

Journal d'un aventurière

Index

Feuille de personnage.....	2
Jour 1 :.....	3
Jour 2 :.....	5
Jour 4 :.....	6
Jour 5:.....	8
Jour 6 :.....	10
Jour 7 :.....	12
Jour 10 :.....	13
Jour 11 :.....	13
Jour 12 :.....	16
Épilogue :.....	16

Feuille de personnage

Aspect :

Une jeune fille de 15 ans aux cheveux bleus et courts équipée d'un exosquelette avec coffre dorsal et une arbalète.

Valeur d'exploration : 5

Valeur de combat : 2

Inventaire :

- 1 couverture
- 1 torche
- 1 corde
- 3 bougies + silex + amadou
- Vêtements chauds
- 1 journal + 1 crayon
- Herbes pour 1 potion de soin
- Recette de la potion de soin
- 12 petits œufs
- 1 sanglier débité
- 1 kg de champignons frais
- 3 kg de pommes
- 2 kg de fruits à coques

Nom : Jaenne

Classe : Montée

Vocation :

Obtenir une carcasse de Beffroi de taille standard et en faire une habitation-mobile : la MM1.

Arme :

Une grosse clé plate.

Nature :

Naïve, jeune

Notes :

Jaenne vient d'un village d'accompagnés.

Avec la carcasse du compagnon Beffrelet de sa grande tante décédée, elle s'est fabriqué un exosquelette et s'est ainsi faites bannir de son village.

Jour 1 :



- 8♠ : zone côtière calme.
- 9♠ : VOCATION quelque chose que je cherche.
- 5♦ : un cadavre humain (avec des provisions sur lui).
- J♥ : trouve un véhicule.
- 3♠ : escalier qui monte vers l'étage supérieur.

Après s'être fait bannir de son clan, Jaenne rassemble ses maigres affaires dans le coffre de son exosquelette. Elle a choisit de conserver la monture qu'elle s'était fabriquée plutôt que d'obéir aux

traditions familiales. Pourquoi enterrer des pièces mécaniques d'un Beffrelet hors service plutôt que de les utiliser pour fabriquer des objets utiles ? Elle était certaine que sa grande tante serait heureuse de la voir redonner un peu d'utilité à la carcasse de son compagnon. De toutes façons, les deux étaient morts.

Tristement, elle embrassa ses parents et quitta le domicile. Elle pris la route vers l'ouest pour trouver sa place dans ce monde.

Jaenne n'était jamais allée aussi loin de chez-elle seule. Ses toutes nouvelles jambes mécaniques lui avaient permis de parcourir des centaines de kilomètres en quelques heures. Elle était ébahie devant ce tout nouveau paysage : la plage.

De l'eau à perte de vue, les embruns sur sa peau et le chuchotement des vagues caressant doucement le sable.

Sa monture lui paraissait bien désuète face à cette immense étendue d'eau. Elle regretta un instant de ne pas avoir une option de navigation.



Son regard se baladait sur la plage quand elle vit au loin quelque chose qui dénotait dans le paysage. Elle s'approchait nonchalamment de cet étrange monticule de pierres maçonnées quand elle réalisa qu'il s'agissait de la carcasse d'un Beffroi.

A quelques centaines de mètre d'elle gisait un Beffroi de taille standard. Elle avait toujours rêvé d'en trouver un et d'en faire une maison mobile. S'approchant maintenant prudemment, elle vit quelque chose de louche : un cadavre humain. Il n'y avait personne d'autre alentours.

Elle inspecta le corps et ne vit aucunes blessures. Elle le fouilla pour trouver un indice sur son identité mais à part des provisions, elle ne trouva rien. Jaenne devait offrir une sépulture à ce corps sans vie. Elle s'acharnât à lui creuser une tombe loin des vagues qui auraient pu l'emporter et monta un cairn dessus avec quelques galets. Puis elle récita une petite poésie traditionnelle.



