# Dixième aventure des nouveaux Héros de Clairval: Anathazerïn

1 août 315 PM

Après ce qui s'avère un genre de voyage interplanaire, nous émergeons dans une vallée au milieu des montagnes. Une large rivière y coule. D'autres vallées sont visibles, dont une importante vallée transversale. Le climat est tempéré (25 °C), nous pensons que nous sommes dans des montagnes assez basses, 1000 à 1500 mètres d'altitude. Nous estimons que nous pourrions être dans les montagnes juste au nord de la ville de Piémont.

Einistar parle à Rocco, son porteur. Rocco parle tout haut à Einistar et répète les paroles d'Einistar pour les autres. Einistar a une voix de vieillard espiègle, il se fait appeler Eini pour les intimes. Dans notre précipitation nous avons oublié d'emmener les restes de Farendil. Il n'aura pas une sépulture digne d'un héros mais selon Eini, il est libéré de la malédiction et repose en paix. Farendil a réussi à résister à la corruption des Abysses (royaume des Morts).

Eini nous parle de son histoire. En -2128 (PM), Einistar quitte Anatazerin avec son porteur Farendil. Ils accompagnent la reine Numaëlle Coeur de Fleur à Sindoril. Farendil est dévoyé, il aide les elfes gris à repousser les Uraqis mais par élan d'optimisme il se retrouve coincé du mauvais côté de la porte. Farendil défie M'Balak et le tue. Farendil sort très affaibli de son combat contre le dragon, mais décide de poursuivre courageusement sa quête solitaire d'éradication des sbires démoniaques. Il vainc le premier gardien et s'empare de la première pierre maudite. Il parvient à détruire la première pierre mais l'explosion qui en résulte le tué ainsi que le Gardien.

Nous lui narrons les événements historiques qu'il a manqué. Eini est désappointé par la déchéance des elfes qui se sont laissés dominer par les humains, les orcs et les autres races inférieures.

Nous lui résumons notre quête. Il est très surpris par la prophétie. Nous ne savons pas qui en est l'auteur et Eini nous met en garde contre elle. Anatazerin a été découverte par les nains qui ont annoncé la nouvelle aux elfes. Les elfes l'ont colonisé à la barbe des nains en venant par les airs. Ils ont ensuite déplacé leur capital de Sindoril à Anatazerin. Située au bout des serres du monde et près des Ciméales, Anatazerin est une faille au milieu des montages (2500 mètres) contenant une énergie magique incommensurable. Les elfes y ont bâti une cité en

utilisant la magie. Lunédor est le nom de la porte construite par les elfes pour sceller la faille: la porte de Lune et d'Or (soleil). De nombreuses tours s'élancent à des hauteurs vertigineuses.

Il y a de nombreuses écoles de magie. De magnifiques temples sont dédiés aux divinités de la cité: Trenner (Dieu du Temps et des Ancêtres), Arcanna (Déesse de la Magie blanche), Sélenne (Déesse de la Paix et de la Liberté), Solar (Dieu de la Lumière et du Savoir), Dénora (Déesse de la Compassion et de la Guérison), Gaëlm (Dieu des Arts et des Artistes), Oumaros (Dieu de l'air et des cieux), Gorom (Dieu de la Pierre et des Architectes).

Le climat de la région est modifié en un été perpétuel, il y a plusieurs récoltes par an, les arbres portent des fruits toute l'année. La ville devient un pôle culturel et commercial. Tous les échanges se font par des convois aériens et des créatures ailées. C'est l'âge d'or des elfes. Les nains tentent de récupérer leur découverte qui est sur leur territoire, non loin de leur capitale Kerundun. Les elfes ne veulent rien concéder. Les nains entrent en guerre contre les elfes. Les nains et les elfes se font la guerre pendant 200 ans. Les deux camps sont très affaiblis.

Maedra en profite pour lancer une offensive avec ses drows, ses Orcs et ses géants. Kerundun, la capitale naine tombe face aux forces du mal. Anatazerin est assiégée à son tour. Anataezerin est le dernier rempart contre Maedra, si la ville tombe, elle est la maîtresse du monde.

