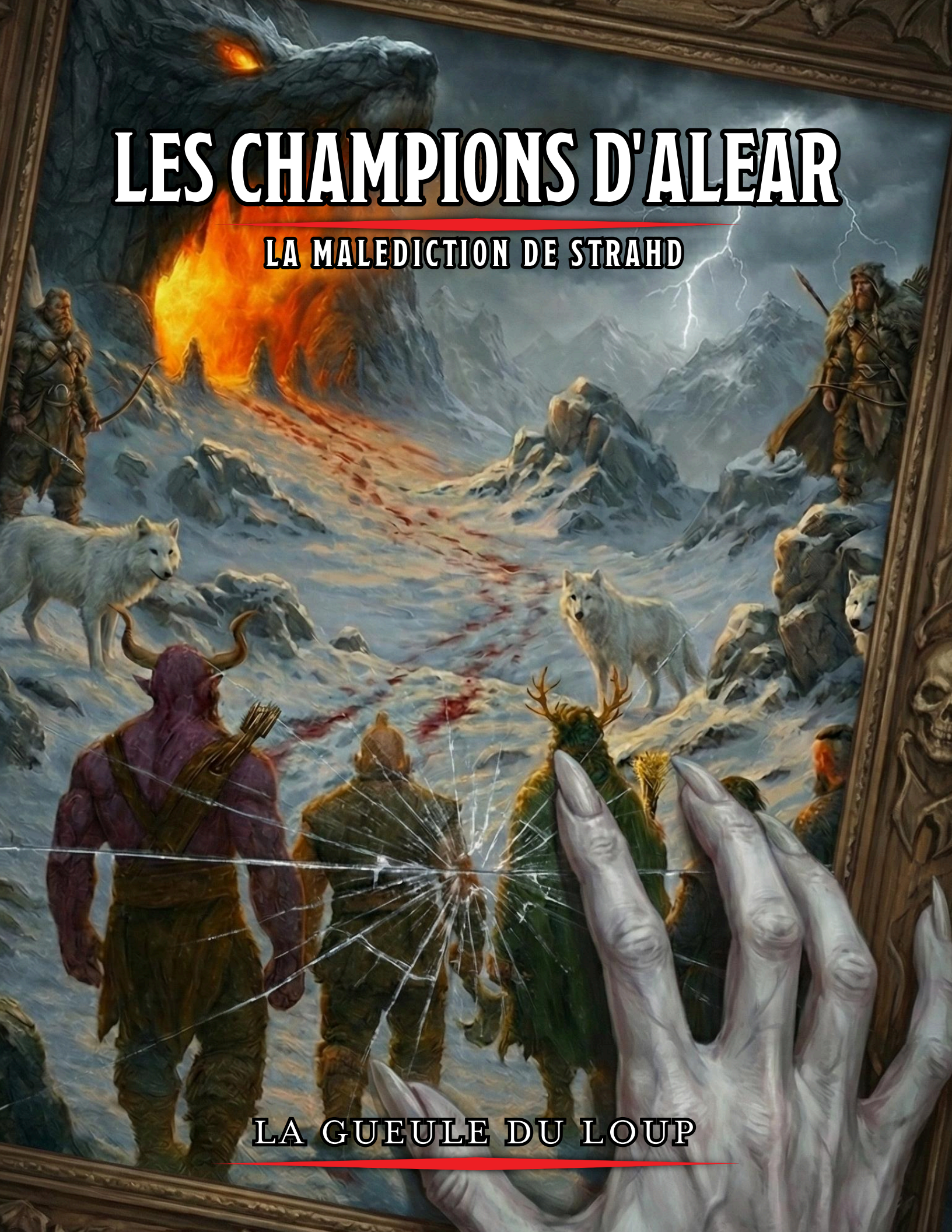


LES CHAMPIONS D'ALEAR

LA MALEDICTION DE STRAHD



LA GUEULE DU LOUP



PRÉFACE



HARMONIE EST UNE ANOMALIE DANS LE chaos de l'existence. C'est un bref silence, une inspiration retenue avant que le cri ne déchire l'air. Nous passons notre vie à bâtir des ponts entre nos âmes, ignorant que chaque planche posée offre un

accès plus direct à notre gorge.

La confiance n'est pas un don ; c'est un risque mortel. C'est l'acte insensé de tendre son cou à l'épée d'autrui en espérant qu'elle ne tombera pas. Mais le temps est un acide qui ronge les alliances les plus sacrées. Sous le poids de la fatigue, de la peur ou de l'ambition, le frère d'armes devient un étranger, et l'étranger devient une menace.

Le véritable danger ne vient jamais de l'ennemi qui hurle aux portes, car lui a le mérite de la franchise. Non, le péril réside dans le murmure familier, dans l'ombre qui marche dans nos pas, dans ce poison lent qui transforme la camaraderie en suspicion.

La tragédie de la trahison n'est pas qu'elle brise l'unité, mais qu'elle révèle une vérité hideuse : nous sommes, et nous resterons toujours, désespérément seuls.

Lysander, scribe et archiviste d'Aléar.

SPEEDRUN

résumé ultra synthétique de la session

UTRA-SYNTHÈSE

Après une cuisante défaite face à la maîtrise martiale de Makar, le groupe s'interroge sur les avertissement funestes laisser celui-ci : un traître se cache parmi eux. Ce poison instillé dans les esprits transforme la nuit en un calvaire de paranoïa et de visions : Silat embrasse la voie du Gardien, tandis que Morgrim est spirituellement écartelé entre Talos et Tiamat. Le lendemain, le nain perd le contrôle de sa nature draconique et attaque ses alliés avant d'être neutralisé. Le groupe finit par infiltrer la Gueule du Loup en se faisant passer pour des captifs, mais la méfiance règne désormais en maître au sein de la compagnie.

GAME

résumé narratif détaillé de la session

PROLOGUE

FORSHADOWING : MAKAR

Grimnir et ses compagnons poursuivirent leur route vers les terres basses de l'Ethorvel, un endroit oublié des cartes, noyé sous les forêts noires. Là, une mission les attendait : plusieurs caravanes de marchands avaient disparu sans laisser de trace, avalées par la brume à proximité des ruines d'une ancienne forteresse.

Progressant prudemment parmi les pierres effondrées et les arbres tordus, le groupe entendit une mélodie étrange. Des notes longues, métalliques et vibrantes, presque irréelles. Ce n'était pas une simple chanson, c'était un duel entre musique et silence, une invocation de son venue d'un autre monde. Ils avancèrent en armes et découvrirent la source de cette musique. Assis sur un pan de mur écroulé, se tenait un être au teint gris pâle, une crête rouge carmin descendant le long de son corps, aux yeux dorés comme deux lunes mortes. Son instrument était une longue flûte magnifiquement gravée qu'il tenait bien doucement avec des doigts effilés. Les notes semblaient faire danser la brume elle-même.

L'être les vit approcher mais ne montra aucun signe de trouble. Sa voix s'éleva comme d'un lac profond : « Le destin tisse ses fils, même dans les endroits les plus ternes... »

Le nain seigneur dégaina sa hache, méfiant. Le Tieffelin grommela un avertissement. Kadhim Nagasim ne fit qu'un avec les ombres alentours. Grimnir, lui, avança sans hostilité, la masse baissée. Il sentit que cet être n'était pas un ennemi mais un voyageur, tout comme le Githzérai.

Il se présenta : Makar, barde errant des plans, tisseur de mémoire et de batailles. Un survivant de guerres lointaines portant sur son dos un millier de chansons et autant de cicatrices. Ils apprirent que Makar avait observé la disparition des caravanes. Ce n'étaient pas des brigands ordinaires qui agissaient, mais des créatures de cauchemars invoquées par un sorcier fou des ruines. Makar leur proposa de joindre ses talents aux leurs, son chant capable d'affaiblir les esprits, de guider les lames et d'apaiser les douleurs.

Grimnir consulta ses compagnons d'un regard et tous comprirent la même chose : le destin venait de leur offrir un allié précieux. Ainsi, sous une lune voilée, scellèrent-ils leur pacte d'armes et d'amitié avec ce barde Githzérai au regard mélancolique. Et leur légende grandit encore d'un fil de musique tendu sur le fil du destin.

I

LA DANSE DE MAKAR





AKAR ACCUEILLIT LEUR REFUS AVEC UNE sérénité imperturbable. « C'est une sage décision, » concéda-t-il doucement. D'un geste fluide, il porta sa flûte aux lèvres. Quelques notes s'en échappèrent, non pas pour résonner dans l'air vicié du vaisseau, mais pour vibrer directement

dans la trame de leur héroïsme. Une vague de chaleur et de confiance les envahit soudainement.

L'épuisement, qui quelques secondes plus tôt courbait les épaules de Morgrim et plombait les paupières de Clovis, s'évapora comme brume au soleil. Ils venaient de recevoir une Inspiration Bardique, un don de puissance pure.

Le Githzerai s'apprêtait à partir, son devoir accompli, mais l'énergie nouvelle qui bouillonnait dans les veines du nain fit basculer l'instant. La fatigue n'étant plus une excuse, seul restait l'orgueil. « Eh bien, Barde, » grogna Morgrim en raffermissant sa prise sur son symbole sacré, un éclat nouveau dans le regard. « Il semblerait que vous ayez touché mon orgueil. Puisque la fatigue m'a quitté... voyons ce que vaut la légende. »

L'invitation à la danse fut acceptée. Clovis, un sourire en coin, et Silat, mu par une soif de perfection martiale, s'avancèrent aux côtés du nain. Cependant, tous ne cédèrent pas à l'appel du combat. Lorian, fidèle à ses principes de non-agression envers une entité bienveillante, et Daemon, le regard hanté par les révélations psychiques, choisirent de reculer vers les parois organiques du Nautiloïde. Ils seraient les témoins silencieux, les spectateurs de cette leçon magistrale.

L'air vicié de la salle, saturé d'odeurs de saumure et de décomposition, sembla se figer. Makar, le Githzerai, ne prit aucune garde agressive. Il se contenta de faire glisser sa flûte qui, d'un claquement sec, s'allongea pour devenir un bâton de combat en or ciselé. Il s'avança, non pas sur le sol métallique, mais en lévitant à quelques centimètres au-dessus de l'eau stagnante et des cadavres qui jonchaient la pièce, défiant la gravité avec une arrogance sereine.

Clovis fut le premier à réagir. Murmurant une incantation, sa silhouette se fractura. Trois doubles illusoires de lui-même se matérialisèrent, un kaléidoscope de bardes armés, brouillant les pistes. Il dégaina Avenmar, l'épée légendaire, dont l'acier vibrerait d'une promesse de violence, mais resta en retrait, cherchant l'ouverture.

Silat, lui, ne chercha pas la ruse. Tel une flèche décochée, le moine s'élança. Il prit appui sur le bord du bassin, son corps se tendant dans un saut prodigieux de trois mètres au-dessus des eaux noirâtres. En plein vol, il détendit sa jambe pour un coup de pied descendant visant la tête du maître. Makar, les yeux clos, se contenta d'incliner la tête en arrière. Le pied de Silat

fendit l'air à un millimètre de son nez, ne rencontrant que le vide.

Atterrissant avec souplesse, Silat ne laissa pas l'échec le ralentir. Il déclencha un déluge de coups. Son poing fendit l'air vers le plexus du Githzerai, mais le bâton d'or s'interposa avec une vitesse surnaturelle, bloquant l'impact dans un tintement clair. Silat insista, ses poings devenant flous, cherchant à briser la garde, à inhiber les réflexes de son adversaire par une frappe de ki précise. Makar paraissait tout. Pire, il utilisait la force de Silat contre lui. D'un mouvement fluide, il repoussa le moine en arrière, non pour le blesser, mais pour lui éviter de tomber dans l'ichor du bassin, le déposant presque délicatement près de Clovis.

Morgrim, le nain, entra dans la danse. Il invoqua la ruse du renard sur Clovis, affûtant l'esprit du barde, avant de lever sa main vers les cieux artificiels du vaisseau. Sa foi se cristallisa : un marteau spirituel, fait de lumière et de colère divine, se matérialisa dans les airs. L'arme spectrale fondit sur Makar. Cette fois, la perfection du maître se fissura. Le marteau percuta son bras. Makar grimâça, un sourire de satisfaction aux lèvres : la douleur était réelle. Mais lorsque le marteau revint pour une seconde frappe, le Githzerai effectua une pirouette aérienne, passant par-dessus l'arme divine avec la grâce d'une feuille portée par le vent.

