

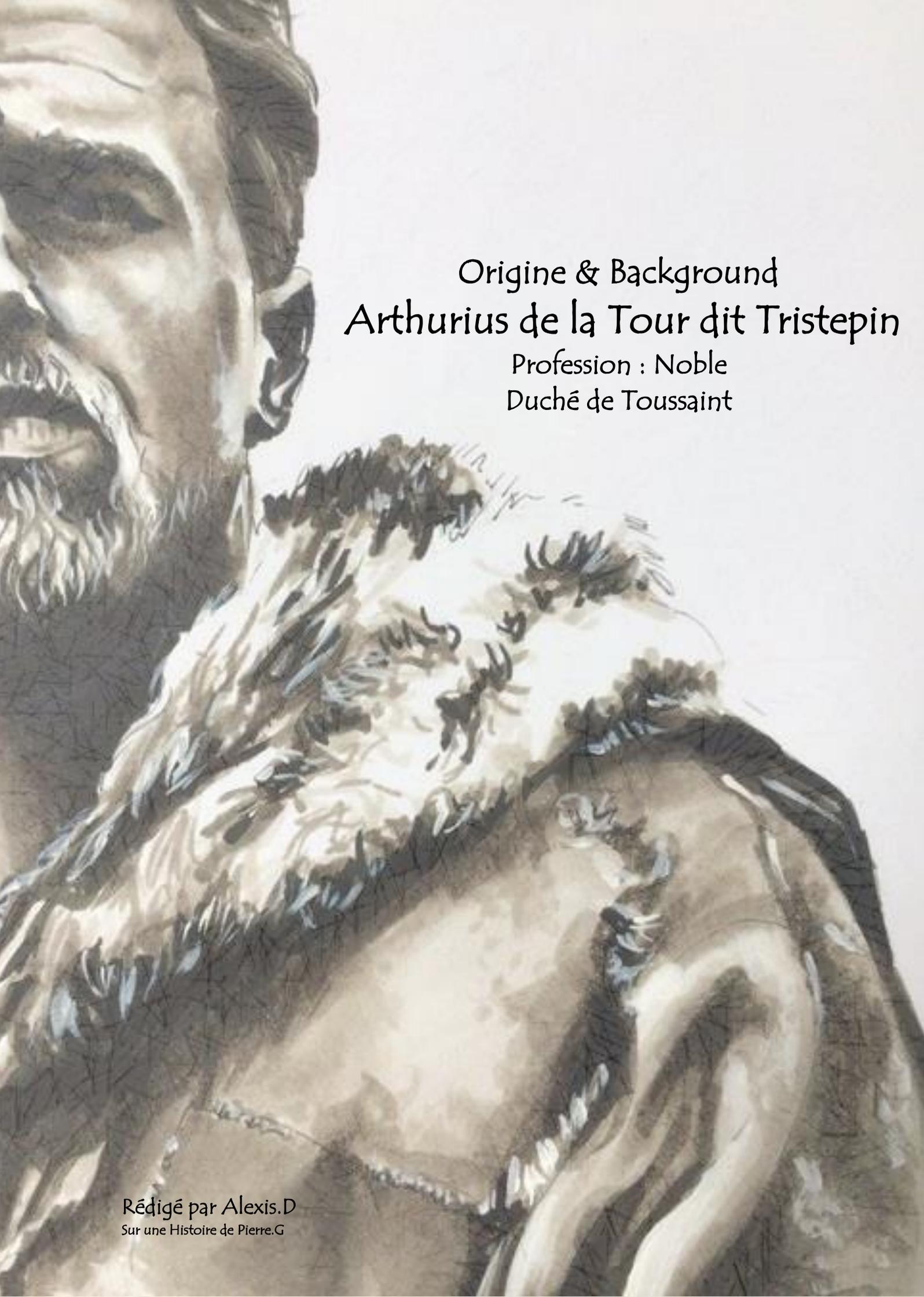
Journal & Background
Arthurius de la Tour dit Tristepin

Profession : Noble
Duché de Toussaint

THE
WITCHER

Rédigé par Alexis.D
Sur une Histoire de Pierre.G

Ce journal est décomposé en deux parties. La première conte le background du personnage d'Arthurius de la Tour dit Trsitepin tandis que la deuxième partie narre ses aventures.



Origine & Background
Arthurius de la Tour dit Tristepin

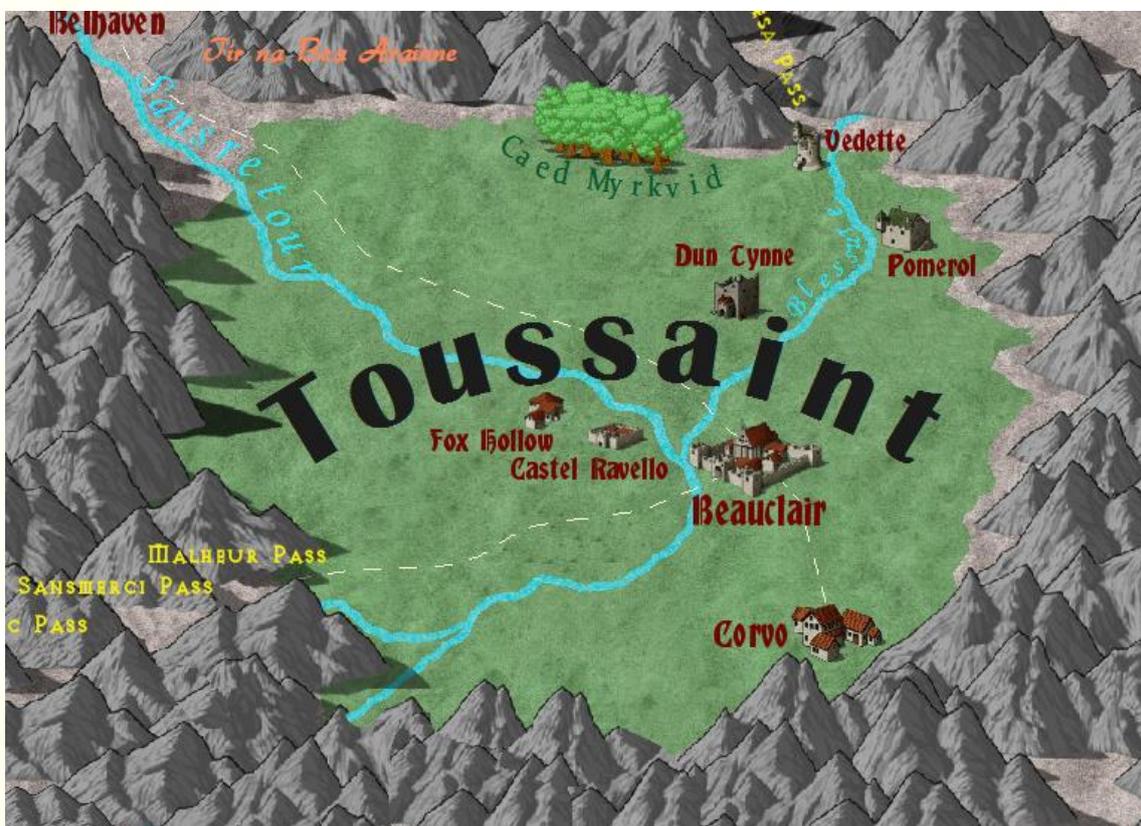
Profession : Noble
Duché de Toussaint

Un peu de géographie, Le duché de Toussaint :

Toussaint est universellement reconnue comme étant une principauté de conte de fées, ridicule et irréaliste, et qui, par ailleurs, du fait de sa production vinicole, évolue dans un état de grisurie permanente et d'euphorie bachique inaltérable. Personne, par conséquent, ne la prend au sérieux, mais elle bénéficie de privilèges. Au bout du compte, elle fournit du vin, et, comme chacun sait, il est impossible de vivre sans vin. C'est pourquoi aucun agent, espion ou homme de main des services secrets ne sévit à Toussaint. Et nul besoin d'armée, des chevaliers errants suffisent.

A Toussaint, la tradition est sacrée et les habitants sont très attachés au respect des traditions et du protocole. La principauté de Toussaint est régie par Anna Henrietta surnommée « Anarietta » par ses proches. Elle est la cousine d'Emhyr var Emreis l'Empereur de Nilfgaard. Le titre officiel et protocolaire de dame Anna Henrietta est « Son Altesse ». Son titre non officiel est « Sa Majesté ». En dehors de la Cour, on dit plus familièrement « Madame la duchesse ». Mais il convient de toujours s'adresser à elle par « Votre Majesté ». Ils suivent aussi scrupuleusement les anciennes traditions et coutumes, comme le réveillon de la Yule, Belleteyn ou quand les vendanges sont terminées, la tradition veut qu'ils participent à la fête du Cuvier.

Les vins les plus fins du monde sont fabriqués à partir des grappes qui mûrissent sur les collines de Sans-Retour. Le secret de leur goût exquis réside dans la terre volcanique et le microclimat local qui assure chaque année une combinaison idéale de jours ensoleillés et de jours pluvieux. À Toussaint, le châtelet donne leur marque aux vignobles et aux caves qui se situent en dessous, bien en profondeur. Des caves de Castel Ravello proviennent des vins tels que l'erveuce, le fiorano, le pomino et le célèbre est-est dont un seul tonnelet vaut autant que dix tonnelets de vin de Cidaris issu des vignobles nilfgardiens de l'Alba.



Le carte de Toussaint

Mes origines et ma jeunesse

Je suis le fils d'un couple de Baron de la principauté de Toussaint. Mes parents se nomment Anton et Enola De la Tour. Anton est un ancien chevalier errant qui a passé plusieurs années de sa vie à défendre le duché contre les criminels, bandits et montres. Comme ses confrères, il a prononcé ses vœux à l'honneur de sa souveraine. Son blason était orné d'un aigle Doré sur champ argenté et bleue. Notre souveraine, après plusieurs années de loyaux services lui offrit le château et le Vignoble Syrah laissé à l'abandon par les anciens tenanciers. Il épousa quelques mois après la dame de la cour à laquelle il était promis, Enola de Toscona. La conjugaison de leur savoir assura la prospérité de notre domaine, qui aujourd'hui, est reconnu dans le monde entier pour les mets que nous confectionnons.



Le château du Domaine "Syrah"

Quelques années après, ils eurent ensemble deux jumeaux, Barthelemius et moi, Arthurius. Il fut décidé à notre naissance que Barthelemius serait l'héritier de la famille De la Tour.

Je me souviens, aux alentours de mes 3 ans, avoir été apeuré par les cris de ma mère. Je ne savais pas que cette dernière allait donner naissance à ma première sœur Vivienne. Effrayé par les cris, je m'étais enfoncé dans la cave de notre domaine (c'est dans cette dernière que nous confectionnons le vin et que nous entreposons les bouteilles). Je découvris alors le secret de notre château dans cette cave : nous avions un troll de Pierre qui travaillait pour nous. Ce dernier réalisait les agrandissements de la cave du château, et il avait appris à confectionner le vin. Ce troll s'appelle Bernardo, et depuis ce jour, c'est un ami très cher à mon cœur. J'aimais passer du temps en sa compagnie, dans les sous-sols du château où nous parlions de divers sujets autour des bouteilles de vodka que je lui amenais. Bernardo confectionne beaucoup de petits objets, il a un sens artistique peu commun. Il me confiait qu'il se voyait un jour être exposé dans les galeries du palais de la Duchesse. Une fois, il m'a offert une statuette en me disant qu'il sera un temps où cette dernière coûtera plus que ce que le domaine de mon père. Un jour, j'ai amené Barthelemius dans les sous-sols afin de lui présenter mon ami. Aujourd'hui, je me rends compte que mon frère a toujours été jaloux de la relation amicale que j'ai développé avec Bernardo mais qu'il n'a jamais été capable de l'exprimer. Depuis, il agit bizarrement envers moi.



Bernardo

En plus de Vivienne, ma mère donna naissance à mon autre sœur Sylvia, la bejamine. Les filles furent éduquées en grande partie par ma mère, car elle souhaitait leur donner les notions d'étiquette afin qu'elles puissent évoluer aisément à la cour du palais. Mais notre père leur donna tout de mêmes des leçons martiales afin de ne pas les laisser se faire intimider par des malandrins. Quant à mon frère et moi-même, nous avons à la fois été initialement instruits au maniement de l'épée par mon père, puis nous avons eu divers percepteurs qui étaient à son service.

Le premier percepteur nous a permis de peaufiner nos techniques de combat. C'est le capitaine de la garde du domaine, le maître d'armes de la maisonnée, Bjorn. Bjorn est immense, il dépasse mon père d'au moins 20cm. Il a un peu de bedaine qu'il cache sous son armure de plaque. Il laisse toujours sa chevelure blonde traîner au vent. C'est un redoutable combattant à la hache. Je l'ai déjà vu terrasser des ennemis en un seul coup... Il est aussi bon dans les combats que dans les festins, il adore participer à ses derniers et à s'arroser le gosier. Avec lui, nous avons appris l'escrime, le combat à la hache, de mêlée, mais aussi comment gérer un destrier en plein champs de bataille.



Bjorn, maître d'arme

Le deuxième à nous avoir pris sous son aile était Yorath. Il nous a appris à jauger nos ennemis. Mon père m'a dit qu'il lui avait épargné le gibet en échange de ses services. Yorath est, d'après mon père, un ancien espion, assassin et voleur Nilfgaardien qui a quitté les rangs de l'armée pour venir se réfugier à Toussaint. Il est naturellement discret, toujours de noir vêtu. Il nous a appris à nous faire discret, à charmer et séduire nos adversaires, à jouer et tricher à des jeux, mais aussi à dérober quand cela s'avérait nécessaire. A vrai dire, je n'ai jamais été bon pour voler. C'est lors d'un exercice pratique de Yorath que je me mis les gardes d'une bourgade à dos, car lors de la fête de la bourgade, je devais dérober le chapeau à un marchand. Étant donné qu'on était deux sur cette mission, les gardes ne savent toujours pas aujourd'hui si c'est moi ou Barth qui est responsable de cet horrible vol. Ils nous pourchassent donc dès que l'un d'entre nous s'approche de trop près de cette bourgade.