Les elfes échafaudent un plan désespéré pour détruire Maedra et son armée: conjurer les dieux qui puiseront dans l'énergie magique de la faille pour créer un méga explosion. Maedra réussit à entrer en ville inopinément, certainement par traîtrise. La reine et de nombreux habitants fuient. Le roi Drinizar s'enferme avec ses conseillers dans la Chambre des Anciens. Ils ont 7 des 8 clés de Lunédor. La dernière clé, celle du roi est à la commanderie des chevaliers d'Airain. Le chevalier qui a été envoyé la chercher ne reviendra jamais, il y a certainement eu traîtrise, cette clé est certainement aux mains de Maedra. Le roi porte le sceau royal des elfes, l'anneau des Rois qui permet à un elfe de contrôler les elfes. Einistar, porté par Farendil, ferme magiquement la Porte du Conseil, que lui seul peut désormais ouvrir. Déchargé de sa puissance, Einistar et Farendil fuient par la voie des airs. C'est la première fois qu'Einistar quitte Anatazerin. Ils rattrapent la reine et assistent au dénouement au sommet du Pic de Valme, près de Trimuir, à 100 km d'Anatazerin. Les elfes appellent les dieux. L'explosion est cataclysmique. À 100 km ils sont aveuglés puis ressentent la vague de chaleur brûlante. Un nuage brûlant est visible. L’armée ennemie est morte.

Anatazerin est détruite. Maedra se retire dans les profondeurs pour panser ses plaies. Fin de la menace. Fin de l'âge d'or des elfes et des nains.

Anatazerin est cachée derrière une illusion que seul Einistar peut lever, sa localisation est perdue. Que faire? Continuer notre quête vers Anatazerin au risque de nous faire capturer par Maedra qui pourrait alors ouvrir Lunédor et utiliser la source de magie. Pour y faire quoi? La prophétie que nous suivions ne nous éclaire pas. Einistar propose d'aller à Sindoril pour confier le gant à un elfe. Outre qu'il faudra couper le bras de Rocco, la reine a eu une vision et c'est à nous de sauver le monde.

Nous décidons de nous rendre à Anatazerin, même si nous ne savons plus quoi y faire. Einistar est trop déchargé pour nous téléporter ou utiliser un autre de ses pouvoirs majeurs. Il faudra patienter.

Nous avançons un peu pour trouver un abri pour la nuit. Passé un pont enjambant une large rivière, nous entendons du bruit. Un peu plus loin 6 trolls sauvages jouent au foot avec un pauvre nain. Rien à voir avec nos amis trolls civilisés, pas la peine d'essayer de parlementer. Nous courons sauver le nain qui se fracasse la tête dès Le début du combat. Le combat est rude. Rocco a des séquelles. Nous soignons le nain inconscient mais en vie.

Verdrak fait partie des CLATUGÉPI : le CLAn des TUeurs de GÉants de PIerre. Leur grotte n’est pas très loin, au nord d'ici. Ils nous y invitent, ils ont de la bière. Nous acceptons. Nous cueillons de l'oseille et d'autres fruits et légumes avant d'y aller. L’entrée de la grotte est bien cachée. La grotte est naturelle mais a été travaillée: une grande salle de 25 m de diamètre avec des alcôves le long des parois.

Nous faisons connaissance du clan devant une bonne bière naine. Verdrak loue nos prouesses guerrières. Eini avoue qu’Il a été lui aussi impressionné. Il y a 2 mois, le clan est descendu du nord (une soixantaine de guerriers), poussé par les troupes de Maedra. Ce sont des barbares. Ils ne sont désormais plus que 6: Drespok, le chef, Verdrak, l'éclaireur intrépide, Kejdran, redoutable guerrier, Gromdelk, le bon géant, un peu simplet mais d'une force impressionnante, Veldrena, seule naine survivante du clan et Darenne Norderem, qui n'est pas originaire du clan mais est la dernière représentante du clan Norderem qui possédait des mines au nord d'ici, dans le voisinage de Trimvi. Il y a 2 mois, son clan a été décimé par des

orcs et des drows. Des 200 nains il n'en reste qu'une poignée, éparpillée. Darenne n'a pas de nouvelle d'autres survivants éventuels. Les drows exploitent les mines. Elle fait partie des dirigeants de son clan. C'est une noble. Son clan est assujetti au roi des nains. Elle a rejoint les Clatugépi il y a 1 mois. Darenne Norderem est une prêtresse de Graarch (ou Jeweln, Dieu des Souterrains et des Mineurs). Nous remarquons vite que c'est elle le véritable chef du clan Clatugépi.

