

Le temple d'Hextor

Dans la ville de Tumladen, se trouve un temple d'Hextor, où plusieurs aventuriers avaient affaire un certain jour pour des raisons différentes. C'était un 3 de Needfest. Se trouvait là Krusk le semi-orc et Woofer l'elfe rôdeur pour retrouver un médaillon elfique qui avait appartenu à sa famille. Taliesin fils de Bedwyr, cleric de Pelor, ainsi que son amie Célérité un paladin de Heironeous étaient présent pour une mission d'investigation ordonné par le temple de Pelor de la ville. Veit Lockerhelm, fils d'Oskar le forgeron nain, s'était dirigé vers le temple pour vengeance personnelle, qui devenait une obsession. Les deux roublards, Sméagole le semi-homme et Radagon l'elfe, s'étaient fixés comme but de « vérifier » l'inventaire du temple.

Woofer et Krusk furent les premiers à tenter de pénétrer dans le temple. Après une tentative échouée, ils prirent du recul pour penser à un meilleur plan. Pendant ce temps, Taliesin et Célérité, avec diplomatie, convinquirent les gardes qu'ils ne voulaient que prier, et qu'ils ne feraient aucun mal. En voyant ceci, les autres, excepté le nain, suivirent leur traces, entrèrent dans le temple et s'installèrent pour prier. Radagon alla converser avec un paysan, tandis que son compagnon, Sméagole tentait de lui prendre sa bourse, ce qu'il fit avec succès. Pendant ce temps le nain vit sortir quelques gardes, il tenta de les suivre silencieusement, mais ce fut rapidement vain. Il décida ensuite d'entrer dans le temple. Sméagole, fier de son vol facile, choisit une plus grosse proie : Taliesin. Mais le cleric était aux aguets car la paladin avait vu le hobbit poser son geste et l'avait avertit de se surveiller. Dès que le semi-homme tenta son coup, le cleric le repoussa vivement contre le mur. Surpris, le hobbit prit la fuite vers la sortie. C'est à ce moment que le nain entra et lui bloqua la route. Grâce à son agilité, il se libéra de l'emprise de Veit et se dirigea vers une porte à droite de l'entrée.

Ne se préoccupant guère de cela, le duo formé par le barbare et le rôdeur, ayant un plan en tête, se dirigèrent vers les gardes postés devant la porte de gauche. Ils engagèrent la conversation avec les gardes qui se trouvaient là. Ils attirèrent leur attention ailleurs et profitèrent de ce moment pour les attaquer par surprise. Les coups porté manquèrent leurs cibles, ce qui rendait leur plan inutile. Les gardes, alertés, engagèrent le combat. Tout les autres brandirent leur arme à l'exception des deux roublards. Sméagole recherchait des biens dans la salle, qui ne contenait finalement que de la nourriture, tandis que Radagon l'elfe observait le combat, stupéfait. Un lourd combat eut lieu, les gardes tombèrent un à un après plusieurs coups. Woofer fut blessé et tomba sur le sol. Le cleric n'hésita pas une seconde pour le remettre sur pied grâce à ses pouvoirs divins. Radagon fut le seul à remarquer qu'un garde

s'échappa par la porte du fond, et, alors que la plupart des gardes étaient tombés, des renforts arrivèrent et mirent le groupe en déroute. Krusk, pris de frénésie, courru vers la sortie avec Woofer dans les bras, et, à une distance suffisante du temple, tomba de fatigue laissant Woofer chuter avec lui. Rendus à l'extérieur, chacun se dispersa et Taliesin leur pria de se rejoindre à l'auberge du village vers la fin de la journée : *L'écureuil assoiffé*.

La boutique de l'alchimiste

Krusk et Woofer demandèrent aux passants à propos d'une maison de magicien, mais ceux-ci n'étaient pas trop coopérants. Krusk offrit cinq pièces d'or à la première personne qui lui dirait où se trouve la maison du magicien du village. Alors un villageois assoiffé par l'appât du gain leur désigna une maison tout proche. Krusk tint parole et lui donna les cinq pièces d'or. Woofer vu la satisfaction malhonnête dans le sourire du villageois, et lui offrit une nouvelle condition : les mener à la maison et ensuite il aurait l'argent. Voyant que l'elfe avait vu clair dans son jeu, le paysan se déroba et leur laissa l'argent.

En tentant de trouver un magicien, ils virent une petit boutique d'alchimiste, et décidèrent d'aller y jeter un coup d'œil. Ils entrèrent et prirent la parole.

