 ducats". Je pose les 5 ducats sur la table et quand elle tends la main dessus je pose une sixième pièce sur sa main et la remercie avec le sourire. Puis je me retourne et on s'éloigne du magasin.

En suite nous passons du côté des artisans pour trouver une boutique où vendre notre butin, une forge sûrement. Sur le chemin je réfléchis un instant et me dis que se balader avec un casque de guerrier du chaos dans la rue ça doit faire sensation et j'ai même l'idée de regarder les regards tourné vers nous et de voir si quelqu'un dans l'inconnu ne pourrai pas faire une meilleure affaire que le forgeron honnête et académique.

C'est là que j'aperçois le reflet dans les yeux et la bave d'une personne assise dans un bistrot chic. *Il salive plus sur notre bien que sur les mets du bistrot* je chuchote à Dona ma découverte. Puis je réfléchis et je tente une stratégie audacieuse tant elle est ridicule.

- "oh quel plaisir d'enfin revenir de cette aventure périlleuse mais épic pour revendre nos artefacts précieux et rares. Le forgeron n'est plus très loin !"

D'un coup l'homme bondit sur nous et à peine son nom fu prononcé que l'éclat encore magique du casque avait pleinement pénétré ses yeux. *nos yeux sont plus haut mais ça pourrai être pire*

- "Bonjour messieurs, braves aventuriers, je m'appelle Eric von Johannes, noble parlementaire de cette ville, Quel belle marchandise que vous avez là !"

À peine sa phrase entamé que je regarde Dona et qu'il commence à négocier. La discussion est richement entretenu par des sommes astronomiques qu'on imaginait même pas.

Et en regardant le casque je me dis que sa proposition est solide étant donné que le casque seul doit coûter 500 ducats. Et c'est là que Dona à l'excellente idée de mentionner la nature du casque, "c'est un casque de chevalier du chaos". Sur ces mots, l'homme pris peur et s'enfuyait en criant que le chaos était tombé sur la ville.

On s'est regardé, dégoûté, prenant note de notre échec et on a finalement pris le chemin du forgeron qu'on cherchais. En entrant on voit le forgeron en train de nettoyer, il nous accueille avec le sourire, et Dona entame la discussion, d'abord il présente les dorures et le forgeron dit qu'elles sont encore pour certaines imprégnées de magie.

Je suis surpris qu'il puisse voir la magie et il me réponds qu'il est d'un haut rang et qu'il maîtrise son art à la perfection. *Et dire que Baeris va apprendre ça aussi...* au final, il nous regarde avec un œil intéressé et nous propose 2000 ducats. C'est BEAUCOUP.

Puis, après les avoir pris Dona demande à aller en privé pour parler d'un autre produit qui ne se montre pas trop. On va donc tout les trois dans son arrière boutique et on sort le casque. Le forgeron nous regarde et nous dit que ce casque est très précieux et très chère, tellement qu'il ne pourrait pas l'acheter, qu'il ne sais pas en réalité. C'est un artefact dangereux qui peut permettre de ressusciter un Chevalier du Chaos.

Enfin il nous pose, curieux, la question suivante :

- "vous avez réussi à vaincre un chevalier du chaos ?"
- "Nous étions fort" dit Dona
- "Nous étions plus" dis-je en plus.

Au final on garde le casque et on pose une dernière question chacun. Dona demande s'il serait possible, en échange de pièces d'armure de très bonne facture, comme la mienne confectionné par Dona, le forgeron ne pourrai pas nous équiper lors de nos missions. Naturellement le forgeron à refusé. Quand à moi j'ai réfléchi à l'idée d'acheter une dague en plus, mais le forgeron n'avait qu'une dague rouillée à me proposer pour mon budget.

Une fois dehors on voit Pooky arriver avec un papier dans une patte, pendant que je lui caresse la tête et que je le porte, Dona prends le mot et le lis. D'un coup Dona me coupe dans mes caresses pour me signaler que des mercenaires sont là au coin de la rue. Ils nous suivent.

D'un coup on se met à marcher et on se dit qu'on va courir pour rejoindre Riven une fois qu'on sera suffisamment loin d'eux. Je continue de porter Pooky et d'un coup après un virage je me met à courir. À travers des rues, des ruelles, bondées et passantes.

Mais au bout de quelques moments de fuite je me retrouve dans une ruelle et j'entends une voix derrière moi.

- "Salut Gamin."

Je m'arrête, puis je caresse une dernière fois Pooky avant de le poser au sol.

- "T'es un bon Pooky. Rejoins ton maître maintenant j'arrive bientôt."

Une fois au sol il se met à courir.

Je me retourne et je regarde mon adversaire, il est jeune mais à l'air de savoir ce qu'il fait.

- "T'en fais pas, on a juste entendu des rumeur sur vous, comme quoi vous seriez des pécore et que vous seriez de près ou de loin relié à la catastrophe du Jedburgh, on est juste passé là pour vérifier."
- "Ça se permet de se balader armé à cet âge ? Non sérieux retourne d'où tu viens et laisse moi tranquille."

- "Et on peut savoir ce qu'un chat cherche dans les ruelles sombres ?"
- "La même chose que les couillon déguisé en assassin, la merde."

D'un coup je le vois lancer l'une des dagues de lancé avec lesquels il jongle depuis tout à l'heure. Elle atterrit directement dans mon armure mais ne me touche pas. Je joue le jeu :

- "Ahhrgh... tu es fort gamin, plus que je ne le pensais..."
- "Vous êtes vraiment des pègues mon dieu...."
- "Pègue peut être mais je maîtrise la magie blanche" dis-je en retirant le couteau de ma plaie inexistante "Et il faut bien plus que de la force pour vaincre un sac de frappe comme moi."

D'un coup je dégaine mon épée batarde et je fonce sur lui. Pendant ce temps il lance deux autres dagues qui s'entrechoquent et tombent au sol, *je les aurai encaissé de toutes manières mais tant mieux* En pleine course je dégaine discrètement ma dague pour lui faire une feinte avec mon épée et, en l'aveuglant un instant de trop avec une orbe lumineuse, le poignarder sournoisement pour en finir vite.

- "Jolie dague !"

Merde il l'a vu, changement de plan ! je garde la charge de mon orbe mais je met ma dague en évidence cette fois-ci, il s'attendra à un coup d'épée sournois de la même manière mais je vais tout mettre dans la dague en l'aveuglant d'en bas avec mon orbe. Au final il lance une dernière dague avant l'impacte qui va se loger dans mon armure.

Je n'ai toujours aucune blessure quand j'abat ma lame de poing dans sa jambe. L'orbe n'a pas fait l'effet escompté étant donné qu'elle était très courte et qu'il ne semble pas l'avoir vu en clignant des yeux, mais il est mal en point !

Dans un dernier élan il dégaine une dernière dague et tranche mon visage d'en haut à gauche jusqu'en bas à droite en passant sur mon nez en disant qu'il ne mourra pas seul, puis il tombe inconscient. On le fouille et il a 5 dagues, j'en prends deux et avec l'une je grave "raté" sur le manche de l'autre que je laisse dans sa poche, je récupère les trois autres et la cinquième que Dona tiens semble être imbibé d'anticoagulant, donc je la lui laisse.

Le problème c'est que le seul coup de dague qu'il m'a donné et qui m'a blessé était de la dague en question. Ma plaie au visage devait donc être soignée de toutes urgences. Du coup on se met en route vers l'Association des Mage Indépendants pour rejoindre Riven.

Une fois dans le hall du bâtiment, on arrive face à une dame à la réception, plutôt concentré sur ce qu'elle faisait. Au bout de quelques instants de silence Dona se décide à engager la discussion.

- "Excusez moi ?"
- "Hum... oui ? Messieurs vous voulez ?"
- "Je me présente, je m'appelle Donatien de Montazak, je souhaiterais rejoindre mon ami Riven D'Aldream, un magicien des tempêtes, un Elf en robe rouge, vous l'avez peut être vu."

Voyant la réceptionniste hésiter je l'aide avec un détail plus précis.

- "Celui qui a un raton laveur avec lui."
- "Oh !!! Je vois ! Il est par là."

Je ne fais pas vraiment attention à ce qu'elle dit, je suis plutôt inquiet pour ma blessure maintenant. Donc une fois prêt, je lui demande où aller pour me soigner ma blessure.

- "Allez voir le maître Zobor Benedek pour soigner cette vilaine blessure. Seconde tour, premier étage."
- "Merci."

Une fois nos informations données j'allais y aller directement au moment où Dona me regarde et me dit qu'il va me donner ma part de l'argent gagné avec les dorures plus tôt, étant donné le prix des soins magique je le comprends. Néanmoins je me débrouille pour en même temps lui payer le reste de la dette que je lui devais. Une fois nos magouilles faites, nous nous séparons.