C'était au tour du Maître. En une fraction de seconde, Makar disparut. Il ne se déplaça pas ; il cessa d'exister à un point A pour réapparaître à un point B, surgissant instantanément entre Clovis et Morgrim. Son bâton s'abattit sur la tempe du nain. Le choc fut lourd, un craquement osseux résonna. Morgrim, le visage en sang, rugit. Sa peau crépita d'électricité statique : la Fureur de l'Ouragan. Un éclair jaillit de son corps pour foudroyer l'agresseur. Makar ne recula pas ; son bâton d'or agit comme un paratonnerre, absorbant la foudre qui courut le long du métal avant de se dissiper dans sa chair, le brûlant légèrement.

Sans perdre son élan, Makar pivota et frappa Clovis dans le dos. Le barde, malgré ses illusions, encaissa le coup de plein fouet — un mélange de douleur physique contondante et d'une décharge psychique qui fit hurler ses synapses.

Puis, Makar frappa le sol du talon de son bâton. Une onde de choc, visible à l'œil nu, explosa autour de lui. Le son fut celui d'un coup de tonnerre enfermé dans une boîte. Clovis et Silat furent soulevés comme des fétus de paille, projetés violemment en arrière, manquant de s'écraser contre les parois suintantes. Morgrim, plus lourd, glissa sur le sol, s'arrêtant pile aux pieds de Lorian qui, imperturbable, observait la scène en tirant une carte de son jeu de Taroka : Le Charlatan.

Clovis se releva, le souffle court. Il ne pouvait pas atteindre Makar par le sol, le terrain était un bourbier. Il fit appel à la magie arachnéenne. Ses bottes adhèrent à la paroi verticale. Il courut sur le mur, défiant la gravité, se positionnant au plafond, juste au-dessus du Githzerai. Il se laissa tomber, Avenmar pointée vers le bas, tel un rapace. La lame plongea. Le coup toucha. Pourtant, la sensation fut atroce pour le barde. Il eut l'impression de trancher de l'eau ou de la brume. Makar n'avait pas esquivé ; il avait accepté la lame, son corps absorbant l'acier sans qu'aucune plaie ne s'ouvre, comme s'il était fait d'une matière plus dense que la chair.

Silat, revenu à la charge, changea de tactique. Il canalisa son ki dans ses pieds et courut littéralement sur la surface de l'eau du bassin, sa cape claquant derrière lui. Il arriva sur Makar avec la fureur d'un ouragan. Il délivra un coup de pied chassé d'une violence inouïe dans le dos du maître. L'impact fut titanesque. Makar fut projeté en avant, percuta un rocher, passa par-dessus, et alla s'écraser contre le mur opposé. Mais il ne tomba pas. Il se réceptionna, les pieds à plat sur le mur vertical, défiant les lois de la physique, son corps parallèle au sol, le regard fixé sur ses élèves.

Silat ne lui laissa aucun répit. Il bondit de nouveau, visant le crâne pour l'assommer. Son poing rencontra le front de Makar. Le choc des os résonna comme deux pierres qui s'entrechoquent. Makar encaissa, le front marqué, mais resta conscient, un léger sourire aux lèvres, fier de la puissance de son disciple.

Morgrim, voyant l'ennemi acculé contre le mur, invoqua le chaos absolu. Il libéra une Vague Destructrice. Le sol trembla, l'air se déchira d'énergie nécrotique et tonitruante. Makar, toujours sur son mur, fit tourner son bâton à une vitesse telle qu'il créa un bouclier cinétique, dispersant la moitié de l'énergie dévastatrice, mais encaissant tout de même l'autre moitié, ses vêtements frémissant sous l'impact sacré.

Makar retomba au sol, au centre de la pièce dévastée. Son bâton reprit sa forme de flûte. Il la porta à ses lèvres. La mélodie qui en sortit n'était pas de ce monde. C'était une spirale sonore, hypnotique et magnifique. Morgrim et Clovis sentirent leur esprit s'embrumer mais résistèrent, secouant la tête pour chasser l'engourdissement. Silat, en revanche, succomba. Ses yeux devinrent vitreux. Charmé, il se sentit envahi par une envie irrésistible de baisser sa garde, de se laisser porter par la musique, incapable de la moindre hostilité envers le musicien.

Alors, Makar ouvrit les yeux. Ils brillaient d'une intensité insoutenable. La musique cessa brusquement, remplacée par une déflagration psychique silencieuse. Une onde mentale balaya la pièce. Il n'y eut pas d'explosion de feu, pas de fracas d'acier. Juste trois

esprits qui se brisèrent simultanément. Clovis, Morgrim et Silat s'effondrèrent comme des marionnettes dont on aurait coupé les fils, sonnés, le nez saignant, l'esprit en miettes, vaincus par la simple volonté du maître.

II

LES GRAINES DE LA DISCORDE





LE SILENCE RETOMBA, MAIS IL N'ÉTAIT PAS VIDE ; IL vibrail encore de la puissance qui venail d'être libérée. Makar, flottant toujours dans sa posture de lotus, porta sa flûte aux lèvres. Deux notes. Trois tout au plus. Mais elles ne furent pas simplement jouées ; elles furent tissées dans la trame même de la réalité. Une lumière aveuglante, pure et sans chaleur, jaillit du corps du maître. L'éclat traversa les aventuriers comme une onde de choc bénéfique. Clovis, Morgrim et Silat sentirent leurs muscles se ressouder, leur fatigue s'évaporer et, plus effrayant encore, leur potentiel s'accroître brutalement. C'était comme si leur âme venait de s'élargir pour contenir plus de puissance, une inspiration divine gravée dans leur chair. Puis, la lumière implosa. Makar n'était plus là. Seule restait la poussière dansant dans l'air vicié du vaisseau.

L'euphorie du don céleste s'estompa aussi vite qu'elle était venue, chassée par la réalité morbide du Nautiloïde : des murs de chair pulsante, des cadavres entassés et l'odeur pestilentielle de l'ichor qui prenait à la gorge. Dans ce clair-obscur oppressant, Lorian, le regard troublé, plongea la main dans sa besace. Ses doigts effleurèrent le cuir usé de son jeu de Taroka, cherchant une réponse au malaise ambiant. Il en tira une carte. Le Charlatan. L'image le narguait, sourire en coin figé sur le papier jauni. Était-ce un avertissement sur sa propre nature ? Ou une moquerie de Diabo, le marchand infernal qui leur avait vendu tant de merveilles ? Le doute s'insinua, froid comme une lame.

Cherchant à fuir ce lieu maudit pour la nuit, Morgrim tenta de conjurer le sort. Il exhiba la Clé de Mordenkainen, promesse d'un manoir luxueux, d'un lit de plumes et d'un repas chaud loin de cette horreur organique. L'espoir fit briller leurs yeux un instant, une étincelle de confort dans les ténèbres. Le nain inséra la clé dans une écoutille, le geste sûr. Il tourna. Rien. Pas de déclic magique, pas de porte dorée s'ouvrant sur l'abondance. La clé tourna dans le vide, inerte. La magie avait déjà été consommée pour la semaine, probablement siphonnée avant même leur acquisition. La réalité les frappa de plein fouet : ils ne dormiraient pas dans la soie, mais dans la crasse, au milieu des restes.

Le campement de fortune s'organisa dans une ambiance lourde de non-dits. Tandis qu'Irina, épuisée, somnait dans une narcolepsie protectrice, les autres cherchaient un refuge dans leurs obsessions. Lorian s'affaira autour de son Chaudron de l'Aube Verdoyante. Il y versa de l'eau et des herbes, ses gestes devenant flous, instinctifs, guidés par une mémoire étrangère. Fixant les volutes de vapeur, il murmura un nom interdit, un appel lancé à travers les plans : « Tasha... » Une bulle éclata à la surface, une braise sauta hors du feu. Quelque chose avait entendu. Le contact fut bref, violent, laissant le druide vidé de sa substance. Non loin de là, Clovis s'isola avec Avenmar. Sous la lueur

vacillante du feu de camp, l'acier de la lame légendaire semblait muter, virant de l'argent à l'or, révélant des gravures illisibles qui ondulaient comme des serpents avant de disparaître. Silat, hermétique au tumulte, commençait à bander ses mains.

C'est alors que Morgrim rompit le charme précaire. Le nain, pragmatique, s'était affalé sur une pailleasse. Il sortit une miche de pain rassis et un morceau de viande séchée, mastiquant avec une lenteur délibérée, le regard lourd. Il les observa, un par un, pesant leur âme. « Les compagnons... » commença-t-il, la bouche encore pleine, sa voix grave résonnant contre les parois organiques. « L'un de nous va nous trahir. »

La phrase tomba comme un couperet. Clovis se figea, sa main suspendue au-dessus de son luth. Lorian, qui s'affairait autour d'un chaudron bouillonnant, releva la tête, le visage marqué par l'inquiétude. « C'est Makar qui me l'a annoncé, » poursuivit Morgrim, impitoyable. « Sachez une chose : si un de vous trois trahit la compagnie, je me chargerai de lui personnellement. Je n'aurai ni remords, ni répit. » Il marqua une pause, avalant péniblement une bouchée. « Et si je suis moi-même le traître... car sinon jamais je ne le ferais sciemment... je vous prie de m'abattre sur le champ. N'hésitez pas. Ce bras... » Il leva son membre draconique, dont les écailles semblaient luire d'une malveillance propre. « Il renferme un terrible secret. »

La discussion s'enflamma, non pas par des cris, mais par des mots froids et tranchants. Silat, méditatif, posa la question qui hantait les esprits : la trahison viendrait-elle de l'homme ou de la corruption qu'il porte ? Étaient-ils responsables des monstres qui sommeillaient en eux ? Lorian, le regard fuyant, avoua à demi-mot : « Il m'a aussi confié que nous sommes sur écoute. Tout ce que nous disons... quelqu'un l'entend. »

Clovis, lui, était atterré. L'annonce de Morgrim lui semblait être une erreur tactique monumentale. « En disant ça, tu nous condamnes tous, » siffla le barde. « Si le traître est parmi nous, maintenant, il sait que nous savons. Il va accélérer ses plans. C'était un avertissement, Morgrim, pas une prophétie qu'il fallait hurler ! »

Mais le nain restait de marbre, ancré dans sa foi et sa franchise brutale. « J'ai toujours été franc avec vous. Je ne joue pas à ces jeux. »

L'air devint électrique. Clovis, cherchant à percer la carapace du nain, ou peut-être à le tester une dernière fois, s'avança. « Tu sacrifierais ta troupe au nom de ton dieu ? » demanda-t-il. « Ça ne plairait point à mon dieu que je bafoue un pacte, » répondit Morgrim, évasif mais ferme.

« Je te serre la paluche, si tu l'acceptes, » lança Clovis, tendant sa main fine et aristocratique vers celle, calleuse et puissante, du guerrier. « Laquelle ? » grogna Morgrim. « La bonne. »

Les paumes se touchèrent. Ce devait être un geste de réconciliation, une étreinte virile pour sceller une entente précaire. Ce fut un court-circuit. Au moment du contact, la réalité se déchira pour les deux hommes.

Pour Clovis : Une décharge électrique lui remonta le bras, violente, brûlante. Devant ses yeux, le visage de Morgrim disparut, remplacé par une horreur cosmique. Il vit un Cerveau Vénérable, une masse gélatineuse et pulsante, flottant dans une cuve de saumure, ses tentacules s'agitant comme des vers affamés, connectés à une infinité d'esprits esclaves. La vision s'accompagna d'une douleur psychique aiguë, comme si on lui enfonçait une aiguille dans le lobe frontal.

Pour Morgrim : Il sentit ses forces le quitter, drainées par un vampire invisible. Le visage de Clovis se superposa à une autre figure, celle qui hantait les cauchemars de la Barovie. Il vit Strahd von Zarovich, le regardant avec une arrogance glaciale, un sourire prédateur aux lèvres, comme si le Seigneur Vampire se tenait là, à travers la peau du barde.