Yorath

Notre troisième percepteur, Wynw est l'un des serviteurs du domaine. Il porte une petite moustache et une toute petite barbichette. Il est discret et a appris le métier de majordome auprès de Milton, le majordome du domaine. Il nous a appris à chevaucher et à bien nous occuper de nos montures. C'est lui qui m'a présenté mon cheval, Tornado alors que ce n'était qu'un poulain. Wynw m'a appris à me comporter en société et à savoir m'habiller comme les nobles de tous les royaumes. Il n'a malheureusement jamais eu le temps de m'apprendre toutes les langues parlées mais m'a laissé un journal avec les correspondances de toutes les langues.



Wynw

Notre quatrième percepteur était Yaevinn, une elfe, ancienne capitaine d'un commando. Mon père l'a recueillie alors qu'elle fuyait une brigade Nilfgaardienne. Cette brigade avait abattue tout le commando de Yaevinn car cette dernière refusait de le conduire à l'abattoir face à une armée régulière. Mon père l'a aidée à se venger en assistant cette dernière dans l'assassinat du chef de la brigade. Yaevinn a juré fidélité à mon père et sa famille et a décidé de le suivre et de lui offrir ses services. Lorsque mon père a eu son château, elle a officié quelque temps en tant que maître de chasse du domaine parental. Elle nous a appris à chasser, à tirer à l'arc, à pêcher, à dresser des camps et survivre en pleine nature. Je lui dois le fait de pouvoir être aussi vigilant aujourd'hui.



Yaevin

Notre cinquième percepteur était Barclay, un forgeron nain de Mahakam. Il est petit et barbu comme tous les nains. Il s'est lié d'amitié avec notre père durant sa jeunesse. C'est lui qui nous a enseigné le secret de l'acier, l'équilibre entre le feu et la glace, mais aussi la patience. Il nous a aidé à forger nos premières épées et s'occupait généralement de notre matériel. Il m'a aussi appris à être persuasif.



Barclay

Barclay nous a enseigné en même temps que Meridim, un alchimiste Halfelin. Meridim a eu son convoi pillé par des bandits en frontière de Toussaint. Mon père a fait une sortie du territoire pour le sauver. Meridim s'est par la suite installé dans le domaine de père où il excelle dans l'alchimie. Il n'est pas un bon combattant mais je n'ai jamais vu quelqu'un pouvant autant esquiver des attaques. C'est lui qui m'a appris les pas de danse à effectuer lors des combats.



Meridim

Carys est le meilleur ami de mon père, ces derniers se connaissent depuis leur enfance. Il est marchand et nous a appris à négocier et à juger les cours de ventes et des produits.



Carys

L'entrée dans le monde adulte :

Lors de mes 16 ans, je suis devenu un chevalier errant au service du duché suite à la prononciation de mes vœux auprès de la duchesse. Aujourd'hui encore, je ne sais pas pourquoi je suis devenu chevalier errant. Était-ce une voie toute tracé pour chaque membre de notre famille ? Ma famille devait-elle une faveur à la duchesse au point d'envoyer l'un de ses aînés au service ? Quoi qu'il en soit, j'ai été pris sous l'aile de deux chevalier chevronnés, Alfredo de Toscona et de Kayzer d'Alfelin. Malgré l'entraînement dispensé par mes précepteurs, j'étais loin d'être à l'aise dans les situations de combat. Mes deux compagnons m'ont surnommé Tristepin lors de mes débuts car j'étais tout crispé et je tirais une tête de moule à chaque début de combat contre un adversaire inconnu. Je ressemblais à ça :



Moi lors de mes premiers combats

En chevauchant et combattant en leur compagnie, j'ai pris de l'assurance et j'ai changé de physique, j'aborde aujourd'hui un sourire en toute circonstance et je porte une petite barbe et les cheveux courts.



Ma tête en sortie de combat

A mes 19 ans, soit 3 ans après mon entrée en service, j'ai été rappelé à la cour par la duchesse en personne. Cette dernière me délia de mon serment mais décida de me laisser mon titre de chevalier de Toussaint, sans avoir les obligations de se dernier. Elle me renvoya par la suite auprès de ma famille. J'appris peu de temps après lors d'un échange avec mon père que mon frère avait prit ma place au sein des chevalier errant. Ce dernier avait commis une faute impardonnable et afin de ne pas mettre notre famille en disgrâce la duchesse l'a intégré au sein des chevaliers au lieu de l'envoyer à l'échafaud. Néanmoins, comme chaque famille a besoin d'un homme pour reprendre la direction du domaine si quelque chose devait arriver à nos parents, elle a consenti à me libérer de mes obligations. Mon frère est un bretteur hors-pair et les chevaliers ont de la chance de le compter dans leurs rangs. Néanmoins, je me questionne encore sur les actes que ce dernier a pu faire...

Ma sœur Vivienne a toujours mal vécu les absences prolongées de mon frère et moi-même. Elle s'est très attachée à nous durant notre jeunesse et s'est toujours inquiétée lorsque nous sommes absents. Nos absences répétées entraînent chez elle des états d'inquiétude chroniques. Néanmoins, Vienne est pour ma part, la seule personne apte à reprendre le domaine familial lorsque mon père et ma mère stopperont leurs activités. C'est une femme forte capable de diriger et la seule à comprendre comment faire un vin d'exception. Elle est très appréciée et estimée des hommes qui travaillent pour elle. Ils n'ont jamais rechigné à la tâche quand elle commandait car elle sait leur montrer sa reconnaissance pour le travail fournit.

Mon autre sœur Sylvia a commencé à vivre à Beauclair et est devenu l'une des courtisanes les plus appréciées de la duchesse. D'après mon père, c'est grâce à elle que mon frère a pu éviter l'échafaud et que notre famille n'a pas été déchue. Sylvia est de plus en plus convoitée par les fils des seigneurs de Toussaint car son charisme naturel fait d'elle l'une des personnalités les plus appréciées de Toussaint. De nombreux chevaliers demandent des faveurs lors des tournois. J'ai cru comprendre suite à une conversation que j'ai eue avec ma mère que Sylvia a un poste important au sein des services secrets de Toussaint mit en place par la duchesse. Je me suis toujours demandé pourquoi nous n'avions pas de guerre ni d'espions dans nos contrées. Je pense que je connais désormais la réponse à la question... Nous disposons des meilleurs agents et le monde ignore leur existence.



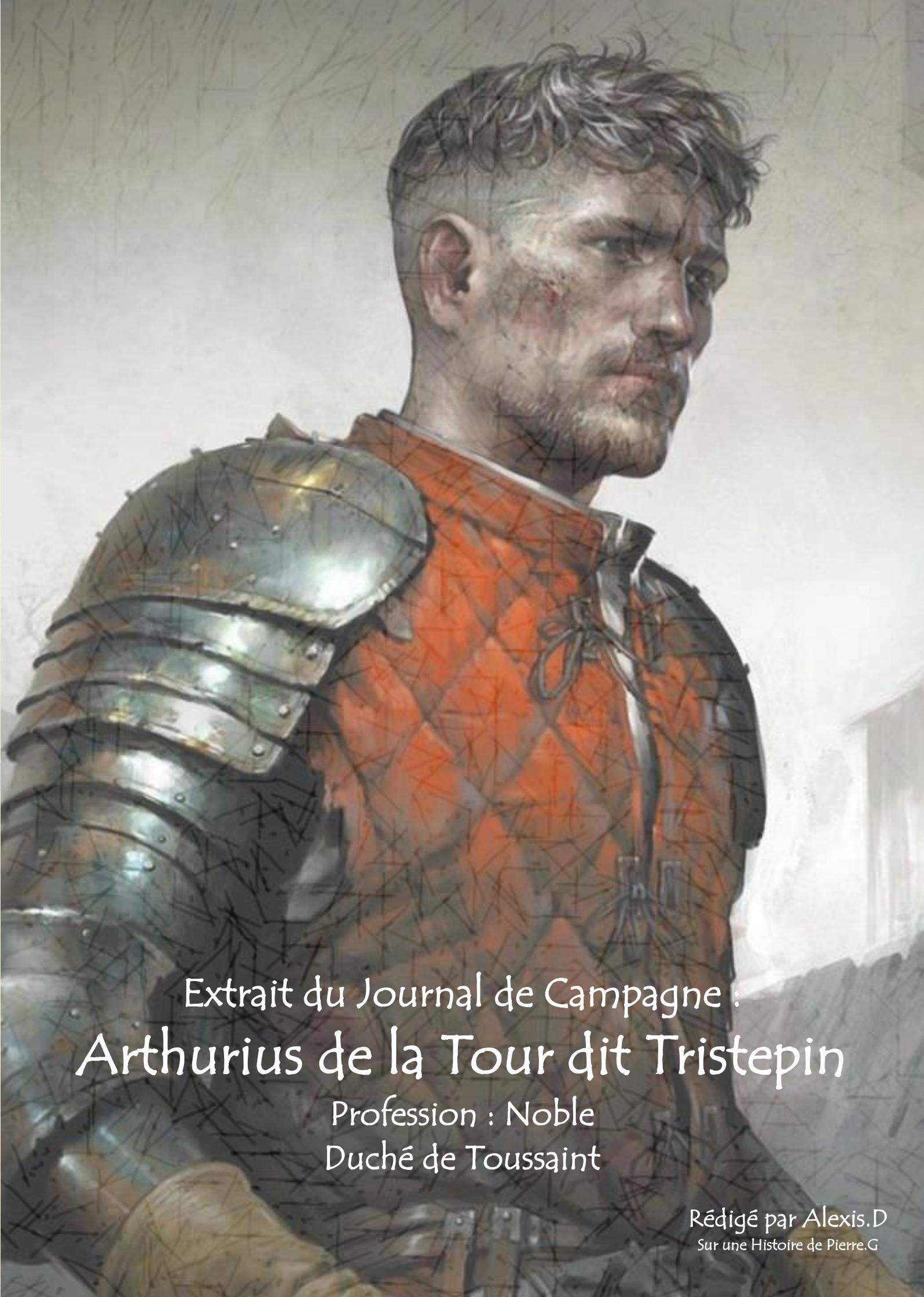
Ma famille : de gauche à droite, Anton, Enola, Barthelemius, Moi, Vivienne & Sylvia

J'ai quitté le domaine familial peu de temps après. J'avais en tête de parcourir le monde, mais mon père me confia la mission de passer dans toutes les cours des royaumes afin de promouvoir le vin du domaine familial et renforcer les liens qui unisse le duché de Toussaint et tous les châteaux de Nilfgaard ou des royaumes voisins.

Mon voyage commença dans l'empire Nilfgardien, j'avais à cœur de comprendre comment ce dernier fonctionnait alors que la machine de guerre de l'empereur broyait les armées des royaumes du Nord. Je suis descendu jusqu'à la cité de Nilfgaard (la cité aux tours d'or) en passant par les cours de toutes les principautés. J'ai pu passer plusieurs contrats d'approvisionnement entre les différentes cours des régions de l'empire et le domaine « Syrah ». C'est en prenant la direction des îles de Skelliges que je reçus une lettre de mon père pour me féliciter pour mon travail mais aussi pour m'annoncer que ma mère attendait un nouvel enfant.

Je m'établis quelque mois dans les îles de Skelliges à Kaer Trogde afin de pouvoir être sur une liaison épistolaire stable avec ma famille. Les quelques mois que j'ai passé à Skelliges m'ont permis de me lier d'amitié et d'être apprécié par les habitants de l'île. J'y ai découvert d'autres traditions et d'autres façons de vivre qui m'ont plus. J'ai apprécié leur boisson autant que leur banquet qui sont beaucoup moins protocolaire et porté sur l'étiquette que dans ma région natale. Lors d'une partie de chasse avec le Jarl, nous fûmes amenés à porter secours à un sorcier qui combattait un griffon. En effet, ce dernier était en mauvaise posture. Il eut la vie sauve grâce à la distraction que le Jarl provoquait alors que le tranchant de mon épée siffla et détachât net la tête du Griffon de son corps. Je mis quelques jours à remettre le sorcier sur pieds. Il se présenta sous le nom de Tholmac, sorcier de l'école de la vipère. Je passais les semaines suivantes avec lui, il me conta l'histoire des sorciers, de leurs écoles et m'apprendit diverses connaissances sur les monstres qui peuplent notre monde. Tholmac considère qu'il me doit une faveur du au fait que je lui ai sauvé la vie. Juste avant que quitter les îles de Skelliges, je reçus une lettre de mon père m'annonçant que ma mère avait donné vie à mon nouveau frère, Alphonse.

Je rejoignis le royaume de Kovir et Povir pour entamer mon parcours dans les royaumes du Nord. Mon voyage me fit passer par les royaumes de Redanie, de Kaedwen et en Aerdirn. Je croisai Carys, l'ami de mon père dans la ville de Hagge, ce dernier me donna des bons au porteur à remettre à mon père (ou sur le compte familial dans une banque naine). Il me présenta aussi un de ses amis, un forgeron Lyrien prénommé Habrar à qui je commandai une armure Lyrienne à récupérer dans son atelier à Lyria. C'est en quittant la ville que je rencontrai sur la route Bénédictine, une doctoresse qui m'informa qu'elle avait été envoyée par mon père pour que je finalise sa formation de combat. Je me demande encore souvent pourquoi mon père l'a envoyée vers moi alors qu'il aurait pu la former dans son domaine. Que voit mon père en elle ? Que puis-je lui apporter de si important ? Quoi qu'il en soit nous primes la décision de rejoindre le sud et de rentrer à Toussaint. Le chemin le plus court pour nous est de passer par la ligne de front de la guerre entre l'empire et les royaumes du Nord.



Extrait du Journal de Campagne :
Arthurius de la Tour dit Tristepin

Profession : Noble
Duché de Toussaint

Rédigé par Alexis.D
Sur une Histoire de Pierre.G

Sur la route qui descend de Hagge vers Vengerber, date : Printemps 1271: 30 Brike

J'ai récemment fait la rencontre de Bénédictine, cette dernière a été envoyée par mon Père Anton. D'après ces dires, il l'a formé au combat ces derniers mois. Comme j'étais sur les routes des royaumes du Nord pour négocier différents contrats d'export, je n'ai pas pu la faire rentrer au domaine "Syrah". Elle m'a néanmoins apporté une lettre de mon père. Mon nouveau petit frère, Alphonse se porte bien, il me demande de former Bénédictine au combat et de veiller sur elle.

Dans tous les cas, je rentre dans le sud avec les bons au porteur pour mon père. Je chevauche avec Tornado en portant Bénédictine derrière moi. Cela nous fait gagner un temps précieux.