Je stresse un peu à l'idée d'aller voir un mage. À vrai dire je n'aime pas la magie, je ne la supporte pas, pas au niveau maîtrisé. J'aime Riven, et ça m'aide à supporter sa magie, après tout j'ai mis des années à m'adapter mais il fallait bien ces années pour ça. Aujourd'hui je comprends et aime même bien la magie qu'il produit. Mais l'idée de rencontrer un autre mage, plus expérimenté que Riven, seul à seul, dans un domaine qui m'est inconnu dans la pratique, ça me fais stresser. Et maintenant que je me rends compte que je suis tétanisé devant la porte depuis une minute, je toc pour en finir au plus vite.

- "Entrez"

Je pousse la porte, je découvre une pièce très sobre en couleur, du marron, du vert et du rouge, des couleurs ternes mais une lumière bien claire par les carreaux de la fenêtre. Je découvre également mon interlocuteur, un homme pas bien grand, maigre, plutôt fin en fait. Les cheveux âgé, le trait confiant et professionnel, en robe rouge et doré.

- "Asseyez-vous"

Je m'assois et me crispe légèrement sur ma chaise.

- "De quoi s'agit-il ?"
- "Eh bien... je fais partie d'un groupe d'aventurier, ce qui m'a valu aujourd'hui, lors d'une embûche, cette blessure."

L'homme dénoue le bandage et découvre la blessure en tirant une grimace à la vue de celle-ci.

- "Le problème est que cette blessure a subi un traitement particulier, mon adversaire avait enduit sa lames dans de l'anticoagulant"
- "Je vois..."

L'homme me regarde, le visage coupé en diagonale et examine la coupe, sûrement pour évaluer l'effort que ça lui demanderait. Tout en grimaçant il reprends la discussion.

- "Retirer l'anticoagulant vous coûtera 150 ducats."
- "Je vois et soigner la blessure ?"
- "100 ducats. Mais vous savez, vous aurez quand même la marque de la cicatrice."

Curieux des aptitudes d'un mage de soin, je commençais à faire apparaître de plus en plus de question dans ma tête que je me calmais à lui poser lentement.

- "Ow ? Et retirer la marque de la cicatrice, vous pourriez le faire ?"
- "Bien sûr, par contre ça serait sûrement hors de vos moyens."
- "Dites quand même."

- "Ça tournerai dans les 5000 ducats."

D'un coup toutes les questions s'étaient écartés... comme pour ne laisse qu'une seul trouver grâce à elle-même.

- "Et... et faire revenir mon œil ?..."
- "Là c'est plutôt 15000 ducats."

À ce mots je réalisait que regagner mon œil serait bien plus compliqué que ce que j'imaginai.... Que je ne l'avait pas simplement fermé mais bien perdu.

- "...Dans ce cas retirez simplement l'anticoagulant."
- "Vous êtes sûr ? Pas soigner la plaie ?"
- "Je la banderai à nouveau..."

Et sur ces mots, le mage tendit ses paumes vers mon visage et après quelques instants les retira et me dit que c'était fait.

Une fois fait je me hâtai de rentortiller le bandage à mon visage quand le mage repris la parole.

- "Vous savez, je veux bien faire ce que vous voulez, du moment que vous me payez. Mais je peux pas vous laissez avec une plaie ouverte comme ça, c'est la porte ouverte à toutes les infections. Alors, prenez au moins ça pour désinfecter, appliquez régulièrement, y en a pour une petite semaine."

Il me tends une fiole moyenne d'alcool désinfectant. Je la prends, la met dans mon sac et dis.

- "Vous savez, la vie d'aventurier, je sais pas si vous avez vécu ça par le passé, mais on est souvent

confronté à des situations difficiles, il est pas rare de se blesser. Regardez, l'œil gauche qui me manque date du début du mois, et à peine 10 jours plus tard je me retrouvais au sol, presque inconscient devant mon meilleur ami couvert de sang. Croyez moi qu'entre une infection et la mort dans notre branche il n'y a qu'un pas qu'on fini par accepter de franchir."

- "Eh bien... Les jeunes aventuriers de nos jours...."

Dans un sourire stoïque partagé, je me suis soudainement senti très soulagé face à ce mage inconnu que je redoutais pourtant tant tôt. Et c'est dans ces encouragements mutuels qu'on s'est dit au revoir et que je suis redescendu de la tour pour rejoindre le hall où j'ai attendu mes amis.

- "Farkas ! T'as une nouvelle cicatrice ?" me dit Riven une fois de retour avec Dona.

On a discuté quelques temps, partagé l'argent de nos quêtes, et j'ai même pu rembourser la totalité de ma dette envers Riven en gardant un peu d'argent pour moi.

- "Bon, Farkas, il va falloir que je te parle de ton médaillon ! Je l'ai fait observé par un mage d'ici." Curieux je ne l'ai pas interrompu et lui ai fait signe de continuer.

- "Ton médaillon à été créer au sein de la civilisation d'Astrakan par le peuple des anciens Elfs et pour les Hybrides, tu parle d'un cadeau du destin !"
- "Le médaillon s'active en disant la formule au dos, ce qui provoque une transformation du lecteur en un animal au hasard parmi les six emprisonnés dans le médaillon, le Chien, le cerf, le requin et le Hibou tu le savais mais il y a aussi le serpent et le lion ! Ce qui le rends génial avec toi c'est qu'avec un hybride le médaillon fait quelque chose de différent que tu sais déjà, il transforme les hybrides en fusion de deux animaux emprisonnées dans le collier."
- "En fait c'est même un peu plus complexe, il y a une chance de se transformer en fusion, ce qui mélange les attributs des deux animaux en prenant l'un des deux animaux comme principal comme ton Cerf-Chien. Mais il y a également une autre chance de se transformer en animal à deux têtes dont la deuxième tête est celle du second animal, et apparemment cette forme est bien plus puissante que la fusion, ça serait plutôt comme un genre de Chimère quoi."

Écoutant attentivement les instructions que Riven me disait je réfléchissais aux possibilités en calculant rapidement les ensembles lors qu'il porta à mon attentions les détails supplémentaires bien plus intéressant que les autres.

- "Mais en fait il est aussi possible de se transformer en fusion d'un même animal, ce qui créer une créature évolué, le mage m'a dit qu'une fois ils avaient rapporté qu'une personne s'était transformé en un requin d'une quinzaine de mètre ! Et il paraîtrait même qu'une fois transformé une fois avoir été en tout les animaux tu en débloquent un septième !"
- "Mais... ce collier est terrible !"
- "Ouais ! ... euh d'ailleurs... le mage à dit un truc aussi... en fait..."
- "Quoi ?"
- "Bah comme c'est un artefact magique, il est possible qu'en l'utilisant, à force il se passe des effets secondaires..."
- "Ow... je vois..."

Après cette discussion on s'est concerté et Dona s'est retourné vers moi en me disant.

- "Bon, du coup on va à la bibliothèque ensemble ? Comme ça on va chercher si ton carnet de note des étoiles y est et en même temps nous on pourra peut être parler avec l'Archimage pour faire expertiser nos truc !"

Les yeux plein d'étoiles d'espoir et de gratitude pour Dona et Riven de prendre à cœur de m'aider, je les ai suivi jusqu'à la bibliothèque.

Une fois arrivé Riven et Dona vont directement voir le bibliothécaire pendant que moi, je laisse vagabonder mon regard sur les mur en lisant rapidement les titres que je vois. Puis d'un coup je me rappelle pourquoi je suis là, je dois trouver mon carnet ! Alors je m'y attelle tout de suite pendant que je vois mes amis partir à l'étage sûrement aller voir l'Archimage.

Il y a tellement de livres que je ne pense même pas avoir le temps de trouver mon bouquin ! Et pourtant au bout d'une quinzaine de minutes à regarder en détail je ne trouve rien, en comptant que j'ai retourné le rayon astronomie trois fois, ce qui m'a rappelé que j'avais avec moi quelques ouvrages sur l'astronomie aussi ! Rien à faire, ce n'est pas là que je les trouverai... je vais donc voir le bibliothécaire pour avoir plus de renseignements sur mes affaires.

- "Bonjour mon brave, je me demandais, n'auriez vous pas eu récemment quelques entrées dans le domaine de l'astronomie. Je chercherai un carnet de note, qui serait susceptible de venir de la cité tristement célèbre du Jedburgh."

- "non."

C'était... comme un crachat. Pour qui il se prends ? Non. Allez, je prends sur moi, c'est pour la bonne cause.

- "Je... Vous êtes sûr ?"

L'homme soupira un instant puis insista.

