



Le journal de Méliador

samedi 13 août 2011, par [ceir](#)

1er jour

Grand foire est une très grande ville. Je n'imaginai pas qu'une telle concentration d'habitats et d'individus puissent donner cette impression. Au collège de magie, on m'a appris qu'on ne nourrissait ni ne logeait les étudiants de première et deuxième année. Le collège a bien changé depuis que mon maître Kahinir y est allé, puisqu'à son époque les magiciens étaient pris en charge dès la 1ère année. Du coup, n'ayant en ma possession que les 10 pièces d'argent nécessaires à l'inscription, je me dois de trouver un travail et économiser de quoi payer les 2 premières années. Dans une auberge, un homme m'offre à boire et se met à discuter de la vie à Grand foire. Esseulé et un perdu, il faut l'avouer, j'ai accepté sa proposition. La discussion a tourné court quand l'homme a appris que j'étais magicien. Il est parti sans demander son reste, me glissant juste que je pouvais trouver du travail aux docks. Dehors il s'est mis à pleuvoir. Je me perds, et finis par trouver les docks qu'une fois la nuit tombée. Au cours de mon hasardeux chemin à travers la ville, j'ai acheté dans une librairie un vieux livre vierge aux pages jaunies, relié d'un cuir rouge usagé, et ai décidé à partir d'aujourd'hui de tenir un journal de ma vie. Ça m'a pris comme ça, peut-être pour qu'il y ait une trace au cas où il m'arriverait quelque chose...

Aux docks, les gardes m'informent qu'il faut revenir le lendemain. Je trouve une auberge où dormir, en attendant le matin.

2ème jour

L'aubergiste, un troll aussi poilu que musclé,

m'indique qu'à Ports aux ruines je trouverais sûrement un travail en lien avec mes aptitudes magiques. En attendant, il me conseille d'aller voir un ami à lui, un certain Serlann, capitaine d'un navire volant. Serlann, troll de son état, est intéressé par un magicien à bord de son navire, en cas d'attaque (aussi bien pour protéger la marchandise que pour refouler l'ennemi). En plus de 10 pièces d'argent, il me nourrit et me loge pour les 5 jours jusqu'à Ports aux ruines. Toutes mes économies y sont passées... Mais à Ports aux ruines, je trouverais du travail. A bord, il y a quatre trolls pour manœuvrer en plus du capitaine. On trouve aussi deux humains : l'un est au service du roi Valérus, d'après ce que j'ai pu comprendre, l'autre est un serveur de 18 ans du nom de Cendres qui rentre chez lui à Ports aux ruines. Après ça il y a trois marchands nains et un guerrier nain en armure, un elfe qui semble diplomate aux vues des nombreux papiers qu'il transporte sur lui, et enfin un tskrang aussi exubérant (deux fois il a cherché à grimper aux mats, et deux fois il s'est fait mal) que sympathique.

Le décollage et l'envol du navire sont très impressionnants. De haut, Grand foire paraît encore plus gigantesque. Vais-je un jour y revenir...

Nuit du 2ème au 3ème jour

Cendres s'est fait voler un coffret en écrin délicat durant son sommeil et les nains se sont faits dérober leur bourse. Aucune trace d'effraction n'a été remarquée. Les cabines ont été fouillées mais rien n'indique que l'un d'entre nous soit le coupable. Désappointé, Serlann décide de procéder à la fouille des marchandises. C'est là qu'on trouve dans une caisse un tskrang clandestin. Mais le pauvre semble

complètement affolé et ne comprend pas ce qui se passe. Sa sincérité me paraissait pourtant évidente, mais l'équipage et les passagers l'ont placé seul en haut du mat (les tskrangs sont sujets au vertige). Il hurlait de désespoir et quand il a essayé de descendre, le pauvre a chuté et s'est cassé la jambe. Tout cela était-il vraiment indispensable...

Finalement Kormoss, le tskrang ami de Cendres, a trouvé les traces d'un deuxième passager clandestin : un sylphelin. Grâce à mon sort de collage, je réussis à immobiliser la petite créature sur le mât principal. C'est bien elle qui avait les différents objets. Tout d'un coup, je me sens plus utile à l'équipage, moi qui n'avais fait que errer et discuter sur le bateau toute la journée.

Pour une raison qui m'est inconnue, l'objet que Cendres recherchait est très brûlant...

3ème journée

Il pleut averse. C'en est presque un déluge. Je me demande comment le capitaine peut trouver son chemin par un temps pareil. L'interrogatoire du sylphelin, qui se prénomme Vilarthis, est plus qu'étrange : deux personnalités existent en lui. L'une traduit un personnage désorienté et hagard, l'autre se manifeste par des yeux qui deviennent rouge sang et nous menacent des pires choses. Mon expérience en magie, bien que maigre, me laisse penser qu'il est possédé par une horreur. J'apprends, par ailleurs, que l'écrin de Cendres contient une gemme de grande valeur qui réagit suivant les états de Vilarthis : quand celui-ci est sous son aspect possédé, la gemme clignote et se met à chauffer.

Au cours d'un deuxième interrogatoire, on découvre sur le sylphelin un parchemin. Je voulais proposer au diplomate elfe, à bord, de le traduire, mais Cendres et Kormoss ne sont pas d'accord. Ils semblent craindre l'elfe pour qui il travaille : un certain Kalourin (ancien gardien du bois sacré qui leur en voudrait à mort, ai-je compris).

