

18 juillet 315 PM

Nous continuons vers le Nord après la traversée de la rivière Drumont. Il nous reste 10 jours pour arriver au bosquet maudit des Uragis. Nous sommes au cœur de la Forêt Sombre. Lisuar et les trolls ne connaissent rien à partir d'ici. La forêt est plus oppressante, il y a continuellement du brouillard, il fait très sombre, une odeur de moisi et de pourriture flotte dans l'air. Nous ne voyons pas le soleil.

Nous profitons du trajet pour en apprendre plus sur les mœurs de nos nouveaux "amis". C'est la tribu qui sert de cadre familial aux trolls. Les trolls ne se marient pas et ne restent pas avec leur partenaire pour la vie. Ils s'accouplent avec différents partenaires de la tribu. C'est un peu déroutant pour nous mais très naturel chez eux. La mère s'occupe de son bébé jusqu'à ce qu'il soit capable de manger seul puis l'abandonne à la tribu. Les enfants sont élevés par toute la communauté. Le seul couple pseudo officiel (aucune cérémonie) est le couple du chef et de sa cheffe.

19 juillet 315 PM

Dix guerriers elfes sombres maudits nous attaquent. Les elfes sont bien organisés et tuent un mâle et une femelle avant que nous les exterminions. La tribu troll actuelle: 6 mâles, 7 femelles, 7 jeunes.

20 et 21 juillet 315 PM

Saturnog pense à sa succession quand nous quitterons les trolls. Program, un fier guerrier troll a toutes les qualités d'un futur chef. Cradokbog est notre préféré car il est notre ami et est le plus sociable et sage de la tribu. Malheureusement, Cradokbog est plus faible que Program.

Les choses se compliquent, la seule manière pour un nouveau chef de se faire accepter par la tribu, est qu'il tue l'ancien chef. Aucun moyen de contourner le problème. Les trolls ne sont plus aussi confiants envers Saturnog à cause des nombreux morts dans la tribu ces derniers jours. Une révolte couve.

22 juillet 315 PM

*Des araignées géantes (3m x 3m, 1.8m de haut) nous attaquent à l'improviste. Elles sèment la pagaille puis disparaissent dans leurs terriers. Nous réussissons à en tuer quelques-unes. Après le combat, nous remarquons la disparition de Lisuar, d'une troll et de 4 jeunes, tous emportés par les araignées dans leur antre.*

*Saturnog répartit la tribu en 4 groupes. Les héros de Clairval forment un groupe. Nous entrons dans un terrier, il est tapissé de toiles inflammables, pas question de prendre une torche. Rocco utilise la lumière de son bâton qui terrifie l'araignée, nous pouvons fouiller l'antre et repartir sans que l'araignée ne nous inquiète. Les trolls entrent dans d'autres terriers à quatre pattes et massacrent les araignées.*

*Nous délivrons les prisonniers quand il y en a. Nous délivrons les trolls capturés qui s'en sortent sans encombre. Dans le dernier terrier, nous délivrons Lisuar, grièvement blessé et empoisonné. Nous essayons de le soigner mais Lisuar est mort. Nous incinérons Lisuar après une morne cérémonie funéraire. Nous sommes vraiment malheureux, nous venons de perdre un authentique ami, un membre de notre groupe.*

*Au soir, Cradokbog vient nous prévenir que Program va provoquer Saturnog à l'aube dans un combat à mort pour lui prendre sa place de chef. En pleine nuit, nous prenons la fuite avec Cradokbog pour nous servir de guide. En retour il nous demande de l'aider à abattre Program pour qu'il devienne chef, quand nous aurons rempli notre mission à Ma'ishar.*

*23 juillet 315 PM*

*Nous marchons toute la nuit. Nous dormons en journée. L'après-midi nous marchons et la nuit nous dormons.*

*24 juillet 315 PM*

*Nous avançons.*

*25 juillet 315 PM*

*Nous évitons une rencontre. La forêt nous angoisse encore plus. Nous sommes sur les nerfs et nous nous disputons. La mort récente de Lisuar est un fardeau que nous portons difficilement. Il nous faudra du temps pour que la douleur s'amenuise.*

*26 au 27 juillet 315 PM*

*Nous continuons à avancer vers le nord. L'ambiance est accablante.*

*28 juillet 315 PM*

*Nous croisons un très vieux sentier que nous suivons vers le nord. L'après-midi, la brume se dissipe, les arbres s'espacent et nous débouchons dans une vaste clairière. À quelques kilomètres, nous apercevons le Mur d'épines.*

*Le Mur d'épines est très impressionnant et nous oppresse. Il ressemble à un raz de marée de 25 mètres de haut qui se précipite sur nous.*

