

HISTOIRE
INACHEVÉE D'UN
GNOME MAGICIEN

PAR

DIMBLE

PROLOGUE

Ne pleurez pas ma mort car ma gloire, elle est éternelle.

Je suis né à, une petite cité gnome, dans laquelle j'ai grandi. Ma famille n'était ni trop riche ni trop pauvre, juste ce qu'il faut pour subsister. Je n'avais pas de frère ni de sœur, dommage personne avec qui me disputer.

Je n'ai pas non plus un physique hors norme, loin de là, malheureusement, j'ai les cheveux blonds et yeux bleus ce qui est le plus commun pour ma race. Ah et si vous ne l'avez pas encore deviné, je suis un gnome. Bien que je sois un peu timide et reclus sur moi-même cela ne m'empêcha pas d'accomplir certaines choses.

A onze ans, comme tous les enfants de la cité, je suis devenu l'apprenti d'un artisan. Plus précisément d'un scribe et pendant quatre années j'ai appris le métier de scribe. Cela m'a permis d'apprendre à lire et écrire ce qui n'est pas donné à tout le monde surtout dans ce monde lorsque l'on est pas riche. Les études coûtent cher.

Après une quinzaine d'années de pratique de la profession de scribe, je suis parti en direction de Grahammbourg pour faire des études de magie. Dans la meilleure école de magie du monde connu. Pourquoi tant d'année ? Parce qu'il a fallu réunir l'argent nécessaire pour payer les études.

A 38 ans, je suis sorti de l'Académie de magie de Grahammbourg avec mon diplôme en main. Je partis à la recherche d'aventures. Je découvris un peu plus tard un livre de sort qu'il m'était impossible à déchiffrer, je partis en quête d'une personne qui pourra m'aider à le traduire. J'avais tout juste 39 ans quand je me dirigeais vers Ukla.

COMMENCEMENT

La vie et la musique sont identiques, si on arrête de la construire alors on oublie comment le faire.

L'aventure commença près d'une ville dénommée Ukla, ville des plaisirs et des délices en tout genre, c'est à cet endroit que je finis la connaissance d'une troupe de personnages très hétéroclites. En effet, après avoir erré dans un dédale de galeries dans lesquelles je découvris un nouveau sport très à la mode : le lancer de hobits. Mais revenons, à ce fameux groupe, il était composé de Klouptyrielle Guibliboc, une halfeline, Toede un humain très spécial. Le lendemain, la caravane où étaient engagés mes compagnons devait repartir en direction de Battenheim, capitale du royaume de Battenheim.

Pendant le voyage un orage surprit la caravane, jusque là rien de très alarmant mais alors à travers la nuit sombre et la pluie, on entendit des loups hurlés puis des formes mouvantes qui montaient vers nous. C'était des loups. Nous étions chargés de la sécurité de la caravane donc sans bien réfléchir nous courûmes à la rencontre des loups. Grâce au sort, lumière dansante, je pus contenir les loups pendant que mes amis essayait d'abattre le loup alpha. Une personne était poursuivie par ces loups : Tanari. Après quelques questions, nous apprîmes qu'il était un adepte de Belzabeth, un culte lié à la lune et interdit depuis cent ans. Il nous conduisit vers un temple et en chemin, il nous raconta son histoire.

Il avait été recueilli par Belia, un adepte du temple de Tanil, déesse de la chasse et de la nature, pour le sauver. Il vola la corne de Lemora, licorne sacrée pour Tanil, et donc profane le sanctuaire en volant une icône sacrée mais en même temps il contraria Belzabeth et est poursuivit par des assassins. Belia trahi et déshonoré met fin à ses jours en se suicidant avec une lame maudite. Il devient alors un fantôme qui pour se libérer de sa malédiction doit tuer Tanari. Il lance donc à sa poursuite des loups.

En apprenant cette histoire, nous regrettâmes d'avoir sauvé la vie de Tanari aux mains des loups et pour réparer cette erreur, après un combat nous le tuâmes et l'affaire fut réglé pour de bon. L'âme de Belia put retrouver un repos éternel au lieu d'errer indéfiniment dans cette contrée.

Le voyage put alors reprendre et après quelques jours de voyage, nous arrivâmes dans une ville du royaume de Battenheim qui était en pleine effervescence pour le Carnaval des fleurs. Apparemment la garde dans cette ville était en grande partie instauré par l'Ordre des Cités Blanches, des paladins pour être exact. Après s'être vu proposer d'adopter un enfant par des moniales mais il fallait remplir certaines conditions et mes compagnons n'étaient pas très enthousiasmés par cette idée d'avoir un enfant en bas âge à notre charge. Quelques jours de repos bien mérités et nous répartîmes à nouveau avec la caravane.

Suite à un violent orage nous nous arrêtâmes dans une petite ville du nom de Gutmarche et dînèrent dans l'auberge, Chez Arthur. Le lendemain, en écoutant les rumeurs nous découvrîmes qu'un monstre hantait la région depuis très longtemps, la bête de Siguerac. Toujours à la recherche d'un moyen de rendre service, nous décidâmes d'aller voir de plus près cette fameuse bête. Après quelques heures de marche dans la campagne environnante, nous rencontrâmes des empreintes énormes. Après un petit moment, en suivant les traces nous arrivâmes devant une falaise où se trouvait la bête. Bien que le combat ne fut pas simple, en effet nous n'étions pas les seuls traquant la bête et cela provoqua quelques mécontentements de la part de nos concurrents qui préféraient nous voir mort que de se faire voler la gloire en tuant ce monstre. Celui-ci était immense plusieurs fois notre taille, bon je ne suis pas très grand par rapport à un humain mais il reste tout de même très grand, et nous mènes l'attaquer que sur ses deux jambes arrières (Nda : il faut imaginer une espèce de dinosaure) en les entaillant avec difficulté. Dans cette aventure pittoresque, je sauvais la vie de Toede en lui inculquant une potion de soin. Après vaincu la bête de Siguerac, Toede décida d'enlever le cerveau de la bête bien qu'il n'y parvienne pas, il se jeta alors dans l'énorme entaille sur l'abdomen de la créature pour nager dans ses viscères. Quant à moi, j'arrachai toutes les dents du monstre pour les conserver.

LE CHIEN DE BAKONY

Lorsque je regarde la mort dans les yeux, je n'y vois que mon reflet.

