

Chapitre I

A la poursuite des otages, Monastère Kang'tse, Dynasties Fantômes

Moi, Heimdal Scumscar Idarmor Moir'na, Maître du Chapitre du Loom de la Guilde des Quatre Vents, me prépare à vous conter l'histoire de cette guilde à travers le Continent.

Les faits rapportés ici débutent le 24 2A 209 dans la ville de Rask. Envoyés à la recherche de navires disparus, Yeg Emesh, Valandras et moi-même avons finalement atteint la ville de Rask tenue par la Scabare et nous avons saboté le caravillon "Le Tonnant".

Néanmoins, suspectant une affaire beaucoup plus sérieuse, nous nous sommes remis en route sur les traces d'une caravane d'esclaves issus des équipages et passagers des navires disparus. Le convoi débarque sur le Continent et entreprend la traversée d'un territoire marécageux et inhospitalier : la chaleur, l'humidité, les moustiques et les crocodiles rendent le périple très difficile.

Après quelques jours, les premiers cadavres d'esclaves commencent à jalonner la piste poursuivie.

Seule la luxuriante beauté des mangroves parvient à nous offrir une maigre consolation dans ces épreuves.

Au cours du trajet, nous recueillons un mirolien, Jaenvayen, que la maladie a cloué sur place. Sa femme et ses 2 fils étant toujours prisonniers, il se joint à nous et il faut bien avouer qu'une paire de bras supplémentaire n'est jamais inutile. Après une dizaine de jour de calvaire, la caravane entre sur le territoire des Dynasties Fantômes.

Malheureusement, nous sommes tombés de Charybde en Scylla : il règne, dans cette région, un hiver permanent et il y tombe une pluie glaciale. Ce royaume est le siège d'une civilisation Wish, les habitants sont grands, bruns avec la peau sombre et pratiquent de manière intensive les arts martiaux. La situation politique est des plus confuses : trois factions/familles se disputent le pouvoir. Actuellement, la dynastie Kang'tse règne, néanmoins, l'état de guerre est permanent. Cette situation est d'autant plus encouragée par leur sombre voisin, l'Empire du Noir Couchant qui garde ainsi une

certaine main mise sur tout ce qui se passe dans cette contrée.

Bientôt, après avoir dépassé de nombreuses petites forteresses sur les crêtes, la caravane atteint une vallée abrupte surmontée d'une grande citadelle. Nous arrivons alors au pied du siège de la famille Nen'etsa. La ville fortifiée est à peu près de la taille de Port MacKaer et est surmontée d'un toit aux tuiles rouges et vertes comportant de nombreux clochers. Les esclaves sont parqués en contrebas dans un camp prévu pour eux et les gardes les escortant reçoivent alors le soutien de soldats du clan local, démontrant ainsi sa complicité dans cette affaire.

Nous décidons alors de pénétrer dans la citadelle, ce qui ne nous pose pas de problème majeur en raison du flux important de marchands venus y faire commerce. Les étrangers sont cependant confinés dans le quartier dit des "Trois Cours", le reste de la ville étant composé d'un dédale sinueux de ruelles sombres éclairées par des torches et des lampes à huile. Seuls quelques

puits de lumière disséminés ça et là permettent de se rendre compte de l'heure de la journée.

Le quartier des Trois Cours est, comme son nom l'indique, composé de trois sections distinctes. La première est un vaste marché, la seconde regroupe des auberges gratuites où les étrangers peuvent loger dans de petites alcôves individuelles. La troisième et dernière cours comporte le siège d'un comptoir de la Guilde Rubisque et offre la vue d'un aérostat Venn'dys amarré au sol autour duquel une douzaine de soldats montent la garde en écartant les curieux.

Le comptoir de la Guilde Rubisque est tenu par Jared le Stoïque, un Gehemdal autant jovial que porté sur la boisson et par Drirw Sejren, un Ashragor assez discret. Là, nous apprenons que le chef de la ville porte le titre de Atag et se nomme Hren' Nen'etsa, et que le dirigeable s'est posé sans prévenir. Des deux Venn'dys à bord, un a été arrêté et l'autre a réussi à s'enfuir.

Après un repas copieux et arrosé au comptoir en compagnie des deux guildiens, nous allons prendre un repos bien mérité dans un vrai lit pour la première fois depuis bien des jours. Le répit est malheureusement de courte durée car au cours de la nuit, nous sommes attaqués par trois assassins qui tentent de nous étrangler et nous ne devons notre survie qu'aux exceptionnelles compétences de combat de Yeg Emesh.. Nos ennuis ne s'arrêtent pas là, et, dès le lendemain, nous sommes pris en chasse par les gardes de la ville sous le prétexte d'avoir assassiné les membres de la Guilde Rubisque ! Fuyant dans les dédales de la ville, nous ne devons notre salut qu'à l'intervention d'un groupe de résistants accompagné du Venn'dys en fuite : Federico Alonzo di Stephanello Lomancia. Avec leur aide, nous entreprenons de libérer discrètement le second Venn'dys qui n'est autre Massimo Stozzi.

Suite à cette action d'éclat, les avis sont partagés quant à la marche à suivre et finalement, l'idée de Valandras d'envoyer Massimo vers Port MacKaer porter un message aux différentes guildes pour les prévenir de la

situation de leurs membres réduits en esclavage l'emporte. Je suis le seul à m'y opposer et à proposer d'embarquer avec Massimo pour suivre les convois d'esclaves qui commencent à être déplacés vers des destinations inconnues. En effet, d'étranges humanoïdes masqués et habillés de noir ont rejoint le camp de détention et escortent des groupes d'une trentaine d'esclaves vers différents lieux.

Après ces délibérations, nous nous lançons alors sur les traces d'un de ces détachements dans lequel nous avons aperçu la famille de Jaenvayen. Nous tendons une embuscade à ces êtres mystérieux et les défaisons facilement. Ce sont des créatures humanoïdes aux mains griffues et dont la bouche se termine par une petite trompe pleine de dents. Surmontant notre dégoût, nous parvenons à interroger l'une des créatures agonisantes qui nous apprend que les esclaves sont conduits dans différents temples dédiés à la Noirceur pour un rituel étrange et secret.

Peu après, nous nous remettons en route. Un ou deux jours plus tard, nous arrivons en vue du temple perché sur une colline et autour duquel s'affairent une quarantaine d'êtres habillés de noir. En chemin, il faut quand même rapporter un événement important : dans cette contrée vivent des sortes de libellules d'une quarantaine de centimètres environ et qui, si elles sont dépecées et ingérées sont des sources de loom noir. Seul Valandras eut l'estomac assez accroché pour se nourrir de ces créatures repoussantes. Seul un serviteur des démons est capable d'endurer ce genre de choses !

Chapitre II

A la poursuite des otages, frontière de l'Empire du Noir Couchant

(16 3A 209)

Nous sommes en vue de notre objectif : le Temple de la Noirceur. Les conditions météorologiques ne pourraient être pires : le froid, la pluie nous glacent les os et finissent de démoraliser les esclaves que nous venons juste de libérer. Quelle libération ! Et à quel prix, ils ne sont pas assurés de rentrer chez eux sains et saufs, loin s'en faut. Le temple est construit à flanc de colline et une petite habitation y est attenante. Quelques entrées de tunnel sont aussi visibles alors que les êtres en robe noire vont et viennent. Pour tenter de galvaniser les troupes, Valandras, dont l'éloquence n'est peut-être pas la moindre des qualités, mais la seule que je lui reconnaisse en tout cas, entame un discours qui porte visiblement ses fruits malgré la situation quelque peu désespérée dans laquelle nous nous trouvons. Plus tard, alors que Yeg Emesh et Valandras partent en éclaireurs vers le temple, Federico et moi-même organisons le campement et les tours de garde.

Au soir, l'ensemble des robes noires entre dans le temple pour effectuer ce qui semble être une prière.

Nous décidons donc d'explorer le site ainsi déserté. Les

grottes sont visiblement des entrées de mines et sont composées de tunnels et de salles plus grandes qui ne sont rien d'autre que des quartiers d'habitations. Une cinquantaine de créatures environ vivent ici et nous découvrons par-là même qu'elles se nourrissent de larves. Tout chez ces êtres est abject et repoussant, et il n'est pas étonnant qu'ils frayent avec les Ashragors !

Dans une des salles, une vingtaine d'esclaves sont retenus captifs et inconscients grâce à une sorte de collier de métal noir enchanté par un effet de loom noir et de loom vert. Abandonnant là les captifs, nous décidons d'investir la maison du prêtre pour essayer de l'interroger et ainsi en apprendre davantage. Alors que nous nous tenons prêts à tendre une embuscade, la litanie provenant du temple se termine par un hurlement effroyable repris par les esclaves enchaînés. son retour, le prêtre est facilement maîtrisé par Yeg Emesh. L'homme d'environ trente ans, à la peau sombre et aux cheveux complètement blancs est originaire du Noir Couchant, c'est un Nigrïde.

Malgré quelques difficultés et dissensions entre Federico et Valandras sur des questions d'éthique d'interrogatoire, il avoue travailler pour notre vieille ennemie : Darka Khan et que le rituel en cours dans des dizaines de temple devrait permettre d'ouvrir un portail sur les enfers. Les Ashragors seraient donc presque parvenus au terme de leur quête sur le Continent ! Malheureusement pour nous, le rituel doit s'achever dans deux semaines et le temple principal se trouve dans les montagnes du Noir Couchant à deux mois de marche. Soudain, au moment de nous en dire davantage, le prêtre est attaqué par un démon à la forme d'un poulpe vert qui apparaît et qui lui plante ses tentacules dans le cerveau absorbant ainsi sa vie. Etant incapables de lui prêter assistance et de blesser le monstre, nous nous voyons forcés de faire retraite vers notre campement de fortune.

Des choix s'avèrent nécessaires : nous sommes contraints, à contre cœur, d'abandonner les esclaves à leur triste sort car ils nous auraient ralenti dans notre tentative désespérée d'entraver les projets innommables des Ashragors. Nous leur laissons quelques armes et les

enjoignons à libérer d'autres convois d'esclaves qui viendraient au temple puis à se diriger vers Port MacKaer où ils trouveront de l'assistance auprès de la Guilde Rubiconde. Leurs chances de réussite sont très minces. Nos vœux les accompagnent et puissent les Dieux leur montrer la voie...

Au matin, un phénomène étrange se produit : la brume se lève mais ce brouillard est très irritant pour les yeux et la bouche. Ce pays est décidément particulièrement inhospitalier mais, ô surprise, il est possible de récolter du loom noir brut, ce que Valandras et moi n'hésitons pas à faire malgré la douleur. Tout au long du chemin, Yeg Emesh chasse les petits mammifères qui vivent dans ces contrées hostiles palliant ainsi au manque de vivre. Les plantes et des racines sont aussi comestibles ; ce régime est un peu dur mais de vrais guerriers doivent savoir l'endurer pour atteindre leurs buts !

Néanmoins, au bout de quelques jours, le moins résistant d'entre nous, Valandras, ressent les effets de la fatigue et une demi-journée de halte s'impose pour

récupérer. C'est alors que nous faisons une rencontre qui va bouleverser notre périple : nous rencontrons un homme d'une quarantaine d'années, à la peau bronzée, qui parcourt le Continent en carriole en racontant des histoires partout où il s'arrête. Cet étrange personnage offre de nous emmener pour une partie du chemin et pendant cet intermède où, pour une fois depuis longtemps, nous voyageons au sec, il nous conte l'histoire du Noir Couchant. Lorsqu'il nous abandonne à notre destin, c'est pour nous apercevoir que nous avons parcouru au moins 120 kilomètres sans nous en rendre compte. Même si les cartes que Yeg Emesh essayait d'établir s'en trouvent faussées, cet aide inespérée nous rend espoir, d'autant plus que l'aérostat de Massimo Stozzi que nous désespérions de rattraper est, comme par miracle, en vue, naviguant dans les cieux dégagés.

Federico parvient à attirer son attention en tirant un coup de crache-feu, une arme qui manque d'honneur mais qui s'avère bien utile dans des situations comme celle-ci ! Après de chaudes retrouvailles, nous embarquons à nouveau pour un voyage en ballon que la

météo peu clémente rend particulièrement mouvementé. Après deux jours de vol au-dessus de forêts, collines et cours d'eau, la pluie commence à perdre de l'intensité mais le froid, lui, s'installe...

Le 21ème jour de la tierce Ardence, nous quittons enfin les Dynasties Fantômes pour entrer dans un paysage composé principalement de plaines. Aucun être humain ne semble vivre ici mais de nombreux troupeaux d'antilopes occupent les lieux, le temps s'améliore aussi mais le pays entier procure un sentiment étrange d'attente où tout peut arriver : c'est le Temps Sacré... Au cours d'un ravitaillement, je découvre une plante de couleur violette qui semble parasiter un autre végétal : c'est de l'Amarante ! Après examen, il se trouve que cette plante contient du loom raffiné violet. Pour le recueillir, il faut couper la racine et arroser le guilder avec la sève en plus de s'en répandre sur le visage.