*Au soir, nous arrivons près du Mur d'épines. Aucun arbre ne pousse à 1 km du Mur. Nous trouvons les ruines d'une maison (quelques pierres éparses), certainement le reste d'un village. Le Mur n'est pas uniforme, il y a des renforcements et des creux.*

*L'Arche de Brume est en pierre, 3m de large, 6m de haut. La végétation du mur d'épines se fond dans l'arche. Les pierres de l'arche sont sculptées de motifs végétaux, de runes (Vigilance, Garde, Force) et de textes en elfique archaïque. L'intérieur de l'arche est rempli d'une brume opaque verte avec des reflets bleus. Cradokbog ne veut pas approcher l'arche et nous attendra dans les ruines de l'ancien village.*

*29 juillet 315 PM*

*Nous passons l'Arche de Brume. Nous sommes comme désincarnés puis réincarnés. L'expérience est troublante. Nous avons une vision: une plaine désertique, noire, brûlée, comme du charbon ardent. Un immense crâne décharné ricanant flotte dans un ciel d'un noir d'encre. Fin de la vision. Il nous faut quelques secondes pour nous en remettre. Nous sommes dans le tunnel sous le Mur de ronce, 5 mètres de long, très sombre, de la lumière au bout.*

*Derrière nous l'Arche de Brume avec des runes un peu différentes. Nous lançons des cailloux qui rebondissent vers nous. Impossible de toucher le portail, plus on s'avance, plus on est repoussé. Nous avançons jusqu'au seuil lumineux.*

*Quand on s'éloigne du mur/plafond d'épines, il devient flou puis disparaît. Au-dessus de nous, le ciel est bleu et le soleil brille. Derrière nous nous apercevons une forêt accueillante. Ma'Ishar est devant nous à quelques kilomètres, un mélange entre une ville elfique et une ville humaine. Il y a beaucoup de verdure. Elle est belle et repoussante. Réelle et irréelle. Un grand château excentré surplombe la ville.*

*Au centre de la ville, se dresse un immense chêne dont la canopée se perd dans le flou du plafond. Nous entrons en ville. La population est très cosmopolite. La plupart des citadins nous sont inconnus, bien qu'ils nous disent quelque chose, un petit air de déjà-vu.*

*Nous croisons des personnes qui nous sont proches. Nous remarquons vite que leur comportement est anormal. Leur image est brouillée par moment.*

- *Arberal de Linguse: d'habitude très posé et réfléchi, il est ici impatient et impulsif.*
- *Muquette Petits-plats, de la taverne de Twenby et Mogol Poings-d'Acier le général nain: Muquette enqueule Mogol. Mogol est complètement soumis.*
- *Angus de Gaiwe et Souria: Angus injurie violemment Souria en haillons*
- *Juquette Montordu et Rombeau Crapulet: ils jouent une comédie glauque sur une petite scène.*

*Après la pièce, Juquette houspille le pauvre Rombeau totalement bouleversé.*

- *Mama Ganda, la mère de Souria, geignarde, elle est la servante de ses deux fils qui se prennent pour des princes.*
- *Emarin Grisant et le baron Roderick de Clairual: ils nous annoncent qu'ils ont mis au point une nouvelle méthode pour produire de la fausse monnaie sans risque que celle-ci redevienne du simple fer.*
- *Alexis de Brunswig: il a éliminé Hermann, son père, pour hériter de la fortune familiale. Il est rongé par la drogue.*

*Arberal de Linguse est notre guide. Il nous annonce que le dragon M'Balak souhaite nous rencontrer et qu'il nous convoque au château. Nous y allons. Nous le rencontrons au dernier étage du château, une grande plate-forme à ciel ouvert. Le dragon pose une*

patte protectrice sur Farendil enfermé dans une gangue de cristal. Nous reconnaissons l'elfe de lumière de la vision au Sanctuaire de Trennèr. Nous apercevons l'EiniSTAR qui brille légèrement d'un reflet nacré à son bras. M'Balak nous explique que les elfes sombres ont envoyé Farendil ici dans sa gangue de cristal. Il considère que les Elfes sombres nous ont menti sur toute la ligne avec cette histoire de Farendil qui est entré dans les Jardins de Ma'Iskar pour les détruire. Il est certain que l'Ayath Luach a déjà tenté de nous manipuler pour nous faire venir aux Jardins de l'Amertume (de fait, cette histoire de sacrifice de Lisuard est tout de même assez choquante et montre que les Elfes sombres sont capables de duplicité).