J'ai passé la nuit à essayer de décrypter le langage

sylphelin et y suis finalement parvenu. C'est une lettre réécrite, dont le destinataire n'est pas nommé, et le texte extrait des Récits légendaires de Vardeghul. Cette lettre mentionne un espèce de dragon fantomatique qui aurait sévi dans Parlainth. J'en parle à mes compagnons puis vais me coucher...

4ème journée

Journée très éprouvante aussi bien physiquement que moralement. Elle a commencé par des pluies encore plus importantes. Puis on a découvert que Vilarthis s'était enfui en faisant fondre ses chaînes puis la coque. Il a ensuite saboté le bateau. Celui-ci commença alors à sombrer inexorablement vers les montagnes, malgré tous nos efforts aux rames et le délestage.

Finalement, un navire a été aperçu, mais il était rempli d'écumeurs. Avions nous vraiment le choix ? C'était soit essayer de l'aborder ou soit s'écraser dans les montagnes.

Le combat fut d'une extrême violence et si j'ai tenu bon durant son déroulement, je n'ai pu m'empêcher de vomir mon repas du matin après. Le navire est à peu près en bon état, et transporte du Cristal ce qui devrait permettre au capitaine de rentrer dans ses frais. Notre tskrang troubadour, Atzel, a aussi trouvé des œufs d'un étrange aspect... Mais je suis trop éprouvé pour les examiner de plus près...

5ème journée, matinée

Au matin je vais mieux, mais je reviens un peu sur mes idées de peut-être m'engager comme magicien au service d'un groupe d'aventuriers. Je ne pense pas être fait pour cela. En tout cas, mes compagnons ne m'ont fait aucun reproche.

5ème journée, soir

Le mat s'est révélé être fendu, mais j'ai pu le maintenir jusqu'à Ports aux ruines. Au moment où

tout le monde était soulagé, les mats se sont brisés malgré ma magie et, encore plus surprenant, le bateau volait toujours. Nous avons dépassé Ports aux ruines pour arriver sur Parlainth, au grand damne de mes compagnons. Nous avons pu voir au passage que la ville était assiégée par des morts-vivants et autres créatures. Puis la gemme a clignoté en continu et on a vu réapparaître Vilhartis, ou plutôt la créature qui le possède. Un peu perturbé par tous les événements, j'ai tué la créature d'un coup de lance de glace, oubliant que l'esprit innocent de la petite créature subsistait encore. Là, ce soir, plus au calme, j'ai des remords.

Après ça, le navire a chuté de 200 mètres, et chacun a essayé de se rattraper comme il pouvait. Au sol, Cendres et Kormoss nous ont crié de nous diriger vers les portes de la ville, car des créatures arrivaient déjà à nos trousses. Une fois au calme, j'ai pu remarquer que les 3 marchands nains et quasiment tous les trolls, dont le capitaine, comptaient parmi les pertes.

Enfin, nous avons rencontré un magicien ami de Cendres et Kormoss, un certain Hiermon. Il nous a appris que la ville était assiégée depuis 4 jours (moment où on quittait Grand foire : hasard ou coïncidence ?). D'après lui, ce phénomène arrive régulièrement, environ tous les 10 ans, mais l'attaque qu'ils subissent actuellement est sans précédent. La gemme lui semble confirmer de gros doutes et l'inquiète, une personne qu'il protège parle aussi de dragon fantomatique, et pour finir les œufs de notre troubadour sont ceux d'oiseaux de feu de la mer des Enfers, qui vont venir les récupérer.

Nous logeons pour cette nuit dans la maison de Cendres et Kormoss. Là encore, rien de bon n'apparaît : la maison est barricadée et piégée magiquement, le maître de Cendres se terre à l'intérieur et on apprend qu'un de ses amis est tombé sur les remparts. Je suis submergé par les événements, n'y comprend pas tout, et me sent assez désespéré, en me disant cependant que ça ne peut pas être pire...

6ème journée, matinée

J'écris désormais quand j'ai le temps, tellement les événements se précipitent. En ce moment même je suis chez Hiermon, où je me repose un peu après une matinée passée à se renseigner dans Ports aux ruines.

Ce matin, je suis allé avec Atzel chez Vardegül, tandis que Cendres et Kormoss se rendaient auprès de Torgak. La boutique de cette tskrang renommée est petite et sombre, et de prime abord l'organisation des livres et parchemins apparaît anarchique ; cependant la maîtresse des lieux semblent s'y retrouver. Nous avons assisté à la naissance d'un chiot à trois têtes, qui a survécu à l'accouchement malgré le décès de sa mère ; Vardegül nous a appris que cela était déjà arrivé par le passé, lorsque Ports aux ruines avait failli tomber (Hiermon nous a plus tard confirmé que c'était un très mauvais présage). Dame Vardegül nous a aussi laissé un parchemin, à propos du dragon fantomatique : le texte a été écrit au moment de la chute de Parlainth. Il parle de la lutte du Lord-maire face au rebelle Brise-tête allié des horreurs. Le combat tourne en faveur des rebelles. Nomburi, l'auteur (un ou une ork), s'enfuit avec les hommes du Lord-maire dans les catacombes, mais ils sont rattrapés. Il parle ensuite de son frère qu'il a tué et qu'il re-tue ensuite. Détail important : est mentionné parmi les horreurs « un serpent à un œil, couleur viande pourrie et ailes de cuir déchirées ». Son chant tue les gens autour. Hiermon nous apprend que ce parchemin est très intéressant, et que par le passé des gens ont déjà vu ce dragon lors d'assaut ; celui-ci n'est plus vivant au sens où on l'entend habituellement.