C'est en retournant vers la carcasse du Beffroi qu'elle vit cet escalier gigantesque un peu plus loin mais la nuit allait bientôt tomber. Il lui fallait penser à un endroit où dormir. L'eau avait finit de monter pendant qu'elle enterrait l'inconnu. Le Beffroi était maintenant presque immergé, seul son épaule sortait de l'eau. Elle s'installa en face de cette carcasse géante, sur la plage avec une petite couverture pour passer la nuit ne voulant pas s'éloigner de sa trouvaille.

Jour 2 :

Quelle ne fut pas sa surprise le lendemain de voir qu'il s'agissait en fait d'un Beffroi déjà transformé en véhicule ! Cette nouvelle journée s'annonçait bien !

Il fallait profiter des marées basses pour accéder à l'engin, l'étudier et le remettre sur pâtes. Pendant les marées hautes, Jaenne améliorait

son campement. les réparations allaient durer un peu et elle ne comptait pas dormir une nouvelle fois à la belle étoile.

Au bout de deux jours de bricolage, elle pu remettre le véhicule en marche. Les réparations étaient précaires, il lui fallait des pièces de rechange. Elle pouvait néanmoins reprendre la route et pourquoi pas passer par cet escalier monumental.

Il était donc temps de lever le camp.

Jour 4 :

3♦ : VOCATION quelqu'un d'hostile.

6♦ : un autre aventurier hostile.

8♣ : la mer orageuse.

Q♣ : un Beffroi de taille standard.

7♣ : une grotte profonde et d'accès difficile.

Jaenne commença son ascension de l'escalier géant. Chaque marche était aussi haute qu'une petite maison. Grimper avec sa monture gigantesque n'était pas si facile. Il lui fallait progresser avec patience et dextérité. le risque de perdre l'équilibre et de basculer était bien présent.

Sur la troisième marche, elle repéra un campement. Piquée par la curiosité, elle fit halte à quelques mètres du feu de camp dans l'intention de faire connaissance. Le temps qu'elle manœuvre pour installer sa monture à plat avec les pâtes en tailleur, deux hommes l'attendaient à sa porte.



Quand ils virent Jaenne sortir du véhicule, leur expression passa très vite de la surprise à la colère. Ils connaissaient bien cette monture mais pas la gamine qui la dirigeait. Qui était-elle ? Ou était leur ami ? Et qu'avait-elle fait de leur cargaison ?

Jaenne dû s'expliquer : leur ami était décédé et enterré sur la plage plus bas, elle n'avait pas vu la précieuse cargaison dont ils parlaient et elle n'était personne encore, juste une ado à peine sortit du cocon familiale. Loin de détendre les deux hommes, les explications de Jaenne avaient l'air de les contrarier encore plus. Pendant qu'ils se mettaient d'accord sur la marche à suivre, elle pu les observer. Tenter de s'enfuir pour l'instant était trop risqué.

Le plus grand des deux hommes portait une lance. Quand à l'autre, il était équipé d'un couteau et d'un casque de Beffroi. Le petit était donc un casqué. Le mystère sur le premier homme se leva rapidement quand ils la contraignirent à les conduire à la tombe de leur ami car c'est un Beffrelet de taille humaine qui chargeait les affaires dans le "véhicule de Jaenne". Aucun des deux n'était donc un monté. Il n'était pas question qu'ils lui confisque sa maison mobile !



Au moment de partir, Jaenne simula donc une panne mécanique en connectant un composant à l'envers. Il fut décidé dans la foulée de dormir sur place cette nuit et de partir le lendemain à l'aube.

Jaenne fut enfermée dans une des pièces sans fenêtre et encore humide de sa maison mobile et son exosquelette fut confisqué.



Jour 5:

Le lendemain, aux premiers rayons de braserio, tout le monde était prêt à partir. Jaenne avait même réussi à convaincre ses ravisseurs qu'elle serait un fardeau pour eux sans son exosquelette, ce qui n'était pas totalement faux. Elle les conduisit à la plage où elle avait enterré l'inconnu mais les deux hommes semblaient déjà connaître la route. Ils purent constater la présence d'une tombe et malgré l'orage et la pluie, ils prirent quelques minutes pour dire au revoir à leur ami décédé.