- "Oui, j'en suis sûr, maintenant laissez moi tranquille et allez vous asseoir, ou partez tiens."
- "Bon. Écoutez moi bien ! je suis membre d'un groupe de grands aventuriers incluant les deux seigneurs que vous avez laissé aller en audience avec l'Archimage, je suis à la recherche de ce carnet pour l'accomplissement d'une quête de la plus haute importance ! Si vous me dites non comme ça sans même attendre la fin de ma question, vous pourriez au moins faire semblant de chercher !"

L'homme écarquille les yeux mais je continue.

- "Si vous me dites non et qu'effectivement vous n'avez rien, je ne peux quand même pas en avoir le cœur net ! Et donc je perds mon temps, et si vous trouvez ça intolérable de perdre du temps et que vous n'aimez pas les réponses imprécises, ça nous fais des point commun. Donc maintenant, je vous somme de regarder votre registre à la recherche de carnet de note venant du royaume du Jedburgh pour savoir si oui ou non, vous êtes l'homme dont la paresse aura coûté tellement qu'elle en aura empêché l'accomplissement d'une quête de la plus haute importance en tout Tytios. Me suis-je bien fait comprendre ?"

Je ne crois pas avoir été aussi sec avec quelqu'un de ma vie mais je ne laisserai pas un abruti pareil me barrer la route vers mes affaires injustement perdu, il méritera presque d'être à ma place.

- "je... d'accord, d'accord ! c'est pas la peine de vous énerver..."

Il est sonné, j'ai réussi à l'avoir même si j'ai un peu menti, il faut ce qu'il faut. Puis l'homme fouilla dans le bureau et sortit d'un bac un carnet relié en cuir pour me le tendre.

- j'ai ça, ça a été ramené par des migrants, voilà."

- "Merci beaucoup."

Je le prends, me retourne dans le doute et le regarde. "C'EST ÇA." je le feuillette et je vois tout, les lignes, les jours, les heures, les commentaires, et en le feuilletant je regarde où le bande de tissu marque page était laissée. Une des dernières pages où se trouvait une signature, "Tibald Kaeda".

- "Eh Farkas, tu peux donner ton collier ?" me demande soudainement Dona.

Je donne le collier puis je reviens à mon état de satisfaction.

Puis, je me pause à une table et commence à le feuilleter. En tournant les pages je ressens la pureté de ces données, je sens la force que j'avais perdu ce second Gahir me revenir, comme une promesse arrivé à son terme en étant tenu. Je m'empresse de me saisir d'un style d'un pot à ancre et de noter les données manquantes, 15 nuits dont ma mémoire a fait l'étalage tant elle en était habituée.

Au bout de quelques minutes d'écriture et de flânerie, Je tends mon regard emplis de satisfaction vers l'entrée de la bibliothèque. C'est là que l'ambiance change du tout au tout. Je ne sais pas depuis combien de temps je suis là, je en sais pas où je suis précisément en Astrakan, et des mercenaires viennent de passer la porte de la bibliothèque.

Ils parlent avec le bibliothécaire, je le sens mal. Je prends mon carnet, déchire une page sur laquelle j'écris "Mercenaire en bas". Page que je met en boule et que je vais jeter discrètement vers là où se

trouvent mes amis. Quelques instants après j'entends Riven me demander de venir avec eux.

- "On est dans la merde, on doit partir" me dit Riven
- "Comment ça ?" je leur demande
- "Il y a des mercenaires aux fenêtres !"

D'un coup je passe avec eux dans un couloir et nous sortons par une porte arrière de la bibliothèque indiqué par l'Archimage. On marche tranquillement en parlant d'une stratégie de fuite.

- "je propose de les semer simplement !"
- "Comment on sème 50 arbalétrier Farkas ?" me réponds Riven
- "50 !? Mais il n'y avait que 4 mercenaire en bas." dis-je étonné
- "Quoi ?" disent Dona et Riven
- "J'ai vu 4 mercenaire entrer dans la bibliothèque avant de vous rejoindre." j'ajoute
- "Bon on s'en fout, l'essentiel c'est qu'on en soit sorti." coupe Dona.

SF05 Suite

mercredi 17 juillet 2024 16:51

Au bout de quelques instants à réfléchir on convient de partir sur les ports et de trouver un bateau. Le truc c'est qu'on ne peut pas laisser nos coéquipiers sur place, ils vont se faire tracter. Alors une fois aux ports on laissera Dona et Riven s'il pense que c'est trop risqué et moi j'irai chercher les autres. D'un coup nos pensées et paroles sont coupées par un gamin qui me bouscule et me fait tomber. Il tombe aussi d'ailleurs. En me relevant Riven me regarde et lance un regard inquiet vers le gamin.

Je regarde le gamin et ai la même sensation, il m'a sûrement volé quelque chose. Alors je cours vers lui en faisant signe à Riven et Dona que je les rejoindrai. Je me met à courir à vive allure ce qui me fait rattraper le gamin en un instant. J'en profite pour l'intimider, je ne veux pas lui faire peur mais lui faire comprendre que c'est pas bien, et récupérer mes affaires aussi. Alors une fois à portée je me met à sa vitesse le regarde et lui dit :

- "Salut gamin ! Ça va ?"

D'un coup il panique et tombe en avant. Je m'arrête devant lui et lui dis de se relever. Mais il ne bouge plus. Alors je le soulève et remarque que dans la chute il s'est planté un truc dans l'œil, mais sévère quoi. Je le porte cours vers un endroit plus calme et le pose contre un mur pour l'aider. Je le fouille, il n'a pas l'air de m'avoir volé... mais... qu'est-ce qu'il m'a pris ?

D'un coup je réfléchis et me dit qu'il faut que je rattrape le coup, que je lui donne une leçon quand même. Je réfléchis et me dit que lui dire trois phrases ça sonnera bien alors je vais lui dire "Écoute moi bien, première règle regarde où tu met tes pieds, deuxième règle, trop bon, trop con, troisième règle, qui se ressemble, s'assemble" et je vais tapoter mon œil manquant, ça va peut être le rassurer. Après ça je le soignerai.

- "Dis donc gamin, tu sais quoi ? Je vais te donner une leçon. Numéro 1, regarde où tu met tes pieds, numéro 2..... Euh... gamin ?..."
- "..."
- "ça va aller gamin, comment tu t'appelle ?"
- "T.... Torben..." dit-il avant de tomber en avant, l'œil vide.

Il est mort.... Non... il est juste inconscient, bon tant pis pour la leçon je le soigne, mais ça se fait pas de tomber dans les pommes en plein monologue ! J'essaie donc de le soigner, mais une fois le bandage prêt il est couvert de sang, alors je prends son pouls et j'y reste vingt bonnes secondes à chercher.... Il est mort....

D'un coup je me sens très mal... J'ai... J'ai tué un gamin innocent..... Non ! Il est tombé après m'avoir bousculé.... C'est de sa faute... il... peu importe, maintenant il est mort et peu importe qui s'était c'est pas bon qu'une personne meurt... une personne que j'aurai pu sauver...

Je tends ma main à ma poche et vois un petit bout de papier avec écrit dessus : "Askédion vous attend". Je crois que c'est lui qui me l'a mis dans la poche avant de mourir, je suppose que maintenant ça n'a plus d'importance. Je déchire le papier et le met dans sa main fermée.

Puis, je me redresse et me met en route pour les ports et rejoindre mes amis. Au bout de quelques minutes à sprinter mon adresse féline me permet de les rejoindre. J'y arrive et les voit, Dona est parti chercher des bateaux pour qu'on s'enfuit. Pendant ce temps je parle avec Riven qui me demande ce qu'il s'est passé finalement avec le gamin.

- "Bah... en fait il m'a rien volé, mais c'est tant mieux parce que j'aurai eu une raison de le frapper, même si je l'aurai pas fait parce que ça se fait pas. Mais bref, je l'ai couronné et au moment où j'allais l'attraper il est tombé au sol. Alors je l'ai relevé et va savoir comment il s'était planté l'œil dans je sais pas trop quoi, un gros tube pointu ou quelque chose du genre.

