

DRARKHWA



Taken from Amiga-Manuals-Website

DRAKKHEN

par François Marcela Froideval

*Illustrations de Olivier Ledroit
Couverture de Caza*

© INFOGRAMES 1989

*A*NHAK *D*RAKKHEN

ILS SE SONT BRULES AUX SOLEILS
ILS SE SONT BAIGNES DANS LES LUNES
ILS SONT LES SEIGNEURS DE LA LUMIERE
ILS SONT LES SEIGNEURS DES TENEBRES
ILS SONT LES SEIGNEURS DE L'UNIVERS
ILS SONT LES LARMES DU PERE

ILS SONT QUATRE
ILS SONT QUATRE
ILS SONT DEUX FOIS QUATRE
ILS SONT HUIT
ILS SONT HUIT
ILS SONT UNE FOIS HUIT

IL EST DIT QU'IL DORT
IL EST DIT QU'IL EST MORT
ILS NE SONT QUE DECORS

(TRADUCTION DU LIVRE DES VERS)

HUZHUL MEKTHUL

"LA PROPHETIE"

ET LORSQUE LE DERNIER
SERA DEJA TOMBE
LE MONDE NE SERA PLUS
CE QU'ANTAN IL FUT
ALORS SOURDRA DE L'ETHER
L'IMMENSE COLERE DELETERE

IL SE LEVERA UN FOU,
AINSI MOURRA LE TOUT,
DU VAIN COURAGE PARANGON
QUI DANS UN COMBAT INUTILE
LE DERNIER DE MES FILS,
PAR L'EPEE DECHIRERA,
L'ANTIQUE ORDRE METTRA BAS !
LORS IL SERA TROP TARD ?
POUR QUE RENAISSSE L'ESPOIR !

AGNAHIR HURTHD
LE PERE GENITEUR
"SUPREME DRAGON PRIMORDIAL"

*"Le monde ne s'est pas fait en un jour ni en sept,
mais en un grand et immense souffle de feu,
qui dispersa la vie, la connaissance et les forces,
sur toutes les places de ce monde."*

Tiré de l'hérésie de Khantrace le maudit.

*"A moins qu'un serpent ne dévore un serpent,
jamais il ne deviendra dragon."*

Proverbe latin.

*"Quatre éléments forment l'univers,
deux pôles gouvernent ces éléments.
Ces huit principes procèdent du tout,
le tout est tel le phoenix."*

METHRATON

Le mage ultime.



*La geste
du
paladin*

Longtemps le paladin avait erré de par le monde. D'abord il avait consulté les grimoires infâmes, puis rencontré les vieux érudits couverts de la poussière des siècles. Enfin il avait rencontré les grands voyageurs et versé pour eux l'amertume de vins vils en des bouges puants.

Plus tard il fit seller son plus beau palefroi, revêtit son armure d'argent, ceignit la flamme de justice qu'était son épée, dressa sa lance d'arçon et entouré de ses écuyers, partit vers les feux de l'orient.

Son voyage dura longtemps. Ils franchirent des mers, des rivières, des déserts, de sombres forêts et d'étranges royaumes. Mais le paladin était obstiné et ne voulait pas renoncer à sa quête qui durait maintenant depuis des années.

Un à un, les écuyers avaient succombé, hormis l'un d'entre eux, aussi obstiné que son chevalier.

Ce n'est qu'au bout de sept années d'une étrange odyssée qu'ils parvinrent aux marches de l'univers connu. A cet endroit maudit où la terre plate se perd dans le vide, aux confins du monde, lieu sinistre et glauque qui porte le nom de Nethennia.

Alors, sourit enfin le paladin !

Il s'enfonça dans un désert de pierres où gémissait la végétation et où semblait pleurer le règne animal. Ses yeux étaient fixés sur une haute montagne au relief torturé, qui, de ses épines, déchirait les cieux. Alors, l'écuyer se mit à trembler ; il lui paraissait que les vents mugissants lui criaient des avertissements.

C'est au crépuscule que le paladin, parvenu au pied de la montagne, ceignit son bouclier et dégaina sa lourde épée. Il remit son âme à son dieu, qui n'en avait que faire et, suivi de son écuyer tremblant, ils gravirent la montagne.

L'ascension fut longue et difficile, mais ils arrivèrent enfin devant l'orifice béant d'une grotte titanesque. Le paladin s'avança fièrement et lança son défi qu'un écho moqueur répéta en le mêlant aux plaintes du vent. L'air autour de lui était fétide, lourd, chargé d'une reptilienne âcreté qui le faisait suffoquer. Sur le sol gisaient des ossements et des débris d'armures, ainsi que des lambeaux de mue ophidienne de grande taille.

Du fond de la caverne il perçut alors un grondement terrible, répétitif, qui faisait trembler les parois : le souffle de la bête ! Il s'avança bravement mais la peur étreignait son cœur. Soudain, un bruit de glissement lui fit lever la tête : derrière un mur de stalagmites se dressait la gueule monstrueuse du dernier des DRAKKHENS !

La tête prodigieuse faisait bien cinq mètres de large, ses yeux avaient la taille d'un enfant, ses dents la longueur d'une épée. De sa gueule courroucée jaillissait une haleine méphitique qui s'embrasait parfois.

Le paladin surpris recula. Le mur de concrétions éclata sous la poussée du corps massif, haut comme deux étages de maison. La queue du dragon siffla lorsqu'elle s'abattit sur le chevalier qui l'évita, fissurant le sol de la grotte. Les ailes alors se déplièrent : il se rendit compte avec terreur qu'elles avaient bien trente mètres d'envergure.

La bête se rengorgea et de son gosier sortit un terrible gargouillement. Elle pencha alors la tête en avant et vomit un flot de feu mortel en direction du paladin qui s'enfuyait, avant de pousser un hurlement de dépit en voyant que celui-ci avait échappé au souffle de mort.

Le paladin surgit à l'air libre et se retourna, prêt au combat. A demi protégé par un pan de rochers, l'écuyer n'avait pas bougé. Il regardait terrifié la bête légendaire surgir de la grotte. Sous son assaut formidable, la montagne elle-même tremblait. La gueule se pencha vers l'écuyer qui vit le gouffre de feu se rapprocher de lui trop vite pour qu'il puisse fuir. Elle se referma avec un claquement sinistre qui mit fin au hurlement de terreur du malheureux.

Le dragon alors se leva sur ses pattes arrières, dressa son long cou et sa tête vers le ciel, et poussa un cri de triomphe qui fut brisé net ! Le paladin profitant de l'inattention de la bête, s'était rapproché et venait de donner un grand coup d'estoc dans le ventre du monstre. Il fut éclaboussé de l'ichor légendaire, chaud, brûlant, et qui rendait, dit la légende, immortel.

Mais un coup d'épée n'est qu'une piqûre d'aiguille pour un DRAKKHEN. Et le grand ver se prépara au combat. La danse de mort était terrible, le paladin se déplaçait très vite entre les pattes du dragon, évitant ses coups qui fendaient les roches tout autour de lui. Et pendant ce temps, il frappait, frappait inlassablement, se rendant compte avec effroi qu'il n'infligeait au monstre que de petites estafilades.

Le dragon était enragé ! Il ne comprenait pas qu'une aussi misérable créature que ce présomptueux mortel puisse espérer survivre au combat. Lui, le plus grand des dragons ! Le dernier des dragons ! Il se battait comme une tempête ! Griffe ! Griffe ! Gueule ! Souffle ! Queue ! Patte ! Mais ses coups puissants ne rencontraient pas l'insecte qui, se cachant sous son propre corps, lui échappait toujours. Autour d'eux, les végétaux étaient en flammes et la roche elle-même fondait...

Le combat dura des heures.

Le paladin souffrait de multiples blessures et de grandes brûlures là où son corps n'avait pas été baigné par l'ichor du DRAKKHEN.

Le dragon était épuisé. Mouvoir sa masse énorme lui coûtait de plus en plus et son fluide vital s'écoulait par un millier de petites estafilades. Son souffle, son titanesque souffle était rauque et saccadé. De sa gueule ne jaillissait plus de flamme. Ses ailes et sa queue ne battaient plus que faiblement. Pour la première fois depuis la création du monde, le dragon eut un regard étonné. Haletant, il se laissa choir sur le sol.

En face de lui, il vit enfin le paladin, comme lui, épuisé, incapable de se mouvoir, inondé de sueur et de sang, son bouclier cabossé et fendu, son épée tordue. Ils se regardèrent pendant longtemps, ne pouvant croire en la force et en la résistance de l'autre.

Le paladin se rapprocha de la puissante tête, suivi par le regard du DRAKKHEN. Mais au moment où celui-ci allait parler au paladin, il vit l'épée se dresser et s'abattre, tranchant sa jugulaire. Alors le dragon hurla sentant fuir sa vie à grands jets d'ichor. D'un coup de patte il trancha le bras du paladin et, utilisant ses dernières forces, il s'envola lourdement, dans un flot de sang.

Son hurlement se mêlait à ceux des vents. Le DRAKKHEN tourna haut au-dessus de la montagne, ses yeux immenses contemplèrent une dernière fois les vastes étendues de son domaine, où il avait si longtemps vécu. Un voile obscur assombrissait peu à peu sa vue comme un brouillard. Il commença alors un grand piqué en hurlant une étrange phrase qui fit vibrer l'éther :

- ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD !!!

Le grand corps s'abîma dans la lave d'un volcan proche en une immense gerbe de feu. Le dernier des dragons ne voulait pas que sa tête finisse dans la salle des trophées d'un chevalier.

Grimaçant de douleur, le chevalier pansait son bras tout en surveillant le vol du dragon. Il vit celui-ci s'abattre en contrebas dans un lac de lave, après un dernier hurlement. Mais c'est alors qu'un sourd grondement fit trembler les cieux. Comme si le monde, à l'unisson du dernier des dragons, venait de pousser un immense cri d'agonie. La peur étreignit alors le cœur du paladin, qui n'était d'ailleurs plus très sûr d'en être encore un ! Ceci se passait le 10ème jour du mois du GRIFFON.

Le dragon n'avait pour tout trésor qu'une grande gemme prismatique que le chevalier ramena avec lui. Son voyage de retour fut long et périlleux.

Sa surprise fut grande lorsqu'il vit qu'il était attendu au port par la nef amirale du grand empereur. Nef sur laquelle il fut presque poliment convié de la pointe de hallebardes acérées, maniées par des hommes de la garde d'élite de l'empereur.

Après une peu agréable traversée, il fut sorti des cales et poussé sur le gaillard d'avant. D'où, un peu plus tard il aperçut le feu qui brûlait constamment au sommet du palais de la ville impériale, et qui annonçait aux bateaux d'innombrables nations qu'ils arrivaient dans le plus grand port du monde.

Il fut jeté sur le quai du port de guerre comme un esclave, et traîné par la Garde Noire de l'empereur jusqu'au palais. Là il vit ce dernier, immense sur son trône, darder sur lui ses yeux de braise. Autour de lui se tenaient les plus grands magiciens et rois du monde.

Le paladin, alors, se redressa, et d'une voix qu'il aurait voulue ferme, bravant ainsi toutes les lois de l'étiquette, s'adressa à l'empereur:

- Majesté, j'ai tué le dernier dragon et...

Il ne put finir. L'un des gardes le fit taire d'un coup de pommeau d'épée. L'archimage de l'empire finit alors sa phrase :

- Et comme un imbécile vaniteux, j'ai ainsi scellé le destin de mon monde qui est maintenant en train de mourir, pour le seul bénéfice de mon immense gloriole. Et pour mieux parvenir à mes fins, je l'ai tué par trahison ! Soyez donc fier de moi messeigneurs !

- Nous sommes tellement fiers de toi que nous allons te récompenser sur l'heure !

Il se tourna vers l'empereur et dit :

- Je reconnais ce chevalier comme étant coupable !