A cause du temps orageux, ils n'entendirent pas tout de suite les pas lourds du Beffroi qui approchait. C'est Jaenne qui, malgré elle, les alerta avec un cri réprimé. Le plus petit attrapa Jaenne par le bras pour l'entraîner avec eux. Tous les trois se précipitèrent vers une falaise et plus ils approchaient plus l'entrée d'une grotte devenait distincte. Ils durent escalader un peu pour se mettre à l'abri du Beffroi et de la pluie.



La route avait été si longue qu'il faisait presque nuit et tous n'avaient qu'une envie : dormir. Les ravisseurs étaient plus détendus ce soir. Ils avaient pu constater que la gamine avait dit vrai et ils avaient retrouvé leur cargaison dans cette grotte qui ne leur était pas inconnue. Ils prirent un repas frugale et se couchèrent.

Cependant, Jaenne qui était la moins fatiguée des trois décida que c'était son moment. L'orage n'avait pas cessé et pourrait couvrir sa fuite. Elle attendit que les deux hommes dorment à point fermé et elle se faufila sur la plage et pris la direction de l'escalier colossale au petit trot. Elle ne risquait plus rien et allait récupérer sa maison mobile. L'ascension des marches était vraiment plus longue sans son gros véhicule mais plus motivée que jamais, elle poursuivit son escalade et atteignit enfin son but. Il lui suffit alors de reconnecter convenablement le composant retourné pour bouger son colossal habitat.

Elle grimpa quelques marches de plus jusqu'à trouver une gigantesque forêt ou cacher sa maison mobile. Elle se prépara un nid douillet et passa le reste de la nuit dans ce qui serait maintenant sa chambre. En s'endormant, elle ne pu s'empêcher de penser à l'inconnu. Comment était-il mort ? Et qu'était donc la cargaison qu'il transportait ?

Jour 6 :

7♦ : dans le nid d'une gargouille dans les chevrons du toit.

3♥ : VOCATION une rencontre amicale.

Q♥ : un Beffroi de taille standard.

7♠ : une grotte d'accès facile.

4♦ : une personne indigne de confiance me demandant d'aller chercher quelque chose pour elle. Récompense : des herbes pour une potion de soin.

Quand elle se réveilla, la matinée était déjà bien entamée. Jaenne équipée de son exosquelette sortit pour faire un peu de cueillette. Cette forêt semblait riche en ressources. En effet, elle trouva sans difficulté quantité de fruits : des fruits à coques et des fruits à chaire ferme qu'elle conserva dans son coffre à dos et des petites baies qu'elle dévorait de suite. Elle trouva aussi plusieurs nids remplis d'œufs et attrapa un lièvre.



Avant de rentrer dans sa maison mobile, elle voulu prendre de la hauteur pour profiter du paysage au dessus de la canopée et faire du repérage.

D'en haut, elle voyait bien la zone. Il lui restait encore seize marches pour atteindre l'étage supérieur. La forêt s'étendait jusqu'au

sommet de l'escalier. Ce biome était vraiment très plaisant. Une forêt tropicale animée par une faune incroyablement variée.

Jaenne profitait de la chaleur des rayons du brasero quand elle se sentit soulevée. Une gargouille sortie des contes de son enfance venait de l'attraper par la barre transversale de son exosquelette. Par reflex, elle attrapa les pâtes de pierre de la créature et s'y accrocha fermement. Le monstre avait visiblement décidé de l'emmener plus vite que prévu à l'étage supérieur. Elles ne cessaient de prendre de l'altitude. Se faisant, la température de l'air diminuait peu à peu. Un courant d'air froid leur parvenait d'au dessus. Quand elles passèrent le seuil de cette nouvelle zone, Jaenne comprit vite pourquoi : cette pièce immense juste sous les chevrons du toit était équipée de nombreuses fenêtres gigantesques toutes grande ouvertes.