- Bonjour, pourrions-nous savoir le coût de vos potions? dit Woofer.
- Et bien... tout dépend quel sorte de potions voulez vous, répondit l'alchimiste.
- Avez vous des potions qui guérissent les blessures? demanda Woofer.
- Et bien... c'est 50 pièces d'or par potion de guérison légère, 300 pièces d'or pour les potions de guérison modérée... et les autres, je n'en ai pas, je suis désolé, lui lança l'alchimiste.
- Et..., dit Woofer, hésitant, en avez vous beaucoup en réserve?
- Euh... aucune, répondit l'alchimiste un peu apeuré.

À ce moment, Krusk perdit patience et lui assena un bon coup d'épée qui lui traversa la poitrine et lui enleva la vie sur le coup. Le vieil homme s'écroula par terre sans bruit, et le meurtrier alla voir les possessions de sa victime. Pendant ce temps, Woofer alla frapper à une porte qui se trouvait dans le fond de la boutique. Une voix lui répondit : « Maître, pourquoi frappez-vous ainsi? » Sans dire un mot, il ouvrit la porte et, pris de panique, assassina un des apprentis qui se trouvait de l'autre coté, pendant que les deux autres s'enfuyaient en courant. À toute vitesse, Woofer pris les potions qui se trouvaient dans l'arrière boutique. Krusk écrivit "FERMÉ" sur la porte d'entrée et tous deux sortirent et se dirigèrent vers la forêt pour cacher leur potions. Ensuite ils retournèrent à l'auberge pour y rejoindre tout les autres camarades.

Une leçon pour le nain

Le combat et la marche, quoi de mieux pour assommer de fatigue un nain? Veït était mort de fatigue, il ne prit même pas la peine de trouver l'auberge et se coucha dans une allée sombre pour y faire un somme. Il s'endormit après peu. Pendant son sommeil, il se fit réveiller par des mains qui semblait chercher quelque chose sur lui. Il se leva d'un bond et tenta de rattraper le voleur qui s'enfuyait avec son argent. Malgré la rapidité légendaire des sprinters nains, il perdit la trace de l'homme. Le guerrier étaient insulté d'avoir été si bêtement volé. Il demanda à plusieurs passants s'ils avaient vu un homme répondant à la description qu'il avait de lui. Après une heure de recherche, il aboutit à une petite maison. Il frappa la porte, et une jeune femme ouvrit.

- Bonjour monsieur le nain, comment puis-je vous aider? dit la femme.
- Je cherche un homme qui semble vivre ici, d'après les habitants auxquels j'ai parlé, dit le nain.
- Vous parlez probablement d'Edgar, mon mari, dit la femme. Il est absent pour le moment.
- Bien, alors je l'attendrai, dit Veït, ouvrant la porte et allant, sans permission, s'asseoir sur une chaise dans la maison.
- Désirez-vous quelques chose? dit-elle.
- Une bonne bière brassée je vous pris!, dit Veït.
- Je ne sais pas si elle est brassée, mais je peux vous offrir une bière de mon mari, dit-elle, tout en lui apportant une chope. Êtes-vous bien ami avec Edgar?
- Oui nous nous connaissons depuis assez longtemps, répondit Veït.

Il discutèrent ainsi pendant une bonne heure, puis Edgar arriva. Le nain se leva aussitôt, pris son arc et décocha une flèche derrière le crâne et transperça celui-ci. La femme s'affola et Veït la tua froidement à son tour. Il pris son argent sur le voleur, et l'argent des autres vols. Deux meurtres sur les bras, Veït se dirigea vers l'auberge, content de sa vengeance.

L'Écureuil Assoiffé

Le soir arrivé, il se retrouvèrent tous à l'auberge de l'Écureuil assoiffé. Il se prirent tous une chambre et se réunirent à une table. Ils appelèrent Cédric, le serveur, pour leur donner à

manger. La plupart commandèrent du sanglier, et le semi-orc engloutit le sien en quelques secondes. Ils tentèrent alors de former un plan pour prendre d'assaut le temple. Après quelques temps de réflexion, ils décidèrent que les deux roublards, Radagon et Sméagole, feraient une petite expédition nocturne, et iraient vérifier les alentours du temple. La nuit venue, alors que tout les autres dormaient, les deux voleurs se glissèrent furtivement à l'extérieur.

