Neuvième aventure des nouveaux Héros de Clairval: Le Bosquet sacré

3 juillet 315 PM

Vallée de Duin.

Lisvar nous conduit par un passage secret à une réserve de nourriture où nous sommes en sécurité. Lisvar nous parle, les 3 autres elfes gris ne disent pas un mot. Le clan se composait de 100 elfes, 50 sont morts il y a 1 mois en se défendant contre les orcs.

Il y a beaucoup d'autres clans elfes gris comme celui-ci. Les elfes gris n'ont aucun contacts avec les elfes hauts et sylvains. Les grottes font le tour de la vallée et communiquent toutes entre elles.

Les orcs ont torturés les elfes pour leur soutirer des informations. Les chefs de l'armée orc sont toujours là : 2 elfes noirs et quelques gardes du corps elfes noirs.

Le dieu principal des elfes noirs est Maëdra (Déesse de l'Obéissance et des Insectes). C'est sa tête que nous avons promis de ramener à Malkoer (Dieu de la Maladie et des Épidémies).

La Vallée de Duin est un passage vers Outreterre (Underdark, royaume souterrain des elfes noirs et autres abominations). Les elfes gris sont des ennemis des elfes noirs.

Il reste des worgs dans le camp, mais les pouvoirs druidiques de Saturnin ne fonctionnent pas sur eux.

Nous essayons de convaincre Jarn d'aller prévenir Fleck de sa trahison et regagner son honneur perdu. Il nous explique quelques détails sur la bombe puis tombe ne catatonie. La bombe est située au bout du tunnel des lavandières, avec la mèche que les orcs pourront allumer de l'extérieur. Les 3 autres elfes hauts nous quittent pour aller se réfugier dans un autre clan, ils emportent Jarn.

Lisvar connaît les Jardins de l'Amertume et veux bien nous y conduire. C'est au milieu des la Forêt Sombre, à une quinzaine de jours. D'après leurs légendes, un héros (Farendil) est piégé dans les jardins.

Nous partons vers Fleck (sud-ouest) pour les prévenir du danger. Nous espérons trouver une monture en chemin (un cerf, un sanglier, ..) que Saturnin pourra apprivoiser. Les baies de Saturnin sont aigres mais fonctionnent même si elles ne nourrissent plus vraiment.

Nous nous perdons sans cesse, Lisvar ne comprends pas. Nous devrions déjà avoir quitté la forêt et être sur la route. C'est comme si nous subissions un sort de désorientation : chaque fois que nous allons vers le sud-ouest, au bout de quelques temps, nous remarquons que nous avons déviés et que nous nous dirigeons vers le nord-est (le coeur de la Forêt Sombre). Qui nous empêche de quitter la forêt ? La forêt elle-même ? Maëdra ?

Saturnin essaye de contacter sa déesse Mélenna, qui ne répond pas. Elle se détourne de lui ? Une autre puissance empêche la communication ?

Les animaux ont l'air de nous fuir, nous ne rencontrons aucune monture, même de très loin. Lisvar n'a jamais vu cela.

Nous décidons de persévérer jusqu'à ce que la nuit et la désorientation nous empêche d'avancer dans la bonne direction. La nuit se passe bien, la forêt nous protège, les herbes nous massent. Au matin, nous nous remarquons que nous avons été déplacés de quelques kilomètres, certainement par les herbes. Nous sommes au nord-est de la Vallée de Duin.

4 juillet 315 PM

La mort dans l'âme, nous nous résignons à abandonner Fleck à son triste sort.

En route pour les Jardins de l’Amertume.

Lisvar est très sympa et très ouvert avec nous, par reconnaissance. Il est prévenant et nous dorlote comme il peut. Nous lui racontons nos aventures et le but de notre quête. Il

nous pose des questions pleine de sagesse. Les elfes gris sont assez renfermés sur eux même, ils risquent de nous poser des problèmes si nous en rencontrons. Les clans à la périphérie de la forêt sont plus habitués aux étrangers que les clans à l'intérieur qui n'en voient jamais.

Le trajet de 15 jours sera long et périlleux, nous devrons chasser pour subsister. Nous retournons à la Vallée de Duin par le passage secret pour récupérer 5 jours de nourriture,

des flèches, des arcs. Nous récupérons notre mule. Pas de problème malgré les orcs et les elfes noirs encore présent.