Après quelques jours de route, une attaque survint en plein milieu de la journée. Une horde de Kobold nous attaquait, des créatures pas bien méchantes mais qui quand elles sont en grand nombre commencent à être très agaçantes. Je fus blessé lors d'une petite escarmouche m'obligeant à me cacher des assaillants et d'employer les manières fortes : j'augmentai la puissance d'un sort, son imaginaire, pour faire croire à une charge de cavalerie et donc de faire fuir les kobolds encore vivants. Ce qui réussit car ces créatures ne sont pas des plus intelligentes. La nuit non plus ne fut pas de tout repos, un cauchemar des plus effroyables et sanguinaires : Toede et une femme.

Le lendemain, je me réveillais avec un sentiment de malaise et la moitié de mes sorts fut perdue à cause de ça. Arrivé près du pont que nous devions traverser pour rejoindre Battenheim, une surprise de taille nous y attendait, le pont était détruit. C'était le seul moyen de passage à des kilomètres à la ronde. Le chef de la caravane, nous demanda de rechercher un passage plus loin, du côté d'une sombre forêt sinon la caravane serait obligée de faire demi-tour.

LE MIROIR D'ARGADUR

Tout juste arrivé dans une auberge, un homme vieux et avec des longues robes nous abordent, Kloup, Toede et moi à notre table.

« Bonjour, Messieurs, j'ai une petite mission à vous confier. Sans doute vous n'avez jamais entendu parler de Norak, que dis-je, du grand Norak, un magicien qui a vécu dans cette région il y a environ un siècle... Voyez-vous, Norak aimait disposer de plusieurs logis et il en avait dissimulé dans tout le pays. Nombre d'entre eux sont restés cachés depuis sa mort et renferment des trésors amassés par le maître. Mais j'ai réussi à retrouver un moyen d'accéder à une demeure cachée d'Argadur à l'aide d'un miroir qui est en fait une porte de téléportation. J'ai appris également que cette demeure renferme plusieurs grimoires, sept en tout. Si vous accepter cette mission vous devrez me les ramener et je vous donnerai sept cent pièces d'or chacun au retour. »

Sur ce, il nous donna rendez-vous chez lui un peu plus tard dans la journée. Après une incantation, nous pûmes traverser le miroir pour arriver directement dans une salle où était une table avec trois fioles, un parchemin, une dague et sept grimoires avec à côté un petit coffre. Cependant, il y avait un petit hic, le trésor était gardé par un globulus et il n'y avait aucune porte ou fenêtre visibles dans cette pièce. Il était très sympathique, on était les seuls visiteurs depuis beaucoup d'années mais dès qu'on voulu s'emparer d'un objet, il nous attaqua. Moi en premier, il me propulsa au plafond et annula toute magie possible. Mes camarades durent alors se battre tous seuls face au gardien.

Mais une fois qu'il fut mort, les sorts lancés par le Globulus s'estompèrent et j'atterris donc violemment sur la table et cassa une fiole et me planta la dague dans le ventre. Nous récupérâmes alors tout le trésor en nous le partageant : la dague avait malicieusement disparu dans ma poche, le petit coffre contenait trois anneaux que nous nous partageâmes, je récupérais les deux parchemins magiques, la fiole cassée contenait une potion de soins et les deux autres une potion de Vol et de Forme gazeuse qui contenait chacune quatre charges. Nous nous servîmes de celle de Forme gazeuse pour nous enfuir de cet endroit et retourner chez Argadur.

Il nous paya comme convenu en échange des sept grimoires et je lui demandai

s'il n'aurait pas un parchemin pour moi, magique bien entendu. Et oui, on est magicien ou pas. Il m'en donna un. Nous reprîmes alors notre route avec la caravane vers Battenheim.

 **BATTENHEIM**

SANTACLAUSE

Après être sorti des anciennes mines naines sous la ville de Battenheim, nous nous rendîmes dans le village elfe d'où *** était originaire. Après quelques jours de repos bien mérités, nous décidâmes d'aller faire une petite excursion pour rapporter des vivres pour faire un banquet en l'honneur de nos hôtes. Mais qu'une petite partie de notre accepta la tache : *****Nerill, Dildo, Kloup et moi. Au crépuscule de la journée, nous établissames un camp et répartîmes les taches pour le bivouac. Je partis de mon coté chercher des champignons car c'était le moment idéal de l'année pour une bonne cueillette. Cependant, revenant fièrement au campement, l'elfe, ** la prêtresse d'Artémis, remarqua que des champignons hallucinogènes c'étaient glisser parmi les girolles. Après un tri et une purification des champignons, *** nous assuras qu'il n'y avait plus de risques. Tout le monde décida dans manger.

Au milieu de la nuit, pendant le tour de garde du prince nain, il nous réveilla en disant qu'il avait entendu du bruit provenant de la caverne située un peu plus loin. Nous décidâmes d'y aller jeter un coup d'œil tout en prenant garde. Arrivés dans la caverne, nous remarquâmes un escalier au fond et le bruit provenant de là. On aurait dit qu'il y avait une taverne derrière la porte au bas des escaliers. Un courageux ouvrit la porte et là nous nous retrouvâmes dans une taverne bien joyeuse ; en parcourant du regard la salle, nous fûmes attirés vers un homme dans un coin sombre de la pièce (nda : *imaginer dans le seigneur des anneaux, la taverne où les hobits rencontrent Grand Pas mais sans la pipe*), on ne voyait pas son visage. Il nous proposa de s'asseoir à sa table, ce que nous fîmes immédiatement. Très vite, il parla d'une affaire : retrouver et tuer une personne du nom de Santaclause en échange d'une grosse somme d'argent : sept cent pièces d'or maintenant et autant au retour. Une opportunité comme celle-ci arrivant rarement nous acceptâmes. Il nous donna aussi une amulette qui permettrai de nous protéger ; elle était composer d'un serpent en forme de S emprisonné derrière deux barreaux. Puis, il prononça une incantation et le décor se brouilla.