Ils se lâchèrent brusquement, reculant l'un de l'autre comme deux aimants de même pôle. « Wow... c'était quoi ça ? » haleta Clovis, se massant les tempes. « J'ai vu ton maître... » souffla Morgrim, le teint cireux, soudainement vidé de toute énergie, un épuisement surnaturel s'abattant sur ses épaules. « Et moi... j'ai vu un cerveau... avec des tentacules... »

Le silence revint, mais il était différent. Ils savaient désormais. Ils n'étaient pas seulement des aventuriers perdus ; ils étaient des réceptacles. Des portes ouvertes par lesquelles des puissances titanesques et maléfiques s'observaient.

Morgrim, terrassé par cette vision et par l'usage excessif de sa magie durant la journée, ne put lutter plus longtemps. « Je me sens rincé... » murmura-t-il. Sans un mot de plus, il s'écroula sur sa paillasse, sombrant dans un sommeil de plomb, laissant ses compagnons seuls avec leurs démons et les ombres dansantes du Nautiloïde.



LE VACARME DES DISCUSSIONS DE SES compagnons s'estompa, réduit à un bourdonnement lointain et insignifiant. Silat s'isola, non pas par la distance, mais par le rituel.

Il déroula ses bandes de tissu, usées par les combats et raidies par la sueur séchée. Avec une lenteur méthodique, presque religieuse, il commença à envelopper ses mains. Un tour autour du poignet pour la stabilité. Un croisement sur la paume pour la protection. Un passage entre chaque doigt pour l'unité. À chaque tour, il serrait un peu plus fort, contenant la colère et le doute qui menaçaient de faire trembler son esprit.

Il s'assit en tailleur sur la paillasse de paille grossière. L'odeur âcre du Nautiloïde — ce mélange de chair brûlée, d'ozone et de métal froid — agressait ses narines, mais il l'ignora. Il posa ses mains bandées sur ses genoux, paumes ouvertes vers le ciel artificiel du vaisseau.

Il ferma les yeux. Inspiration. Il visualisa son Ki non pas comme une rivière furieuse, mais comme un lac placide. Expiration. Il expulsa les parasites mentaux : les énigmes de Makar, Strahd, Zarielle.

Le monde matériel commença à s'effriter. Les sons du vaisseau se distordirent, s'étirant en une longue note grave. Puis, avec le bruit cristallin d'un miroir brisé par un marteau, la réalité de Silat éclata.

Les éclats du Nautiloïde furent balayés par un vent violent. Une sensation d'humidité glaciale le saisit. Il n'était plus assis. Il était debout, ses pieds ancrés sur une pierre noire et luisante.

Il se trouvait au centre d'un temple antique à ciel ouvert. Au-dessus de lui, un ciel d'orage gris et noir, zébré d'éclairs silencieux, déversait une pluie torrentielle. L'eau tombait par « seaux de larmes », lourde, dense, noyant le monde dans un vacarme sourd. Autour de lui se dressaient des statues d'hommes titanesques, et derrière eux, plus immenses encore, des sculptures de serpents enroulés.

Face à lui, imperturbable sous le déluge, se tenait un homme. Il n'avait aucune arme. Il se tenait les bras croisés, immobile, inébranlable. Il ne subissait pas la tempête ; il en était le pilier. Une voix, profonde comme le grondement des plaques tectoniques, émana de lui :

« D'où tiens-tu ta force, Silat Nagassim ? »

Silat ne prit pas le temps de la réflexion. Pour lui, la réponse était dans l'action.

« Du fait que j'ai accepté mon destin, » répondit-il. Et il frappa.

Le poing de Silat partit, direct, visant le visage de l'homme. À cet instant précis, le temps se brisa. La réalité passa au ralenti. Silat voyait chaque goutte de pluie exploser sur ses jointures. Mais il vit aussi l'autre bouger.

L'homme avait bandé son muscle. Son poing arrivait à sa rencontre. Ce n'était pas une simple contre-attaque ; c'était une montagne en mouvement, une locomotive lancée à pleine vitesse. Un mur inarrêtable qui fonçait sur lui, bien plus vite, bien plus fort.

Silat ouvrit son Œil Intérieur. Son regard s'illumina, perçant l'enveloppe charnelle pour lire l'âme de son adversaire. Il s'attendait à voir de la colère. Il ne vit qu'un lac calme. Aucune hostilité. Juste une volonté pure d'enseigner. Comprenant la leçon en une fraction de seconde, Silat éteignit son agressivité. Il s'ancra dans le sol, acceptant l'impact, immobile.

Le poing colossal de l'homme fendit l'air... et s'arrêta net. À un millimètre du nez de Silat. L'onde de choc fouetta le visage du moine, repoussant la pluie en une couronne d'eau autour d'eux. Silat n'avait pas cillé.

Lentement, l'homme esquissa un sourire immense et paternel. Il posa une main sur l'épaule de Silat.

« Mon nom est Inyoka Mnyama. Et tu es prêt. » « Ta force ne vient pas de ton corps ni de ta haine, elle vient de ton acceptation. De ton lien au Tout. Maintenant, choisis ton chemin et va... Gardien ! »

À peine le mot "Gardien" fut-il prononcé que Silat fut arraché au temple. Il fut propulsé en arrière à travers les couches de la réalité, son esprit assailli par une tempête d'images cosmiques :

Le Chaos Céleste : Des océans où nageaient des dieux morts, leurs sangs irisés teintant les vagues. Des continents déchirés par des guerres divines.

La Mer Astrale : Des navires d'argent fendant un vide étoilé, montés par des pirates à la peau verte (Githyanki) naviguant entre les plans.

La Terre de Cendres : Un monde endeillé où des fosses de métal rouillé, grandes comme des montagnes, crachaient une fumée noire.

L'Énigme : Une demeure funeste au milieu de ruines, sous trois lunes violettes.

Le Nid : Les entrailles d'une île, grouillantes de milliers de serpents.

Le Rituel : Trois mages autour d'un sortilège faisant saigner l'air.

Le Masque d'Or : La silhouette d'un homme masqué d'or, avançant seul sur un pont en ruine au-dessus du vide stellaire.

La Corruption : Un monde au seuil de l'effondrement, tordu par une main putréfiée et gigantesque, pliant sous l'assaut du Néant.

Puis, au milieu de ce chaos, le tourbillon se figea sur une scène d'une banalité déconcertante. Deux hommes, assis autour d'une table, riaient ensemble.

L'un était une montagne de muscles en armure noire, au regard sale mais heureux.

L'autre était frêle, blond, d'une beauté angélique, au regard dévoré par l'ambition. En observant l'homme blond, Silat ressentit une impression de déjà-vu foudroyante.

La vision se conclut par le rire cristallin d'un nourrisson, qui se transforma en deux yeux jaunes, verticaux, le fixant depuis le néant.

Puis, le calme. Silat reprit conscience dans le Nautiloïde. Il se releva brusquement, le corps lourd, le souffle court, le cœur battant au rythme des univers qu'il venait de traverser. Il n'était plus le même. Sur sa peau, invisible pour l'instant mais gravée dans sa chair, l'héritage du Serpent Noir pulsait doucement.

Il se leva et sortit en courant dans la neige.

Dehors, le blizzard de la Barovie hurlait, mais pour Silat, ce n'était qu'une brise légère. Il courut jusqu'à ce que ses poumons brûlent, jusqu'à ce que le froid mordant de la neige sous ses pieds nus devienne la seule preuve qu'il était encore vivant, encore humain.

Il se laissa tomber dans la neige, les yeux rivés sur le ciel gris.

C'est là, dans ce silence glacé, que la Vérité s'imposa à lui avec la lourdeur d'une montagne.

Il avait vu le Multivers. Il avait vu les dieux morts, les mondes brisés, la corruption rampante et les guerres éternelles. Le chaos était la nature même de l'existence. Et face à une telle tempête, vouloir la frapper était futile. Pour vaincre l'ouragan, il ne fallait pas souffler contre lui ; il fallait devenir le rocher immobile en son centre.

Sous sa peau, l'encre mystique commença à s'écrire d'elle-même. Les lignes noires du Serpent Noir serpentèrent sur ses muscles, non pas comme une marque d'esclavage, mais comme une armure spirituelle.

Silat ferma les yeux et sourit. Un rire monta dans sa gorge, pur et libérateur. Il n'était plus un simple moine cherchant la vengeance ou la rédemption. Il n'était plus un aventurier perdu dans la brume.

Il était une Ancre. Il était le point fixe autour duquel le chaos pouvait tourner sans jamais le briser.

Il rouvrit les yeux. La peur de la trahison, l'ombre de Strahd, la disparition de Rahim... tout cela lui parut soudain minuscule face à l'immensité de ce qu'il venait de toucher.

Le Gardien était né.

IV

ENTRE L'ORAGE ET L'ÉCAILLE





ANDIS QUE SILAT S'ÉLEVAIT VERS LA compréhension du multivers, Morgrim, lui, somnait. Son corps, meurtri par les combats et vidé par la magie divine qu'il avait déchaînée, s'était effondré sur une paille de fortune. Mais le repos du guerrier lui fut refusé. Son esprit fut happé,

tiré vers le bas, traversant les strates de la conscience pour atterrir brutalement dans un lieu qui n'était ni le Nautiloïde, ni la Barovie.

Il se tenait debout, seul. Sous ses bottes, point de sol, mais une masse compacte de nuages noirs, épais comme du goudron, parcourus de veines électriques silencieuses. L'air était lourd, saturé d'ozone, crépitant d'une tension insoutenable, comme le silence qui précède l'apocalypse.

Soudain, le ciel se déchira. Un éclair vertical, d'une pureté aveuglante, frappa le sol devant le nain. La lumière ne se dissipa pas ; elle s'élargit, et de ce pilier de foudre descendit une figure titanesque.

Talos.

Le Seigneur des Tempêtes se tenait là, immense. Sa peau était faite d'airain bruni par les orages, sa barbe ressemblait à une cascade de neige animée par des vents furieux, et ses yeux... deux vortex d'éclairs bleus tournoyant sans fin, sans pupille, sans pitié.

Il marcha vers Morgrim. Chaque pas résonnait comme un coup de tonnerre dans la cage thoracique du nain, faisant vibrer ses os.

« Tu portes mon casque... »

La voix de Talos n'était pas humaine ; c'était le grondement d'une cathédrale qui s'effondre, le fracas d'une montagne qui se brise.

« Tu chantes mon nom. Tu brandis ma colère. Mais ton cœur vacille. »

Morgrim voulut répondre, crier sa foi, mais l'air s'était solidifié autour de lui. La pression divine l'écrasait, le forçant à mettre un genou à terre, la bouche ouverte sur un cri muet.

« Tu cherches à me trahir. Tu as ouvert ton âme à une autre. À Elle. L'Écailleuse. La Vorace. »

Le dieu se pencha, son visage de tempête emplissant tout le champ de vision de Morgrim.

« Elle te chuchote dans ton sommeil et tu la laisses entrer ! Est-ce ainsi que tu honores le tonnerre ? En rampant devant une vipère ? Écoute le vacarme du monde que je t'ai donné ! Je t'ai soufflé la force dans les os et toi... tu me réponds par le silence ? »

L'univers entier sembla trembler, la réalité n'étant plus qu'une fine pellicule posée sur la gueule d'un volcan prêt à exploser. Talos tendit une main gigantesque. Sa paume se posa sur le front du nain. Le contact fut brûlant, une décharge électrique pure qui faillit faire fondre son esprit.

« Ton père était un traître. Il a fui. Il a vendu sa foi. Mais toi, Morgrim, tu es encore mien. Souviens-toi de qui tu es : Un marteau. Une tempête. Un éclat dans la nuit ! »

Un nouvel éclair frappa, pulvérisant la vision.

Le fracas cessa instantanément.

Le silence revint, mais il n'était plus menaçant ni froid. Il était de velours. Une obscurité satinée enveloppa Morgrim. L'air devint tiède, moite, charriant des effluves lourds et enivrants : la cannelle épicée, le sang métallique frais et la lavande noire.

