

Aucun échappatoire

par John Keane

"Enfin" pensa Daedalus Kreiger comme il s'arrêtait devant l'un des nombreux panneaux d'affichage de Middenheim. Mais qu'est-ce qui pourrait l'empêcher de partir cette fois, pensait-il alors qu'il parcourait le panneau d'affichage. Il avait perdu le compte du nombre de fois où il avait décidé de quitter Middenheim, mais cette fois ce serait différent, par la grâce de Grugni rien ne l'empêcherait partir. Chaque fois qu'il est décidé, il trouve du réconfort en pensant que Grugni le préserverait du danger, que Grugni veillerait sur lui comme sur un enfant.

Il s'est souvenu de quelques-uns des nombreux événements qui l'ont fait rester à Middenheim. La première fois alors qu'il se préparait à partir, son oncle est tombé malade et il a été forcé par son honneur à rester pour s'occuper de l'affaire. Quand Gordrell est mort plusieurs mois plus tard il n'avait aucun choix que de continuer le boulot. Quelques années plus tard, alors que son cousin était complètement formé et qu'il était à nouveau prêt à partir, l'hôtel de la Guilde des Ingénieurs Nains subit de gros dégâts du fait d'une attaque raciste très bien orchestrée. Chaque Nain fut requis afin de reconstruire l'hôtel de la Guilde (et rembourser la dette) et il n'y eut aucune exception.

Et cela a continué ainsi durant vingt ans, entretenant l'espoir pour pouvoir partir enfin. Il a réussi à sortir de l'enceinte juste une fois, mais une fois encore sa fuite de l'ennui a été contrariée. Ce n'était pas juste le fait qu'il veuille aventures et frissons, c'était que l'on ne reconnaissait pas sa créativité comme à un autre membre de la Guilde. Celle-ci rejetait ses nouvelles idées et ses inventions, et s'il s'y conformait en apparence, son esprit concevait des machines permettant de voler. Aussi fut-il obligé de garder ses idées et inventions comme autant de secrets.

"Aaha"! dit-il à haute voix comme il trouvait l'annonce qu'il cherchait:

RECHERCHE COMPAGNONS POUR VOYAGE
COMME ESCORTE JUSQUE EN BRETONNIE

Expérience minimale exigée

2 CO par jour plus nourriture

Devez fournir vos propres armes et armures.

Contactez **Gotfried Richthoven**

25 Ubahn Strasse, Middenheim.

Le 2 Angestag au plus tard.

"Trois jours" pensa-t-il un moment en se grattant la barbe. "Oui, je devrais être prêt alors!". Ainsi avec le reflet de la liberté dans l'œil, il nota l'adresse et poursuivit son chemin. L'entrevue pour le travail fut plus facile qu'il aurait pu imaginer. Dès qu'ils l'ont vu ils ont dit "Un Nain, bon. Vous êtes embauché". Et c'est ainsi qu'il fut pris.

Après vingt ans et d'innombrables tentatives, Daedalus fit son paquetage et ses adieux quasiment artistiquement et avec beaucoup de plaisir. C'était le bon moment, il en était sûr. Le boulot semblait intéressant, plus que bien en fait, et il avait fini la dernière pièce commandée par la Guilde deux jours auparavant. L'aventure était si proche maintenant qu'il pouvait presque la sentir ou était-ce seulement les effluves des égouts. Quoiqu'il en fut, plus rien n'importait maintenant exceptée son aventure prochaine.

Angestag est arrivé lentement, au moins du point de vue de Daedalus, mais le moment est arrivé et Daedalus était prêt. Complètement équipé, il se tenait debout à côté de son équipement de montagne quand la caravane est arrivée. Le temps que les traînants arrivent tous, la caravane ne fut prête à partir qu'avec beaucoup de retard. Daedalus détesta chaque seconde. La caravane franchit les portes de la ville avec tout son monde. Daedalus poussa un soupir de soulagement. Franchir les portes de la ville fut comme une renaissance pour Daedalus qui avait vécu sa vie entière loin du danger dans son cocon de Middenheim. Loin derrière lui, alors que les portes de la cité se refermaient Daedalus entendit la clameur d'une voix familière. "Attendez, attendez, ouvrez les portes. Daedalus, Daedalus, n'y va pas il y a eu un accident. Daedalus..."

Deadalus Kreiger

Membre respecté de la Guilde des Engingneurs nains et associé pour moitié dans l'affaire de son cousin, nombreux sont ceux qui pensent Deadalus heureux et bien installé dans sa vie. Malheureusement ce n'est pas le cas, pour Deadalus son avenir est par-delà les murs de Middenheim. Depuis des années il essaie de s'extirper de la poussière de Middenheim pour chercher l'aventure sur les routes de l'Empire, mais d'une façon ou d'une autre il n'a jamais réussi. A chaque tentative de départ, quelque chose a empêché son départ.

Il se sent à l'étroit dans la cité, non pas à cause des hauts murs, mais en raison de l'étroitesse d'esprit des autres engingneurs de la guilde. Il ne peut comprendre pourquoi ils sont si hostiles aux idées neuves et aux inventions, avec leur réponse idiote " Si c'était valable, la Guilde l'aurait déjà fait deuis des siècles". Bien qu'il aspire à promouvoir ses découvertes, il connaît la réponse par avance. Il a trop vu de jeunes nains prometteurs rejetés et étiquetés comme capon pour des idées novatrices et des trouvailles originales.

Alors il continue de travailler dans la cité, attendant le jour où il pourra tout quitter pour vivre ses propres aventures. Pendant ce temps il poursuit ses recherches, souvent sur le papier, quelques fois en modèle réduit, espérant le jour où ses rêves se réaliseront. Une fois, il réussira à voler, comme les sorciers lors du Carnaval annuel de Middenheim, sauf que son vol fera uniquement appel à des ressources mécaniques et non pas magiques. Alors, il sera pris pour ce qu'il est vraiment, un nain visionnaire.

Agé de 82 ans, Deadalus n'est pas vieux selon les normes naines, même si ces tempes sont légèrement grisonantes. Bien qu'il mesure exactement 1,29 mètre, il semble plus petit à cause de son poids. Trop gros, même pour un nain, son armure a été spécialement façonné pour lui. Malgré son poids, il est assez adroit et suffisamment vif pour esquiver les coups qu'on lui porte. Le seul vrai problème posé par son obésité est qu'il se déplace lentement, ce qui lui a valu le surnom de 'pénible traînard'. Deadalus prend ceci à l'aune de son pas (ce n'est que petitesse) car il sait que son destin est fait de grandeur et que Grugni veille sur lui.

Si on lui offre l'ocassion, et que rien vient le contrarier, Deadalus se joindra volontiers à une bande d'aventurier ou de voyageur, même pour une paie ridicule, voire gratuitement.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	56	31	5	6	10	41	1	40	65	40	64	60	35

Carrières : Engingneur, Ex-Artisan (charpentier)

Compétences : Charpenterie, Conduite d'attelage, Esquive, Construction, Marchandage, Sens de la Magie, Métallurgie, Exploitation Minière, Alphabétisation, Connaissance des Parchemins, Langage Secret - Guilde des Engingneurs, Pictographie :Artisan, Guilde des Engingneurs Nains, Piégeage, Ferronnerie, Dectection des Pièges.

Possessions : Outils, Matériel d'écriture, Cuirasse (1 PA Poitrine), Manches et Jambière de mailles (1 PA Bras et Jambes), Coiffe en mailles (1 PA Tête), Hache, Bouclier, Médaillon en or (symbole familial), Anneau d'or (inigne de Grugni), 210 Co.