M'Balak veut retourner dans les Abysses avec le peuple Uragi qu'il protège. Il nous demande de vaincre (tuer) le Gardien (le grand Chêne). Nous sommes les seuls à pouvoir remplir la mission car nous seuls sommes ancrés dans la réalité. C'est la seule façon de permettre aux Jardins de l'Amertume de se fondre dans les Abysses ce que le peuple Uragi appelle de ces vœux. Nos amis rencontrés en ville sont en fait des Uragis « déguisés » avec nos souvenirs. Un pouvoir d'illusion prévu pour nous accueillir.

Nous lui promettons d'y réfléchir et nous partons voir l'arbre. Nous avons l'impression que le Chêne se transforme en Mur d'épines quand il atteint le plafond. Si nous détruisons le Chêne, nous détruirons certainement le Mur d'épines. Nous faussons compagnie à Abéral pour discuter entre nous. Facile, aucun Uragi ne s'approche du Gardien. Pas question de tuer le Gardien ou d'abattre le chêne. Quand nous approchons de l'Arbre, une créature ressemblant à un Ent de très grande taille surgit du tronc. Il s'agit du Gardien. Il nous empêche d'approcher de l'Arbre. Il ne répond pas à nos questions. Plus nous nous approchons de l'arbre plus il est agressif. Saturnin tente de toucher le chêne pendant que nous occupons le Gardien. Une image de Farendil entouré de flammes apparaît entre nous et le gardien. Farendil nous fait comprendre que nous devons combattre le dragon vert et laisser le chêne en paix.

Nous avons deux choix, croire M'Balak ou Farendil.

Nous choisissons de combattre le dragon vert. Nous nous boostons au max puis allons dans son antre et chargeons. Le combat est rude mais nous terrassons M'Balak. La réalité change immédiatement. Nous sommes à l'intérieur d'une grande grotte vide dans la pénombre. Aucun trésor à part une très vieille pièce de cuivre (Erok). Nous

sortons. Il n'y plus personne, plus de ville. Nous sommes dans une lande vallonnée parsemée de buissons rabougris. Nous apercevons le mur de ronce au-dessus de nous et au loin. Le grand chêne est au milieu d'un village entouré d'un marécage, à 2 km. Une tour se dresse à 1 km à droite du village. Devant nous une rivière descend vers le marécage. Un chemin sort de la grotte puis se sépare à gauche (vers une colline) et à droite (vers la tour).

Nous prenons le chemin de gauche qui nous conduit dans un village dévasté par le feu. Au centre, nous trouvons un squelette carbonisé. Le squelette a l'Einistar enfilé dans sa main droite. C'est Farendil ? Nous essayons de prendre le Gant de Lumière. Dès que nous le touchons, Farendil apparaît devant nous sous la forme d'une image fantomatique.

Il nous demande qui nous sommes et ce que nous faisons là. Il est surpris et décontenancé que la reine Galaëlle Main d'étoile ait envoyé des non elfes dans une quête si importante.

Comme il n'a pas le choix, il nous explique la situation. Pour pouvoir utiliser l'Einistar pour nous conduire à Anatazerin, nous devons supprimer Ma'Ishar pour délivrer Farendil de la malédiction qui pèse sur lui. La malédiction l'empêche d'utiliser le gant et de nous le donner. Nous devons rassembler 4 pierres perverties puis les jeter dans le puit qui se trouve dans la tour. Les pierres sont gardées. La tour est gardée. Tous les jours à la même heure, tous les morts-vivants (M'Balak inclus) vaincus ressuscitent. Farendil a tué le dragon et le premier gardien. Il a ensuite détruit la première pierre maudite mais la "résurrection" de M'Balak sous forme de Dragon mort-vivant a empêché Farendil de poursuivre son œuvre. M'Balak l'a vaincu et, depuis, Farendil attend que quelqu'un vienne poursuivre la destruction des pierres noires.

Les indications de Farendil nous permettent de dessiner une carte de Ma'Ishar. Il ne sait pas où sont les autres pierres mais elles ne devraient pas être difficile à trouver. Farendil nous donne quelques objets pour nous aider: potions, parchemins, une arme de destruction de mort-vivant, une amulette de défense contre les morts-vivants.

Nous décidons d'explorer les Jardins en nous tenant éloigné de la tour. Nous commençons par revenir sur nos pas vers la grotte et au-delà. Nous arrivons dans des ruines. Nous découvrons un grand jardin de 100 m de diamètre, recouvert d'ossements

soigneusement plantées dans le sol. Au centre, 2 grandes mains de squelettes sortent du sol et tiennent une pierre noire sphérique de 30 cm de diamètre. La pierre est tronquée nette à  $\frac{1}{5}$  de sa hauteur. Sur la face plate de la pierre est gravé une rune représentant l'if (la mort).