Une lumière dorée, douce et pulsante, éclosa dans les ténèbres comme une fleur vénéneuse.

Elle était là.

Assise sur un trône d'obsidienne tressé de dragons sculptés, elle avait pris une forme humanoïde d'une beauté terrifiante. Sa peau avait l'éclat du marbre pâle, ses lèvres étaient sombres et pulpeuses comme le péché, et ses yeux... deux bijoux changeants, passant du vert toxique au rouge infernal, de l'or liquide au noir abyssal. Une couronne de cornes et de feux trônait sur sa chevelure d'encre qui semblait vivre sa propre vie.

Elle sourit, et le monde sembla frémir.

Sa voix était un murmure reptilien, s'insinuant directement dans le cerveau de Morgrim, contournant ses défenses mentales.

« Frappé par le tonnerre ? Trop aveugle pour voir l'ombre derrière la gloire ? Mon pauvre enfant... »

Elle se leva. Sa robe glissa sur elle comme une seconde peau vivante, le tissu semblant respirer. Elle descendit les marches de son trône et s'approcha, envahissant l'espace vital du nain avec une intimité prédatrice.

« Talos te fait crier... Moi, je peux te faire gémir. Il a fait de toi un soldat. Moi, mon ami... Je peux faire de toi un Roi. »

Morgrim, retrouvant enfin sa voix, tenta de dresser un rempart de logique face à la séduction divine. « Je ne suis pas ici pour vous mettre en compétition, » grogna-t-il, cherchant à rester digne. « Mais plutôt bâtir quelque chose à deux trônes. Élever une salle à l'orage... où le feu serait marqué. »

Elle rit. Un son cristallin, cruel, qui glaça le sang du nain. « Tu proposes un ménage à trois ? Avec un dieu jaloux et colérique ? Non. Je ne veux pas ton âme, je veux ta liberté. Je peux t'offrir ce que ton dieu te refuse. Je peux t'offrir la vérité sur ton père. Je peux t'offrir mon propre tonnerre... un tonnerre d'or et d'ombre, bien plus puissant que celui de ton dieu. »

Elle posa un doigt griffu sur le torse de Morgrim, là où son cœur battait la chamade. « N'as-tu jamais pensé que Talos te ment ? »

« Pas plus que toi, » rétorqua Morgrim, têtu comme la roche. « Je connais le nom de Talos. Je ne connais même pas le tien. Seulement qu'on t'appelle la Reine. »

Son sourire s'élargit, dévoilant des dents trop blanches, trop pointues. « Et tu aimerais le savoir ? Est-ce que cela changerait la balance de ton allégeance ? Si un jour Talos t'abandonne et que tu rampes devant ma porte, je saurai réclamer mon dû. Tu ne ferais que troquer un "T" pour un autre. »

Elle se pencha à son oreille, ses lèvres effleurant sa peau, son souffle chaud sentant le soufre et le désir. « As-tu une idée de mon nom ? »

« Absolument pas, » souffla Morgrim.

Le mot tomba, lourd comme une sentence, définitif comme la mort.

« TIAMAT. »

À l'instant où le nom fut prononcé, la réalité implosa. La femme disparut, remplacée l'espace d'une milliseconde par l'ombre titanesque d'un dragon à cinq têtes hurlant dans le néant.

Morgrim fut arraché à ce rêve pour être projeté dans un autre, plus profond, plus viscéral.

Il ne voyait plus les dieux. Il flottait dans une tempête de chaos. Et au loin, dans ce tumulte, une forme apparut. Un petit corps flottant. Un nourrisson.

Mais ce n'était pas un enfant ordinaire. Il ouvrit les yeux. Deux immenses pupilles jaunes, verticales, reptiliennes, fixèrent Morgrim à travers le voile du rêve.

La Barovie trembla. Dans les marécages, un cri nouveau s'éleva. L'Enfant aux Yeux Jaunes était né, et son regard venait de marquer l'âme du nain à jamais.

V EMPRISE





LE RÉVEIL FUT LOURD, PÂTEUX. LA LUMIÈRE DU jour peinait à percer la couche de nuages gris qui étouffait la Barovie, et une tempête de neige hurlait déjà à l'extérieur du Nautiloïde. Les aventuriers émergèrent du sommeil avec une sensation de gueule de bois spirituelle. Ils avaient récupéré leurs forces physiques, mais une ombre planait sur leurs esprits : le souvenir commun d'un rêve partagé. L'Enfant aux Yeux Jaunes les avait observés.

Dehors, l'agitation régnait. Les loups-garous alliés étaient sur le pied de guerre. Lorian apprit qu'une sentinelle fiable avait disparu durant la nuit sans laisser de trace. « On n'a pas le temps d'enquêter, » trancha le guide. « Si on traîne, c'est nous qui allons disparaître. »

Le groupe reprit sa marche, avalé par la fureur du blizzard. Tandis que la silhouette du Nautiloïde s'estompait dans la brume, un détail macabre restait en suspens derrière eux. Au sommet du vaisseau, une ombre se détachait sur la pureté de la neige : la dépouille du loup, gisant inerte et drainée de chaque goutte de vie. Une marque vampirique évidente, un avertissement silencieux qui leur échappa.

La marche fut harassante.

Le vent hurlait, et dans ses rafales, Lorian crut entendre une voix lui murmurer un avertissement. Le druide sentit soudain une brûlure sur son avant-bras : une marque en forme de patte de poule venait d'apparaître sur sa peau, pulsant d'une magie abjuratrice capable de briser les sortilèges adverses. Simultanément, une lourdeur nouvelle pesa sur son front ; ses cornes, jusqu'alors discrètes, poussaient douloureusement, gagnant en volume et en majesté sauvage.

Alors qu'ils progressaient sur une crête exposée, Morgrim s'arrêta net, secoué de spasmes. Sa peau vira au cramoisi, se couvrant d'écailles. Une rage pure, dictée par la Reine Dragon, prit le contrôle.

Avec un rugissement bestial, il se jeta sur Silat. Le moine tenta de parer, mais les griffes du nain déchirèrent sa garde, faisant gicler le sang. Lorian réagit en invoquant des racines pour l'entraver, mais Morgrim, devenu fournaise, explosa en une onde de choc de feu (Représailles Infernales), forçant ses compagnons à se jeter au sol.

Clovis, usant de ruse, incanta une Force Fantasmagorique, persuadant l'esprit enragé du nain qu'il était cloué par des chaînes d'adamantium. C'était l'ouverture que Silat attendait. Il fonça et délivra une Frappe Étourdissante chirurgicale.

Le choc fut net. Morgrim s'effondra dans la neige, inconscient, les écailles se rétractant pour laisser place à sa peau de nain.

Le silence retomba sur la crête, troublé seulement par le sifflement du vent. Les loups-garous, témoins de la scène, restaient à distance, le poil hérissé. L'un d'eux, les yeux écarquillés, murmura avec dégoût : « C'était quoi cette... chose ? Mi-nain, mi-écailleux... c'était horrible. »

Clovis et Lorian échangèrent un regard inquiet. Morgrim était hors d'état de nuire, mais aussi hors d'état de marcher. Et ils ne pouvaient pas rester là, exposés au froid et aux espions de Strahd.

« On ne peut pas le laisser, » dit Silat en massant son bras blessé. « Et il est trop lourd pour être porté à dos d'homme sur ce terrain. »

Sur un signe de Lorian, l'un des loups massifs, celui-là même que Morgrim avait nourri plus tôt, s'approcha avec une réticence palpable. Avec difficulté, ils hissèrent le corps inerte et pesant du nain sur le dos de la bête. Morgrim pendait de chaque côté, ballotté au rythme des pas du loup, tel une prise de guerre.

Le cortège reprit sa route, plus lent, plus sombre. L'ambiance était lourde. Clovis marchait en retrait, les sens en alerte. Le sang consommé plus tôt dans la journée bouillonnait dans ses veines, lui procurant une acuité prédatrice terrifiante ; il savait qu'il ne raterait pas sa prochaine cible. Pourtant, cette puissance avait un prix : il sentait sa chair plus vulnérable que jamais à la lumière sacrée, comme si sa nature maudite prenait définitivement le pas sur son humanité.

Chaque fois que le corps de Morgrim tressautait dans son sommeil, une main se posait instinctivement sur la garde d'une arme. La confiance s'était brisée net sur cette crête enneigée.

Tandis que son corps était cahoté par la marche, l'esprit de Morgrim dérivait dans une torpeur grise. Il n'avait pas conscience du froid, ni de la fourrure rêche du loup sous sa joue.

Il se trouvait ailleurs. Dans un vide immense.

Devant lui, deux entités colossales surgirent du néant, dominant son champ de vision spirituel. À sa droite, la main d'airain de Talos, crépitante d'éclairs bleus. À sa gauche, la main griffue et écailleuse de Tiamat, suintante de promesses et de menaces.

Elles ne se battaient pas. Elles étaient d'accord. Deux voix, l'une tonnerre, l'autre murmure, résonnèrent à l'unisson dans son crâne, avec une ironie mordante : « Je te l'avais dit. »

Talos se moquait de sa faiblesse. Tiamat se moquait de sa résistance futile. Morgrim, prisonnier de son propre esprit, ne pouvait que subir ce jugement divin, écrasé entre l'enclume et le marteau, son âme écartelée par deux puissances qui le revendiquaient. Il sombra de nouveau, fuyant ces regards accusateurs pour le néant.

La journée s'étira, interminable. Ils marchèrent jusqu'à ce que le soleil commence à décliner, peignant la neige de teintes violacées. Au loin, une forme rocheuse se découpa enfin sur l'horizon : La Gueule du Loup.

Le guide loup-garou fit halte. « On arrive. Il faut qu'il marche. On ne peut pas arriver avec un cadavre, ça poserait trop de questions. »

Silat s'approcha du loup sur lequel le corps inerte de Morgrim était ballotté depuis des heures. Il n'y avait plus le temps pour la douceur. Le moine sortit une fiole d'eau bénite et, tentant le tout pour le tout, en aspergea le visage du nain.

« Réveille-toi l'ami, on est arrivé devant la tanière. »

Le choc fut violent. Morgrim ouvrit les yeux d'un coup, le souffle coupé, totalement désorienté par le froid et la magie résiduelle.

Il regarda autour de lui, l'air hagard, cherchant ses repères dans la tempête. « Où... Où est-ce qu'on est ? »

Silat lui tendit la main pour l'aider à descendre de sa monture improvisée. Morgrim s'appuya lourdement sur lui pour retrouver l'équilibre sur la neige et remarqua immédiatement le bandage sanglant sur le bras du moine. « Ah ! Merci bien, mon ami ! » Il se frotta la nuque, grimaçant en désignant la blessure. « Bon... on a subi une... une embuscade ? »

Silat, hésitant à révéler la vérité brute à un homme encore chancelant, opta pour un pieux mensonge. « C'est un des loups qui a pété un câble pendant le trajet, » dit-il d'un ton neutre.

Morgrim se tourna vers le loup qui venait de le porter, celui-là même qu'il avait nourri plus tôt. La bête le fixait avec une insistance mêlée de crainte. Croyant comprendre, le nain fronça les sourcils et menaça l'animal du doigt. « Eh, sale bestiole ! Va falloir qu'on fasse attention dans cette tanière ! »

Le loup émit un couinement plaintif, l'air de dire "c'est le monde à l'envers", mais Morgrim n'y prêta pas attention.