Alors, tous les rois donnèrent leur sentence, et tous le reconnurent comme coupable au plus haut degré ! Alors, ils se tournèrent vers l'empereur du monde qui, de sa voix glaciale et profonde donna son jugement :

- Coupable ! Gardes, emmenez-le ! Qu'il soit supplicié et exécuté !

Bien vite, les gardes se firent une joie d'appliquer les ordres impériaux. Le lendemain, à l'aube, le paladin avait rejoint son destin. Plus tard une tête fut jetée aux chiens : ils n'en voulurent même pas.

Le 12ème jour du mois du DRAGON, ainsi périt le paladin qui avait tué le dernier dragon !

Les rois du monde, les archimages et les archiprêtres se réunirent alors dans le Landsraad. Si secrète fut leur conversation que l'on n'en sut jamais rien.

Le septième jour, les portes s'ouvrirent et ils retournèrent dans leurs royaumes agonisants.

Le huitième jour, arrivèrent quatre personnes qui furent reçues en particulier par l'empereur : elles étaient envoyées par les grands de ce monde.

Vous y étiez, car vous êtes l'une de ces quatre personnes.

10ème jour du mois du GRIFFON anno Tenebrae 133.

Vhal hart hann Jürgen von Wessenmayer.

La première partie de mon nom signifie que je suis archiprêtre de l'Unique, l'autre partie de mon nom, que je suis issu de l'une des plus vieilles familles de l'empire.

Je suis un fidèle serviteur de l'empire, mais avant tout de notre dieu "L'UNIQUE". Je suis toujours revêtu de la robe bleue, majestueuse, qui est sa couleur.

J'officie, honneur immense, dans le grand temple du palais impérial.

Cela fait bien longtemps que je ne suis pas sorti de la capitale.

La dernière partie de ma vie, son dernier tiers, je comptais bien la passer au service de notre seigneur, au sein de ces murs, me détachant petit à petit des vanités terrestres et des luttes incessantes pour le pouvoir.

Aussi, c'est avec agacement que je reçus la nouvelle d'une immense commotion : "LA MAGIE AVAIT CESSÉ D'ÊTRE !". Ce fait qui me paraissait être encore une stupide rumeur non fondée, me fut cependant dramatiquement confirmé par la demande d'audience de l'archimage du palais.

Je le reçus immédiatement, car il est des gens qui ne doivent pas attendre. Son visage hiératique était blême, un tic nerveux le secouait. A peine assis, il me parla d'un ton froid, rapide et saccadé.

- Jürgen (il n'y a que trois personnes qui m'appellent par mon prénom, il est l'une d'elles), te souviens-tu du vieux chant Tsinn qui dit que le jour où le dernier dragon sera tombé...

- La magie aura cessé d'exister ! Dis-je alors finissant sa phrase.

- Oui, c'est cela ! Et bien mon pauvre Jürgen ; nous y sommes. Le dernier DRAKKHEN vient de périr des mains d'un paladin. Ce fut la dernière vision que ma magie m'apporta avant de s'évanouir dans le néant.

- Je croyais qu'il n'y avait plus de dragon depuis longtemps?

- Il en restait un et nous n'étions pas inquiets ! Il était titanesque, immortel et de plus nous le protégeons.

- Curieux que je ne l'aie jamais appris. Lui dis-je.

- C'était un de nos secrets, et de plus, nous ne croyions pas vraiment dans ce chant.

- Qu'attends-tu de moi ? M'enquis-je.

- Renseigne-toi ! Demande conseil à l'Unique. Il faut que la magie perdure. L'existence même de notre monde est basée sur elle. Déjà je sens les signes d'un immense chancre qui commence à ronger le monde ; nous allons tous être emportés ! Te rends-tu compte que je n'ai plus aucun pouvoir ? Moi l'archimage du plus grand empire !

Sa voix se brisa comme sur un sanglot. Il était éteint. Je pris ma voix la plus grave et la plus réconfortante et lui dis sur un ton ferme, que j'allais m'occuper de sa demande et qu'entre-temps, il ferait bien d'aller se coucher.

La lourde porte claqua derrière lui, me laissant avec une immense angoisse. Je revêtis mes atours sacerdotaux et, suivi de quelques grands prêtres que j'avais mandés, je me rendis dans le saint des saints. J'avais rendez-vous avec l'unique !

Ce n'est que quelques jours plus tard que je me rendis compte de l'ampleur dramatique de la situation. Un conseil permanent se tenait au palais. Des nouvelles incroyables ne cessaient d'arriver:

Une des garnisons des marches était tombée sous l'assaut d'une tribu barbare. Le magicien dont elle était dotée, n'avait pu ajouter la force des sortilèges à celle des soldats.

Une flotte venait d'être victime de la tempête que le sorcier des vents qui lui était affecté n'avait pu maîtriser, faute d'enchantement.

Des palais s'écroulaient, qui avaient été bâtis sur la force de la magie.

Lentement, insidieusement, notre monde se détruisait. Je cherchais parfois à deviner une trace d'angoisse sur le visage de l'empereur. Mais celui-ci ne paraissait pas s'en soucier outre mesure. Je m'inquiétais alors. Mais bien vite, je compris avec admiration qu'au lieu de se lamenter et de s'écrouler comme les mages que je rencontrais, celui-ci lentement et inlassablement, prenait des dispositions judicieuses. L'empereur jetait les bases d'un monde où la magie n'existerait plus.

Le temps passa. L'Unique restait sibyllin, et rien ne venait troubler la lente agonie de notre monde. Des mages se suicidaient, d'autres se faisaient tuer par leurs ennemis maintenant qu'ils étaient impuissants. L'on vit même l'archimage souverain d'un pays se faire lyncher par son peuple sur lequel depuis deux cents ans il avait régné par la terreur.

Au fait, j'ai omis une petite chose : depuis ce jour fatidique où décéda le DRAKKHEN, tous les pouvoirs des prêtres ont disparu ! Je n'ai plus de sortilèges et je ne peux plus contacter l'Unique !

Cependant, pour sauvegarder l'ordre du monde, l'empereur nous a ordonné de prétendre que nous possédions toujours nos pouvoirs, et d'utiliser des objets magiques ou des rouleaux d'enchantements pour faire croire que le clergé était encore au faîte de sa puissance. J'éprouve de plus en plus d'admiration pour lui. Pourra-t-il nous sortir du gouffre où nous nous enfonçons ?

7ème jour du mois du dragon.

Hier, un vaisseau, le SOL COM1 HMS SHADRAK, que nous croyions perdu corps et biens dans une tempête, est arrivé au port. Il est dans un état pitoyable. Brûlé de partout, son équipage est squelettique. Les marins du port de guerre lui ont fait une véritable ovation lorsqu'il est entré dans le port.

L'on m'a appris que c'est un sorcier des vents qui en a pris le commandement à la mort du capitaine. De mon balcon, j'assistais à un curieux spectacle : la Garde Noire de l'empereur ceinturait le bateau, et c'est escorté par la Garde d'Or que le sorcier des vents fut amené au palais.

Je courus alors vers la salle du trône afin de savoir ce que cela voulait dire : un tel genre d'accueil étant tellement inusité que des choses importantes devaient se passer.

L'on me laissa entrer, mais avec réticence. Ce n'est que lorsqu'un garde se roula par terre de douleur que les portes me furent ouvertes toutes grandes (je déteste les gardes imbéciles qui ne savent pas "interpréter" les ordres).

J'assistai donc, au côté de l'empereur, à la plus étrange entrevue qu'il m'ait été donné de voir depuis longtemps.

Le sorcier fit le récit de son aventure, mais uniquement dans les grandes lignes. De plus, il fit don à l'empereur d'un journal de bord fatigué. Puis il ajouta qu'il ne dirait le reste qu'en particulier.

C'est alors qu'à l'indignation générale (mais muette) de l'assemblée de dignitaires, l'empereur nous pria (ainsi que ses gardes) de bien vouloir les laisser seuls.

Quelques jours plus tard, le 9 du mois du dragon, le vaisseau amiral de la flotte profila son immense carcasse à l'entrée du port. Il amenait un bien douteux colis : le paladin responsable de la mort du dernier dragon. Curieusement, seule la Garde Noire partit rechercher ce dernier ; il fut, peu après jeté comme un chien aux pieds de l'empereur et de l'assemblée de ses rois vassaux. Les archiprêtres et les archimages étaient, eux aussi, présents. L'on sait ce qu'il advint de ce bâtard puant !

Je votai, moi aussi, en faveur de la peine de mort aggravée par la torture ! Le fils de chien l'avait bien mérité ! Le 12 du mois du dragon, sa tête roula dans la poussière...

Plus tard, l'empereur réunit le Landsraad, immense assemblée des rois vassaux et des grands féodaux. J'y étais. Mais les conversations tenues dans le Landsraad étaient secrètes : je m'abstiendrai donc de tout commentaire. La réunion dura sept jours durant lesquels furent décidés le sort du monde et celui des quatre personnes choisies pour leurs mérites. Je fus volontaire.

A ma grande surprise, ma candidature a été unanimement acceptée par mes amis et, chose plus suspecte, par mes ennemis. Trois autres noms valeureux et renommés étaient retenus. L'assemblée se sépara sur ces nominations. Les héros furent convoqués le lendemain.

20 du mois du dragon.

Après avoir longuement prié l'Unique à l'aube, paré de ma robe de guerre de métal bleuté, ainsi que de mes armes, je me rendis aux appartements privés de l'empereur. A sa porte, je rencontrai trois des plus illustres héros de l'empire.

Nous fûmes rapidement introduits dans la petite salle du trône du conseil restreint, où l'empereur en compagnie de l'archimage, nous reçut et nous raconta l'odyssée du SOL COM1 SHADRAK.

Odyssée contenue dans le journal de bord suivant, qui nous fut par la suite confié.



SOL COM 1

HMS

SHADRAK

La puissante silhouette d'un Sol com 1 (vaisseau commercial de 1ère ligne), est un des signes les plus frappants de la puissance de l'empire. En effet, ces vaisseaux commerciaux sont presque aussi puissants que des nefs de guerre de première ligne, ce qui leur vaut leur curieuse dénomination.

D'une taille prodigieuse, ces vaisseaux sont chargés jusqu'aux sabords des marchandises les plus précieuses de l'empire, et transportent dans un relatif confort de nombreux passagers.

Outre la protection passive extrêmement importante de ces vaisseaux, leurs superstructures leur donnent un curieux aspect de château fort flottant. Ils embarquent aussi trois unités de "chiens de mer" (300 soldats spécialement formés aux problèmes de la guerre maritime), ainsi qu'une pléthore de machines de guerre, dont la moins impressionnante n'est pas le puissant éperon d'acier de sa proue.

Pour plus de sécurité encore, ces unités ne voyagent jamais seules et sont toujours escortées par quelques frégates rapides et puissamment armées. De plus, sur chaque navire se tient un sorcier des vents, chargé de veiller à ce que ceux-ci soient perpétuellement favorables. Ajoutez à ceci un équipage de marins d'élite et vous comprendrez pourquoi un vieux dicton de loup de mer dit : "fier comme un capitaine de rorqual !" (surnom des sol com1).