Lisvar nous guide. Nous chassons ce qui nous retarde un peu. Quand la chance nous sourit, nous trouvons de la nourriture pour plusieurs jours durant lesquels nous ne chassons pas. Quand nous rentrons bredouille, nous continuons en diminuant nos 5 jours de réserves de nourriture. Quand il n'y aura plus de réserves, si nous n'obtenons rien en chassant, nous serons obligés de nous arrêter pour chasser à plein temps.

4 juillet 315 PM

Forêt Sombre.

Lisuar nous guide vers le coeur de la Forêt Sombre. Le voyage est lent. Nous sommes obligés de faire de longs détours à cause de buissons, d'énormes rochers ou de crevasses. Parfois le brouillard est présent toute la journée. La forêt est composée principalement de gros conifères espacés. C'est sombre, humide et oppressant. Ce n'est pas toujours facile de s'orienter. Le soir nous devons impérativement trouver un abri pour éviter les nombreux prédateurs nocturnes. La Forêt est plein d'esprits (fantômes, spectres, morts-vivants) et d'abominations. Nous ne faisons pas de feu, de peur d'attirer les monstres (lumière et odeur). Nous mangeons le fruit de nos chasses : viande crue, insecte, baie et plante.

Les abominations et les morts-vivants ont été créés au cours du 2ème âge par le Roi Sorcier de Torangul (à l'orée Est de la Forêt Sombre). Le Roi Sorcier a été vaincu par les elfes hauts et sylvains, Sa mort a causé un cataclysme qui a produit encore plus de morts-vivants et d'abominations. Les elfes qui habitaient cette forêt et qui

servaient, parfois contre leur gré, le Roi Sorcier se sont réfugiée en Outreterre pour échapper au cataclysme. Une partie de ces elfes est revenu à la surface et sont devenus les elfes gris, ceux qui sont restés en bas sont devenus les elfes noirs.

Lisuar connaît bien cette partie de la forêt, ce qui facilite les choses.

Après-midi, nous évitons un sanglier géant (gros comme un taureau) accompagné d'une vingtaine de sangliers normaux.

La nuit nous trouvons refuge dans des grottes.

5 juillet 315 PM

Dur et lent. Des souches pourries des ravines et des arbres tombés nous retardent.

Nous entendons un vrombissement : certainement des Stirge d'après Lisuar, mais nous n'en rencontrons aucune.

6 juillet 315 PM

Les baies de Saturnin sont immangeables.

Nous sommes attaqués par 30 Stirges. Ils se divisent en plusieurs nuées st s'abattent sur 3 d'entre nous. Une fois la victime cernée, ils pompent le sang, ce qui affaibli leur proie (jets au d12 à la place du d20). Chaque attaque que nous réussissons tue un insecte. Nous les tuons mais quelques une prennent la fuite, gavée de notre sang. Les affaiblissements disparaissent après 10 minutes.

7 juillet 315 PM

Le paysage assez plat se change en collines. Brumes dans les creux des vals.

Nous gravissons les collines pour nous repérer. En haut des collines, il n'y a peu de végétation et aucun grand arbre. Saturnin s'y sent mieux car il est hors de la Forêt Nous passons la nuit en haut d'une colline dénudée.

8 Juillet 315 PM

Rien de particulier à signaler ce qui est en soit une bonne chose.

9 Juillet 315 PM

Quatre spectres nous prennent en chasse. Inutile de fuir ils se déplacent plus vite que nous. Ils irradient une aura de froid, Erok et Rocco sont ralentis quelques rounds. Dès qu'ils nous touchent, nous sommes affaiblis. Ils sont intangibles et sont pratiquement insensible aux armes non-magiques. Ils se régénèrent quand ils réussissent à nous toucher, drainant notre énergie vitale. Si nous mourrons nous serons transformés en spectres.

Nous finissons par les éradiquer en nous focalisant sur un spectre à la fois. Ce fut long et nous avons eu peur. Les affaiblissements disparaissent après quelques temps.

10 Juillet 315 PM

Le pont sur la rivière Jovan.

Nous devons traverser la rivière Jovan, large de 50 mètres et très agitées.