La gargouille continuait son vol impassible. Juste au dessus de l'escalier, elle avait son nid. Elle y déposa sa proie sans doute en prévision de l'éclosion prochaine de sa couvée. Le nid était constitué de grosses branches et de petits troncs d'arbres. Jaenne reconnu aussi ce qui ressemblait à des toitures en chaume de petites maisonnettes. Au centre du nid trois œufs énormes en pierre était agités de quelques soubresauts. Derrière ces œufs, gisait un corps humain étendu. Jaenne s'approcha pour prendre son poulx. Il s'agissait d'un homme endormi. Du moins jusqu'à ce qu'elle le réveille. L'homme surpris recula rapidement en poussant un cri de panique. Il crut que les gargouillons avaient éclot et venaient le dévorer. Jaenne le rassura et se présenta. Son compagnon d'infortune s'appelait Drevan. Elle lui fit remarqué que c'était un curieux endroit pour se reposer et Drevan lui raconta comment il s'était fait attrapé quatre fois et échappé trois fois en seulement sept jours. Il était épuisé et affamé.

Jaenne lui proposa de manger quelques fruits qu'elle avait récolté plus tôt dans la journée. Elle fit pivoter son coffre à dos sur son côté pour sortir de quoi faire un festin et pendant qu'ils mangeaient Drevan et Jaenne en profitèrent pour faire connaissance. Il venait d'un clan de montés nomades et malheureusement, la gargouille l'avait capturé sans son véhicule. Il n'avait plus vraiment d'espoir de retrouver sa famille. Son clan était installé à l'autre extrémité de cette immense pièce.

Jaenne lui demanda de décrire en détails comment sortir de ce nid et dans quelles circonstances il s'était fait capturer. Drevan précisa en premier que la nuit maman gargouille venait couvrir ses œufs. Il expliqua ensuite le chemin qu'il parcourait habituellement pour s'enfuir le montrant du doigt à Jaenne qui l'écoutait attentivement. Jaenne insista pour connaître les détails de ses différentes captures. Drevan se faisait reprendre par la gargouille lorsqu'il traversait un terrain découvert. Ce qui arrivait fréquemment dans cette région rocheuse. Jaenne réfléchit un instant et lui proposa un plan d'actions : le parcours de Drevan pour quitter ce nid le menait très proche de l'escalier. Elle expliqua que la région en dessous était très dense en végétation et qu'elle ne se serait jamais faites attrapée si

elle ne s'était pas perchée sur la cime d'un arbre. Drevan objecta : sa famille était à cet étage, il n'avait aucun intérêt à aller à l'étage inférieur. Jaenne lui parla ensuite de sa maison mobile. Elle était bien trop lourde pour être soulevée par le monstre de pierre. Un fois qu'ils l'auraient atteinte, ils seraient en sécurité et pourraient traverser la zone rocheuse sereinement.

Drevan acquiesça enthousiaste et ils se mirent en route. Le parcours ne présentait plus de difficultés pour lui qui l'avait arpenté plusieurs fois et Jaenne n'avait aucun mal à le suivre avec son exosquelette. Ils furent vite en bas, sur le sol de la zone rocheuse. Le passage vers l'étage inférieur était à découvert. Jaenne proposa donc d'attendre la nuit que la gargouille soit occupée à couvrir. Cela n'allait pas tarder. Ils reprirent la route plus confiants mais surveillant tout de même le ciel et s'élançant à tour de rôle. Ils procédèrent ainsi jusqu'à atteindre le couvert des arbres sur la première marche et prirent une pause bien méritée pour se congratuler. Il leur fallait aussi quelques minutes pour ajuster leur plan. Il leur était impossible de poursuivre leur route de nuit sous le couvert des arbres. Ils trouvèrent donc un arbre avec de très larges branches pour passer la nuit en sécurité. Drevan prit le premier tour de garde et Jaenne le suivant.