Lorsque la vue revint c'était pour voir un monde gris avec de grandes tours montant vers le ciel, de nombreuses personnes passaient avec des sacs carrés et noires, leurs visages étaient tristes tout comme le reste de la ville. On aurait dit des zombies, oui sans aucun doute des morts vivants. Quel endroit bizarre! Après quelques déambulations, nous remarquâmes d'autres zombies mais avec des uniformes et en s'approchant de l'un d'eux pour lui demander dans quelle ville nous étions, ils nous répondit : « Dans la Nouvelle Cité des Orques » Puis il continua de nouveau à parler au petit oiseau noir perché sur son épaule. « Shhhh Juste des petits rigolos, tout va bien..... shhhh . » (Nda : *New York City*)

Plus loin sur une place, il y avait des zombies en uniformes sur des chevaux, des hommes avec pleins de colliers en fer au tour du coup et des hommes avec des vestes de cuir. Les trois groupes s'épiaient, Kloup s'approcha des hommes en cuir et cela déclencha une bagarre à la quelle je décidais de ne pas participer. Une action que je ne regretterais pas après. Nerill lança son filet vers un des zombies en uniformes mais malheureusement pour eux un sifflement aigu retentit attirant beaucoup de

zombies en uniforme et provoquant le départ des deux groupes de départ. Nous fûmes tous emmener dans leur base et enfermer dans une cellule. ** et moi furent emmener rapidement dans un bureau. Le zombie lui demanda s'il voulait un avocat et il répondit « oui ». Il devait sans doute avoir faim, j'espère qu'il y a autre chose à manger. Un homme entra et discuta avec le zombie puis ** fut relâché en échange de trente « De llors ». Ensuite se fut mon tour, je demandais la même chose à manger puisque mon compagnon avait pu sortir en demandant ce plat. Le même homme rentra à nouveau et me demanda de me taire. Ce que je fit, après tout si on me donne à manger. Puis on me demanda aussi des « De llors », je lui tendit de l'or mais seulement quelques pièces d'or et il accepta après un petit moment de réflexion.

Malheureusement pour le reste de mes compagnons se fut plus difficiles, ayant participés a la bagarre, ils furent mirent en cellule pour la nuit. Cependant, ils chantaient un peu trop joyeusement sans doute et Nerill réclama une courgette (nda : délire du personnage avec les avocats), ils furent donc mis en cellule de dégrisement pour plusieurs jours.

Après leur sortie, nous nous étions renseignés sur Santaclause, il nous fallait un bateau. Kloup décida d'acheter un manteau contre le froid ce qui lui en coûta six cent « De Lors ». Arrivé sur le quai, nous nous rendîmes à la capitainerie pour trouver un bateau en direction de NRSSPL, le pays où réside Santaclause, un employé nous dit d'aller voir les « niakwés ». Arrivé devant un bateau, Kloup demanda à des peaux jaunes s'ils étaient les « niakwés » et un personnage sortit brusquement un bâton magique noir. Après une négociation intense, ils décidèrent de nous emmener à condition qu'on les débarrasse des CRS.

En effet un peu plus loin, cinq humains s'approchaient dans des armures noires et des bâtons magiques à la main. J'envoya donc des projectiles magiques sur deux des hommes pendant que mes compagnons chargeaient. Hug tira des boules de feu à l'aide son bâton magique qu'il avait acheté à un niakwé. Une fois les cinq hommes a terre, nous entendîmes des hurlements stridents venant de grosses carrioles qui clignotaient bleu et rouge partout. Ce fut difficile pour moi de rejoindre le bateau qui partait; Et oui, je ne suis pas un sportif, je suis magicien, je travaille avec mon cerveau. Je du m'agripper à la passerelle et Kloup m'aida à monter sur le bateau.

Après un voyage long et fatigant, au cours du quel Kloup et moi-même avons acheté une bouteille de saké pour nous réchauffer en cas de besoin. Après un voyage de quelques jours, nous arrivâmes au NRSSPL et trouvâmes le repère de Santaclause. Ils étaient entourés par des lutins et à la suite d'un combat, ils furent défaits. Dès que Santaclause mourut le château commença à trembler, je courus alors a l'extérieur du château ou je trouvais un traîneau magique. Puis le décor se brouilla de la même façon que la première fois. Une fois de retour dans notre monde d'origine, les médailles avaient disparus et une gemme de sept cent pièces d'or était apparue dans chacune de nos poches. J'avais tout de même gardé mon traîneau, Kloup avait une cotte de maille lutine, le prince nain, une hotte ; (Hugues) les habits de santaclause : un grand pantalon rouge assorti avec une veste et un bonnet ainsi qu'une paire de bottes noires.

Nous retournâmes à la caverne où il n'y avait pas d'escalier, les champignons étaient peut être toujours hallucinogène. Nous retournâmes au village elfe, moi tirant mon traîneau qui paraissait plus léger qu'il en avait l'air. En effet après avoir demandé à Cloup si elle pouvait me trouver des plumes de hibou ; ce qu'elle fit contre dix pièces d'or. Après une incantation de huit heures, j'identifiais les caractéristiques de mon traîneau, de la cotte de maille lutine et un anneau que je possédais.

Après quelques jours dans le village elfe, ou HUG nous entraîna dans une randonnée pour trouver un bâton droit et après quelques détours dans la forêt et le premier soir lorsque nous fîmes le campement, Nerill voulut construire une hutte mais cela ressemblait plus à un tas de morceaux de bois empilés. Plus tard, je l'alluma pour en faire un feu sous les yeux ébahis de mon camarade. Nous trouvâmes le lendemain une tour dans une clairière avec une porte fermée par un cadenas neuf. Après être entré, nous découvrîmes un puits au milieu de la tour qui était à ciel ouvert ; en descendant dans le puits. La descente dans ce puits ne fut pas de tout repos, quelques barreaux se descellèrent.

Nous découvrîmes un tunnel et arrivés pas très loin d'une grande porte, deux hermes tombèrent autour de nous et six hommes sortirent de la grande porte. Ils commencèrent immédiatement à bander leurs arcs et nous envoyer des flèches. Nous tentâmes alors de soulever la herse pour aller affronter nos assaillants. Après quelques légers problèmes de coordination : un qui soulève et l'autre qui pousse vers le bas, nous parvîmes à la soulever.

A ce moment là, les archers s'en allèrent et refermèrent la porte derrière eux. Manque de chance la porte était en chêne massif, mais un grand coup de hache de notre ami porc-épic permit de faire une petite entaille dans la porte. Hug toujours négociateur dans l'âme leur demanda de se rendre! Il n'a du avoir beaucoup d'intuition sur ce coup là, donc après une réponse musclée, il a fallu passer aux choses sérieuses : hug sortit son bâton magique.

Après un petit moment de délibération, nous rentrâmes mais les choses ne tournèrent pas comme prévu. Des hommes en armes sortirent d'une pièce sur le côté de la salle, ils étaient une bonne dizaine. La situation se compliqua. Le voleur se glissa dans cette pièce et fit face à un mage. Je le suivit peu de temps après mais mon compagnon se trouvait déjà à terre. Après un combat rapide mais très douloureux, je tombais au sol dans un sommeil magique. Le nain vient alors pour finir de tuer le mage. La terre se mit à trembler puis sans besoin de réflexion intense, ni d'intelligence nous courûmes vers la sortie pour échapper à l'effondrement de la caverne.