Au retour de Cendres et Kormoss, nous apprenons que l'autorité de Torgak dans Port-aux-ruines est contestée. 2 factions adverses à Torgak : Bastagus, un theran, et Kleotah, émissaire du roi de Troal. Je note qu'encore une fois, chez Hiermon, Cendres s'absente à l'étage sans rien nous dire. Kormoss, pour notre propre sécurité dit-il, ne veut pas en dire plus non plus.

Je stoppe là ma rédaction, car nous rejoint l'elfe qui nous a accompagné durant le voyage.

7ème journée, matinée

Et dire que je pensais que ça ne pouvait être pire...

Hier après-midi, après l'entretien avec Alzal, un assassin elfe à la recherche de Kalourin qui souhaite notre aide et celle de Torgak (car Kalourin est présent à Parlainth et veut s'allier avec le dragon Sourire de charbon), nous nous rendons chez Bastagus. Son magasin est très chic, et tout semble s'y vendre... Ce theran semblait affairé et a caché différents documents à la vue de Kormoss, dicit ce dernier.

Sur le retour vers chez Hiermon, pour rejoindre Cendres, nous entendons un cri d'alerte. Une fois sur les remparts, nous assistons à un étrange spectacle : la ville est encerclée de créatures hurlants des cris à glacer le sang. Elles se précipitent à la rencontre des remparts, puis s'arrêtent, déposent leurs armes et font demi-tour d'un élan commun.

La confrontation a en fait eu lieu durant la nuit. Alors que nous discutons avec Kalamos (l'homme envoyé par le roi Valérus), qui nous a appris que Kleotah avait disparu et confirmé la présence de Kalourin auprès de Sourire de charbon, un nouveau cri d'alerte a retenti. La bataille fut âpre, nous eûmes de nombreuses pertes, mais à l'aube l'assaut était repoussé.

Je suis effaré de voir à quel point je m'habitue à la violence. Il y a 3 jours à peine je vomissais mon repas devant le corps d'un troll décapité, et là j'ai un soupir las en regardant les corps amis et ennemis enchevêtrés sur, et au pied, des murailles.

7ème journée, après-midi

Nous sommes allés fouiller le magasin de Bastagus. Il est vide en apparence, néanmoins dans une des caves nous repérons un portail élémentaire, que je

ne peux malheureusement pas ouvrir. Ce passage mène sûrement dans Parlainth. En fouillant le reste du magasin, je trouve un parchemin en theran. A sa lecture, Cendres s'affole et nous crie de se précipiter chez Hiermon...

En vain, quand nous arrivons l'homme est assommé. Après quelques soins, nous l'interrogeons. J'apprends alors qu'à l'étage se cachait la protégée de Hiermon : une therane. Et elle a été enlevée. Hiermon doute que ce soit Bastagus. En tout cas il faut la retrouver, sinon « à Thera elle peut retrouver, grâce à leurs soins, ce qu'elle savait déjà, et donc révéler ce qu'on souhaitait retrouver ». Plus tard dans la journée, j'apprends qu'elle est liée à une horreur.

Qui est cette therane ? Comment est-elle arrivée là ? Que doit-elle retrouver exactement ? Quelle est l'importance de cette chose ? A mon avis, beaucoup de questions qu'il ne sert à rien que je pose... J'en ai déjà beaucoup trop appris dans la précipitation, me semble-t-il. Si je survis aux prochains assauts, ma vie est-elle en danger pour ce que je viens d'apprendre ?

A part ça, la gemme rouge a disparu et Hiermon nous apprend l'existence d'une gemme verte identique.

Pour ce qui est de la porte élémentaire, nous faisons appel à un élémentaliste important, mais il nous dit que ce passage est corrompu et qu'il ne peut l'ouvrir sans se corrompre. Pourtant, il nous faut l'ouvrir car ce doit être par ce chemin que les ravisseurs se sont enfuis avec la therane.

8ème journée

Je souffre d'un fort mal de côtes.

Je me souviens avec le groupe, hier soir, nous être rendu à l'auberge La Troll rieuse où on y avait repéré Bastagus. A notre arrivée celui-ci s'enfuit, mais nous ne pouvons le rattraper à cause de trolls saouls qui croient que tout ce qui arrivent est notre faute. L'altercation est stoppée par un cri d'alerte.

Sur les remparts, nous voyons qu'un nouvel assaut est imminent, encore plus important que tous les précédents. Le combat a été dur, et la dernière chose que je me rappelle est un violent coup de massue d'ogre m'arrivant dans les côtes.

Je me suis réveillé après qu'on m'ait fait ingurgiter un produit à réveiller un mort. J'apprends que Bastagus est venu nous porter secours, et que l'assaut a cessé (contre toute-attente, la ville allait être prise) après l'apparition d'un dragon fantomatique à un œil au dessus de la fontaine centrale de Parlainth.