Bref, je le prends et je vais le mettre à l'abris de la rue pour le soigner et voilà pas qu'il tombe dans les pommes alors je prépare les bandages mais le temps de les avoir en main le gamin avait plus le poulx. Donc je l'ai laissé là en m'excusant"

- "Ah ouais... une sacré tragédie... et il avait rien sur lui ?"
- "Non... pas grand choses, en fait je voulais pas le fouiller mais par contre il avait glissé un papier dans ma poche avec un truc écrit dessus, un genre de rendez-vous mais bon je me disais que c'étais pas important étant donné qu'il était mort. Et puis si c'était pour moi je vois pas pourquoi il m'aurait fuit !"
- "Ah ouais ? Et il y avait écrit quoi dessus ?"
- "Je sais plus, une formule à la con en trois quarts mots j'crois, un truc du style "machin vous attends" tu vois ?"
- "Et c'était quoi le nom ?"
- "Un truc à la con, Akémon... Arténon... Aplémon... ça te dis un truc ?"
- "non... mais tu sais plus ?"
- "bah je me souviens pas tout a fait... ah si ! Askédion !"
- "Ah... ah oui ?"
- "Ouais ! Pourquoi c'est pas bien ça ?"
- "C'est un genre de fanatique des mercenaires. Il à sous ses ordres les meilleurs équipes."
- "Ow ? Et tu crois qu'il nous voudrais quoi ?"
- "Je sais pas trop... mais ça peut vouloir dire deux trucs. soit il veut nous acheter et il vaut mieux pas qu'on refuse parce que ça nous le mettrait à dos. Soit il veut nous éliminer parce qu'on prends trop de place dans ses plans. L'un dans l'autre c'est pas fou"

Au même moment Dona arrive et nous prévient qu'il à trouvé un bateau et qu'il faudrait qu'on l'assiste pour discuter du marché à faire avec le capitaine. On le suit et on se retrouve face à un homme qui nous parle de tarifs cassés de responsabilités, honnêtement j'ai pas trop suivi donc j'ai juste suivis les problèmes à régler et pas trop les info sur le bateau. Dans l'ensemble ça nous coûterai 200 ducats par tête et une ristourne de 100 ducats si on travail sur le bateau.

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 compte 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 quelque 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 ressent enfin un peu de soulagement, ma plaie semble saine, traité 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 réveil 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 consisterai en transformer un humain en monstre qui dévorera 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 plan 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 montais 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 !"

SF06 Suite

mercredi 17 juillet 2024 17:31

- "Ce que je veux ? C'est simple..."
D'un coup, d'un seul, le paysage changea de forme, nous étions dans la salle où je voyais que la tête de Kargan. Comme si la créature voulait nous dire quelque chose.
- "Vous allez me divertir, et choisir quelqu'un à décapiter, après ça vous pourrez partir !"
- "J'ai fait mon choix !" ai-je dit sans attendre un instant de plus en lançant un couteau de lancé vers lui. D'un coup le couteau fut bloqué devant lui par la pointe de son doigt, tout comme l'éclair violet de Riven plus tôt. Kargan avait raison, cette créature ne se laissera pas tuer.
- "Qui êtes vous ?" dit enfin Kargan.
- "Je suis celui que vous voyez tous, celui qui vous suit tous, celui qui vous attends tous, et je serai le seul qui reste à la fin."
- "Désolé j'ai pas la mémoire des noms." dit Riven
- "Dans ce cas ça vous reviendra, mais décidez plutôt qui aura la tête coupée"
- "On a tous décidé, c'est vous." ajouta Kargan. "Vous n'avez jamais exclu cette hypothèse et c'est celle qu'on a tous décidé."
- "Bien... vous êtes amusant, dans ce cas vous y aurez tous droit"
Et d'un coup la créature claqua des doigts et l'espace se re-étira autour de nous tous, mais cette fois nous étions séparés.

Je suis sur une plage sombre, au dessus de moi il y a une tête, une grande tête, une tête qui commence à se mouvoir et à produire du son.

- Bonsoir Farkas.... Ça vous dirais de jouer à un petit jeu... Vous qui avez toujours été très amusant... Je le regarde, silencieux, l'air crispé.
- Vous êtes silencieux... Ne vous en faites pas, Vous êtes seul... Mais vous êtes muet.... Muet, comme André... et votre père...
Je le regarde mal d'un coup et laisse sortir de ma bouche dans un murmure
- Ne me parlez pas de ceux que vous n'avez pas emporté...
- Je l'ai vu passer entre mes mains... mais ils n'étaient pas aussi intéressants... n'avaient pas le potentiel....
- Alors ? Vous jouez ?.... Un jeu amusant, dans lequel vous ne faites que gagner... Je peux vous ramener vos parents... André... votre mère... votre père... tous en vie... tout ceux que vous n'avez jamais vu.... Vous pourrez les revoir, en vie, en pleine forme... tout ça en l'échange simple de la vie de vos compagnons... Riven... Über... Kargan... Donatien... Reinato... Killian... Baeris... Zuldin... Vous pourrez profiter de la vie de chat de salon, fini les gouttières..."
- "Vous êtes un monstre.... Ces personnes sont mortes, je refuse de les connaître, je ne suis pas sensé les connaître, pas plus que les peintures de ce donjon ne sont sensées nous connaître..."
- "Ow ? Vous refusez ? Vous passeriez à côté de la vie de salon d'un chat parfait ?.... Vous laisseriez vos compagnons en vie en vivant avec l'horreur de savoir vos aimées morts et définitivement disparus ? Allons... choisissez... sérieusement... ne soyez pas muet... dites ce que vous voulez vraiment... ne serait-ce pas faire le bien que de donner une seconde chance à votre vie ?"
J'ai bombé le torse, j'ai regardé dans les yeux le visage, j'ai été confiant dans ma voix et mon intention et j'ai dit.
- "Vous savez.... Ces quinze dernier jours.... J'ai frôlé la mort cinq fois. Je m'en voudrais de vous priver de ce spectacle. Alors c'est non."
- "Très bien."

D'un coup, l'espace s'est distordu autour de moi et m'a transporté à nouveau dans le plan du démon rose, au même endroit, avec une sensation d'instantané, et nous faisons face à la créature qui cette fois-ci, nous parle en rigolant.

- "vous êtes amusant, mortels, et vous avez autant de chance que de valeurs à porter, vous avez gagné quelque chose de très précieux en ce monde, quelque chose que les roi et les êtres des quartes coins de la carte convoitent, la carte de la mort... une carte unique... présentez la moi et vous échapperez à la mort en gagnant automatiquement à son jeu."

D'un coup, nous voilà téléporté hors du donjon, dans la petite foret d'arbres morts qui se trouvait devant la porte, il est tard, il fait noir, et le donjon à disparu. Nous voilà ici, et mon premier réflexe est de vérifier si mon pendentif du Renard est toujours là. Il l'est... je tends en suite un regard vers Riven qui l'a aussi, je ne sais pas quoi en penser mais je préférerai que ce pendentif n'existe plus. Nous nous rapprochons de la barque que nous en voyons pas et remarquons qu'elle à été coulé, Kargan suspecte le Centaure et se dit que le lendemain il partira le chercher. Nous dormons donc devant la rivière et profitons d'une nuit agréable et mérité après une rencontre imprévu et peut être un peu trop tôt avec la mort.

LF05 - Les deux moitiés de Farkas (Legenda 24/07)

lundi 19 juillet 2021 15:47

Oplia, 19 Grahir 500

Nous sommes à trente kilomètres au sud ouest d'Astrakan, nous venons de quitter la mort ce qui ne nous laisse pas indemne et la barque avec laquelle on était arrivé au donjon de la mort à été coulé. En fouillant un peu, des traces de sabots au sol nous ont rappelé le centaure que Kargan est parti chercher dans son coin. On décide donc de rentrer à pieds tout les trois et de nous faire rejoindre par Kargan après. On s'est donc pausé pour discuter d'un itinéraire à prendre car il nous faudra du temps pour rejoindre Astrakane à pieds. Et c'est une fois reposé et en essayant d'ignorer le gargouillis de nos ventres vides que l'on s'est mis en chemin.

Au bout de quatre heures de marche Riven commençait réellement à fatiguer, et nous nous sommes donc arrêté dans un champ, et c'est lors de cette pause que j'ai remarqué la présence d'un enfant proche de nous qui nous regardait depuis tout à l'heure. Il était habillé en paysan et tenait dans une main un genre d'instrument et dans l'autre un bocal rempli de brume étrange. En observant de plus près j'ai ressenti une présence magique dans son instrument. Et c'est environ à ce moment que j'ai rompu le silence et engagé la conversation.

- "Bonjour ?"

- "Bonjour monsieur"

- "Je m'appelle Farkas le jeune, et toi ? Tu t'appelle comment petite ?"

- "Je m'appelle Niklas Kachel, vous êtes des aventurier ?"

- "Farkas arrête de parler avec le monstre !" dit d'un coup Riven.

- "oui... euh... attends un instant" je dit avant d'aller voir Riven pour savoir s'il allait bien, le chaud lui avait tapé la tête, il croyait vraiment que le gamin était un monstre, il a besoin de repos.

- "Oui du coup, nous sommes un groupe de trois d'aventurier, tu peux me voir moi et Riven là bas, et le troisième c'est Über, un esprit dans un collier."

- "Vous êtes vraiment des aventuriers ?"

Le gamin avait des étoiles dans les yeux en nous regardant, puis il reprit la discussion.

- "Vous savez, je suis amoureux d'une fille et je lui fais un cadeau. J'utilise le tube pour copier des jolies souvenir et je les met dans un bocal que je vais lui offrir. Et comme vous êtes des aventurier je voulais savoir si je peux copier vos souvenir aussi."