Dès que nous effleurons la pierre, les mains se rétractent dans le sol meuble. Les os tourbillonnent pour former un golem d'os. Le combat est bref mais intense. Erok porte la pierre. Saturnin est dégoûté par la pierre et ne sait pas la porter.

Nous retournons au village brûlé en passant par la grotte. Nous nous dirigeons vers la ville.

La petite ville de Ma'ishar est perchée sur une île irrégulière. Les marais engloutissent lentement la ville qui au départ recouvrait toute la surface du marais. La plupart des maisons sont en ruine. Quelques bâtiments importants sont un peu mieux conservés, notamment un grand palais et un temple. Nous explorons le temple en forme de pyramide. Nous arrivons à l'entrée du mausolée fermé par une lourde pierre circulaire. L'atmosphère maléfique du temple et la sagesse de ne pas réveiller les défunts qui y séjournent nous font rebrousser chemin.

La ville déjà un peu glauque à notre arrivée est maintenant malsaine. Nous apercevons des ombres malveillantes et maléfiques qui se terrent dans l'obscurité des bâtiments. Elles sont de plus en plus pressantes. Nous quittons la ville précipitamment.

Nous découvrons une esplanade pavée de 20 m sur 20 m. Au centre une pierre maudire flotte à 40 cm du sol. Elle est marquée de la rune du hêtre (esprit). Quand nous nous approchons une créature invisible nous attaque. Après un combat rocambolesque nous tuons le chasseur invisible. Saturnin prend la pierre.

Nous poursuivons notre exploration en suivant la route. Nous arrivons devant une parcelle en terre carrée de 20 m sur 20 m. Au 4 coins, une statue de guerrier. Au centre une dalle en pierre recouverte de mousse. Nous attaquons les statues qui s'animent. Elles concentrent leurs attaques sur Erok. Nous sortons vainqueurs du combat. Erok porte la pierre maudite portant la rune du sapin (terre), trouvée sous la dalle de pierre.

Nous continuons à suivre la route et nous arrivons à une rotonde en pierre (kiosque pour fanfare) de 9 m de diamètre. Trois marches pour y monter. Des colonnes soutiennent le

toit. Au milieu, un démon en pierre tient une pierre maudite dans sa gueule. C'est la pierre du chêne (feu). Quand nous nous approchons, le démon nous crache une boule de feu. Nous le terrassons. Rocco prend la pierre.

Nous approchons de la tour avec les 4 pierres maudites pour les détruire. La tour fait 30 m de haut, 20 m de diamètre. Le bas de la tour émet une lumière fluorescente verdâtre. La lumière s'amenuise en montant. De plus près, la tour comporte une unique porte et est composée de blocs de pierre translucide verdâtre. Nous voyons que la lumière est émise depuis le sol à l'intérieur de la tour. La lumière s'insinue sous la porte. La lumière n'est pas continue, elle émet des pulsations malsaines, comme un être vivant malade. Les pierres sont trop lisses et bien rejointoyées pour que nous puissions l'escalader. Nous poussons la porte qui n'est pas fermée et entrons. Une seule grande pièce occupe toute la tour jusqu'au sommet. La lumière sort d'un puits au centre de la pièce.

À côté du puits, une statue d'un démon: Orcus, prince démon, gardien des Abysses. La statue prend vie, nous avons un représentant d'Orcus qui nous empêche d'accéder au puits pour y jeter les pierres maudites. Nous combattons. Nous arrivons à le contenir et l'avatar démoniaque disparaît.

Nous jetons une pierre après l'autre dans le gouffre. À chaque pierre, une violente réaction remonte des profondeurs. Un liquide corrosif monte un peu plus à chaque pierre. Nous lançons la dernière et nous fuyons. Une violente éruption sort du puits. La tour est aspirée dans les Abysses. Le siphon gagne en puissance, et de plus en plus du territoire de Ma'Ishtar est aspiré dans les abysses, de plus en plus vite. Nous comprenons que bientôt tous les Jardins de l'Amertume seront aspirés à leur tour.

Nous courrons vers le village brûlé où se trouve le squelette de Farendil. Nous y arrivons. Le gouffre vers les abysses est à quelques dizaines mètres derrière nous. Rocco enfille le gant et demande à l'Eiistar de nous transporter à Anatazerin. L'Eiistar tergiverse un peu. Non nous ne voulons pas aller à Sindoril. Non, nous ne sommes pas de Hauts Elfes. Oui, nous sommes des héros mais nous serons bientôt des héros morts si ce fichu gant continue à nous mener en bateau! Bon sang, nous ne nous attendions pas à trouver un artefact aussi difficile à diriger et qui se permet de discuter tous nos ordres! Enfin, devant l'urgence de la situation, Eiistar nous téléporte... quelque part!