Il y a peu de temps, nous avons dépassé les lignes de front d'empire. La machine de guerre est aux portes de la ville de Vergen, mais ce n'est pas l'armée régulière. Par chance personne n'ose toucher à un baron de Toussaint, le fait que je sois un sujet de la cour de la cousine de l'empereur et que le vignoble de mon père soit connu dans le monde entier, refroidit les ardeurs des Généraux les plus téméraires quant à mon recrutement.

Nous avons été récemment rejoints par un étrange duo/couple de Sorceleur/Mage. D'après le médaillon du sorceleur "Garand", il est clair que ce dernier est originaire de l'école du Loup, il est grand et frêle, brun et ses yeux de chats le différencie des humains lambda. La Mage, Gersini est à la fois attirante et repoussante. On m'a toujours dit que les mages étaient comme ça... Nous chevauchons désormais tous les 4 en direction du sud.



Carte des alentours d'Asheberg

Village d'Ashberg, date : Printemps 1271: 40 Brike

Nous sommes rentrés dans le Village d'Ashberg peu avant midi. Il sentait le sang et la pourriture, j'en ai déduit que l'armée avait dû le piller il y a une dizaine de jours environs. Il s'agissait sûrement des mercenaires recrutés par l'empereur pour déstabiliser les royaumes du Nord avant l'arrivée de l'armée régulière. Le groupe n'a pas souhaité rester dans le village. Gersini nous a demandé tout de moins de faire le tour de ce dernier pour trouver une forge.

En contournant l'auberge, je me suis rendu compte que malgré le fait que les villageois soient occupés à réparer le village, aucun enfant n'était présent dans les rues. Nous nous sommes alors faits héler par un chasseur. Ce dernier nous a demandé de nous rendre dans l'auberge de la ville afin de discuter avec l'aubergiste à propos d'un contrat. Je commence à ne plus avoir de fonds, il va être nécessaire pour moi de renflouer mes poches pour arriver à Toussaint.

Nous avons donc déposé nos chevaux à l'étable avant de rentrer dans l'auberge. L'aubergiste nous a offert le couvert avant de nous convier dans les cuisines pour nous proposer ce contrat. Tous les enfants du village ont quasiment disparu. Depuis 10 jours ces derniers sont enlevés et les quelques villageois qui ont essayé d'en savoir un peu plus ont été retrouvés broyés. L'aubergiste nous offre le gîte et le couvert ainsi qu'une récompense pour enquêter sur le phénomène. Nous avons accepté cette offre avant de commencer à enquêter.

Village d'Ashberg, Morgue, date: Printemps 1271: 40 Brike

Nous avons d'abord pris la direction de la Morgue pour étudier les 5 corps qui ont été retrouvés. Je me suis demandé comment une quinzaine d'enfants pouvaient disparaître en si peu de temps. D'après Gersini, les enfants peuvent servir pour des rituels ou encore être vendus comme esclave ou objets sexuels. Son hypothèse semble tenir la route, mais je me demande ce qui peut broyer des êtres humains. Je penche pour une créature, peut-être un monstre suffisamment intelligent pour broyer les gens.

Nous avons été accueillis à la Morgue par Aeron (ça sonne comme ça phonétiquement), un Elfe qui a été prévenu par Henri, un cuisinier de l'auberge. Il nous a montré les 5 corps retrouvés. En les étudiant, j'ai pu relever quelques détails.

- La force utilisée pour tuer les villageois est surhumaine (Monstre ou Sorcelleur),
- L'arme utilisée est un Gourdin d'une longueur de 1,5 mètres.

Bénédictine a pu nous donner les renseignements supplémentaires

- Il y a des morceaux d'écorces dans chaque victimes (Ces derniers sont sûrement issue du gourdin),
- Il y a quelques morsures, pas plus grande que la bouche d'un enfant.

Garand a immédiatement affirmé haut et fort que les morsures étaient liées à un Célicole et que les villageois avaient été tués par un loup-garou. Je dois avouer que je commence à avoir du mal avec Garand, il a un égo surdimensionné et veut toujours se mettre en avant. Il ne souhaite pas nous laisser parler et veut toujours négocier. C'est la première fois que je vois un sorcelleur avec une aussi

grosse tête. Contrairement, le sorcier que j'avais sauvé dans les îles de Skellige m'avait paru serein et en retrait comme si les sorciers ne prenaient pas part aux affaires humaines. C'est à la fois passionnant et extrêmement pénible que ce dernier se comporte comme ça avec nous.

Bref, pour ma part, je pense que les morsures sont liées à des nécrophages qui en ont profité pour se repaître des corps une fois que ces derniers ont été tués. Je me demande si certains nécrophages accompagnent des Monstres intelligents pour profiter de leurs forces. Toutefois je ne pense pas que le monstre soit un Loup Garou, car ce dernier ne peut se transformer à volonté... Nous devons obligatoirement être un soir de pleine lune, et je n'ai pas vu de pleines lunes depuis 20 jours... Et je suppose qu'un Garou n'utilise pas de Gourdin.

Aeron a pu échanger avec Gersini sur les différentes attaques et nous a proposé de nous amener dans la dernière maison qui a été attaquée.

Village d'Ashberg, Maison Attaquée, date : Printemps 1271: 40 Brike

Aeron nous a conduit à une maison à l'extrémité du village. Cette dernière avait la porte explosée. A vue d'œil, je dirais qu'un trou de 2 mètres de large sur 2 mètres de haut s'était formé. Je pense que l'hypothèse du monstre intelligent se confirme.

Au moment d'entrer, nous avons entendu du bruit dans la maison, j'ai donc décidé de contourner l'édifice alors que mes camarades entraient dans l'habitation. En commençant à faire le tour de la maison, je me suis rendu compte que cette dernière n'avait pas d'autres ouvertures. Tout à coup, j'entendis des cris, « Rendez-vous », alors je fis demi-tour pour éviter qu'on ait un bain de sang... Je ne savais toujours pas comment Garand pouvait réagir...

A mon arrivée dans l'habitation, je me rendis compte que Gersini avait pris les choses en main, et ainsi évité le bain de sang en réussissant à convaincre les pilliers (Hervé, Jean et Roland) de ne pas dégainer leurs armes. Néanmoins, notre ami Sorcier n'avait pas hésité à sortir son épée... Je pense que je me serais interposé entre lui et les pilliers... Ces derniers essaient simplement de gagner des sous comme ils peuvent dans un pays dévasté par la guerre. Nous ne devrions pas faire couler du sang inutilement. Est-ce que tous les sorciers sont comme dans la légende du boucher de Blaviken ? Quoi qu'il en soit notre Mage avait réussi à convaincre les brigands de ne pas emporter leur butin avec eux. Elle m'impressionne.

Avec Bénédicte, nous avons étudié le sang présent dans l'habitation, elle m'a indiqué qu'il s'agissait de sang d'adulte humain... C'est un constat intéressant, cela signifie que les enfants ne sont pas blessés, mais en revanche, les adultes sont tués. La chambre avait été complètement explosée par le combat, comme pour la salle principale. Des brindilles étaient présentes à même le sol, et également des bouts d'écorce comme ceux retrouvés à la morgue. Un visage a été explosé dans le sol de la chambre, et par conséquent, une piste de sang sortait par le garde-manger de la maison... Le visage ne correspondait à aucun des corps retrouvés. Garand a identifié cette procédure comme étant celle des Ogroides Nekkers. (Note à moi-même, me renseigner sur ces derniers).

Nous avons donc décidé de suivre la piste de sang jusque dans les bois. Je commence à penser que le monstre responsable des meurtres est un Troll. Nous sommes néanmoins en train de suivre la piste

de sang qui part vers les collines, mais le corps a été trainé par des petites portes qui n'ont pas été défoncées par le monstre intelligent. Nous sommes peut-être à la poursuite des Nekkers...

alentours du Village d'Ashberg, Collines Boisées, date : Printemps 1271: 40 Brike

La piste nous a conduit à travers les bois (ce qui explique la présence de brindilles). Au bout d'une heure, nous avons surpris un groupe de 5 Nekkers en train de dévorer le cadavre tiré depuis la maison.

Le Sorceleur a réagi en premier en allant au contact du premier Nekker qui bondissait vers le groupe. J'ai tiré mon épée et mon bouclier en avant vers les Nekker tout en ordonnant à Bénédicte de rester derrière moi et de combattre uniquement avec son arbalète. Bénédicte est une doctoresse, c'est le personnage le plus important de tout notre groupe... Il est essentiel que cette dernière reste en vie.

Je n'ai pas compris ce qu'il s'est passé pour Gersini durant le combat, mais apparemment cette dernière s'est brûlée, son bâton a été détruit et elle a souffert de gelure. Je pense toutefois qu'elle a enchanté mon épée car j'ai réussi à enflammer un Nekker. Bénédicte a réussi à arracher la jambe d'un Nekker avec son arbalète. Garand a occis 3 Nekkers et je me suis énervé contre lui car il a tué celui que j'avais bien amoché.

Nous avons par la suite prélevé des organes aux Nekker pour les revendre. Puis, nous avons décidé de rentrer à l'auberge. Garand a porté Gersini, Bénédicte et moi avons trainé le corps de la Villageoise afin de la ramener à la Morgue au village.



Dessin de Nekker

Village d'Ashberg, Auberge & Morgue, date : Printemps 1271: 40-41 Brike

Garand a porté et bordé Gersini afin que cette dernière puisse récupérer de son combat. Je me fais du souci pour elle, j'espère que tout ira bien. Bénédicte et moi-même avons apporté le corps de la villageoise à la morgue. D'après l'aubergiste et "Eyron" il s'agit de "Janine". Suite aux questions de l'aubergiste, je lui ai déclaré que nous étions sur une piste et que nous reprendrions la traque le lendemain afin de retrouver les enfants. Ce dernier semblait de plus en plus inquiet.

Nous fûmes réveillés au petit matin par 2 serviteurs de dame "Sybilla", qui nous demandaient assistance. J'ai encore une fois dû recadrer Garand qui ne souhaitait pas prendre deux contrats à la fois. Il est vraiment mauvais en négociation. D'autant plus que cela se voyait que les serviteurs souhaitaient nous payer pour réaliser le même contrat.

Nous sommes donc allés au manoir indiqué par les serviteurs. Apparemment, dame "Sybilla" est la veuve de l'ancien dirigeant de la ville. Ce dernier a été exécuté par le dirigeant Nilfgardien en place. Sur place, cette dernière paraissait effrayée ou inquiète car son fils Adalbert avait disparu... Ce dernier a été enlevé par le monstre dans la chambre durant la nuit. J'ai dessiné sur mon carnet le visage de l'enfant d'après un portrait de la famille afin de ramener le bon enfant lorsque nous les aurons tous retrouvés.

Lorsque nous sommes entrés dans la chambre, nous avons pu constater que c'était le même monstre qui avait capturé l'enfant... Il ne faisait désormais plus de doute, nous étions face à Troll de Pierre. Une piste était largement visible, piste qui partait vers les collines...

Je pense que le Troll est contrôlé par une personne qui cherche à s'emparer des enfants... Un troll est réfléchi, il est possible de dialoguer avec lui... Je pense que nous pouvons éviter le combat et comprendre qui lui a ordonné d'attaquer. J'espère que Gersini et surtout Garand se rendront compte que le combat pourra ne pas être nécessaire. Au contraire, je pense que le Troll peut aider le village comme Bernardo nous aide nous dans le vignoble...

Avant de suivre la piste, nous devrions nous procurer une bouteille de Vodka, les Troll en raffolent et cela nous permettrait d'apaiser toute tension naissante.



Dessin de Troll

Village d'Ashberg, Auberge et alentours d'Ashberg, date : Printemps 1271: 41 Brike

Avant de suivre la piste du Troll, nous avons pris la direction de l'auberge afin de quérir une bouteille de Vodka. Bénédictine a proposé l'idée de prendre nos chevaux (celui de Garand et le mien) afin de remonter plus rapidement la piste du troll.

Nous avons raconté à l'aubergiste l'avancée de notre enquête. Ce dernier nous a remis une bouteille de Vodka de 1/2 litres que j'ai posé dans mon sac. Garand a pris son cheval et a fait monter Gersini à l'arrière de sa selle. J'ai fait de même avec Bénédictine. Garand a pris la tête de file et a remonté sans difficulté la piste du troll. Cette dernière nous a fait passer près de la zone où nous avons combattu les Nekkers la veille.

La piste nous a menés à une grotte, à 45min/1h du village. Nous avons attaché les chevaux aux arbres puis nous avons pénétré dans la grotte. Notre ordre de marche était différent. Pour une fois je passais devant avec mon épée au fourreau, et une lanterne à ma main droite. Garand me suivait avec son épée d'argent dans sa main droite et une lanterne dans sa main gauche. Gersini lui emboîta le pas, avec une dague en main et une lanterne dans une autre. Bénédictine fermait la marche avec son arbalète de poing en main.

Caverne, Caverne à 45min du village d'Ashberg, date: Printemps 1271: 41 Brike

Tout d'abord nous suivirent un long couloir sur une centaine de mètres avant que ce dernier tourne par un virage à 90° sur la gauche. Tout en progressant nous avons remarqué qu'à l'extrémité du couloir, deux embranchements se présentaient à nous. Le premier embranchement (à droite) conduisait à une alcôve d'où s'échappait la lueur caractéristique d'un feu de camp. Le deuxième embranchement tournait sur la gauche, mais, depuis notre position, nous ne pouvions rien voir. Garand, Gersini et moi-même avons vu des silhouettes d'enfant se déplacer autour du feu de camps; Gersini pu en distinguer 5.

Tout en continuant de marcher, je fis du bruit, qui raisonna dans toute la grotte, pour attirer les 5 silhouettes, qui, bien entendu, se jetèrent à notre rencontre. Garand réagit immédiatement en identifiant de nouveau des Nekkers. Il s'avança de 5 mètres devant le groupe, posa sa lanterne derrière lui, et d'un geste vif, sortit son épée pour se mettre en position défensive. Gersini réagit en s'avançant de 3 pas, et nous informa que ces Nekkers-là n'étaient pas magique contrairement à ceux de la veille qui lui ont causés moult dégâts. Je me mis légèrement en retrait par rapport à Garand (environ 1m), je déposai également ma lanterne au sol, et sortit à mon tour mon épée et bouclier. En dégainant mon épée, j'ai à nouveau senti une sorte de force magique la parcourant. J'imagine qu'il s'agit de la même magie que Gersini a utilisé sur mon épée hier. Puis un carreau passa à une vitesse fulgurante entre moi et Garand et perfora le Torse d'un Nekker, un joli tir de la part de Bénédictine.