SOL COM 1 CLASSE LHYNN : HMS SHADRAK

Longueur : 150 m

Largeur : 25 m

Mâts : 3

Rames : 2 rangs

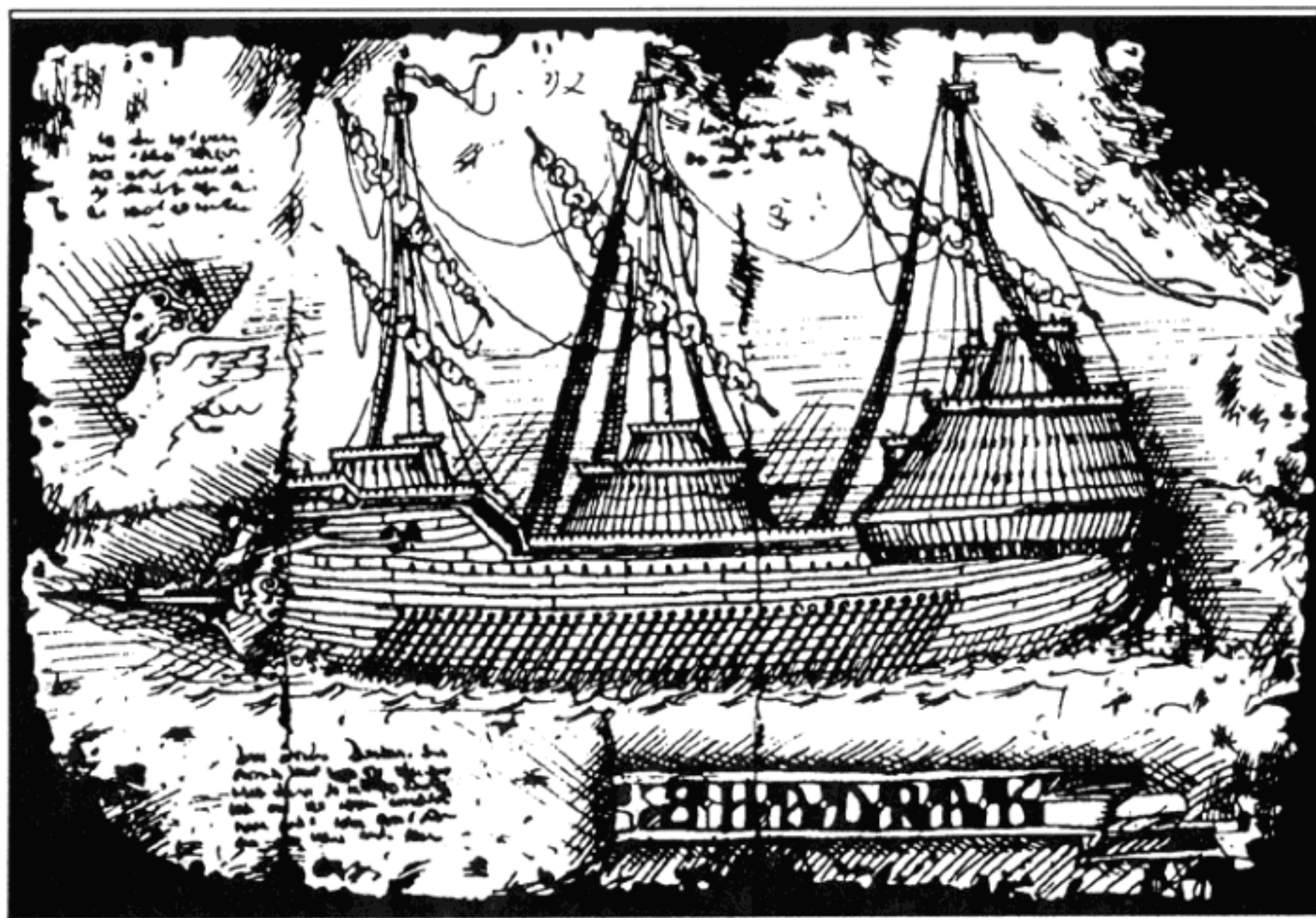
Equipage : 150 marins/800 galériens/300 soldats

Passagers : 50 à 100 personnes

Catapultes : 10

Balistes : 20

Arbalètes lourdes : 100





Journal
de
Bord

DU *V*AISSEAU DE COMMERCE IMPERIAL
DE 1^{ère} LIGNE *S*HADRAK

10ème jour du mois du griffon anno Tenebrae 133

Le convoi d'escorte s'est écarté du Shadrak pour poursuivre des nefs pirates. Il devrait être de retour dans une heure.

Le sorcier des vents est venu me voir : il semble très inquiet. A midi ses sortilèges qui maîtrisent les vents se sont arrêtés. Il ne peut plus utiliser sa magie. Par voie de conséquence, le vaisseau est en panne.

J'ordonne au maître de nage de faire donner la chiourme aux avirons, mais le vaisseau est si lourd que notre allure est ridicule.

MIDI

Les vaisseaux d'escorte ne sont pas revenus. Eux aussi sont sûrement en panne.

Les efforts de la chiourme ne sont pas efficaces. Nous sommes entrés dans un courant qui nous fait lentement dériver vers le nord.

Le sorcier des vents ne sort plus de sa cabine ; il doit être malade.

11ème jour du mois du griffon anno Tenebrae 133

Avons dérivé toute la nuit.

Je pense que les nefs d'escorte ne nous retrouveront jamais. Aussi, par crainte des pirates, j'ai fait mettre en batterie les machines de guerre et un tiers des soldats est constamment de garde.

La chiourme est exténuée. Il est vrai que le Shadrak est plein à ras bord et qu'il lutte contre le courant. Comme il n'est pas utile qu'ils meurent pour rien, j'ai ordonné au maître de nage de mettre les rameurs au repos.

Le sorcier des vents est toujours invisible. Que se passe-t-il avec lui, le chef m'a dit qu'il n'avait rien mangé hier ?

Nous avons encore dérivé toute la journée.

12ème jour du mois du griffon anno Tenebrae 133

Avons encore dérivé toute la nuit !

Je ne comprends pas. Sur aucune des cartes ne figure ce puissant courant qui nous tire constamment vers le nord. Je viens de faire le point avec le pilote. Sur aucun de ses carnets n'est mentionné ce phénomène.

L'équipage est soucieux. Ils murmurent que le sorcier est maudit. Heureusement, un prêtre passager s'est gaussé de leurs superstitions et leur a remonté le moral.

MIDI

Je suis allé voir le sorcier. Ce cochon était ivre mort ! Je l'ai fait dessaouler et mettre au régime sec.

La journée s'est passée comme je le prévoyais : pas de vent et la même dérive vers le nord.

13ème jour du mois du griffon anno Tenebrae 133

Avons encore dérivé. De quel dieu sommes-nous donc les jouets? Plus d'escorte, plus de vent, plus de magie et ce damné courant !

J'ai décidé de donner la chiourme au maximum. Peut-être ainsi parviendrai-je à sortir du courant.

Las, cela fait maintenant huit heures qu'ils rament à forte cadence. Ils tombent maintenant comme des mouches. Et cela pour rien car nous ne sommes pas sortis du courant.

J'ordonne de faire cesser le massacre. Puisque nous devons dériver, nous dériverons !

Le sorcier des vents est venu me voir pour le souper. Il a l'air de nouveau normal, si tant est que ces maudits mages le soient jamais ! Il n'a toujours pas retrouvé ses pouvoirs et m'a dit que certains passagers versés dans les arcanes ont eux aussi perdu les leurs.

Il me dit aussi qu'il pense que nous sommes dans une tempête magique. Je lui dis que je suis d'accord avec son analyse. Il s'en va content, mais moi, ses fables je n'y crois pas : pour moi, c'est un incapable.

Je vais faire une promenade sur le pont avant de m'endormir.

Alas ! Nous dérivons toujours sur une mer d'huile.

14ème jour du mois du griffon anno Tenebrae 133

Avons encore dérivé cette nuit !

Vers 11 heures du matin, la vigie a poussé un cri qui nous a glacé les sangs : Kraken à babord !

J'ai aussitôt fait donner le branle-bas de combat et fait préparer les scorpions et les feux grégeois. La terrible bête est proche de nous depuis des heures. Son dos prodigieux luit au soleil. Elle fait bien cent mètres de long. Elle est couverte d'écailles et d'épines. De temps en temps elle lève sa tête immense, nous regarde et claque une gueule de titan si hideuse que des hommes ont rendu en la voyant.

Etrange situation en vérité que ce navire qui se meut lentement au gré du courant, sur le bord duquel se massent 300 soldats armés de harpons et d'arbalètes, ou servant des machines, regardant avec angoisse un titan des mers qui lui se laisse porter en flânant paresseusement et qui ne semble pas vouloir nous attaquer.

La bête a poussé un hurlement d'apocalypse, a à demi surgi des eaux et puis, est retombée lourdement, soulevant une énorme vague, avant de retourner vers les abysses.

Nous sommes cependant restés encore une heure en alerte, avant de pousser un soupir de soulagement.

Encore une fois, l'énorme masse du Shadrak l'a sauvé de la destruction car je ne crois pas que nous eussions été de taille contre ce léviathan.

Nous sommes toujours à la dérive, mais le moral de l'équipage est bon et les soldats ont tous été d'un extrême courage.

15ème jour du mois du griffon anno Tenebrae 133

La vigie a été exécutée ce matin. Par sa faute le Shadrak s'est échoué. Un choc énorme nous a tous réveillés en nous jetant à bas de nos couchés. Nous nous sommes réunis, ensuite, avec le pilote et les officiers. Nul ne connaît cette île. Heureusement, les avaries du vaisseau sont mineures. Quelques jours de travaux et notre vaillant Shadrak sera comme neuf. Malgré l'échouage, le moral de l'équipage est au beau fixe.

J'ai envoyé trois chaloupes au ravitaillement d'eau douce avec le sorcier des vents. Je pense que je vais utiliser les jours d'immobilisation pour effectuer une exploration de cette terre. Après tout, nous sommes peut-être sur un territoire connu, voire peut-être même sur une des terres de l'empire ?

Il est revenu avec les hommes et de l'eau douce. Il m'a dit avoir été étonné par les falaises qui d'après lui ne montrent aucune trace d'érosion. Pour lui, c'est comme si elles venaient d'être créées hier ! C'est bien évidemment absurde. Je le soupçonne de plus en plus d'être tombé sur la tête. Enfin, nous ne dérivons plus et c'est le principal.

16ème jour du mois du griffon anno Tenebrae 133

J'ai fait réunir 250 soldats, 20 marins et parmi les passagers, une vingtaine de personnes se sont montrées intéressées par la mission d'exploration que je vais commander. J'ai de la chance car parmi eux se trouvent douze chevaliers, un prêtre et deux magiciens. Cependant, je ne sais si ces derniers me seront bien utiles car ils semblent eux aussi avoir perdu leurs pouvoirs.

Deux heures m'ont été nécessaires pour transborder ma petite armée à terre avec son équipement et une vingtaine de chevaux.

Après dix minutes de marche sur la grève, nous nous sommes engagés dans une vallée où coule une petite rivière et nous avons réellement posé le pied sur cette étrange terre.

Je suis très excité : se pourrait-il qu'il s'agisse d'une île ou d'un continent inconnu ? Si cela était le cas, peut-être l'empereur m'en nommerait-il gouverneur et m'anoblirait-il !?

La terre que nous foulons est une vaste plaine couverte d'une luxuriante végétation qui, d'après le sorcier, est de type inconnu. Nous n'avons pas rencontré âme qui vive depuis le début de notre expédition : cette terre n'est certainement pas peuplée.

La faune est étrange, il s'agit de petits animaux écailleux ainsi que de curieux oiseaux. L'un des capitaines dit avoir aperçu une énorme créature qui se serait enfuie à notre approche. Il est vrai que le terrain est assez vaste pour avoir enfanté des monstres.

Le jour se couchant, je donne l'ordre de monter un camp. Pour éviter d'éventuelles bêtes sauvages, nous allumons de grands feux autour du campement. Le bois de ces contrées est résineux et brûle très vite. Un des soldats m'a fait remarquer que les branches n'avaient pas de cercles de croissance annuelle. C'est sûrement une nouvelle espèce végétale.

Il fait assez froid. Il est vrai que nous sommes très au nord. Le ciel nocturne n'est pas couvert et étoilé. Il m'a même semblé voir une constellation bouger au bout d'un moment. Je suis sûrement très fatigué. Je vais reposer mes yeux en me couchant.