Huit jours plus tard, une grande barrière rocheuse haute de plusieurs centaines de mètres s'offre à nos yeux ébahis. En contrebas, des créatures mi-oiseau mi-

poisson vivent dans un sol plutôt marécageux. De l'autre côté, la barrière s'étend sur un vaste plateau rocheux où règne le printemps.

Soudain, le temps devient nuageux, des éclairs zèbrent le ciel et avant d'avoir pu nous poser, l'orage éclate et la foudre percute l'aérostat qui s'écrase. Le choc est énorme mais nous parvenons à survivre, non sans mal, à l'exception de Massimo brûlé vif dans la nacelle. Malgré mes blessures, j'entame rapidement la tâche de lui dresser une sépulture décente. Quelle tristesse ! Adieu mon Ami, ton aide fut inestimable et si, au hasard de nos pérégrinations, nous découvrons un remède à la langueur, nous sauverons ta fille ! Que les Dieux t'acceptent à leur table, tu l'as bien mérité.

Malgré notre douleur tant physique que morale, nous repartons mais Valandras étant gravement touché, je suis contraint de le porter. La situation devient alors vite désespérée : nous n'avons presque plus de nourriture et aucune espèce animale ne semble vivre sur ce plateau rocheux à l'exception de petits lézards, pas de quoi se caler une dent creuse ! Après trois jours de marche plutôt hasardeuse sous un soleil de plomb, nous

découvrons trois dalles de granit empilées. Un peu plus tard, en continuant notre route, nous en découvrons trois autres mais placées en pyramide cette fois. En fait, c'est un champ entier de dolmens qui s'ouvre à nos yeux. Des traces d'un feu récent et des colliers de fleurs fraîches nous indiquent que des hommes sont venus ici récemment : l'espoir renaît !

Reprenant notre périple, nous avisons au loin, une procession d'humains vêtus de tissus grossiers tirant une civière sur laquelle repose un cadavre. Ces êtres mesurent 1,60 m environ, ont les cheveux longs et de nombreux tatouages, c'est une culture Drak à n'en pas douter.

Tout d'abord, ils nous ignorent et construisent un cairn pour le corps qu'ils transportent puis ils s'allongent sur le sol pour entamer un chant qui dure quelques minutes.

A la fin de cette cérémonie, ils semblent se rendre compte de notre existence et s'approchent de nous de manière menaçante en s'armant de cailloux. Me souvenant de bribes de mon enseignement à l'Académie

dans lequel j'avais appris que les Drakes considéraient les hommes armés comme une menace, j'ordonne le dépôt de nos épées et dagues pour nous constituer prisonniers. Ils nous emmènent vers une large crevasse dans laquelle nous entamons une descente périlleuse à flanc de muraille pour atteindre tout un réseau de cavernes. Le soir venu, enfin ce qui nous semble être le soir car nous ne pouvons plus voir le ciel et notre état de fatigue est tel qu'il nous est difficile de nous rendre compte du chemin parcouru et du temps passé, nous effectuons une halte pour prendre un repos bien mérité. Notre sommeil est peuplé de cauchemars dont la vision d'une plaine de roches noires sous un ciel rougeâtre n'est pas la moindre.

Au matin, nous reprenons notre route avec le sentiment que le rituel approche de plus en plus de son terme et que le temps nous est compté ! La peuplade qui nous a "recueilli" nous emmène devant une vieille femme portant une tunique blanche, à la peau cuivrée et portant de nombreux tatouages, couchée sur une litière. A notre grande surprise, nous constatons qu'elle est d'origine Ulmèque et qu'elle se nomme Calitlen. Elle

nous apprend alors qu'elle vit avec ce peuple Drake, le peuple de failles, les Seninn ("le seul peuple" dans leur langue), depuis l'an 179, date à laquelle sa guilde fut massacrée par les habitants du Noir Couchant alors qu'ils essayaient d'établir un comptoir. Nous découvrons aussi que les torques qui emprisonnent les esclaves les forceraient à rêver et que le paysage vu en rêve existerait dans Nocte, le monde des rêves.

Les Ashragors seraient donc sur le point d'effectuer un rituel qui ferait apparaître une partie de Nocte dans Cosme. Pour en avoir le cœur net, il faut nous rendre à notre tour dans le monde des rêves. Pour ce faire, étendus sur des lits de mousse, nous ingurgitons, une à une, une dizaine de petites galettes sèches. Lorsque nous nous éveillons, nous ne sommes plus dans les cavernes, mais à la surface. Le ciel est d'un violet sombre et répand une luminosité malsaine. Il est sillonné de gigantesques rivières d'obscurité qui viennent d'au-delà de l'horizon et semblent se diriger vers le sud-ouest. En sautant de pierre en pierre, nous arrivons à un temple près d'un cratère volcanique éteint depuis longtemps.

La structure est assez modeste, de la taille du temple que nous avons déjà rencontré dans les Dynasties Fantômes. Il y a une vaste nef en pierre noire, deux bâtiments attenants qui servent de logement aux prêtres et à leurs serviteurs, et un petit poste de garde abritant des templiers. Ils sont aisément reconnaissables à leur armure sombre et à leur visage couturé de cicatrices. Les flux de loom noir plongent à travers le toit du temple.

L'intérieur paraît sensiblement plus grand que l'extérieur et les gargouilles semblent vivantes. L'air vibre d'énergie et une sensation d'angoisse presque palpable nous étreint. Le loom paraît se concentrer dans une vasque près de l'autel. Une très belle jeune femme est penchée dessus ... Darka Khan !

Elle ne peut nous voir, l'heure de notre prochaine rencontre n'a pas encore sonné ! Alors que la prêtresse sort de la place toujours épiée par Yeg Emesh et Federico, Valandras et moi, en inspectant la vasque, sommes aspirés dedans. Nous reprenons conscience sur

une plaine d'environ 3 km sur 3 au pied d'une statue. Il y a des temples monumentaux reliés par des allées de sphinx démoniaques, des bâtiments gargantuesques couverts de sculptures délirantes, des fragments de statues géantes aux traits grimaçants. Et le portail : simple linteau de pierre blanche, haut comme un immeuble de trois étages et large en proportion, qui encadre 2 battants de fer noir dépourvus d'ornements. Les montants portent des hiéroglyphes dans une langue inconnue, et au-dessus de la porte il y a une effigie d'un démon (Ashragor ?) haute comme 3 hommes qui contemple le paysage. Des ouvriers parachèvent cet ouvrage, ils portent tous des torques et il y a des esclaves comme des gens du peuple des failles. Ils sont encadrés par des êtres en robe noire et des grands prêtres ashragors.

Concluant que nous en avons assez vu, les uns après les autres nous quittons Nocte pour revenir dans la réalité. L'heure est grave, les Ashragors sont sur le point de réaliser un acte dont on ne peut mesurer les conséquences, et ce dans la plus complète illégalité vis-à-vis du Sénat de la Constellation. Il faut que nous les

empêchions de parvenir à leur but. Calitlen nous fait participer à un conseil de guerre avec deux autres anciens de la tribu. D'un commun accord, nous décidons de prendre d'assaut le temple avec les effectifs du peuple des failles (environ 300 hommes). Pendant que les anciens les rassemblent, nous prenons de l'avance en allant reconnaître les lieux pour préparer notre attaque. Comment décrire les pensées qui nous assaillent alors que nous parcourons les tunnels : inquiétude, exultation à la pensée d'en découdre avec le vieil ennemi de ma maison, peur aussi sans doute, inquiétude car une cinquantaine de templiers Ashragors représentent une force redoutable...

Chapitre III

La Porte Noire, frontière de l'Empire du Noir Couchant (5 4A 209)

Pendant une semaine, Yeg Emesh et moi-même marchons en compagnie d'un groupe de guerriers au travers des tunnels éclairés par quelques torches et de curieux champignons phosphorescents. Au 12ème jour de la Quarte Ardence, nous arrivons au pied du temple proche du cratère du volcan. Dans les kilomètres de plaine en contrebas, quelques traces d'animaux et une petite rivière sont les seuls signes de vie naturelle dans cet endroit perverti par les Ashragors. Le temple ressemble à celui que nous avons déjà exploré dans les Dynasties Fantômes mais, cette fois, il est flanqué de deux autres bâtiments : le logement des prêtres et le poste de garde.

Dès notre arrivée, nous faisons diverses reconnaissances des lieux pour étudier la topographie du terrain. Une nuit, alors que Yeg Emesh est parti, il s'aperçoit que les Ashragors utilisent des démons semblables à des chauves-souris pour repérer d'éventuels intrus. Pendant ce temps, Valandras et Federico, restés en arrière pour panser leurs blessures, se sont aussi mis en route mais ils effectuent un détour par une caverne dans laquelle

résiderait une créature démoniaque. Pour s'approprier sa puissance, Valandras consent à laisser le démon entrer en lui pour lui trouver, plus tard, un moyen de retourner dans son monde. Une altercation éclate néanmoins entre mes deux amis car Federico apprécie peu certains comportements excentriques de Valandras, peine perdue, on ne s'y habitue jamais de toute façon...

Au 14ème jour du mois, tous les hommes sont regroupés et une stratégie est arrêtée. Il faut cependant noter que pour tester Federico, nous lui demandons d'élaborer un plan.. Si nous voulons lui confier le chapitre de la guerre de notre guilda, il faut qu'il fasse ses preuves et malheureusement, il se révèle incapable de répondre à nos attentes. Yeg Emesh va rester encore quelques temps à la tête de deux de nos chapitres ! Après concertation, nous décidons de déployer les Sennin en petits groupes pour attirer les Ashragors hors du périmètre du temple où ils sont plus forts pour essayer de les diviser et mieux les défaire.

A la nuit tombée, la saison change brusquement, l'automne se termine et le temps sacré débute ; le temps du dénouement est proche ! Un groupe de Sennin envoyé faire diversion est bientôt repéré par une chauve-souris démon et un groupe de dix templiers Ashragors reconnaissables à leurs visages couturés de cicatrices, à leurs armures démoniaques qui semblent respirer et plus que tout, leur silence absolu, se dirige vers eux accompagnés par un démon de 2,50m en armure noire avec une épée gigantesque. Bigre, celui-là n'était pas prévu !

Cette première escarmouche est un échec pour nous car les templiers tirent une volée de flèches sur nos guerriers sans que ceux-ci puissent riposter. En effet, ces armes semblent voler et avoir des ailes grâce à un effet de la magie démoniaque.

Nous décidons alors de prendre le temple d'assaut : une bataille rangée nous opposant aux trente templiers et trois démons présents s'ensuit. Pendant ce temps, le temple se met à luire d'une couleur noire et les rivières

de loom noir coulent à l'intérieur du temple. Alors que des éclairs rouges et blancs frappent au loin, le flanc du cratère où nous nous trouvons semble catapulté vers le ciel. Alors que nous traversons une sorte de matière poisseuse, d'étranges créatures nous observent. Quand nous reprenons nos esprits, la plaine noire est apparue dans Cosme ; le sol ressemble à du sable vitrifié et un début de panique démarre parmi nos guerriers mais nous parvenons à les rallier alors que l'armée Ashragor composée maintenant de cinquante templiers, de douze démons vêtus comme des nobles Ashragors et d'environ deux cents êtres en robe noire se dirige vers nous. Ils sont commandés par trois individus : Darka Kahn, un démon de plus de 4 mètres avec des cornes et des défenses de sanglier et sanglé dans une armure de cuir noir ainsi que d'un homme d'environ soixante ans nommé Morte Erwe.

Le démon du nom d'Avargar prend alors la parole et parle avec nous : il ne semble pas désirer livrer bataille. Nous parvenons néanmoins à apprendre qu'Ashragor lui-même et le Pontifex ne sont pas au courant de toute l'étendue du rituel, chose étrange mais

il ne faut pas oublier que ces êtres sont prêts aux pires trahisons même les uns envers les autres. Pendant ces tractations, Yeg Emesh, qui s'est approché furtivement, décoche une flèche sur Darka Kahn et il s'en faut de peu qu'elle ne trépasse. C'est le signal pour le début d'une mêlée générale. Malgré quelques coups d'éclat comme celui de Yeg Emesh qui terrasse en combat singulier un des démons majeurs, notre petite troupe semble avoir le dessous car démons et templiers forment à eux seuls une armée trop bien entraînée contre laquelle les Sennin ne sont pas de taille. Alors que la défaite paraît certaine, des templiers commencent à attaquer les êtres en robe noire puis c'est au tour des démons de s'en prendre aux templiers. Au travers de cette confusion, nous apercevons alors Avargar et Morte Erwe en grande discussion et surtout en grand désaccord. Cette altercation prend soudain fin lorsque Avargar est désintégré par un éclair de loom noir ! Les ashragors font alors tous retraite vers le temple monumental construit sur la plaine noire.

Pendant que Federico regroupe nos hommes, Yeg Emesh part à la recherche de Darka Kahn que nous

n'avions plus vu depuis le début des combats. Pour ma part, je me livre à une basse besogne : je récupère le sang des templiers morts, cela peut sembler horrible mais mon art nécessite certaines substances... Darka Kahn vient d'elle-même parlementer avec nous en s'approchant de Valandras. Elle nous révèle que le grand prêtre Ashragor veut ouvrir le portail sur les enfers sans l'accord d'Ashragor lui-même. Elle nous demande de le tuer avant qu'il ne parvienne à ses fins et pour traverser ses défenses, elle nous assure qu'elle peut encore commander aux démons de lui obéir.

