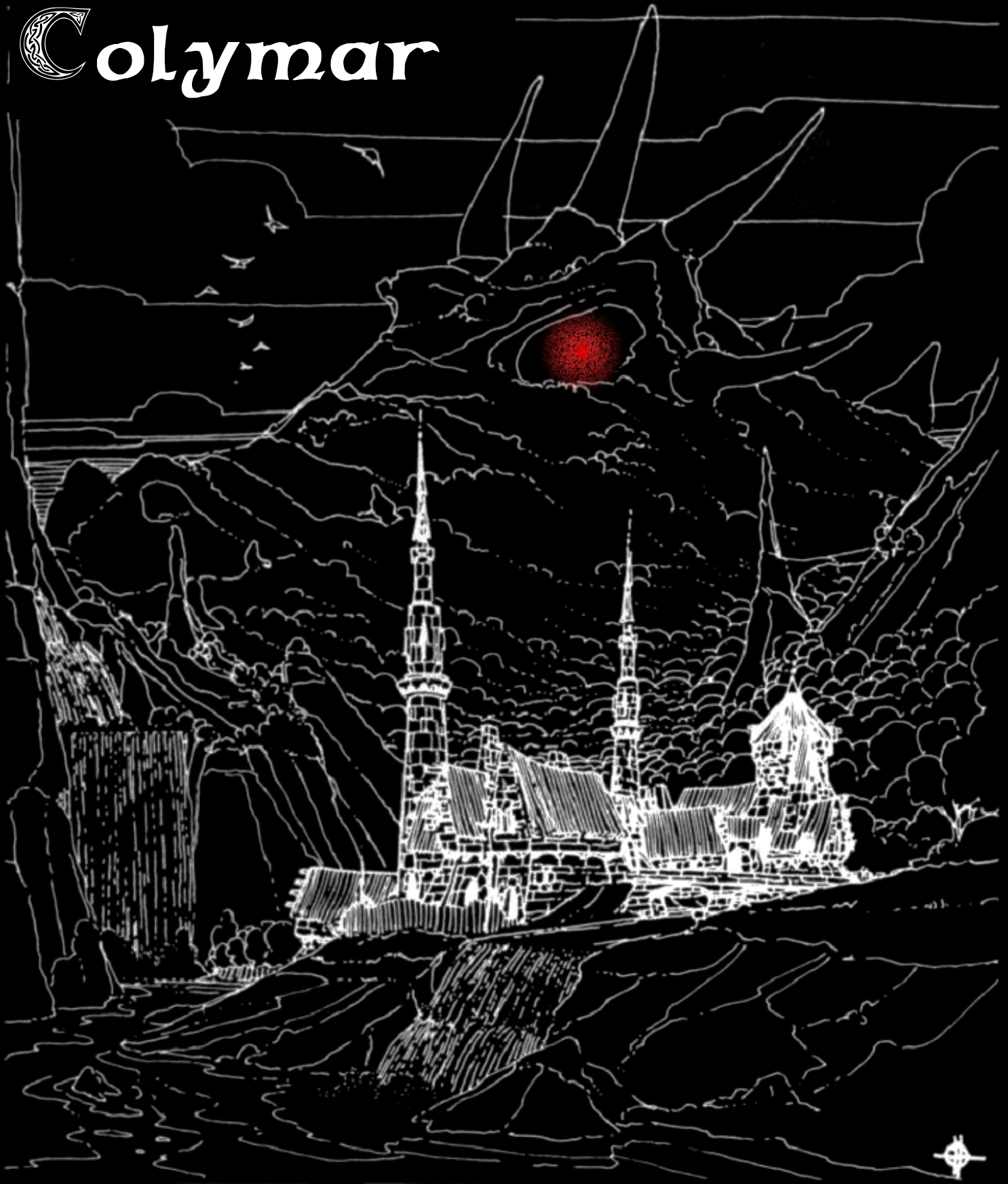


la  
Campagne  
des  
Colymar



Ont participé à cette campagne,  
par ordre alphabétique :

**Malik Amoura** alias *Morganeth*,  
ramasseuse de fagots,  
toujours prête pour un petit  
feu de bois

**Olivier Briat** alias *Leikavale*,  
« l'artiste », celle-de-la-ville

**Stéphane Direz** alias *Manabandar*  
le berger instruit (et très  
confiant envers son prochain)

**Stéphane Eiselnhor** alias *Barak le*  
*Trancheur, bûcheron de la*  
*Mort*

**Jérôme Leclaire** alias *Ostervin*  
l'opportuniste (n'acceptez  
JAMAIS qu'un joueur choisisse  
la Capacité « Opportuniste »)

**Nicolas Palmier** alias *Orlgarld*  
*Korlmarsson, le thane « qui a*  
*pécho la meuf qui a du level »*

**Olivier Richard** alias *Godrik*  
l'ombrageux, maître de *Bubühl*  
l'alyx

**Pierre-François Scheider** alias  
*Vostarhendrik le skald, promu*  
*scribe de la Retranscription*  
*Ultime à Jonville*

**Alexis Vilvert** alias *Murmorth*,  
kolati amateur d'herbes à  
fumer (parfois efficaces)

**A propos de l'illustration de  
couverture** : elle est issue du  
supplément *Genertela* publié par  
Oriflam en 1988 ; elle est signée  
**Stéphane Truffert** et m'a toujours  
paru digne d'être considérée  
comme une des meilleures  
illustrations gloranthiennes que je  
connaisse. Son rapport avec la  
*Campagne des Colymar* n'est pas  
forcément évident (quoique...)  
mais tant pis !

## Sommaire

Le Vent Sauvage.....	1
<i>High Pressure Front</i> (HeroQuest 1° éd.), David Camoirano, Mark Galeotti	
Le Fantôme de la Table de l'Homme Fou.....	1
<i>Chasing Kites</i> (HeroQuest 1° éd.), Jeff Kyer	
Les Mains Rouges de Hofstaring ( <i>La première Tâche Impossible</i> ).....	2
<i>The Red Hands of Hofstaring</i> (SKoH : The Colymar Campaign), Jeff Richard	
De l'autre côté du Dragon.....	3
<i>The Other Side of the Dragon</i> (Gathering Thunder), David Dunham	
Le Destin de Indrodar Chiengris ( <i>La seconde Tâche Impossible</i> ).....	4
<i>The Howling Tower</i> (SKoH : The Colymar Campaign), Jeff Richard	
Les Fantômes des Crêtes.....	6
<i>Ghosts of the Ridge</i> (Sartar Companion), Jeff Richard	
Dans les Enfers Lunaires ! ( <i>La troisième Tâche Impossible</i> ).....	8
<i>Descent into the Underworld</i> (SKoH : The Colymar Campaign), Jeff Richard	

# Le Vent Sauvage

« En pleine saison de l'Obscurité de l'année 1617, **Engthor**, chef du clan du Cygne, ordonne un raid sur nos terres afin d'enlever **Gulvik**, le plus jeune fils de notre chef. Conformément aux lois d'Héort, nous chargeons Manabandar et Vostarhendrik d'apporter la rançon et de ramener Gulvik. En chemin, ils sont assaillis par les brigands de **Frithorf**, un fou vénérant Gagarth, le Vent Sauvage. L'embuscade, soigneusement préparée, montrait qu'on l'avait averti. Qui ? Seuls les fous s'allient avec les adorateurs stupides et brutaux du Mauvais Frère d'Orlanth ! Braves entre les braves, Manabandar et Vostarhendrik accomplissent un exploit : ils dispersent les brigands et contraignent Frithorf à prendre la fuite ! Puis ils poursuivent leur chemin jusqu'aux terres du clan du Cygne. Là, au cours d'une brillante confrontation publique, ils dévoilent le double jeu d'Engthor, qui ne peut nier l'évidence : il a délibérément fait en sorte que les pillards du Vent Sauvage soient avertis de leur venue, afin de les déposséder du butin de la rançon, en vue d'exiger par la suite une nouvelle rançon, plus élevée, conformément à la tradition. Ses viles manigances lui valent l'exil immédiat tandis que son clan déshonoré nous doit une faveur. Manabandar et Vostarhendrik nous reviennent, accompagnés de Gulvik, et auréolés de gloire ! »