RETOUR VERS BATTENHEIM

Quand tu parcouras de tes yeux le monde et que tu y verras Shangri-La, alors tu pourras te réveiller.

Lorsque nous partîmes du village elfe, nous décidâmes d'aller vers Battenheim. J'avais juste avant de partir acheter un cheval elfique pour mon traîneau magique. Après quelques heures de voyage, nous arrivâmes dans un petit village de bûcheron, Tulcasse. Des affiches déclaraient que tout aventuriers étaient le bienvenu pour aider à résoudre le mystère de la disparition de plusieurs bergers et de moutons. Maintenant que vous nous connaissez, vous savez ce qu'on a fait : direction l'auberge pour plus d'information. Après un bon repas et quelques informations soutirées à l'aubergiste et aux clients « aventureux », nous décidâmes que la chasse pouvait s'ouvrir des demain après une bonne nuit de sommeil.

Avec mes compagnons, nous suivîmes les traces de pas dans la forêt ce qui nous conduisit à nouveau dans une caverne. Après être descendus, nous arrivâmes dans une galerie où nous tombâmes dans un piège une trappe avec des chauve-souris et des fientes. Bien sur, le nain vient s'écraser sur moi.

Plus loin nous arrivâmes devant une porte après avoir frapper à la porte, un grognement nous répondit et la porte s'ouvrit. Un Gobelours se trouva devant nous. Encore une fois la situation dégénéra bien que je me souviens pas de qui a fait le premier pas. C'était sans aucun doute un gobelours maniaque puisque la chambre était très propre, des draps en soie et une couverture en cachemire. Il s'en suivit une fouille minutieuse de la pièce dans laquelle je récupérais une fiole. Ce qu'il y avait dedans, je ne le savais pas mais ça pouvait toujours servir un jour.

En poursuivant dans le couloir une nouvelle porte apparue. A la surprise générale, Kloup toqua à la porte et un grognement répondit. Cependant pour moi, ce n'était pas un grognement quelconque mais une personne disant : « Qui est là ? » en gobelin. La porte s'ouvrit alors et sous l'impulsion de Kloup une conversation s'engagea entre les quatre gobelins présents dans la pièce et Kloup et moi. J'étais le traducteur dans cette conversation dès plus particulière ; en effet, dans quel endroit au monde quel qu'il soit toute personne sensée ne parlerait avec des gobelins. Kloup essaya de se faire « des amis de la boisson » en leur offrant du saké. Le chef des gobelins fut celui qui tint le plus longtemps. Mais avant qu'il ne soit complètement soul, il chanta avec Kloup essayant mutuellement d'apprendre des chansons de circonstance soit en gobelin ou en grahambourgeois.

Mais une fois endormis, les vieilles habitudes refirent très vite surface et la salle qui contenait des lits et une armoire au fond de la pièce fut fouillée dans les moindres recoins. Après avoir trouvé de l'or et encore une potion inconnue, nous attachâmes les gobelins et Cloup leur mit une pièce d'argent dans la poche du chef gobelin. L'esprit d'une halfeline barbare est parfois très tordu et incompréhensible.

Continuant notre chemin à travers les dédales de ce souterrain, nous arrivâmes dans une impasse avec une porte. Une fois rentré dans la pièce, je fut assailli par de nombreux projectiles magiques bien plus que lorsque j'utilise ce sortilège. Étant d'une constitution fragile par rapport à un guerrier, ce sort me mis à terre dans un grave état. Sans le prêtre nain présent avec nous, je serai rapidement mort. La magicienne qui m'avait attaquée était une drow et elle était accompagnée de trois drows. Je ne garde de ce combat que le récit de mes compagnons n'ayant pu prendre part à celui-ci. Je sais aussi que des ombres au nombre de trois nous ont rendu visite et à cette nouvelle j'étais content d'être allongé au sol dans un état comateux. Une fois les drows abattus par mes compagnons bien qu'il revinrent d'entre les morts grâce à un autel très douteux. Nous délivrâmes les quelques prisonniers encore vivants et je fus transporté de nouveau au village pour quelques jours de convalescence bien méritée.

Le maire de Tulcass nous donna une lettre de recommandation pour pouvoir rentrer plus tranquillement dans Battenheim et quelques cadeaux en récompense du service rendu à sa communauté.

Après quelques heures de marche, nous arrivâmes à Battenheim par les pouillères qui depuis la quarantaine avait bien changé. A la place des rues étroites et sombres, de grandes avenues avaient été tracées pour permettre une meilleure circulation. Bien sûr le responsable de cet aménagement, le général Zargo, n'avait pas tenu compte des maisons présentes sur le passage ou des protestataires qui très vite devinrent moins nombreux. C'était dommage ce quartier était si vivant avant.

Au fil des rues que nous passions, nous rencontrâmes souvent des piloris ou encore des gibets gardés par la centurie des Smodus, elle-même commandée par le général Zargo. Arrivé aux portes de la ville, il fallu passer à la fouille réglementaire. Un gros problème se posa : il y avait certaines choses ou plutôt des possessions qui devaient rester secrètes pour des raisons de bon sens. Le voleur ne pouvait présenter son outil de travail sans avoir de problèmes ; pourtant c'est ce qu'il fit tout en baratinant le garde lui faisant croire que c'était son trousseau de clé. Quelle ironie! dans les autres problèmes étaient la limitation du nombre d'arme par personne. Heureusement les armes de petites tailles comme les armes de poing n'étaient pas incluses dans cette restriction, ce qui me soulagea beaucoup. Dans cette bousculade j'avais oublié que j'avais deux Kriss dow, le garde me regarda d'un œil bizarre et me les prit. Mais je possédais quelque chose de beaucoup plus prohibée, un morceau de métal jaune qui provenait directement de la cause de la mise en quarantaine. C'était très gênant pour moi surtout que je n'avais pu encore trouver aucune forge pour le faire refondre. Mais lorsque je dus monter mon coffre dans lequel était le lingot, je le transformai à l'aide d'un sort de prestidigitation mais il me fut enlevé pour une autre vérification. Le plus malheureux dans cette histoire n'était pas le fait qu'ils aient mon lingot mais qu'ils aient mon nom. Je possédais en cas de besoin un moyen de m'enfuir rapidement même deux en y pensant bien. Mais il savait mon nom et donc j'aurais été obligée de quitter à jamais la république de Battenheim.