17ème jour du mois du griffon anno Tenebrae 133

Nous avons été réveillés dans la nuit par un hurlement terrible. Deux des gardes en faction ont disparu. Des soldats disent avoir vu un monstre ailé les emporter dans le ciel. J'ai fait doubler la garde.

Le reste de la nuit se passe tranquillement.

Nous avons levé le camp vers 9 heures, et avons continué notre route vers le nord.

Le soir est tombé, la journée s'est passée sans événement marquant si ce n'est la perte de 5 hommes qui ont été victimes d'une plante monstrueuse.

J'ai cependant parfois l'étrange impression que le ciel nous observe. Je ne dois pas être le seul car j'ai surpris les magiciens qui le scrutaient aussi comme moi. Mais nous n'avons rien vu.

Le terrain est plaisant et si ce n'était pour sa flore et sa faune, l'on pourrait se croire dans l'une des provinces riches de l'empire. Les ruisseaux sont abondants et l'eau est très douce. Le prêtre vient de me dire qu'il serait plus sage de vivre de nos provisions car certains hommes sont tombés malades à la suite d'une ingestion de fruits.

Après l'avoir remercié de son conseil, je vais me coucher. Mais cette nuit, je dormirai avec mon épée.

18ème jour du mois du griffon anno Tenebrae 133

Encore réveillé en pleine nuit par des bruits et des hurlements. Je bondis mon épée à la main et me presse vers la commotion.

Horreur !

L'une des tentes des soldats est déchiquetée et ses occupants sont à demi broyés ou bien il manque de grandes parties de leur corps. D'après l'un des capitaines, douze hommes ont été tués ou bien sont manquants. Un soldat me fait remarquer de titanesques empreintes de pas. Le monstre devait être d'une taille prodigieuse ! Les chevaliers sont très excités et décident de veiller afin de couper la bête en deux si elle se montre à nouveau. Ils me semblent bien présomptueux, mais je n'en dis rien et regagne ma couche.

Au matin l'on m'apprend qu'un des mages a disparu. Je suis inquiet. Son confrère me dit qu'il était resté éveillé afin d'étudier les étoiles. Le monstre a dû l'emporter. Les chevaliers sont fatigués, il est vrai qu'ils n'ont guère dormi.

Nous avons vu l'ennemi pour la première fois vers midi. C'est une sorte de reptile volant de la pire espèce. Heureusement les soldats étaient vigilants et un flot de carreaux d'arbalète le tua net.

Nous venons de déboucher sur une vaste vallée. Des champs sont cultivés ! Je suis assez déçu. Il ne s'agit donc pas d'une terre inconnue de l'homme. Le sorcier me fait remarquer que les plantes cultivées lui sont inconnues. En contrebas on distingue un petit hameau. La troupe se dirige dans sa direction.

Les gens qui peuplaient ce village ont dû s'enfuir en nous voyant arriver. En effet, toutes les maisons sont abandonnées et dans certaines, des feux brûlent encore. Il me semble voir au loin la silhouette d'un château se découper sur le ciel.

Nous avançons. Nous finirons bien par rencontrer quelqu'un.

Fin du journal de bord du SHADRAK

Après avoir pris connaissance du journal de bord du navire j'en conclus que l'île qu'il avait découverte semblait être le nexus des problèmes qui assaillent maintenant la planète.

Le mage impérial fit entrer un homme assez grand dont le port hiératique ainsi que les vêtements semblaient indiquer en lui un sorcier des vents.

" - Bonjour messeigneurs ! Vous ne me connaissez pas et pourtant, dans le journal que vous venez de lire, on parle beaucoup de moi puisque je suis le sorcier dont le capitaine fait mention dans son journal."

Quoiqu'il en dise, je reconnus immédiatement le sorcier des vents du Shadrak. J'allais enfin apprendre les secrets de cette mystérieuse affaire.

Après de brèves salutations d'usage, il s'assit et commença à raconter son histoire.

" - La troupe se mit donc en branle vers le château, ou ce qui paraissait comme tel. Le capitaine ne s'était pas trompé : là, nous avons fait une rencontre !

Les chevaliers étaient en tête de la colonne. C'est alors qu'ils ont aperçu le dragon caché derrière un arbre qui observait notre approche."

Le sorcier eut un geste las en évoquant ces derniers.

" - Immédiatement, ils ont chargé et engagé le combat. Ce fut terrible ! Les chevaux hennissaient de douleur, les chevaliers criaient leurs haros et le dragon soufflait son torrent de braise. Bientôt, la scène du carnage fut dissimulée par un nuage de fumée âcre. Les soldats sont alors arrivés au combat dans un ensemble parfait. Ensemble qui se brisa lorsque le dragon surgissant du brouillard et poursuivi par quelques chevaliers se jeta en crachant ses flammes dans leurs rangs."

Le sorcier fit une pause et nous dévisagea lentement.

Puis, avec l'art savant du conteur qui ménage ses effets, il reprit:

" - C'est alors qu'est sorti du château une troupe nombreuse de soldats en armure qui criaient dans une langue étrange. Le capitaine et l'arrière-garde de notre colonne se sont précipités à leur rencontre afin de les remercier de leur aide. Les officiers étaient plus grands et mieux armés que leurs soldats. Et malgré le nombre croissant de ses victimes, le dragon assailli de tout côté perdait pied lentement."

Il fit encore une pause, en profitant pour se rafraîchir d'une étrange boisson fumante.

" - C'est alors que j'ai vu refluer les hommes du capitaine en courant. Celui-ci, trop massif, courait moins vite que les autres. L'un des officiers du château a sorti une étrange épée barbelée et l'a abattue sur lui d'un geste fulgurant. L'épée devait être une épée de feu, toujours est-il que le capitaine, la tête proprement tranchée, s'est écroulé d'une manière grotesque. Depuis notre accostage sur cerivage, certains pouvoirs m'étaient revenus. Voulant comprendre, je jetais un sortilège de vision rapprochée. C'est alors que toute l'horreur de la situation m'apparut !

Le visage des soldats du château était dragonoïde, les officiers étaient des dragons ailés de petite taille (par rapport aux dragons de nos légendes), revêtus d'armures étranges. Ils se jetaient sur nous avec la férocité propre à leur race légendaire : après tout, n'étions-nous pas en train de massacrer l'un des leurs ?"

J'observais les trois personnes choisies comme moi pour cette périlleuse mission. Nous semblions tous mal à l'aise et atterrés. Comme nous interrogeons du regard le grand mage impérial, son demi sourire embarrassé nous fit comprendre qu'il avait du être aussi surpris que nous, en entendant ce récit la première fois. Je réprimai alors un frisson avant d'écouter à nouveau le sorcier des vents qui avait repris sa narration.

“... le visage
des soldats
du château
était
dragonnoïde...
Ils se jetaient
sur nous
avec la
férocité
propre à
leur race
légendaire...”



" - J'ai fait demi-tour rapidement, enjoignant au prêtre et à mes compagnons de s'enfuir pendant qu'il en était encore temps. Ce qu'ils ont fait bien volontiers en voyant la première ligne des hommes dragons pénétrer avec aisance les défenses de nos soldats. Ce en quoi ils n'avaient guère de mérite, la taille du plus petit dragonoïde dépassant en effet d'une bonne tête le plus grand de nos hommes. De plus, surgissant des fenêtres du château, des créatures encore plus grandes s'élançaient en déployant leurs ailes. Elles aussi étaient revêtues d'armures et équipées d'armes immenses. Plus tard, l'un des soldats survivants m'a raconté la bataille. Les chevaliers ont fini par tuer le dragon. Ils foncèrent alors vers les assaillants, tandis que l'officier commandant les marins soldats les plaçait en carré. Un tir de carreaux d'arbalète faucha avec ardeur les premiers rangs des dragonoïdes. Seuls les officiers ne parurent pas incommodés par cette pluie mortelle. Mais ils eurent bientôt fort à faire, les chevaliers arrivant en charge à leur contact. L'un de ceux que j'appris à connaître comme étant un Haut guerrier Drakkhen s'écroula alors, le corps percé de trois lances d'arçons.

Un instant déroutés, voire paniqués, les soldats s'étaient repris et retrouvaient leur efficacité légendaire au combat. Ceux-ci, après avoir jeté les arbalètes inutiles, qu'ils n'auraient pas eu le temps de recharger, se saisirent de leurs lances, et, formant une phalange, avancèrent dans la ligne des Drakkhens. Ils n'étaient pas habitués à combattre en unité.

La sauvagerie naturelle de leur race explique sans doute cela. Aussi, nos soldats reprirent le dessus aisément et les hommes dragons commencèrent à se replier vers le château.

Hélas, c'est à ce moment que des créatures ailées sortirent du château et plongeant en piqué, passèrent au-dessus de nos soldats en vomissant des nuages de feu.

“... de leurs gorges sortit alors un son rauque, chant terrible qui semblait une litanie de mort...”



Outre le fait que les rangs se trouvèrent décimés, la phalange fut aussi brisée. Les soldats dragons en profitèrent pour se jeter dans les rangs brisés et se battirent comme des furies. Les soldats volants (les chevaliers dragons) se posèrent et dégainèrent des armes effroyables qui déchiquetaient les victimes d'une manière effrayante. De leurs gorges sortit alors un son rauque, chant terrible qui semblait une litanie de mort dont chaque parole était payée du sang de l'un de nos hommes. Je n'ai jamais appris la signification de cette litanie mais ses paroles sont les suivantes : "ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD"

Le son rauque des voix des Drakkhens acheva de semer une juste terreur dans le cœur de nos soldats qui brisèrent définitivement le combat pour tenter de s'enfuir. Le fait que le dernier des chevaliers venait d'être terrassé par un des Drakken Knights ne fut certainement pas pour rien dans cette débandade.

Les humains semblent courir plus vite que les Drakkhens mais malgré cela, il n'y eut presque pas de survivants car les créatures ailées les poursuivaient, puis méthodiquement et cruellement les tuaient. Le soldat qui m'a raconté ceci n'a survécu que parce qu'il faisait le mort."

Le sorcier fit alors une autre pause, reprenant une tasse de breuvage. Ce manège commençait à m'agacer et, pressé d'entendre la suite je soupirai d'agacement. Il l'entendit, croisa mon regard, posa la tasse et reprit.

" - Le carnage était déjà atroce, mais ce qui allait suivre l'était plus encore. Comme des fauves, les drakkhens se mirent à se repaître de leurs victimes, dévorant parfois aussi les blessés. C'est alors qu'il vit s'envoler de la plus haute tour du palais trois créatures qui se posèrent rapidement au centre du carnage. Deux de celles-ci étaient d'immenses dragons rouges, mais la troisième attira son regard.

“... à son
front, sous le
heaume
brillait une
énorme
gemme...”



La créature draconienne bien évidemment, devait être haute de près de 6 mètres. Elle était revêtue d'une colossale armure d'or. A son front, sous le heaume brillait une énorme gemme, rubis sanglant à l'éclat aussi dur que celui de ses yeux. La créature à peine posée, toutes les autres s'inclinèrent en poussant un cri guttural : "HAKK! HAKK! DRAKKHEN!"

Auquel le titan répondit par un négligent : "HAAK !"

Tandis qu'il soulevait la dépouille d'un de nos soldats jusqu'à ses yeux, afin de mieux l'examiner. Puis, apparemment satisfait, il jeta le corps comme s'il n'était qu'un fétu de paille en explosant d'un rire rauque et terrifiant comme le tonnerre. Rire qui gagna bientôt toute l'assemblée.

Après cela, le soldat ne vit plus rien car un dragonoïde passait parmi les corps où il se dissimulait. Heureusement, le Drakkhen ivre de sang ne le vit pas, ce qui lui permit de s'enfuir à la nuit tombée. Je ne rencontraï ce soldat que bien plus tard."