# Le Fantôme de la Table de l'Homme Fou

« L'un de nos plus grands trésors est le Danseur de la Tempête Bleue, notre lien le plus fort avec les Ancêtres. Notre désarroi est donc immense quand, la veille du Jour Très Saint d'Orlanth le Tonnant, au cours de la saison des Tempêtes en 1617, un gigantesque **Corbeau Noir** fond depuis les cieux sur notre cerf-volant sacré avant de l'emporter au loin ! Morganeth et Orstevin réagissent promptement en entamant une course-poursuite héroïque. Finalement, ils rejoignent le Corbeau au sommet de la Table de l'Homme Fou, un plateau rocheux hanté par des fantômes situé aux confins des terres des Ernaldor. Ne redoutant ni les patrouilles inamicales, ni les spectres, nos héros parviennent finalement à duper la créature et récupérer le Danseur ! Le sens de cette quête est livré par la découverte sur place du **fantôme d'une fillette**, victime jadis des spectres, qui prend soudainement possession du corps de Morganeth. Cette gamine est une lointaine descendante de **Berevenos l'Arpenteur des Nuées**, notre glorieux Ancêtre, le concepteur du Danseur de la Tempête Bleue. Grâce au Corbeau, un serviteur d'Humakt, il a attiré notre attention vers la dépouille de l'enfant, afin que nous procédions aux rites appropriés. L'âme de la fillette se trouve maintenant auprès de ses Ancêtres. Tout au long des mois qui suivent cette aventure, nous sentons les Ancêtres plus proches de nous que jamais ! »

1617							
Saison de l'Obscurité							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR							
MOR							
FER							
STA							
MOU							
ILL							
VER							
Saison des Tempêtes							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR							
MOR							
FER							
STA							
MOU							
ILL							
VER							
Temps Sacré							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
Destin							
Dieux							

# Les Mains Rouges de Hofstaring

« Cette histoire concerne la chose la plus importante qui nous soit arrivée depuis longtemps. Orlgarld Korlmarsson, notre gardien des lois, convoite la main d'Ernalsulva ! La fille du grand Hofstaring – précipité dans les Enfers Lunaires par Fazzur – et d'Entarios, Reine de Pierre-Verte, la plus grande prêtresse de la Terre de Sartar !

Au cours de la Fête des Bêtes à Clairvin [1], Ernalsulva lance à Orlgarld le *Défi d'Ernalda à Orlanth* puis énonce la première Tâche Impossible : " *Ramène-moi les Mains Rouges de Hofstaring, mon Père !* " Ignorant ce que sont devenues les mains tranchées du roi des Culbrea, Orlgarld décide de se rendre à Boldhome, où réside **Temertain**, l'héritier de Sartar, marionnette en réalité de **Fazzur l'Instruit**, le Général de l'Armée Provinciale de l'Empire de la Lune, responsable du destin tragique de Hofstaring. Orlgarld réclame au préalable à **Kangharl**, notre roi tribal, son assentiment pour cette quête [2]. Orlgarld se montre brillant et convaincant, si bien que le roi ne s'oppose pas à notre projet. Mais il est entouré de sorciers dévoués à la Shepelkirt, et leurs mots empoisonnés nous privent finalement d'un soutien actif de sa part...

Aidé de Morganeth, Orlgarld voyage jusqu'à Boldhome, où **Fernan Ernaldor**, le Thane du Manoir des Colymar, leur offre l'hospitalité [3]. Là-bas, ils bravent tous les dangers, et d'abord la fureur de **Branduan le Tueur, du clan du Chien Gris**, dévoré de jalousie car il ne supporte pas que le regard d'Ernalsulva se porte sur quelqu'un d'autre que lui. Après avoir tenté de supprimer Orlgarld à Clairvin [1], il récidive à Boldhome, le Jour Saint d'Orlanth [5], en défiant Orlgarld en combat rituel au Temple de la Mort. A Boldhome, toutefois, ces duels sont interdits depuis que Temertain le faible bafoue les lois d'Héort. Orlgarld et Branduan, tous deux blessés, sont donc conduits jusqu'à lui pour être jugés. Branduan, bafouillant, ridicule, est fait prisonnier. Nous ignorons ce qu'il advient de lui par la suite. Orlgarld, en revanche, présente à Temertain le cadeau que nous, le clan Orlmarth, avons prévu pour gagner sa confiance : un de nos piverts sacrés dont le chant magique nous aide à combattre les Broos. Temertain n'ignore pas qu'il s'agit d'un présent fantastique. Il grâce Orlgarld et le convie même au banquet annuel que ce lâche organise la semaine suivante, le jour anniversaire de la Défaite !

C'est un fait heureux car Orlgarld et Morganeth savent, depuis leur rencontre [4] avec le plus célèbre *skald* de Sartar, le **Vieil Andrin**, à la taverne de Geo de Boldhome, tenue par **Erberen le Cavalier**, que c'est Temertain qui détient les Mains Vivantes de Hofstaring et qu'il les brandit comme un trophée au cours de ce banquet ! Le moment venu [6], ils sont donc les invités de Temertain et de l'Etrangère, **Estal Donge**, son odieuse épouse dont la liste des amants remplit tout un mur de parchemins du Temple de Lhankor Mhy à Jonville. Fazzur l'Instruit est également présent, et cela montre assez la bravoure dont nos deux héros font preuve ce jour-là ! Si Orlgarld, toutefois, n'a pas de mal à paraître légitime parmi les invités de la noblesse décadente de Sartar, il en va tout autrement de Morganeth, notre valeureuse et néanmoins indéfectible ramasseuse de fagots qui, en fin de compte, finit par trouver sa place parmi la horde de serviteurs qui s'affairent en cuisine et dans la salle du banquet...

Au terme du repas, au cours duquel il ne cesse de se mettre en valeur en méprisant quelques érudits serviles, Temertain brandit comme prévu un bocal contenant les Mains Vivantes de Hofstaring qui baignent dans une liqueur rougeâtre, dont on remplit bientôt les coupes des convives, sommés de boire ! Peut-on imaginer un tel degré de pourriture et de dégénérescence au sein du Palais Royal ?!

C'est alors que la petitesse rejoint la grandeur, et l'insignifiance la magnificence. Comme nul ne prête la moindre attention à sa misérable personne, Morganeth parvient à s'approcher de Temertain à la barbe de ses gardiens humains et magiques et s'empare brusquement du bocal pour le jeter, par-dessus l'assistance, jusqu'à Orlgarld. Alors que les cris des gardes se mêlent à ceux des convives, Orlgarld brise le bocal et brandit les Mains. Un éclair, un craquement, une vague de pouvoir : le Souffle d'Orlanth dévaste la salle du banquet pendant un court et mémorable instant qui suffit à Orlgarld et Morganeth pour prendre la fuite en volant jusqu'à la cour du Palais. Rejoignant Erberen à la taverne de Geo, ils quittent la ville en secret en empruntant de vieux couloirs souterrains datant de la Chute de Boldhome.