Je me rappelle aussi vaguement, pendant que je reprenais mes esprits, que Bastagus a nié les accusations de Cendres d'avoir enlevé la theranne. Pour nous prouver sa bonne foi, il nous offre d'ouvrir le passage élémentaire.

Pendant notre repos chez Hiermon, avant de rejoindre Bastagus, nous apprenons que les gemmes sont en fait plusieurs composants d'un réceptacle d'horreur, chaque gemme devant représenter un élément de la nature.

quartier. C'est probablement le lieu le plus hanté de tout Parlainth.

On me précise bien que je ne suis pas obligé de venir, rien ne m'y force. Mais je leur suis redevable d'un certain nombre de choses (ils m'ont sauvé plusieurs fois la vie, ils m'ont mis en contact avec de puissants sorciers, et j'en passe) et ils ont besoin d'un magicien. Et de toute façon, que ferais-je d'autre seul dans Parlainth, si ce n'est trouver un métier qui m'intéresse peu ou me battre sur les remparts et peut-être mourir... Et puis, je l'avoue, tout ceci me terrifie et en même temps m'exalte beaucoup.

Nous nous équipons auprès de Brendula mais aussi de Bastagus qui nous laisse accès à (quasiment) tout son magasin. Pendant que les autres s'équipent, et que moi je note en ce moment même ces lignes, on m'apporte le plan des Spires obtenu auprès de Vardeghül ainsi que le talisman qui permettra d'ouvrir le passage élémentaire à notre retour.

Je m'arrête donc là, car il me semble bien que tout le monde est fin prêt pour le départ.

9ème et 10ème journée

Bastagus, pour nous prouver sa bonne foi, a ouvert le passage. Cependant, le début du tunnel est piégé magiquement. Il nous apprend aussi que l'auteur de l'enlèvement de la theranne est probablement Agramen, un elfe diplomate qui représentait Thera à Ports aux ruines avec lui (ce qui sous-entend au passage que l'homme est manipulé à distance par un sorcier assez puissant). Pendant que Hiermon et son acolyte se charge d'ouvrir le tunnel, on me laisse avoir accès à un grimoire. Durant ces deux jours, j'ai pu consacrer à l'apprentissage de deux nouveaux sorts.

11ème journée, matinée

Mes compagnons m'informent que, d'après leurs recherches dans Ports aux ruines, Agramen doit se trouver dans les Spires, le quartier sud de Parlainth, et plus exactement dans les catacombes de ce

12ème journée, matinée

La journée d'hier fut riche en événements. Tellement que je ne puis tout narrer en détails ; cela me prendrait une bonne trentaine de pages, ainsi qu'une journée entière de l'aube jusqu'au crépuscule.

Mais, sommairement et parce que je manque de temps, voici ce qu'il s'est passé : nous nous sommes faits capturer par des therans au service de Bastagus. Ils nous ont interrogé pour savoir qui nous étions, ce que nous venions faire, et si nous savions des choses sur Agramen. Après quelques disputes et heurts, ils marchandèrent finalement avec nous : ils ne nous exécutent pas immédiatement (et nous laissent repartir avec Kleotah qu'ils gardent prisonnière) si nous acceptons de partir découvrir ce qu'il arrive à Agramen. Par ailleurs, nous avons appris grâce à Cendres qui comprend le theran que des hommes

de la garde theranne avait disparu.

Moultres péripéties nous arrivèrent dans le dédale des souterrains : attaque de goules, attaque d'araignées, etc. Finalement, nous tombâmes sur une cérémonie menée par Agramen, accompagné de divers acolytes therans (probablement les hommes de la garde disparus). La cérémonie avait pour but de fixer la theranne enlevée dans une colonne de marbre, ou quelque chose dans le genre (les intentions nous apparaissent floues et nous attendons d'en apprendre plus auprès de Hiermon ; probablement est-ce un sacrifice pour permettre le retour de l'horreur à laquelle est liée la theranne). Nous n'avons donc rien pu faire pour elle, bien que nous ayons affronté et vaincu Agramen et les gardes. Une fois cela achevé, nous avons rebroussé chemin et sommes revenus à la surface.

13ème journée

A l'aide de Hiermon, nous avons pu traduire l'indication sur le socle de marbre de la therane :

« Le monde s'ouvrira, début des ténèbres, si 5 ne forment plus qu'1,

- Que coule le sang, gemme rouge
- Que naissent les eaux, gemme bleue
- Que luisent les jungles, gemme verte
- Que fouette le sable, gemme jaune
- Que tombe la neige, gemme blanche,

Alors Dis renaîtra du mariage de la déesse et du monstre. »

Nous avons 90 jours devant nous, ainsi qu'à notre disposition la gemme rouge et la gemme verte (il est très difficile de concevoir qui si nous ne faisons rien, l'ensemble de Thera subira un nouveau châtiment durant lequel la majorité des créatures vivantes périront...).

Toutefois, la saison des pluies ne s'achevant que dans 3 semaines, nous n'avons aucun moyen de quitter Port aux ruines pour l'instant.