Le tablier du «pont» est constitué de troncs et de branches entrelacées. Il este glissant, sans rambarde. Aidé d'une corde, nous passons chacun à notre tour sans trop de problème. Erok a plus de difficultés et fini par tomber dans l'eau. Heureusement il parvient à s'agripper au tablier du pont et à remonter.

Nous sommes sur le territoire d'un autre clan que celui de Lisuar. Il espère que même s'ils nous repèrent, ils ne nous causent pas d'ennuis. A partir de maintenant, Lisuar connaît beaucoup moins la Forêt. Il nous explique qu'il existe des Hauts Druides chez les Elfes sombres.Certains elfes vivent en solitaire hors des clans. Ils sont très respectés et servent de juges et de sages. Grâce à eux, il n'y a jamais de guerre entre les clans.

10 juillet 315 PM

Forêt Sombre.

Pour atteindre le centre de la Forêt Sombre, nous avons parcouru le ¼ du trajet. A la moitié du trajet, nous rencontrerons la Grande Rivière, au-delà de laquelle aucun elfe gris ne va.

Nous continuons à franchir les collines de l'autre côté de la rivière.

11 juillet 315 PM

Début d'après-midi, nous entendons un grognement strident, peut être un félin. Un autre cri similaire lui répond un peu plus loin. Nous nous dissimulons encore plus que d'habitude. Nous entendons les « félins » de temps à autre. Un peu plus tard, un hurlement humain retenti puis c'est le silence. Lisuar nous dissuade d'aller porter secours au malheureux : nous arriverons trop tard et il y a beaucoup de chance que ce soit un gobelin, un orc ou un drow qui se soit fait attrapé.

12 juillet 315 PM

Brouillard, visibilité 10m. Nous avançons très lentement. Sans Lisuar nous ne pourrions pas progresser.

Au milieu de la matinée, nous entendons des coups de sifflets. Nous n'avons entendu aucun oiseau depuis notre entrée dans la Forêt. Lisuar répond en sifflant. Au bout de quelques échanges, deux elfes gris nous rejoignent. Ils ne sont pas agressifs ni stressés. Après une conversation en elfe qu'aucun d'entre nous ne comprend, Lisuar nous annonce que la Grande Druidesse, Ayat Luac (qui se traduit pas la Mère des Arbres) nous convie à Tur Amnac, son bosquet sacré. Nous sommes honorés de l'invitation et acceptons. Ayat Luac est très puissante, il y a peut-être un ou deux druide à son niveau, mais Lisuar n'en connaît aucun. Les elfes gris nous guident pendant 4 heures. Saturnin remarque qu'ils nous promènent, une heure aurait suffi pour atteindre notre destination. Le repas de midi qu'ils nous servent est très bon.

Au milieu de l'après-midi, la Forêt devient plus clairsemée, il y a moins de brouillard.

La forêt s’éclaircit encore et nous arrivons à une barrière végétale de ronces et autres buissons épineux de 3 mètres de haut, complètement opaque. La barrière est infranchissable et fait le tour du bosquet sacré.

Un des deux elfes gris (pas Lisuar) se pique le doigt et laisse tomber une goutte de sang sur une feuille de la barrière. Les broussailles se rétractent pour former un long tunnel obscur avec au bout une vive lumière. Les elfes nous invitent à entrer. Lisuar et les elfes gris ne nous accompagnent pas.

Après 5 mètres de tunnel nous entrons à Tur Amnac. Les broussailles se referment derrière nous. Nous entrons dans un petit paradis. La forêt est encore plus clairsemée. Il n'y a pas de brume. La lumière du soleil n'est plus blafarde. Nous ne ressentons plus aucune oppression, Saturnin est le plus soulagé. Nous pouvons identifier les arbres qui ne sont plus d’espèces dévoyées. Des animaux curieux se baladent dans la prairie entre les arbres. Nous entendons les chants de milliers d'oiseaux.

Nous savourons ces instants de bonheur. Nous suivons un petit sentier qui s'enfonce vers le centre du bosquet sacré. Nous aboutissons dans une clairière de 50 mètres de diamètre. Au

centre se dresse un immense hêtre majestueux. Le hêtre est recouvert de runes elfiques. Saturnin identifie les runes et l'arbre comme un symbole de l'Esprit.