Jour 7 :

Dès les premières lueurs du jour, elle dû réveiller Drevan car de loin, lui parvenait le bruit des pas d'un Beffroi en patrouille. Tous deux se glissèrent au pied de leur arbre avant de s'enfoncer un peu plus dans la forêt pour rester dissimulés.

Une fois tous dangers écartés, ils reprirent leur longue route. Drevan proposa de faire des réserves de nourriture en prévision du retour vers son clan. Il apprit à Jaenne comment reconnaître quelques espèces de champignons comestibles et fut très impressionné de la voir chasser le sanglier à l'arbalète. Ils étaient chargés comme des mules mais Jaenne, grâce à la technologie dont elle était équipée, portait leur butin sans broncher. Au bout de quelques heures, Drevan demanda à faire une pause. Son véhicule commençait à lui manquer terriblement. Ils profitèrent d'une grotte facilement accessible pour faire un feu, cuisiner le lapin et débiter le sanglier en morceaux plus facilement stockables. Le lapin aux champignons et pommes cuites fut un régal. Loin d'être discrets les deux montés commençaient à se lier d'amitié. Ils repartaient lorsque quelqu'un les héla.

Un homme visiblement épuisé leur demanda de l'aide : son ami était tombé dans une crevasse alors qu'ils récoltaient des champignons dans la grotte. Cela faisait déjà deux jours, l'homme était très inquiet. Drevan et Jaenne lui emboîtèrent le pas jusqu'au lieu de l'accident. Il avait déjà installé une corde dans le trou. Jaenne confiât son coffre à dos à Drevan et lui demanda de lui accrocher une torche dans le dos. Elle descendait en rappelle dans le trou vraiment très profond. Son espoir de retrouver quelqu'un de vivant diminuait au fil de sa

progression. Alors qu'elle allait renoncer, elle entendit du mouvement derrière elle. Un Beffrelet l'observait.

- "Votre ami, ce n'est pas un humain ?"

L'homme un peu gêné se pencha au dessus de la crevasse pour lui répondre par la négative. Le Beffrelet tendait ses bras vers Jaenne. Elle se rapprocha de lui et lui présenta son dos pour lui permettre de s'agripper et ils remontèrent à la surface. Le propriétaire du Beffrelet était soulagé, il s'excusa de son manque de franchise mais il ne voulait pas risquer de se voir refuser de l'aide. Pour la remercier il proposa à Jaenne des herbes pour concocter une potion de soin. Elle accepta et en profita pour lui demander la recette.

Drevan et Jaenne se remirent en route. Il leur faudrait encore trois jours pour atteindre la maison mobile. Le reste du trajet se passa sans encombres.

Jour 10 :

Lorsque la maison mobile fut en vue, Drevan la reconnut. C'était la monture de Lorian, un homme de son clan. Jaenne lui raconta toute l'histoire devant un bon repas et elle en apprit plus sur le clan de Drevan et Lorian : à vingt ans, les individus de la tribu devaient soit se marier soit partir. Lorian était parti et Drevan était marié.

Drevan proposa à Jaenne de lui montrer quelques réparations pour la maison mobile ce qu'elle accepta évidemment. Ils reprirent leur périple le plus vite possible. Ils avançaient plus rapidement qu'à pieds ! Ils durent tout de même faire halte sur la dernière marche pour passer la nuit.

Jour 11 :

- 5♠ : un grand mécanisme en état de marche.
- 10♣ : une grande ville abandonnée.
- 5♣ : un grand mécanisme endommagé.
- 7♥ : une gargouille m'emmène dans une nouvelle zone.
- 6♥ : une aventurière amicale.

Drevan se réveilla le premier. Il vérifia que Jaenne était bien dans sa chambre et sans la réveiller, il mis la maison mobile en marche. Ils n'avaient pas une minute à perdre, la zone rocheuse était immense. Ils en passèrent le seuil et Drevan retrouva le paysage qui lui était familier : très peu de végétation, des maisonnettes en ruines et de grands pics rocheux.