Quelque temps après, ils se rendent au Temple de la Terre de Pierre-Verte [7]. Orlgarld remet à Ernalsulva les Mains de son défunt père. Celle-ci échange quelques mots avec sa mère, Entarios, qui accepte de saluer Orlgarld, avant de se retirer. Ernalsulva s'approche d'Orlgarld : " *Tu es valeureux*, lui dit-elle. *Lorsque nous nous reverrons, je te confierai la Deuxième Tâche Impossible.* " »

1618							
Saison de la Mer							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR			[1]		[2]		
MOR							
FER		[3]			[4]		
STA							
MOU							
ILL							
VER							
Saison du Feu							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR							
MOR							
FER							
STA							
MOU				[5]			
ILL					[6]		
VER							
Saison de la Terre							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR		[7]					
MOR							
FER							
STA							
MOU							
ILL							
VER							

# De l'autre côté du Dragon

« Le clan reçoit la visite du centaure **Tailleur-de-Bois**, un habitant de la Vallée des Bêtes que nous connaissons bien [1]. Il est porteur d'un message de **Jandetin**, chef d'un clan de la tribu des Hautes Herbes. Ces monteurs de chevaux sont nos ennemis depuis que leurs ancêtres ont volé des terres aux nôtres peu après les Guerres Dracomachiques. Ils vivent désormais de l'autre côté de la Passe du Dragon et nous menons parfois des raids contre eux. Nous détestons aussi le fait qu'ils tiennent en esclavage les Vendref, nos cousins.

Tailleur-de-Bois nous apprend que Jandetin souhaite recruter parmi nos rangs des hommes habitués à se battre pour entraîner les esclaves de son camp à manier les armes. Etrange ! Nous exprimons notre surprise et notre méfiance à Tailleur-de-Bois : pourquoi nos ennemis, si condescendants à l'égard de la Shepelkirt et de l'Empire, demandent-ils notre aide ? " *Jandetin n'est pas l'ami de l'Envahisseur Rouge*, répond l'homme-bête. *C'est une époque étrange et inquiétante. Il pense qu'un moindre mal l'aidera à prévenir une catastrophe plus grande.* "

Le clan décide d'accepter la proposition. Morganeth, Orstevin et Godrik partent alors en direction des Hautes Herbes. Au cours des semaines qui suivent, ils transmettent à nos cousins vendref les rudiments de l'art de la guerre. Pas seulement des techniques mais aussi l'ardeur et le courage de se battre qui font parfois défaut dans les rangs. Finalement, ensemble, ils franchissent le Fleuve Brisé au Nord, et organisent un raid sur le bétail du clan Berelenos, de la tribu tarshienne des Geroini, attestant que l'entraînement a porté ses fruits, car de nombreuses têtes de bétail sont alors prélevées sur le troupeau de ces abrutis tarshiens [2]. Morganeth est même passée à deux doigts de récupérer les attributs du **Berelenos Noir**, leur taureau sacré !

Nos compagnons s'apprêtent à parfaire l'entraînement des Vendref lorsqu'ils réalisent qu'ils ont été espionnés par des serviteurs du Roi Etalon Lumineux, le roi de la tribu des Hautes Herbes. Ce dernier fait Jandetin auprès de lui ; nous ignorons pourquoi, sans doute pour lui reprocher de s'être allié avec nous. Nos trois compagnons décident alors de partir sans attendre de mauvaises complications. Toutefois, c'est là leur grand mérite, ils choisissent d'emmener avec eux les Vendref de Jandetin ! Tous ne survivent pas au voyage de retour, lors de la traversée éprouvante des Monts de la Pointe du Dragon, mais c'est là le prix de la liberté. A présent, nous avons été rejoints par une partie de nos cousins, notre clan est plus fort, c'est heureux. Quant à Jandetin... qu'il se débrouille. »

1618							
Saison de la Terre (suite)							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR							
MOR						[1]	
FER							
STA							
MOU							
ILL							
VER							
Saison de l'Obscurité							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR				[2]			
MOR							
FER							
STA							
MOU							
ILL							
VER							

## LA RUMEUR DU MONDE – Que se passe-t-il dans le royaume de Sartar pendant que le clan Orimarth et les PJ tracent leur chemin ?

✦ **LA GUERRE AU PAYS D'HÉORT.** Au sud de Sartar, la guerre fait rage entre le roi Broyan de la Citadelle Blanche, puissant magicien orlanthi qui a reconstitué l'ancienne tribu des Hendrikiens et se réclame de Vingkot Fils-d'Orlanth, et le roi Richard Coeur-de-Tigre, un aventurier étranger soutenu par des sorciers athées sans âme.

✦ **LE SOULÈVEMENT DES DUNDÉALOS.** Un collecteur d'impôt lunaire a violé Haradinora, la fille du roi tribal des Dundéalos. En représaille, les Dundéalos ont tué tous les Lunaires présents sur leur territoire, avant de trouver refuge dans un camp pas très éloigné du Vent Ancien, le grand temple d'Orlanth. Là, ils attendent la riposte lunaire.

✦ **LE CAMP LUNAIRE.** Un camp lunaire est en cours de construction près de Wilmskirk. Il sera beaucoup plus grand que la ville elle-même. Des milliers de soldats lunaires sont stationnés là-bas, dormant dans des tentes ou des baraquements en bois.

# Le Destin de Indrodar Chiengris

« Orlgarld, le prétendant de la sublime Ernalsulva, se voit confier la deuxième Tâche Impossible ! La fille d'Entarios lui demande de retrouver et de lui ramener Courroux, l'épée qui avait appartenu au grand **Indrodar Chiengris**, de la tribu des Lismelder.

Avant le départ d'Orlgarld sur les traces de Indrodar, le clan reçoit la visite d'**Overovash l'Esclavagiste**, le collecteur d'impôt lunaire [1]. Sa venue sonne comme une provocation car nous n'ignorons pas le destin de Haradinora des Dundéalos [cf. *La rumeur du monde, plus haut*]. Il s'en faut de peu que certains, Godrik et Barak en tête, ne s'emportent contre lui – mais nous trouvons finalement de quoi lui payer son ignoble rançon sans céder à son chantage : il nous annonce en effet qu'une grande Chasse aux Canards se prépare dans le camp lunaire et que pour chaque Durulz livré, une exemption d'impôt sera accordée. Nous avons toujours refusé de participer à ces traques ignobles.

Après cet événement, Orlgarld et ses compagnons partent rapidement en quête de Courroux. Ils se rendent auprès de **la communauté humakti** du Collier d'Indrodar [2]. Là, ils apprennent de nombreux détails sur la saga de Indrodar : comment il vengea sa reine Lismelder, vaincue et transformée en Non-Morte par **Délecti le Nécromant**, le maître du Marais des Hautes Terres ; comment il établit la paix entre son clan et les hommes-canards Durulz, habitués à se réfugier dans le Marais, connaisseurs de ses méandres et de ses secrets ; comment il gagna la puissante épée Courroux, don des nains serviteurs de Mostal ; et comment, enfin, il tenta de se débarrasser définitivement du Nécromant en l'affrontant dans la Tour Hurlante du Marais, dont hélas il ne revint jamais. Nos héros décident alors de se rendre eux-mêmes à la Tour Hurlante. Ils font une offrande à Humakt en le priant de les aider à lutter contre la Non-Mort puis se dirigent vers le sud du Marais. A Pointe-du-Canard, ils rencontrent **Polgo Pied-de-Givre**, un Durulz que nous connaissons depuis longtemps – il était d'ailleurs présent lors de la Fête des Bêtes, quand Orlgarld a croisé pour la première fois le regard d'Ernalsulva. Celui-ci, mis au courant de la quête de nos héros, leur propose ses services avec empressement, embarquant avec lui son compagnon de beuverie **Nicholas Sage-Moutarde**.