Les trolls vivent dans les marais à quelques kilomètres. Plus haut dans la vallée, Verdrak a vu un cyclope et ses chiens de chasse, 2 behirs.

Nous leur expliquons notre quête vers Anatazerin. À la mention d'Anatazerin, Darenne décide de nous accompagner pour la reconquérir au nom du roi des nains puisqu'il y a bien longtemps, c'est. Ferbang Brise Muraille qui a trouvé la fissure d'Anatazerin. Les autres nains sont tout aussi motivés.

Nous nous reposons chez les Clatugépi et échafaudons des plans pour passer le cyclope et les 2 behirs sans combattre. Nous allons chercher un des trolls que nous avions tué précédemment. Quelques uns ont disparu, certainement emporté par les trolls pour être dévorés.

Eini craint que nous ne tombions dans un piège tendu par Maedra si nous allons à Anatazerin. Nous n’avons pas d’autres plans, donc nous décidons d’y aller.

Nous devons remonter la vallée habitée par le cyclope pour nous rendre à Anatazerin. À 15 kilomètres, une forêt commence. Elle s'étend sur 5 kilomètres avant de donner sur une gorge étroite. Anatazerin est un peu plus loin, gardée par deux tours aviaires. Ces tours servaient de défense et de piste d’atterrissage pour les unités volantes. Seul Eini peut lever l’enchantement qui cache la cité. Il nous parle aussi des 8 portes de la porte de Lunedor.

3 août 315 PM

Nous remontons la vallée, escortés par les nains.

Nous bivouaquons à quelques kilomètres de la forêt qui a l’air calme. Au milieu de la nuit, nous entendons (venant de plus haut dans la vallée) un cri puissant et déchirant qui nous glace le sang. Le cyclope ou les behirs qui hurlent?

4 août 315 PM

Nous arrivons à la forêt où vit le cyclope et les 2 behirs. Nous déposons le cadavre de troll que nous avons traîné jusqu'ici à l'orée de la forêt. Le groupe longe l'orée de la forêt puis y pénètre pour la traverser le plus loin possible du troll. Rocco reste caché en arrière pour voir si les behirs sont attirés par le festin. Les 2 behirs arrivent et se goinfrent. Rocco rejoint le groupe qui traverse les 5 kilomètres de forêt de feuillus. En pleine forêt, nous entendons le cri déchirant (venant de plus haut dans la vallée).

Peu après, des centaines de mouflons (grandes cornes, venant du cri) foncent sur nous. Nous ne sommes pas blessés par la ruée sauvage. Nous sortons de la forêt. La vallée se rétrécit et devient une gorge étroite. Le seul moyen d'atteindre la gorge est de remonter la rivière par la gauche. Le cyclope a élu domicile juste devant la gorge. Pas moyen de l'éviter. Il est en train de manger des bouquetins. Nous sommes pressés par le temps, les behirs peuvent venir n'importe quand. Nous avançons, espérant passer inaperçus. Le cyclope nous aperçoit. Le combat est inévitable. Nous tuons le cyclope après une lutte acharnée. Nos amis Drespok et Verdrak meurent en combattant le monstre avec vaillance.

Les behirs sont très proche de nous. Nous n'avons pas le temps d'enterrer ou d'emporter les corps. Nous courons pour traverser la gorge. En pleine traversée, nous entendons à nouveau le cri déchirant devant nous. Peu après, une harde de mouflons dévale la gorge. Nous montons sur une corniche pour ne pas être piétinés. Quelques uns d'entre nous tombent de la corniche. Heureusement, le plus gros du troupeau est déjà passé et ils s'en sortent sans trop de mal.

Nous arrivons à la fin de la gorge. Les behirs ne nous suivent plus. Une Tour Aviaire surplombe la gorge, à environs 1 kilomètres de la fin de la gorge. La tour de 4 à 5 étages ressemble à une fleur: une tige verticale et des tiges horizontales terminées par des fleurs. Les fleurs ont leurs pétales ouverts, ce qui constitue de grandes plates-formes.