Alors que nous nous approchons du temple, un spectacle étrange s'offre à nos yeux : le prêtre semble en transe entouré des démons, des templiers et des robes noires. Encore une fois, nous nous lançons à l'assaut et comme prévu, les démons sont, cette fois, de notre côté. Federico est le plus rapide et, d'un coup d'épée, il décapite Morte Erwe. Subitement, la saison change encore : un vent glacial annonciateur de l'hiver se lève. Le corps du grand prêtre se relève alors et se dirige vers sa tête qui s'exclame : " Cessez !", les autres cadavres se relèvent aussi et suppurent un sang noirâtre duquel

s'élève une forme de 2 mètres de haut en armure de plaques noires, avec un heaume cornu et une épée noire ; une aura de loom noir entoure cette créature qui n'est autre qu'Ashragor en personne. Il est heureux car, enfin, il est libre et peut retourner dans son monde quand il le souhaite après ses 4000 ans d'exil forcé sur Cosme.

Sa première action est de renvoyer son armée et de déclarer le portail sous la surveillance de Darka Kahn. Une fois dans le temple s'ensuit une conversation toutefois très intéressante avec lui et il accorde une faveur à chacun d'entre nous : argent, apprentissage, etc...

Après avoir ramené les Sennin dans leurs foyers avec l'assurance que l'Empire du Noir Couchant ne viendra plus les harceler, nous retournons au temple pour recevoir notre dû. Après un mois et demi d'activité là-bas, nous rentrons à Port MacKaer car de nombreuses affaires nous attendent dans le cadre du développement de notre guilde mais ceci est une autre histoire qui viendra en son temps...

Chapitre IV

Expansion de la Guilde des 4 Vents, Port Mac Kaer (10 1B 209)

Après un retour sans encombre du Royaume du Noir Couchant, nous arrivons, en ce dixième jour de la Prime Bisanse de l'année 209, à Port MacKaer, notre lieu de résidence. Qu'il est bon de rentrer chez soi après un si long voyage et de telles péripéties ! Malheureusement, une lourde tâche nous attend, il faut organiser notre guilde pour qu'elle puisse prendre son essor. Grâce aux faveurs accordées par les Ashragors, nous disposons d'un fond de base non négligeable et de recrues potentielles très intéressantes.

Outre nos diverses activités dont l'acquisition d'une forge pour que je puisse enfin exercer mon métier de forgeron, quelques événements viennent ponctuer notre existence. Par exemple, une de nos recrues, un ancien templier Ashragor s'arrache la peau du visage pour en finir avec son ancienne occupation et son ordre. Il efface ainsi les cicatrices comptabilisant le nombre de personnes qu'il avait tuées. Il faut vraiment avoir les nerfs bien accrochés pour en arriver à de telles extrémités pour oublier son passé. Malheureusement, les blessures physiques ne compensent jamais les blessures faites à l'âme. L'ordre Loomique de Twance a

ressenti l'apparition du portail comme une perturbation loomique extraordinaire et la maison Ashragor se fait relativement discrète en raison des graves entraves commises vis-à-vis des lois du Sénat. Quelques mois plus tard, des rumeurs d'agitation nous parviennent du Mirol, fait étonnant en raison de l'apathie de ses habitants due à la consommation de l'anjun. Il y a aussi des rumeurs de troubles dans les Dynasties Fantômes certainement dus à la perte d'influence du Noir Couchant sur ces dernières. Pour compenser ces nouvelles plus ou moins réjouissantes, nous, les Maîtres de la Guilde des Quatre Vents, disposons dorénavant d'une table permanente à l'Auberge de Lascareigne!

Ainsi passent les jours, la vie de la guilde entre dans ne certaine routine. Valandras court de réception en réception pour faire ce qu'il fait le mieux : pérorer et se vanter pour essayer de gagner des contrats et faire connaître la guilde, Yeg Emesh et Federico entraînent les nouvelles recrues pour en faire une unité de combat entraînée malgré leurs origines plutôt hétérogènes ! Pour ma part, je passe une bonne partie de mon temps à la forge, ainsi qu'à récupérer des informations pour le

développement de mon chapitre et en vue d'expéditions futures.

Tout ne pouvait pas durer ainsi et au soir du quatorzième jour de la Quinte Bisance, nous sommes avertis qu'une rixe a éclaté entre nos hommes et ceux de la Guilde des Lames d'Or. Arrivés en hâte sur les lieux, les effets combinés de l'alcool et de l'inconscience de Valandras ont pour conséquences un bras coupé et une mêlée générale à armes tirées. Les choses ne s'arrêtent pas là, et la Guilde des Lames d'or, estimant l'offense d'importance, convoque le conseil des guildes présentes à Port Mac Kaer à l'Ambassade Venn'Dys pour nous juger. Cette difficile épreuve nous vaut dorénavant l'inimitié de certaines guildes et nous coûte une amende de 10000 guilders d'écume. Cela aurait pu finir beaucoup plus mal si Valandras avait été le seul à parler pour notre guilde et si Yeg Emesh n'avait pas été un si bon orateur. J'en viens même à me demander s'il ne ferait pas un meilleur Grand Maître de guilde.

Quelques temps plus tard, au soir du douzième jour de

la Sixte Bisançe, un petit démon approche Valandras pour le prévenir que le quatrième chargement d'or envoyé par les Ashragors a été attaqué et que le dernier membre de l'escorte est blessé dans la forêt du Mirol à deux jours de marche. Après l'achat de quelques chevaux pour accélérer notre marche au terme de négociations qui frisèrent encore une fois le ridicule au milieu de la nuit à la porte de l'ambassade Venn'Dys, nous nous élançons le plus vite possible sur les traces de la caravane en perdition. Le lendemain, nous récupérons effectivement un Ashragor blessé qui nous raconte comment lui et ses compagnons ont été attaqués. Nous nous lançons alors sur les traces des voleurs et comble du hasard, Yeg Emesh retrouve son tigre Atibar que, tous, nous croyions perdu. En sa compagnie, nous arrivons le lendemain dans une clairière avec trois bâtiments que nous prenons aussitôt d'assaut. Les brigands sont facilement défaits et se révèlent du menu fretin. Nous récupérons notre or, l'Ashragor survivant et nous rentrons à Port MacKaer sans plus d'aléas.

Quelques jours plus tard, des rumeurs comme quoi l'ambassade Venn'dys organise un carnaval pour la fin de l'année commencent à courir les rues. Quel intérêt de se déguiser pour s'amuser ? Il n'y a bien que ces bouffons de Venn'dys avec leurs vêtements colorés pour avoir de telles idées ! Une autre surprise de taille nous attend : le tigre Atibar est capable de parler. D'après lui, ce serait l'effet d'une étrange lueur bleue dans la forêt qui lui permettrait de communiquer avec nous. Il recèle effectivement des traces de loom mais le mystère reste entier.

Dans la nuit du vingtième jour du dernier mois de l'année 209, nous sommes tous réveillés en sursaut par des cris provenant du dortoir de nos hommes. Sur place, nous découvrons que l'un d'entre eux, Velik le Nigride, a été attaqué par une étrange créature d'un mètre soixante environ dont la mâchoire présente une sorte de prothèse. Velik nous révèle que c'est un Dris'tal. Ce fut un homme avant de devenir un serviteur des Rān'tal, eux-mêmes serviteurs du dieu Hrowl, la sombre divinité du royaume du Noir Couchant. Après un interrogatoire de notre homme, il apparaît que ce n'est pas un hasard

si Velik a été attaqué, car il est lui-même le fils d'un Diukh, adorateur de Jargl, la divinité de lumière de ce même royaume du Noir Couchant. Grâce à Atibar, nous remontons la trace du Dris'tal jusque dans une galère abandonnée où un autre Dris'tal et un Nigride se cachaient. Malheureusement, ces deux êtres décèdent et il n'est pas possible de les interroger, le Nigride s'étant visiblement suicidé en absorbant une substance noire. Nous découvrons que cette poudre comporte des traces de loom noir raffiné qui semble être la deuxième partie d'un sort permettant de lier les Dris'tal, comme une sorte de drogue. Au soir du vingt-sixième jour de ce mois, Varik, un membre important de la guilde du Poing Rouge nous donne rendez-vous dans une auberge. En effet, il veut nous prévenir que la guilde des Lames d'or est dorénavant notre ennemie mais nous nous en doutions déjà ! Il nous dit aussi qu'il nous trouve plutôt jeune pour diriger une guilde et que nous devrions faire attention à ne pas trop nous mesurer à d'autres guildes plus fortes mais plutôt à chercher des appuis. D'ailleurs, le soir du carnaval pourrait être un moment favorable pour trouver des alliés...

Ainsi s'achève cette quatrième partie des aventures de la Guilde des Quatre Vents.

Chapitre V

Tragique premier Carnaval de Port Mac Kaer (27 6B 209)

Le 27ième jour de la sixte Bise 209, alors que les préparatifs du carnaval de fin d'année battent leurs pleins et que chacun, à la guilde, prépare son déguisement, nous recevons la visite d'un envoyé du Sénat de la Constellation. Cet homme au visage basané, dénommé Veshengo, est âgé d'une cinquantaine d'années, mesurant 1,60 mètres environ, a les cheveux blancs brossés, porte de nombreux tatouages ainsi que de multiples bagues à ses doigts. Il dit enquêter au sujet du portail et du Kzurdath; il est apparu fin psychologue et semble avoir l'habitude des interrogatoires....

Le surlendemain, une certaine dame Valiana demande à voir Valandras. Elle a trente ans environ, elle est brune aux cheveux longs et dit venir de la guilde d'Almara. Elle désire embaucher notre guilde pour une mission d'escorte de dix à trente personnes vers Jaad, Snake et vers Gouffre après avoir traversé le désert de Sable. La mission s'annonce difficile mais les perspectives très prometteuses pour notre guilde ; il

s'agit de faire en sorte de bien réussir pour prouver notre valeur.

Au soir du 30, le dernier jour de l'année 209, une réunion de la guilde des Quatre Vents est organisée pour rappeler à nos troupes qu'il faut éviter à tout prix les problèmes avec les autres guildes. Laissant nos hommes fêter le réveillon, nous allons vers l'Ambassade Venn'Dys pour participer au carnaval. Tous les notables de la ville et des différentes guildes se retrouvent pour boire et s'amuser sous couvert de leur masque. L'ambassadeur organise néanmoins une partie de cartes en milieu de soirée où participent Urwar, Nicodemus, le bourgmestre Longhade, l'ambassadeur Louis d'Orell de Jeophar, une Felsin ainsi qu'un oiseau multicolore, une fleur géante verte, un docte en brun et un fantôme.

Alors que tout semblait se dérouler normalement, nous découvrons avec stupeur que l'ambassadeur a été assassiné d'un coup de dague dans le cœur alors qu'il s'était retiré à son bureau. L'assassin a réussi son coup

sous nos yeux sans que quiconque ne se rende compte de quelque chose, il est évident que le criminel se cache parmi les joueurs de carte, une partie serrée va s'engager, c'est sûr ! L'homme déguisé en fantôme est un Kheyza nommé Derzeb, " le Chasseur " : un chasseur de primes et d'animaux qui vit en bordure de la ville ; l'oiseau multicolore est le numéro deux de l'ambassade : Juliade de Théodusse ; la fleur géante est une Kheyza assez âgée : Liliane Lorimère et le docte en brun est un vieil Ulmèque : Quetzol.

Nous n'arrivons pas à apprendre grand chose avant que le bourgmestre nous consigne dans la ville pendant la durée d'une enquête que nous comptons bien mener de notre côté aussi ! Alors que nous sommes sur le point de partir et que Juliade nous retient pour nous parler, des cris retentissent à l'étage inférieur : Urwar a été attaqué par un assassin masqué. Une poursuite s'engage et je parviens à rattraper l'assassin avant qu'il ne s'enfuie et que Yeg Emesh ne le maîtrise. Il déclare faire partie de la guilde du Poing Rouge pour être emprisonné et se soustraire au châtiment que nous nous apprêtons à lui infliger, le lâche !! Cependant ses

*dagues étaient empoisonnées, Urwar et Yeg Emesh
doivent ainsi être transportés d'urgence à la guilde des
hospitaliers pour y être soignés.*

Chapitre VI

Dénouement du Carnaval de Port

Mac Kaer (1 1A 210)

Au lendemain du meurtre, en ce matin du premier jour de l'année 210, alors que Yeg Emesh et Urwar sont hors de danger dans les locaux de la guilde des Hospitaliers, j'en profite pour rencontrer un de leurs responsables : Jen Yar. Deux sujets me préoccupent : Quetzol tout d'abord et aux vues de sa réaction lorsque je prononce son nom, j'en déduit que quelque chose n'est pas clair. Malgré mon insistance, Jen Yar me déclare qu'il a quitté la guilde au terme de son contrat un ou deux ans auparavant. Il me cache quelque chose et je compte bien trouver quoi ! Par ailleurs, un des acolytes, Melk, m'apprend que Quetzol est un des meilleurs soigneurs que la guilde ait jamais vus, qu'il est d'un naturel renfermé, et qu'il a été très éprouvé par le décès de sa femme.