Conduits par Polgo et quelques Durulz par lui recrutés, Orlgarld et ses compagnons s'enfoncent bientôt dans le Marais des Hautes Terres. C'est la saison de l'Obscurité, la température est dramatiquement basse, la luminosité faible. Heureusement, l'embarcation est pilotée d'une main de maître par les hommes-canards [3]. Mais cet endroit est l'un des plus dangereux de tout le Royaume et le talent des Durulz ne suffit pas à éviter de bien mauvaises rencontres. En particulier, le groupe doit affronter **une horde de Non-Morts** qui semblaient reposer, inertes, sous la surface mais qui jaillissent soudain hors de l'eau, leurs mains griffues tendues vers nos héros qui n'en sortiront pas complètement indemnes. Quelques heures plus tard, c'est **un sinistre Dragon squelettique non-mort** qui, survolant le Marais, repère les compagnons. Ceux-ci, bien que blessés, échappent finalement – mais de peu – à sa flamme meurtrière. Toutefois, ils observent, désolés, le dragon se diriger au nord, dans la direction de la Tour...

C'est donc sans grand espoir de surprendre ses occupants éventuels que nos héros accostent sur l'île abritant la Tour Hurlante [4]. C'est une vision de cauchemar : cernée de vents violents et glacés dont les vrilles sonores s'apparentent à des lamentations funèbres, flanquée de parois d'un noir de jais, couronnée en son sommet d'un mur crénelé surmonté de hautes flèches de pierres, la Tour ressemble à une entrée des Enfers. Hésitant un instant, terrifiés, Orlgarld et ses compagnons gravissent finalement l'escalier conduisant à l'intérieur du bâtiment maudit. Ils sont rapidement assaillis par les **Danseuses des Ténèbres**, monstres non-morts à l'apparence envoûtante, qui s'efforcent de les vider de leur sang en échange de promesses d'extase. Nos héros ne doivent qu'à la bénédiction d'Humakt de résister tant bien que mal – et pour certains très mal – à cet assaut démoniaque.

1618 (suite)

Saison de l'Obscurité

	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR							
MOR	[1]						[2]
FER				[3]	[4]		
STA							
MOU							
ILL							
VER							

---

Continuant à progresser dans la Tour, pressés de prendre le chemin du retour, ils se retrouvent bientôt face à la dépouille atrocement mutilée d'un homme assis sur un trône, au pied duquel gît une épée qui ne peut être que Courroux. Ils comprennent alors que se tient là, devant eux, le cadavre de Indrodar Chiengris. Mais c'est lorsque le corps immobile se redresse soudainement, une lueur malsaine brillant dans ses orbites creuses, qu'ils découvrent la vérité sur le destin de Indrodar : comme sa reine avant lui, il avait donc succombé face à Délecti, le Maître du Marais, et celui-ci avait poussé le vice jusqu'à transformer son glorieux adversaire en offensante marionnette non-morte. Indrodar se redresse et – rappelant à lui les Danseuses des Ténèbres un instant écartées par le pouvoir d'Humakt – s'apprête à faire connaître le même sort à nos héros désespérés. S'ensuit un combat perdu d'avance au cours duquel se produit pourtant un miracle. Barak le Trancheur, inspiré par Humakt, parvient à se saisir de Courroux. Alors que ses compagnons sont sur le point de succomber, il fait face à Indrodar dont on ne sait s'il cherche à cet instant à éviter l'épée ou à se précipiter sur elle. Quoi qu'il en soit, il subit une blessure profonde qui, réparant l'infâmie dont il avait été victime, le tue tout-à-fait, précipitant son âme torturée jusqu'au Hall d'Orlanth. Les Danseuses démoniaques disparaissent alors dans un cri déchirant l'air. Alors que d'autres plaintes montent depuis les étages inférieurs de la Tour, nos héros décident sagement de mettre là un terme à leur exploration de cet endroit infernal. Ils se précipitent à l'extérieur et c'est sans se retourner qu'ils embarquent sur le bateau des Durulz, ignorant si le tremblement qui affecte l'île entière signifie que la Tour s'effondre ou bien que des puissances innommables s'éveillent afin de les pourchasser. C'est sans un mot que Polgo et Nicholas conduisent en toute hâte le petit groupe d'aventuriers tourmentés à l'extérieur du Marais.

Par la suite, en dépit de l'insistance de Polgo, les compagnons refusent de remettre Courroux aux descendants de Indrodar, les gens du clan du Chien Gris. »

# Les Fantômes des Crêtes (par Vostarhendrik le skald)

« Tout commence au cours d'une banale patrouille sur les Crêtes du Feu de l'Étoile, lieu de pâture de nos troupeaux [1]. Au cours d'une nuit orageuse, une étrange et **pâle fillette** s'approche de notre camp pour nous demander de sauver ses parents. Vaguement effrayés par cette apparition, et méfiants, nous décidons tout de même de la suivre. Au cœur d'un brouillard surnaturel, elle nous conduit vers un hameau surgi de nulle part, dont nous ignorions même l'existence sur nos terres... Là, cernés par **des fantômes maladifs et menaçants**, nous comprenons que nous avons affaire aux ancêtres **du clan Vostang**, un vieux clan de notre tribu emporté par la malédiction de mauvais esprits il y a bien longtemps. Cette dévastation, nous révèlent les fantômes, avait été le fruit de la vengeance d'un *kolati* dément (c'est-à-dire encore plus dément qu'un *kolati* normal). A l'époque, les autres clans de la tribu – et en premier lieu nos propres ancêtres Ormarth – avaient été incapables de leur porter secours. Ces fantômes, leurs descendants, nous demandent de laver l'honneur de la tribu, ce que nous ne pouvons décemment leur refuser en vertu des lois d'Héort. Nous décidons alors de retrouver les descendants du *kolati* afin de leur faire payer le *wergild* destiné à compenser le crime commis par leur ancêtre. C'est la condition *sine qua non* pour que les fantômes soient délivrés du sentiment d'injustice qui les empêche de trouver le chemin du Grand Hall d'Orlanth et le repos de l'âme.

Dès le lendemain, nous décidons d'interroger les esprits de nos ancêtres pour qu'ils nous guident dans notre quête. Notre chaman Murmorth s'en charge : manœuvrant à la perfection notre cerf-volant sacré, le **Danseur de la Tempête Bleue**, il attire l'attention d'ancêtres contemporains de ces événements anciens. Ils nous apprennent le nom du *kolati* : Ovad, du clan de Havre-Colline, surnommé **Ovad le Fou** en raison de ses compromissions avec Malia, la Mère des Maladies. Sa haine à l'encontre du clan Vostang venait de ce que celui-ci avait obtenu de la part du roi des Colymar des terres que **le clan de Havre-Colline** réclamait lui aussi. Après son crime, le clan du Havre-Colline avait occupé les terres du clan Vostang décimé, puis Ovad avait été tué par Hodir, du clan du Chien Gris, de la tribu Lismelder, qui lui-même avait trouvé la mort dans des circonstances mystérieuses quelques années plus tard. Le clan du Havre-Colline fut ensuite soumis aux raids à la fois du clan du Chien Gris et de nos ancêtres du clan Ormarth, de sorte que, brisés, ils avaient fini par se retirer des terres qu'ils avaient volées, laissant les clans Ormarth et du Chien Gris se les disputer. On les oublia... jusqu'à aujourd'hui.