La première Tour Aviaire servait de défense. Elle n'est pas cachée. Nous ne voyons pas de portes d'où nous sommes. Le cri déchirant retentit une nouvelle fois du sommet de la tour, provoquant la panique chez des mouflons qui dévalent la gorge. Le cyclope avait trouvé un super endroit pour s'établir car il était ravitaillé régulièrement en viande de mouflon.

Nous n'allons pas visiter la Tour Aviaire: trop dangereux, pas assez de temps, on pourra revenir plus tard…

Nous poursuivons vers Anatazerin. Il n'y a pas de chemin tracé (les elfes atteignaient la ville par les airs). Après 2 heures de marche (et 2 traversées de rivière) nous arrivons au pied d'une falaise de 25 mètres de haut barrant la vallée. La rivière tombe en une magnifique chute d'eau puis forme un lac d'1 kilomètres de long.

Une deuxième Tour Aviaire se dresse en haut de la falaise. Elle ressemble à la première mais comporte des feuilles créant des plates-formes en plus des pétales et des fleurs.

Après inspection, il n'y a pas de passage derrière la chute d'eau et il n'y a pas de chemin plus facile qu'un autre. Nous décidons de dormir puis d'escalader demain matin.

5 août 315 PM

Nous n'avons que la corde de 15 mètres. Les nains grimpent en premier. Ça a l'air facile. L'escalade est en fait très périlleuse. Nous réussissons à atteindre le sommet avec beaucoup de chance et l'aide des nains pour les 15 derniers mètres.

Nous visitons la Tour Aviaire délabrée: une porte, une pièce centrale, des escaliers. Nous ne pouvons pas aller au sommet, les escaliers sont trop abîmés.

D'après Eini, Anatazerin est 5 kilomètres plus loin. Eini nous guide plus précisément car il connaît bien le voisinage immédiat de la ville (paroles et images que Rocco transmet fidèlement aux autres). Nous devons suivre la route qui mène à un pont. De notre côté du pont, deux Tours Aviaires (une de chaque côté de la route). De l'autre côté du pont, les portes de la cité. Nous devons traverser entre les deux Tours Aviaires et Eini, grâce à son immense pouvoir, nous permettra de voir ce qui est caché.

Ce que nous voyons: la rivière se perd à droite d'une grosse montagne, formant quelques étangs alimentés par des cascades. Pas de route. Notre "chemin" se termine abruptement à l'aplomb de la rivière. De l'autre côté l'immense montagne. C'est un cul-de-sac.

Après une prière à nos différents dieux, nous franchissons l'à-pic. Eini lève le voile. Les deux Tours Aviaires (à gauche et à droite) et le pont (sous nos pieds) deviennent visibles. La montagne se trouble et disparaît en quelques pas. Nous contemplons Anatazerin et toutes ses

splendeurs. Eini nous décrit fièrement sa cité, nous parlant de la Porte de Lunédor, du Palais du Roi, de la Grande bibliothèque…. Et du Sanctuaire des Rois!

Les murailles sont intactes mais le temps les a affaibli. Le pont est constitué d'une seule arche (affaibli également). Nous entrons dans les faubourgs. Les maisons "normales" sont détruites. Rien à voir à part l'auberge, une grosse maison en pierre encore debout. La porte est entière. Nous décidons d'entrer et des driders nous tendent une embuscade. Les driders sont des créatures semblables à des centaures, avec le corps d'un elfe noir pour la partie supérieure et celui d'une araignée géante pour la partie inférieure. Ils sont généralement créés à partir d'un drow maudit par une puissante prêtresse de Maëdra.

Nous sommes surpris. Dès notre entrée dans l'auberge, un drider nous attaque. Nous sommes séparés des nains qui combattent à l'extérieur (nous entendons les bruits). Nous terrassons le nôtre puis allons aider les nains à l'extérieur au prise avec 2 autres driders. Nous tuons les créatures du mal mais Veldrena, la guerrière naine, meurt dans le combat.

Pendant notre combat dans l'auberge, nous avons vu un autre drider qui s'est enfui dans la cuisine. Nous y découvrons un puits creusé menant à Outreterre. Ce n'est pas très bon pour nous: Maëdra a déjà un pied à Anatazerin et elle sera bientôt au courant de notre venue. Le temps presse.