Le deuxième point de souci concerne le poison utilisé par l'agresseur de mes deux amis : du Virz issu d'une plante de certaines forêts tropicales, un poison de lame très virulent. Comment un assassin professionnel a-t-il pu rater son coup à moins de l'avoir fait exprès ? Cet assassin qui, d'ailleurs, a réussi à fausser compagnie à

la milice dans ses locaux et qui reste introuvable... On peut avancer l'hypothèse, qui sera confirmée à demi mots par Varik, que la guilde du Poing Rouge a été engagée par le Duc des Vallons du Mirol pour éliminer Urwar mais que celle-ci a fait exprès de rater en raison de la bonne disposition de la maison Ashragor envers notre guilde.

Un peu plus tard dans la matinée, Veshengo revient dans les locaux de notre guilde pour poursuivre ses interrogatoires. Et là, à ma très grande honte, j'ai fauté : je lui avoue que nous avons rencontré Ashragor en personne. Je ne me pardonnerai jamais cette erreur ! Les conséquences risquent d'être fâcheuses pour la guilde. Mais des problèmes plus urgents nous attendent : convoqués à l'ambassade Venn'Dys, Juliade de Théodusse nous apprend qu'il a été nommé ambassadeur et que nous sommes dorénavant chargés de l'enquête sur le meurtre. Nous devons rendre des comptes à lui et au bourgmestre. Juliade nous dit aussi qu'en fouillant les papiers de son prédécesseur, il a découvert qu'il était en contact, depuis un mois environ, avec un envoyé de la maison Ashragor en vue de la construction d'un temple

Port MacKaer. Au cours de la journée, nous découvrons que l'assassin serait gaucher s'il a frappé de face (ce qui paraît le plus probable), et que Quetzol pratiquerait l'art démonique. Cette dernière information permettrait d'expliquer pourquoi il a quitté la guilde des Hospitaliers, celle-ci ne voyant certainement pas d'un très bon œil ce genre de pratiques contre nature..

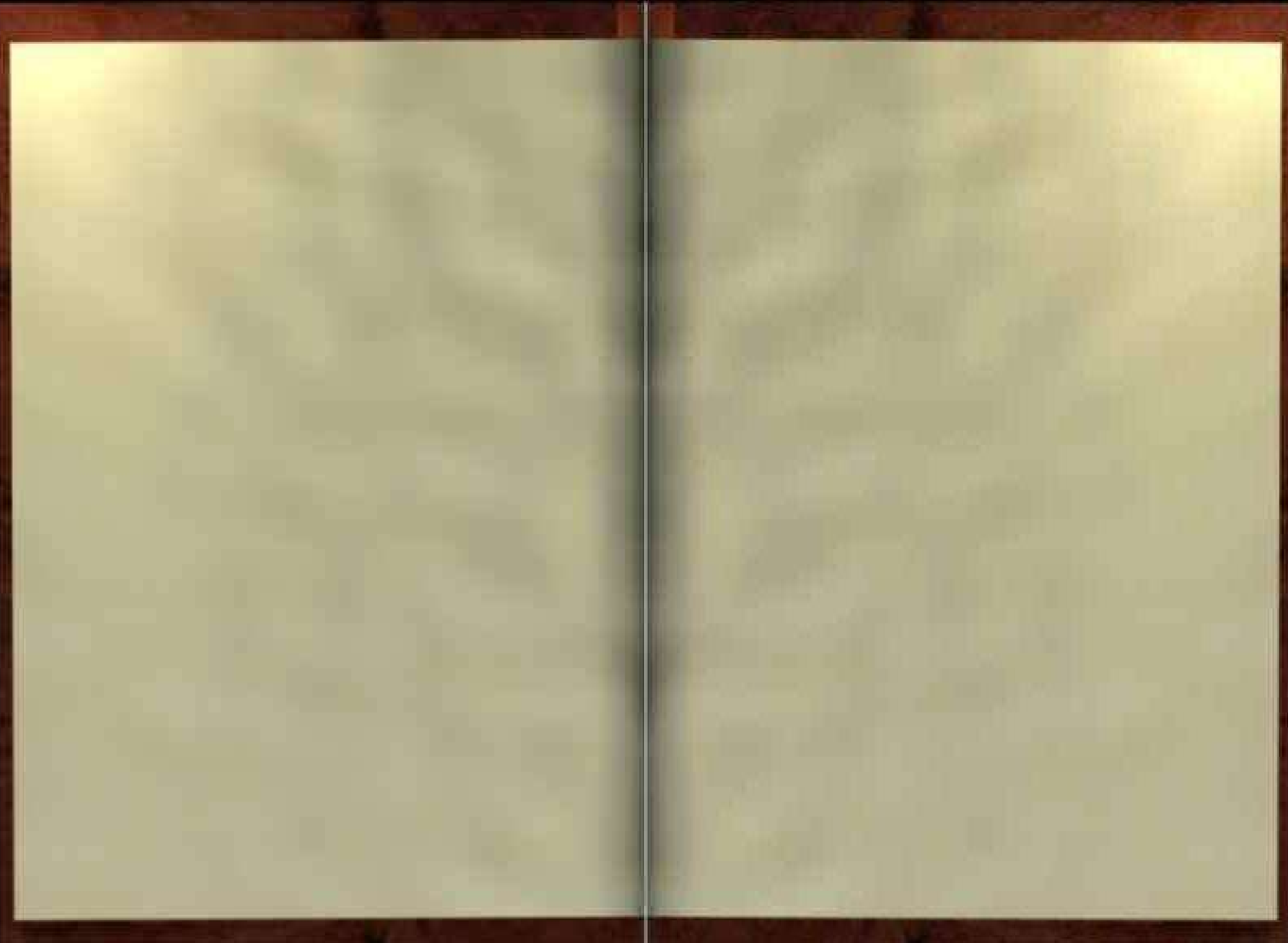
Le lendemain, une série d'interrogatoires commence. Liliane Lorimère d'abord : c'est une vieille femme étrange qui semble capable de lire l'avenir dans les cartes. Elle nous déclare que Louis d'Orell aurait été assassiné à cause d'une lutte de pouvoir. Tout ceci reste très mystérieux. L'entrevue avec Derzeb ne nous éclaire pas plus à part qu'il n'aime pas les guildiens et ne voit pas d'un très bon œil que nous menions l'enquête ! Tant pis pour lui ! Quetzol n'est pas beaucoup plus loquace mais j'arrive presque à lui faire perdre son calme en lui parlant de sa femme et de ses vaines tentatives pour lui redonner la vie grâce à l'art démonique.

L'interrogatoire avec Jilal n'aurait rien donné non plus si nous n'avions pas décidé de fouiller sa chambre. Là, je découvre deux petites fioles cachées sous une latte de bois et tout-à-coup tout s'enchaîne : un message de Juliade au sujet de Louis d'Orell nous révèle que celui-ci était tout d'abord opposé à la construction du temple puis a changé d'avis sans raison apparente. De plus, il semblerait que feu l'ambassadeur travaillait pour le Petit Duc, le chef des services secrets Venn'Dys. En dernier lieu, il s'avère que sa bourse a aussi disparu la nuit du crime.

L'expertise des fioles nous montre qu'il s'agit d'un somnifère : nous sommes alors en mesure de confondre Jilal. Elle a drogué l'ambassadeur pour lui voler sa bourse mais elle ne l'a pas tué. En fait, l'assassin a vu que Louis d'Orell dormait et en a profité pour le tuer, ce qui explique aussi pourquoi cela s'est fait sans bruit.

Dans le même temps, alors que nous recroisons tous les autres suspects en plus du bourgmestre, qui s'avère très agressif à notre égard, Yeg Emesh tente un coup de

bluff : il leur dit à tous que, dès le lendemain, nous allons faire parler le cadavre et qu'il va nous révéler le nom de son assassin. Nous comptons sur l'effet de panique du coupable ; Yeg Emesh et Valandras se mettent en planque près du corps pendant que Federico et moi-même attendons dehors. Alors que tout semble se dérouler calmement, une escouade de la milice arrive, soi-disant dépêchée par le bourgmestre pour protéger le corps... Tout ceci est très louche et deux suspects semblent se détacher du lot : Quetzol et le bourgmestre. Bientôt, nous allons découvrir le coupable et le livrer à la justice !



Chapitre VII

Première mission, première étape, Port Mac Kaer - Snake (1 1A 210)

Alors que nous nous tenons tous aux aguets, chacun à nos postes, rien ne semble se passer depuis l'arrivée de la milice. Les heures s'égrènent et il devient de plus en plus difficile de tromper son ennui sans se faire repérer. Vers cinq heures du matin, les miliciens, n'ayant étrangement toujours pas été relevés, envoient deux d'entre eux à leur quartier général. Ce n'était qu'une ruse, le sergent commandant le détachement et deux de ses hommes tentent alors de brûler le corps de l'ambassadeur. Leur tentative échoue grâce à l'intervention de Yeg Emesh et de Valandras. Malheureusement, sur un coup " malheureux " (encore une fois !), Valandras coupe le pied du sergent, la seule personne pouvant nous donner le nom de son commanditaire et qui se retrouve dès lors entre la vie et la mort.

L'intervention de Maître Quetzol, amené d'urgence, lui sauve la vie et nous permet de connaître notre coupable : le bourgmestre lui-même ! Confronté aux accusations, celui-ci commence par nier vigoureusement, puis complètement désespéré, avoue tout : il a profité

du fait que Louis d'Orell ait été drogué par Jilal pour le tuer, sur un coup de tête... Il ne pouvait supporter l'idée de voir la construction d'un temple Ashragor à Port MacKaer ! Quel être pitoyable !

Le lendemain matin, une fois encore convoqués dans le bureau de l'ambassadeur Juliade de Théodusse, nous recevons remerciements et cadeaux. Louis d'Orell avait pour mission de recueillir des renseignements à Port Mac Kaer pour le compte de la Maison Venn'Dys et, pour ce faire, il avait corrompu la personne la mieux placée, le bourgmestre. En outre, un temple dédié à Ashragor sera bientôt en construction dans notre bourgade.

Les jours suivants ne sont pas de tout repos avec tous les détails de l'expédition vers Gouffre à régler ! Mais, au petit matin du quatorzième jour de la Prime Ardance 210, nous partons, le cerveau plein de flammes pour notre premier contrat sous l'étendard de notre guilde. Le chef de notre caravane est un gehemdäl expérimenté, Mard Vigar, mais peu sympathique, et il est parfois difficile de garder son sang froid face à lui

lors de notre progression le long de la route des Cascades.

Tout d'abord, il nous faut longer la forêt du Mirol où, visiblement, les sacrificateurs ont perdu de leur pouvoir au point que certains d'entre eux auraient été molestés voire tués. Mais notre périple se poursuit : Alkari au croisement des trois routes, le détroit de Lagan qu'il faut traverser en bac, la presqu'île de Gogann et sa forêt luxuriante et, enfin, nous voilà aux portes de l'Empire de Phaleen. La frontière est délimitée par un temple dans lequel chacun d'entre nous doit s'agenouiller pour pratiquer un rite de purification.

Phaleen est une civilisation Wish et rappelle les Dynasties Fantômes par certains côtés architecturaux et dans la mentalité des gens bien que les arts martiaux n'y soient pas aussi répandus ! Leur maîtrise du corps est plutôt orientée vers les plaisirs de l'amour et les secrets de la chair. L'Empire est aussi appelé le pays rouge et vert à cause de la couleur de la terre et de la végétation. La capitale est construite en bambous, les

maisons ont des toits en tuiles mais il n'y a ni palais ni remparts. Là, nous récupérons les premières personnes à escorter : 4 femmes, des prostituées sacrées, et un homme, un acupuncteur.

Nous nous dirigeons maintenant vers Jaad et, en chemin, nous faisons une halte à proximité des Ruines Sacrées : un ensemble de cathédrales de pierre détruites qui seraient habitées par d'étranges créatures, les ruinards. A la nuit tombée, Valandras, Yeg Emesh, Federico et moi-même, partons en expédition dans la ville. Effectivement, les ruinards apparaissent comme des êtres humanoïdes plus ou moins difformes et très agiles. L'un d'entre eux défie Federico mais ce dernier s'en débarrasse très facilement. Nous entamons alors une retraite rapide hors de la ville poursuivis par une vingtaine de ces créatures. Revenus au campement, nous pensions être saufs mais, au matin, nous découvrons qu'un de nos hommes, un mirolien, a disparu sans laisser de traces à part une légère présence de loom vert. Il a vraisemblablement été enlevé pendant son sommeil. Les ruinards seraient-ils venus chercher une compensation pour la perte de l'un des leurs ?

La suite de notre voyage nous emmène au travers des Landes Brumeuses. Pour les traverser, il faut être guidé par les membres de la tribu des Lank, des aveugles, des transients qui, comme paiement, désignent au hasard un des voyageurs et l'emmènent on ne sait où.

Par malchance, c'est encore un des nôtres, un mirolien, qui est désigné. Nous reprenons alors notre marche à travers cette région où la brume, semi-vivante, semble se déplacer par grosses nappes.