Le gamin avait tout de suite l'air plus flippant. Je me demandait aussi si finalement Riven n'avait pas raison, mais j'avais confiance.

- "Euh... moi j'ai 4000 ans donc des souvenir j'en ai trop." répondit Über.

- "Oui, et Riven n'est pas en état, et moi j'ai pas envie j'ai pas beaucoup de souvenir très joyeux."

Je regardais l'instrument qui était un genre de tube doré avec des pierres précieuses dessus et sentais les horreur dont cet objet était capable.

- "Ah bon ? D'accord." dit le gamin stoïque.

- "Mais d'ailleurs on aura besoin d'aide, un tout petit peu bien sûr, en fait notre ami est très fatigué et moi aussi en fait, on voudrai te demander si c'est possible d'obtenir l'hospitalité pour al nuit au moins, et à manger si ça ne vous dérange pas."

- "Ça dérange pas, on va vous accueillir, venez je vais vous amener à mon père."

- "Vraiment ? Merci beaucoup Niklas" dis-je après avoir pris Riven sous l'épaule.

On se dirige à travers le champ par un petit chemin menant à une petite bâtisse. En entrant on vois la pièce centrale qui fait huit mètres sur quatre avec une simple tables entouré de chaises fragiles. Sur le mur il y a des trophées de chasse et au-delà des mur, deux autres pièces qui semblent être des chambres. La porte de la cuisine s'ouvre, découvrant une petite hybride un peu plus jeune que Niklas,

petite et fine, aux yeux marrons, une fille renard aux pelage disparate et avec un collier de fer autour de son cou, c'était évidemment une esclave. Et le petit garçon nous regarda et dit en rougissant que c'était elle, son amoureuse.

Über se pencha vers moi et me dit qu'il voulait partir. Je le comprends, mais je me retourne et lui dis que nous pourrions profiter de l'occasion pour nous reposer, 30 minutes une heure suffiront. Über nota ma parole au moment où une troisième personne entra dans la pièce, c'était le père, la ressemblance entre lui et le gamin était flagrante et étonnement la carrure proportionnel. En le voyant je devine qu'il ne sait pas ce qu'il se passe et à raison alors je rectifie le tir en nous présentant.

- "Bonjour monsieur, je suis Farkas, le jeune, et voici Riven d'Aeldream et Überlenerenge... Über, nous sommes tout les trois des aventurier qui avons été largement fatigué par notre voyage et votre fils, en nous voyant nous a proposé l'hospitalité pour la nuit."

- "Oh ? Mais dans ce cas entrez, allez y, installez vous autour de la table, le repas est bientôt prêt !"

Nous nous installons calmement autour de la table à 5, et l'on tire même une chaise pour Über, puis la discussion commence.

- "Alors, que faites vous dans les parages ?"

- "Eh bien, nous passions par ici pour rejoindre Astrakan, nous sommes sur le retour d'une mission importante."

- "Oh je vois, je vois, vous devez être importants !"

- "Oh vous savez, nous essayons de faire notre chemin dans notre coin sans causer de soucis à qui que ce soit"

- "Oui, oui, d'ailleurs, vous avez entendu ce qu'il s'est passé au Jedburgh ?"

- "Qui ne l'as pas su, une terrible histoire que voilà, une ville n'eu de jour au lendemain, la chute d'un royaume, tout ça est désolant"

- "Ouais, surtout quand on sait que apparemment c'est à cause d'une troupe d'aventurier que ça a cramé, je sais plus quel nom ils avaient, les anges... les anges connard ouais !"

- "oui, m'enfin ne vous en faites pas, nous n'avons pas encore trouvé de noms, nous sommes encore débutants donc, on préfère pas trop attirer les lumières sur nous pour l'instant."

- "Bon, LESSER ! Ça viens oui ? À boire !"

D'un coup la jeune renarde vint avec une grande cruche en terre cuite, remplir nos verres avec de l'eau. J'ai mal vu l'homme à cause de la notion d'esclavage dont il faisait preuve mais je ne m'attendais pas à ce qu'il soit comme l'ancien maire de Kersting. À un moment, au moment de retourner dans la cuisine je prévisualise le mouvement de la fille et je sens qu'elle va tomber, étant de l'autre côté de la table je ne peux rien faire, la pauvre tombe et éclate la cruche en pile morceau avec l'eau à l'intérieur. Dans le fracas le père lâche une juron et se lève pour aller tabasser la fille à coup de pied au sol.

En voyant ça j'ai des flash de l'affaire de Kersting, je me lève d'un coup et attrape le bras du père pour l'arrêter.

- C'est mon esclave j'en fais ce que je veux !

En l'entendant dire ça je l'attrape par les épaules et le bloque contre un mur.

- "Et votre fils ? Vous en faites ce que vous voulez ? Votre fils est amoureux de cette fille, même si c'est une esclave, vous êtes en train de le traumatiser. Vous êtes sûr d'en faire ce que vous voulez ?"

L'homme s'arrêta et sortit de mon emprise.

- "Je comprends pas pourquoi vous voulez que je tape pas mon Esclave."

- "Vous ne frappez pas vos poule qui ne donnent pas d'œufs."

- "Non, les poules qui ne donnent pas d'œuf je les tue et je les mange."

- "Bah vous mangerez pas de cet esclave, à priori c'est plutôt elle qui finira par vous manger si vous la martyrisez comme ça."

- "Ben voyons..."

En aidant la fille à se relever et en la conduisant à la cuisine, j'ai aidé à nettoyer les morceaux de terre

cuite et la flaque d'eau. Pendant que le père me regardait mal assis à table.

En regardant les morceaux de terre cuite je me dit que ça pourrai servir à quelque chose et donc je les met dans une poche improvisé et les met dans mon sac. La soirée se déroule plus calmement, on mange, on parle, Riven commence à reprendre des forces et salut les hôtes après s'être enfin réveillé de son état végétatif, et pendant al soirée j'ai al sensation e devoir aider l'esclave, je réfléchis donc aux loi d'affranchissement, et me souvient que pour affranchir un esclave en terre d'Astrakan, il faut la voler. Je le ferai à notre départ. En attendant nous montons dans une chambre disponible et on dors la nuit, même si moi et Über sommes inquiet et soucieux et dormons à moitié. Par peur que l'histoire de l'esclave s'envenime.

Owhana, 20 Grahir 500

D'un coup, un craquement énorme dans le bois de la cabane nous réveil tout les deux, étant donné que Über ne dors pas, suivi d'un hurlement bestial monstrueux. Ce qui nous surprend, on s'attendais à un hurlement de fille ou de garçon. Bref, on se lève et on descend en vitesse et une fois en bas on trouve le père tenant son fils derrière lui et brandissant un long couteau vers l'entrée détruite d'où se tenait debout une créature Humanoïde-Renarde de deux-trois mètres de haut en train de rugir et de griffer. Je me tourne donc vers les pécore et demande à Über de m'aider car je vais attaquer.

- "Surtout ne vous posez pas de question sur ce qu'il va se passer." dis-je aux pécore avant de sauter hors de la maison par la fenêtre en hurlant "Sex Enim Animalium !"

D'un coup, l'amulette Trans-Furry rayonna et mon corps se transforma progressivement en fusion de Chien-Hibou d'une taille correcte. Le problème c'est que ma transformation en me donnait pas de réel avantage, surtout comparé à la taille de l'adversaire. J'ai aboyé et sautillé pour attiré le Homo-Renard mais rien ne le détournait de sa cible, les humains dans la maison, les Kachel. J'ai donc réfléchis à une stratégie et en tendant l'oreille à ce que disait mes co-équipiers et les Kachel j'ai eu une confirmation de mon hypothèse.

- "Qu'est-ce qu'il s'est passé, d'où sort ce monstre ?" demanda Über
- "C'est cette saloperie d'esclave" répondit le père
- "Tu lui à donné le cadeaux gamin ?" dit Riven à côté de la plaque.

- "Oui mais j'ai pas compris, elle l'a pris et d'un coup elle s'est mise à trembler et puis..."

J'en savais assez pour régler le dilemme, je dois l'emmener dans un endroit où elle ne risquera pas d'attaquer des gens pour savoir ses limites et surtout si elle se retransforme. Elle sera en sécurité et eux aussi, et d'un autre côté je l'aurai volé et donc affranchi. J'ai donc utilisé les compétences sociaux du chien pour communiquer une phrase simple à mes co-équipier. J'ai émit un simple aboiement qui signifiait "Je vais la planquer" et ils ont eu l'air de comprendre, Über avait compris au moins, ce qui me donna le feu vert.