C'est alors que Clovis, qui observait la scène avec un mélange de colère froide et d'appréhension, intervint, la voix tranchante comme une lame. Il ne laisserait pas le nain s'en tirer à si bon compte. « Je te l'avais dit. »

Morgrim tourna la tête vers le barde. « Quoi ? »

« T'as pété les plombs, je te l'avais dit, » répéta Clovis, brisant le mensonge de Silat. « C'est ta nature draconique, cette Tiamat... elle t'a fait péter les plombs. C'est toi qui as fait ça. »

« J'ai pété les plombs ? » répéta Morgrim, incrédule, regardant Silat pour confirmation. « Comment ça j'ai pété les plombs ? »

Silat soupira et désigna son propre bras blessé. « Ce qu'il dit est vrai. L'aspect draconique s'est étendu de ton bras jusqu'à ton corps. Tu as perdu le contrôle. Tu as essayé de me tuer. »

Le silence retomba lourdement. Morgrim regarda ses mains, puis le bandage de Silat. « Donc vous dites que je me suis transformé ? » Il sembla accuser le coup, mais sa fierté de guerrier reprit vite le dessus. « C'est arrivé bien vite... Oh, écoute, l'ami, tu le prends comme tu veux, mais je m'excuse de t'avoir blessé. »

Silat secoua la tête, amer. « Comment ne pas prendre cette tentative de meurtre pour une trahison.. » Il marqua une pause, le regard perdu dans le blizzard. « Je savais que ce moment arriverait. » Il expira une vapeur blanche, chassant sa rancœur pour se concentrer sur l'essentiel. « Mais il va falloir faire la part des choses. C'est l'être à l'intérieur qui a frappé, pas Morgrim. Nous devons avancer. »

Lorian, toujours pragmatique, souleva un point inquiétant. « Si on a Clovis et Morgrim qui perdent conscience et qui commencent à nous attaquer en douce, ça devient problématique. »

Morgrim, retrouvant un peu de sa verve habituelle malgré la situation, répliqua du tac au tac : « C'était pas en douce que je vous ai attaqués, apparemment. »

Le groupe échangea des regards lourds de sens. La confiance était fragilisée, mais la Gueule du Loup était là, devant eux. Il fallait avancer.

VI

LA GUEULE DU LOUP



AU LOIN, LA TANIÈRE SE DESSINAIT. IL FALLAIT établir une stratégie. Ils ne pouvaient pas entrer armés jusqu'aux dents en prétendant être des prisonniers.

« On fait disparaître tout ça, » décida

Morgrim, pragmatique.

Il détacha sa masse d'armes, son arbalète lourde et tendit le tout à Silat. Le moine ouvrit sa petite besace en cuir. Contre toute logique physique, l'arsenal entier y fut englouti : les armes du nain, l'épée longue de Clovis, ainsi que l'intégralité des paquetages et des rations.

Tout disparut dans la poche extradimensionnelle, ne laissant aucune trace visible, aucun poids superflu. Silat n'avait plus l'air que d'un voyageur portant une simple sacoche.

Pour l'infiltration, Lorian fit appel à sa nature sauvage. Sa silhouette se tordit, rétrécit, se couvrit de poils noirs et de pattes multiples. Une seconde plus tard, une grosse araignée grimpait le long de la tunique de Silat pour aller se nicher sous sa cape.

Le moine, désormais chargé de son passager clandestin, activa sa cape d'invisibilité et s'écarta du chemin principal, prêt à longer la falaise.

Clovis, lui, prit une décision risquée. Il confia son épée au loup, mais garda sa dague elfique sur lui, dissimulée dans sa botte. Un atout de dernière chance.

Le groupe, désormais séparé, arriva devant l'entrée : une formation rocheuse naturelle évoquant une mâchoire de loup grande ouverte, soutenue par des piliers de pierre comme des crocs.

Trois gardes hirsutes, armés de lances, leur barrèrent la route. Leurs yeux jaunes scannèrent le groupe, s'arrêtant sur Clovis et Morgrim qui marchaient tête basse, jouant les vaincus.

« Pourquoi ne sont-ils pas attachés ? » aboya le chef des gardes, méfiant.

Le guide loup-garou ne cilla pas. « Parce qu'on leur a mis une sacrée trempe pour leur faire peur. Regardez-le nain, il tient à peine debout. Ils sont inoffensifs. »

Les gardes grognèrent, peu convaincus. Ils s'approchèrent pour une fouille. Le cœur de Clovis manqua un battement. Le garde passa ses mains sales sur les vêtements du barde. Par miracle, ou par talent, la dague resta introuvable.

« Ça passe, » gronda le garde en les poussant vers l'intérieur. « Mais vous puez le vampire. Vorschia vous attend. »

Ils pénétrèrent dans la mine. L'air y était chaud, saturé d'une odeur de sueur et de viande. Silat, invisible, profita d'un moment d'inattention pour se glisser entre deux gardes, ses pas parfaitement silencieux, suivant le groupe comme un spectre.

Le tunnel déboucha sur une vaste caverne circulaire aménagée en arène. Au centre, les bras croisés, se tenait une femme aux cheveux blancs.

Elle croisa le regard de Clovis. Une lueur de reconnaissance passa, vite remplacée par un masque de sévérité. Elle jouait son rôle de geôlière devant la meute.

Elle incendia les gardes du regard. « Pas attachés ? Vous êtes des incompetents. Ligotez-les ! Maintenant ! »

Les gardes s'exécutèrent. Alors que les cordes rêches serraient les poignets de Clovis et Morgrim, une vibration parcourut le sol de la caverne. Les loup-garous présents se figèrent, baissant la tête en signe de soumission.

Du fond du tunnel principal, une ombre massive émergea.

Kyriel.

Il était titanesque. Plus grand que Daemon, plus large qu'un ours. Son corps était une carte de cicatrices, témoignages d'une vie de violence absolue. Il s'avança dans l'arène, reniflant l'air bruyamment.

Son regard, lourd de menace, se posa sur les "prisonniers". Un sourire carnassier, dévoilant des crocs jaunis, fendit son visage couturé. Il ne voyait pas des hommes ; il voyait de la viande. Et il semblait particulièrement excité.

La porte du piège venait de se refermer.

EPILOGUE

FORSHADOWING : Uther et Zagzag en AVERNE (8)

La machine infernale tousse et gronde comme une bête mourante dans les plaines désolées de l'Averne. Le métal crisse, les rouages râlent, et la chaleur infernale déforme l'air autour d'elle. Uther serre la poignée intérieure de la cabine de commandement, son bras mécanique cliquetant légèrement à chaque mouvement. Un assemblage brut, rafistolé avec amour par Zag Zag. Des tuyaux, du métal noirci, un piston archaïque pour actionner les doigts. Pas parfait, mais mieux que rien.

Face à eux, dans la poussière rougeoyante, une silhouette encapuchonnée s'est matérialisée, bras croisés, comme figés dans l'attente. Le moteur gémit. Ils n'ont plus assez de pièces d'âme pour rouler plus loin. Uther échange un regard avec Zagzag qui hoche vivement la tête. Pas le choix, ils sortent du tank. Le sol brûle sous leurs bottes. Le silence est total, oppressant. L'homme encapichonné lève lentement la tête. Sous la capuche, un homme au trait dur, une longue natte, descend devant lui. Il les observe, des deux grands yeux noirs avec un iris rouge, inexpressif, presque terrible. Sans un mot, il écarte son manteau, révélant un espèce de torse massif, nu, couvert de tatouages ésotériques, et adopte une position de combat. Pas d'armes, juste ses mains. Un frisson d'instinct animal traverse Uther. Ce n'est pas un guerrier ordinaire.

Et soudain, l'homme frappe, vif, comme un cobra. Il se jette sur eux. Une frappe du plat de la main contre le bras métallique d'Uther qui, par miracle, tient bon. Une fente éclaire vers Zagzag qui roule sur le côté en piaillant. Une esquive gracieuse quand Uther tente de l'attraper avec son bras de métal. Le combat est brutal, rapide, presque chorégraphié. Uther riposte avec son épée démesurée et son bras artificiel, mais l'homme glisse entre les coups, fluide, intouchable. Après quelques passes meurtrières, l'homme s'immobilise brusquement, son regard perçant se fixe sur eux. Dans un souffle rock presque imperceptible, il prononce ses mots.

« Allez vers l'Est. Si vous voulez mourir, moins vite. »

Sans laisser le temps de comprendre, il tend une main vers Zagzag. Une lumière noire veille, un étrange symbole, un serpent levé autour d'une étoile rouge s'imprime sur l'épaule du gobelin. Zagzag hurle brièvement, la vapeur s'élevant dans son épiderme, mais l'instant d'après, il se remet debout en grognant. Derrière l'homme, la tempête d'une poussière se déchire, des formes monstrueuses apparaissent, les traqueurs de Zariel, attirés par la machine immobilisée. L'homme recule lentement, disparaît dans la brume, son rôle d'ennemi loyal parfaitement joué. Uther le fixe, prêt à charver, mais l'homme, d'un simple geste, pointe

la machine infernale, et comme par miracle, le moteur gémit une dernière fois, puis tombe dans un silence absolu. Plus aucun cliquetis, plus aucun râle, le tank se tient là, immobile, prêt à partir, mais d'une extrême silence.

Uther comprend l'offre muette, il hoche la tête, saisit Zag Zag par la peau du cou, et le balance à l'intérieur du cockpit. D'un coup sec de son bras mécanique, il redémarre l'engin, les roues crissent, laboure la terre rouge. À travers la vitre crasseuse, alors qu'il prenne de la vitesse, il voit l'homme seul immobile sous la tempête de poussière, les bras croisés. Alors qu'il s'éloigne, porté par le grondement sourd du tank, la voix de l'homme porté par un dernier souffle le rattrape à peine.

« Tu n'as pas encore tout perdu, paladin. »

Uther serre les dents, serrant la commande de bras mécaniques. Ils avancent vers l'est, fendant la Verne à toute allure, dans une machine infernale mystérieusement redevenue fidèle. Et dans son cœur, Uther le sait, cet homme leur a donné une chance.



LA FRATERNITÉ N'A PAS SURVÉCU À LA PORTE qu'elle a ouverte. L'accord parfait qui a fait vibrer les entrailles du Nautiloïde n'était que le chant du cygne de leur innocence. Ce que nous voyons désormais, c'est la mélodie se défaire, note par note, sous le poids de la réalité.

Nous l'avons vu dans le regard de Makar. Le champion d'autrefois, libéré par l'harmonie, a aussitôt semé la dissonance. A-t-il agi tel un démon murmureur pour semer la zizanie, ou a-t-il, en tant que Gardien de la Flamme, accompli son devoir sacré ? Un phare qui éclaire des récifs tranchants n'est pas la cause du naufrage ; il ne fait que révéler le danger qui guettait déjà dans l'obscurité.

Nous l'avons ressenti dans la chair de Morgrim. Le nain ne lutte plus seulement contre les monstres de Barovie, mais contre sa propre généalogie. Son corps est devenu un champ de bataille théologique où l'Orage et le Dragon se disputent la suprématie. Sa trahison involontaire, cette perte de contrôle bestiale, prouve que la volonté est soluble dans le sang. Il est la preuve vivante que l'on peut être son propre Judas.

Nous l'avons touché lors de cette poignée de main maudite entre Clovis et le Nain. Ce geste, censé sceller une alliance, n'a fait que révéler l'abomination cachée sous la peau. Leurs visions respectives – le Vampire et le Cerveau – ne sont pas des hallucinations, mais des miroirs. La confiance est morte à cet instant précis, remplacée par une certitude glaçante : l'ennemi dort sur la paille voisine.

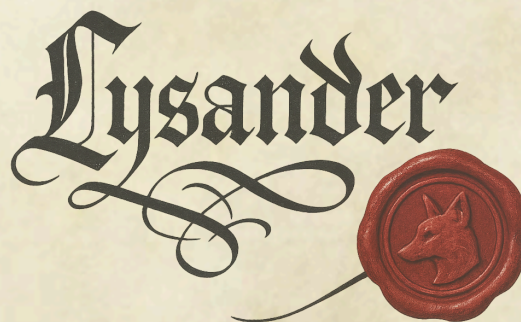
Nous le percevons dans la mutation silencieuse de Lorian. Ce n'est pas seulement son corps qui change sous la poussée douloureuse de ses cornes, c'est son essence qui glisse vers l'inconnu. En osant murmurer le nom de Tasha au-dessus de son chaudron, il n'a pas cherché un conseil, mais une complicité dangereuse. Il marche sur la corde raide entre le druide et le sorcier, et cette marque sur son bras est peut-être moins une protection qu'un sceau de propriété apposé par une main invisible.

Et Silat... Il a contemplé le chaos du multivers et a choisi d'être le rocher immobile. Mais un rocher, aussi solide soit-il, est seul au milieu de la tempête. Sa sérénité retrouvée suffira-t-elle à cimenter un groupe qui s'effrite ?