Nous nous regardions tous, glacés par la description du titan, et cela d'autant plus que nous avions accepté la mission. Mais, nous aurait-il narré ces faits auparavant, je ne sais, en mon âme et conscience si j'aurais accepté. Nous l'assaillîmes de questions, mais il se contenta de nous faire signe de patienter et il reprit son récit.

"- Notre petit groupe pressentant l'issue du carnage, s'était esquivé au triple galop. Car, en effet privés de notre puissance et uniquement soutenus par nos quelques sortilèges embryonnaires, nous n'étions réellement pas de taille à soutenir une confrontation. Nous avons galopé pendant des heures, ne nous arrêtant que lorsque l'écume qui jaillissait du flanc de nos chevaux nous signala qu'ils étaient à bout de force.

Après avoir établi un campement provisoire et discret, encore sous le choc, nous avons fait le point. Nous n'étions plus qu'une dizaine : pas des moindres, certes, puisque notre groupe comprenait un mage, un prêtre, un grand seigneur, sept soldats et deux marchands dont un était éminemment versé dans les langues.

Aucun d'entre nous n'avait envie de parler. Nous avons étrillé les chevaux puis, après les avoir fait paître, nous avons dormi un peu.

Après trois ou quatre heures de repos nous avons repris notre route et peu de temps après nous avons pénétré dans une zone de marécages qui s'étendait à perte de vue. A partir de ce moment notre progression devint assez difficile. Nous nourrir ne posait guère de problème: le mage qui avait retrouvé quelques-un de ses pouvoirs, d'une boule de feu nous prépara un délicieux repas d'un étrange reptile. L'avantage des boules de feu, c'est que la victime est directement consommable.

Nous avons vu au loin une terrible bête, un immense serpent volant au ras du sol, dont le claquement des prodigieuses mâchoires nous glaça le sang. Heureusement, la bête immonde ne nous a pas vus.

A l'horizon nous avons aperçu un village ; nous avons décidé de nous y rendre. Les trois jours que nous venions de passer à voyager m'ont semblé mettre un espace suffisant entre notre dernière rencontre et nous. De toute manière nous n'avions plus de vivres et deux de nos compagnons se sentaient faibles. Le prêtre nous a dit qu'ils avaient besoin de soins et de repos. J'acquiesçai et nous sommes entrés timidement dans ce village sous les yeux étonnés des autochtones.

Ces êtres étaient un peu plus grands en moyenne que des humains et leurs traits étaient vaguement similaires si ce n'était la présence discordante d'écailles et d'oreilles en pointes. Une couleur un peu verdâtre venait rompre encore un peu plus cette similarité.

Un de ces êtres s'approcha de nous et nous parla d'une voix gutturale. Le marchand interprète nous regarda avec un sentiment d'impuissance. Cependant, le prêtre et le mage me regardèrent avec un étonnement bien compréhensible : l'être venait de me parler en haute langue des arcanes antiques : la langue ancestrale de la magie. Nous le comprenions. J'engageai assez vite la conversation. L'hospitalité nous fut accordée, et l'être nous prépara un repas. Il était le chef de ce petit village. Nous l'avons interrogé mais nous n'avons eu que peu de réponses car il était assez fruste. Toujours est-il que nous avons appris que son suzerain était une princesse dont le château se trouvait au coeur des marécages et qu'une très grande ville se trouvait au centre de l'île. Sa race était très ancienne et se subdivisait en castes dont il était à l'échelon le plus bas. Nous sommes restés quelques jours dans ce village. C'est là que le soldat dont je vous ai parlé tout à l'heure nous a rejoints. Son récit nous a glacés d'effroi quand nous avons compris quel genre de spécimen pouvait faire partie des classes supérieures. Cela n'était pas fait pour nous réjouir particulièrement.

Avec le prêtre, je profitai de notre séjour pour me familiariser un peu plus avec cette langue dont la tournure antique était particulièrement difficile pour nous. Quoique pauvres, les habitants de ce village semblaient heureux. Nous trouvions leur race assez laide, mais moins que les autres races reptiliennes que nous connaissons. Leurs femelles étaient particulièrement répulsives. Cette parodie d'humanité me paraissait grotesque et me choquait. J'étais envahi par un étrange sentiment cependant : bien qu'ils paraissent avoir un passé, ces êtres n'avaient la souvenance d'aucune histoire. Auraient-ils été créés de toutes pièces ?

Après un bref conciliabule, nous avons décidé de reprendre notre route en direction de la grande ville.

Cependant, nombreux étaient ceux qui voulaient retourner immédiatement au Shadrak et faire voile vers la capitale. Je les convainquais que notre souverain n'apprécierait pas cette conduite et qu'il voudrait certainement des informations complémentaires sur cette étrange île. Le prêtre de l'Unique s'est rangé de mon côté avec véhémence et nous avons emporté la décision. Nos malades étaient guéris, plus rien ne faisait obstacle à notre départ. Notre petite équipe se mit en marche résolument mais avec une certaine appréhension. Le trajet était plus rapide car le village était relié à une petite route. Dans cette région, les marais faisaient place à des espèces de rizières cultivées où des paysans drakkenoïdes travaillaient avec ardeur. Notre passage suscitait toujours une compréhensible émotion. Nous devions sûrement leur paraître d'une extrême laideur. Il faut noter cependant que personne ne nous a jamais adressé la parole durant notre voyage à moins que nous ne parlions en premier.

Loin devant nous se dressaient les murailles d'une cité gigantesque. Nous étions arrivés. L'instant était solennel et glacial : nous avions tous en notre cœur le souvenir de notre première rencontre avec les drakkhens. Les portes de la ville n'étaient pas gardées. Un va-et-vient de chariots et de paysans laissait penser que les échanges étaient considérables. Les paysans amenaient de nombreuses bêtes d'élevage et cela confirmait ce que nous supposions déjà : les drakkhens se nourrissent principalement de viande crue, de préférence fraîche et saignante.

La ville semblait importante et son architecture était assez étrange car la moindre des portes atteignait facilement 4 mètres de haut. Les habitants nous regardaient avec curiosité. Cependant, c'étaient nos chevaux qui les surprenaient le plus : en effet, cette race utilisait plutôt d'énormes reptiles pachydermes à peau lisse comme animaux de bât.

De loin en loin, nous apercevions des guerriers drakkhens, plus grands (2m50) que les habitants et revêtus d'armures. Les gens de cette ville arboraient plusieurs couleurs de peau.

Avisant ce qui devait être l'équivalent d'une auberge, nous y sommes entrés pour commander un repas. A notre arrivée, tous les clients se sont tus. Un serveur s'est approché de nous et nous a fait signe de nous installer sur un large banc, face à une table démesurée. Le repas qu'on nous a servi était écoeurant : des lambeaux de viande crue marinant dans un liquide jaunâtre. Seule la boisson était acceptable : verdâtre, salée et alcoolisée, elle avait l'air très forte ce que nous a confirmé l'un de nos compagnons que l'ivresse avait gagné après avoir bu un peu plus d'un verre.

Comme le prêtre nous déclarait qu'il aimerait visiter une des maisons aperçues sur la place centrale et qui lui avait semblé être un temple, j'accédai à sa demande tout en lui conseillant de se faire accompagner par le soldat qui nous avait rejoint au village.

A peine était-il parti que la vision glaciale d'un Drakkhén s'encadra dans la porte. Il était revêtu d'une immense armure baroque couverte de pointes. Son bouclier était hérissé et ciselé d'étranges enluminures. Un heaume de métal complétait son équipement. Les parties de son corps, qui n'étaient pas protégées par une armure, étaient incroyablement musclées et dégageaient une impression de puissance qui nous glaçait. Ses armes étaient barbelées et d'une grande dimension ; malgré cela, elles semblaient petites, comparées à sa corpulence.

A son entrée tous les clients s'étaient levés en inclinant la tête et le saluaient d'un guttural : "Hakk ! Hakk ! Drakkh !"

“... de loin
en loin, nous
apercevions
des guerriers
drakkhens...”



Avec un temps de retard qui nous valut des regards courroucés, nous avons fait de même. Il s'est approché de nous et nous a demandé qui nous étions et pourquoi nous étions dans cette ville. Son ton rauque et glacial donnait le frisson, son haleine était immonde et sa seule présence semblait générer du froid.

Je m'inclinai et lui dit que notre vaisseau avait fait naufrage et que nous étions, depuis, perdus sur cette île. Cette réponse a semblé l'apaiser et il a commencé à nous poser des questions sur le monde d'où nous venions et sur ses habitudes. Il me semblait très intelligent et son regard acéré confirmait ma première impression.

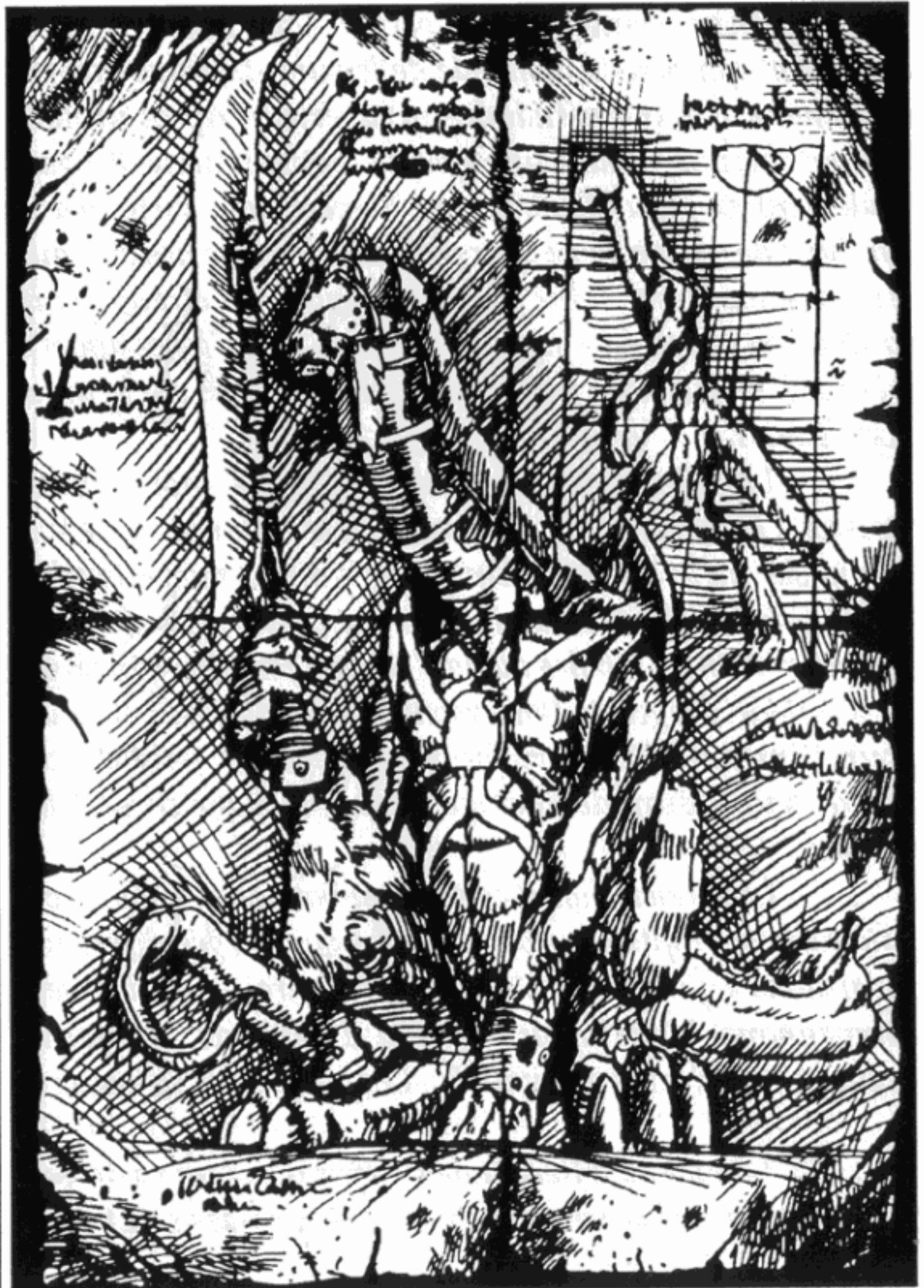
Voyant que nous ne mangions pas le plat de viande qui trônait sur la table, il l'a attiré à lui et l'a englouti avec une frénésie toute reptilienne. Le serveur avait posé devant lui un broc énorme de cette boisson verdâtre qu'il a avalée en deux gorgées. Il a émis alors un grognement de satisfaction qui nous a fait sursauter.