Deux jours plus tard, nous sommes à Jaad, un énorme souk ! Deux des femmes que nous escortions sont arrivées à destination et dès le lendemain, nous partons en direction de Snake. Alors que nous nous mettons en route, nous apercevons une petite créature bleue qui nous observe. Ce serait un familier d'un des mages du monarque de la ville. Pourquoi et qui peut bien s'intéresser à nous par ici ? Encore des questions sans réponses...

Avant de parvenir à Snake, nous faisons un crochet par les Rencontres Fatidiques d'où personne n'est jamais

revenu ! Là, Valandras est attaqué et blessé par une créature si rapide que nous ne parvenons même pas à la voir.

A part cet événement, le reste du trajet s'effectue sans encombre et, enfin, nous parvenons à une des étapes importantes de notre expédition : la ville de Snake !

Chapitre VIII

Snake, la traversée du Désert Sable et la Forêt Émeraude (24 2A 210)

Enfin, nous y voilà ! Snake où tout s'achète et se vend ! Snake ce gigantesque va-et-vient d'hommes et de marchandises ! Plus de vingt mille guildiens répartis dans soixante-dix guildes y sont présents dont la plus importante est la guilde du Grand Fleuve qui compte 2500 membres environ ! Elle est dirigée par le célèbre Karl Schlangenkraut, le véritable maître de Snake.

Alors que nous partons à la découverte, voire à la redécouverte dans mon cas, de la ville, Valandras, normalement blessé et obligé de se reposer, disparaît avec plusieurs des hommes sans laisser un mot. Malgré nos inquiétudes, nous sommes forcés d'assurer son rôle à un repas organisé par la Guilde Rubisque à qui les gens que nous escortions ont été livrés. Le lendemain, le 25^{ème} jour de la Seconde Ardençe, nous récupérons cinq personnes visiblement droguées qu'il faut escorter jusqu'à Gouffre pour vraisemblablement, y être échangées contre du loom !

Ce n'est que le jour suivant que Valandras revient parmi nous et, en toute logique, une rixe éclate entre nous. Yeg Emesh est le plus exaspéré par la conduite de

celui qui mérite de moins en moins son titre de Maître de guilde...

Malheureusement, j'ai bien peur que rien ne puisse altérer sa vanité et son ego ! Sur ces entrefaits, nous quittons Snake pour nous diriger vers les Portes du désert et y rencontrer une tribu Drak, les Oorish, les seuls capables de nous guider à travers le Désert Sable. Le sable y est noir comme la nuit et les dunes ont la forme d'étoiles à cause des vents qui soufflent des quatre points cardinaux : les funestes vents qui rendent fous ou vieillissent ceux qui sont pris dans leurs rafales. Pour couronner le tout, Yeg Emesh fait des rêves étranges à propos de quatre statues dans une forêt d'émeraude et Valandras est contacté, en rêve, par Atloc du pays bleu, un Ulmèque qui vit dans Nocte et qui nous demande d'intervenir là-bas : dans cette forêt au centre d'un cratère perdu dans le Désert Sable et entouré du Désert des Roches Grises ! ! Nous parvenons alors à une entente avec les Oorish : deux de leurs hommes serviront de guide à la caravane jusqu'à Gouffre et nous quatre allons rester avec le reste de la tribu pour qu'ils nous mènent jusqu'au Désert Gris. Au petit matin, l'émotion est grande alors que nous nous

séparons de la caravane. Quand les reverrons-nous ? Qu'allons nous découvrir dans cette contrée inhospitalière ?

Au fil des jours, nous en apprenons plus sur l'histoire de cet étrange désert. Autrefois, il était le siège d'un empire stable où fleurissaient de nombreuses cités gouvernées par un cercle de sorciers. Malheureusement, ils allèrent trop loin dans leurs expériences démoniaques et Tava, un grand shaman, invoqua un soleil : des tempêtes de feu s'abattirent, les funestes vents se mirent à souffler et le désert devint noir. On dit que Tava fit du cratère son domaine.

Durant un mois, nous marchons d'oasis en oasis, dépassant des ruines de l'ancien empire peuplées d'étranges spectres. Enfin, au soir du 23ème jour de la Tierce Ardence, les trois lunes brillent dans le ciel et les Oorish s'apprêtent à entamer un rituel secret et sacré : la danse des origines. Je décide d'y participer aussi pour obtenir une arme empathique, une de ces épées sur lesquelles j'aimerais en savoir plus. Les hommes quittent le campement avec le shaman, ils dénouent leur tresse, signe de leur position hiérarchique dans la

tribu et revêtent les attributs des totems de leurs clans : le lion, l'aigle, l'antilope, le pachyderme et le serpent-cracheur. Alors, le shaman commence à psalmodier accompagné par une douzaine de joueurs de tambours et de xylophones ; le rythme s'accélère bientôt et tous les danseurs s'écroulent au bout d'une heure de danse frénétique. Alors, tous se relèvent et semblant possédés par les esprits des animaux, s'enfuient dans le désert. Chose étrange, Yeg Emesh qui était simple spectateur se retrouve lui aussi comme possédé et disparaît dans le désert. Le lendemain matin, tous les hommes se réveillent au camp excepté Yeg Emesh qui est ramené par le shaman. Maintenant, notre ami est surnommé Khyzima, l'aigle fou, par la tribu... Pour ma part, je reçois une épée longue forgée dans un métal grossier mais de manufacture indubitablement guildienne ! En entrant en sa possession, j'ai établi un contact avec un esprit mais des recherches plus approfondies s'imposent.

Visiblement, la danse des origines est une manière d'affirmer l'importance des esprits dans leur vie et que tout homme est égal devant eux. Nous reprenons notre route vers cet étrange désert de roches grises où les

changements de saisons sont fréquents et violents, où des tempêtes de pluie s'abattent en permanence, où des fossiles d'anciennes créatures jonchent le sol, où une forteresse serait la demeure d'ogres redoutables, où des squelettes de reptiles carnivores hanteraient encore les lieux...

On dit même qu'un locus serait caché au sein des montagnes !

Alors que nous arrivons à destination, nous croisons la route de la Grande Dévoreuse : un monstre fouisseur qui, quand il se déplace, donne l'effet d'une dune gigantesque en mouvement qui dévore tout sur son passage !

Après toutes ces émotions, nous effectuons une dernière étape auprès d'une oasis à l'eau rouge. Là, quatre des hommes de la tribu entrent en transe et pénètrent dans un souterrain. Lorsqu'ils en ressortent, ils sont couverts de griffures mais ont ramené des peaux écailleuses aux étranges reflets. Encore un rituel bizarre de cette peuplade au lourd passé...

Quelques jours plus tard, nous y sommes : le désert des roches grises. La tribu nous abandonne à notre destin

non sans nous avoir promis de repasser dans les mois à venir au cas où nous en ressortirions vivants. Livrés à nous-mêmes, nous entamons, une fois encore, une randonnée dans une contrée inconnue et dangereuse..

Effectivement, des fossiles de créatures géantes peuvent être trouvés par endroits et des squelettes qui marchent doivent être évités ! Le lendemain, nous faisons une découverte très étrange : une vingtaine de corps humains. Ce sont visiblement des Venn'Dys de la Guilde du Fer de Schaal qui ont été tués lors d'une bataille rangée.

Que peuvent bien faire ces guildiens par ici ? Seraient-ils sur les traces de la même chose que nous bien que nous ne sachions rien de ce que nous cherchons ?

Il nous reste encore à escalader le cratère. L'ascension ainsi que la descente s'avèrent difficiles mais nous parvenons tous sains et saufs en bas, dans une forêt tropicale et verdoyante. Presque immédiatement, nous détectons une énorme source de loom vert cachée dans la forêt. Nous décidons de nous diriger vers le centre et au bout du septième jour, nous découvrons le cadavre

d'une jeune femme aux cheveux blancs, une albinos, visiblement tuée par une bête sauvage, qui tient un vieux livre : le récit des voyages d'un conquistador Venn'Dys en quête du centre du Continent sous couvert d'activités guildiennes. Rien que les premières pages de cet ouvrage sont des preuves que la Maison Venn'Dys exerce des activités qui vont à l'encontre des lois du Sénat de la Constellation !

Le livre parle du voyage pour arriver jusque dans la forêt d'émeraude et des difficultés rencontrées par l'expédition dont l'auteur était le chef malgré la langueur qui commençait à l'atteindre. Seul survivant, il fut recueilli par des sortes de mantas religieuses, des transients qui l'ont soigné. Par la suite, il a fait la découverte d'une étrange cité qui n'apparaît sur Cosme que quelques minutes à la tombée de la nuit et au lever du jour : Cristanocte ! Le reste du temps, elle se trouve dans Nocte même. Elle est peuplée d'humanoïdes : les albinoïdes.

Il se trouve aussi qu'un Ulmèque, Quetzol, connaît l'existence de cette cité et y vient depuis les Rivages ! Il

serait à la recherche de gemmes mais il n'y a pas plus de détails dans le livre. Tout n'est pas parfait dans cette cité : Erivina la dirigeante est malade et les membres de la caste des éducateurs, ceux qui choisissent et éduquent les dirigeants se trouvent être des transients qui poursuivent un but secret et visiblement malsain. Ils seraient peut-être même en rapport avec les transients de Gouffre, les seigneurs de l'Orbe ! Le récit s'achève sur le combat du conquistador contre les éducateurs. Il est probablement mort à l'heure qu'il est et nous nous dirigeons tout droit dans la gueule du loup !

Quels secrets cache cette étrange cité convoitée par les Ulmèques et qui semble aussi avoir des effets sur la langueur ?

Qu'allons nous faire une fois dans la cité ?

Que de questions mais bientôt, nous aurons des réponses, dussions-nous les arracher par la force !

Chapitre IX

La Forêt Émeraude (9 4A 210)

Notre progression dans la forêt est rendue très difficile à cause des conditions climatiques d'abord, chaleur et humidité combinées rendent l'atmosphère étouffante. La densité de la végétation ensuite nous oblige à dégager la végétation et à nous frayer un passage à coups de machette. Au sol, nous sommes plongés dans une sorte de semi-pénombre, même en plein jour, ce qui rend malaisée l'orientation et nous empêche de voyager de nuit. Régulièrement, des averses de pluie tropicale viennent compléter le tableau de cet enfer vert !

Pour couronner le tout, la faune se trouve être particulièrement hostile : Valandras est attaqué par un serpent constrictor ayant une tête à chacune de ses extrémités. Il y a aussi des grenouilles qui marchent dont les œufs contiennent du loom vert brut, ainsi que des fourmis capables de tuer des lièvres et de s'attaquer à des humains comme Valandras a pu nous en faire profiter en attirant toute une fourmilière sur nous...

Nous découvrons aussi des arbres à l'écorce translucide dont la sève contient du loom vert. Un docte serait au comble du bonheur tant il y a d'espèces d'animaux et de

plantes à étudier, mais pour cela il lui faudrait survivre suffisamment longtemps pour pouvoir tout raconter ! Nos ennuis commencent vraiment dans la nuit du 5ème jour de la Seconde Ardençe alors que nous survivons tant bien que mal dans cette étrange forêt : Federico disparaît pendant son tour de garde et il nous est impossible de le retrouver. Après de vaines recherches, c'est la mort dans l'âme que nous nous résignons à repartir... L'oppression qui nous étreint est d'autant plus exacerbée alors que nous nous rendons compte que les mantes religieuses décrites dans le journal du conquistador Venn'dys nous suivent et nous observent. A deux reprises, j'en aperçois une mais aucun contact n'est établi.

Trois jours plus tard, nous retrouvons Federico, hagard et nu ! Il nous est impossible de savoir ce qui lui est arrivé mais nous sommes forcés de revenir en arrière pour récupérer son guilden et le reste de ses affaires. Au fil des jours, son état évolue : il se prend pour un seigneur et tient des discours plus ou moins incohérents. Nous apprenons tout de même qu'il a mangé des sortes de baies violettes. Yeg Emesh en ramasse quelques-unes

unes pour un examen ultérieur. Au soir du vingt-sixième jour de la Quarte Ardençe, nous arrivons aux ruines de Cristanocle : un dôme recouvert de végétation. Au crépuscule, une zone du palais se met à scintiller, une sensation étrange s'empare de nous lorsque nous passons, encore une fois, dans Nocte le pays des rêves ! Des structures apparaissent et nous nous retrouvons à une vingtaine de mètres d'un village composé de petites maisons en cristal avec, au centre, une grosse bâtisse carrée. Dans les champs, des albinoïdes, des Wish, travaillent, ils portent tous des pagnes noirs et les gardiens du rêve portent des lances d'obsidienne. Une cinquantaine d'entre eux nous attaquent et nous forcent à faire retraite dans Nocte. La situation ne pouvait être pire !

Et nous voici, errants à travers ce pays étrange, incapables de rentrer dans Cosme ; il est grand temps que je m'intéresse à l'art onirique tant nous sommes confrontés à ses effets sans pouvoir réagir !

Bientôt nous découvrons une tour noire, rectangulaire, à l'architecture Felsin. Elle est habitée par des démons humanoïdes de plus de 2 mètres de haut, armés de

takshirs en armor. L'intérieur de la bâtisse est disproportionnée par rapport à son apparence extérieure.