Garand para habilement la première attaque de Nekker, mais n'arriva pas à esquiver le coup de griffe du deuxième qui ripa sur son armure. Ce dernier répliqua avec une attaque de coupe ayant pour but de faucher 3 Nekkers. L'attaque étant lente mais puissante, deux de ses trois cibles arrivèrent à esquiver. La troisième, quant à elle, dû commencer à soutenir ses tripes qui s'échappaient de l'ouverture présente dans son abdomen. C'est à ce moment que passèrent à côté de moi 5 pics de glaces qui filèrent en direction du leader des Nekker. Ce dernier termina figé dans la glace, encastré

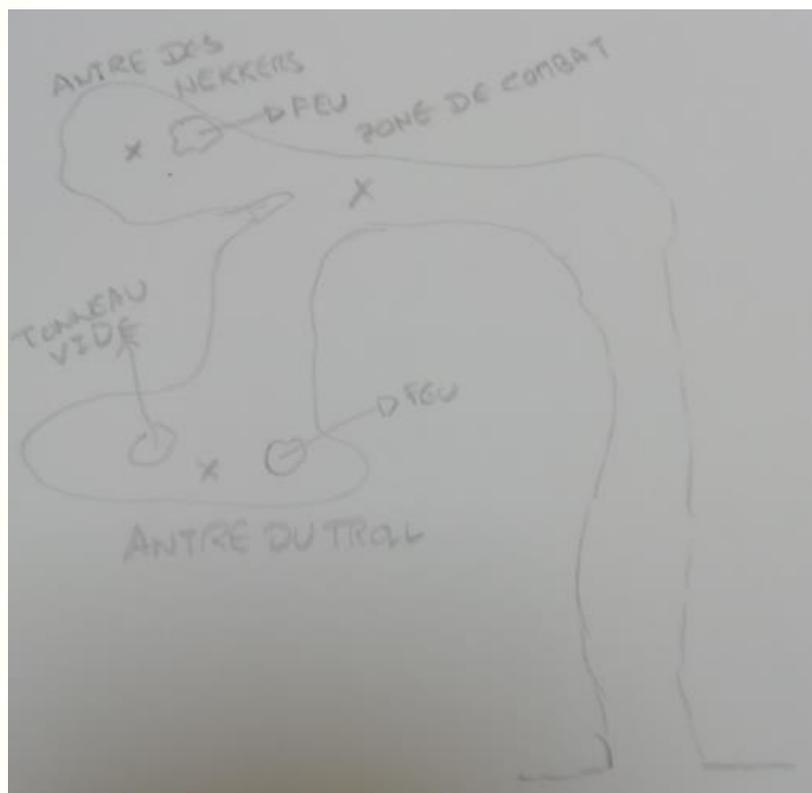
à la paroi d'une caverne après que 3 cônes lui ait explosé la tête. La phrase que Gersini a prononcé résonne encore dans mon esprit "Ça t'apprendra à faire des saltos devant moi".

Je profitai de cet instant d'incompréhension dans l'esprit de nos adversaires pour enchaîner 4 attaques. La première série de deux attaques me permit de fendre en deux le premier orgoïde (frappé par la flèche de Bénédictine) et la deuxième d'achever celui qui essayait de garder ses tripes dans son corps. A ce moment-là, je fus persuadé que Gersini avait enchanté mon épée car les deux nekkers s'enflammèrent.

Garand essaya une vilaine attaque qui lui laissera sûrement une cicatrice sur son visage. Ivre de colère, il réduisit en bouillie les deux derniers adversaires suivants. Bénédictine profita de cet instant de répit pour soigner les blessures du sorceleur.

A la fin du combat, nous avons entrepris de fouiller les cadavres tout en admirant l'œuvre d'art de Gersini. L'autre des nekkers contenait des tas d'os mais aucun d'entre eux n'avait une origine humaine, il s'agissait plutôt des os d'animaux (chèvres, moutons...) parfaitement nettoyés, sans aucune trace de chair ou de tendons dessus.

L'embranchement gauche donnait lui sur l'autre du troll, manifestement reconnaissable au tonneau de vodka présent et aux diverses sculptures faites avec les os d'animaux. Le troll brillait par son absence, ce qui entraîna un débat houleux au sein de notre groupe.



Plan de la caverne de "Bart"

Village d'Ashberg, Entrée de la Caverne à 45min du village d'Ashberg, date: Printemps 1271: 41 Brike

L'absence du troll nous a laissé complètement circonspects. Bénédictine et Gersini nous ont constamment rappelé que la vie de plusieurs enfants était en jeu. Néanmoins j'étais persuadé que le troll reviendrait dans sa tanière. Garand n'arrivait pas à localiser avec son odorat ledit troll, et la seule piste s'en allant de la caverne était celle qui nous conduisait au village. Finalement nous décidâmes d'attendre devant l'entrée de la caverne, de manger un bout et d'installer le camp afin de se reposer. Les attaques ayant lieu dans le village au milieu de la nuit, nous primes la décision de nous reposer un peu et de revenir au village aux alentours de minuit le 1er Blathe.

Nous avons donc entamé une discussion autour du feu de camps. Garand, le sorceur est très bavard, mais parle peu de son passé. C'est une personnalité complexe. Durant notre discussion, il nous a avoué qu'il avait chassé un monstre juste avant de rencontrer Gersini, et qu'il était sorti de sa formation il y a peu de temps. Ce doit être le plus jeune sorceur que le monde ait actuellement. Gersini, est restée très discrète sur son passé, mais elle nous a fait comprendre qu'elle était âgée et originaire de Skellige. Bénédictine nous a raconté tout en pensant les blessures de Garand qu'elle a déjà dû amputer un soldat ayant reçu les mêmes blessures que Garand à la jambe. J'ai avoué au groupe que je me rendais dans le sud pour rapporter des bons aux porteurs à mon père et que je devrais prendre possessions de terre à mon retour ; mais avant cela je devais passer en Lyrie récupérer une armure que j'avais commandé à un forgeron.

Garand a pris le premier tour de garde, il m'a réveillé pour prendre le deuxième. J'ai cumulé deux tours de garde pour ne pas réveiller Gersini et Garand car ils avaient besoin de repos. Lorsque j'ai réveillé Bénédictine pour son tour de garde, nous nous sommes rendus compte qu'un troll arrivait.

J'ai hélé le Troll avant que ce dernier soit complètement à côté de nous. Bénédictine a réveillé les autres membres de notre compagnie pendant que je commençais à discuter avec le troll. En l'amadonnant avec la bouteille de vodka donnée par l'aubergiste, j'ai pu nouer la conversation avec "Bart". Ce dernier nous a avoué qu'il travaillait pour le seigneur Brillant qui dirige Ashberg. Il a pour ordre de capturer les enfants, de tuer les personnes qui s'interposent et de les remettre aux gardes du villages pour qu'ils soient donnés au seigneur Brillant. Lorsque j'ai commencé à lui faire comprendre que ce qu'il faisait c'était mal, Garand a usé d'un sortilège (qu'il nous a révélé comme étant le sortilège axi) afin de lui imposer cette idée dont je voulais le convaincre.

Je me suis emporté sur Garand en lui hurlant qu'il manquait de jugeote, que c'était mal d'imposer par magie ce que j'étais en train de faire comprendre à Barth et qu'on a eu de la chance que son sort fonctionne. (Je pense que je devrais m'excuser auprès de lui pour m'être emporté, mais je dois avouer que je ne voulais pas finir écrasé par un troll).

Nous avons proposé à Bart d'aider les villageois à rebâtir le village au lieu de le détruire. Gersini a eu la très bonne idée de lui demander d'attendre le lendemain avant de venir proposer ses services aux villageois pour qu'on puisse les prévenir de son arrivée.

Voici les portraits de mes compagnons (dessinés au fusain durant mon tour de garde)



Bénédicte, notre docteur



Gersini, notre mage



Grand notre sorcier



Mon modeste autoportrait

Village d'Ashberg, Village d'Ashberg, date : Printemps 1271: 1er Blathe

Suite aux indications de Bart, nous avons souhaité rentrer au village afin d'infiltrer le palais de nuit et de vérifier si les enfants sont bels et bien retenus prisonnier dedans. Garand souhaitait y aller la prochaine nuit afin d'étudier les routines des gardes, alors que les dames ont émis le souhait de pénétrer dans le palais cette nuit. Nous avons donc repris nos chevaux et Garand nous a reconduit au village.

En arrivant sur place, nous nous sommes séparés en deux groupes, de mon côté avec Bénédicte, nous sommes repartis à l'auberge afin d'y déposer nos chevaux alors que nos compères souhaitaient commencer à se rapprocher du palais. Quoi qu'il en soit, avec Bénédicte, nous fumes arrêtés par des gardes. Ces derniers souhaitaient savoir pourquoi nous nous baladions de nuit. Nous avons feint d'avoir été dans les bois pour une soirée romantique. Nous fumes escortés à l'auberge par les gardes où j'y déposai les chevaux. Les gardes restèrent présents jusqu'à ce que l'on pénétrât dans l'auberge même malgré le doux baiser déposé par Bénédicte sur mes lèvres et sa main outrageusement déplacée sur mon arrière-train.

Contre toute attente, Gersini et Garand furent eux aussi escortés dans l'auberge par d'autres gardes. Nous décidâmes donc de rester dans notre chambre pour la nuit, mais de raconter avant notre avancée à l'aubergiste. Nous le réveillâmes donc aux alentours de minuit puis nous nous attablâmes et Garand lui raconta toute l'épopée de notre journée autour d'une bière et d'un repas. Il ajouta aussi qu'un troll viendra les aider à reconstruire le village le lendemain et qu'il faudra le payer en alcool.



Notre aubergiste

Néanmoins, il confirma nos craintes, le seul seigneur des environs à s'habiller de manière chatoyante et avec moult bijoux est le seigneur Novak. Il nous a proposé de nous faire enfermer par un de ses amis qui est à la garde dans les cachots du palais afin d'infiltrer ce dernier et de vérifier si les enfants étaient présents dedans. Nous avons poliment refusé sa proposition, car je suis un noble de Toussaint, duché rattaché à la cour de l'empereur car la cousine de ce dernier dirige le duché. Je pourrais donc demander une audience au seigneur Novak. Nous décidâmes de finir notre nuit dans notre chambre et de nous rendre au palais à la première heure.

Village d'Ashberg, Sous-sol du Palais, date: Printemps 1271: 1er Blathe

Contre toute attente, nous fûmes arrêtés et escortés par 8 gardes après avoir été sommairement sommés de poser nos armes. Ces dernières restèrent donc dans la salle commune de l'auberge avec les restes de notre petit déjeuner. Nous avons été conduits au palais. Dans ce dernier, nous avons traversé le hall d'entrée, descendu un escalier, traversé une sorte de couloirs, descendu un deuxième escalier pour arriver aux cachots. Là, nous fûmes tout simplement jetés en cellule...

Juste après notre incarcération, ledit Sire Novak s'est présenté face à nous. Il était effectivement brillant car il était couvert de divers bijoux. Il nous a fait un éloquent discours rempli de menaces et de dégoût. Apparemment nous avons réussi à convaincre le troll de ne plus participer aux enlèvements (Je ne sais pas si c'est dû au sortilège de Garand ou à ma discussion avec Bart). Novak fit dépêcher le capitaine Kowal sur place afin que ce dernier s'occupe de nous. Cela ne nous disait rien qui vaille, nous avons donc décidé de défaire les liens (Grâce à la dague cachée de Gersini), et de faire des faux liens en nœud coulant pour nous évader.



Le Seigneur Novak, dit le Seigneur Brillant

Peu de temps après, Henri le jeune cuisinier de l'auberge, curieusement en tenue de page, nous a informé qu'il pouvait nous faire sortir de là et qu'il fallait juste attendre le bon moment. Gersini proposa qu'on tente quand même de s'évader, mais j'avais confiance en Henri, qui, d'après moi n'avait pas menti ; et je dois avouer que je croyais en ma bonne étoile qui m'a toujours porté chance.

Quelques heures après, les gardes sont venus nous chercher et nous ont conduit dans une salle à proximité de notre cellule. Le Capitaine Kowal ainsi que deux cavaliers nous y attendaient. Ce dernier voulait nous faire fondre du plomb dessus. Il a hésité entre commencer par Gersini ou par Garand, mais il fut interrompu par Henri, qui tout essoufflé, lui informa que le seigneur Novak voulait lui parler de toute urgence. Lorsque Kowak passa la porte, Henri laissa tomber un sac en toile sur le sol entre les deux cavaliers.



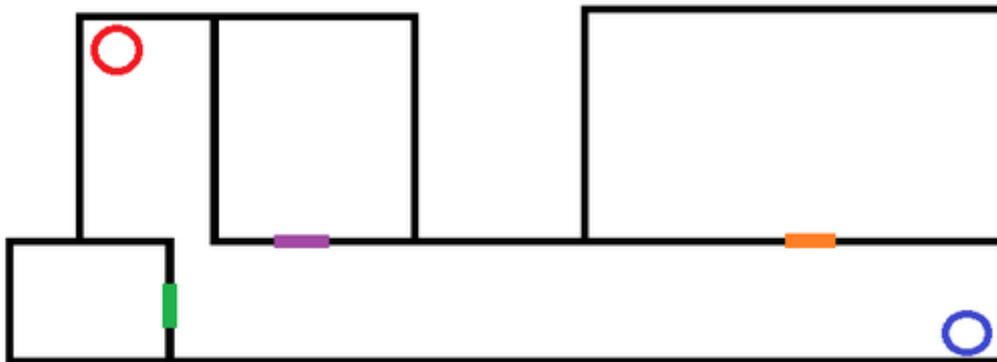
Le capitaine Kowak

Ce fut à ce moment-là que nous nous décidâmes à agir, Garand défit ses liens et tenta d'attaquer le garde à droite de la porte à main nues, mais se loupa. Entraîné par son élan il chuta. Je défis donc mes liens et saisis l'épée du garde de gauche. Il tenta de retenir son épée et se trancha une partie de ses mains avec la lame. J'en tirai parti pour mettre un coup d'épée, mais n'ayant pas l'habitude de la manier, elle me glissa des mains et je tombai au sol aux côtés de Garand (Je pensais à la base, voler l'épée du garde, donner un coup, la donner à Garand qu'il frappe, qu'il me la donne et continuer comme ça...). Gersini profita du fait que nous soyons couchés au sol pour massacrer les gardes avec ses cônes de glace. Les deux finirent avec une tête explosée, encastrés dans le mur. Je dois avouer que je préfère avoir Gersini de mon côté plutôt que contre moi.