Cependant, une aide des plus inattendues vint à mon secours. Kloup dit alors au garde que le morceau de métal qui m'avait été pris lui était très important pour

confectionner une poile et en parlant de ses exploits lors de la neuvième bataille de Fingar contre les orques. Je pus récupérer mon lingot bien que le garde nous dit que ce n'était pas très légal et en même temps il oublia de fouiller Kloup. Pour les personnes possédant des armes, ils devaient aller à la prévotée pour acquérir un permis de port d'arme.

Pour les nains se fus beaucoup plus difficile puisqu'ils se firent embarquer avec mon traîneau tout neuf. En passant dans le quartier de l'université, qui avait lui aussi bien tranquilisé, de nombreux gibets et cages étaient présentes tout au long de notre parcours et cloup ne se priva pas de pisser sur des prisonniers tout en rigolant. Je pus remarquer aussi que ce quartier était très bien surveillé par la compagnie des Loxos et la 2^e cohorte Onkeg, une compagnie des ombres diront-nous.

Arrivé à la prévotée, nous fîmes la rencontre de Asa Gaellin, une jolie jeune femme rousse, le bras droit de Malicorne. Elle nous fournit des permis de port d'armes pour passer les contrôles en « toute tranquillité ».

LES LOUPS GRIS

Nous décidâmes d'aller voir notre vieil ami le gouverneur, Toman Marniando, qui nous expliqua tant bien que mal qu'il n'avait plus aucun pouvoir sur la ville depuis l'arrivée du général Zargo. Il me fit comprendre que d'après ses informateurs qui c'étaient très discrets récemment une action d'éclat allait se produire bientôt impliquant des voleurs, la prévôté et les armées. Ils nous engagea pour recueillir des renseignements sur cet événement, une action d'éclat, et que le général Zargo reparte le plus vite possible de la ville. En effet les arènes avaient arrêté toute activité et servaient à leur actuel de gibet géant, il faut souligner le fait que le gouverneur appréciait beaucoup les jeux dans l'arène.

De retour dans l'auberge du poisson boiteux, nous pensâmes pour mener à bien cette nouvelle quête. J'établissais grâce à mon intelligence sans pareille un code pour désigner les différents acteurs de cette sombre histoire. Les « étudiants » étaient le prévôt ainsi que ceux qui travaillaient pour lui, les boulangers la guilde de la main d'or, les pâtisseries la guilde des loups gris et les maîtres d'armes Zargo et son armée. Nous apprîmes après enquête qu'un personnage important des loups gris allait mourir dans cette action d'éclat.

La nuit précédente un casse avait eu lieu dans l'hôpital et des substances avaient été volé, le quartier d'hôpital fut donc bouclé. Or nous avons besoin de » nous rendre dans ce quartier, un cruel dilemme pesait sur nous et après mur réflexion, nous décidâmes de nous séparer en deux groupes. Le premier groupe, dans lequel j'étais avec Porc-épic et un ami boulanger. Nous trouvâmes une maison qui servait de passage pour aller dans le quartier de l'université et que le boulanger ouvrit de ses mains habiles en explosant la porte. Puis en cherchant dans la maison, mes amis dans leur élan de délicatesse refirent la décoration de la maison avant que je leur indique la porte cachée derrière un meuble qui se vit dépecer.

Le problème une fois dans les égouts c'était que dans la maison, le propriétaire était revenu et une patrouille était présente aussi. Nous commença donc une course poursuite au cours de laquelle je perdis mes bottes, Porc-épic y laissa en plus une ou deux armes et Bertus nous devança d'une longue distance. Au final, nous tournâmes en rond et revinrent à notre endroit de départ et nous nous dépêchâmes de revenir vers l'auberge et rencontrâmes le deuxième groupe au passage. Après un bon bain bien mérité, les égouts ne sont malheureusement pas très propres, nous nous racontâmes nos aventures et nous apprîmes que l'autre groupe avait fait la connaissance d'un demi-orque du nom de Frisk de Montmartel. Un de ses amis, Jesfertamiask venait de se faire arrêter car il aimait une femme humaine et celle-ci fut violé par une centaine de personne. Il nous apprit aussi que l'incident d'hôpital était l'œuvre de la guide des loups gris et que des personnes de la communauté demi-orque voulait nous rencontrer cette nuit à la maladrerie, qui est une île.

Nous rencontrâmes un certain Erzokavnar, le frère d'un membre de la main

d'or, mais qui ne faisait pas parti d'une guilde et avait aidé le vieux chaman, Derphegaira à fuir Zargo. Ainsi nous pouvions avoir l'aide du chaman si cela impliquait la Guilde des loups gris.

Mais il fallait que nous enquêtions toujours sur ces pâtisseries pour obtenir un peu plus d'information. Pour cela nous avons une adresse dont j'ai oublié l'endroit mais pas le nom du propriétaire, Laman, un membre de la guilde des pâtisseries. Cependant la rencontre ne se passa pas dans les meilleures conditions, en effet Laman fut tué et la maison était en flamme. Après avoir tenté sans succès de descendre un escalier piégé qui fait clic malgré le corps de Laman qui servait pour le déminage, nous décidions de trouver une autre issue. Et on en trouva une effectivement. Cette issue camouflée débouchait sur une salle obscure que même la plus performante des torches n'aurait pu éclairer. C'était plus noir que noir.

Après quelques minutes, la jeune et vaillant elfe Dildo décida de glisser un pied dans l'encadrement de la porte, alors une voix comme sortie de l'ombre tonna : « Est-ce vous maîître !? ». Dildo saisie d'un courage dépassant toutes les espérances les plus folles osa un faible « non ». Je pense que ce n'était pas la meilleure des solutions. Enfin, n'écouter que son courage et constatant qu'il était le seul à pouvoir accomplir cette périlleuse mission que constituait le franchissement de ce seuil, Porc-épic fonça tête baissée et se pris un coup venu d'on ne sait où, il se battit alors comme un lion contre un ennemi invisible. Transcendés par l'intensité du combat qui ne s'offrait pas devant leurs yeux, mes compagnons décidèrent de charger comme des bêtes féroces au compte goutte ! Frappant dans leurs camarades, dans leur adversaire, ou bien dans un gisant. C'est alors, qu'après la mort d'une des bêtes terrassées par porc-épic et le coup mûrement réfléchi de notre grand nain forgeron brisant le gisant qui gisait dans la salle, le sort fut rompu et tout devint claire à leurs yeux. Mais le doute subsistait : où étaient passé les ennemis ?