Le roi de ce lieu nous apprend qu'il existe cinq autres tours : la rouge, la jaune, la violette, la verte et la tour interdite, et qu'elles sont en guerre. En demandant la raison du conflit à l'astrologue de ce lieu, Yeg Emesh le conduit au suicide et devant le désarroi produit, nous préférons partir et reprendre nos pérégrinations !

Après quelques difficultés, nos pas nous ramènent vers Cristanocte, seule porte de sortie vers Cosme. Là, nous rencontrons enfin l'Ulmèque Quetzol qui traite avec les Maîtres Educateurs.

Ces derniers seraient une vingtaine et capables de manipuler la réalité de Nocte. Ils auraient pour but de découvrir le phylum de Tava, celui-là même qui lui a permis de créer la cité de cristal.

Un pacte est conclu : il nous aide à rentrer dans Cosme et nous revenons dans quelques mois avec des hommes pour renverser les Educateurs. Ainsi, les Ulmèques auront le champ libre pour chercher le phylum pour leur

compte et nous, l'accès aux richesses de la Forêt Emeraude.

La « fête » n'aurait pas été complètement réussie si Tava, lui-même, ne nous était pas apparu sous la forme d'une créature végétale de deux mètres de haut ! Il nous ordonne de protéger ce lieu et d'empêcher quiconque de venir dans la forêt une fois que Cristanocte aura changé de main...

Encore une fois, nous voilà embarqués dans une histoire complètement folle mais, déjà, des projets commencent à prendre forme dans nos esprits enfiévrés : monter un comptoir à Snake, ouvrir une route à travers le désert Sable, recruter des hommes...

Chapitre X

La fin des Maîtres Educateurs

(22 5A 210)

Vingt-deuxième jour de la Quinte Ardeence de l'an de grâce 210. Enfin, nous quittons cet enfer vert et même s'il nous faudra y revenir bientôt, la perspective de retrouver la civilisation dans quelques semaines nous fait chaud au cœur. La traversée du désert des Roches Grises se passe sans histoires tant que nous parvenons à éviter les squelettes qui marchent. Quelques jours plus tard, la tribu des Oorish, exacte au rendez-vous, nous ramène à Snake.

En chemin, étant donné le contrat conclu avec Tava, la tribu accepte de nous servir de guide gratuitement pendant un an à travers le Désert Sable. Pour les contacter, Yeg Emesh reçoit un collier de plumes d'aigle qu'il lui suffit de détacher pour que les nomades viennent à notre rencontre. Les nouvelles de notre caravane sont plutôt bonnes aussi. Malgré quelques incidents, les "marchandises" ont bien été délivrées, le loom acheté à Gouffre a été vendu à la Halte des Transhumances et nos hommes sont rentrés à Port MacKaer. Dans le même temps, Pravon et Jusendar, chargés de gérer la guilde, ont recruté d'autres hommes

et ont accompli diverses missions au Mirol notamment, où la situation politique est en plein bouleversement.

Nos trois mois suivants sont très occupés à recruter encore plus d'hommes et à monter un comptoir à Snake sous la direction temporaire d'Urwar. Et c'est au début de la Quinte Bisanche que nous sommes fin prêts à retourner affronter les périls de la Forêt d'émeraude. A la tête d'une armée forte de trois cents hommes, nous sommes bien décidés à en découdre avec les mystérieux Maîtres Educateurs et les Gardiens du rêve. Un mois plus tard, nous sommes sur le point de lancer l'assaut sur Cristanocte. Malgré un début de combat plutôt à notre avantage grâce entre autres à la révélation de l'état de santé de la dirigeante des albinoïdes, la bataille dure trois semaines car les Maîtres Educateurs parviennent à se retrancher dans le palais et à résister avec leurs terrifiants pouvoirs. Au matin du vingt-deuxième jour de la Quinte Bisanche 210,

Cristanocte est à nous et le dernier des transients est tombé sous nos coups. Sous leurs masques, nous découvrons des êtres aux traits appartenant à diverses ethnies du Continent et des Rivages mais leur peau est

translucide, bleu clair et dure comme du cristal au toucher...

Bientôt des accords sont conclus avec les albinoïdes, les Ulmèques vont et viennent à leur guise et les autochtones ont la garantie d'être laissés en paix. Quelques échanges commerciaux commencent aussi à s'ébaucher.

Nos nuits sont depuis hantées par la vision des quatre statues pleurant de rage. Tava, que nous rencontrons une fois de plus dans la forêt, nous révèle que ces êtres sont les esprits de quatre rois transients morts. Ces Maîtres de l'Orbe Creuse avaient, à la suite d'un cataclysme, décidé d'explorer la surface du Continent mais leur vaisseau de cristal s'est écrasé créant la forêt et les déserts. Pour nous remercier, le shaman nous indique deux sources de loom vert brut qu'il ne faudra jamais tarir : des arbres fruitiers et des arbres à l'écorce translucide.

Alors que nous pensions jouir d'un répit pour organiser au mieux nos nouvelles acquisitions, Valandras est

contacté dans son sommeil par un Ulmèque, Tezqill, qui dit travailler pour notre guilde à Port Mac Kaer. Un envoyé du Sénat a amené une lettre : nous sommes convoqués à la prochaine séance du Sénat qui se déroulera à Port Concorde le quinzième jour de la Quarte Ardence 211.

Les nouvelles du monde ne sont pas non plus très bonnes : la Maison Ashragor a déclaré que l'Ere du Joyeux Sacrifice va débiter et semble prête à faire la guerre. Lequel de ses voisins sera sa cible : la maison Gehemdal, la maison Ulmèque dont la cité de Kumar a été détruite par un tremblement de terre le jour du solstice d'été ou la maison Venn'Dys dont le Doge Di Goronna vient de décéder et où la lutte pour la succession vient de débiter ?

Pour rajouter encore à nos préoccupations, une autre lettre est arrivée : Jörn Ulbek de la guilde du Fer de Schaaf aurait des informations à nous donner mais il craint pour sa vie...

Chapitre XI

La réunion du Sénat de la Constellation (4 6B 210)

Quatrième jour de la Sixte Bise 210.

Encore une fois, nous nous apprêtons à quitter de manière précipitée la Forêt d'Emeraude. Notre dernière tâche, sur place, est d'entrer en contact avec les mantes religieuses et, visiblement, Valandras leur fait peur ou les dégoûte.

En tout cas, ce n'est qu'une fois l'Ashragor retiré que les transients acceptent de nous rencontrer. Après quelques échanges et promesses de non-agression, nous pouvons nous en retourner vers la civilisation l'esprit tranquille !

Le 10.3A.210, nous voilà tous à Port MacKaer et plongés dans de hâtifs préparatifs en vue de notre voyage vers Port Concorde et la réunion du Sénat de la Constellation. D'ailleurs, Nicodémus et Juliade de Théodusse y sont aussi convoqués et nous nous sentirons moins seuls dans ce panier de crabes ! Quelques jours plus tard, nous embarquons sur le " Dauphin des mers " pour trois semaines d'un voyage sans histoires, comme si un moment de repos nous était accordé, un peu comme le calme et l'immobilité qui, en mer, sont le prélude à une tempête des plus intenses.

La ville de Port Concorde a été fondée en l'an 8 et est gouvernée par des représentants de guildes et des continentaux mais seules trois guildes dirigent véritablement et assurent la garde : la guilde du Fer de Schaal, la guilde de l'Isthme Sauvage et la guilde de Franc d'Espéra. La cité est bâtie sur une colline dont le point le plus élevé est occupé par le Mémorial de l'Aventure, un bâtiment qui regroupe une grande quantité d'archives de toute sorte sur les activités passées et présentes des guildes. Sur le port règne une grande effervescence alors que le jour d'ouverture de la session du Sénat approche et qu'une foule de fonctionnaires, sénateurs, voyageurs arrivent en ville et doivent trouver des logements dont les prix ont augmenté en flèche ces derniers jours. Un grand chapiteau a été construit hors des remparts ainsi que de nombreux autres bâtiments pour accueillir les diverses commissions travaillant en marge des réunions.

Les activités officielles auraient dû commencer le quinze de la quarte Ardenne mais, un caravillon, "l'Etoile des découvreurs", avec à son bord une

cinquantaine de sénateurs dont Jörn Ulbeck que nous attendons avec impatience, est en retard. Suspectant quelque chose car, avec le temps, on se rend compte que rien n'arrive jamais par hasard et on développe une sorte de prémonition vis-à-vis des problèmes et conspirations, nous partons à la rencontre du navire avec un petit voilier. Effectivement, même si le caravillon ne tarde pas à se présenter à nos yeux, un étrange sentiment de malaise nous étreint sans que nous parvenions à savoir pourquoi..

Malheureusement, nous ne tardons pas à le découvrir : tous les passagers ont été transformés en mort-vivants et se répandent dans la ville provoquant la surprise, l'incrédulité et la panique en répandant la mort dans la population apeurée.

Profitant du désordre, nous montons discrètement à bord pour découvrir d'éventuels indices sur la tragédie en cours.

Le journal du capitaine s'arrête brusquement deux mois plus tôt ce qui nous laisse supposer que c'est à ce moment que le rituel, car il ne peut s'agir que de magie démonique, a été lancé. De plus, des traces nous

laissent à croire que quelqu'un a vécu sur le navire et s'est enfui à la faveur de la confusion qui règne sur le port. Les combats se poursuivent pendant une bonne partie de la nuit mais les morts qui marchent sont finalement vaincus, mais à quel prix ? Au petit matin, tout n'est que désolation, l'odeur de la mort nous prend à plein nez alors que le reste de la garde relève les centaines de cadavres éparpillés de par la ville.

Bien entendu et même si personne ne nous a rien demandé, nous nous mettons à la recherche du passager clandestin pour nous apercevoir bien vite que nous ne sommes pas les seuls sur sa piste : des Ashragors, des agents d'un groupe inconnu mais qui s'avèreront être des membres de la division Prospective, soit les services secrets, du Sénat et des petits malfrats de la ville. Parallèlement, le sénat poursuit ses activités malgré tout et nous devons comparaître devant la commission d'enquête sur la Porte Noire. Nous avons d'ailleurs " la joie " de retrouver Darka Khan, convoquée elle aussi pour témoigner. La commission se compose d'une dizaine de sénateurs représentant les plus grandes guildes et d'un petit vieillard en chaise roulante,

visiblement un peu gâteux qui n'est autre qu'Andrea di Valentino, président d'honneur du Sénat et mentor de Jörn Ulbeck, tué pendant la bataille de la veille. La suite de nos investigations nous amène à découvrir, en interrogeant le père d'Ulbeck, le chef de la Guilde du Fer de Schaal, qu'une partie de cette guilde, ses représentants à Gouffre, souhaite faire sécession pour créer la guilde du Fer de Gouffre.

Peut-être Jörn avait-il découvert une conspiration plus grande encore dont cette sécession ne serait que le paravent ? En tout cas, la promesse d'Ulbeck, Karvalë la souriante, nous révèle à son tour que Jörn aurait mis à jour un complot contre le Sénat. Malheureusement, il nous est impossible d'en apprendre davantage avant l'entrée en scène du cousin de Karvalë, Anton Arondan, un personnage mystérieux qui semble en connaître plus qu'il ne veut bien le dire.

Alors que nous quittons Karvalë et son cousin, les événements nous rattrapent : une fumée épaisse s'élève du quartier du négoce ou un incendie fait rage. Un entrepôt attenant à l'auberge des mille félicités, une vulgaire maison de passe, finit de se consumer.

Visiblement, un combat a eu lieu entre des Ashragors et le clandestin à qui de nombreuses personnes voudraient poser des questions. Le fugitif est parvenu à s'enfuir non sans avoir fait étalage de sa puissance en déclenchant l'incendie et en putréfiant littéralement un combattant Ashragor !

Le reste de la journée nous voit encore une fois convoqués à la commission d'enquête et rencontrés le sénateur représentant la faction dissidente de la guilde du Fer de Schaal, Gülfwenn Rougearmure, un gehemdal jovial, alcoolique et très loquace. Il nous apprend qu'il aurait dû prendre place dans le caravillon "fantôme" mais qu'il a été remplacé au dernier moment par la commission du protocole. Enfin, nous avons un indice pour orienter nos recherches ! Malheureusement, sans statut officiel pour enquêter, il est difficile d'obtenir des renseignements auprès de ces petits fonctionnaires mesquins, carriéristes et engoncés dans un travail aussi routinier qu'inintéressant et qui ne pensent qu'à en faire le moins possible tout en étant des plus serviles face à leurs supérieurs. Où est donc passé l'esprit d'aventure qui animait les fondateurs du Sénat de la

constellation ? Alors que nous pensions avoir à recourir à des moyens moins scrupuleux et surtout moins légaux, le secrétaire de Valentino nous aborde pour nous proposer de travailler à son service en échange d'accréditations officielles et tout à fait légales ! Ces permis ont même été obtenus en moins de 24 heures ce qui est d'autant plus surprenant lorsque l'on connaît la lenteur et l'inertie des rouages bureaucratiques de l'institution pachydermique qu'est le Sénat.