Nous dépouillâmes ensuite les gardes. Garand et moi prîmes leurs épées, et leurs arbalètes de poings et les quelques couronnes pour nos dépenses de groupe. Bénédictines et Gersini, prirent leur armures et protections. Il faudra par la suite que nous regardions ce qui se cache dans le sac en toile car je ne pense pas que nos épées et mon bouclier soient présents.

Village d'Ashberg, Sous-sol du Palais, date : Printemps 1271: 1er Blathe

Le sac de toile contenait divers équipements de petite taille, l'arbalète de Bénédictine, le bâton cassé de Gersini, mes decks de Gwent et tout un tas d'autres affaires. Bénédictine, Gersini et moi-même fîmes le tour des cellules de l'étage dans l'espoir de retrouver des enfants ou des opposants politiques du sire Novak. Pendant ce temps, Garand est resté en bas de l'escalier afin de nous couvrir et de neutraliser toute personne qui descendrait l'escalier. Toutes les cellules de l'étage étaient vides. Nous avons donc emprunté l'escalier afin de nous rendre à l'étage supérieur. Nous nous retrouvâmes dans un long couloir d'une vingtaine de mètres de long. A notre droite, une porte robuste en fer et bois (orange) se présentait. A 18 mètres de nous, le même type de porte se présentait sur notre droite (violet). La dernière porte était à 20 mètres de nous, au bout du couloir (en vert).



Plan du couloir

Garand qui menait le groupe, tendit son oreille et son ouïe de félin nous informa qu'une personne se rapprochait de nous à grand pas. C'est au détour de ce couloir que le capitaine Kovak apparut (entre la porte de couleur violette et et la verte). La suite se passât très vite, le capitaine dégaina son épée. Bénédictine tira, je tachai d'ouvrir la porte (orange), mais cette dernière resta fermée. Je me mis donc en position défensive. Gersini avança à grand pas et Garand se rua au contact du Capitaine (Je dois avouer que je n'ai jamais vu quelqu'un courir aussi vite avec grâce et souplesse). C'est lorsque Garand arriva au corps à corps qu'il se prit un carreau d'arbalète à bout portant dans le torse. Bénédictine reconnut immédiatement les symptômes d'une pneumonie. Pour elle, le sang de Garand commençait à se verser dans ses poumons. J'ai donc couru pour porter secours à mon équipier poursuivi par Bénédictine qui rechargeait son arbalète, Gersini sur nos talons. Garand, ivre de rage, porta un gros coup dans le bras gauche du capitaine, qui, sous le choc laissa tomber son arbalète. Le capitaine sortit donc une esboda et essaya tant bien que mal de frapper notre sorcelleur. Celui-ci esquiva habilement les attaques de ce dernier. Le capitaine hurla alors de douleur quand des lettres de feu s'inscrivirent sur son front. Les lettres formaient le mot suivant : « Enculé ». Décidément Gersini avait le sens de l'humour. Une odeur de cochon fumée commença à emplir le couloir alors que le pommeau de l'esboda de Kovak se mit à rougir.

Bénédictine profita de cet instant de répit pour soigner rapidement Garand tout en décochant une flèche à bout portant sur le capitaine. Le carreau se figeât dans sa jambe droite l'incapacitant. Je profitai de cette situation pour me glisser dans le dos du capitaine et lui décocher une série d'attaques fourbes. Ces dernières n'arrivèrent pourtant pas pénétrer son armure, mon esboda me manquait cruellement... Garand a toutefois profité de la déconcentration du capitaine suite à mon attaque pour lui pourfendre l'armure et lui perforer l'estomac. Garand esquiva avec agilité les attaques du capitaine, et se replaça sur la droite de ce dernier. Gersini eut enfin le champ libre pour lancer une

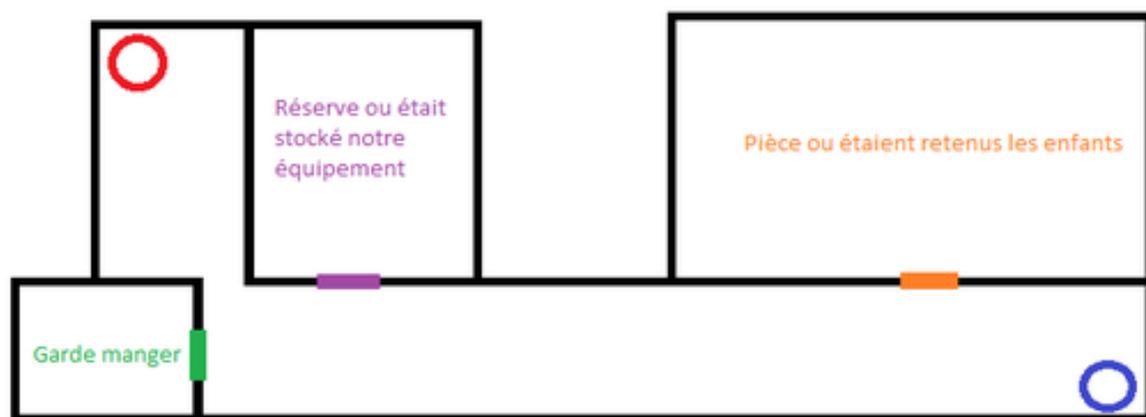
attaque, qui ne vint jamais. A la place elle fût frappée par 5 glaçons qui tombèrent du haut du couloir. La magie peut être très capricieuse...

Bénédictine recula et rechargea son arbalète alors que je tentai deux attaques. Le capitaine se tenait contre le mur et se retenait les tripes qui ne demandaient qu'à sortir. Ma première attaque toucha le torse et agrandit la blessure infligée par Garand et mon deuxième coup lui sectionna la jambe gauche entraînant la chute définitive du capitaine.

Lorsque l'on le fouilla, de gros bruits sourds se firent entendre à l'étage supérieur. Je trouvai 54 couronnes dans une bourse que je pris pour les dépenses communes, une clé que je remis à Bénédictine afin qu'elle ouvre les différentes portes et une liste de noms dans lequel figuraient des noms barrés et d'autres avec une croix à côté. Nos différents noms apparaissaient en bas de la liste. Je pris l'esboda du capitaine et donnai l'épée à Bénédictine dans le but de lui apprendre à s'en servir durant de futures leçons d'escrime (comme mon père m'avait demandé dans sa lettre).

Village d'Ashberg, Sous-sol & Hall du Palais, date: Printemps 1271: 1er Blathe

Bénédictine trouva notre équipement dans la pièce avec la porte violette qu'elle put ouvrir grâce à la clé et un garde-manger dans la pièce verte. Cela fit un bien fou de récupérer tout son équipement. Je possède désormais 2 esbodas. Je commence tout de même à galérer à porter mon équipement, tout comme Bénédictine. Gersini et Bénédictine ouvrirent la porte orange, et derrière cette dernière, tous les enfants enlevés étaient présents.



Plan du 1er sous-sol

Les filles réussirent à rassurer les enfants et ces derniers les suivirent. Gersini eut la très bonne idée de demander aux enfants de prendre de la nourriture dans le garde-manger et de la ramener à leurs parents. Néanmoins, je me demandai pourquoi elle refouillait le mec que j'avais initialement fouillé. Elle en sortit la peau humaine que j'avais effectivement laissé sur le capitaine pour la donner à Bénédictine.

Toutefois, les bruits sourds en haut de l'escalier étaient toujours présents. Nous montâmes prudemment l'escalier qui déboucha dans le hall, et nous vîmes Bart qui finissait d'écraser les gardes de Novak. Ce dernier souhaitait se venger du seigneur brillant pour l'avoir obligé à faire du mal à des

villageois. L'aubergiste passa rapidement sa tête par la porte du Hall et Gersini et Bénédictine en profitèrent pour lui remettre les enfants afin qu'il les reconduise dans leurs familles.

Gersini souhaitait échanger avec Novak afin d'obtenir la reddition de ce dernier sans faire couler du sang, et nous étions tous d'accord avec elle. Elle demanda à Barth de ne pas se joindre au combat. Ce dernier se posa dans un coin du hall et descendit un tonneau de vodka.

Village d'Ashberg, Salle de réunion du Palais, date: Printemps 1271: 1er Blathe

Lorsque j'ouvris la porte afin de pénétrer dans la pièce, deux épées filèrent dans ma direction. J'esquivais aisément ces dernières avant de me repositionner dans le hall prêt à frapper le premier homme qui sortirait. Nous entendîmes Sire Novak dire : *"Tuez-les, Tuez-les !"*. Gersini réussit à les intimider en leur demandant de déposer les armes. Le bruit des épées tombées au sol et les deux gardes repliés dans les recoins de la pièce nous indiquèrent que ces derniers avaient obéis. Bénédictine sauta dans la pièce en dégainant son arbalète. Elle hurla haut et fort : *"Halte ou je tire"*. Novak ne l'écouta pas et passa une porte. C'est lorsqu'il ferma cette dernière qu'un carreau d'arbalète se ficha dedans. Bénédictine questionna alors l'un des gardes afin de savoir ce qu'il y avait dans cette pièce. Le garde répondit : *"Rien, c'est le bureau du seigneur"*.

Garand tenta de défoncer la porte en un coup d'épaule bien placé. La porte tint bon, mais était désormais fragilisée. L'un des gardes sortit son arbalète afin de tirer sur Bénédictine ou Garand. Je le sommai de déposer les armes. Face à l'absence de réaction de ce dernier, je lui ôtâi la vie afin qu'il ne représente plus une menace pour nos compagnons. Bénédictine se fit attaquer par le deuxième garde qui possédait une dague cachée. Elle recula et Gersini profita de cet instant pour envoyer 5 cônes de glace en direction de ce dernier. Il finit encastré dans le mur, la rate explosée, la jambe gauche et le bras droit déchiquetés.

C'est au moment où Garand réussit à défoncer la porte du bureau de Novak que je me rendis compte que les espoirs de reddition diplomatique étaient désormais réduits à néant. Garand prit encore un coup de messer ce qui le plaçait désormais dans une position inconfortable. Je tachai de lui porter secours mais le combat s'avéra ardu. En effet, Novak esquivait aisément tous les coups, et inversement. Il devait avoir une protection magique car Gersini finit congelée. Le combat fut renversé par une intervention de Bénédictine qui lui décocha une flèche dans le torse à bout portant occasionnant de multiples dommages dans ses tripes. C'est à cet instant que je pus occire ce dernier en lui arrachant la jambe droite.

En le fouillant, nous avons pu trouver un livre de compte et un journal intime. Le livre de compte nous indiquait qu'il dépouillait les habitants du village pour son compte personnel et son journal intime nous indiqua toute sa stratégie de règne par la terreur. Il se décrivait comme un héros sauveur du peuple désirent propager la peur afin d'éviter les révoltes.

Gersini émit l'idée d'aller percevoir nos récompenses et de fuir le plus rapidement possible de la ville. Je couru rapidement à l'écurie de la demeure afin de piquer les chevaux du Capitaine et de ses gardes, mais ces derniers étaient venus d'un camp tout proche à pieds...

Village d'Ashberg, Manoir et Auberge, date : Printemps 1271 : 1er Blathe

Nous avons rapidement quitté le village, un peu moins d'une heure après être sorti du Palais. Dame Sybilla nous donna 300 Couronnes chacun et nous promit de ramener l'ordre dans le village. Nous lui avons donné les preuves que nous avons trouvées (livre de compte et journal intime) afin de montrer à l'administration Nifgaardienne que le Seigneur Novak était coupable et devait être destitué. Elle nous a aussi assuré que Bart serait en sécurité avec eux et qu'il travaillerait pour le village. L'aubergiste nous remit 640 Couronnes ce qui nous donna 162 Couronnes chacun. Je donnai ensuite 80 Couronnes à chacun de mes compagnons car ces sommes représentaient les Couronnes que j'avais prélevées sur les cadavres. Il me restait tout de moins 92 Couronnes que je gardais pour payer l'hébergement et la nourriture pour le groupe. Les villageois ne donneront pas notre nom ni notre identification aux Nifgaardiens qui viendront enquêter sur ce qui s'est passé, du moins c'est ce que Dame Sybilla et l'aubergiste nous ont certifiés.

L'aubergiste m'a vendu des sacs de selles que j'ai équipés sur Tornado. J'ai posé dedans ma tente, mon nécessaire de pêche, mes ustensiles de cuisines, les rations de voyages, les éléments alchimiques, la statuette de Bernardo, mon sac de couchage, et l'épée longue de fer utilisée pour les entraînements de Bénédictine.

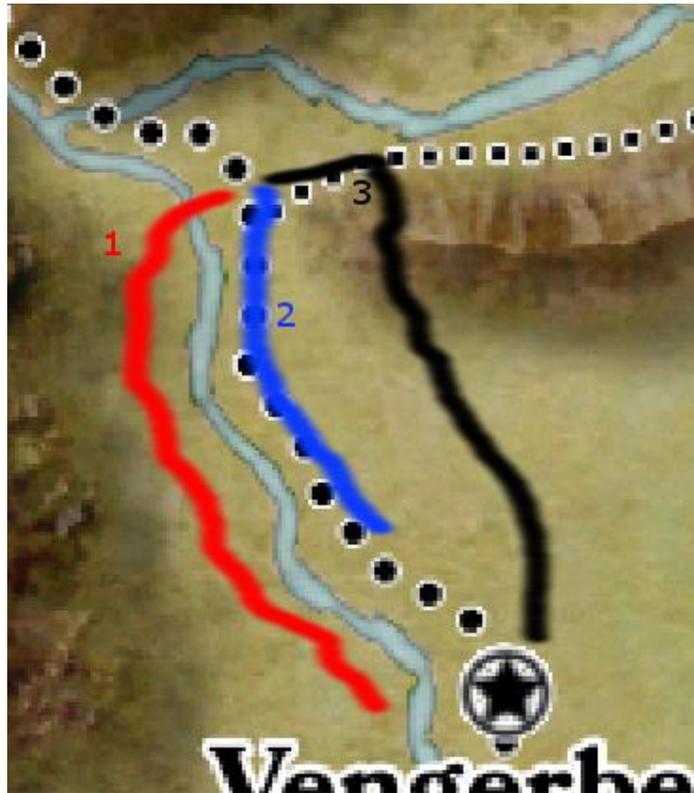
Nous avons suivi le chemin donné par l'aubergiste mais je vais rapidement partir vers le sud pour rejoindre "Eisenlaan". Avec Bénédictine, nous y traverserons le fleuve avec le bac pour terminer sur la route qui rejoint la cité de "Lyria" et ensuite redescendre vers "Beauclair" pour rejoindre le domaine familial où mon père nous attend. Si le groupe ne nous suit pas, je répartirai les dernières richesses et leur souhaiterai bonne route.