Pendant ces 3 semaines Cendres et Kormoss souhaitent retrouver Kalourin, réfugié auprès de Sourire de charbon (dont le repaire se situe au delà de la Fontaine, en plein dans Parlainth). Alzaal, l'elfe rencontré durant notre voyage jusqu'à Ports aux ruines, nous accompagnera dans Parlainth car il a un contentieux à régler avec Kalourin. Ensuite, si nous sommes toujours vivants (notion bien relative vu ce que l'on a appris il y a peu), il devrait nous rester une quinzaine de jours pour effectuer un entraînement auprès d'un maître.

Avant de partir demain matin, j'ai eu le temps de m'informer auprès de Hiermon de la possibilité de rencontrer un mage de sa connaissance qui pourrait me servir de maître. Il m'envoya ainsi auprès d'un nain dénommé Zubrac, qui attend lui aussi le retour des premiers bateaux pour partir vers Grand Foire. Je l'ai rencontré dans la soirée, c'est une personne très aimable et d'une grande sagesse. J'apprendrais sûrement beaucoup à ses côtés.

Au cours de cette après-midi, j'ai aussi appris de Hiermon que la boîte contenant une forme d'araignée n'est pas corrompue et a des propriétés magiques, de plus Atzel m'a révélé que cet objet se nomme Tarentule, sans toutefois pouvoir me préciser à quoi elle sert.

Le sommeil me gagne, mais j'aimerais terminer sur une anecdote sympathique (et puis se sont peut-être mes dernières lignes, autant qu'elles soient gaies) : Atzel s'est produit à la Troll rieuse ce soir car le ménestrel était indisponible, et il a reçu un franc succès. Et puis il fallait voir la tête de Cendres et de Kormoss quand ils ont entendu la manière dont Atzel narrait nos aventures communes... Il s'est approprié les faits, il n'y a pas de doute...

14ème et 15ème journée

J'ai à ma disposition seulement quelques dizaines de minutes pour retracer l'ensemble de ce qu'il s'est passé ces derniers jours, car je dois ensuite rejoindre maître Zubrac pour un entraînement intensif d'une quinzaine de jours qui ne me laissera

guère le temps d'écrire dans mon journal.

Il y a 2 jours, donc, nous sommes partis en direction du repaire de Sourire de charbon pour y trouver Kalourin. Notre cheminement dans Parlainth s'est relativement bien passé comparé au reste : hormis Atzel qui a succombé au pouvoir de la Fontaine et qui s'est mis à hurler partout en courant, attirant l'attention d'un groupe d'assassins et de damnés, la matinée s'est écoulée tranquillement.

L'après-midi, tandis que nous commençons à approcher du repaire du dragon, des patrouilles d'ogres et d'humains ont fait leur apparition. La 1ère nous en sommes débarrassés, mais il devenait clair qu'on ne pourrait tous les éliminer par la force. Après être tombé dans le piège d'un nain à la solde de Sourire de charbon (il s'est fait passer pour un prisonnier qui a réussi à s'échapper par un chemin inconnu des gardes, ce qui nous a bien entendu intéressé, et en échange on devait l'aider à libérer sa femme ; mais il nous a en fait envoyé dans la gueule du loup), nous avons décidé de nous faire passer pour une patrouille au service de Sourire de Charbon en passant autour de nos cous un collier que semblait porter l'ensemble des gardes en patrouille autour du palais.

Malheureusement, à l'intérieur du palais des mots de passe étaient nécessaires et nous nous sommes faits prendre. Sous la menace de la dague de Cendres, l'intendant nous a tout de même conduit auprès de Kalourin et Sourire de charbon qui nous ont fait jeter au cachot. La nuit je fus convoqué, comme tous mes compagnons appris-je ensuite, auprès de la fameuse dragon. Je dis toute la vérité et tentait de la prévenir sur la mauvaise ambiance qui régnait parmi sa cour depuis l'arrivée de Kalourin, mais je me fis répondre qu'elle savait ce qu'elle faisait et que je serai brûlé demain aux aurores.

La même nuit, quelques heures plus tard, je fus reconduit dans la salle principale où j'y retrouvais mes compagnons. Sourire de charbon avait été empoisonnée par Kalourin et risquait de mourir si personne ne faisait rien (un antidote existe mais le maléfique sorcier avait détruit la réserve du

temple). En échange d'aller récupérer l'herbe nécessaire à la confection de l'antidote, on nous promettait la vie sauve. Avions-nous vraiment le choix ? Nous fûmes donc conduit dans un souterrain humide de Parlainth. Et pas question de nous échapper, une solide grille gardée par 3 ogres barrait la sortie.

Comme il faut que je sois bref, j'ai déjà trop délayé, voici les grands points de notre périple dans le souterrain : le lieu était boueux et même inondé par moment. Après avoir visité les différents tunnels, nous avons découvert dans un passage inondé une porte fermée à clef. Cette clef, nous la découvrîmes aux mains de Kalourin faisant un discours dans une vaste salle souterraine remplie de damnés. Grâce à l'aide d'une Sylfeline nommée Soraya (trouvée au détour d'un tunnel) nous avons pu récupérer la clef : pendant qu'Atzel, Cendres et moi faisons diversion pour détourner l'attention de Kalourin, Soraya s'est faufilée discrètement jusqu'à la clef, l'a récupérée, et l'a donnée à Kormoss ; ce dernier a regagné ensuite la porte bloquée le plus vite possible pour récupérer la plante qui devait se trouver derrière.