Il continuait de me poser des questions qui prenaient un tour militaire inquiétant. Je m'empressai d'y répondre d'une manière évasive et erronée parfois.

Après deux heures de conversation à bâtons rompus il se leva d'un mouvement brusque et nous dit au revoir en nous intimant de rester dans la ville jusqu'à ce que les seigneurs aient statué sur notre cas. Cette réflexion nous a mis fort mal à l'aise.

Nous avons attendu encore deux heures avant de voir le prêtre revenir. Entre temps, l'auberge s'était remplie de drakkhens. Il semblait que nous étions une attraction de choix. Après avoir payé notre dû, non sans quelques difficultés, nous avons quitté l'endroit pour nous rendre dans le centre ville.

“... son ton
rauque et
glacial
donnait le
frisson, son
haleine était
immonde et
sa seule
présence
semblait
engendrer du
froid...”



En sortant de l'auberge nous avons rencontré un soldat drakkhen qui nous a demandé de le suivre, ce que nous avons fait, nous souvenant avec inquiétude de son supérieur. Après un long chemin, nous sommes arrivés devant une grande bâtisse luxueuse gardée de soldats également de peau bleue. Ils ont ouvert une porte massive et nous ont conduits dans une vaste cour où ils ont attaché nos chevaux à côté de leurs étranges montures. Une femme dragon à l'étrange beauté, vêtue d'un équipement de soldat, nous a conduits jusqu'à nos appartements. C'était très confortable et les vastes fenêtres donnaient sur ce qui semblait être un port fluvial.

Les lits étaient à la taille de leurs propriétaires, et faits pour résister à leur poids. L'un de nous s'y est allongé : il m'a fait penser à un enfant sur un lit d'adulte. Un clapotis attira mon attention : d'une gueule de dragon de l'eau s'écoulait dans un bassin. Elle était remarquablement fraîche et bonne à boire quoiqu'un peu ferreuse à mon goût.

La dragonne nous montrait des placards et nous dit de rester là pour l'instant. De toute façon nous étions fatigués et l'excitation du prêtre nous laissait deviner qu'il avait quelque chose d'important à nous révéler."

Le sorcier choisit cet instant pour faire une autre de ses agaçantes pauses et en profita pour boire une longue gorgée de breuvage. Nous nous regardions : je voyais l'excitation luire dans les yeux de mes trois compagnons. Nous mourions déjà d'envie de connaître ce monde de dragons intelligents et civilisés. Le sorcier posa sa tasse et reprit son récit.

" - Nos quartiers étaient séparés par un vaste salon muni d'une table autour de laquelle nous nous sommes assis. Et le prêtre commença son récit..."



*Le dit
du
prêtre*

" - La structure que nous avons aperçue était bien un temple !

Nous avons franchi la porte et nous sommes arrivés dans un vaste corridor au sol de marbre dont les murs étaient décorés de hauts-reliefs représentant des dragons et des entrelacs de runes mystiques. Le lieu n'était pas gardé. Il y faisait relativement froid et l'air était pénétré d'une âcre et lourde odeur d'encens.

En suivant le couloir nous avons abouti dans une titanesque antichambre de forme ovoïdale dont le sommet culminait bien à 15 mètres de haut. Quatre statues de dragons ailés soutenant une sphère se tenaient de part et d'autre des deux portes. Une spirale de bas relief couvrait tous les murs en s'enroulant lentement jusqu'au sommet. Les motifs de cette frise étaient tous de type drakkhen et semblaient être une allégorie à un dieu. Je m'avançais vers une porte ouverte. Un spectacle étonnant s'offrait à mes yeux : une autre salle immense s'étendait à perte de vue. Les colonnades étaient une multitude de dragons ailés qui soutenaient de leurs bras la voûte cristalline et bleutée du plafond. Aux pieds de chacun d'entre eux brûlait un énorme brasero. Dans cette salle dont la longueur atteignait bien 60 mètres, des drakkhens se déplaçaient vers l'immense autel que l'on distinguait dans le lointain, perdu dans les volutes d'encens.

Ils avançaient doucement en une sorte de lent balancement spiralé. Leurs yeux étaient fixes comme s'ils étaient en transe.

Leurs voix rauques et gutturales scandaient inlassablement cette étrange mélodie :

"- ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD !"

Cette phrase était scandée lentement, fermement, d'une manière monocorde et pourtant musicale. Nous nous sommes avancés vers l'autel en suivant ces créatures, tout en prenant garde de ne pas briser leur étonnant recueillement.

Les statues des dragons semblaient nous regarder. Leurs têtes étaient penchées et à leurs fronts brillait une énorme gemme. Les statues n'étaient pas toutes identiques. Elles représentaient tous les types de dragons qu'il m'ait été donné de voir dans les livres, plus d'autres dont je n'aurais jamais cru qu'ils puissent exister. Leurs yeux parfois cruels, parfois bons, tristes ou enjoués étaient tous sertis de pierres précieuses de la taille d'une tête humaine.

Dans ce lieu, tout sentait la démesure. J'avais l'impression de me trouver devant un passé que l'histoire avait dû oublier. Nulle part dans cette grandeur étouffante, il n'y avait place pour l'homme. De la voûte cristalline tombaient des piliers de lumière qui nimbaient les statues d'un aspect irréel entretenu par les sons obsédants d'une étrange mélodie.

C'est alors que je me suis aperçu avec stupeur que le garde, qui m'accompagnait, reprenait à pleine voix l'incantation et qu'il s'avancait vers l'autel en imitant d'une manière comique les mouvements assurés des drakkhens. Je le rattrapai et le secouai vigoureusement pour le faire sortir de cette transe. Cependant, il lui restait dans les yeux la trouble lueur de quelqu'un qui vient de faire une expérience mystique.

Tout en le surveillant du coin de l'oeil, j'avançai vers l'autel. C'était une gigantesque stèle d'or massif soutenue par quatre petits dragons de platine agenouillés.

Derrière cet autel s'élevait la prodigieuse statue d'un immense dragon dont l'âge semblait immémorial. Il tournait vers ses fidèles une énorme tête au regard et au sourire bienveillants. De ses yeux de rubis, huit larmes avaient coulé et étaient représentées à divers endroits de son corps en suivant une ligne. Ses bras étaient décollés du corps et ses mains ouvertes en signe d'offrande encadraient l'autel. Ses ailes déployées formaient la voûte de la salle qui, en cet endroit avait une forme ovoïde. La statue était assise sur un trône de pierre de jade, la queue du dragon formait une spirale qui s'achevait au niveau de l'autel. Le travail de cette statue était tout simplement prodigieux et digne des plus grands artisans des civilisations humaines. La beauté et la majesté de l'ensemble donnaient une impression de calme puissance, de tristesse et de bienveillance. L'opposé de tout ce que nous attribuions aux dragons chez lesquels nous ne voyions qu'horreur, cruauté et malfaisance.

J'étais perdu dans la contemplation de la statue et du chœur de la nef au milieu des drakkhens étrangement recueillis, lorsqu'une voix puissante et glaciale s'adressa à moi :

"- Qui es-tu, mon fils, et que fais-tu ici ?"

Un drakkh vêtu comme un prêtre venait de s'adresser à moi. Après avoir sursauté, je levai la tête et me rendis compte qu'il n'était pas choqué par ma présence et qu'au contraire, il me regardait avec bienveillance. Je balbutiai une réponse maladroite et vague, cherchant un appui auprès du soldat. Hélas, cet idiot était de nouveau en transe et se balançait rythmiquement tout en clamant l'étrange mélodie.

"- Ne t'inquiète pas pour lui !" Me dit alors le prêtre.

"- Viens plutôt avec moi, j'aimerais te poser des questions et peut-être répondrai-je à certaines des tiennes, humain !"

Je sursautai. Ce drakkh semblait connaître ma race. J'étais soudainement parcouru par un frisson : j'espérais qu'il ne savait pas que le sport national de nos chevaliers et des humains était de chasser le dragon.

Je décidai de le suivre. Nous sommes sortis du chœur par une porte qui était cachée par une statue. Je tirai le garde derrière moi, non sans lui avoir appliqué une magistrale paire de claques qui l'ont fait rapidement sortir de sa transe. Nous sommes arrivés dans une sorte de sacristie puis dans un petit salon. Là, le prêtre s'est assis dans un énorme fauteuil. Nous en avons fait autant, mais nos jambes ne touchaient pas le sol. Je me sentais complètement ridicule.

Le drakkh a réfléchi un instant, fermant ses doubles paupières, puis les rouvrant brusquement, il s'est adressé à moi :

"- Humain, je pense que, d'après tes habits, tu appartiens au clergé, comme moi. Aussi te sera-t-il dur d'accepter ce que je vais te dire, mais crois-moi, je ne mens pas. Ni moi, ni ma race n'avons de haine pour vous. Pourtant ce ne sont pas les raisons qui nous manquent me semble-t-il?"

Il darda un regard vers moi, où se lisait un reproche que je ne comprenais que trop bien. Puis il continua.

"- Au commencement étaient les ténèbres, le néant. Le père alors souffla la vie sur toutes les faces des mondes, créant en même temps les étoiles et cette terre. Il peupla celle-ci de créatures immenses et libres. Ce fut l'ère des grands reptiles, pour lesquels tout n'était que fétu de paille. Puis, dans sa grande mansuétude, il créa la race de ses enfants à son image : les drakkhens."

Je sursautai violemment et faillis tomber de mon siège.

"- Nous régnâmes alors des millions d'années sur les terres émergées et immergées. Nous étions libres et la terre entière nous obéissait.

Nous rendions grâce au père primordial de nous avoir faits libres et heureux. Mais les grands dragons, nos maîtres, s'ennuyaient et ils voulurent eux aussi créer. Il est dit que ce furent eux qui créèrent l'homme et les autres races intelligentes de ce monde. Cela je l'ignore, mais je sens que c'est la vérité. Et puis, les dragons s'ennuyèrent à nouveau et là, ils choisirent de rêver. Ils rêvèrent longtemps. Si longtemps qu'à leur réveil plus rien n'était comme avant. Les grands reptiles avaient disparu, les drakkhens et les humains étaient introuvables. Les grands dragons s'envolèrent alors et parcoururent les cieux. Ils trouvèrent des survivants qui leur parlèrent de pluies de feu, de froids éternels, de famines et de maladies.

Les grands dragons se réunirent alors et invoquèrent le père primordial. Celui-ci leur apparut et leur dit que pour avoir osé créer des races pensantes, il avait choisi de les punir et qu'ils auraient désormais à lutter pour survivre et cela contre les races qu'ils avaient eux-même créées. Il leur dit cependant qu'il les aimait toujours et qu'ils seraient un jour pardonnés. Les grands dragons étaient atterrés et, au lieu de réagir, comme un éternel hiver semblait couvrir la planète, ils allèrent se recoucher dans leurs palais afin de pouvoir à nouveau rêver à leur grandeur passée.