Le chemin que je dois parcourir avec Bénédictine

Route de Possada, à l'est d'Ashberg, sur la route de Possada, date : Printemps 1271: 1er Blathe

Nous prîmes le troisième chemin que l'aubergiste nous avait indiqué. Le premier chemin consistait à passer la rivière et à descendre une zone de marécage pour contourner les patrouilles Nilfgardienne et nous rendre au sud vers Vengerberg. Le deuxième chemin nous mènerait vers le sud par la route principale, où nous devons espérer passer entre les diverses patrouilles. Le dernier chemin quant à lui partait vers l'est, et avant d'atteindre les terres des elfes, offrait une descente au sud à travers les plaines.



Les divers chemins proposés par l'aubergiste (tracé sur sa carte)

Personnellement, je trouvais que le troisième chemin était le plus praticable et le plus intéressant. En effet, il est facile pour moi de traverser les patrouilles Nilfgardienne avec mon laissez passer familial, mais pour mes compagnons, rien n'est moins sûr. Le chemin de l'est possède une falaise qui ne peut être escaladée. Pour descendre ou monter cette dernière, le seul accès possible est un ascenseur. Au sommet de cette falaise, demeure le village de Hergäm dans la langue ancienne dit "Wysoki Klif" en Nordien.

Le trajet s'effectua correctement. Bénédictine était posée contre moi sur mon fidèle destrier, et Gersini chevauchait en compagnie de Garand. Le seul fait remarquable de notre journée de chevauchée fût quand Garand et moi aperçûmes au loin une patrouille Nilfgardienne qui ne chercha pas à nous arrêter, ni à faire route sur nous.

Nous avons fait une pause pour manger. Gersini ne mangea que des bonbons et, alors que je cuisinais pour le reste du groupe, elle s'endormit. Garand lui alla cueillir quelques herbes et fit par la suite des drôles de mixture avec ses éléments alchimiques. L'une d'elle sentit particulièrement mauvais... Nous reprîmes la route environ une heure et demie après avoir fait halte et nous continuâmes notre route vers la lisière de forêt que nous apercevions.

Camp du groupe, sur la route de Possada, date : Printemps 1271: 1er Blathe

Nous avons monté le camp peu avant la tombée de la nuit, en lisière de forêt. Gersini tenait à faire bande à part dans sa petite tente et s'endormit presque immédiatement. Garand m'aida à monter ma grande tente et entra peu de temps après en méditation.

Pendant ce temps-là, je fis quelques passes d'armes avec Bénédicte. Cette dernière maniait l'épée longue que j'avais pris à l'un des gardes du capitaine alors que je jaugeais l'esboda de ce dernier. Je lui appris quelques techniques de combat tandis qu'elle m'indiquait comment mieux enseigner. Lorsque je préparais la tambouille pour tout le groupe, nous entendîmes Gersini crier dans son sommeil : *"Vous êtes tous dégueulasses"*. [Note à moi-même : Penser à prendre un bain dans le prochain ruisseau]

Garand au sortir de sa méditation ne se montra pas très loquace *"Kaer Moren est un endroit dangereux"* sont les seuls mots qu'il prononça du repas. J'entama donc quelques parties de Gwent avec Bénédicte. Il va sans dire que je l'ai battue, haut la main.... Mon expérience auprès de mon mentor Yorath annonçait un combat inégal.

C'est lorsque nous décidâmes de partir nous coucher que nous entendîmes des hurlements de loups se rapprocher. Je me précipitai sur Garand afin de sortir ce dernier de sa méditation. J'eus tout juste de temps de réveiller Gersini avant d'apercevoir que 3 loups surgirent au nord du campement.



Les loups

Camp du groupe, sur la route de Possada, date : Printemps 1271: 1er Blathe

Les trois loups firent éruption depuis la clairière de la forêt. Les deux plus petits firent face à Garand et le plus gros d'entre eux s'approcha de Gersini et de moi. Garand prit une torche et commença à l'agiter pour les faire fuir. L'un d'entre eux recula légèrement mais reprit aussitôt l'assaut. Je pensai que les loups étaient affamés car ils étaient en train d'attaquer en sous-nombre et sans prendre le temps de nous prendre à revers. Je lançai donc une de mes rations de viande séchée derrière eux. Ces derniers la regardèrent passer mais ne tentèrent pas de la manger. Après réflexion, je pense que c'est parce que c'était de la viande séchée et non fraîche... J'en profitai donc pour dégainer épée et bouclier lorsqu'une vieille odeur de cochon grillée se fit sentir. Sur la tête du gros loup, les inscriptions suivantes firent leur apparition : "Cave Canem" ainsi que d'autres marques sur tout son pelage. Une flèche toucha l'immense loup de plein fouet ! Décontenancé par la flèche, son attaque fut ralentie, ce qui me permit de l'esquiver aisément. Mais en reculant lors de mon esquive, l'autre loup fut à portée de crocs de Gersini. Il lui mordit la jambe. J'entends encore le bruit de l'os brisé de cette dernière... Les deux loups "classiques" s'en prirent à Garand et tentèrent d'écharper ce dernier sans succès ! Garand dégaina donc son épée de la main droite et abattit cette dernière sur le loup à sa droite. Ce fut la première fois que je vis un loup explosé à cause de la force de frappe déployée par notre sorceleur. Profitant de son succès et de son appel de sang, Garand tapa le loup à sa gauche mettant ce dernier à terre.



L'attaque de notre campement par les canidés

Bénédictine se porta au secours de Gersini ; elle arrêta l'hémorragie de cette dernière et commença à remettre en place ses os brisés. Le gros loup se fit donc cribler de divers cônes de glace. Néanmoins, il me mordit et brisa une de mes côtes. Ce fut sa dernière action car je sépara la tête de son corps dans la seconde qui suivit. Le dernier loup à proximité de Garand ne demanda pas son reste et s'enfuit à toutes jambes à travers les sous-bois.

Sentier de forêt, après le campement du groupe sur la route de Possada, date: Printemps 1271: 6eme Blathe

Les cinq derniers jours furent peu mouvementés. Gersini, Garand et moi devions récupérer de nos blessures. Grâce à Bénédictine, ces cinq jours furent suffisants pour être complètement remis. Les cadavres des loups nous donnèrent suffisamment de viandes pour survivre lors de notre convalescence. Je pus cuisiner du loup accompagné de différentes herbes fournies par Garand. Je déposai dans les sacs de Tornado les 3 foies de loups, les 3 peaux, 13 os de bête et 17 suifs de chien. Garand me certifia qu'il en aurait besoin. La blessure que le nekker lui avait infligé avait complètement guéri, il avait maintenant une balafre qui partait d'au-dessus de son œil droit et qui descendait jusqu'à sa bouche. Je me souviens que durant ma convalescence, il me disait qu'il préparait des potions (d'où les drôles d'odeurs) qui l'aiderait à mieux combattre.

Lorsque nous reprîmes notre route vers "Wysoki Klif" - en suivant le sentier indiqué par l'aubergiste - et que nous pénétrâmes dans la forêt, nous fûmes alors certains avec Garand d'être suivis. L'apparition de deux scoia'tael nous donna raison. Je fus certain que ces derniers ne voulaient pas nous tuer car, dans le cas contraire, nous serions déjà morts. Ils nous ont d'abord demandé ce que nous faisons dans leur territoire. Nous avons été honnête avec eux en leur disant que mes compagnons fuyaient Nilfgard et que cherchions Hergäm ou "Wysoki Klif". Ils nous ont alors offerts de nous y conduire si nous les payions ou si nous les aidions dans une tâche qui leur est compliquée. Nous avons accepté cette dernière proposition.



Membre de commando Scoia'tael

Ps: Voici ce que mon mentor Yaevin ancienne commandante de commando m'a appris sur les scoia'tael

Les scoia'tael sont des adversaires difficiles à vaincre, car ils ne se contentent pas de charger droit devant pour frapper au hasard. Comme ce sont des combattants versés dans la guérilla, ils voyagent par groupe, que l'on appelle des commandos, et tendent des pièges à leurs proies. Lorsque vous traversez les forêts impénétrables du Nord, surveillez en permanence les arbres et les buissons. La

plupart du temps, les commandos Scoia'tael traquent leurs victimes pendant des heures jusqu'à ce qu'ils arrivent à l'endroit idéal pour dresser une embuscade.

Lorsqu'ils passent à l'attaque, les Scoia'tael commencent par délivrer un déluge de traits depuis les frondaisons. Dès que le premier barrage de flèches a sifflé, la moitié des membres de l'unité dégainent leur fauchon et chargent en poussant un cri de guerre comme "Aelirenn!" ou "Shaerrawedd", rappel à la grande héroïne elfe dénommée Aelirenn et du lieu où elle a rendu son dernier souffle, le palais de Shaerrawedd. Dès que les combattants arrivent au corps-à-corps, le reste du commando reste en retrait pour décocher des flèches dans la mêlée. Les Scoia'tael qui se trouvent trop loin du combat, mais à moins de dix mètres de leurs adversaires, n'hésitent pas à lancer leurs couteaux contre les cibles proches. Le meilleur moyen de vaincre les archers Scoia'tael est de se mettre à couvert. Positionnez-vous derrière votre chariot ou votre caravane si vous en avez une, ou mieux, postez-vous à l'intérieur, et forcez-les à s'approcher. Restez hors de la ligne de vue des tireurs et occupez-vous d'abord des épéistes. Toute tentative de négociation est vouée à l'échec.

Hergäm dit "Wysoki Klif", date : Printemps 1271: 6eme Blathe

Les Scoia'tael – ils n'ont pas voulu se nommer – nous ont amené dans leur camp, surveillé par 4 gardes Scoia'tael. Je pense que le camp était auparavant le village, sûrement le dit "Wysoki Klif". En effet, les constructions étaient majoritairement détruites et des traînées de sangs étaient nettement visibles sur le sol et les ruines. Sur la palissade, divers casques étaient piqués sur des lances et ils étaient tous accompagnés de têtes. Lorsque j'aperçus des blessés à l'intérieur des tentes, je proposai que notre doctoresse les examine et les soigne. Nous apprîmes plus tard que cette dernière s'était extrêmement bien débrouillée et avait remis sur pieds les trois blessés qui lui avait été confiés.

Les Scoia'tael ont demandé à Gersini, Garand et moi de réparer les portes du camp qui ont été dégonnées. Les gonds ont en effet été arrachés à la suite d'impacts de bombes. Garand et Gersini sont partis à la forge pour en réaliser de nouveaux. D'après Garand, ce ne fut pas une mince affaire. En étudiant les panneaux de bois, je me suis rendu compte qu'il fallait les renforcer avec du bois. Le ventail de chaque porte était bien brûlé (sans doute à cause des bombes). Je portai donc la porte tout seul à mon grand étonnement, au moment même où Bénédictine commença à nous rejoindre (j'ai dû paraître pour un homme fort à ses yeux, car je distinguai un léger sourire et son ton monter dans les rouges). Gersini, quant à elle, remit seule la deuxième porte sur les nouveaux gonds fraîchement sortis de la forge (fraichement, je ne sais pas, ils avaient encore l'air chauds, je ne pense pas qu'ils les aient faits tremper). Mais la porte se casse et tomba en lambeaux. Je pris donc en compte les éléments de mes deux mentors artisans Barclay et Meridim et je réalisai en un temps record une nouvelle porte solide et élégamment remplis de diverses gravures, dont la principale dit : Ci-présent "Hergäm dit "Wysoki Klif" le bastion des fiers Scoia'tael". Nos hôtes nous escortèrent ensuite vers l'ascenseur permettant de descendre la falaise d'une cinquantaine de mètres de hauteur.

Le chef du village tout d'abord intriguée et tendue ne souhaita pas nous laisser passer, mais quand elle vit le résultat de notre passage (demi-porte toute neuve, blessés soignés...), elle consentit à nous laisser partir par l'ascenseur. Elle nous apprit sur le chemin que, contrairement à divers commandos qui obéissent à l'empereur afin de pouvoir revenir sur leurs terres d'origines, son commando refusait d'obéir à l'empereur et désirait regagner ses terres d'origines, d'où leur présence dans ce bastion.



Village de "Wysoki Klif"

C'est au moment où nous montions dans l'ascenseur et avant de partir que je me demandais comment les Scoia'tael s'étaient emparés du village, je posai donc la question suivante : *"Dites-moi, question de curiosité, mais comment êtes-vous arrivés dans ce village?"*

Falaise de Hergäm dit "Wysoki Klif", date: Printemps 1271: 6eme Blathe

La commandante des Scoia'tael était à une vingtaine de mètres devant moi. Elle n'entendit donc pas ma question. Les deux membres du commando présents à côté de moi l'ignorèrent tout simplement. Je rejoignis donc mes compagnons dans l'ascenseur. Ce dernier était juché sur des rails encastrés dans la falaise. La falaise devait avoir une hauteur d'une cinquantaine de mètres et non comme je l'avais précédemment senti une trentaine. Une manivelle permettait, lorsqu'on la tournait, de monter et de descendre l'ascenseur.

Garand, le membre le plus costaud de notre petite communauté, commença donc à actionner la manivelle de l'ascenseur. Je plongeai dans mes pensées pour tenter de délier le mystère de ce village. Les Scoia'tael y sont présents depuis environ 6 mois. Ils ont essuyé des attaques de diverses patrouilles Nilfgaardiennes. Mais ces patrouilles ne possèdent pas de bombes... Je n'arrivais pas à comprendre comment les portes ont pu être dégonnées. Je me demandai aussi, où étaient passés les villageois. Un cri strident me fit toutefois sortir de ma rêverie avant que je ne puisse trouver la réponse à cette énigme.