Munis de nos nouveaux insignes de policiers et redresseurs de torts, il est surprenant de découvrir avec quelle facilité les archives de la commission du protocole sont mises à nos pieds ! De scribouillard en scribouillard, nous parvenons à remonter jusqu'à celui qui a donné l'ordre de déplacer Rougearmure : c'est Anzilaprankar, le vice-président de la commission, lui-même. Mais, l'heure de la confrontation avec notre mystérieux commanditaire approche. Comme nous l'avions soupçonné, di Valentino n'est pas gâteux du tout mais joue un rôle pour donner le change à ceux qui ont été assez puissants pour déjouer ses protections et le rendre infirme. D'ailleurs, on ne survit pas à des

dizaines d'années à parcourir le Continent, à œuvrer dans les complots de couloir de la fourmilière qu'est le Sénat si l'on n'est pas attentif à tout et tous. Il nous apprend que Rougearmure a été assassiné sans doute à cause de sa langue trop pendue, le genre d'erreur que l'on ne commet qu'une fois. Karvalë a aussi disparu mais il s'avèrera que c'est son cousin Anto, membre de la division Prospective, qui l'a fait mettre à l'abri. Nous voilà obligés de faire des compromis avec deux pôles de pouvoir plutôt antagoniste : di Valentino qui doit son infirmité à la division Prospective avec laquelle il faut composer aussi pour espérer découvrir ce qui se trame réellement. La colère gronde dans la ville vis-à-vis des Ashragors, suspects tous désignés dans cette affaire et ceux d'entre eux, téméraires, stupides ou inconscients qui osent déambuler dans la ville sont souvent pris à parti, molestés ou lapidés par la foule en colère et déchaînée contre les suppôts du Pandémon.

Interrogé à son tour, Prankar nous apprend qu'il a influencé le travail de la commission du Protocole à la demande de Ragnar Rafarnsson, maître de la guilde du Marteau. Cette guilde fait partie du consortium du fer

et des métaux dont la guilde du Fer de Schaal en est la plus importante devant celle du Marteau. Nous commençons à entrevoir une faible clarté dans le chaos des événements de ces derniers jours : une partie de la guilde du Fer de Schaal veut faire sécession et le sénateur représentant les séparatistes échappe miraculeusement à la mort grâce à l'intervention discrète du maître d'une autre guilde. Peu après notre visite, Prankar se pend rongé par la culpabilité et le remord. Avec l'aide de Darka Khan, nous arrachons ses derniers secrets au cadavre du sénateur en utilisant l'art démonique ; quelques fois, la fin justifie les moyens...et l'urgence de la situation, en ces temps troublés, où chacun complotte dans l'ombre à la perte de ceux qu'ils disent être leurs frères, leurs alliés, leurs amis ne nous permet pas de nous arrêter à des considérations de morale, de dégoût, d'antipathie. Ainsi, un représentant de la guilde d'Almara, Gardan Ceredian, lui a demandé de remplacer Rougearmure par un certain Varchak, sans aucun doute le responsable du massacre et le clandestin que nous recherchons. Plus étrange encore, ce Ceredian se serait présenté comme un agent d'Ashragor lui-même ! Maintenant, notre

dernière piste non explorée est Ragnar Rafarnsson. En le filant discrètement, nous le surprenons en compagnie de son commanditaire, un des sénateurs de la guilde des mille peuples qui s'avèrera être Ketzol Derkzil. C'est aussi Ragnar qui a engagé Don Pedro et ses malfrats pour retrouver le clandestin. Sa dernière entrevue dans les bas-fonds de Port Concorde lui sera fatale car, un serpent très venimeux, placé sur son chemin au retour, le mord ; Ragnar décède peu après dans d'atroces souffrances.

Pendant ce temps, la tension monte de plus en plus en ville, les Ashragors en sont réduits à se terrer dans leur ambassade transformée en place forte. Des prédicateurs apparaissent et attisent encore plus les feux de la colère, de la haine et de la peur. Nous sommes dans l'impasse et la situation se dégrade de jour en jour. Ketzol manigance des choses et bloque le travail de certaines commissions mais ses buts restent obscurs et même des politiciens aguerris, retors et avertis, habitués aux méandres du fonctionnement du sénat ne parviennent pas à percer à jour ses actes. Néanmoins, le vingt-deuxième jour de la Quarte Ardence, nous

sommes avertis que le clandestin a été capturé par la division Prospective : il avait essayé de contacter la guilde d'Almara qui ne l'a pas reconnu comme l'un de ses membres. Par dépit, il a essayé de s'enfuir avec une caravane et c'est là qu'il a été repéré et mis au secret.

Ô surprise ! c'est un Nigride, un habitant du Noir Couchant, son corps arbore un tatouage contenant une grande quantité de loom noir à la manière d'un guildier. Il se prétend un serviteur d'Ashragor qui serait venu lui donner des ordres en rêve. Il a ensuite été chargé par un membre important de la guilde d'Almara, Xelschultpiotl, de massacrer les passagers du caravillon. Ses commanditaires l'ayant visiblement abandonné à on triste sort, il a fini par commettre une erreur.

Quelques compléments d'information nous sont aussi fournis par le cadavre de Ragnar grâce au même traitement qu'a reçu celui de Anzilaprannkar : Ketzol l'avait contacté pour organiser l'assassinat des trois sénateurs de la guilde du Fer de Schaaf pour ensuite incriminer les dissidents qui auraient été châtiés par le Sénat. Ainsi, la guilde du Marteau serait devenue la plus puissante du consortium du fer et des métaux,

Malheureusement, Ragnar n'avait pas l'envergure d'un grand conspirateur et son incompétence et la panique l'ont conduit à assassiner Rougearmure et à sa propre mort, sans aucun doute orchestrée par Ketzol. Un dernier détail nous laisse un goût bizarre dans la bouche : Ketzol lui-même aurait été sincèrement surpris par l'ampleur du massacre comme s'il n'avait réellement désiré que la mort de trois sénateurs. Tout porte à croire que les instigateurs se sont servis du complot en cours contre la guilde du Fer de Schaal pour exécuter un plan beaucoup plus vaste avec pour premier objectif, le déclenchement de la colère de la foule contre les Ashragors. En effet, il s'avère aussi que certains prédicateurs auraient aussi été manipulés par le truchement de rêves !

Cette triste histoire s'achève sur la tentative de la division Prospective de kidnapper Ketzol. Le sénateur parvient à s'enfuir sans avoir, au préalable, révélé sa vraie nature. Ce n'est pas un humain mais une créature reptilienne, capable de prendre l'apparence humaine ! Qu'est-ce donc que cette créature ?

Y en a-t-il beaucoup à l'œuvre dans l'ombre ? Quels sont leurs buts ? Encore des questions et toujours aussi eu de réponses...

Le premier jour de la quinte Ardece, le sénat suspend ses activités et tout le monde se prépare à rentrer dans ses pénates. La commission de la Porte Noire rend ses conclusions : nous ne sommes pas incriminés et la maison Ashragor voit ses actions tolérées... Tout ceci n'est qu'une vaste mascarade politique pour apaiser les esprits et démontre encore une fois les lourdeurs, les incohérences, l'inertie du sénat. Pour combler le tout, comme Valentino souhaite que nous poursuivions l'enquête, ce vieux renard, usé à tous les rouages du pouvoir, nous envoie sur les Rivages (!) pour investiguer les agissements et les commanditaires de Ceredian..

Quelle Surprise ! Aucun d'entre nous ne s'attendait à un tel voyage, nous qui croyions que nous ne reverrions peut-être jamais les cieux qui nous avaient vu naître !

Chapitre XII

De Port Franc à Avemano

(15 1B 211)

Premier jour de la Quinte Ardence de l'an 211 de l'âge de l'Aventure : Exceptionnellement et sans doute en raison des événements récents, la session du Sénat de la Constellation est suspendue et ne reprendra que dans six mois. La dernière décision votée est la reconduction du président Uthman dans ses fonctions pour une année supplémentaire. La réélection de cet homme faible, inapte à prendre des décisions fortes et tranchées illustre, une fois encore, les méandres politiques de cette vénérable institution. Par contre, la faiblesse de caractère du président augmente sans doute sensiblement son espérance de vie !

Le lendemain, nous embarquons sur le « Soleil de la Conquête » à destination des Rivages. Ce long voyage nous apparaît un peu comme une corvée et notre appréhension augmente à l'idée de ce que nous allons découvrir et de ceux que nous allons avoir à affronter... Peu avant le départ, un sénateur de la guilde des Mille Peuples, Isham Outssa, un petit Felsin, bien habillé aux cheveux poivre et sel avec une longue moustache, nous aborde pour nous remercier d'avoir démasqué Ketzol. Néanmoins, toute cette

histoire le préoccupe beaucoup étant donné la découverte de ces créatures polymorphes oeuvrant dans les plus hautes sphères des autorités du Sénat à des fins inconnues.

Le trajet en bateau se passe globalement sans histoires à part une petite « mésaventure » pour Valandras qui voit le démon qui l'habitait l'abandonner, ce qui lui vaut une bonne semaine d'inconscience, ce qui est, d'après certaines langues pas si mauvaises que ça, son état naturel de toute façon...

Au bout de deux mois, nous arrivons enfin à Port Franc, le plus grand port des Rivages. Nous sommes époustouflés par la forêt de mâts que composent les navires à quai. Une quantité invraisemblable de tavernes et d'entrepôts viennent compléter le tableau de cette cité de transit entre l'ancien monde et le nouveau. Les maîtres des plus grandes guildes représentées en ville habitent un quartier à part, les Hauts, où une milice particulièrement musclée protège ces personnages importants.

Mais, nous ne sommes pas là pour faire du tourisme et chaque minute compte. Le comptoir de la guilde

d'Almara dont l'antenne à Port Franc est la plus importante de cette guilde sur les Rivages, se trouve dans le quartier marchand, rue de la montagne assassinée, un nom de sinistre augure. Là, nous sommes reçus par Maître Ghirardel, un Venn'Dys atteint par la langueur qui nous apprend que Ceredian aurait démissionné une semaine plus tôt, deux jours après l'assassinat de Xelschultpiotl, le maître du comptoir. Sous la pile de papiers qui s'amoncèlent sur le bureau de Ceredian, je parviens à découvrir une note griffonnée à la main concernant Bohumil, le responsable du massacre à Port Concorde.

Munis des adresses de nos suspects, nous nous rendons d'abord chez Ceredian. Après une brève discussion avec sa logeuse dont la vue du visage couvert de furoncles nous arrache une grimace de dégoût, nous apprenons que deux autres individus, sinistres et chauves, sont déjà venus l'interroger. Ils lui ont même laissé un moyen de les contacter au cas où elle aurait des informations. Ayant réussi à gagner la confiance de la propriétaire, nous l'envoyons appâter ces individus pour pouvoir les rencontrer et découvrir qui ils sont.

Pendant ce temps, Valandras et moi allons enquêter sur la mort de Xelschultpiotl. Son majordome, Aran, un vieil homme en livrée d'une soixantaine d'années nous reçoit et nous raconte comment son maître a été retrouvé égorgé après avoir subi les pires outrages : ses ongles ont été arrachés et sa dépouille avait encore les pieds dans l'âtre de la cheminée. A n'en pas douter, il a parlé, je connais peu d'hommes et pas un assez âgé, vivant comme un nanti dans un quartier riche avec une milice surarmée et zélée pour le protéger, qui aurait pu résister très longtemps à un traitement d'une telle barbarie ; la cassette contenant ses papiers les plus personnels et secrets a disparu de sa cachette, sans doute emportée par les tueurs.

Plus tard le soir, faisant le guet devant la demeure de Ceredian, nous sommes confrontés aux deux gredins, les deux hommes chauves sur la piste de Ceredian. Après une brève escarmouche, l'un d'entre eux est tué et l'autre, visiblement, un Ashragor, un templier raté qui plus est, est mis hors d'état de nuire avant d'être

interrogé. Cet individu, Argandaravan et son défunt ami, « Tranche-dans-le-vif » dont la carrière de tueur à gages se termine dans un égout à ciel ouvert proche du lieu du combat et dont l'odeur nauséabonde empeste tout le quartier, ont été engagés à Port Concorde par un mystérieux commanditaire masqué se faisant passer pour un envoyé d'Ashragor pour éliminer Ceredian et Xelschultpiotl ainsi que pour faire disparaître toutes les traces de leurs agissements. Ils ont été recrutés le 16.4A.211, soit le lendemain du massacre et vraisemblablement par Ketzol qui n'a pas perdu de temps pour essayer d'effacer tout piste qui pourrait remonter jusqu'à lui. Valandras parvient à convaincre notre nouvel « ami » de travailler pour nous étant donné sa foi aveugle dans le Pandémon et en toute personne suffisamment persuasive pour le convaincre qu'il agit pour Ashragor... D'un pas décidé, il part interroger la logeuse de Ceredian qui, à mon avis, ne dira plus jamais rien après et il nous apprend que l'homme que nous cherchons allait souvent dans un restaurant proche, « la Colonne ».