Evidemment, "l'hiver éternel" (un éon de glace) s'acheva un jour et les grands dragons se réveillèrent. Leur surprise fut grande alors : les reptiles géants étaient vraiment tous morts ou presque et les races qu'ils avaient créées s'étendaient sur toute la planète et avaient elles-mêmes donné naissance à des civilisations. Les grands dragons sortirent alors de leurs palais des montagnes et des nuages ou des entrailles de la terre, afin de voir leurs enfants et de se faire aimer d'eux. Las, les enfants avaient depuis longtemps oublié ou presque, les légendaires dragons, si ce n'est dans des contes de terreur et de haine.

Et lorsque les humains et les autres races virent arriver les grands dragons, ils crurent qu'ils étaient attaqués et se défendirent violemment. Certains grands dragons tombèrent des mains de leurs enfants et un nombre incroyable d'enfants fut tué par leurs pères. Ce fut le début de la haine et de la peur. Mais dans d'autres endroits, les fils se souvenaient de leurs pères. Leurs relations étaient excellentes. Les pères apprirent à leurs enfants l'art des runes et de la magie qui est une forme du haut langage des dragons. C'est en ces endroits que naquirent les magiciens et les prêtres. Alors, les pères envoyèrent les fils qu'ils aimaient se battre contre ceux qui les avaient oubliés. Les guerres furent longues et terribles, mais grâce à la magie et aux grands dragons les fils choisis balayèrent de la surface de la terre les fils maudits ; du moins presque tous, car certains d'entre eux se sont réfugiés dans les montagnes ou dans des grottes abyssales.

Ce fut alors l'âge d'or. Les fils et les pères vivaient en paix, rendaient grâce au père primordial et tous habitaient dans des villes somptueuses autour des palais des dragons. Cet éon passa doucement et dans toutes les mémoires correspond à un âge de douceur et de bonheur.

Puis, les grands dragons, satisfaits de leur travail, décidèrent de retourner dormir car le rêve leur manquait. Ce fut le moment que choisirent les races exilées pour se venger. Alors, jaillissant des profondeurs de la terre, ou des hautes montagnes, les créatures maudites attaquèrent et ruinèrent les civilisations.

Les mages et les prêtres frappèrent inlassablement aux palais des pères, mais ceux-ci ne se réveillèrent pas. Alors, ils se retournèrent et utilisèrent la magie pour tuer les ennemis immémoriaux. Les combats furent terribles et grâce aux arcanes, les civilisations d'Or survécurent, mais elles étaient pratiquement anéanties.

Alors les grands prêtres et les archimages maudirent les dragons et en firent le symbole de la haine, de la force, de la magie et des souffrances. Et ils se tournèrent vers d'autres dieux qui, ceux-là, leur ressemblaient. Ils leurs élevèrent des temples immenses et leur donnèrent vie. Et ces dieux le leur rendirent (ce temps dans lequel nous sommes toujours est appelé l'éon des hommes). Les grands dragons se réveillèrent un jour. Mais pour eux, tout était différent. Ils n'étaient même plus reconnus, ou alors par des peuplades minuscules. Les hommes avaient domestiqué les flots et tous les continents, avec les autres races que les pères avaient créées. Et quand les grands dragons sortirent de leurs palais, ils se firent attaquer et massacrer car l'homme avait bien retenu les leçons des drakkhens et les avait dépassés en magie et en technologie. Leurs armes étaient effroyables et ils étaient impitoyables !

Les palais furent pillés, les enfants massacrés, les pères empaillés. Alors ils quittèrent leurs palais et s'enfuirent, cherchant refuge dans les abysses et dans le ventre de la terre, rejoignant leurs enfants maudits et déchus qu'ils durent aussi combattre. Cependant, le père primordial, dans son palais d'étoiles, regardait la malédiction s'accomplir et pleurait le sort de ses drakkhens déchus. Il savait aussi que, bientôt le dernier des grands allait périr, hurlant dans son agonie la phrase éternellement transmise de père en fils, qui allait sceller le destin du monde tel que nous le connaissons et amener le nouvel âge : LE GRAND EON DES DRAGONS ! LA NOUVELLE GENESE : L'ANHAK DRAKKHEN !"

En prononçant ces dernières paroles, le visage du prêtre Drakkh s'était transfiguré, illuminé. Tandis qu'une terrible angoisse étreignait mon cœur, je sentais l'univers s'écrouler autour de moi. Cela sonnait si vrai, si juste... Je restai un instant atterré - croyez bien que nous l'étions tous, autour de la table, tandis que le prêtre parlait d'une voix tremblante.

La voix d'or du drakkh reprit alors :

" - Je suis désolé, humain. Mais il y a quelques semaines, l'HUZUL MEKTHUL (la prophétie) s'est accomplie. Le dernier des pères dragons a été tué par un fou de paladin. Et la phrase a été hurlée en agonie par le Drakkhén. Le père primordial a alors tenu sa parole et il a initialisé la nouvelle genèse dont je suis l'un des représentants : le père m'a ressuscité afin que je prépare son glorieux chemin. Ce qui explique, humain, que cette terre te paraît bizarre et que ses habitants n'ont qu'un souvenir confus de leur passé, car ils ont tous été comme moi, ramenés à la vie, choisis parmi les plus remarquables serviteurs du père. Cette île sur laquelle tu te trouves va s'étendre inlassablement, puis elle recouvrira la planète, ton monde, tes continents sont condamnés et n'en ont plus pour très longtemps. De plus, les légions des Drakkhénprinces se lèvent et elles fondront bientôt comme la foudre, pour accélérer le processus.

Sache bien, prêtre, que je n'ai - que nous n'avons - pas de haine! Mais c'est le destin, et les volontés du père doivent s'accomplir !"

Sur cette dernière phrase il s'est levé, m'a regardé avec pitié et m'a fait comprendre qu'il n'avait plus rien à dire. Je me levai, le saluai et, suivi du garde, m'apprêtais à sortir lorsque j'entendis dans mon dos cette phrase sibylline :

"- Prêtre ! Il est dit que le père versa huit larmes, mais c'est faux : il en versa neuf. L'une d'entre elles était pour les autres races ! J'espère que tu comprends ce que je veux dire..."

Je ne voyais pas bien, mais j'aurai tout le loisir d'y réfléchir. Je l'ai remercié une dernière fois et nous sommes sortis de la sacristie. En passant devant l'immense statue je l'ai vue d'un nouveau regard et j'ai senti une émotion profonde m'envahir. Alors que je saluais l'énigmatique idole, il m'a semblé voir luire une larme en bordure de l'oeil qui me fixait...

" - Après le troublant récit du prêtre, nous sommes restés complètement silencieux. J'ai réfléchi très vite et j'en suis arrivé à la conclusion qu'il n'y avait pas de temps à perdre : nous devons retourner au Shadrak le plus vite possible et avertir l'extérieur de l'accomplissement de cette prophétie."

Moi, Vahl Hart Hann Jurgen Von Wessenmayer, j'étais atterré par le récit du sorcier des mers. Comme je fixais l'empereur, une étrange lueur dans son regard m'a fait comprendre que le récit du Drakkh n'était peut-être pas totalement faux... D'ailleurs mes pouvoirs de prêtre de l'Unique n'avaient-ils pas étrangement disparu à partir de cette date ? Mes compagnons étaient silencieux, remplis d'une émotion bien compréhensible.

Le sorcier des vents continuait son histoire :

" - Très vite nous avons établi un plan d'action. Il était impensable de rester là à attendre un sort douteux alors que notre monde était menacé. Nous avons décidé de nous enfuir pendant la nuit et de tenter de retourner au Shadrak.

A ce moment là, la femme Drakkh est revenue : elle nous a dit que le Drakken-prince viendrait nous voir le lendemain pour nous poser des questions. Je lui ai répondu que ce serait un honneur pour nous et que nous nous ferions une joie de rencontrer un aussi important personnage. Cependant, dès qu'elle a quitté la pièce, nous nous sommes attaqués à nos préparatifs.

Le prêtre nous a dit qu'il avait décidé de rester sur l'île, aux alentours de la ville, peut-être même dans le temple. Il a pris un risque énorme, mais nous avons respecté son choix.

La nuit venue, le mage a utilisé un sortilège de téléportation qu'il possédait sur un rouleau et nous nous sommes retrouvés au port.

A cet endroit, nous avons quitté le prêtre et nous avons emprunté un bateau. Le mage n'avait plus de sortilège de mouvements spontanés. Nous avons réussi à hisser la voile de la petite embarcation sans nous faire remarquer. Heureusement, le port n'était pas gardé. Immédiatement, j'utilisai un sortilège de vent (certains de mes pouvoirs étaient revenus). Un léger souffle a fait avancer notre petite nef à vive allure. Dès que nous sommes arrivés hors de vue de la ville, tout le monde a participé aux manoeuvres et j'ai lancé un sortilège de vent plus puissant (je ne pouvais pas propulser le Shadrak mais je pouvais mouvoir aisément un si petit esquif).

A l'aube nous atteignons l'embouchure du fleuve et j'ai mis le cap vers le Shadrak. J'étais persuadé avec raison, que jamais les Drakkhs ne nous rechercheraient aussi loin.

Deux jours plus tard, la massive silhouette du Shadrak se découpait à l'horizon. Il n'était plus échoué et les travaux semblaient terminés. En réalité, le bateau était en train de mettre les voiles... Nous avons crié et fait de grands gestes pour que ses occupants nous remarquent. Les retrouvailles ont été très chaleureuses. Une poignée de survivants avait échappé au massacre et était revenue un peu avant nous au bateau.

Le premier officier a pris le commandement et a décidé de reprendre le voyage vers la capitale. L'un des rescapés a rapporté le livre de bord du capitaine. Le nouveau capitaine a donné l'ordre d'appareiller et tous les marins se sont mis à la manoeuvre avec empressement tant ils avaient hâte de quitter cette île maudite (s'ils savaient !). Cette fois-ci les vents nous étaient favorables et c'est avec grand plaisir que, quelques jours plus tard, j'ai vu le feu du palais impérial. Nous étions le 7ème jour du mois du dragon."

" - Voilà, messeigneurs, maintenant vous savez tout. Après moult recherches, nos archimages ont pu vérifier que les dires du prêtre Drakkh étaient exacts !"

La voix glaciale de l'empereur venait de tonner pour la première fois depuis des heures. Il poursuivit :

" - Vous êtes volontaires, et aussi élus pour cette mission ! Vous êtes parmi les meilleurs ! Le sort de notre civilisation pèse sur vos épaules. Réussissez et je ferai de vous des rois. Echouez et ce ne sera pas la peine de revenir. Vous devez vous rendre sur cette île. Veillez à retrouver le prêtre ! Résolvez l'énigme des larmes et de la neuvième d'entre elles. Si vous parlez, si vous devez parler au nom de la race, de notre peuple, sachez que je permets au plus sage d'entre vous (il me pointa du doigt) d'engager ma parole et que je tiendrai celle-ci (un frisson me glaça).

Maintenant, allez messeigneurs ! Ne perdez pas de temps, ma nef impériale vous attend au port pour vous emmener !"

D'un mouvement commun, nous avons salué l'empereur et nous sommes partis préparer nos sacs à dos. Cela fait longtemps que je ne me suis pas servi du mien. J'espère que mes idiots de serviteurs ont pensé à engraisser le cuir...

Le 21 du mois du dragon.

“... le sort de
notre
civilisation
pèse sur vos
épaules...
vous devez
vous rendre
sur cette
île...”