Les 6 symboles druidiques, chacun associé à un arbre et des runes:

- Esprit : hêtre

- Mort : if

- Terre : sapin

- Feu : chêne

- Vent : châtaigner

- Eau : frêne

Nous nous recueillons quelques minutes puis continuons le sentier qui se poursuit vers le milieu du bosquet sacré. 300 mètres plus loin nous arrivons au coeur du sanctuaire :

une clairière de 100 mètres de diamètre avec un cercle de pierre au milieu. En cercle 5 grands portiques (grand dolmen de 3 pierres) d'où partent 5 sentiers comme celui que nous avons suivi. Ils mènent à 5 symboles, l'Eau n'est pas présente. Entre deux portiques, sur le cercle, 4 dolmens. Au centre du cercle se dresse Crom Lovath, un immense dolmen de 3 pierres colossales.

Nous nous approchons.

Sur le dolmen central nous apercevons deux tigres blancs sanguinaires, avec deux crocs en forme de sabres. Près d'eux, une elfe grise nous fait signe d'approcher. La Grande Druidesse Ayat Luac nous accueille cordialement mais avec une certaine réserve. Nous n'avons rien à craindre de ses deux tigres, nous pouvons même les caresser.

Ayat Luac est habillée d'une robe en peau de cerf. Elle porte un capuchon en peau de cerf avec deux hauts andouillers. Elle a un beau bâton en bois. Elle semble jeune mais son âge est indéfinissable. Elle serait vraiment jolie si elle était moins distante et moins impénétrable.

La druidesse nous parle en elfe (ou autre chose) mais nous comprenons parfaitement le sens de son charabia.

Il est très rare qu'elle reçoive des étrangers. La Forêt Sombre est très dangereuse pour les pâles. Nous la remercions de l'honneur qu'elle nous fait. C'est la première fois qu'elle rencontre un humain, un halfling ou un 1/2-orc.

Elle nous demande de nous présenter, de lui raconter pourquoi nous sommes là.

Résumé : Trouver les elfes gris dans la Forêt Sombre qui nous mèneront aux Jardins de l'Amertume dans lequel nous l'emporterons face à Farendil Mot-Vivant et/ou un dragon vert. Dans le butin nous découvrirons l'Einistar qui nous permettra de nous rendre à Anathazerïn où nous trouverons Lunédor que nous remmènerons à la reine Galaëlle Maindétoile qui sauvera le monde grâce à la puissance ancestrale ainsi restaurée.

Elle nous pose ensuite des questions sur notre quête. Nous lui racontons nos débuts d'aventuriers à Clairval (Pour la gloire d'Arly), la découverte de la prophétie elfique dans le temple de Trennër, nous lui expliquons ce que nous comprenons de la prophétie. Nous lui parlons du Sage Célestine. De la reine Galaëlle Maindétoile qui nous a reconnu comme les héros de la prophétie et de nos aventures chez les elfes hauts.

Nous lui parlons de notre but : sauver le monde face aux envahisseurs soutenus par Maëdra (Déesse de l'Obéissance et des Insectes). Nous répondons à ses questions avec franchise.

Nous taisons juste notre rencontre malheureuse et honteuse avec Malkoer (Dieu de la Maladie et des Épidémies).

Nous oublions complètement de lui parler du démantèlement des faux monnayeurs et du pic d'Andalf ainsi que de quelques détails qui ne nous reviennent pas à l'esprit sur le moment.

Elle semble satisfaite de nos réponses. Elle semble étonnée que Galaëlle Maindétoile soit encore en vie, elle était déjà reine à la chute d'Anathazerïn il y a 2500 ans.

Elle nous annonce que nous devons passer une épreuve afin de pouvoir continuer notre quête. Elle s'explique.

Les Jardins de l'Amertume ou Jardins Flétris est en fait un immense bosquet maudit, beaucoup plus puissant que son bosquet sacré. Il concentre tout ce qui reste de la puissance maléfique du Roi Sorcier de Torangul mort il y a 2 500 ans. La malédiction est tellement forte

que personne ne peut espérer y survivre et en sortir sans la Marque du Roi Sorcier. Sans compter les morts-vivants et autres abominations qui y pullulent. Si nous ne sommes pas préparé et que nous n'avons pas cette marque, elle s'opposera à ce que nous y allions inutilement car nous y tomberions prisonniers pour l'éternité. C'est visiblement ce qui est arrivé à Farendil.