Le clan de Havre-Colline ne nous est pas inconnu : c'est un petit clan qui survit misérablement sur les terres de la tribu des Lismelder, nos ennemis préférés. Avec l'aval du Cercle clanique, nous décidons d'aller leur demander réparation. Toutefois, nous attendons que soient passées les célébrations en l'honneur d'Orlanth le Tonnant, le Jour de la Protection [2]. Las ! Les rites sont brusquement interrompus par une attaque en force d'**esprits de maladie** menés par Ovad en personne, lui-même devenu, après sa mort, un esprit de la pire espèce vénéré par une troupe de créatures chaotiques sévissant dans la région. Cet assaut, destiné à nous décourager de venir en aide au clan Vostang, sera finalement repoussé par nos efforts conjugués. Vostarhendrik le skald parvient à déstabiliser Ovad en le noyant sous un flot d'injures humiliantes, de sorte que ce dernier relâche son efforts de coordination ! Manabandar parvient à le blesser à l'aide de son bâton enchanté ! (Comment il obtint ce trésor elfique, cela vous sera conté une autre fois.) Murmorth le chaman assène le coup final en le repoussant à l'aide des esprits du clan ! Cette victoire réchauffe les cœurs mais laisse des séquelles : nombre de villageois sont durablement affaiblis et les cérémonies sont perturbées, ce qui tempère la joie d'être parvenus à repousser cet ennemi puissant.

Quelques jours plus tard, nous nous rendons au pauvre village de Havre-Colline [3]. Nous sommes reçus par **Bofrost**, chaman et chef de ce qu'il reste de ce vieux clan, entouré de quelques anciens. Ils refusent tout net de nous payer un quelconque *wergild* et prétendent ne pouvoir être jugés en toute légitimité que par **Harvald le Chevelu**, leur roi tribal, ou bien par le prince Temertain. Le premier est le roi d'une tribu ennemie, au second nous avons dérobé les Mains de Hofstaring. Pour nous la requête de Bofrost est donc irrecevable !

1618 (suite)							
Saison de l'Obscurité							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR							
MOR							
FER							
STA		[1]					
MOU				[2]			
ILL	[3]						
VER							
Saison des Tempêtes							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR							
MOR				[4]			
FER							
STA							
MOU							
ILL							
VER							
Temps Sacré							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
Destin							
Dieux							

De retour parmi les nôtres, d'intenses discussions débouchent sur la décision de partir en guerre contre les gens de Havre-Colline afin de piller leurs richesses et de s'appropriier leurs terres, ce qui constituera le *wergild* réclamé par les fantômes du clan Vostang. Certains – à l'image de Morganeth – redoutent cependant que ce conflit ne débouche sur un autre plus vaste, une guerre ouverte entre les tribus Colymar et Lismelder...

Quelques semaines plus tard, après avoir sacrifié vingt moutons en l'honneur d'Humakt lors du Jour de la Mort [4], et alors qu'une tentative de négociation avec le clan du Chien Gris s'est heurtée à un mur de haine et de rancœur, nous lançons notre assaut, mobilisant une centaine de combattants ! La résistance la plus sérieuse provient en fait de Bofrost lui-même : nous le croisons sur le chemin conduisant au village de Havre-Colline, perché sur une plateforme de bois, entouré de fétiches et marmonnant des invocations. **Un immense ours spectral**, puissant gardien du clan, se manifeste alors, dont le hurlement sépulcral terrorise nos hommes et sabre leurs forces vitales à coups de griffes fantomatiques. Cependant, grâce à la protection divine d'Humakt, nos armes s'avèrent d'une réelle efficacité contre cette créature de l'Autre Monde. Nous parvenons donc à le blesser puis à le repousser dans les limbes. Bofrost prend alors la fuite et il ne nous faut ensuite qu'une demi-journée pour mettre en déroute la piteuse armée de Havre-Colline !

Sans états d'âme, nous chassons les survivants puis nous nous approprions leurs terres et leurs (maigres) richesses. Cette vengeance apparaît satisfaisante aux fantômes du clan Vostang, que nous apercevons une dernière fois la nuit suivante, au même endroit qu'au début de cette aventure. Cette fois cependant, leurs visages paraissent apaisés. Certes, Bofrost, dont nous finissons par apprendre qu'il était un descendant direct d'Ovad le Fou, nous a échappé ; certes nous avons placé Kangharl, notre roi tribal, dans une position délicate vis-à-vis de la tribu Lismelder ; mais nous avons affronté et vaincu des êtres puissants et maléfiques, nos terres sont plus sûres désormais, ce qui est de bon augure alors qu'approchent les cérémonies du Temps Sacré et la nouvelle année. Et puis... il nous reste à parachever la quête d'Ernalsulva ! Il sera bien temps de nous inquiéter du reste plus tard ! »

1618 (suite)							
Saison des Tempêtes							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR							
MOR				[4]			
FER							
STA							
MOU							
ILL							
VER							
Temps Sacré							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
Destin							
Dieux							

# Dans les Enfers Lunaires !

« Orlgarld, le prétendant de la sublime Ernalsulva, se voit confier la dernière Tâche Impossible ! [1] La fille d'Entarios lui demande de s'aventurer dans les Enfers Lunaires pour libérer l'âme de son père, Hofstaring ! En gage de confiance et pour le courage qu'il a déjà manifesté, elle lui remet trois présents magiques : une branche d'aubépine (la Vie), l'épée Courroux (la Mort) et les Mains Rouges de Hofstaring (la Liberté). Une telle quête, proche de celle des Porteurs de Lumière, doit être accomplie au cours du Temps Sacré, décision est donc prise de laisser passer l'année avant d'entreprendre le voyage dans le Monde Inférieur.

**LA RUMEUR DU MONDE – Que se passe-t-il dans le royaume de Sartar pendant que le clan Orlmarth et les PJ tracent leur chemin ?**

✪ **L'ÉCRASEMENT DES DUNDÉALOS.** La vengeance de Fazzur à l'encontre de la tribu qui a osé défier l'Empire provoque stupeur et horreur parmi l'ensemble des Sartarites. L'assaut a lieu à la fin de l'année 1618, mené par un nombre incalculable de troupes venues de Tarsh, de Dara Happa ou recrutées parmi les mercenaires infestant la région. Le Collège de Magie Lunaire invoque d'effroyables démons et sortilèges. Malgré leur bravoure, les Dundéalos sont contraints, pour les plus chanceux, de fuir vers les plaines de Prax, tandis que le plus grand nombre est réduit en esclavage ou crucifié sur le champ de bataille. La tribu des Dundéalos n'est plus.

✪ **LA GUERRE AU PAYS D'HÉORT.** Les milliers de soldats regroupés depuis un an aux camps lunaires de Wilmskirk et Cap-des-Canards se lancent à l'assaut du Pays d'Héort dans les derniers jours de la saison de la Mer (1619). Le fleuve du Crique-Ruisseau est jugé d'importance stratégique pour des raisons logistiques, ce qui conduit Fazzur l'Instruit à pacifier la région, menacée par un conflit naissant entre deux tribus héortiennes : les Colymar et les Lismelder (*conflit déclenché par les PJ !*). Rien n'arrête ensuite la formidable machine de guerre lunaire : les terres des Volsaxi sont presque entièrement conquises au cours de la saison du Feu – à l'exception de la ville portuaire de Karse et de la Citadelle Blanche, où le roi Broyan, assisté de quelques ultimes fidèles, oppose une résistance aussi héroïque que désespérée.