Notre point de rendez-vous était la sortie : nous nous y retrouvâmes sains et saufs, mais la possession de l'herbe ramenée par Kormoss ne nous ouvrit pourtant pas les grilles ; la menace de Kalourin, à nos trousses, non plus ; par contre l'artefact trouvé par Kormoss en plus de l'herbe nous donna accès à la « liberté ».

De retour au palais nous découvrîmes que Sourire de charbon se portait on ne peut mieux. Ce qu'elle désirait c'était mettre à jour clairement les intentions de Kalourin, et surtout récupérer l'artefact ramené par Kormoss. En échange de ce service non-consenti, Sourire de charbon nous redonna tout de même notre liberté et nous confia même qu'elle nous devait une faveur.

De la 15ème à la 30ème journée

Je jette ici des faits que je n'ai pas eu le temps de mettre l'autrefois :

- Soraya est une sylpheline qui recherchait des trésors avec une équipe. Elle en est la seule survivante. Peut-être nous cache-t-elle des choses sur elle, mais je la crois animée d'une âme sincère et bonne, et je pense que nous pouvons avoir confiance.

- Hiermon nous a appris que l'artefact trouvé par Kormoss et resté entre les mains de Sourire de charbon est un des éléments qui doit permettre la reconstitution d'un sextan astral (seul moyen pour Sourire de charbon de retrouver son amour perdu, ai-je compris).

- Au retour des premiers bateaux, nous apprenons que le roi va mal ; cela fait 2 à 3 semaines qu'il ne s'est pas présenté au peuple.

- Mon entraînement prend fin dans quelques jours, et je ne suis pas mécontent car il est très éprouvant aussi bien mentalement que physiquement.

31ème journée

Pour la première fois depuis longtemps (mais ça me paraît avoir duré beaucoup plus), je peux me reposer dans un coin, tranquillement, et profiter du spectacle des marins manœuvrant leur embarcation. Si je survis au mois et demi à venir, il faudra que je songe à narrer de manière plus détaillée l'ensemble de nos aventures. Peut-être demanderais-je quelques conseils d'écriture à Atzel, et seulement sur l'écriture...

A noter l'apparition de condors géants dans le ciel en fin de matinée. On en a vu jusqu'à 4 ensemble, ce qui est rarissime et apparaît donc très louche aux yeux du capitaine du navire.

32ème journée

Cette nuit, alors que j'étais parti dans une discussion avec Atzel à propos de nos aventures (il avait besoin de quelques détails dans mon journal pour mettre au point une nouvelle histoire à narrer dans les tavernes de Grand-foire), Kormoss nous a réveillé pour venir en aide à l'équipage attaqué par des chauves-souris géantes buveuses de sang.

Finalement, nous avons réussi à les repousser, mais des membres de l'équipage sont morts et Cendres a perdu beaucoup de sang à cause d'une morsure de chauve-souris. Il risque d'être KO pour les deux jours à venir.

Le capitaine a décidé d'instaurer des tours de garde, et nous avertit que là encore c'est une chose très étrange et très rare que de se faire attaquer par des chauves-souris géantes. D'ailleurs, en examinant l'un des cadavres je ressens une émanation de magie, que Soraya confirme, et après une étude un peu plus longue on en déduit qu'elles ont été envoyées vers nous magiquement pour nous attaquer.

33ème journée matinée et début

d'après-midi

La journée d'hier et la nuit se sont bien passées. Cependant, tout le monde reste sur le qui-vive.

En fin de journée, je retrouve quelque chose qu'il me semble avoir contemplé il y a plusieurs années déjà or il n'en est rien : la ville de Grand-foire vue de haut. Quand je reprends mon journal, et que j'y lis m'extasier devant le spectacle de cette ville vue du ciel, c'était il y a peine une trentaine de jours. Que de choses se sont produites en 30 jours. Et combien j'ai pu mûrir en ce laps de temps si court... Beaucoup plus que les 20 années écoulées auparavant...

33ème journée tard dans la soirée

Après notre « répit » sur le bateau, nous voilà repartis dans notre quête. Après s'être installé à l'auberge de L'Enclume fêlée, notre groupe se sépare : tandis que Cendres et Kormoss vont trouver Arindel, une magicienne de leur connaissance, à la bibliothèque, je vais avec Soraya et Atzel trouvé Tikal au marché (contact que nous a indiqué Hiermon).

Au final, nous apprenons : que la gemme jaune se

trouve à lopos, incrustée dans un bijou de fiançailles qui doit servir lors d'un mariage qui aura lieu dans peu de temps parmi la famille royale de lopos : les Donerastos (famille de grand sorciers, paraît-il). La gemme bleue se trouverait dans le delta du Serpent à Urupa ; elle aurait toujours été là et ferait partie du « patrimoine » local c'est à dire que les puissants de cette ville savent où se trouvent la gemme (par contre rien ne nous dit qu'ils connaissent sa fonction). Enfin la gemme blanche se trouverait dans les monts Skitas, mais nous n'avons pas plus d'indices.