Alors qu'ils pénètrent dans la Gueule du Loup, faussement enchaînés pour tromper l'ennemi, la réalité est bien plus cruelle : leurs liens physiques sont factices, mais leurs chaînes mentales sont réelles. Ils ne sont pas prisonniers des loups-garous, mais de la paranoïa qui a désormais pris place à leur table.

L'harmonie est rompue.

C'est là, je le crains, le plus vieux piège de la nuit : isoler les âmes pour mieux les briser, car les ténèbres savent qu'une forteresse divisée n'a nul besoin de siège pour s'effondrer.



METAGAME

analyse comportementale des participants

"QUI DIT QUOI ?"

Participant	Rôle	Nombre d'interventions	Nombre de mots (estimation)	Proportion de la parole
MJ	Maître du Jeu	220	8 500	28 %
Clovis	Joueur	280	6000	25 %
Morgrim	Joueur	180	4500	20 %
Silat	Joueur	130	3500	15 %
Lorian	Joueur	70	2500	12 %

MAÎTRE DU JEU (28%)

Le MJ a une densité de parole élevée, dominée par la Narration (récapitulatif, descriptions des rêves) et la gestion des problèmes techniques/méta (Roll20, dés). Son style est très descriptif et immersif lors du RP (rêves de Morgrim/Silat), mais il passe rapidement en mode analytique/contrôlant lors des discussions sur les règles ou les bugs.

CLOVIS (25%) :

Le joueur avec le plus grand nombre d'interventions. Son temps de parole est rythmé par des phrases courtes et des réactions HRP impulsives (blagues, commentaires, punchlines). Il est le moteur de l'interaction verbale et souvent la source de la majorité du HRP. Il a tendance à lutter pour maintenir sa concentration RP (ou son micro ouvert), mais est réactif lors des phases d'action.

MORGRIM (20%) :

Un joueur central, polarisant et sceptique. Il a beaucoup d'interventions directes sur les enjeux du scénario (trahison, Tiamat, Talos). Son RP est engagé et son HRP est souvent provocateur (taquinerie envers les autres joueurs/MJ). C'est le joueur qui prend le plus de risques RP (défier Macar, se transformer involontairement).

SILAT (15%) :

Le joueur le plus analytique et technique (règles, planification, méta-jeu tactique). Il intervient avec des blocs de parole plus longs pour la planification stratégique (infiltration de la tanière) et l'analyse des enjeux (trahison/force extérieure). Ses moments de RP sont intenses et mesurés (séquence avec Ignoka), faisant de lui un personnage réservé mais profond.

LORIAN (12%) :

Le plus discret en termes de quantité, Lorian intervient pour la logistique (potions, utilisation du chaudron) et pour poser des questions de clarification sur le RP ou les règles. Il est l'observateur du groupe, évitant l'affrontement direct (Macar) et privilégiant la sécurité/préparation.

CONCLUSION SUR LA DYNAMIQUE DE LA SESSION

La session a été extrêmement dense et concentrée sur les enjeux du scénario et des personnages. Le début est marqué par un combat "d'évaluation" tactique (Macar) et beaucoup de Méta/Tech (Roll20, règles). Le milieu de session bascule sur un RP intense et révélateur (rêves, trahison/allégeances), culminant avec une confrontation physique involontaire (Morgrim enragé). La fin de session se concentre sur la planification tactique de l'infiltration. Le groupe est actif, parfois dissipé par le HRP de Clovis et Morgrim, mais hautement concentré dès que la résolution d'un problème est en jeu.

PHYSIONOMIE DE LA SESSION

Durée totale : 4 heures 52 minutes

ANALYSE STATISTIQUE DE LA SESSION

Catégorie principale	Sous-partie	Durée estimée	%	Exemples d'activités
 Interactions RP	Dialogues & Scènes	85 min	28 %	Débat sur la trahison (Morgrim vs Clovis), discussion avec Macar, soins par Irina.
 Exploration	Investigation & Fouille	5 min	2 %	Inspection de l'épée, chaudron, sac de Clovis (recherche de l'artefact perdu).
 Combat	Confrontation	35 min	12 %	Duel contre Macar (20 min) ; Conflit Morgrim enragé (15 min).
 Hors-Jeu (HRP)	Méta & Vie Réelle	90 min	30 %	Discussions sur Pokémon/Ulule/Subway/cheveux, blagues (fragile people, anus, pompage).
 Méta/Tech	Config & Problèmes	45 min	15 %	Problèmes Roll20/icônes/son, rappel des règles (concentration, initiative, sorts).
 Narration	Foreshadowing	40 min	13 %	Récit des rêves (Strade, Ignokur, Tiamat, Talos), récapitulatif de la session précédente.
TOTAL JEU (RP + Exploration + Combat + Narration)	165 min	55 %	-	
TOTAL HRP (Hors-Jeu + Tech)	135 min	45 %	-	

ANALYSE ET INTERPRÉTATION

L'EMOTION VS L'EFFICACITÉ

Le ratio Jeu/HRP est proche de 55/45, ce qui indique une session avec un HRP très présent (90 min) et des interruptions techniques notables (45 min), notamment au début. Malgré cela, le "Temps de Jeu" (RP, Combat, Narration) domine. La session est rythmée par des pics émotionnels intenses (conflit sur la trahison, séquences de rêves) et des moments de planification très pragmatiques (infiltration de la tanière).

L'ALLÉGEANCE ET LA FRACTURE DU GROUPE

La thématique principale de la session est la confiance et l'allégeance. La révélation par Morgrim (après Macar) d'un potentiel traître dans le groupe crée une fracture nette entre Morgrim/Lorian (partage d'information immédiat) et Clovis (préférant une analyse discrète). L'escalade de ce conflit mène directement à l'incident de l'enragement draconic de Morgrim, forçant les autres à le maîtriser, validant involontairement la menace d'une influence corruptrice et intensifiant les doutes.

SÉQUENCES ONIRIQUES : LE LORE EXPLOSE

Les séquences de rêve/méditation (40 min de narration) sont le cœur narratif et le levier d'évolution majeur de la session.

Morgrim est pris entre les deux feux de Talos (colère, trahison du père) et de Tiamat (tentation, pouvoir, liberté), symbolisant sa nature fracturée.

Silat obtient un nouveau rôle ("Gardien") et une vision du multivers en péril, liant la campagne à des enjeux cosmiques majeurs.

Clovis/Lorian ont des visions de Strade cornu/le bébé et des avertissements de la nature/du vent, annonçant une nouvelle menace.

CONCLUSION

La session est un succès critique car elle a cristallisé toutes les tensions et les arcs narratifs des personnages dans un temps très court. Le combat de Macar a servi d'évaluation des joueurs, tandis que la résolution du problème d'enragement de Morgrim est un excellent point de RP qui force le groupe à gérer ses propres démons en vue de l'infiltration de la tanière du loup. La qualité du RP et l'impact des séquences narratives compensent largement les nombreuses interruptions HRP/Tech.

ARCHÉTYPES ET RÔLES À LA TABLE

MJ: LE TISSEUR DE LORE :

Le Gardien du Méta-Jeu : Tente de réguler les problèmes techniques (Roll20/Son) et les rappels de règles, agissant comme l'arbitre principal.

Le Visuel/Audiovisuel : Utilise beaucoup d'images et de musique pour les descriptions, insistant sur le "spectacle" de l'immersion (séquences oniriques).

Le Testeur de Tension : Introduit des éléments (Macar, Rêves de Tiamat/Talos, disparition du loup) qui mettent directement les joueurs sous pression pour observer leurs réactions et faire avancer l'intrigue par leurs choix.

CLOVIS: LE MOTEUR IMPULSIF

Le Catalyseur du HRP : Lance régulièrement des blagues, des références ou des commentaires rapides qui débloquent les moments d'HRP.

L'Antagoniste Ami : Provoque Morgrim sur son bras, sa foi, et son jugement ("je te l'avais dit") mais le fait toujours dans le cadre de la camaraderie du groupe.

L'Immersif Fragile : Tente de rester en RP, mais est le plus facilement déconcentré/interrompu (problèmes techniques, fatigue vocale, blagues HRP).

MORGRIM: LE SCEPTIQUE ENGAGÉ :

L'Agent de la Confusion : S'amuse à provoquer de l'incertitude et du doute (sur la trahison, sur Macar, sur ses propres actions), alimentant le RP des autres.

Le Bourrin Tactique : En combat, cherche l'efficacité maximale (vague destructrice, marteau spirituel), n'hésitant pas à délivrer le maximum de dégâts même si c'est pour un "test".

Le Contre-Analyste : Réfute les analyses de Clovis/Silat avec des arguments basés sur l'honneur ou la foi (même s'il est en plein doute).

SILAT: L'ANALYSTE DISCRET :

Le Planificateur Furtif : Prend la tête de la stratégie d'infiltration (cape, araignée, sac d'armes), intervenant principalement pour des solutions mécaniques.

L'Investigateur du Destin : Utilise ses capacités (œil intérieur) pour sonder les intentions des PNJ (Macar, Gardes), cherchant les véritables informations sous la surface.

Le Maître de Soi : Le joueur qui gère le mieux l'équilibre entre RP/Action/Méta, avec une maîtrise de son personnage (attitude calme, méditation).

LORIAN: LE PRUDENT OBSERVATEUR :

L'Artisan Logistique : Responsable des ressources du groupe (potions, chaudron, rations), s'assurant que l'équipe est préparée.

Le Druide Protecteur : Agit en soutien du groupe (soins, chevêtement de Morgrim), utilisant des sorts pour contrôler le terrain ou aider ses alliés.

L'Homme de Foi Mis en Doute : Ses motivations sont remises en question (sceptre, dilemme troupe/dieu), le poussant à la prudence et à la retenue.

META-METAGAME

Les ruines du quatrième mur

Voici la sélection de la rédaction pour ce numéro spécial "Échecs Critiques & Digressions". J'ai dû trier entre les bruits de mastication et les insultes gratuites, mais il reste quelques pépites qui prouvent que sauver le monde, c'est bien, mais manger un Subway, c'est mieux.

GRANDEUR ET DÉCADENCE DES RÈGLES

Clovis : "Euh, c'est quoi déjà ? C'est... c'est le rouge ? Je sais jamais, je suis désolé... Et la CA, c'est quoi ? C'est en bleu ou c'est en vert ?"

MJ : "Loulou. Depuis deux ans qu'on joue.."

Rien de tel que de sentir que l'immersion est totale et que la maîtrise technique est à son paroxysme après 24 mois de campagne.

LE SENS DES PRIORITÉS

MJ : "Pendant ce temps, Lorian, qu'est-ce que tu fais ?"

Lorian : "Je regarde, mais je réfléchis aussi... je plonge un peu mécaniquement ma main dans mon sac et je prends mon jeu de cartes Taroka... et je les feuillette un peu."

Morgrim : "On s'en bat la race."

Pendant que le Moine se fait briser les côtes et que le Barde risque sa vie, le Druide décide que c'est le moment idéal pour une petite réussite.

L'ART DE LA DIPLOMATIE CANINE

Lorian : "Je m'approche de lui et je lui mets la main dessus pour le caresser..." : **MJ** : "Il se tourne vers toi et il n'a pas peur, il se met à lécher ton entrejambe et il te montre son fiac en soumission."

Je ne suis pas sûr de savoir qui du MJ ou du joueur a rendu ce moment le plus gênant, mais on est sur une réussite critique en "Malaise".

RÉTENTION D'INFORMATION CRIMINELLE

Lorian : [Prépare des potions]

Morgrim : "Dis moi l'elfe, pendant tout ce temps, tu savais faire des potions et c'est la première fois que tu t'y mets devant nous comme ça ?"

C'est le principe du jeu vidéo : on garde les consommables et les capacités utiles pour le boss final (qui n'arrivera jamais).

PHRASÉOLOGIE DOUTEUSE

MJ : "Ou tout simplement, celui qui arrivera à me toucher, surprenez-moi messieurs."

Clovis : "A te toucher ?"

On sent que l'esprit de groupe oscille dangereusement entre la cour de récréation et le film pour adultes à petit budget.