Garand stoppa instantanément l'ascenseur, Gersini et Bénédictine se positionnèrent en position de combat. Nous nous retrouvâmes face à 5 Harpies.



Une harpie

Ps: Voici une description détaillée des Harpies agrémentée des diverses connaissances de Garand.

Une harpie est une créature avec la tête d'une femme et le corps d'un oiseau. Elle dégage une odeur pestilentielle, un mélange de pourriture et d'excréments. D'après Garand, même les rats, pourtant habitués à vivre parmi la matière fécale et les débris, évitent soigneusement les nids de harpies.

Elles installent le plus souvent leur nid sur les hauteurs, au sommet d'une falaise ou d'un ravin rocaillieux. Les Harpies vivent en groupe pouvant compter jusqu'à une vingtaine d'individus. Plutôt craintives par nature, elles défendent cependant féroceMENT leur nid et attaquent sans hésiter si elles sont en supériorité numérique.

Au combat, elles plongent sur leurs proies pour leur porter un coup de griffe ou de bec avant de s'envoler hors de portée. Garand estime que si elles sont redoutables dans les airs, les harpies sont en revanche lentes et maladroités au sol.

Ascenseur de la Falaise de Hergäm dit "Wysoki Klif", date : Printemps 1271 : 6eme Blathe

Gersini fut la première à réagir, elle lança 5 cônes de glaces qui partirent en direction d'une Harpie. Le premier grêlon frappa son aile et déchira cette dernière, les autres cônes se figèrent dans son torse et ses jambes. Elle gêla instantanément et le sol la rappela à elle. C'est en entendant le bruit sourd d'un corps qui s'écrasa que j'estimai la distance qui nous sépara du sol (environ une quarantaine de mètres). J'hurla à Garand : « *Garand, brûle-les !!! Elles ont des plumes, elles n'arriveront plus à voler sans elles* ». Garand et moi tirâmes avec nos arbalètes de poing sur les Harpies. Ces dernières esquivrèrent aisément nos carreaux qui se perdirent dans le somptueux paysage qui s'étalait devant nous. Garand resta professionnel et dégaina son épée, et alors que je rangeais en sifflotant mon arbalète, je dégainai tranquillement la mienne. Le tir de Bénédictine fut une franche réussite. Elle parvint à déchirer l'aile droite de la harpie obligeant cette dernière à se poser à ses pieds.



Les harpies et l'ascenseur

Gersini fut prise pour cible par l'une des harpies qui commençât par lui lacérer le torse avec ses griffes. Profitant de la surprise lisible dans les yeux de notre mage, elle lui arracha sa jambe gauche avec ses dents, causant d'abondants saignements autour de Gersini. Dans un même temps, je fus moi aussi la cible de deux attaques de harpies. La première ripa sur ma jambe et j'esquivai la deuxième en direction de Gersini pour essayer de lui porter assistance. Bénédicte se fit elle aussi surprendre par la harpie qu'elle pensait avoir abattu qui lui griffa sa jambe.

Gersini, emplies de douleur, n'arrivèrent pas à se concentrer pour poursuivre le combat. Garand se positionna à ses côtés pour la protéger tout en abattant sommairement la harpie qui était restée au sol et qui avait blessé Bénédicte. Bénédicte commença à porter secours à Gersini alors que Garand et moi prenions des postures défensives autour des demoiselles. Garand para habilement les deux attaques de la harpie qui tenait la jambe de Gersini dans sa bouche. De mon côté, le résultat ne fut pas aussi probant, mon adversaire arriva à me blesser et à coincer un bout de mon armure dans la plaie. Je ressentis une vive douleur mais je réussis toutefois à esquiver sa deuxième attaque. Je ripostai en enchaînant 4 attaques rapides dont 2 qui touchèrent le monstre au torse le clouant définitivement au sol. Garand tenta de brûler la harpie qui lui faisait face avec son signe Igni, mais elle esquiva ses attaques tout comme les grêlons de Gersini.

La harpie s'enfuit et rejoignit une caverne à une dizaine de mètres de nous, en emportant la jambe de Gersini dans sa bouche. Bénédicte finit de soigner Gersini et m'enleva le bout de tissu qui s'était fixé dans mon armure. Garand quant à lui trouva un chemin pour rejoindre la caverne. A 1 mètre de l'ascenseur, un bloc de roche sortait de la paroi rocheuse. Ce dernier pouvait nous amener aisément à l'entrée de la caverne.

Ascenseur et caverne de la Falaise de Hergäm dit "Wysoki Klif", date : Printemps 1271 : 6eme Blathe

Garand lança les corps des harpies de l'ascenseur après avoir prélevé une dizaine de plumes sur les cadavres. Nous l'entendîmes dire : « *Fuck Off, ça va puer quand on descendra* », ce à qui me fis rire. Je ne m'étais pas rendu compte de la puanteur à cause de l'adrénaline que j'ai sécrétée durant le combat mais j'eus un haut-le-cœur quand je recommençai à faire attention aux informations fournies par mon odorat. Gersini souhaitait retrouver sa jambe gauche, Garand la prit donc sur son épaule et sauta le mètre qui séparait l'ascenseur du bloc de pierre. C'est au moment où Bénédictine sauta sur le promontoire que je pris conscience de la distance qui me séparait vraiment du sol... Tornado avec son hennissement me tira de ma torpeur. Mon cheval et celui de Garand étaient restés au centre de l'ascenseur et n'avaient pas bougé du combat. Tornado était bien dressé, cela ne m'étonnait pas de lui, mais je dois avouer que le cheval de Garand m'impressionnait. Garand m'envoya sa corde pour que je la passe autour de ma taille et me fit sauter les 1 mètres de vide.

Sur le bloc de pierre, j'épaulais Gersini avec mon bras droit afin de l'aider à progresser. Avant d'entrer dans la caverne, je pris ma lanterne avec ma main gauche. Garand progressa en tête avec son épée à la main et Bénédictine fermait la marche avec son arbalète.

Nous aperçûmes 3 harpies dans une grande pièce. Deux d'entre elles étaient couchées et blessées, des traînées de sang s'étendaient depuis l'entrée de la grotte. La troisième tenait toujours la jambe de Gersini et s'apprêtait à la remettre aux deux autres. L'odeur qui se dégageait dans la grotte me donna un nouveau haut-le-cœur et j'eus du mal à me retenir de vomir... Garand profita de l'occasion et se rua sur les 3 monstres. Je le suivis en traînant Gersini sur quelques mètres. Garand mit le feu aux monstres avec son signe Igni. Les deux harpies blessées se consumèrent instantanément et la troisième fut calcinée par Gersini lorsqu'elle marqua un gros « Enculé » sur le front de cette dernière.

Bénédictine récupéra la jambe de Gersini et lui fabriqua une prothèse avec les restes de la jambe et des tibiaux qu'elle récupéra parmi les ossements présents dans la caverne. La caverne en était remplie, et nous trouvâmes également divers bouts d'armures, d'armes. En la parcourant, je trouvai 12 couronnes que je mis dans la bourse du groupe. Je distinguai aussi 2 autres entrées qui dégageaient moult lumière. Les entrées étaient impraticables pour des humains qui n'étaient pas dotés d'ailes...

Bénédictine nous ramena à la raison quand elle nous déclara que dans cette grotte vivait une colonie de 12 harpies. Il restait donc 5 d'entre elles quelque part dans la nature. Nous décidâmes de reprendre rapidement l'ascenseur afin de regagner le sol pour être plus en sécurité. Je notai toutefois l'emplacement sur la carte, car je pense qu'il est possible de faire fondre le métal des armures pour obtenir des lingots.

Plaine en dessous de la Falaise de Hergäm dit "Wysoki Klif", date : Printemps 1271 : 6eme Blathe

Garand avait raison, nous vîmes et nous subîmes la puanteur des 4 cadavres de harpies exposé sur le sol. Nous partîmes rapidement en suivant la route principale récemment emprunté par un chariot. Garand prit Gersini sur son cheval alors que j'invita Bénédictine derrière moi. Lors de notre trajet, je sentis la chaleur dégagée par le corps de Bénédictine et je réalisai qu'il était fort plaisant d'être enlacé de la sorte. Je dois avouer que je commençais à succomber à ses charmes. Tout en suivant la route et appréciant la ballade, nous arrivâmes auprès d'une butte. Nous entendîmes quelques bruits, ou plutôt des exclamations typiques d'une personne qui rouspète. Je demandai à Garand d'essayer de se montrer amical et de sourire. Notre sorcier émit un sourire forcé, les lèvres légèrement retroussées sur les bords, dévoilant toutes ces dents. Si je ne connaissais pas Garand, je me serais demandé si ce dernier ne voulait pas m'avaler tout cru pour le goûter. Nous progressâmes tous de front et nous arrivâmes face à une scène plutôt tragique. Un nain mettait dans un chariot portant les initiales « R.G » les corps de 5 de ses compatriotes. Autour des corps inanimés des nains, divers cadavres de harpies gisaient à même le sol. Nous nous présentâmes au nain qui nous rendit la politesse en se décrivant comme : Roland un marchand. Roland était nerveux, d'après le regard de Gersini, il était évident qu'il nous cachait quelque chose. Je pus apercevoir dans le chariots diverses armes, armures et bombes à main. Garand me confia qu'il savait fabriquer ces dernières et qu'il en utilisait lors de chasses aux monstres.



Roland le Nain

Roland déclara qu'il avait été avec ses compagnons attaqué par des harpies alors qu'ils réalisaient leur voyage biannuel de « Gulet » à « Hergäm » pour vendre des marchandises. En y repensant, je me demande comment je n'avais pas vu plus tôt ce qu'il clochait. Roland et ses compagnons était tous vêtus d'une armure Naine. Aucun marchand ne porte une telle armure si ce n'est pour livrer bataille. Tout comme mes compagnons, je perçus la nervosité dans l'attitude de notre interlocuteur. Roland nous demanda de l'aider et nous attelâmes nous chevaux à l'avant du chariot car les siens avaient vraisemblablement disparu. J'insista pour que Gersini prenne la place du passager et nous prîmes tous la direction du camp de Roland situé à quelques heures de notre emplacement actuel.

Durant le trajet, Gersini a relevé les détails incohérents dans le récit de Roland. En effet, ce dernier nous disait qu'il était installé dans la région depuis un petit moment et donc il ne pouvait pas faire de voyage biannuel. De ce fait, j'ai engagé une joute verbale en jouant sur mon charisme et en amadouant Roland afin de découvrir la vérité sur ses activités. Durant le trajet, je n'ai pas arrêté d'échanger avec Roland et lorsque nous sommes arrivés au campement, je fus certain que ce dernier commençait à me faire confiance.

Campement Nain, Foret à 1/2 journée de marche de Hergäm, date : Printemps 1271 : 6eme Blathe

Le seul compagnon de Roland qui était présent au campement, nommé Rodolf, n'apprécia pas notre venue. Il avait une petite flamme de haine dans son regard nous certifiant qu'il ne voulait pas de nous ici. Roland et Rodolf ont passé quelques minutes à s'engueuler à cause de notre présence, mais Roland nous autorisa à rester et à monter notre tente dans un coin. Je détachai les chevaux et les conduisit à l'abreuvoir. Gersini accepta à contre cœur de se coucher dans la grande tente dans une chambre à part. Elle dormit pendant que je préparais le repas pour tout le groupe en compagnie de Bénédictine. Garand se posa prêt du feu et à proximité de la tente avant d'entrer en méditation de combat.

Peu après notre repas, nous entendîmes des bruits dans la tente des nains. Rodolf se jeta dedans et le bruit cessa peu à peu. Gersini demanda à Roland quel type d'animal ces derniers possédaient, mais il l'ignora. Elle tenta le tout pour le tout en faisant mine de s'effondrer sur le sol et sortit toute sa poitrine afin que le Nain ait un beau paysage à contempler. Je dois avouer que j'eus du mal à retenir mon souffle, mais je lançai toutefois une pique à Roland en lui disant que s'il souhaitait être un bon gentleman, il devait porter secours à la demoiselle en détresse. A mon grand étonnement, ce dernier alla chercher Gersini et la porta dans notre tente tout en grommelant des mots comme « humain » ; « faibles » ; « malpropre »... Je crus toutefois discerner un léger sourire sur le visage de Garand quand Roland passa à côté de lui Gersini dans ses bras.

Lorsque Roland se rassit autour du feu, j'entendis d'autres bruits de lutte dans la tente des nains rapidement étouffés par Rodolf. Je me lançai donc dans une autre discussion avec Roland afin de lui montrer que nous n'étions pas une menace. Au terme de cette discussion, je ne sentis plus aucune animosité dans la façon d'agir du nain mais plutôt un sentiment de confiance. Gersini, après avoir « récupéré » de son malaise, demanda à prendre un bain dans l'abreuvoir à poney. Roland l'y autorisa et, en m'écartant du campement, il me révéla que lui et Rodolf faisaient partie d'une bande de Scoia'tael nains assez radicale. Ils ont attaqué Hergäm pour voler les armes aux elfes lorsque leur commandante n'était pas présente afin de s'armer et de tuer plusieurs humains. Ils ont toutefois dans leur tente un autre nain qu'ils ont arrêté pour trahison car il vendait des armes aux Nilfgaardiens. Roland a réussi à tempérer Rodolf mais n'a pas le cœur à occire un membre de sa race. Il m'a donc demandé de m'en occuper. Je lui ai donc demandé de me le remettre le lendemain afin qu'il puisse partir avec nous. J'attendis que Gersini ait fini de prendre son bain avant de prendre le mien et de retourner dans la tente me coucher.



Le campement De Roland et Rodolf

Campement Nain & Route en lisière, Foret à 1/2 journée de marche de Hergäm, date : Printemps 1271 : 7eme Blathe

Roland me réveilla d'un doux rêve dans lequel Bénédictine avait une place de choix. Il nous invita à partir rapidement du campement et à emporter les affaires du marchand, son chariot et lui-même encore inconscient à l'arrière. Nous partîmes une dizaine de minutes après notre réveil et après avoir salué Roland. Une vingtaine de minutes après avoir pris la route, Rodolf surgit et se dressa face à nous, des flammes dans son regard !