Ce petit établissement de quartier est tenu par une Felsin obèse, Okam Malak, vêtue d'une robe bouffante jaune-orange et mère d'une ribambelle d'enfants qui l'aident à tenir son affaire. Nous sommes parcourus d'un frisson d'angoisse à l'idée de se retrouver dans le même lit qu'elle, peut-être que les tortures Ashragors ne sont pas si terribles après tout ! Tout nous semble un peu trop parfait et tranquille, une investigation de nuit s'impose. Après une opération d'une discrétion des plus « discutables », nous découvrons un Ceredian apeuré se terrant dans le cellier de l'établissement. D'après lui, Xelschultpiotl, aigri par la vie, se livrait à d'étranges trafics dont le déplacement non autorisé de personnels. Il prenait ses ordres d'un inconnu qui payait rubis sur l'ongle, Ceredian s'occupait de la logistique et de faire disparaître les traces.

Nous sommes dans une impasse : Ceredian ne sait rien, Xelschutpiotl est mort et tous ses papiers ont été détruits. Notre enquête pourrait s'arrêter là mais Yeg Emesh, Valandras et Ceredian rêvent de l'île de l'Astramance et étant donné que le trajet n'est que

d'une huitaine de jours, en désespoir de cause, nous nous embarquons avec nombre de pèlerins pour ce lieu de culte. Le quinze de la Prime Bise, nous débarquons à Avemano, la ville principale de l'île et haut lieu de pèlerinage. Dans la rade, une statue de la Dame mesurant cent mètres de haut en marbre blanc et en albâtre semble accueillir les voyageurs qui ont entrepris le périple. On raconte que la statue était déjà là avant le Cataclysme mais ce ne sont là que des conjectures de doctes qui, lorsqu'ils ne comprennent pas quelque chose, s'en réfèrent au grand Cataclysme qui a vu l'apparition du Continent. Avemano est un lieu haut en couleurs et pittoresque, les sept lignes de remparts témoignent de l'expansion rapide de la ville au fur et à mesure que des pèlerins s'y établissent plutôt que de rentrer dans leurs contrées natales. La place de l'Oratoire est particulièrement remarquable : n'importe qui peut y professer n'importe quoi, moyennant finances bien entendu. On peut par exemple, y sentir plus que les voir, les Gigognes qui ne se lavent jamais ou les Frénétiques qui tournent sur eux-mêmes avant de s'écrouler de fatigue ou encore certains qui en viennent à se couper une jambe, siège disent-ils, du Mal alors que

tout le monde sait bien que le Mal est dans les Ashragors !

Hélas, trois fois hélas, pendant le trajet, nous perdons l'un d'entre nous, Federico, pour une durée indéterminée. C'est assez étrange mais après un repas bien arrosé, un soir, alors que nous étions tous en train de dormir, je fut réveillé par des bruits bizarres ainsi que par une odeur non moins mystérieuse. Prenant mon arme, je décide d'aller voir ce qui se passe et là, surprise, je tombe nez à nez avec Federico, le teint blafard, la démarche mécanique, le regard dans le vide ! Je ne pouvais y croire, Valandras aurait-il enfin réussi à créer des morts-vivants ? Alors que je me préparais à en finir avec cet être diabolique qui fut autrefois mon ami, d'un coup, je le vois se courber en deux de douleur et se ruer vers les toilettes ; c'est alors que je compris le pourquoi du comment des effluves qui m'avaient réveillé... Valandras a encore du progrès à faire pour créer de vrais morts-vivants et ce n'est pas en faisant caca dans le velouté aux champignons qu'il y parviendra ! Malheureusement, Federico est maintenant incapable de voyager et nous sommes contraints de le laisser à l'auberge jusqu'à ce qu'il se remette.

La caravane qui doit nous emmener au sanctuaire de l'Astramance ne partant que dans sept jours, une longue attente commence... Pendant ce laps de temps ; notre route vient à croiser celle d'un étrange clochard en haillons à demi-fou qui prend Valandras en grippe. La veille de notre départ, vers midi, alors que tout se déroulait sans histoires, subitement, le silence tombe dans toute la ville alors que l'Astramance entame une nouvelle prophétie :

*« Malheur aux Rivages, morts, batailles, dévastation, haine.
Le Destin perdra sa voix, le vrai peuple reviendra.
Une tragédie se joue dans le décor planté par le Roi au visage faux,
L'erreur en est-elle une ? Le crime en est-il un ?
Avec la découverte viendra peut être la sagesse
Le faux peuple verra son destin décidé sur les berges du fleuve fou dans l'ombre des tours ancestrales. »*

Visiblement, cette prophétie provoque des réactions de panique que les déclarations rassurantes des autorités ne parviennent pas à apaiser.

C'est avec un curieux sentiment de malaise que, le lendemain, nous prenons la route pour le sanctuaire avec la caravane où nous avons la surprise de découvrir outre les trois guides, Gardan Ceredian, un noble Venn'Dys atteint par la langueur désirant, avant son trépas, la bénédiction de la Dame, Olak un Gehemdal condamné à mort pour le meurtre de sa famille qui désire effectuer le pèlerinage avant l'exécution de la sentence, Gavriilo l'Oblique que ses deux nièces ont convaincu malgré lui de les accompagner, Noiroutrage, un noble Gehemdal effectuant un rite traditionnel de sa famille, Ixo venu étudier l'architecture du sanctuaire, nous avons donc la surprise de voir notre mystérieux clochard Ashragor à demi-fou !

La route monte en lacet jusqu'à une altitude de 6000 mètres, rapidement, nous sommes forcés de progresser dans la neige et l'expérience des guides se révèle indispensable pour parvenir à notre but. Au bout de quelques jours, les dernières habitations ont disparu

dans la brume. Le trajet est de plus en plus difficile en raison du manque d'oxygène, des passages étroits et du brouillard opaque qui peut tomber à tout moment. Pendant son sommeil, le clochard a des crises de douleur et hurle ajoutant ainsi à la nervosité générale de l'expédition. Valandras parvient à voir son guildar qui contient des marques très profondes, preuves qu'il serait un instrument important du Destin.

Le septième jour de la Seconde Bise, nous arrivons à destination et le temps clair nous permet de voir, au loin, le sanctuaire bâti au sommet d'un piton rocheux, séparé par un abyme vertigineux. Cette petite cité est impressionnante avec ses murs trapus et ses tours basses ; des ponts enjambent le ravin et mènent à des portes fermées à part l'une d'entre elles. La ville est d'un blanc immaculé et épouse la forme de la montagne. Peu d'habitants vivent ici et servent l'Astramance en plus d'accueillir les pèlerins. La plupart des bâtiments sont vides, les jardins à l'abandon. Le sanctuaire à proprement parlé est un bâtiment assez bas entouré de quatre flèches qui partent à l'assaut du ciel.

Pendant les quelques jours suivants et en attendant d'être reçus par l'Astramance, nous explorons, chacun de notre côté, les différents lieux de la cité. Alors que j'effectue des recherches dans le bâtiment des archives, au milieu des scribes dont la seule occupation est d'essayer d'analyser, d'interpréter 4000 ans de prophéties, Dame Jara, la maîtresse des archives me confie le texte d'une prophétie qui, à n'en pas douter, nous concerne :

« Du métal il crée la vie et donne la mort
Digne héritier d'une famille millénaire
Paradis inaccessible volonté implacable sa destinée réside en lui
Tremblez le guerrier métallique marchera bientôt parmi vous

La serre de l'aigle apporte la mort
Démon hommes bêtes tous trépassent
Chez lui dans les forêts obscures les déserts infinis comme au milieu des cyclones
A jamais différent la sagesse s'éloigne à grand pas

Plus vif que le serpent plus rapide que l'éclair
Il écrit son histoire en lettres de sang

Hérétique pour son peuple il libère l'ennemi qui n'en est pas un

C'est dans son cœur qu'il puisera le courage d'avancer

De la glace naquit le feu de la conquête
Puissance et pouvoir sont ses deux compagnes
Phovéa implacable maîtresse l'attend depuis si longtemps
Mais à trop s'approcher du feu l'ange des ténèbres se brûlera-t-il ?

Accoucheurs du nouveau monde
Destructeurs de l'ancien
Leur nom résonnera dans les corridors du temps
A jamais dressés face aux sans visages
Leur destin est mon destin
Je mourrai de leurs mains
Mais auparavant dans la cité des serpents
De nouveaux masques tomberont »

Dans le même temps, Valandras parvient à en apprendre un peu plus sur le clochard : il semble avoir été capturé à Gouffre et avoir subi un étrange traitement ; il ne sait d'ailleurs pas comment il est arrivé sur l'île de l'Astramance ! Une menace sourde pèse sur cet endroit, nous avons la sensation que ce

pauvre hère est manipulé par des forces qui veulent détruire la Dame, n'a-t-elle d'ailleurs pas prophétisé sa propre disparition ? Il est effectivement très ingénieux d'envoyer quelqu'un qui ne sait même pas qu'il est manipulé et donc insoupçonnable pour commettre un tel méfait.

Le dixième jour de la Seconde Bise, nous obtenons enfin une audience avec la Dame. En fait, nous sommes reçus par une jeune femme plutôt jolie, dame Aven, la supérieure des Elues. A notre surprise, elle nous apprend que l'Astramance ne nous recevra pas mais qu'elle, dame Aven, lui répètera nos propos ! Après une brève discussion et une fois que le sujet du clochard du nom de Koracen Drex a été abordé, elle nous enjoint de lui présenter l'individu. A peine l'entrevoit-elle, qu'elle cède à une peur panique et dans un cri, nous ordonne de le tuer. Pendant que Yeg Emesh part à sa poursuite, elle nous révèle qu'elle a senti une intense souffrance et une grande détresse chez lui et que le tuer permettrait de donner le repos à son âme.

Malheureusement, la mort de Koracen Drex, ce nom, l'Histoire ne l'oubliera jamais, n'est que le début de nos ennuis. En fait, Yeg Emesh l'affronte et est surpris de la résistance anormale de son adversaire. A peine ne vient-il à bout qu'une étrange fumée bleue commence à s'échapper de son ventre pour se consolider en une porte de pierre bleue de six mètres sur trois d'où une trentaine de taureaux ailés de trois mètres au garrot et à têtes humaines ne tardent pas à émerger. Ils ne sont, en fait, que l'avant-garde d'une armée de soldats en armures de pierre bleue qui envahissent la ville. Nous ne pouvons rien faire alors qu'ils capturent pèlerins et serviteurs et qu'ils mettent à mort les scribes qui ne voulaient pas se rendre retranchés dans la maison des archives. Dame Aven et le reste des Elues restent anormalement passives pendant ces événements et c'est alors que je comprends : l'Astramance n'est plus dans le sanctuaire car elle avait prophétisé la venue de cette armée ! Avant que le dernier bâtiment ne tombe aux mains de ces guerriers qui semblent manipuler une magie inconnue basée sur l'espace et le temps, nous fuyons par un souterrain avec l'ordre de prévenir dame Gianna à Avemano.

Alors que nous parcourons ces escaliers peu éclairés, je commence à entrevoir une ligne directrice et à assembler les morceaux du puzzle éparpillés sous nos yeux. Quelqu'un conspire contre le Sénat et les Rivages et essaye d'impliquer les Ashragors pour détourner les soupçons et c'est sans doute celui que l'Astramance a nommé le Roi au visage faux. Imaginons un instant que le faux peuple soit les Felsin : ils ont perdu la mémoire, leur étincelle loomique est différente de celle des autres peuples. Peut-être, le vrai a-t-il créé les Felsin à partir d'animaux étant donnés leurs affinités avec eux, certains de leurs traits félins et l'affinité particulière de Yeg Emesh avec les esprits des animaux. Le vrai peuple si les guerriers en armures bleues en font bien partie utilise le loom d'une manière qui nous est inconnue et qui leur est sans doute propre. Avec le premier cataclysme, le vrai peuple a disparu avec le Continent pour une raison que l'on ignore. Les Felsin se sont alors retrouvés livrés à eux-mêmes et peut-être ont-ils été libérés d'une certaine sorte d'asservissement ce qui expliquerait le fait qu'ils n'aient pas de mémoire. Maintenant, le vrai peuple est de retour et poursuit des

buts qu'il va nous falloir découvrir et peut-être contrecarrer. Si toutes ces suppositions sont vraies, alors notre prochaine étape ne peut être que Snake et nous sommes alors sur le point de faire des découvertes qui risquent de bouleverser Cosme dans son ensemble.

Enfin, nous débouchons sur l'extérieur, enfin, nous revoyons la lumière du jour. J'ai un goût amer dans la bouche quand je repense aux événements que nous venons de vivre : nous n'avons été que spectateurs, nous avons laissé la vague des événements nous emporter sans essayer de nous y opposer, de modifier sa course, de l'influencer. Notre marche s'annonce difficile, il n'y a pas de piste, la neige recouvre tout et il va falloir que notre maître de la Route montre le meilleur de lui-même si nous voulons revoir la civilisation rapidement. Mais, c'est avec une vigueur nouvelle et une détermination sans faille que je m'avance au travers de cette nature hostile, l'esprit aux aguets pour trouver un moyen de démasquer les conspirateurs qui n'ont pas encore révélé leur vrai visage et déjouer leurs plans.