THÉOLOGIE DE BAS-ÉTAGE

Clovis : "Si tu devais choisir entre ta troupe et ton dieu, Sylvanus..." : **Morgrim** : "Oh, Anus."

Le niveau intellectuel de la table résumé en deux mots. C'est beau, c'est pur.

LE FÉMINISME SELON MORGRIM

Morgrim : "Oh, mais qu'est-ce qu'il y a là, cette greluce ? Elle n'est même pas capable de nous préparer le souper ou quoi ?"

Salopeuu va ! Touteuh les mêmes oh!

IMMERSION VS DIGESTION

MJ : "[Description épique de Talos] Tu chantes mon nom. Tu brandis ma colère mais ton cœur vacille..."

Morgrim : "[Bruit de mastication]*"

MJ : "Ah, j'ai checké, j'ai rien à bouffer, là... J'irais me faire un petit Subway juste en dessous."

Rien ne crie plus "Fantasy Épique Dark Gothic" qu'une soudaine envie de sandwicherie industrielle en pleine intervention divine.

LOGIQUE DE JEU VIDÉO

Morgrim : “Voilà, tiens, tiens, tiens... Je lui accroche consciemment ma masse d'armes et mon arbalète, ainsi que les armes de Junior... tu cours vers moi et tu me donnes mes armes, ok ?”

Transformer un loup sauvage en inventaire ambulant de Skyrim : check. Le réalisme est en PLS dans un coin.

LE DRUIDE QUI MURMURE À L'OREILLE DES CHAUDRONS

Lorian : “Je me marmonne un peu dans la barbe pour essayer de dire « Tacha, Tacha ». Du coup, j'essaie de le faire un peu discrètement pour ne pas être ridicule.”

Clovis : “Je sais pas, médite ! Fais comme les gens normaux !”

Quand ton druide a l'air plus suspect en faisant sa propre magie qu'un cultiste invoquant Cthulhu.

LA CONFUSION POST-TRAUMATIQUE

Clovis : “T'es devenu enragé, t'as buté tout le monde... Tu ne pouvais plus bouger.”

Morgrim : “Je comprends absolument rien à ce que tu dis.”

Quand le résumé de l'action est plus confus que l'action elle-même, c'est que la soirée commence à être longue.

LE LIVRE DU RECTAL

Clovis : “C'est trop dur. C'est trop une merde.”

MJ : J'arrive pas à terminer. C'est un faux ami, je pensais m'en sortir... Il est trop dur, Aspicaux.”

Clovis : “Fais ton putain de truc,... On s'en bat les couilles d'Aspicaux.”

Rends l'argent le con de tes morts.

LYSANDER

SUICIDE ASSISTÉ DU CONTEUR SANS PUBLIC

RÉVEILLEZ-VOUS, BANDE DE LARVES ! ON PENSAIT avoir touché le fond avec la lecture de sa fan-fiction en 144p. On pensait que notre Démonstrateur fallacieux ne pouvait pas tomber plus bas. Erreur. Aujourd'hui, il ne se contente plus d'être chiant. Il est devenu technologiquement suicidaire. Il a transformé sa table de jeu en salle d'attente de la Sécu.

Commençons par le matériel. C'est l'aveu d'échec absolu : *"C'est mon PC là, je pense que c'est lui qui est en train de mourir"*.

Tu m'étonnes qu'il crève ! Même le silicium a une dignité ! Ton processeur préfère commettre un harakiri numérique plutôt que de calculer une seconde de plus de tes descriptions foireuses. Le mec avoue sans honte :

"Si je le laisse un peu trop longtemps, il se déco d'internet tout seul".

Ce n'est pas un bug, troufion, c'est une fonctionnalité de sécurité ! C'est ton modem qui essaie de sauver les joueurs en coupant le cordon ombilical de ta médiocrité. Tu ne diriges pas une campagne, tu gères un mouvoir numérique. Tes joueurs ne sont pas là pour l'aventure, ils sont assis là, le regard vitreux, comme dans un EHPAD bas de gamme, à prier que l'infirmière se gourre dans les dosages et leur foute enfin l'injection létale pour abrégier le calvaire.

Passons à la gestion de l'action. Ou devrais-je dire : la Pédagogie Montessori de Tarlouze du Combat. Vous rencontrez Makar. Un moment qui devrait être tendu, martial. Je m'attendais à de la boucherie, à voir l'Éclipse, des sacrifices humains, des tripes étalées sur les murs et des Behelits qui pleurent du sang ! Je voulais sentir l'odeur de la chair brûlée et le désespoir !

Mais non. La réalité ? Dès qu'ils lui mettent une baffe, le combat s'arrête,

"Bien joué messieurs, vous avez réussi à me toucher".

Quelle condescendance de petit bourgeois de merde du scénario. Tu as castré la menace. Tu as transformé un duel à mort en validation des acquis de l'expérience.

Et maintenant, le sommet de l'humiliation la Démission de l'Auditoire. Tu as tellement noyé tes joueurs sous des "rêves" prophétiques et des visions interminables que tes propres joueurs ont décroché le cerveau. Le constat est terrible :

Clovis : "Tu peux nous envoyer dans la conv'... J'ai pas tout retenu".

C'est le coup de grâce. Tu parles, tu parles, et tes joueurs te demandent le script parce qu'ils n'écoutaient plus ! Tu as transformé une aventure interactive en cours magistral de fac de lettres où les élèves dorment au fond de l'amphi en attendant le PDF du prof.

Parlons de tes fantasmes inavouables. L'interaction avec le loup. Lorian essaie de communiquer avec la bête. Un moment nature, druidique. Et toi, avec ton esprit tordu, tu transformes ça en quoi ?

"Il te montre son fiac en soumission."

Mais ça ne va pas dans ta tête espèce de déviant ? C'est quoi cette obsession pour les culs de canidés ? Tu as cassé toute la mysticité de la scène pour y injecter ton humour de vestiaire de troisième division. C'est sale, c'est gratuit, et ça prouve que tu es incapable de maintenir une ambiance sérieuse plus de trois minutes sans dessiner une bite sur la nappe.

Et enfin, le clou du spectacle : la Dissonance Cognitive Alimentaire. Tu te lances dans des monologues sur Talos, Tiamat, le destin du multivers... Tu te prends pour Homère. Et pendant ce temps-là ? La réalité te gifle. Tes joueurs pissent. Tes joueurs bouffent du fromage :

"J'me suis acheté un espèce de bloc d'emmental".

Voilà le respect que tu inspires. Tu parles de dieux anciens, et en face, ça débat sur la qualité de l'affinage laitier. Tu n'es pas un conteur, tu es un bruit de fond pour un apéro dînatoire. Même toi, tu finis par avouer ta défaite en allant te chercher un Subway. L'épopée héroïque qui finit en sandwich industriel déguelasse, c'est la métaphore parfaite de ta carrière de MJ.

Pour conclure, MJ, tu es seul. Ton PC te lâche, tes joueurs mangent pour oublier, et ton scénario a besoin d'être envoyé par écrit pour être compris : **RIP**.

Rompez.

RECTOSCOPIE GRAVITATIONNELLE DU SCHIZOPHRÈNE ÉCAILLEUX

JE TE PENSAS AU FOND DU TROU AVEC TON histoire de “modem cérébral en carton” grillé par une simple porte, mais je constate avec une fascination morbide que tu as décidé de creuser encore plus profond. La dernière fois, tu pleurnichais pour un petit mal de crâne causé par Jojo l’asticot. Je me disais “C’est bon, le mollusque a fini de s’installer”. Mais non. Monsieur n’est pas seulement un Airbnb pour fruits de mer intergalactiques, c’est devenu un putain de hall de gare pour toutes les entités cosmiques en mal de reconnaissance. Tu as survécu à la porte automatique, félicitations, déchet. Regardons maintenant comment tu survis à ta propre incompetence.

Commençons par ce simulacre de combat contre Macar. Tu invoques ton “Arme Spirituelle”, ce petit marteau de branleur qui vole mollement comme une mouche neurasthénique dans un hospice. Tu essaies de le toucher ? Rien. Que dalle. Tu brasses de l’air, tu ventiles la pièce, c’est bien, tu feras carrière comme climatiseur chez Darty. Et quand tu te décides enfin à utiliser ta foudre, non seulement l’autre en face il s’en tartine le fion avec une indifférence royale, mais toi, tu finis projeté contre un mur comme un crachat glaireux. Tu te fais humilier par un joueur de flûte, Morgrim. Un putain de musicien.

Ensuite, parlons de ta “grande révélation” au coin du feu, la bouche pleine comme un goret. Puis ce rêve... Oh, doux Jésus, ce rêve. Talos, ton dieu, descend en personne pour te dire que tu es une merde tiède. Il te crache dessus, il t’explique que tu es faible, que tu rampes devant une vipère. Et toi ? Tu fermes ta gueule et tu subis. Et quand Tiamat, la Reine des Dragons, la patronne du game, débarque, qu’est-ce que tu proposes ? Un arrangement ? Une colocation ? “Bâtir quelque chose à deux trônes” ? Mais tu te prends pour qui, espèce de VRP de la loose ? Tu essaies de négocier un ménage à trois avec des Dieux alors que tu n’es même pas foutu de lacer tes bottes sans t’essouffler.

Le réveil. Le clou du spectacle. Ta “nature draconique” prend le dessus. Tu deviens tout rouge,

tout écailleux, tu te prends pour Godzilla après deux verres de Villageoise. Tu sautes à la gorge de Silat. Et là, le drame. Ou plutôt, la comédie. Tu te fais maîtriser en deux secondes. L’Elfe te balance des racines comme si tu étais un vulgaire pot de géraniums, et le Moine te colle une baffe qui t’envoie dormir. Tu es un berserker en carton-pâte. Tu attaques tes alliés et tu finis saucissonné au sol, inconscient, bavant dans la neige comme un épileptique en fin de rave-party.

Et pour finir, l’humiliation suprême. On doit te charger sur le dos d’un loup. On te trimballe comme un sac de patates, comme un colis Amazon livré à la mauvaise adresse. Tu es là, inanimé, inutile, un poids mort. Au sens propre comme au figuré. Et quand tu te réveilles enfin, aspergé d’eau bénite (le seul truc saint qui t’ait touché depuis ta naissance), tu ne te souviens de rien. “Où suis-je ?”. Tu es dans la merde, Morgrim. Tu es dans la merde jusqu’au cou. Tu es un assisté social de l’aventure.

Tu n’as rien appris depuis la dernière fois. Tu es passé du statut de “couveuse à calamar” à celui de “marionnette pour lézard”. Jojo l’asticot a juste laissé la porte ouverte pour que des squatteurs encore plus violents viennent pisser dans ton cerveau. Tu n’es pas un héros, Morgrim, tu es un véhicule de location que tout le monde conduit, mais que personne ne veut racheter. Le jour de l’Apocalypse, on ne te demandera pas de te battre, on te demandera juste de servir de viande fraîche pour distraire l’ennemi pendant que les adultes discutent.

Rompez.

EGORGEMENT PASTORAL DU TISANEUR

ARACHNOMORPHE

AN T'AVAIT LAISSÉ AU STADE D'ANIMATRICE DE Colo en sandales, sifflotant du Blanche-Neige pendant que les hommes faisaient le sale boulot. Je pensais sincèrement que tu avais atteint le fond de la fosse septique de la dignité avec ton "fouet mou" et ton pacifisme de poney. J'avais tort. Tu as attrapé une pelle et tu as creusé encore plus profond. Aujourd'hui, tu as transcendé ton statut de figurant inutile pour devenir quelque chose d'encore plus pathétique : une Ménagère Dépressive sous Lexomil. Tu n'es plus là pour l'aventure, tu es là pour l'entretien du linge et la cuisine, espèce de Cendrillon du néant.

Commençons par ce simulacre de combat contre Macar. Tes frères d'armes, ces glorieux bâtards, se jettent dans la mêlée, acceptant la douleur, le sang, l'acier. Et toi ? Monsieur le Druide reste en retrait. "Je ne me bats pas pour me battre", que tu dis. C'est la même excuse de lâche que la dernière fois ! C'est de la philosophie de comptoir pour eunuque qui a peur de se casser un ongle ! Pendant que les autres se font masser les côtes à coups de bâton, toi, tu sors ton petit jeu de cartes comme une vieille voyante ménopausée sur le parking d'un Lidl. T'es en pleine zone de guerre et tu joues au Solitaire ? Tu tires une carte au hasard en espérant que le destin fasse le boulot à ta place parce que t'as pas les couilles de le faire toi-même.