Midi

Peu d'animaux, pas d'oiseaux. Le calme est oppressant. Nous entrons dans le Quartier des étrangers. Eini montre un film de ce quartier avant la chute de la ville (Rocco transmet du mieux qu'il peut): marchés animés, caravanes aériennes…

Les auberges et les entrepôts sont à présent délabrés. Rien à voir à part un parc avec des arbres fruitiers. Les fruits mûrs sont succulents et nous ragaillardissent après notre combat. Nous traversons un massif (petite forêt) de chênes d'argent. De l'autre côté une colonne de débris animée se déplace. La colonne monte et descend, un peu comme le souffle d'une baleine. La colonne se déplace vers nous. C'est une créature extraplanaire piégée lors de la destruction d'Anatazerin, comme nous l'explique Eini qui ressent ces choses là.

Nous tentons une approche diplomatique: sans succès. Rocco tente d'utiliser le pouvoir Paume ouverte de l'Einistar: sans succès. La créature nous attaque.

Le combat est long. La créature n’ayant pas de forme ni d’organes, c’est difficile de voir si on la blesse ou pas. Les débris finissent par faiblir (moins vifs) puis tombent inanimés sur le sol. La créature meurt ou est renvoyée chez elle. Aucun mort de notre côté.

Quartier de l’Arsenal: Nous franchissons la porte qui mène au quartier de l'arsenal. Deux soldats elfes noirs armés montent la garde de l'autre côté de la porte. Ils ne sont pas belliqueux. Ils sont semi fantomatiques, à moitié intangible à moitié comme les ombres que nous avons combattus dans la forêt des elfes gris. Après une brève discussion ils nous emmènent chez leur chef. Les Lames en Peine sont des elfes noirs morts à la destruction d'Anatazerin et qui ont renié Maedra. Le rituel La Colère des Dieux, lancé dans la Haute Ville, à annihilé toutes les créatures vivantes de la cité et a affaibli les constructions. Plus on s'éloigne de la Haute Ville, moins les constructions ont souffert. Les Lames en Peine sont tous des hommes, Maedra a sauvé toutes les femmes drows, y compris ses précieuses prêtresse, abandonnant les hommes drows à leur triste sort. Les alliés d’autres races n'ont pas été sauvés.

La Commanderie est le bâtiment principal de ce petit quartier. Le bâtiment principal est carré, sur 2 étages, 10 mètres de haut. Des tours rondes sur tout son périmètre. Au final la forme est plus proche du cercle que du carré. Les colossales portes principales (5 mètres de haut) sont coincées. L'étage est fort abîmé. L’arrière est même complètement effondré. Un balcon (de chaque côté) permet aux combattants montés d'accéder à la cour intérieure couverte (un grand préau à l'étage). Le rez de chaussée est mieux conservé mais toute la décoration est tombée en poussière et les quelques meubles restants sont en piteux état. Avec les 2 gardes, nous traversons un grand hall des couloirs pour arriver à la salle d'audience pouvant accueillir tous les chevaliers hauts elfes de la garnison. Des gradins en bois descendent vers les 2 trônes royaux en bois où sont assis le capitaine Zoledin et le lieutenant Sael Tanderi. Une quinzaine d'elfes noirs curieux nous entourent.

La discussion est cordiale et ils décident de nous aider. Nous les questionnons sur la clé du roi perdue. Quelques minutes (5 à 10) avant la terrible explosion, ils ont poursuivi un chevalier haut-gradé venu à la Commanderie et qui s'est enfui dans la Haute Ville.

La haute ville est déserte à part les amants maudits: Jonar et Laviani. Ils hantent les Tours de Magie. Laviani est une ex prêtresse qui a renié Maedra. Elle n'est pas la bienvenue dans ce quartier.

Une Lame en Peine vient prévenir que la Chaose (la créature du Quartier des étrangers que nous avons combattue et qui ne peut pas vraiment mourir) combat des drivers dans le quartier des étrangers. Les Lames prennent position pour défendre leur quartier. Nous fouillons la commanderie par acquis de conscience. Une Lame nous annonce que la Chaose est morte et qu'ils combattent les driders au niveau de la porte. Ils ne tiendront pas longtemps. Nous fuyons vers la Haute Ville.