J'ai donc, après avoir perdu du temps avec des bêtises, tenté la manière forte. Je lui ai sauté dessus et lui ai mordu la jambe pour la tirer vers moi, et au pire lui faire mal pour qu'elle change de cible.

L'attaque l'as atteint mais elle ne s'emblait pas se retourner alors j'ai redoublé de force mais toujours rien. Et d'un coup, j'ai lâché prise, par réflexe, j'ai regardé vers le haut et j'ai vu le visage effroyable de la créature qui brillait d'un air malsain car un éclair perdu de Riven lui passait dans le dos. L'instant d'après je reculais, car en réalité j'ai lâché la jambe par réflexe moteur, et me suis reculé pour suivre une trajectoire, celle de la griffe de la créature qui venait de trancher en deux le Chien-Hibou que j'étais. D'un coup, tout se mêle, ma re transformation, mon dernier souffle, l'ennemi, l'éclair, les bruits, les voix, et enfin, je rends mon dernier regard vers la vie en voyant l'univers s'étirer autour de moi et mon corps se déplacer vers un autre plan.

Je suis au sol, un sol mou et doux, du sable, des bruit lointain, comme des échos résonant me parviennent, et je me redresse pour faire face à mon seul camarade de plan, la mort.

- "Tu n'aura pas mis longtemps à revenir, mon chère Farkas."
- "Vous... je vous ai bien divertis ?"

- "Oh oui... très bien, pas assez longtemps remarqué, mais ce n'est pas grave, la tension était à son comble !"
- "Mais donc..."
- "Oui, cette fois-ci nous allons jouer. Une bonne partie de jeu, un divertissement immédiat en face à face qui"

La mort s'était tu, pour la première fois depuis que je l'ai entendu parlé, elle avait été coupé dans on élan pourtant insondable et incassable. Coupé par quelque chose de rare et précieux, quelque chose de grand et chanceux, venant d'un halo lumineux brisant l'obscurité général, une carte de la mort.

- "Ow ? Le hasard fais bien les choses..... Félicitation Farkas, tu as gagné le jeu."
- "Vous voulez dire quoi..... je vais continuer de vous divertir ?"
- "Oh oui..... Et pour n'être que plus divertissant tu va rejoindre Über....."
- "Comment ça ?....."
- "Tu comprendra bien assez tôt mon jeune Farkas..... Tu comprendra bien assez tôt....."

En rouvrant les yeux, j'avait retrouvé mon œil gauche, ma balafre avait disparu aussi, mais j'avait perdu beaucoup en échange. Car j'avait perdu physiquement 15 ans, et que ma tête était décollé du reste de mon corps. Impossible de l'attacher, l'armure de Donatien de Montazak ne m'allait plus, Ma force avait diminué, et mes visions de la mort, mes peur commençait à s'amplifier, tellement que je redoutais de me battre. Après avoir retrouvé mon carnet de note stellaire et le médaillon du renard, j'avait encore perdu d'autres choses qui pourraient être perdu à jamais. Tel était la malédiction de la Mort.

LF06 - Au service de Seaggod (Legenda 01/08)

dimanche 1 août 2021 19:27

Obra, 1 Usnax 500

Ma rencontre avec la mort, la perte de ma vie, la reprise de celle-ci, ma nouvelle forme, la mort de la famille que nous devons aider, et l'effort mental à fournir dans ces derniers jours m'ont pris à ma force d'aventurier, je ne suis plus en état, je dois donc me retirer à l'abris. Riven comprends mon état, et bien qu'il repart vers Astrakan pour rejoindre Kargan, Dona et les autres, il refuse que je sois seul dans cette quête de rédemption et me donne donc Über en guise de protecteur.

Après une nuit de sommeil difficile on se met en route vers le sud ouest, sur le trajet ce n'est pas la douleur absente sur mon visage ou l'œil retrouvé qui m'étonne mais les corps des victimes de la guerre qui apparaissent, venant du Jedburgh. En effet depuis la chute du royaume, les hommes se sont organisés en clan et en milices et Astrakan leur fait face de manière soutenue depuis peu. Mais le plus effrayant c'est de voir ce qu'il sort des cendres d'un royaume perdu, une immense créature à quatre pattes et au crâne humain. On se dirige donc, après une dissimulation effrayante, vers la ville de Seaggod.

Une fois arrivé on découvre une ville meurtrie remplie de personnes, ne tirant pas de grands sourires. On entre et nous dirigeons directement vers l'hôtel de ville pour obtenir de l'aide et je tombe sur le maire, Wenton Taja, sans sa fille dans les parages. Il engage la discussion en nous voyant nous approcher.

- "Ah j'ai votre nom sur le bout de la langue..."
- "Vous... Vous me reconnaissez !? Je savais que mon corps n'avait pas tant vieilli que ça ! Je suis Farkas le jeune !"
- "Farkas !?"
- "Je pense qu'il parlait à moi" dit soudain Über derrière moi.
- "Comment se fait-il que vous soyez tel quel ?"
- "Eh bien, c'est une histoire compliquée dont j'aimerais vous entretenir dans un contexte plus privé."
- "Bien sûr, suivez moi" dit le maire en faisant signe à un garde.

En entrant on se pose à une table lorsqu'une jeune fille vient faire un câlin au maire.

- "Leyfrea Taja ! Ma chérie, tu sais que je t'aime voyons, mais vois-tu je parles avec des invités, va donc jouer un peu. "

En voyant la jeune fille je suis rassuré car il s'agit de la jeune fille à qui j'avais confectionné un lapin en chiffon.

- "Je suis très heureux qu'elle soit en sécurité, j'avais peur en revenant qu'il ne lui soit arrivé quelque chose."
- "Oui, merci encore pour elle, mais bref, que vous est-il arrivé, allez y dites moi tout."
- "Très bien, Après la victoire face aux esclavagistes, nous sommes partis vers le nord, vers Kersting, vers Astrakan, nous avons donné pas mal d'aide à beaucoup de gens, et avons pourfendu beaucoup de créature. Et comme vous le savez, la vie d'aventurier n'est pas de tout repos, c'est une vie pleine de risque, dans laquelle nous pouvons très bien risquer notre peau cinq fois par mois et"
- "Il veut dire que c'est une malédiction"
- "Oui... c'est vrai.. Il a fallu que je rencontre plus fort que moi, et que je trouve la mort lors de l'affrontement. Je ne sais pas si vous le savez mais, une fois décédé, on rencontre la mort, et la mort joue avec nous, à un jeu dont les règles changent à chaque fois, un jeu difficile dont il est

extrêmement difficile d'en sortir vainqueur. Par un hasard malencontreux donc je vais vous passer les détails j'ai gagné ce jeu et j'ai été ressuscité, sauf que la mort maudit les ressuscité. La malédiction est donc partagée entre mon apparence qui a perdu 15 ans, et ça." dis-je en posant mes mains sur mes tempes pour soulever calmement ma tête.

- "Je suis tellement navré pour vous, je comprends.. Si je peux vous être utile à quoi que ce soit allez y, les portes de Seaggod vous seront toujours ouvertes. J'ai déjà rencontré la mort..."
- "Vous... vous avez rencontré la mort ?"
- "Oui... il y a quelques milliers d'années déjà..."
- "Je suis désolé d'être curieux mais pouvez-vous développer ?"
- "Je préfère vous épargner tout la folie dont ce monde peut faire preuve, l'âge ne fait pas tout, c'est l'expérience qui fait de nous ce que nous sommes"
- "Oui... je comprends"
- "Venez donc manger à un banquet ce soir ! Je vous invite !"

Le soir même, un banquet avait lieu, cependant ce n'était pas aussi agréable que le mot ne le suggérait. La nourriture manquait, les rires aux éclats aussi, et le monde mangeait calmement, par épuisement général.

- "Seigneur Taja, sachez que je compte rester ici un petit moment, quelques semaines, peut être un mois, je tiens à rester pour remettre mon esprit en état afin de rejoindre le reste du groupe la prochaine fois. En attendant je suis à votre service, si vous avez besoin d'aide pour chasser, défendre, ou tout autres choses, je serai là pour vous aider comme vous l'êtes"
- "Je sais ce que vous traversez, il vous faudra être fort et faire ça vite, les dieux s'amuse avec nous, vous devriez faire votre petite retraite le plus vite, ça ne serait pas bon pour vous qu'elle dure trop. Effectivement la ville a besoin d'aventuriers compétents comme vous, je ne sais pas si c'est bon, mais ici les combattants se font rares, après les combats entre Jedburgh et Astrakan, il ne reste que des vieux et des enfants. Quand la ville a été attaquée, nous ne nous attendions pas à ça... ce ne sont pas des esclavagistes, c'est bien pire que ça, tendez l'oreille cette nuit, et vous me direz demain si vous souhaitez rester ici."
- "Le jeune Róka ? Oui... un brave garçon, une fois arrivé à la ville, il a tout de suite rejoint le régiment d'entraînement, il disait qu'il deviendrait Aventurier pour être libre, il s'est engagé dans l'armée du Jedburgh pour accroître son expérience mais je ne sais pas ce qu'il est advenu de lui par la suite, beaucoup de gens sont morts lors des batailles récentes."
- "Oui... je vois, et il a quitté la ville il y a combien de temps ?"
- "Environ 4 jours."