L'elfe qui avait trouvé une issue pendant le combat, non pas qu'elle voulue fuir, mais pour avancer un peu pendant que les autres s'amusaient, détecta un piège. Alors le forgeron, dans un éclair de génie détruisit le socle du sarcophage sur lequel reposait le gisant et lança un fragment non négligeable de la tombe sur le piège qui fut désamorcé sur le coup. Notre joyeux groupe rencontra alors un hobgoblin neutralisé par un bretteur aux apparences vaguement humanoïdes. Après avoir méticuleusement inspecté la pièce, Porc-épic y trouva de précieux documents, ainsi que sur la manière de ressortir. Pris d'un excès de générosité, ils permirent à notre charmant captif de retrouver sa liberté tant attendue, lui permettant par-là même d'éventuellement révéler des renseignements sur notre groupe et sur ce qu'il recherche au cas où une âme charitable voudrait nous aider.

Après cela, le groupe se réuni au complet dans l'auberge du nain gris et j'étudiai les documents : un grimoire avec une grosse rune dessus, deux cahiers le journal de Laman et cinq parchemins vierges que venait de me vendre Porc épic pour la somme de dix pièces d'or. Je découvrit que le rossignol était chez un devin du doux nom de Melvin Sokar qu'il aurait volé avec son complice Ertran, membre fondateur et chef de la guilde des loups gris qui existe depuis dix ans. Laman lui faisait parti de la guilde depuis trois ans et avait été recrute par Ertran. Sur le rossignol, je trouvai dans les documents qu'il possédait un pouvoir magique : détection et un croquis de cet objet tant convoité.

Kloup et le nouveau père Noël prièrent. Ils virent alors apparaître devant leurs yeux, Hedrad qui leur dirent qu'il fallait arrêter de faire des conneries et qu'il fallait suivre la voie de la sagesse et de la justice. Ce qu'ils décidèrent de faire. De ce jour ils

s'efforceront de répandre la parole.

Le nouveau père Noël décida de partir à la chasse pour nourrir « sa cravate » avec l'aide de Kloup. C'est donc au milieu de la rue qu'ils virent passer un corbeau, le père Noël lança Kloup qui manqua sa cible mais se réceptionna d'une pirouette. C'est alors qu'ils se firent interpeller par une patrouille de gardes qui leur rappela les méfaits de l'alcool sur la santé et plus tard le père Noël qui poursuivait sa chasse se fit menacer par une cinquantaine d'archers puis embarquer pour une après midi en cellule de dégrisement, il ne sera libéré qu'à notre retour de chez Melvin.

Pendant ce temps au manoir du devin, ce dernier étant absent, on nous pria de prendre rendez-vous. Celui qui paraissait être le jardinier de repartir alors chercher le second du devin. En l'attendant, Kloup décida d'aller voir ce qu'il y avait de l'autre côté du mur. Le barbare demi-orque lança Kloup, un peu trop fort pour tester la solidité d'un grand noyer au lieu de le faire délicatement. Barbare un jour, barbare toujours Nous prîmes alors rendez.

Après ça nous repartîmes fomenter une pénétration nocturne au domicile du devin. Arrivés là bas, qu'elle ne fut notre surprise lorsque nous nous aperçûmes que la grille était fermée ! C'est un de nos compagnons, un pâtissier, qui nous ouvrit la grille. C'est alors que nous entendîmes le pas caractéristique d'une patrouille. Nous nous fîmes fort discret, et notre père Noël nous sauva d'un fort mauvais pas en calmant deux yeux rouges qui flottaient dans l'air. Une fois la patrouille passée nous nous aperçûmes qu'il y avait en fait deux paires d'yeux et qui appartenaient à deux wargs.

Prenant leur courage à deux mains et à deux jambes, Kloup et le pâtissier décidèrent de tenter une sortie stratégique, entraînant dans leur course un warg ainsi qu'un demi orque berzerk. Au moment où l'on entendait une patrouille, Kloup et le pâtissier grimpèrent chacun où ils purent : Kloup devint un lierre et Bertus s'enfonça dans la première fenêtre venue. Il dut cependant empêcher la femme vivant dans cet appartement de crier mais ceci ne nous regarde pas bien qu'il ait couché avec une grand-mère.

Le warg poursuivi par le demi orque fut impitoyablement abattu par la patrouille. En voyant ça le demi orque fit demi tour et n'eut pas de mal à semer la lourde patrouille.

Kloup décida de repartir d'où elle était venue : le manoir du devin. Nous qui étions rester dans le jardin nous entendîmes un grincement, le portail était en train de s'ouvrir puis se referma sans que quelque'un entre. Après un instant d'inquiétude, Kloup arriva cacher par les petites haies du jardin et cela fut un moment de soulagement. Enfin nous continuâmes notre chemin en direction d'un petit bâtiment à l'écart du manoir. C'était un chenil avec des wargs et en voyant Kloup s'approcher, ils se mirent à aboyer. Un Homme sortit de la petite maison avec une lampe faisceau et en voyant Kloup, il s'écroula. On entendit alors une femme dire : « Reviens te coucher Henri. Henri? » Puis en voyant son mari, elle cria et il y eut de l'agitation dans le manoir. Il était grand temps de rentrer à l'auberge.

Un deuxième essai était de rigueur mais la sécurité allait être sans aucun doute renforcée mais il faut voir le côté positif. Après une petite discussion entre nous, notre ami sergent parti trafiquer les itinéraires de patrouille pour avoir le champ libre devant le manoir du devin. Je pars chez le gouverneur en quête d'une solution pour endormir des wargs. Le demi-orc se charge d'organiser une rencontre avec son shaman, qui nous rejoindra à l'auberge : 18 h arrivé d'une voiture, le servent du gouverneur descend avec une sacoche avec 3 fioles. Dans la cuisine à l'aide de mes connaissances en alchimie, je prépare une mixture avec de la viande et les trois fioles. Un peu plus

tard le shaman arrive lui aussi a bord d'une voiture pour nous apporter son aide.

En arrivant au manoir, nous nous apercevons que les patrouilles qui auraient du éviter le manoir sont au contraire toutes autour du manoir. Après quelques instants de confusion, elles repartent vers le quartier de l'hôpital. Le shaman rencontre et donne rendez-vous au devin de l'autre côté de la ville et en passant dans le jardin du manoir murmure quelques paroles à certains wargs.