Par ailleurs, Cendres et Kormoss ont rencontré le futur capitaine de la garde royale de lopos, nommé Torglad, qui recherche des aventuriers pour l'aider dans une quête personnelle (son amie aurait été embauché pour aller tuer un prince qui aurait refusé de prêter allégeance au roi. Mais ce prince aurait été secouru par les thérans, et elle se serait réfugiée dans Liaj pour échapper aux citadelles volantes thérans. Depuis il n'a plus de nouvelles. Il s'est fait engager à lopos pour enquêter). Le plan serait le suivant : on s'occupe de la gemme jaune à lopos avec l'aide de Torglad. Ensuite nous partirons pour Urupa. Puis les monts Skitas (Arindel se chargeant durant notre absence de localiser plus exactement la gemme). Enfin nous aidons Torglad à retrouver son amie.

Pour entrer dans lopos, Torglad nous conseille de nous déguiser en marchands. Cendres et Kormoss font appel à un ami nain du nom de Charboyya pour nous aider dans cette entreprise. Celui-ci nous divise en 2 groupes : les tskrangs ensemble qui vont vendre des marchandises de leur région ; Cendres et moi qui nous faisons passer pour des gens de Jervis, une ville triste et terne qui vend de l'air élémentaire (je me suis renseigné dessus à la bibliothèque tandis que Cendres observait des marchands de cette ville au marché).

A la bibliothèque, je découvre au passage que la boîte tarentule est un instrument de guérison.

Il est maintenant temps que j'aille me coucher, car il est tard. De plus, je n'ai pas besoin de trop m'attarder sur mon journal car le voyage en ballon

devrait me laisser un peu de temps pour m'y consacrer.

34ème journée à 40ème journée

Plutôt que d'annoter mon journal, j'ai décidé de commencer un autre ouvrage où je raconterais plus en détails des passages de mes péripéties (que j'ai plusieurs fois dû passer sous silence par manque de temps pour rédiger mon journal).

Je me consacre à ce nouvel ouvrage durant la semaine que dure le voyage. Et j'ai largement le temps de m'y attarder, car le vol est long : je ne peux discuter qu'avec Cendres et Soraya car il n'est pas question de nous faire repérer en allant sympathiser de trop près avec nos amis tskrangs (lopos étant une ville d'espions, il y en a sûrement dans le bateau) ; de plus, étant censés venir de Jervis, nous ne sommes pas de grands bavards et avons tendance à rester à l'écart, donc je ne peux vraiment discuter ouvertement avec Cendres et Soraya que dans la cabine. Bref, j'ai donc du temps pour me consacrer à ma nouvelle entreprise, et puis pour maîtriser parfaitement les livres de comptes laisser par Charboyya pour parfaire notre rôle de marchands. Quand je suis blasé, et qu'avec mes deux compères nous trouvons le temps un peu long, nous pensons à Kormoss qui doit supporter Atzel quasiment toute la journée...

A part quelques bruits entendus durant la nuit, qui nous incitent à faire des rondes pour surveiller la marchandise, le voyage se passe tout à fait tranquillement, et dans l'après-midi du 7ème jour après notre départ nous arrivons sur lopos. La ville est d'une teinte jaunâtre car les constructions sont quasiment toutes en marbre. Lopos apparaît vraiment somptueuse. Elle est entourée d'une muraille impressionnante d'environ 7 mètres de haut, avec une seule gigantesque porte pour pénétrer et sortir de la ville.

Je dois aller me replonger rapidement dans mon rôle de marchands, car il s'agit de passer le plus inaperçu possible.

40ème journée, soirée

Notre plan est à réviser du tout au tout pour récupérer la gemme. Notre couverture de marchands avaient pourtant bien commencé, nous étions passés inaperçus lors du déchargement des marchandises. Un premier incident malencontreux est survenu, mais il n'aurait pas compromis toute l'affaire pour autant. Une patrouille de gardes de lopos nous interpelle en nous sommant de nous dire qui est notre souverain. Machinalement Cendres réponds Valerus, et le capitaine de la garde s'apprêtait à lui enfoncer son épée à travers la gorge si un inconnu ne s'était pas interposé pour crier : « Argan Donerastos ne sera jamais roi ! » et recevoir le coup qui le tua net. Le capitaine nous réitère la question et nous répondons « Argan Donerastos » (le roi de lopos, dont les relations avec Valerus semblent plus que conflictuelles). La patrouille nous quitte, avec d'ailleurs le soin de nous occuper du corps. Lors du transport du cadavre de l'inconnu vers un lieu plus adapté, Soraya nous signale que l'homme tient en main une pièce avec une marque de griffe. Je la conserve sur moi.

Après cet incident, nous pouvons enfin prendre un peu de repos à l'auberge du « Collaborateur joyeux ». Repos de courte durée, car quatre thérans assis à la table à côté de la nôtre surprennent le regard de Cendres qui fixe l'un d'entre eux, et se rendent même compte qu'il comprend leur langue. Au fil des minutes mon compagnon devient de plus en plus en nerveux et livide, et Soraya et moi-même n'arrivons pas à le calmer ; il est tellement obnubilé par les thérans que je ne suis même pas sûr qu'il nous est entendu. L'un d'eux se lève et vient proposer à boire ; la tension est tellement forte que Cendres vomit tout son repas. Je me lève pour l'aider, mais mon ami se ressaisit vite et pendant que le thérans hilare regarde ses compagnons en se moquant, Cendres le bouscule en attrapant un objet et file dans la rue. Je m'apprête à le suivre mais les quatre thérans me bousculent en s'engouffrant dans la ruelle à la poursuite de mon compagnon. En allant jeter un œil au dehors, je vois qu'il est déjà trop tard, et ne connaissant pas la ville, je risque de me perdre en cherchant à les rattraper.