Comme on pouvait s'y attendre, la tribu Lismelder a déclaré la guerre aux Colymar après notre victoire sur le clan de Havre-Colline (*cf. épisode précédent*). Mais l'Empire exige la paix ! Un détachement de troupes tarshites conduites par **Gordius Silverus** réunit au Gué-des-Canards les rois des deux tribus et négocie une trêve [2]. Nous apprenons assez vite que Blackmor, contraint sous la menace de céder une grande quantité de bétail et de terres au roi Harvald, n'a pas eu de mots assez durs contre « *les petits traîtres excités du clan Orlmarth* ». Quelques-uns de ses proches conseillers lunaires supposent même que les Orlmarth pourraient rejoindre la dissidence de **Leika-la-Baliste**. C'est donc sans surprise que nous recevons quelque temps plus tard [3] la visite de **Darsten**, thane du clan du Chêne Noir, proche de Blackmor et – dit-on – sorcier lunaire... Il nous annonce la convocation d'une Cour de Justice lors de la prochaine Assemblée Tribale [4] afin de nous juger. Il exige que nous remboursions l'intégralité de ce que Kangharl a dû payer à Harvald, ce qui est bien entendu impossible ! Il réclame aussi que Murmorth, Vostarhendrik et Manabandar soient déclarés hors-la-loi et bannis définitivement de la tribu !

Nous consacrons les semaines qui suivent à préparer notre défense, et trois jurés acceptent de parler en notre nom : **Gerstal**, du temple de la Connaissance de Jonville ; **Léonild Langue-Agile**, marchand du clan Arnoring ; et **Brunhild**, une jeune prêtresse de la Terre venue de Pierre-Verte. Face à nous, Darsten, accompagné de trois jurés également : **Markalor Grande-Semelle**, marchand venu de Gué-du-Canard et notoirement cupide ; **Yrsa-la-Mendiant**e, une servante du roi Kangharl, vénérant la Déesse Rouge ; et **Ornar-le-Gris**, un sage vénérant Lhankor Mhy, originaire du clan du Chien Gris.

1619							
Saison de la Mer							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES							
HAR							
MOR							
FER			[1]				
STA					[2]		
MOU							
ILL							
VER							
Saison du Feu							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
DES						[3]	
HAR							
MOR							
FER							
STA							
MOU					[4]		
ILL							
VER							

Manabandar est le premier à prendre la parole, après avoir fumé les herbes de Murmorth pour s'éclaircir l'esprit. Pendant un moment, l'assurance de Darsten et surtout de Kangharl semble vaciller, nous faisons valoir notre bonne foi et la légitimité de nos actions contre le clan de Havre-Colline. Hélas, l'adversité est trop déterminée et, disons-le, trop partielle. Finalement, le jugement est prononcé, assez nettement en notre défaveur. Nous parvenons néanmoins à diminuer le tribut exigé et à transformer le bannissement définitif des trois principaux accusés en « petit bannissement » – trois ans quand même ! – prenant effet au début de la prochaine année (1620). Contre toute attente, nous nous révélons capables de payer notre tribut – certes diminué – à Blackmor, en puisant dans **un trésor accumulé en secret** par les rois du clan depuis plusieurs générations, révélé à cet instant par notre chef Gordangar Kenstrelsson. La situation étant particulièrement tendue, notre clan décide de faire profil bas le reste de l'année, et lorsque **des troupes impériales font étape** au village du Vieil Homme, non seulement nous ne les chassons pas mais nous acceptons même de leur fournir les vivres qu'ils réclament... L'important est de gagner du temps, et surtout de préparer au mieux la quête de la libération de Hofstaring. Si nous la réussissons, peut-être retrouverons-nous une position de force qui nous permettra de faire annuler le bannissement de nos trois compagnons ?

1619 (suite)							
Saison de la Terre							
Saison de l'Obscurité							
Saison des Tempêtes							
Temps Sacré							
	GEL	EAU	ARG	VEN	FEU	SAU	DIV
Destin				[5]			
Dieux				[6]			

L'année se passe et prend fin, voici le Temps Sacré. Le Jour des Porteurs de Lumière commémore le moment du départ d'Orlanth en Enfer pour en délivrer le soleil, tandis que le monde s'écroulait. C'est pour nous le *Jour du Départ* [5]. Parmi les différents chemins conduisant dans le Monde Inférieur connus de **Minaryth le Pourpre**, auquel nos héros sont allés demander conseil à Jonville, ils choisissent la Voie d'Orlanth, délaissant celle d'Ernalda ainsi qu'une troisième possibilité : retourner dans la Tour Hurlante du Marais des Hautes-Terres, que depuis leur précédente excursion nos compagnons soupçonnent d'abriter un gouffre abyssal directement relié à quelque Enfer du Monde Inférieur...

Suivre la Voie d'Orlanth, c'est reproduire la Quête des Porteurs de Lumière, l'un des plus grands exploits des Dieux ! Orlgarld endosse le rôle d'Orlanth, suivi de Manabandar (Lhankor Mhy le Sage), Morganeth (Issaries le Voyageur), Vostarhendrik (Eurmál le Décepteur) et Murmorth (Ginna Jar, le *wyter*). Ils sont accompagnés de Morganeth-au-Blanc-Regard (Chalanna Arroy la Guérisseuse) et Gulvik (l'Homme de Chair), le cadet de notre chef, désireux d'accomplir un exploit. Au terme d'une journée de cérémonies, Orlgarld présente sa lance à l'assemblée des villageois et déclare qu'il tentera au cours de cette quête de relever un Défi Héroïque en ramenant une arme magique pour la remettre à Leika-la-Baliste, la reine en exil des Colymar. Plus tard dans la nuit, nos compagnons sont bénis par Savan le Tonnant, notre prêtre, et par Gordangar, notre chef, qui brandit le Bâton du Pivert et en appelle à la bienveillance des Dieux. Enfin, au moment où, dans le firmament étoilé, la constellation de l'Anneau d'Orlanth atteint Étoile du Pôle et disparaît brusquement du Ciel, nos héros se mettent en marche, quittant le parvis sacré et disparaissant dans l'Autre Monde sitôt la porte du village franchie. Voici maintenant le récit que Vostarhendrik, notre skald, fait de la Quête, lorsqu'ils reviennent du Monde Inférieur une semaine plus tard, le *Jour du Retour* [6] :

Nous marchons vers l'ouest, ainsi que le fit Orlanth. Nous parvenons rapidement au pied d'une immense falaise dont le sommet se perd dans les nuées. Là, nous trouvons une porte de bronze haute comme dix hommes, gardée par **Kaldar** et **Sinjota**. Ces deux démons aux traits bestiaux interdisent aux vivants de franchir la frontière vers le Monde Inférieur. Nous préférons éviter tout combat. Comme ils ont l'air peu futés, je me décide à détourner leur attention par des propos destinés à semer la discorde entre eux. C'est un bon choix, ils ne tardent pas à se disputer violemment, nous en profitons pour nous ruer vers la porte et la franchir. Devant nous, un escalier en spirale s'enfonce sous terre. Après une longue descente qui semble durer une journée entière, nous atteignons un palier où nous attend une « ombre », celle d'un vieil homme sans armes, richement vêtu, portant un torque d'or ainsi que les insignes de la Maison Royale de Sartar. Il se présente comme notre guide et nous appelle ses « enfants ». Bien qu'il ne réponde pas à nos questions, nous pensons qu'il s'agit du roi Sartar. A ses côtés, nous effectuons nos premiers pas dans les vastes et mornes plaines du Monde Inférieur... Ici, nulle couleur, aucun chant d'oiseau, pas de nuage – dans quel ciel ? – mais une luminosité pâle et grise, et un chemin nu. Nous marchons. Des heures. Des jours. Une géographie se dessine peu à peu : crêtes acérées, gorges encaissées, plaines déprimantes... Nous n'avons ni faim ni soif. Nous ne dormons pas.