Une fois le devin parti, nous donnons l'assaut sur le manoir d'abord en lançant par-dessus le mur les boulettes de viande préparées à l'avance. Puis un événement étrange se produit, certains wargs se rebellent et attaquent leurs gardiens. Ce chaos général, nous permet de progresser sans beaucoup de difficultés à travers le jardin. Séparés en trois groupes puisque le manoir possède trois entrées ce qui nous permet de couvrir une plus grande surface de recherche en un temps plus court et d'éviter les mauvaises surprises. Mon groupe prend la porte sur le côté du manoir et après essaye de la crocheter sans aucun résultat, nous la défonçâmes pour arriver dans une salle de jeu. Une porte nous mène dans un couloir où deux autres portes sont visibles : deux bureaux que nous fouillons méthodiquement pour trouver des documents compromettant Zargo, un journal intime du devin et encore divers parchemins parmi lesquels celui d'un passage secret. Ayant les documents que nous cherchions nous repartons vers l'auberge. Nerill qui a apparemment récupéré deux fioles m'en lance une que je ne peux rattraper étant interloquer par ce geste suicidaire vu le liquide inconnu de la fiole mais à l'aide d'un tour de passe-passe je rattrape avant qu'elle ne heurte le sol. Ouf ! Ensuite, il me vend le grimoire du devin pour 10 pièces d'or et me donne la deuxième fiole qu'il a dans la main. Après une petite réflexion, nous nous dirigeons vers la maison du gouverneur. Pendant ce temps la, Nerill Porc-épic et Bertus cherchent des cadavres pour brûler l'auberge et nous faire passer pour morts.

Arrivé chez le gouverneur, nous le réveillons par l'intermédiaire d'un domestique et nous lui remettons les documents compromettant Zarco et les autres parchemins. Il nous redonne l'un des documents on nous disant qu'il nous intéressera : c'est une planque du devin dans les pouillères. En sortant de chez le gouverneur nous rencontrons nos compagnons puis direction les portes de la ville au niveau du quartier de l'observatoire. Le meilleur moyen qui s'offre à nous est de passer par les égouts. Notre pâtissier préféré essaye alors d'ouvrir la grille qui celle le passage aux égouts et casse une clé de chez lui, puis passe au pied de biche : plus efficace mais plus bruyant aussi. Bien que Kloup essaye tant bien que mal de faire le chat, nous rentrons et refermons la porte. Un escalier avec une porte en bois nous fait face et toujours au pied de biche, Bertus ouvre la porte. Nous tombons sur une réserve de glace, le doute s'installe en nous puis nous trouvons au sol une grille fermée par un cadenas qu'ouvre notre pâtissier au doigt de fée. Nous sautons un par un et arrivé en bas de petites bêtes nous agressent provoquant l'évanouissement de Bertus. Revenu à lui, il met sous la grille quelques chausse-trappes. En avançant nous rencontrons à nouveau une grille mais scelle cette fois ci que Bertus commence aussitôt à récurer jusqu'à ce qu'elle brille. On entendit au loin un garde crié, les chausse-trappes avaient été utiles. Nous défonçons alors la grille et sautons dans le bassin en contre bas en enlevant les armures pour ce qui en ont. Des archers essayent de nous tirer dessus mais sans nous toucher. Arrivé à la planque de Melvin Sokar, je remarque que c'est un temple en ruine de Maltavior et que l'autel bouge. Je trouve le mécanisme qui est piégé. Laetitia arrive à actionner le mécanisme et une fumée noire apparaît. Nous nous dépêchons de descendre et arrivons en bas devant un éboulis. C'est une illusion. Tout le monde

passé sauf moi. Après un moment, j'arrive enfin à passer et trouve de l'autre côté trois cadavres et je ramasse deux cimenterres. Arrivé plus loin dans une antichambre, je me fais tirer plusieurs fois dessus en voulant la traverser pour rejoindre mes amis qui sont de l'autre côté mais j'en sors sans presque aucun dommage contrairement à mes amis passés plutôt. Nous arrivons dans une autre pièce où il y a une baliste protégée par une herse au fond de la pièce. Le premier carreau lancé par la baliste automatique se plante dans la herse. Nous nous dépêchons de la soulever pour détruire le mécanisme. Nous remarquons une cage avec un bibelot enfin nous avons trouvé le rossignol. Après d'infime précaution pour extraire le rossignol de la cage piégée, nous ressortons par un escalier.

Grâce à notre ami le gouverneur, nous pouvons récupérer en grande partie nos effets confisqués ou qui sont restés chez lui. Pour moi, il me manque juste un kriss doré et le petit livre noir. Nous partons alors en direction de Rochkrum.

RETOUR A ROCHKRUM


Nous voyageons jusqu'à Ukla, une ville bien connue pour sa débauche. Dildo part retrouver son jardin de fleur. Porc-épic change une opale contre 1300 pièces d'or dans un grand coffre. Kloup et Nerill boivent à n'en plus savoir et s'écroulent ivres morts. Frisk quant à lui s'inscrit au lancer de hobit à l'aide d'une personne qui paye son inscription. Il gagne le premier tour puis on lui redonne deux hobits dont Kloup. Frisk lance alors Kloup sur son adversaire Elric, le mord puis l'empêche de prendre d'autres hobits. Il faut savoir que Kloup œuvre pour la libération des petites gens. Frisk attaque alors son adversaire puisqu'il n'a plus de hobit, le frappe et gagne le tour avec 100 pièces d'or à la clé.

Nerill quant à lui se réveille dans une chambre, barbe rasée, l'horreur pour un nain, la honte mais en échange son ôte lui offre de beaux habits et un gros diamant. Porc-épic se réveille dans une rue tout nu et le trou du cul en courant d'air. Kloup essaye de faire libérer tous les hobits emprisonnés, le vendeur lui propose les treize hobits qu'il a contre 7150 pièces d'or. On achète cinq hobits dont une pour moi que j'achète 150 pièces d'or. Dildo libère les hobits qu'elle a achetés. Quant à moi, j'achète des habits pour Porc-épic. On arrive ensuite à Zachlicheim puis deux jours après à Rochkrum.

Arrivé dans une auberge, Julian nous retrouve et nous remet à chacun 1000 pièces d'or et un paquet de cannabis pour Andreas. Mon esclave hobit gagne lui aussi une part de la récompense. Il nous dit que Fingar va enfin se marier et qu'il a adopté un orc il y a deux mois. Il a aussi conquis une forteresse loin à l'Est dans le royaume et y établit sa deuxième place forte. Il nous demande par l'intermédiaire de Julian de nous y rendre afin d'aider à la reconstruction de cette forteresse du confin du pays. On achète des habits pour le grand froid environ quinze pièces d'or chacun. Puis nous partons en direction de cette forteresse dans un long et pénible voyage.