Rodof, le nain Belliqueux

Gersini tenta de le raisonner en lui demandant de ne pas nous attaquer et en lui montrant que nous n'étions pas une menace. Rodolf sortit sa hache et commença à nous foncer dessus. Garand réagit au quart de tour en s'interposant entre Rodolf et nous. Je crus percevoir le signe de Queen que Garand a habilement exécuté afin de se protéger de son assaillant. Garand lui porta un coup sur le côté droit qui, dans un bruit sourd, brisa les côtes de notre assaillant. Rodolf lui rendit la pareille en lui donnant un coup de hache à la jambe gauche, faisant voler en éclat le sort de protection de notre sorceleur. Je profitai de cet instant de surprise pour désarmer Rodolf. Il tomba au sol face contre terre et sa hache fut hors de portée de notre belliqueux adversaire. Gersini profita de l'occasion pour lui lancer des cônes de glace qui ricochèrent sur son armure, et un instant après, elle récupérera la hache. Elle avait l'air d'être une parfaite bucheronne. Bénédictine tira à contrecœur sur Rodolf mais son carreau rebondit contre l'armure. Garand profita de la position de faiblesse du Nain pour lui détacher la tête de son corps.

Nous prîmes les possessions de Rodof, puis mîmes son corps dans le chariot et reprîmes notre chemin. Je souhaitais que le nain soit enterré dans un endroit où il pourra trouver le repos. Gersini et Bénédictine montèrent à l'avant pour conduire le chariot. Garand et moi nous assîmes à l'arrière en compagnie du nain inconscient donc j'avais désormais la responsabilité. Je repris la route avec plus de questions que de réponses dans mes esprits.

Route en lissière, Forêt à 1 journée et demi de cheval de Hergäm, date : Printemps 1271 : 7eme Blathe

« L'ennemi de mon ennemi est mon ennemi » s'exclama haut et fort Gersini. Cette phrase m'arracha de mes pensées. Alors que nous arpentions le trajet en direction de Gulet, Gersini souhaitait qu'on se débarrasse du nain inconscient, qu'on le laisse sur le bord de la route et qu'on l'abandonne aux rapaces à côté du cadavre de Rodolf. Je leur parlai rapidement du pacte que j'avais passé avec Roland en insistant sur le fait que Roland m'avait confié la responsabilité de prendre soin de leur prisonnier. Gersini désapprouvait l'idée mais elle passa rapidement à autre chose lorsqu'elle vit un lapin sur la route. Le couinement produit par le lapin tira Garand de sa rêverie et réveilla Bénédictine en sursaut. Le sorceleur rigola lorsqu'il vu la mention « Bien cuit » inscrite en lettre de feu fumante sur le lapin qui détaillait devant lui.

Gersini stoppa l'avancée du chariot aux alentours des midis afin que les chevaux puissent se reposer. Je profitai de cet instant de répit pour chercher une pelle dans le chariot afin d'enterrer Rodolf. Bénédictine soigna quant à elle le nain bâillonné à l'arrière du chariot et le réveilla grâce aux sels de pamoison. Dès que le nain ouvrit les yeux, Gersini lui ordonna de révéler son « Nom, Prénom & Professions ». Le nain totalement paniqué par le fait de se retrouver dans un chariot au milieu d'une bande d'inconnus déglutit péniblement un « Rangrim, Forgeron, attaqué par mes semblables... » Bénédictine demanda à Gersini de se calmer et d'éviter de menacer son patient car il avait été bien molesté à la tête. Je présentai donc notre groupe à Rangrim en lui expliquant que le commando de nain qui l'avait attaqué était désormais réduit à néant. Toutefois, Roland qui ne souhaitait pas abattre un compatriote m'a demandé de garder Rangrim en vie seulement si je m'occupais de lui. Je détachai doucement Rangrim tout en l'invitant à se joindre à nous pour manger, car la nourriture apaise les mœurs. Bénédictine profita de la libération de ce dernier afin de lui prêter assistance et de le soulager de toutes ses douleurs.

Pendant que je préparais le repas, Garand commença à creuser un trou afin que nous enterrions Rodolf. Gersini avala sa dose quotidienne de sucrerie, ce qui valut une nouvelle engueulade entre le médecin et son patient. « Ça rend sourd d'avoir faim ? » « Ça rend conne de bouffer du sucre ».

Je retournai avec Rangrim au chariot afin de voir si ce dernier avait toujours son tonneau d'alcool dans sa caisse d'alcool. Nous ne trouvâmes rien mis à part une petite caisse qui ne faisait pas partie des affaires de l'artisan. Nous ramenâmes le coffret aux abords du feu et, avant que j'initialise un mouvement pour ouvrir la caisse, Gersini me mit en garde. Le petit coffret pouvait bien évidemment être piégé. Devant le haussement de sourcil de Garand, je posai délicatement le coffret sur le sol et entreprit de débloquer le loquet avec mon esoda. Contre toute attente, rien ne se passa lorsque je fis basculer le toit du coffret avec la pointe de mon épée. Dedans, nous pûmes apercevoir un papier signé de Roland surplombant une missive cachetée. Sur la note de Roland nous pouvions lire : « Remettez la missive à l'auberge du Bon Voyageur, un nain vous y attendra avec une bourse. Roland ». Le sceau était réalisé en cire rouge et l'armoirie représentait une simple Hache de bataille. Gersini emprunta ma plume et écrivit sur la note de Roland : « Elle contient combien de pièce d'or cette bourse ? » Ce à quoi elle surenchérit de haute voix : On va se sacrifier pour de l'argent !!! Je commence à me demander si Bénédictine n'avait pas raison à propos des sucreries et des effets néfastes sur l'organisme ! Gersini prit la missive et la fit disparaître sous ses vêtements. C'est une bonne magicienne.



Rangrim fier artisan

Une fois le repas terminé, j'entrepris de finir de creuser le trou que Garand avait commencé, afin d'y déposer Rodolf et de lui offrir la paix qu'il a dû tant chercher. Rangrim nous annonça qu'on devrait être à 1 jour et demi du Gulet car le voyage Hergam-Gulet prenait 3 jours de Chariot. Nous reprîmes donc la route jusqu'à ce que la nuit commence à tomber. La soirée fut calme même si nous entendîmes des hurlements de loup en provenance de la forêt. Garand se mit devant la grande tente occupée par Rangrim, Bénédictine et moi-même afin de nous protéger lorsqu'il entra en méditation de combat. Gersini quant à elle souhaita dormir seule dans sa tente. Je prêtai mon sac de couchage à Rangrim afin qu'il puisse se reposer confortablement et je me glissai dans la couche de Bénédictine. La nuit fut très agréable pour nous deux.

Route en lisière, Forêt à 1 journée de cheval de Gulet, date : Printemps 1271 : 8eme Blathe

Le voyage du lendemain fut peu mouvementé jusqu'à ce que Gersini aperçoive au loin un homme immense (environ 2mètre au garrot) planté au centre de la route avec une masse d'arme - faisant ma taille - portée sur l'épaule. Garand et moi sentîmes instinctivement l'embuscade, mais Gerisni réagit avant nous en hurlant : « Le premier qui m'attaque je le défonce !!! » Je crois que notre magicienne sombre peu à peu dans la folie... Nous entendîmes un bruit de feuillage se plisser sous le passage d'un homme et à 2 mètres du chariot, un soldat de l'armée régulière de Nilfgaard sortit des fourrés.

Garand identifia le grand homme comme un Gémérien, une sorte de gros barbare violent qu'il ne vaut mieux pas affronter. Le soldat me reconnut comme étant un chevalier du duché de Toussaint, et malgré le respect dont il me fit preuve, il me demanda où était Rangrim car il reconnaissait son chariot ! Nous lui expliquâmes que nous lui avions porté secours après que le commando de scoia'tael l'ait capturé et que nous le ramenions à Gulet. Rangrim désormais rassuré, montra sa tête, ce qui calma le soldat. Il nous invita à le suivre afin de rencontrer son supérieur et de lui annoncer la bonne nouvelle.

Nous continuâmes la route une petite heure pour arriver aux ruines du village de Trémor. Je dois avouer que ce village porte bien son nom, car l'atmosphère nous invitait poliment à partir. Plusieurs traces de sang jonchaient sur le sol, et un tas de cadavres de Nains et de Nilfgaardien étaient empilés ensemble. Les traces de combat devaient remonter à une semaine. Je me demandai pourquoi aucun nécrophage ne s'était encore attaqué à ce somptueux festin. La garnison Nilfgaardienne comptait 5 soldats de l'armée régulière, 3 gémériens et un commandant.

Nous fûmes conduits à Sieur Robert d'Alosh, chevalier Nilfgaardien qui nous invita à se joindre à lui pour le repas. J'utilisais toute mon étiquette de Noble afin de ne pas paraître non civilisé auprès d'un pair. Il nous demanda de raconter comment nous avons secouru Rangrim. Je lui avouai que nous avons pu sauver Rangrim des mains d'un Nain qui voulait sauvagement l'assassiner grâce à un autre nain qui n'approuvait pas les méthodes du commando de scoia'tael. Je précisai que le commando avait été réduit en charpie par une colonie de harpies que nous avons décimées. Le chevalier nous écouta attentivement et décida de se lancer à la poursuite du dernier nain car il ne souhaitait pas laisser de survivants.



Robert d'Alosh, chevalier de Nilfgaard

Trémor, Foret à 1 :2 journée de cheval de Gulet, date : Printemps 1271 : 8eme Blathe

C'est à ce moment-là que nous entendîmes des bruits au Nord du village. Une vingtaine de goules firent leur apparition et se jetèrent sur nous. Les 3 gémériens laissèrent leur repas et se ruèrent sur les nécrophages ! Robert saisit son épée et se jeta lui aussi dans la mêlée.



Une Goule amicale

Je vis Gersini se reculer et se poster derrière moi afin que je puisse la protéger, juste avant de ressentir une violente explosion. Mon armure encaissa le choc mais la capuche que je portais laissa passer le souffle de l'explosion. Je fus un instant totalement désorienté. Un rapide coup d'œil en arrière me confirma que Gersini se trouvait couverte de petit bout de glaces et au plus bas de sa forme. Toutefois, avant de pouvoir effectuer le moindre mouvement, 5 grêlons de glace filèrent par ma gauche et s'enforcèrent profondément dans le corps d'une goule, le sort provoqua un gel instantané de son torse et de sa tête. Elle bascula en avant, et explosa à même le sol. L'explosion de la goule dut surprendre Garand, il subit 2 attaques de goules qui lui laissèrent de larges entailles sur son armure et deux nouvelles cicatrices sur son torse. Robert quant à lui se battait seul contre 4 goules en emportant deux d'entre elles d'un seul coup d'épée. Je me jetai à corps perdu dans la mêlée entre un gémérien et Garand. Le coup reçu à la tête dut m'encombrer l'esprit car je loupai lamentablement mon coup et je pliai genoux à terre. J'allais être une cible de choix pour les goules. J'eus un soubresaut d'énergie qui me permit d'encourager les soldats Nilfgaardien et de leur ordonner de se joindre à nous dans la bataille. Bénédicte décocha un tir mortel dans la tête de la goule qui allait s'en prendre à moi. Le reste de la bataille se passa très vite. Avant que nous ayons pu tenter quoi que ce soit, les soldats et les trois gémériens occirent chacun une goule laissant à Robert le soin d'achever les deux dernières, en détachant la tête du corps pour la première et l'abdomen des jambes pour la seconde.

Bénédicte soigna chacun d'entre nous. Gersini se posa dans le chariot. Garand entreprit de découper les goules avant d'aider les gémériens à les empiler et à faire un feu de joie de tous les cadavres. Il était fier de nous dire qu'il avait obtenu 16 extraits de venin, 20 griffes et 20 Moelles. Garand doit vraiment avoir de drôles de recettes de cuisine quand il mange seul. Pendant ce temps,

Robert me remit un médaillon afin que je transmette un message à son contact dans l'auberge du Bon Voyageur à Gulet afin d'obtenir des renforts dans la région. En échange, son contact nous fournira un laissez-passer. Je fis disparaître la missive dans ma poche secrète de la même manière que Gersini l'avait faite pour elle.

Gulet, Village et Auberge, date : Printemps 1271 : 8eme Blathe

Nous reprîmes la route avec Rangrim afin de rejoindre Gulet avant la tombée de la nuit pour pouvoir prendre une bonne bière dans l'auberge. Nous passâmes le poste de garde sans encombre, le vigile étant plus pressé de retourner à la fête dans le poste de garde plutôt que de contrôler ce que nous faisons dans sa ville. Nous pûmes déposer Tornado et Fuente (le cheval de Garand) dans un box à proximité du chariot de Rangrim avant de pénétrer dans l'auberge. Je me demandai l'espace d'un instant si c'était bien pour nous de rentrer tous ensemble, mais avant d'avoir pu réfléchir à la question, Garand m'invita à se joindre avec lui au comptoir. Dans la salle, l'ambiance se tut et les badauds nous dévisagèrent. La conversation et la musique reprirent de plus belle quelques secondes plus tard. Gersini se dirigea seule vers une table où était attablé un nain alors que le reste du groupe se dirigea vers la seule table vide. Gersini parlait outrageusement fort, on aurait dit qu'elle tentait de faire des avances au nain, ce qui le fit rapidement fuir de l'auberge sans même finir sa choppe. Gersini s'attablât avec nous et sortit une bourse, en s'exclamant « se faire repousser par un nain, qu'elle honte ! ». Elle nous dit qu'elle pensait qu'on aura assez de sous pour tenir quelques jours dans cette auberge. Une serveuse nous apporta nos commandes et me glissa à l'oreille des mots afin que moi seul puisse entendre. Elle exigeait que je la rejoigne dans les écuries d'ici quelques secondes et que je cache le médaillon que je portais car il pouvait m'apporter des ennuis. Je jugeai qu'elle était digne de confiance; pour moi, les services secret Nilfgaardien étaient toujours là où on ne les attendait pas. Je pris le laissez passer et le rangea avec le médaillon dans ma poche secrète.

C'est en m'endormant le soir dans une chambre de l'auberge, Bénédictine dans mes bras, que je me demandais si nous avions bien agi en remettant les missives. Si le fait de rentrer tous ensemble dans l'auberge ne nous causerait pas du tort. Si le fait d'aider deux groupes qui se font la guerre ne plongerait pas la région dans des combats sanglants ? Roland et Robert sont pourtant de bonnes personnes. Est-ce que si ces derniers étaient amenés à discuter, ils ne pourraient pas trouver un terrain d'entente ? Après tout, comme nous ils doivent être terriblement fatigués. Je m'endormis en comptant sur ma bonne étoile pour nous aiguiller dans la bonne direction...