Le Banquet se déroule très bien malgré le calme et la fatigue générale jusqu'à ce que la nuit tombe et que le froid nous guette. Le maire nous a légué une bâtisse pour dormir, (en face de l'auberge) Dans laquelle on se rends pour la nuit. On discute un peu avant de se coucher avec Über, Il faudra demain matin se rendre voir les artisans, les armuriers, les tanneurs, les forgerons, etc. Puis on dors.

Osken, 2 Usnax 500

Dans la nuit, j'entends la voix d'Über me réveiller et me demander d'observer la pièce, "il y a une créature". En ouvrant les yeux je vois une créature immonde de deux mètres de haut, composé de plusieurs corps étranges et de lames plantées dans son buste. Je regarde Über agir sans comprendre ce qu'il fait par la fenêtre mais un râle retentit, un râle immense et sonore.

- "Über qu'est-ce qu'il se passe !?"
- "Visiblement il y a une grosse créature."
- "Mais qu'est-ce que tu as fait là ?"
- "J'ai mis une dame à l'abri dans sa maison"
- "Nous devons pourfendre la créature ?"

- "Bah oui, va y ! Il faut faire vite !"

- "Oui mais j'ignore comment lui faire face... bon... Je sais qu'elle m'a fait défaut mais elle ne peux pas m'avoir lâché, je suis sûr qu'elle sera de mon côté, je ne peux pas avoir tout perdu, elle m'as laissé mal la dernière fois mais je sais qu'elle sera bonne cette fois."

Puis je sors, la main prise, de la maison et je crie vers la créature "Hey ! Essaie de pas trop glousser quand t'entendra "sex" !" et d'un coup je crie la formule de l'Amulette Trans-Furry :

- "Sex Enim Animalium !"

Mon corps se déforme, en un buste blanc et sombre, un requin avec des pattes et un seconde tête de cervidé. En face de la créature, bien que dans ma bonne posture, je me rends compte de la panique de refaire face à un ennemi, un créature effrayante, et je fait un effort de ma volonté pour lui faire face avant d'avancer à vive allure pour l'attaquer.

Je fonce vers la créature, je l'envoie en arrière d'un coup de bois, puis je tente de mâcher la créature mais je sens une faible chaire passer dans ma bouche, des os petits et rien de comparable à la créature quand je me rends compte que la cible de mon attaque n'était en faite qu'une personne qui était là au mauvais endroit, au mauvais moment. Je recule et fonce sur lui une seconde fois, Mes bois rate la cible mais ma mâchoire cette fois-ci font le café ! Je l'attrape à la gorge avec ma gueule de requin, Je presse la masse de viande, la texture est étrange... elle est difficile à mâcher, je sens qu'elle souffre et qu'elle risque d'y passer mais elle semble mole...

Je sens soudainement un étrange vide... me prendre, me pénétrer et d'un coup mes yeux se ferment et le noir se fait autour de moi.

Je suis seul.....Dans un espace infini.....Sans lumière....."Où suis-je ?".....Le vide ça à l'air de durer des heures.....j'essaie de bouger.....de toucher une surface à laquelle m'accrocher.....sur laquelle me mettre debout.....mais rien.....juste du vide.....la durée me semble faire des années.....des dizaines d'années peut être.....et d'un coup.

Je me réveil.

- "Où suis-je..."

En plein milieu d'une clairière.

Je jette un œil au ciel, les étoiles sont encore visibles le matin mais je ne vois aucune étoile qui me servira à me repérer. Il n'y a aucun repère, aucun papier sur moi, aucun mot, aucun objets, aucune blessures, juste une route. Je relève la tête vers le ciel, je suis au sud de Seaggod, je ne sais pas à quel distance mais au moins un jours de marche vu l'inclinaison et la position de l'étoile polaire. Je suis proche de la route des électeurs et de Liebleins, je devrais marcher vers le nord en direction de Seaggod.

Au bout de plusieurs heures de marche sans sommeil, sans manger, j'arrive à Seaggod en soirée quand soudainement j'entends la voix de Über.

- "Viens on s'en va loin."

Par réflexe je ne réponds pas car ce n'est pas possible, puis je part vers la maison.

- "Non ! Pas la maison, je suis à l'hôtel de ville"

Faisant un crochet à la maison pour récupérer quelques affaires, je me retourne vers l'hôtel de ville. Une fois au pied de l'édifice je vois le médaillon tomber du toit.

- "Moi aussi j'ai rencontré la mort, il y a de cela 10 000 ans, 20 000 ans peut être, ça fait un moment, néanmoins je n'ai pas eu 10 000 ans de souffrance, ou 10 000 ans de bonheur, j'ai eu 10 000 ans de solitude. Si vous ne supportez pas votre condition, si Über s'est habitué, moi je n'ai jamais réussi à m'en sortir. Car partout où je vais, des malheurs m'accompagnent. J'ai certainement causé la chute de ce village, et qui sait, même celle du Jedburgh si ça se trouve."
- "Monsieur le maire, je vais vous dire quelque chose que je ne dirais à personne sans confiance, en échange de votre confession que je respecte, sachez que les gens en première ligne qui ont causé la chute et la mise à feu du royaume de Jedburgh malgré eux, c'est"
- "Farkas, regarde par la fenêtre !"

D'un coup je regarde par la fenêtre et voit une immense créature ailée tranchant le ciel de ses ailes et volant lentement au dessus du village.

- "C'est moi... Les dieux jouent avec nous... comme je vous l'ai dit, mais vous ne quitterez pas ce village, pas maintenant, c'est moi qui m'en vais, je vais aller loin, loin de toutes civilisations, loin des autres hommes, loin des endroit où je pourrai apporter le malheur."
- "Maire, que va devenir votre fille ?"
- "Elle va rester là..."
- "Mais elle risque"

- "Rien, du moment que je part, elle risquera toujours moins qu'en ma présence, elle devra vivre ici, sans son père, mais elle aura toujours plus de chance d'être en sécurité qu'en ma présence à ses côtés. Sur ce, à dieu chers aventuriers, et je souhaite pour le bien ne jamais vous recroiser."
- "À dieu Wenton Taja, je vous souhaite d'une manière ou d'une autre d'atteindre un jour le repos, et en attendant vous promet de garder en secret votre sort."

Et c'est en voyant l'homme se lever, et partir avec une cane en bois usé, suivi de haut par une créature volante démesuré que nous n'avons depuis ce jour jamais revu le maire de Seaggod. La ville était sauvé à l'instant où il s'est sauvé.

SF07 - La chute de Seaggod

lundi 19 juillet 2021 15:44

Matin du Oskan, 2 Usnax 500

Ça y est, il n'est plus là, le soleil à traversé l'épaisse couche nuageuse qui nous surplombé au départ de Monsieur Taja, départ imprévu, pour un voyage imprévisible, et une destination inconnu mais éloigné de toutes forme de vie en Tytios. Combien de temps avait il vécu dans le bonheur illusoire d'être sorti d'affaire, combien de temps devrait il attendre encore avant de quitter sa condition, et qui sait combien de temps ce village tiendra sans maire.

C'est avec d'innombrables question dépassant mon âge physique que j'étais figé sur place ce matin d'hivers. C'est en baissant les yeux vers mon buste que j'ai revu Über et me suis rendu compte de mon immobilité. J'ai regardé les alentours en cherchant mes repères, en cherchant un responsable, ou même juste une personne importante, mais ce petit village n'avait qu'une personne sur qui compter, et cette personne était parti. *je ne veux pas être le maire, je ne le serai pas, je ne saurai pas être impartial, et je ne suis pas fait pour les tâches juste d'une tel ampleur, mais je ne peux pas laisser ce village en plan.*

- "bon, il faut que je sache quoi faire, je vais aider ce village sans maire, je vais aller voir quelqu'un qui saurai me dire ce que faisait le maire avant pour ce village, à qu'il parlait, où il allait, qu'est-ce qu'il faisait, je dois pas perdre de temps."

Je me suis dirigé donc vers l'endroit où se trouvait la dernière personne intime du maire, l'entrée de la mairie, pour aller voir sa fille, Leyfrea.