Nous apercevons une fois, au loin, ce que nous prenons d'abord pour une chaîne de montagnes. En fait, ce sont des géants dont le corps est à moitié enfoncé dans la terre, « *des créatures jadis défaites par Orlanth* », précise l'Ombre. Leurs cris abominables nous glacent le sang.

Un jour, nous longeons la lisière d'une forêt que notre guide nomme « *le Bois de la Nuit* ». Il semble que, passées les premières rangées d'arbres, plus aucune lumière n'y pénètre. Nous la dépassons, mais voilà soudain que des hurlements s'en échappent. Nous courons aussi vite que nous pouvons. Hélas, la **Chasse Sauvage** nous rattrape bientôt ! Une meute enragée de chiens-loups démoniaques nous encercle : leurs yeux sont rougeoyants et leur souffle est de feu. Ils sont bientôt rejoints par une foule de Morts hurlants parmi lesquels nous reconnaissons certains membres du clan de Havre-Colline que nous avons tués (*cf. épisode précédent*). Dans une bourrasque infernale surgit enfin **Gagarth le Vent Sauvage**, crâne décharné, yeux rouges flamboyants, armé d'une lance barbelée, monté sur un destrier démoniaque doté de quatre paires de pattes et d'un bec d'aigle. Parmi nous, Manabandar, Vostarhendrik et Gulvik se sentent particulièrement dévisagés, eux qui ont mis en déroute l'un de ses serviteurs quelques années plus tôt (*cf. Le vent sauvage*). Il s'ensuit une mêlée confuse et brutale dans laquelle nous avons du mal à coordonner nos efforts. Nous parvenons finalement à nous échapper, principalement grâce à l'aide d'**esprits de l'Air Véritable**, âmes de héros orlanthi que Murmorth parvient à détourner de leur cheminement vers le Hall d'Orlanth. Toutefois, il n'est pas exagéré de dire que nous sortons mutilés de cette confrontation **(a)**.

Passablement éprouvés, nous reprenons notre route en direction de Havan Vor, la Cité du Silence, où convergent les âmes des morts pour être jugées par Darhudan. Nous sommes bientôt cernés par une foule immense de Morts – humains ou non-humains – à tel point que nous devons lutter pour conserver notre lien avec le monde des Vivants : si nous y parvenons, c'est grâce à l'Essence de Vie contenue dans la branche d'aubépine confiée par Ernalsulva.

Après plusieurs jours de marche, nous empruntons un pont d'ossements surplombant le terrifiant Fleuve des Epées – un flot tumultueux de lames s'entrechoquant et ne laissant que peu d'espoir de survie à ceux qui sont refoulés par **Janak, le Gardien du Monde Inférieur**. Celui-ci laisse passer sans encombre quatre des membres de notre groupe, mais Orlgarld et Morganeth – qui ont volé les Mains de Hofstaring à Temertain – sont accusés par Janak d'avoir commis le crime de parjure en brisant les lois de l'hospitalité du Prince, tandis que moi-même, jouant dans cette quête le rôle d'Eurmal le Décepteur, je suis mis en cause et repoussé. Mais nous parvenons finalement à duper Janak en travestissant nos apparences et notre sens moral grâce au pouvoir de l'illusion **(b)**.

Nous pénétrons dans la Cité des Morts, et nous nous dirigeons vers la gigantesque tour de Havan Vor. La cité, immense, abrite des centaines de milliers de tombes, mausolées, monuments, cryptes, sarcophages, urnes et autres constructions abritant les Morts en attente de jugement. Parmi ceux que nous croisons, certains sont sereins, presque joyeux, comme s'ils étaient dans l'attente d'un événement festif ; d'autres sont misérables, maladifs, se nourrissent de cendres et boivent une eau croupie. Les premiers sont en réalité les défunts pour qui les rites funéraires ont été accomplis correctement, tandis que les seconds sont ceux que leurs proches ont négligé après leur mort... Nous franchissons la porte de Havan Vor et sommes bientôt présentés à **Darhudan**, dans la Cour du Silence, un hall immense où se devinent des centaines de portes. Loin au-dessus de nous, des milliers de Dieux nous observent depuis leurs galeries. Darhudan arbore une couronne de ténèbres sertie de bijoux dorés, son visage est un miroir. Il est revêtu d'une grande robe noire recouverte de signes de pouvoir. Autour de lui affluent les Morts, en attente d'être jugés. Lorsque vient notre tour, il s'adresse à nous en ces termes :

*Ceci est le royaume des ombres, du sommeil et de la nuit perpétuelle. Ici vous êtes confrontés à vos actes dans le monde des Hommes. Qui plaidera pour vous, mortels ?*

**(a)** En termes de jeu, la Chasse Sauvage a amputé les scores de certaines Capacités correspondant à la personnalité profonde des PJ. Orlgarld a ainsi perdu des points dans sa rune de Maîtrise **⚔**, Manabandar en Rapidité, Morganeth en Arrogance et Vostarhendrik en Impertinence. Idem pour les PNJ accompagnant les Héros (Gulvik et Morganeth-au-Blanc-Regard).

**(b)** Tylénéa, maîtresse de l'Illusion à la Cour Céleste, fut choisie par les joueurs comme Ancienne Déesse préférée de leurs ancêtres au cours de la phase de création du clan. Du coup, quelques PJ ont choisi la rune de l'Illusion **⚡**, parmi les trois possibles pour leur personnage. C'est un pouvoir puissant dans le clan.

Au lieu de nommer l'un de nos Dieux, Orlgarld répond que nous souhaitons choisir notre propre chemin, en direction de la Fosse de l'Enfer où Hofstaring est retenu prisonnier. A ces mots, le Juge des Morts pousse un rugissement à faire trembler les fondements de Kero Fin :

*Jamais, depuis que le Décepteur a saccagé mon hall, des Vivants n'ont osé me défier avec autant d'audace !*

S'ensuit un moment où des forces magiques se déchaînent. Darhudan cherche à rétablir l'ordre en son royaume, tandis que nous lui opposons la force de notre volonté (c). Finalement, nous lui tenons tête et sommes bientôt saisis par une horde de démons à ses ordres. Sous le regard incrédule ou effrayé des Morts témoins de la scène, nous sommes conduits sans ménagement vers une immense porte de fer ornée de symboles inquiétants et dont les innombrables serrures sont déverrouillées avec empressement par une multitude de serviteurs démoniaques. Darhudan prononce alors sa sentence :

*Voici le chemin de la Faim, de la Folie, de la Peur et de la Maladie qui s'ouvre maintenant devant vous ! Vous franchirez la porte sans mal. Quant à savoir si vous en reviendrez, cela m'indiffère et ne concerne que vous, fous que vous êtes !*

A cet instant, nous sommes jetés de l'autre côté de la porte. Celle-ci se referme dans un claquement sinistre qui semble sonner notre glas. Devant nous, un couloir sombre... Nous avançons dans un silence pesant car nous approchons – nous le sentons – d'un lieu terrifiant. Manabandar et moi-même sommes submergés par une peur incoercible (d). Le couloir débouche bientôt sur un marais pestilentiel infesté de corps pourrissants, après quoi nous atteignons une forteresse abritant la **Bouche de l'Enfer**. Notre guide nous annonce que nous devons poursuivre sans lui car il n'est pas en son pouvoir d'aller plus loin. Pour franchir le passage, il nous faut être dévorés par les mâchoires de fer et de feu d'une gueule monstrueuse. Après avoir éprouvé la sensation d'être brûlés vifs puis déchiquetés (e), nous nous retrouvons au sommet de la **Grande Fosse**, flanquée d'un escalier sans fin que nous empruntons bientôt. Au cours de cette longue descente dans « le Monde Inférieur du Monde Inférieur », nous faisons l'expérience de la **Solitude Absolue**, séparés les uns des autres par le Vide et l'Oubli. Pour survivre, nous devons lutter contre nos démons intérieurs et retrouver notre Cœur d'Étoile. A ce moment, il me semble que tout est perdu. Heureusement, je parviens à puiser dans le souvenir de mes épreuves initiatiques le courage de surpasser les forces du Néant. Guidé par la Lumière de mon Cœur d'Étoile, je me retrouve finalement au bas de l'escalier, où m'attendent mes compagnons. J'ignore ce que, de leur côté, ils ont enduré...