Au moment où j'écris, je suis dans l'auberge « La fontaine noyée » que Dorglad a jugé plus discrète après qu'on lui ait raconté ce qu'il s'est passé. Et, plus important, Cendres n'a pas reparu.

Je reprends mon journal rapidement avant de m'endormir. Cendres est réapparu peu après que Dorglad soit arrivé ; il nous a rapidement expliqué qu'il s'était caché sur les toits pour échapper aux thérans et avait par la suite eu la chance de reconnaître la silhouette de Dorglad, qu'il a donc suivi discrètement jusqu'à « La fontaine noyée ». L'objet que Cendres a dérobé aux thérans est une broche (que je sens magique) qui est un souvenir personnel.

Etant tous ensemble, Dorglad opère un rapide topo sur le mariage : la cérémonie comptera plus de 1000 invités, dont parmi eux des gardes en civils. Il y aura aussi présent les familles écartées du pouvoir par les Donerastos (pour faire simple, tous leurs biens ont été annexés, et ils sont devenus de force des vassaux de la famille royale de lopos).

41ème journée

Encore une journée très mouvementée.

A notre réveil, nous entendons un grand silence s'établir dans l'auberge, puis la voix d'un colporteur proclamer haut et fort : « 13 bramies 1506, au chef de patrouille, j'ordonne l'arrestation du susnommé Cendres ; il doit être mis aux arrêts... », suivi d'un descriptif relativement précis et le tout signé de la main du maître des affaires criminelles : Urg Donerastos.

Toute la ville recherche donc Cendres, et en plus les dirigeants connaissent sa véritable identité (aidés par les thérans, aucun doute possible là-dessus). A peine avons-nous commencé à réfléchir à la situation avec Cendres et Soraya que quelqu'un frappe à la porte. Je camoufle Cendres grâce à un sort puis vais entrouvrir la porte pour voir ce qui se passe. L'homme affirme qu'il peut nous aider à nous échapper. Je lui montre la pièce avec la marque de griffe que j'avais encore dans ma poche et il m'en

sort une identique d'une bourse. Je fais rentrer l'homme en faisant signe à Cendres de ne pas bouger, mais l'homme nous indique qu'il sait qu'il est là. En fait, c'est un homme du clan Syrtis (une des familles déchues), qui cherche à se venger des Donerastos et il pense que nos intérêts peuvent pour un temps allaient dans le sens des intérêts de son clan.

L'homme nous indique un passage secret depuis l'auberge, mais il nous précise que nous allons devoir franchir un labyrinthe où le seul conseil qu'il puisse nous donner est : « heureux l'aveugle la nuit qui trouve son chemin ». Après une multitude de problème rencontré, nous découvrons finalement qu'il suffisait de fermer les yeux dans un lieu précis et d'avancer jusqu'à ce qu'une voix nous guide vers la sortie.

Nous débouchons dans une immense bibliothèque dont les murs, hormis les somptueuses étagères de livres, sont ornés d'un blason avec une griffe. Nous sommes arrivés dans le manoir des Syrtis, et le chef du clan souhaite nous recevoir. En contrepartie d'un soutien pour nous faire participer à la cérémonie il nous demande de retrouver l'astrolabe magique de leur clan (il a été dérobé durant le châtement, et la flotte du clan Syrtis a été enfermée dans un monde parallèle avec, ce qui a bien sûr entraîner un affaiblissement du clan). Pour éviter toute trahison, l'homme nous indique qu'on est scellé magiquement c'est à dire que si nous quittons la ville sans avoir annulé le sort, nous deviendrons fous.

Au passage, on nous explique qu'un homme

important de l'empire théran, allié de Iopos, recherche Cendres. Celui-ci nous explique que son village a été rasé par les thérans, qu'il a été réduit en esclavage puis est devenu objet de compagnie d'une jeune fille appartenant à une très riche famille thérane. Il a réussi à s'enfuir après 2 ans dans cette « fonction ». Cela s'est passé il y a 3 ans, mais la jeune fille a juré de retrouver Cendres (je suis étonné que Cendres se soit confié aussi facilement devant tout le monde ; il aurait pu souhaiter se confier en privé au chef du clan. Il faudra que je lui en parle, un de ces jours).

Il est temps que je me prépare pour le mariage, j'ai déjà pris trop de temps à noter ces informations dans mon journal. Mais il y avait tant à dire...

42ème journée

Ma tête est encore douloureuse, et mon corps endolori par les coups reçus.

La cérémonie du mariage avait commencé à se dérouler tout à fait correctement, et Cendres avait réussi à s'éclipser discrètement pour aller récupérer l'astrolabe. Mais, à un moment donné, un cri est monté des étages pour alerter que la souveraine venait d'être enlevée. La salle a commencé à être vidée, les identités vérifiées minutieusement, et nous nous sommes faits prendre au piège, avec aucun moyen de nous échapper. De toute façon cela n'aurait fait que confirmer à leurs yeux que nous étions coupables.

Nous avons été emprisonnés et interrogés. Mon interrogatoire fut violent, et je ne me souviens plus ce qui s'est passé ensuite...