Une fois la forteresse en vue, celle-ci paraît très abîmée, il n'y a plus de toiture, le mur, qui fait trente mètres de haut, sud est en partie éboulé mais le Nord de la forteresse est en meilleur état que le reste. Il y a un petit village dans lequel on laisse nos montures. Nous prenons rendez-vous avec le maître des lieux : Seigneur Kam Aumil et il nous dicte les règles à respecter pour survivre dans ce trou perdu : on ne doit pas provoquer d'ennuis, le statu quo est encore fragile ; il possède le droit de vie ou de mort ; les trésors trouvés sont pour nous ; mais ce qui est bon pour la forteresse est bon pour nous aussi ; et la nourriture est assez rare dans cette région.

LA FORTERESSE DU CONFINT DU PAYS

 Une fois de retour à la seule auberge de la forteresse, nous essayons de faire un peu connaissance avec les personnes présentes : un groupe d'homme en armure dont un qui se distingue des autres, à une autre table trois gobelins et deux demi-orc avec qui je décide d'avoir une petite discussion. Après quelques phrases échangées, j'apprends qu'il y a quinze jours, une attaque de gobelin eu lieu et que le chef a été capturé. Kloup gagne un concours de boisson contre les trois gobelins.

Un homme en robe rouge avec des motifs étranges, une barbichette noire, un nez en pointe et chauve mais avec de longs cheveux sur l'arrière du crane. Il a un bâton noueux. Il s'approche de nous et se présente comme Magus Termalis qui est donc le mage de cette merveilleuse cité. Il recherche une fleur qui pousse au sommet d'une montagne et a besoin d'hommes pour aller la chercher. On achète donc des fournitures pour ce petit voyage à travers la montagne : une tente six personnes, des cordes (2*60m) et un habit de fourrure pour porc-épic. On commence alors cette folle aventure par une longue marche jusqu'au bout du jour, puis la nuit tombée, on aperçoit une petite lumière au niveau du col de la montagne pas très loin devant nous. On y rencontre un hermite qui vit dans une caverne. Nous nous y restaurons et dormons bien que l'Hermitte ne soit pas très hospitalier. Environ dix minutes après s'être endormi, Kloup vient nous réveiller pour visiter la caverne qui s'enfonce sous la montagne. Un tunnel par dans le fond de la caverne puis il se sépare en deux : à gauche un escalier qui descend et plus l'on descend plus il y a des blattes de plus en plus grosses. On finit par rencontrer deux blattes géantes mais en essayant de remonter les petites blattes forment en haut des marches un mur.

Une première blatte se fait attaquer par Mikre qui lui perce sa carapace et Dildo lui envoie une flèche perce-entrailles dans le trou fait par son protégé. A mon tour, je lance un rayon ardent qui roussit fortement la blatte en créant une fumée. La deuxième blatte se fait entamer par Kloup, puis ayant vaincu la première blatte, Mikre et Dildo rejoignent le combat pour recommencer une nouvelle fois de la même façon, avec moi toujours en coup de grâce.



Quelques notes sur les différents personnages de l'histoire ou des différentes créatures rencontrées. Description pour la plupart des personnages politiques issue de *Battenheim, les personnages institutionnels*.

Toman Marniando : le gouverneur de Battenheim

Personnage plutôt sympathique C'est lui qui est chargé de l'exécutif local. En fait, il fait appliquer par délégation les lois sur le district de Battenheim et bien sûr en particulier sur la ville de Battenheim. C'est un personnage ambitieux qui ne compte pas s'arrêter en si bonne voie, pour lui ce poste est un tremplin car il vise de devenir consul un jour. Donc il a intérêt à faire ses preuves en tant que gouverneur.

Malic Horn : le prévôt

Surnommé « le raide » parce qu'il n'est vraiment pas du genre à faire à faire des concessions aux malandrins. Il n'a qu'une ambition, faire de « sa » ville une ville sûre et libérée du crime. Et il a fort à faire entre les malfrats de passage, les guildes de crime organisé et les quartiers « chauds » (le quartier de l'hôpital, celui des pouillères, celui de l'université, celui des abattoirs, celui du port et les caravanes sérails) Sans compter qu'il doit aussi avoir l'œil sur les simples incivilités. Malic s'est fait beaucoup d'ennemis depuis qu'il a été nommé à ce poste il y a deux ans! C'est un demi-elfe de 42 ans d'un abord froid avec un regard gris acier qui semble vous transpercer. Il est plutôt sec et a les traits tirés. Sa longue chevelure blanche ajoute au tableau une certaine solennité. Il ne vit que pour son métier et on ne lui connaît pas d'autre passion. Il a peu d'amis mais est du genre fidèle et loyal. Il s'entend plutôt bien avec le gouverneur.

Asa Gaellin : prévôt adjoint

Seule femme dans ce monde d'homme. Asa a 27 ans est mariée et a 3 enfants. Compte tenu de sa situation ses proches font l'objet d'une surveillance toute particulière. Elle loge au palais de justice. Elle a en charge le domaine des finances et le conseil aux juges de paix. Elle passe pour être encore plus rigide que Malic qui l'apprécie particulièrement. Il n'hésite pas à la présenter comme son bras droit. Plutôt belle avec sa longue chevelure rousse et ses yeux verts elle sait jouer de son apparence lors des interrogatoires.

Gobelours :

Les gobelours sont les plus grands et les plus puissants de tous les gobelinoïdes. Ce sont également les plus agressifs. De forme humanoïde, très musclé mesure plus de 2 mètres de haut. Son corps est recouvert de poils rêches. Sa bouche est pleine de crocs acérés et son nez ressemblent à celui d'un ours.

Drow :

Ce sont les elfes noirs mais plus petits que les autres elfes, créatures malfaisantes et dépravées vivant dans les entrailles de la terre. Ils ont la peau noire jais, les cheveux blancs et les yeux rouges vifs.

Tanil :**Kobold :**

Les kobolds sont de petits humanoïdes, de la taille d'un halfelin, aussi lâches que sadiques. Il est recouvert d'une peau écailleuse, possède une queue et une tête de chien surmontée de deux petites cornes.

TABLE DES MATIÈRES

Avant propos.....	2
Prologue.....	3
Commencement.....	4
Le chien de Bakony.....	6
Battenheim.....	
Santaclause.....	
Retour vers Battenheim.....	
Les loups gris.....	
Retour à Rochkrum.....	
La forteresse du confint du pays.....	
Index.....	12
Table des matières.....	16