- "Leyfrea ? Bonjour ! Ça va ?"
- "Bonjour monsieur Farkas vous savez où es mon père ?"
- "Euh... *j'aurai dû m'en douter...* il est parti parce qu'il à du travail."
- "Oh ? Je vois... et il reviens quand ?"
- "Je ne sais pas mais justement, je voudrai l'aider en son absence, est-ce que tu sais ce qu'il faisait avant ? Où il allait ou à qui il parlait pour s'occuper du village ?"
- "Mon papa ? Il allait voir les marchands pour parler avec eux, il allait aussi manger chez des gens, il disait que c'était pour "renforcer la cohésion"."
- "Ow ? Vraiment *ce village est petit, ça semble logique qu'il n'y ai pas de grands rassemblements, de grosses fêtes ou de rendez-vous de prévu, il s'en occupais de la manière la plus bienveillante qui soit, en était comme tout le monde* merci beaucoup petite, je te laisse aller joue maintenant, on se donne rendez-vous ce soir avant la tombé de la nuit dans la mairie d'accord ?"
- "d'accord."

Je ressort enfin de la mairie avec un objectif quand quelque chose d'inattendu attire mon attention, une silhouette familière, Kargan viens d'arriver au village. Je me dirige vers lui et entame la discussion.

- "Hey ! Je m'attendais pas à te voir ici, remarque tu as dû être guidé jusqu'ici grâce à Riven, et s'il n'est pas là je suppose qu'il est reparti pour Astrakan."
- "Euh... on se connaît ?"
- "Ah oui... désolé j'oublie que je ne suis plus le même, je suis Farkas, le jeune, il m'est arrivé quelque chose de particulier, on peux en parler autour d'un vers ?"
- "Carrément"

Une fois autour d'une table à l'ambiance mouvementé, nous commandons,

- "Patron, deux bières" dis Kargan.
- "Je sers pas d'alcool aux enfants monsieur"
- "Non mais vous en faites pas, un lait de chèvre, j'aime pas l'alcool de toutes façon..."

- "D'accord, je vous apporte ça !"

Au regard détourné du serveur, Über apparut sur la troisième chaise tirée.

Osken, 2 Usnax 500, quelques minutes après le zénith.

- "...et c'est comme ça que je me suis retrouvé avec un corps de 11 an et sans cou."

Sous le regard subjugué de Kargan, et la patience de Über avec 5 ducats posées sur la table, j'avais fini d'exposé ma triste mésaventure.

- "Je vois... Je comprends mieux pourquoi Riven était dans cet état..."
- "Quel état ?"
- "Il était mal, et inquiet, il t'as laissé Über pour te protéger après tout, y avait bien une raison à ça."
- "Je suppose que ça passera."

Le silence c'était peu à peu installé autour à la table, assez pour qu'un sursaut général se produisit en réponse au fracas d'une personne désespéré passant avec panique la porte de l'établissement. Il tremblait et ne semblait jamais trouver la sécurité tant il progressait vers le fond de la salle en bafouillant. Mon première réflexe fu de me lever de ma chaise en portant la main au pommeau de ma lame et en me tournant vers la porte. Über vint autour de mon cou tandis que Kargan dans mon dos partit chercher des info sur l'homme effrayé.

Avec précaution je me dirigeais vers la porte en regardant le mieux possible autour de moi, mais je ne voyais rien. Au bout de quelques pas hors de la taverne je vit quelque chose d'étrange dans l'horizon, une silhouette maussade regarder de loin le village, mais comme ma position ne me conférait as une parfaite vision je cherchait des yeux un endroit d'où prendre de la hauteur. En un coup d'œil j'avais trouvé.

- "Über, tu peux me faire voler jusqu'au toit de cette tour s'il te plaît ?"
- "Ok !"

Je m'agrippait d'une main au collier en posant ma main sur le dessus de ma tête pour ne pas qu'elle se décolle dans le mouvement. EN arrivant en haut je remis ma tête sur mes épaules et me concentra mais quelque instants à regarder me firent ignorer Über qui était en alerte et qui dans la précipitation m'avait fait tombé de la tour en contrôlant son mouvement pour ne pas que je me blesse, dans la descente je pris in-extremis ma tête pour ne pas la perdre et une fois au sol accusa Über de questions.

- "Qu'est-ce qu'il te prends Über ? Ça va pas ?"
- "Une créature à failli nous toucher ! Elle va nous attaquer encore une fois !"

- "Une créature ? Où ça !" dis-je en brandissant mon épée et en étant au aguets.
- "Eh bien..."
- "Elle est sous terre ? Où est-elle Über ?"
- "Je..."
- "Über est-ce que tu as vu la créature au moins ? Est-ce que tu sais à quoi elle ressemble ?"
- "..."
- "Über, fais moi remonter sur la tour s'il te plaît..."
- "Désolé..." dit-il en portant mon poids plume une nouvelle fois au sommet de l'édifice pour que

je puisse enfin voir ce plus près ce qui à collé les miquettes à ce pauvre homme de passage dans la taverne.

Une fois en haut j'ai essayé de mieux observer la personne mais je n'ai rien pu savoir à son sujet, rien d'autre qu'à son apparence, un homme grand d'au moins un mètre quatre-vingt et habillé en noir avec une valise et un masque à long bec, comme un corbeau. Je ferme les yeux avec un mauvais présentiment en essayant de détecter sa magie mais d'ici j'en suis incapable, il est trop loin et je ne peux pas savoir s'il est capable de magie.

- "Über ? Tu sais ce qu'il est ?"
- "Oui, enfin non mais oui, c'est sûrement son accoutrement qui a fait peur à l'autre, c'est un type

qui soigne des gens, un genre de médecin itinérant, je connais ces types, dans ma mémoire je m'en souviens."

- "Tu es sûr de ce que tu dis ?"
- "Oui, oui, il est bien ce type"
- "Il a pourtant pas l'air jouasse et tout le monde le regarde d'un air inquiète maintenant."
- "Ouais mais c'est à cause de la réaction du type là, sincèrement y a rien à craindre."
- "J'espère que c'est vrai..."
- "Sincèrement, y a pas à douter."
- "Bah justement entre le voile noir d'hier dont tu n'as rien voulu me dire et ça, j'ai du mal à te croire... bref, fais moi descendre s'il te plaît."
- "D'accord."

En un instant je suis descendu, j'ai fermé les yeux, et en les rouvrant... en fait je ne pouvais pas les rouvrir... j'étais comme coinça contre quelque chose. Et d'un coup l'image m'est venu. *où est ma tête... oh non... je suis décapité devant tout le monde... ce satané esprit, il a fallu qu'il rate alors que les trois ascensions précédentes c'était passé a merveille !*

En me hâtant j'ai tâtonné la terre à la recherche de ma tête, je ressentais un douleur aigue dans mon bras droit en tâtant la terre, comme s'il était blessé. Au final j'ai remis ma tête sur mes épaules et très vite Über l'a rejoint. Mon épaule était endommagé, ça me faisait un mal de chien et de l'autre côté, je voyait mal grès la douleur, une silhouette noir pénétrer dans le village.

L'homme au masque de corbeau était là. Tout les passants le regardaient d'un air méfiant, l'homme dans la taverne s'était û mais Kargan nous avait rejoins au cas où certains risques se présentent.

- "Bon, Farkas, ne fait pas le méfiant et surtout évite de nous le mettre à dos, je vais lui parler."

Je n'aime pas cette idée mais je suis trop mal en point pour parler, et s'il voulait se battre je ne serai pas de taille, sans parler effectivement de ma taille.

L'homme est arrivé en ville.

Über le salut

- Mon ami s'est déboîté l'épaule.
- Vous avez besoin d'un médecin ? Je me présente, Tod Arzt.

Il ausculte Kargan, il a

Robin Funke ne sais pas l'info sur la fuite du maire.

Une fois la lettre donné je rejoins Kargan et Über pour leur dire au revoir, Kargan me demande si je vais bien et je lui dit que pour l'instant ça va mais lui ne va pas bien. Il me donne Über que je prends en me dirigeant vers la petite fille de Wenton qui est en train de se faire "soigner" par Tod.

- Tu peux déplacer quoi avec ta télékinésie ?
- Tout ce qui dépasse pas 85 kilo.
- D'accord donc tu peux éjecter le truc qu'il lui injecte ?
- Oui mais pourquoi ?
- Fais le.
- Mais... arrête de t'inquiéter.

Je m'énerve très facilement face à Über... il est persuadé que tout va bien mais Kargan à mal et je suis persuadé qu'il a tord... notre relation tend sur la corde raide mais je sens que je fais ce qui est bien ! Je me demande même si c'est bine raisonnable de le considérer comme un ami alors que je suis en train de faire une liste de tout ce qui fais plus de 85 kilo dans cette vile au ca sous je voudrais le neutraliser dans une boîte...

D'un coup Kargan propose une idée qui nous ferait avancer.

- Allons retrouver le dément.
- Pourquoi !? Il va rien nous dire.