Nous découvrons sur notre droite la Porte de Lunedor composée de 8 tours dont une plus grosse, reliées par un dôme. Le tout est en cristal translucide. Chaque tour à une porte fermée et une serrure. Sous le dôme, une flamme d'un mètre de haut flotte à un mètre du sol. La flamme n'éclaire pas beaucoup mais quand nous la regardons nous devons vite nous en détourner tellement elle nous brûle les yeux. Eini nous dit qu'avant tout était en marbre blanc. Certainement un effet du rituel.

Dès que nous touchons la grande porte de la tour principale, une créature apparaît, sortant d'une brume éclatante. C'est un très bel humain ailé de 2 mètres de haut, entièrement nu et armé d'une épée enflammée. Nous ne pouvons pas dire si c'est un homme ou une femme tellement la créature est parfaite. C'est un ange envoyé par tous les dieux (hormis Maedra). Il nous délivre son message:

"Vous amusez bien les dieux en vous trémoussant un peu partout. Vous avez jusqu'à l'aube pour fermer définitivement la Porte de Lunédor et la source de magie. Vous devez ouvrir les 8 portes et lancer la clé en or dans la flamme. La source disparaîtra à tout jamais. Passé ce délai je m'occuperai de régler le problème et vous n'aimerez pas celà."

Aïdé veut bien répondre à quelques questions. C'est la Colère des Dieux qui a transformé le marbre en cristal. Les objets magiques tel que les 8 clés ont résisté à l'explosion. Le porteur de la clé en or du roi était l'aide de camp du roi. Nous devons ouvrir les 7 portes secondaires avec les 7 clés d'argent (n'importe quel ordre) puis ouvrir la porte principale avec la clé d'or et

jeter la clé dans la flamme. Lancer un rituel de Colère des Dieux est au-delà des capacités des magiciens de notre époque. Aïdé nous bénit pour nous porter chance.

Notre quête est à nouveau limpide: sceller la source de magie et apporter l'Anneau des Rois â la reine des elfes pour fédérer tous les elfes autour d'elle. L'effet de domination des elfes de l'anneau à une portée très limitée (50 m), mais le prestige qu'il apporte à un porteur légitime est immense.

Nous nous rendons aux Tours de Magie pour rechercher Jonar et Laviani, les seuls êtres qui peuvent nous fournir des infos dans ce quartier très abîmé. Les Tours sont encore debout. De la première il ne reste que les murs. La deuxième est habitée par Jonar et Laviani, totalement spectraux. Ils ont tué l'aide de camp et Laviani à la clé. C'est son cadeau de mariage. Après négociation et un coup de chance, elle accepte de se séparer de la clé en échange de la broche d'Eléana, la reine de Piémont.

Nous nous rendons au Sanctuaire des Rois. Il est creusé dans la montagne. Seul une façade décorée est visible de l'extérieur, avec une porte de 6 mètres de haut. La porte en bois (sculpture de chevaliers elfes chevauchant des hippogriffes, feuilles d'argent et d'or) est très abîmée. Nous entrons. Le couloir, garni de statues de licornes cabrées, donne dans le hall principal. Celui-ci comporte un bassin avec fontaine toujours en activité. Des statues de lion fournissent l'eau du bassin. À gauche et à droite du bassin des escaliers jumeaux montent. Les murs sont sculptés d'arbres, d'elfes et de créatures sylvestre. On se croirait dans une forêt.

Nous montons les escaliers. Les Portes Célestes (en argent le plus pur, incrustée de diamants) sont fermées. Un nain curieux essaie de déloger un diamant. Il reçoit une décharge magique qui le blesse. Pas de serrures mais une empreinte d'un gantelet. Einistar ouvre la porte par son contact.

Nous entrons dans La Chambre des Anciens . Une grande pièce circulaire de 40 mètres de diamètre. Au centre, une estrade avec le roi Drinizar. Juste devant l'estrade une quinzaine d'elfes en deux rangées. Tous les elfes sont emprisonnés dans une gangue de cristal.