Devant nous, un pont relie le sol de la Fosse au **Plateau de la Souffrance**, peuplé de monstres affairés à torturer leurs victimes, retenues prisonnières dans des puits équipés de mille engins de torture différents. Nous sommes face à une immense étendue où tout n'est que hurlements et agonie. Mais dans cet enfer, un miracle se produit : les Mains de Hofstaring s'animent, indiquant une direction que nous suivons aussitôt, dans l'indifférence générale des bourreaux qui nous entourent. Très vite, à l'horizon, nous apercevons une grande forge rougeoyante et fumante. Lorsque nous nous approchons, nous découvrons un démon qui l'alimente en âmes fraîches : Ikadz le Bourreau, l'ennemi d'Humakt. Plus loin, sur un Trône Blanc, se tient un géant de cendres noires. Il n'a ni yeux, ni bouche, ni oreilles, mais arbore une Double Couronne en or qui est l'attribut, je le sais, de l'Empereur Rouge. A ses pieds se prosternent des Dieux mineurs vêtus à la manière dara happienne. Nous nous approchons toujours plus près. Un Dieu jaune est en train de lire un grimoire, accompagné d'un Dieu portant collier et chaînes d'esclave en bronze, et d'une Déesse à la peau noire et argent. Quatre autres silhouettes font face au Roi de Cendres – un Dieu blanc muni d'un compas, un Dieu jaune avec une règle, un Dieu rouge avec une équerre et un Dieu bleu tenant un fil à plomb. Ils chantent dans une langue étrange, peut-être dara happienne, et maintiennent sur un autel le corps d'un homme atrocement mutilé qui semble être le maillon d'une longue chaîne de sacrifiés. Il n'a pas de mains.

(c) Techniquement, les PJ ont essayé d'imposer un changement à Darhudan. Vostarhendrik tente le coup avec la rune du Désordre **Ⅹ** mais ne parvient pas à bousculer la tradition. C'est finalement Orlgarld qui réussit, avec la rune de l'Air **Ⓔ**, à faire reconnaître comme légitime la liberté de choisir sa voie.

(d) Ces deux-là ont continué l'aventure en subissant de forts malus... Les autres ont réussi un jet approprié.

(e) Une expérience traumatisante susceptible de hanter les PJ pour le restant de leurs jours (Défaut « J'ai été dévoré par la Bouche de l'Enfer » sur la feuille de personnage).

Hofstaring !

Nous ne pouvons réprimer un cri d'horreur lorsque la Déesse noire et argent lève sa dague en se retournant vers lui. C'est le moment que choisit Orlgarld pour lancer son Défi. Brandissant sa lance, il s'écrie :

*Soleil Errant, Étoiles Jalouses,  
J'ai un nouveau Jouet ici, le voyez-vous ?  
Mettez-moi à l'épreuve si vous en êtes capables,  
Un Trésor pour la bonne réponse.*

A ces mots, la Déesse noire et argent répond :

*Je suis Celle qui danse sur les Ruines,  
Je suis la Buveuse de Sang,  
Je suis Celle qui rétablis la Justice.*

S'ensuit un affrontement magique entre les deux héros dont nous sommes – nous les compagnons d'Orlgarld ainsi que les séides de la Déesse – les témoins pétrifiés. Finalement, je vois l'Ouragan dissiper la brume du Mensonge. Quand la déesse, vaincue, recule en poussant un cri de rage, nous donnons l'assaut contre les faux Dieux. Dans la mêlée indécise qui suit, tandis que le Dieu jaune poursuit ses incantations, les Mains de Hofstaring vont rejoindre son corps. Le Dieu jaune trébuche sur un mot. Quelque chose dans l'air se brise. Dans cet instant d'hésitation, Hofstaring se lève, il crie d'une voix forte :

*Mes enfants, avec moi ! Larnste, aide-nous !*

Alors que les faux Dieux se jettent sur nous, nous nous serrons contre lui et une onde d'énergie jaillit soudain de nulle part, nous enveloppe et nous soulève. Tandis que nous nous éloignons du Plateau de la Souffrance, du sol nous parviennent les cris et les malédictions de la Déesse noire et argent – je jure aussi avoir vu le Roi de Cendres, sur son Trône Blanc, tourner vers nous la face inexpressive de son visage de ténèbres.

Au cours de notre ascension fabuleuse, franchissant des strates immatérielles, la tête du Dragon Vert apparaît parmi nous. Je réalise alors que nous sommes, littéralement, devenus la constellation de l'Anneau d'Orlanth.

Nos héros sont allés dans le Monde des Morts, au-delà des Ténèbres et les voici de retour ! C'est un grand prodige. Lorsqu'ils franchissent la porte du village, une semaine après leur départ – « *Une semaine seulement ?* » s'étonnent-ils – nous sommes frappés par leur apparence, quelque chose en eux a grandi, qui leur vaut un charisme neuf. C'est particulièrement sensible chez Orlgarld. Parce qu'il a remporté son Défi Héroïque, le voici porteur d'une arme légendaire, la Lance d'Irvanvale, une de nos glorieuses ancêtres, guerrière vingane. Ce n'est pas tout : « *Tes mains, Orlgarld !* », s'écrie Gordangar notre chef. Celles-ci émettent en effet un halo rouge ! « *Ainsi vous avez réussi*, poursuit Gordangar, *vous avez libéré Hofstaring ! C'est un grand jour. Vous avez accompli un exploit, et toi, Orlgarld-aux-Mains-Rouges, tu vas maintenant pouvoir prendre Ernalsulva pour épouse !* ». Oui – Hofstaring est libre, rescapé de l'Enfer Lunaire. Son âme a rejoint le Grand Hall d'Orlanth. De grandes fêtes sont célébrées pour le retour des Héros et la nouvelle année. Le clan dispose maintenant d'un nouveau trésor magique, la Lance d'Irvanvale, que nous offrirons à Leika, la « reine en exil » des Colymar ! Orlgarld doit se rendre au temple de la Terre à Pierre-Verte afin de sceller son union avec la fille de Hofstaring. Ce mariage est d'une importance capitale pour notre clan, qui disposera ainsi de puissants alliés. La Rébellion est vivante, nous en sommes les hérauts et Kangharl doit maintenant apprendre à nous craindre !

Dans ce moment d'ivresse, c'est à peine si nous prêtons attention à ceux qui, parmi nous, s'inquiètent des conséquences possibles de l'intrusion de nos compagnons en plein cœur de l'étrange cérémonie magique qui se tenait au pied du Roi de Cendres... »

#### **Quelques conséquences immédiates de la Quête**

Le clan voue désormais un culte héroïque à Hofstaring. Ce lien est matérialisé par une image votive gravée sur une pierre (Magie +3 pour le clan).  
Chaque personnage reçoit la capacité « Lightbringer » à 13, ainsi qu'un +3 pour toute interaction avec un membre de la tribu Culbrea (dont Hofstaring est originaire).  
Les PJ héritent de Capacités, Défauts et/ou Lingering Benefits liés à leurs actes, succès et échecs dans le Monde Inférieur.

*A suivre...*