Il se dit que Lorian avait créé la maison mobile spécifiquement pour traverser cette région. Ils s'enfonçaient plus profondément dans ce décor désolé. Ils avaient dépassé le nid de la gargouille depuis longtemps quand Dorian trouva quelque chose de très excitant : un grand mécanisme qui ne semblait pas endommagé.

Il arrêta la machine, secoua Jaenne et alluma un feu dans ce qui ressemblait à une cheminée dans la maison mobile pour faire cuire un peu de viande. Tous les deux étaient très curieux d'inspecter le grand levier. L'un monterait la garde pendant que l'autre irait l'étudier.

Drevan en tant que monté expérimenté en mécanique descendit pour observer le mécanisme de près. Il n'y avait pas de gargouille en vue. Drevan renonça à le manipuler et échangea sa place avec Jaenne après lui avoir expliqué qu'il fallait remonter le levier et qu'elle était sûrement mieux équipée que lui pour faire ça. Toujours pas de gargouille, Jaenne s'exécuta. Il y eut tout d'abord un grincement venant du levier puis le bruit de rouages qui s'enclenchent et tournent et enfin un claquement qui sembla venir de partout à la fois. Ils avaient activé un mécanisme du Colostle. Par reflex, il rentrèrent la tête dans les épaules pensant avoir déclenché une catastrophe mais rien d'horrible ne se passa. Ils se mirent tout de même d'accord sur le fait que Drevan devait faire une carte du lieu afin de pouvoir retrouver ce levier "au cas ou..."

Ceci fait, Jaenne reprit les commandes de sa machine et Drevan s'installa à côté pour compléter sa carte et quand il n'y avait rien à noter, il dessinait, sur la carte, des gargouilles dans les chevrons du toit. Cette carte était vraiment une bonne idée car ils firent une autre découverte : une très grande ville abandonnée. Ils passèrent ses portes sans quitter la maison mobile. Il aurait vraiment suffi de trois fois rien pour la remettre en état. Les habitants étaient partis

à cause d'attaques de gargouilles. On pouvait clairement distinguer les traces de leurs passages sur les murailles et les toitures en chaume. Jaenne arrêta son engin. Il paraissait assis les pattes en tailleur. Les deux amis se précipitèrent à l'extérieur. Ils visitèrent une bonne partie de la ville : la guilde des chasseurs, une taverne et des habitations. Les gens qui vivaient là avaient eu le temps d'emporter avec eux leurs effets personnels.

Au centre de la ville un autre très grand mécanisme endommagé. Vu son emplacement et sa taille, il avait l'air d'avoir eu un rôle important. Drevan annonça fièrement qu'il devait fonctionner jadis avec un Beffrolithe. Il désigna l'emplacement de la pierre manquante. Il pensait que simplement remplacer la pierre remettrait tout le mécanisme en marche. Il souhaitait passer plus de temps ici pour comprendre à quoi il servait. Ils étaient tous les deux très absorbés par leurs réflexions et ne virent pas la gargouille approcher. Jaenne qui paraissait plus dodue que Drevan à cause de son équipement fut de nouveau embarquée dans les airs. Elle cria à Drevan :
- "On se retrouve ici ! Ne te fais pas attraper !"

Agrippant les pattes de la gargouille de toutes ses forces, Jaenne notait mentalement des points de repaires pour retrouver sa maison mobile... et son ami. Elles fonçaient beaucoup trop vite vers un des murs de la pièce. Le monstre voulait vraisemblablement passer par une des fenêtres mais elles étaient toutes fermées. Elle dû ralentir sa course et se mit à chercher frénétiquement une autre issue en longeant le mur. Elle semblait espérer trouver une porte ouverte mais peut être que sa perte d'altitude avait aussi à voir avec le poids de Jaenne et de son exosquelette. Elles arrivèrent dans un coin de la pièce. Il y avait bien une porte mais la gargouille ne pourrait pas passer avec sa proie dans les pattes. Le monstre se rapprocha du sol, lâcha Jaenne et passa rapidement la porte que Jaenne claqua derrière lui. Elle n'eut même pas le temps de jeter un œil sur la nouvelle pièce.