Les 7 elfes devant l'autel ont 1 clé d'argent posée devant eux. Sur le pourtour de la Chambre, 8 statues des dieux de la cité avec des offrandes: Tréner (ceinture de métal), Arcana (sceptre),

Dénora (gand), Solar (bandeau), Selene (vêtement), Gaelme (luth), Oumaros (casque ailé), Gorom (cuirasse bronze). C'est ici que le rituel a été accompli.

Dès que Einistar touche le roi Drinizar, les gangues de cristal disparaissent. Les elfes tombent à terre, morts depuis longtemps.

Gromdelk, tente de s'emparer de la cuirasse offerte à Gorom. Saturnin essaye de l'en empêcher. Gromdelk tombe raide mort.

Darenne veut s'emparer de l'anneau des Rois. Le dieu Gorom lui dit: "naine, ne touche pas cet anneau!". Ouf, nous étions à deux doigts d'en venir aux mains.

OUmaros, en remerciement de notre action au Pic d'Andalf, nous donne 4 plumes magiques en argent qui permettent de voler à volonté. Il donne aussi 5 flèches magiques à Saturnin pour remplacer celles qu'il a perdues.

Solar nous donne un cristal qui captera une partie de l'énergie magique de la Porte de Lunédor quand nous scellerons la source. Nous pourrons libérer cette énergie une seule fois pour amplifier un sort. Si Nous n'utilisons à des fins de destruction, le résultat sera très dévastateur.

Dénora nous soigne. Tréner est bizarre, comme d'habitude.

Les objets divins ne seront utilisables que quand la source de magie sera détruite.

Nous récupérons l'Anneau des Rois et les 7 clés en argent. Nous partons ensuite pour les Portes de Lunédor.

En quittant la citadelle du Palais du Roi où se trouve le Sanctuaire des Rois, nous sommes attaqués par 6 araignées géantes de Maedra, puis nous tombons dans une embuscade tendue par 4 autre araignées.

Nous arrivons en vue de la Porte de Lunédor. Des drows viennent à notre rencontre.

Le plan: Darenne, Kejdran, Saturnin et Rocco prennent chacun une clé d'argent pour ouvrir une porte puis combattent les drows. Erok se rend invisible et se charge des 4 clés restantes puis jette la clé d'or dans la flamme.

Les clés sont partagées. Erok boit sa potion d'invisibilité… Il devient intangible et aussi lumineux qu’un phare dans la nuit. Les clés sont inaccessibles et Erok ne sait rien en faire. Soudain, nous réalisons que cette potion vient du Bazar d'Edwurd, de Branchebière et qu'on nous avait dit que tout ce qui venait de chez ce gnome fonctionnait plus ou moins bien. À l'évidence, cette potion était complètement foireuse. Nous maudissons le gnome Edwurd qui nous a donné la potion. Eini nous prévient que l'effet durera au moins jusqu'à minuit.

Saturnin utilise un parchemin de Préscience pour retourner quelques secondes dans le passé. Erok bois la potion d'invisibilité de Saturnin (de qualité, celle-là) et nous ouvrons 4 portes avant l'arrivée des drows. Nous combattons les 10 guerrièrs drows et la prêtresse drow de Maedra qui se rend invisible. La prêtresse lance des toiles d'araignées pour nous immobiliser et nous affaiblir. Les drows ne sont pas affectés par les toiles et utilisent des armes empoisonnées. Le combat est difficile.

Après quelques rounds et quelques guerriers drows abbatus, la prêtresse nous lance un éclair magique et redevient visible. Saturnin utilise un parchemin d'enfouissement et arrive à emprisonner la drow dans la terre (avec un peu de chance) avant qu'elle ne soit à nouveau invisible. Sans leur chef hors d'état de combattre pour quelques temps, nous tuons les guerriers drows restant. Pendant ce temps, Erok a ouvert 3 portes avec des clés d'argent. Il ouvre la dernière porte avec la clé d'or. Le dôme en cristal disparaît. Il jette la clé d'or dans la flamme. La flamme grandit subitement pour atteindre 20 mètres de haut. Une lumière inonde l'ensemble de la cité. La flamme a disparu. Nous avons réussi à sceller la source de magie, elle n'existe plus dans ce monde.