Ayat Luac connaît le rituel pour nous donner la Marque du Roi Sorcier et veut bien nous en faire profiter. Le rituel nécessite de sacrifier quelqu'un puis de nous dessiner la marque avec son sang. Elle nous impose la victime : Lisuar. Lisuar a enfreint leur loi

en nous conduisant ici. Son châtiemment pour son infraction est la peine mort. Vu qu'il va de toute façon mourir, il est le sacrifié idéal. Nous ne pouvons pas sortir pour demander à Lisuar s'il accepte de de sacrifier pour nous. Nous ne pouvons pas sacrifier l'un d'entre nous. Nous pouvons prendre tout le temps qu'il faut pour réfléchir si nous acceptons ou pas. Si nous refusons, elle nous expulsera de la Forêt Sombre. La Marque du Roi Sorcier est une marque invisible mais que les serviteurs du Roi Sorcier reconnaissent. La Marque nous transforme d'une manière qu'elle ne connaît pas car elle n'a jamais lancé le rituel. Maëdra a un lien avec le Roi Sorcier : la mort du Roi Sorcier a poussé les elfes noirs en Outreterre où Maëdra les a asservis et pervertis.

L'épreuve annoncée est-elle de nous remplir de l'amertume du sacrifice de notre ami Lisuar ? Est-ce autre chose ? Sommes-nous prêts à sacrifier nos idéaux pour pouvoir continuer notre quête et sauver le monde ? Nous ne savons pas quoi choisir et changeons chacun d'avis plusieurs fois par heure.

Nous visitons le reste du bosquet sacré, notamment les 4 autres arbres symboles druidiques. Nous discutons. Nous nous recueillons, prions, méditons.

Rocco demande pardon à sa déesse Dénora pour l'infâme péché qu'il va commettre. Il voit sa mère (qui est prêtresse de Dénora) qui lui dit « Fait ce qui est juste !» puis pleure en l'enlaçant.

Saturnin veut poser des questions à Mélenna. Il voit son grand frère Théobald idéalisé qui lui dit : « Fait ce que j'aurais fait à ta place».

Erok prie Forthur. Il a une vision dans laquelle il voit la même scène que dans la boule de Trennër de Saturnin : Urmagh en compagnie de la mère de Saturnin au sommet d'une tour au milieu d'un lac, elle lui dit : « Erok mon fils adoré, mon héros ! » C'est officiel, Saturnin et Erok ont la même mère.

Malgré ces conseils, notre indécision est toujours présente.

Ayat Luac nous demande de nous hâter un peu, même si elle n'est pas vraiment pressée.

Erok, après une brève médiation revient en criant : « Nous ne pouvons pas accepter ! Nous avons toujours agi comme de vrais héros ! Ce n'est pas maintenant que cela doit changer. Un vrai héros accepterait-il de sacrifier un amis. Non ! »

Les sages paroles d'Erok nous réveillent. Nous ne pouvons en effet pas accepter.

Nous discutons encore un peu. Pas question d'abandonner Lisuar à son triste sort. Il n'a rien fait de mal. Nous annonçons à Ayat Luac que nous ne pouvons regrettablement pas accepter et que nous ferons tout ce qui est possible pour sauver notre ami Lisuar. Ayat Luac est déçue. Elle nous ordonne de quitter le bosquet et qu'elle nous fera escorter hors de la Forêt Sombre ! Elle accepter que nous emmenions Lisuar avec nous. Elle ne veut ensuite plus nous parler.

Nous avons failli. Notre quête est certainement terminée.

En silence, nous rassemblons nos affaires et nous nous mettons en route. Nous profitons de nos derniers instants dans le paradis de Tur Amnac. La barrière végétale s'ouvre devant nous et nous sortons du bosquet sacré.

Les 3 elfes gris viennent à notre rencontre. Lisuar nous demande comment notre entrevue c'est passée. Nous lui annonçons que nous avons échoué et que nous retournons à Fleck avec lui. Nous avons refusé son sacrifice demandé par Ayat Luac.

Les trois elfes éclatent de rire et nous annoncent que nous avons réussi l'épreuve en choisissant de garder notre conscience. Ils nous félicitent. Nous retournons tous ensemble dans le Bosquet Sacré.