Elle prit quelques minutes pour se mettre à couvert et se remettre de ses émotions. Quand elle retrouva son sens de l'orientation, elle se dit qu'elle était peut être proche de la famille de Drevan. Elle pourrait trouver de l'aide auprès d'eux. Elle longeait donc le mur qu'elle n'avait pas longé avec la gargouille. Celui qui lui était perpendiculaire. Elle remarqua un chemin dessiné par le passage de nombreux engins à pattes ou à roues. Elle suivie leur traces sûre de tomber sur quelqu'un en procédant ainsi et ça ne manqua pas. Une femme casqué montée sur un cheval la précédait sur le chemin. Elle avait l'air guillerette et chantonnait. Jaenne l'interpella. L'inconnue se retourna et lui sourit gentiment. Elle s'appelait Vespera et se rendait au clan des montés près de la grande porte Sud-Ouest. Jaenne ravie, proposa de faire la route ensemble. Vespera était une chasseuse de monstres, elle faisait partie de la guilde des chasseurs et voyageait beaucoup. Elle faisait du commerce aussi. Jaenne lui expliqua ses problèmes avec les gargouilles et Vespera tentait de compatir mais elle était beaucoup trop enjouée pour ça.

Quand elles arrivèrent au camp, elle furent accueillies chaleureusement. On leur proposa un repas et une tente pour la nuit. Durant le repas, Jaenne tentait de repérer un individu important de la tribu. Vespera quant à elle vaquait déjà à ses occupations de son côté. Jaenne remarqua un vieil homme qui était écouté des autres. Elle s'assit à côté de lui et lui demanda une entrevue : Elle avait des nouvelles de deux hommes du clan. Il opina et quand il se leva, deux jeunes personnes se levèrent aussi, un homme et une femme qui l'accompagnèrent à la tente de Borin. Elle annonça qu'elle avait des nouvelles de Drevan et de tristes nouvelles de Lorian. Puis elle raconta toute l'histoire, dans les grandes lignes, à son hôte. Il parut triste d'apprendre le sort de Lorian mais très soulagé d'entre que son fils Drevan allait bien. Borin qui était le chef du village sortit de sa tente accompagné de ses deux gardes du corps pour partager les nouvelles avec le reste du clan.

Lorian n'avait pas de famille mais quelques amis qui paraissaient soulagés d'entendre qu'il avait une sépulture.

- "Demain," dit-il "nous lèverons le camp pour nous rendre à Sombrécailles. Nous y retrouverons mon fils !" Les gens du camp étaient ravis de cette nouvelle et applaudirent. Certains s'affairaient déjà à emballer leurs affaires.

Jour 12 :

Le camp entier était démonté et rangé. Il n'y avait plus de traces de leur long séjour. Jaenne pris la route à l'avant avec les éclaireurs. La caravane atteignit Sombrécailles en milieu d'après-midi. Le temps était aux retrouvailles et à la fête.

Jaenne demanda à rejoindre la tribu pour être formée correctement à la mécanique des montés et fut accueillie à bras ouverts.

Drevan avait compris à quoi servait le mécanisme endommagé au centre du village. C'était un champ occultant protégeant les habitants des Beffrois et des gargouilles.

Épilogue :

Durant les cinq années pendant lesquelles Jaenne resta dans la tribu, elle apprit beaucoup et participa à la reconstruction de Sombrécailles. On lui laissa la maison mobile et on l'aida même à en faire une maison confortable et un véhicule fiable.

Borin était décédé et Drevan était maintenant le chef du clan. Son époux et lui avaient maintenant deux enfants.

Vespera était la cheffe de la guilde des chasseurs et des chasseuses de Sombrécailles.

Le champ occultant réparé, la ville était redevenue prospère et maintenant que les fenêtres de la région étaient fermées, le climat était plus doux et les gargouilles avaient fuit la zone. La région était de nouveau fertile et propice à la vie et aux activités humaines.

Les images ont été générées par deep AI : <https://deepai.org/>