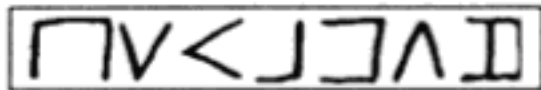


*Le livre
des
sorts*

"Sache bien disciple, qu'en ce livre te sont révélés les plus grands arcanes ancestraux. Il convient de ne les utiliser qu'avec la plus grande sagesse. Veille aussi à garder secrètes les forces que nous maîtrisons. Et détruis ton grimoire plutôt que de le voir tomber dans des mains profanes. Selon la voie que tu auras choisie, Haute Magie, Théurgie, certains sortilèges te resteront étrangers. Mais veille bien cependant, à les graver dans ta mémoire afin de les transmettre à tes disciples, pour que jamais ne s'interrompe la noria de la transmission de la Haute Sapience.

Je maudis le profane et l'impie qui touche ces pages sans en avoir reçu permission !"

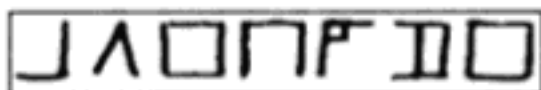
OPHIDIO, Archimage de Methraton. LE LIVRE DES SORTS



Invoquant le Dragon, tu élèveras ton âme vers lui et prendras garde de penser à son ineffable patience avant d'imposer tes mains sur l'endroit de la blessure. Médite alors sur la puissance de son coeur et laisse son sang généreux couler dans le corps du blessé.

Ce sortilège ne demande qu'une faible énergie et suffira pour guérir une faible navrure.

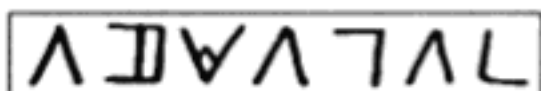
(clavier H)



Voilà un sortilège puissant qui contribue à jeter la crainte dans le coeur de ceux qui nous aperçoivent. Le charme de foudre, rapide, terrible, est effrayant et mortel.

Invoque le Dragon, respire son souffle, puis, violemment projette l'énergie qui vient de t'être insufflée, par tes mains. L'adversaire visé se trouvera en grand désarroi. Le charme bien qu'effrayant, est un peu fatigant. Il progresse à la vitesse de tes pas.

(clavier 1)



La création du sortilège est difficile. Il te faut invoquer le Dragon, puis te fondre en lui pour enfin te concentrer sur le non être. Si tu réussis cet enchantement, tu disparaîtras alors aux regards de tes ennemis.

Un sortilège peu coûteux qui progressera au gré de tes pas.

(clavier I)

C W J V

Là encore, pour guérir, c'est le coeur du Dragon où tu te plongeras. Et son énergie vitale que tu dispenseras sur les plaies de la personne que tu souhaites soulager.

Sache que ce sortilège est le seul qui puisse te guérir des infections, maladies et poisons.

Le sortilège est peu coûteux et fort utile.

(clavier C)

J A O N F

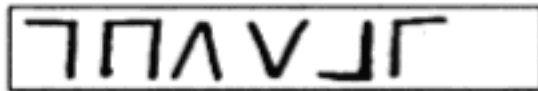
L'initié ne se satisfait pas des lumières artificielles et des ténèbres, aussi auras-tu grand soin lorsque tu invoqueras le Dragon de te concentrer sur son prodigieux souffle dont tu ne garderas alors que la partie la plus faible, que tu relâcheras calmement de tes mains. Plus ton âme s'aguérira, plus ce charme te fera d'usage et de profit. D'un abord facile, ce sortilège impressionnant ne te coûtera guère.

(clavier L)

T F J V I O N

Nous sommes plus aptes à soulever les pages de grimoires que les poids et les armes. Mais si d'aventure la nécessité s'en faisait sentir, sache alors qu'il te suffit, invoquant le Dragon, de te fondre en son coeur. Ta puissance sera décuplée et tes ennemis surpris. Le sort est peu éprouvant et progressera en effet avec la longueur de tes pas.

(clavier 2)



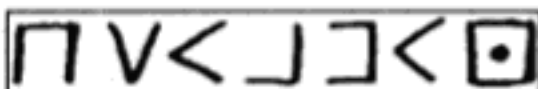
Quand l'ardeur de tes ennemis est grande et les vêts qui te recouvrent trop légers, invoque alors le Dragon et revêts-toi de sa peau et de ses écailles d'un ample geste. Tu t'en trouveras bien mieux et te riras des coups de tes adversaires.

*Le sort est peu coûteux et marche à la vitesse de tes pas.
(clavier S)*



Pour comprendre jusqu'aux dialectes les plus inconnus, et les langues les plus infâmes, tu invoqueras le Dragon et te concentreras sur ses oreilles qui comprennent tout. Alors, ton âme s'ouvrira aux phonèmes les plus secrets.

*Le sortilège est utile, ne le néglige jamais !
(clavier B)*



Comme précédemment tu agiras. Mais prend bien garde de laisser alors sourdre de tes mains la valeur de deux battements de coeur, car la navrure soignée ainsi est plus demandeuse et te fatiguera donc plus. Mais tu auras alors la joie de voir le groupe de personnes sur lequel tu te seras concentré se porter beaucoup mieux.

*En cas de fortes blessures, il te faudra peut-être recommencer plusieurs fois.
(clavier J)*

W D J > [J

Les mystères cachés nous sont insupportables. Il en va de même des portes closes ! Invoque le Dragon, caresse sa queue, puis touche de l'extrémité l'huis qui te résiste. La porte s'ouvrira alors si un mage plus puissant ne l'a pas auparavant scellée.

Le sortilège est peu coûteux et te fera grand profit. Mais, que je ne te surprenne pas à ouvrir mes portes avec ce charme ou il t'en coûtera !
(clavier U)

< D F ^] < F

Il est des créatures que la force positive du Dragon ne peut en aucun cas affecter. Et cela d'autant plus qu'ils s'en repaissent. Là encore, c'est en niant le Dragon que tu parviendras à générer cette force négative qui provient de sa haine et de sa colère. Lorsque la force sombre sera en toi, tu entonneras le chant de mort et souffleras le froid glacial de la non matière vers ton adversaire.

Tu verras alors la créature négative ou morte vivante se détruire irrémédiablement. Ce sortilège est moyennement coûteux mais essentiel, surtout si tu es amené à étudier la nécromancie.

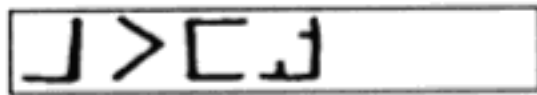
(clavier 3)

L < J < J A 7

Là encore, c'est le pouvoir des yeux du Dragon qu'il te faut maîtriser, canaliser, et laisser sourdre de tes yeux. Incante alors les vocables sifflantes du chant du grand ver. L'effet est immédiat, mais la perdurance de ce dernier dépendra de ta puissance.

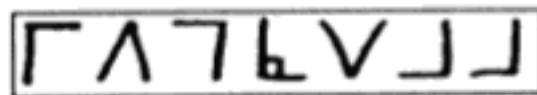
Ce sortilège est très précieux. Prend grand soin de le défendre et de ne pas le mettre entre toutes les mains. Il n'est efficace que contre une créature : ne te trompe pas d'adversaire !

(clavier 4)



Ce charme est l'opposé d'un précédent, à ceci près qu'il te faut là nouer la queue du Dragon pour fermer la porte, et que le charme te coûte un peu plus.

(clavier V)



Là encore, invoque le Dragon et focalise toi sur ses ailes. Puis, fais-les battre vivement vers ce que tu veux dissiper. Le résultat ne se fera pas attendre.

Le sortilège est coûteux mais grandement efficace.

(clavier 5)



Pour semer grand désarroi dans le coeur de tes ennemis, tu auras profit en invoquant le Dragon, de te concentrer sur le feu de ses yeux qui glacent même les plus braves. Tu te pareras alors de leur éclat et fixera tes adversaires. Pour parachever l'effet, tu incanteras à voix forte le mantra de la terreur. Tu verras alors un de tes adversaires sombrer dans le chaos.

Le sortilège est peu coûteux et progressera à la vitesse de tes pas.

(clavier 6)

7 6 V V 7

Si tes ennemis sont proches et nombreux, peut-être te sera-t-il bénéfique d'invoquer la formidable puissance musculaire du Dragon. Veille alors, après l'avoir invoquée, à recueillir sa sueur. Puis, vivement frotte-t-en les membres. Tu deviendras alors pareil à l'éclair.

Le sort est peu éprouvant et progressera selon tes pas. Je dois moi-même la vie à une utilisation somme toute coutumière de ce charme puissant.

(clavier 8)

^ 7 > J < F ^

C'est l'utilisation la plus simple de la queue du Dragon. Après t'être nimbé de l'aura de peur que génère le Dragon, tu t'apercevras en murmurant le rituel drakkh à voix basse, que tes adversaires t'ignoreront le plus souvent. Ce sortilège moyennement coûteux te servira grandement si tu souhaites ne pas être inquiété.

(clavier 7)

J V 7 F > J V

Ce qui a été perdu peut être recouvré ! Invoque le Dragon et son fluide vital que tu laisseras couler dans ton âme, comme un baume régénérant. Tu pourras alors recouvrer ce qui te fut enlevé.

Le sortilège est coûteux et fatigant, mais il est puissant et te fera grand profit. Surtout si tu rencontres des créatures mortes "qui sucent la vie"...

(clavier R)

Λ 7 > J < F Λ

Délicat sortilège que celui-ci dont le but est d'invoquer le Dragon pour mieux le nier. Il te faudra alors faire dresser le Dragon en pleine gloire devant toi, puis le nier violemment. Cela s'appelle "chevaucher la queue du Dragon". Ce sortilège est coûteux et fatigant, mais protège bellement. Bien que progressant avec tes pas, ce charme est toujours d'un effet bref.

(clavier 9)

J V 7 F > J V

Il est peut-être le plus fascinant des sortilèges. Invoque le Dragon, plonge dans son coeur généreux et imprègne-toi de sa puissance. Ne fais plus qu'un avec lui, gorge-toi de son énergie vitale. Puis, te concentrant sur la personne que tu souhaites ramener à la vie, laisse doucement couler en lui la force dont tu t'es chargé. Alors, le miracle s'accomplira.

Ce sortilège est très coûteux et tu mettras du temps à le maîtriser.

(clavier X)

L J Λ J F J V

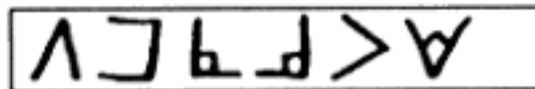
Il existe au milieu de l'âme du Dragon une zone ténébreuse où tout se perd et se fond. C'est sur cet endroit que tu devras te concentrer. Lorsque tu seras près de cette zone terrible, prend dans tes mains un peu de cette noirceur. Incantant alors l'hymne aux ténèbres, tu projetteras cette ombre sur les yeux de ton ennemi. Celui-ci sera alors plongé dans l'obscurité et deviendra aveugle. Ce sortilège te coûtera peu et te permettra alors de prendre le meilleur sur ton ennemi.

(clavier 0)



Il te faudra saisir la force vitale du Dragon à plein corps, puis, d'une rapide spirale, te faire basculer jusqu'à l'endroit que tu auras choisi. Prend bien garde, car cet enchantement est coûteux, fatigant et difficile. Les effets sont cependant incomparables et font de ce sortilège le plus puissant des charmes.

(clavier T)



Lorsque tu seras devenu fort et puissant dans l'art de chevaucher le Dragon, tu ne te contenteras peut-être plus de tes faibles capacités humaines. Alors, en t'imprégnant de la force totale du Dragon, l'espace d'un instant tu pourras utiliser cette puissance pour te rendre plus fort.

Et augmenter de façon définitive l'une de tes caractéristiques. N'utilise cependant pas trop ce sortilège, car il est extrêmement coûteux et peut parfois se retourner contre toi, en te rendant tel l'enfant, dans ce que tu voulais augmenter.

N'aie quand même pas trop peur, cela n'arrive que rarement.

(clavier D)