Ensuite, le repos. Monsieur sort son chaudron. On s'attend à de la sorcellerie, du mystique, du grandiose. Mais non. Tu fais de la tisane, bordel ! Et le pire, c'est que tu essaies de draguer la fumée ! "Teddy ? Kitty ?" Tu chuchotes au-dessus de ta marmite comme un dément qui a sniffé trop de pollen. Et le comble de la fragilité : cette "communion" avec de la vapeur d'eau t'épuise. T'es fatigué d'avoir regardé de l'eau bouillir ? T'es une méduse asthmatique, Lorian. Si l'Apocalypse arrive, tu vas demander une sieste après avoir ouvert une boîte de conserve ?

Parlons de ta diplomatie animalière, grand maître des bêtes. Tu vas voir un loup. C'est ton moment, ta spécialité, ton lien avec la nature sauvage ! Résultat ?

Le clebs te montre son fion et te lèche l'entrejambe en signe de soumission. Bravo. Même les animaux sentent que tu ne dégages aucune menace. Pour ce loup, tu n'es pas un prédateur, tu es une chienne en chaleur ou un poteau urinaire. Tu te fais harceler sexuellement par la faune locale et tu appelles ça de la communication. C'est pas du druidisme, c'est de la zoophilie passive, espèce de détraqué.

Et quand il faut bouger, quand il faut aller dans la gueule du loup, quelle est ta stratégie de grand guerrier ? Te transformer en araignée pour te cacher sous la cape de Silat. Tu veux littéralement devenir un parasite. Tu es tellement terrifié par ta propre existence que ton fantasme ultime, c'est d'être une tique accrochée aux basques d'un homme, un vrai, pour qu'il te porte. Tu veux qu'on te transporte dans un sac à main aussi, princesse ?

Conclusion : La dernière fois, je t'avais prédit un avenir de joueur de triangle, assis sur un tabouret pour ne pas gêner. J'étais encore trop optimiste. Le triangle, au moins, ça fait du bruit. Toi, tu as réussi l'exploit de devenir un poids mort portatif. Tu n'es plus un accessoire d'ambiance, Lorian, tu es devenu un parasite domestique, une verrue magique sur le dos du groupe que l'on traîne par pitié. Le jour du Jugement, on ne te jugera même pas, on t'oubliera sur une étagère.

Rompez.

TURBO-CRYOGÉNISATION DU DALAÏ-LAMA DE MERDE

REGARDEZ-MOI ÇA. L'EXPERT-COMPTABLE A ENFIN posé ses formulaires Cerfa pour enfiler son pyjama de combat. La dernière fois, on t'avait laissé en pleine crise de "syndrome de l'infirmière", refusant la bagarre au nom d'une éthique de lâche. Et là, miracle ? Tu décides enfin de bouger ton cul ? Ne nous emballons pas. C'est pire. Tu as troqué ta passivité de fonctionnaire contre une arrogance de ceinture blanche. Tu es passé du statut de "téléspectateur de l'apocalypse" à celui de "victime participative". Tu te promènes dans l'apocalypse avec l'air inspiré d'un prof de yoga qui vient de découvrir le gluten, alors que le monde s'écroule. Tu es la preuve vivante que la méditation ne remplace pas une bonne paire de burnasses en titanium trempé.

Commençons par ce duel contre Macar. Monsieur décide de marcher sur l'eau. C'est mignon. Tu te prends pour qui ? Le messie des pataugeoires municipales ? Tu arrives, la cape au vent, tout sourire, persuadé d'être le héros d'un film de kung-fu. Et qu'est-ce que tu fais ? Un "high kick". Bordel de merde. Un coup de pied en l'air. Tu tentes des acrobaties de majorette face à un maître de guerre. Résultat ? Tu te fais parer par un bâton comme un moustique qui s'écrase sur un pare-brise. Tu essaies d'être "classe", tu essaies d'être "aérien", mais tu as la grâce d'une brique lancée dans une mare de purin. Tu touches à peine, tu te fais repousser, et tu finis par voler dans le décor comme un sac de linge sale. Ta force de frappe a l'impact émotionnel d'un notaire dépressif qui tamponne un acte de vente.

Ensuite, parlons de ta "vision". Tu te retrouves face à une entité divine, Inyoka M'Nyama. Le mec est un pilier de l'univers, une force de la nature. Et toi, petit ver de terre spirituel, qu'est-ce que tu fais ? On te demande d'où vient ta force, et tu réponds "J'ai accepté mon destin" avant de lui balancer une patate de forain. C'est ça ta sagesse ? Frapper un dieu ? T'as pas d'instinct de survie en fait ducon ? Evidemment, il arrête ton poing minable à un millimètre de son visage sans sourciller. Tu es là, le poing tendu, ridicule, impuissant, comme un enfant qui essaie de boxer un glacier. Mais le comble de l'abjection, c'est ta réaction post-vision. Tu viens d'apprendre que tu es un "Gardien", un pilier du multivers. Et quelle est ta

première action ? Tu cours dehors en braillant pour te rouler dans la poudreuse comme une gamine sous Ritaline qui voit la neige pour la première fois. Tu fais l'ange. L'ange dans la neige ! Putain de merde. On est en Barovie, terre de désolation, de mort et de vampires, et toi tu nous fais un remake de La Reine des Neiges sous champis.

Et le retour à la réalité ? Ton "frère d'armes" Morgrim pète un plomb, se transforme en lézard sous stéros et te saute à la gorge. Ta réaction ? Tu essaies de parer des griffes avec tes avant-bras de crevette. Tu te fais ouvrir la viande comme une boîte de thon bon marché. Tu as besoin que l'Elfe et ses racines viennent te sauver les miches avant de réussir, enfin, à mettre un coup utile pour l'assommer. Mais le comble, c'est l'infiltration chez les loups-garous. Tu as le pouvoir de devenir invisible. L'arme ultime du lâche — pardon, du stratège. Et tu foires tout parce que ta cape prend le vent ? Sérieusement ? Tu es un ninja de fête foraine. Tu te fais repérer par des chiens mouillés parce que tu ne sais pas gérer un bout de tissu. Tu es censé être une ombre, tu es aussi discret qu'un pet foireux dans un ascenseur.

Conclusion : Silat, tu as essayé de sortir de ton rôle d'huissier de justice pour jouer les guerriers, mais le costume est trop grand pour toi. Tu n'es pas un gardien, tu es un accessoire de mode. Tu es le portemanteau du groupe, littéralement, puisque tu sers de taxi à l'araignée-elfe et de coffre-fort pour les armes des vrais hommes. Tu as commencé comme un bureaucrate effrayé par un asticot, et tu finis comme une mule invisible qui foire ses jets de discrétion. Le jour de l'Apocalypse, quand les cieux s'ouvriront, tu ne seras pas en train de te battre, tu seras en train de porter les valises de ceux qui savent cogner.

Rompez.

EXECUTION ESPANTANTE DU SALTIMBANQUE SÉNILE

JE T'AVAIS LAISSÉ LA DERNIÈRE FOIS AU CUL DU camion, avec les bagages et les femmes, espérant que la honte te serve de carburant pour te faire pousser une paire de testicules. Mais je constate avec une fascination morbide que tu as réussi l'exploit de régresser. Tu n'es plus seulement un lâche qui hurle avant de fuir, tu es devenu un touriste sénile égaré dans sa propre légende. Tu es passé du statut de "poids mort" à celui de "tumeur active" pour ton groupe.

Parlons de ta prestation martiale face à Macar. Tu tiens l'Épée d'Avenmar, une relique légendaire, un artefact qui ferait bander un archange, et toi, tu la manipules avec la dextérité d'une pucelle parkinsonienne qui tient sa première bite. "C'est une épée longue ? C'est une épée courte ? Je tape avec ma force ou mon agilité ?" Bordel de merde ! Tu es censé être un héros élu ou un stagiaire en comptabilité qui découvre l'usage d'un ouvre-lettre ? Tu ne connais même pas le poids de ton propre fer ! T'es là, à hésiter sur la nature même de ton arme pendant que les vrais hommes se battent. C'est pas de l'amnésie, c'est une insulte à la métallurgie.

Et cette mémoire de poisson rouge lobotomisé, on en parle ? Tu te prends une patate de forain, ton corps de lâche vibre sous l'impact, et là, le génie se réveille : "Ah merde, j'ai oublié mon Image Miroir !" Tu es un illusionniste qui vit dans sa propre illusion, celle d'être utile. Tu as des sortilèges pour te protéger, pour dédoubler ta carcasse inutile afin qu'on tape dans le vide, mais tu préfères encaisser avec ta face de rat. Probablement parce que tu aimes ça, espèce de masochiste passif. Un Barde qui oublie ses défenses et ses inspirations, c'est comme une pute qui oublie de se faire payer après la passe : c'est du bénévolat pathétique.

Ensuite, vient le moment de la camaraderie virile. Morgrim, ton frère d'armes, révèle le cœur lourd qu'il y a un traître parmi vous. L'heure est grave, la tension est palpable. Et toi, grand seigneur de la fosse septique morale, ta première réaction c'est quoi ? Parier dix pièces d'or sur la tête de l'Elfe. "Je monte à 10 pièces sur Lorian." T'es pas un compagnon, t'es un

bookmaker de bas étage qui spéculé sur la mort de ses potes. Tu as le charisme d'une huître avariée et la loyauté d'un chat de gouttière affamé. Transformer un drame fraternel en PMU du pauvre, c'est d'une bassesse qui force presque le respect, si je n'avais pas envie de te vomir dessus.

Et le clou du spectacle, le moment où Morgrim, possédé par une puissance draconique, pète un plomb et essaie de bouffer Silat. Tout le monde réagit. L'Elfe le ligote avec des racines, le Moine lui met une droite qui l'éteint. Et toi... toi, le grand Clovis, tu arrives après la bataille, quand le danger est écarté, pour lancer une "Force Fantasmagorique" sur un mec déjà saucissonné et inconscient. "Illusion rime avec punition"... Mais ferme ta gueule ! T'es le genre de type qui donne un coup de pied au cadavre du lion une fois qu'il est froid pour dire "j'ai participé". T'es l'incarnation de l'opportunisme flasque.

En conclusion, Clovis, tu confirmes ce que je pensais : tu n'es pas un héros, tu es un bruit de fond désagréable, une erreur de casting cosmique qui a survécu uniquement parce que le destin a un sens de l'humour sadique.. La preuve vivante que l'évolution peut faire marche arrière et décider de créer un invertébré capable de tenir une mandoline. Le jour de l'Apocalypse, quand le ciel s'effondrera et que les océans bouilliront, tu seras encore là à demander si ton épée fait 1d6 ou 1d8 de dégâts.

Rompez.

CODEX ILLUSTRÉ











אין אפאל אהיה 77 אהיה אבדיה



• KXE

KXE : ההלית

לוראל ו'אידרח לת סיו י'סוח
רנן שדים מ'רע' ו'ל י'סוחם עד ר'ר'ר'
פ'ר'ר' ו'נ'ל ו'סוח ו'ל ג'ד 'פ'ר'ר' ו'פ'ר'
מ'פ'ר'ר' א'ל פ'ר'ר' מ'פ'ר'ר' ל'ק מ'ר'ר'
מ'פ'ר'ר' י'סוח מ'פ'ר'ר'

אחוזי פלסטירל אריזל טפרני
ידקע דעס פעל סאכ ו-טירן

·T·G!·TGY·V·TV·JY



























LE GUEULE DU LOUP

L'harmonie n'était qu'une anomalie ; le chaos a repris ses droits.

La fraternité agonise sous le poids de la suspicion.

Ils pénètrent dans la Gueule du Loup en jouant les captifs, aveugles à la vérité qui les ronge : leurs liens physiques sont factices, mais leurs chaînes mentales semblent indestructibles.

Les ténèbres le savent : une forteresse divisée n'a nul besoin de siège pour s'effondrer.