À la place de la flamme, un objet tournoie à un mètre du sol. Il prend la forme successive d'une belle épée, d'une splendide hache et d'un arc magnifique. Erok rend la main pour en saisir un puis se ravise, indécis. Un nouveau piège? Un cadeau des dieux? Au bout de quelques secondes, l'objet disparait. Privés de la source de magie qui les a créés, Einistar disparaît et la ville commence à se désagréger bruyamment. Nos objets magiques récemment donnés par les dieux sont débloqués. Le cristal de Solar s'est rempli et il brille en son centre d'une lueur dorée.

Nous fuyons tous par la voie des airs avec les plumes d'Oumaros et des parchemins ou potions de vol pour nos amis les nains. La ville est réduite en ruines après quelques minutes. Nous retournons à la grotte des nains.

6 août 315 PM

Après une nuit de repos, nous disons au revoir aux nains. Darenne n'est pas contente car Anatazerin est détruite et ils n'ont rien pu récupérer. Fouiller la ville est vain car les drows l'ont déjà fait pendant des millénaires. Nous sommes désolés pour elle mais nous n'y pouvons rien et il nous faut partir.

Avec nos plumes, nous pouvons voler 100 km par jour. Nous passons par Fleck et Bois Ardent qui sont désormais aux mains des orcs. La ligne de front est descendue au nord de Salant. Nous passons par Salant puis arrivons à Piémont.

11 août 315 PM

Piémont

Nous retrouvons notre ami Théobald dans notre maison. Nous lui racontons nos aventures et il lui les siennes. Théobald a vaincu la Peste Ratuline. Il a découvert la recette d'une potion dans de vieux ouvrages. Il a été un peu aidé par Malkoer (Il ne s'étend pas sur le sujet), Amarange et le prince Earend de Piémont (fils du roi et de la reine).

La potion fait effet après 10 à 15 jours. Angus a servi de cobaye et est guéri. Le roi des rats et le gamin ont été les suivants. Ils sont aussi guéris. Pour les autres, plus atteints par la maladie, la guérison est plus longue. Quelques hommes rats (les cas les plus graves) n'ont pas écouté les ordres de leur roi et traînent encore dans les égouts.

Théobald a dû accepter l'aide d'Earend pour brasser la potion, le prince était présent lors des administrations du remède et les patients lui ont juré allégeance. Gériseb Beaux Yeux travaille pour Earend et donc pour le Piémont. Earend prépare sans doute un coup d'état pour prendre la place de son père, très peu efficace. Théobald nous certifie que le prince à de bonnes intentions et nous recommande de ne pas nous en mêler. Il ne sait pas quand le putsch doit avoir mieux.

Théobald étudie le cristal de Solar rempli de la puissance de Lunédor: c'est une grenade, Il y a d'autres utilisations possibles mais au-delà de nos compétences.

Nous organisons un banquet pour fêter nos retrouvailles. Arberald, interrogé par Rocco, est peu loquace sur son cabinet où il disparaît mystérieusement.

14 août 315 PM

Nous décidons de nous rendre à Sindoril pour rendre l'Anneau des Rois à la Reine Galaelle Main d'étoiles. Nous allons chez Naélwë qui contacte Tinsirith. Aram également là. Il nous emmène voir la reine à qui nous remettons l'Anneau des Rois. La reine remet l'anneau à Tinsirith, faisant de lui le nouveau chef de la nation elfe. Nous restons une semaine festive. En remerciement, nous recevons chacun 3 potions de soins qui goûtent la “myrtille” de la maison Linvelin. Le groupe reçoit également 3 perles de force destinées à créer un champ de force infranchissable autour de la cible. Enfin, ultime mais précieux cadeau, nous recevons chacun une potion de Sang de l'Arbre Cœur qui nous assure une certaine protection contre les maladies et les poisons.

Nous apprenons que les Pierres du Ciel, tombées il y a 7000 PM, servaient de focalisateur de magie. Il existe d'autres sites comme Anatazerin pouvant servir de source de magie, mais de moindre importance. L’Arbre Coeur en est un.

24 août 315 PM

Piémont

Nous rentrons dans notre maison à Piémont. Le 25 août, toutes les pièces (Cu, Ag et Au) de la bourse d’un marchand se transforment en fer. Deux jours plus tard il arrive la même chose à la bourse de Rocco. Emarin Grisant serait-il affaibli, malade ou mort? Nous devons enquêter sur ce nouveau mystère.