La trappe

L'elfe et le hobbit se dirigèrent vers le temple. Ils explorèrent un peu les alentours et ils trouvèrent un petit buisson. Ils fouillèrent un peu et découvrirent une trappe. Radagon insista pour investiguer la trappe. Il ouvrit cette dernière et descendit le long d'une échelle. L'elfe aboutit dans une petite salle avec une porte au fond. Il écouta à cette porte et n'entendit rien. Il l'ouvrit et se retrouva dans une salle avec une porte au fond, ainsi qu'une porte à droite. Il écouta à chacune, du bruit semblait provenir de la porte du fond. Incertain, il rebroussa chemin, et reprit le chemin de l'auberge avec le hobbit.

Pendant ce temps, Cédric, le serveur de l'auberge, moine bien entraîné au combat, s'en retournait chez son grand-père, qui l'hébergeait. Alors qu'il marchait, il aperçut deux formes, l'une petite, et l'autre grande, qui semblait fouiller le long du temple. Il se cacha et les observa. Il les vit ouvrir une trappe, et l'un d'eux descendit. Après quelques temps, il remonta, et les deux personnages repartirent. Il les fila pendant un petit moment, mais le plus grand des deux l'aperçut, sans bien le distinguer. Celui-ci lui décocha une flèche, mais sans succès. Le moine se laissa distancer. L'elfe et le hobbit arrivèrent à l'auberge. Sméagole alla se coucher, tandis que Radagon monta la garde devant l'auberge, observant si la personne qui les avait suivis allait se montrer. Cédric, voyant cela, reprit son chemin et alla chez son grand-père. Le reste de la nuit se passa sans encombre.

Traîtres

Le lendemain, il se levèrent tous pour aller déjeuner. Il appelèrent Cédric, le serveur, pour leur apporter à manger. Il demandèrent chacun le petit déjeuner, tandis que le nain et le semi-orc en prirent deux. Ce dernier en prit même un troisième voyant que le nain avait fait de même.

Puis, Radagon commença à leur expliquer leur expédition de la nuit passée. Alors qu'ils mangeaient, Sméagole tenta de voler la bourse de Krusk, le barbare. Celui-ci s'en aperçu aussitôt et le repoussa contre le mur. Il le souleva du sol pour le frapper au visage. Son premier coup manqua sa cible mais le deuxième l'atteint. Krusk tint à Sméagole à peu près ce langage : « Toi ne plus voler Krusk! » Radagon tenta de l'aider, mais il fut rapidement arrêté par Veit et Wofer, leurs arcs à la main. Sméagole s'esquiva ensuite et prit la fuite avec son ami elfe, Radagon. Ils n'avaient qu'une seule idée en tête, se venger. Il se dirigèrent vers l'entrée du temple, et engagèrent la conversation avec les gardes présents. L'un d'eux, le reconnaissant comme faisant partie du groupe de la veille, l'entraîna lui et le hobbit à l'intérieur. Par contre, Radagon eut le temps de leur dire que des gens avaient découvert la trappe et qu'ils essaieraient de l'emprunter ce jour là. Ils furent aussitôt emportés aux cachots du temple.

Toujours à l'auberge, les cinq compagnons qui restaient se demandèrent alors comment ils allaient faire pour entrer dans le temple puisque Radagon ne leur avait pas expliqué l'emplacement de la trappe. Cédric, le serveur, qui prêtait attention à la conversation des aventuriers, en profita pour s'introduire au groupe en affirmant qu'il connaissait l'endroit où était située la trappe. Le groupe, méfiant envers les informations du serveur, lui demandèrent comment il avait obtenu cette information. Cédric leur raconta alors sa rencontre de la nuit passée. Ils décidèrent tous de le suivre et il les mena alors à la fameuse trappe. Lorsqu'ils arrivèrent à portée de la trappe, ils aperçurent quatre gardes du temple qui semblaient avoir affaire à une charrette. Voyant cela, le groupe se plaça hors de vue, caché par la charrette, et tentèrent de former un plan. Ils finirent par se décider sur le fait de renverser la charrette sur les gardes, mais Wofer, impatient, décocha une flèche sur un des gardes. Alors, gardes comme compagnons, surpris, engagèrent le combat. Krusk, Célérité et Taliesin chargèrent, et renversèrent la charrette, mais sans effet car les gardes avaient déjà quitté leur poste pour combattre Cédric, le moine, qui avait rapidement foncé dans la mêlée, tandis que le nain tirait de l'arc. Puis, alors que deux gardes étaient tombés en quelques secondes, Veit dégaina sa hache et chargea le premier garde qu'il vit. Que se fut par l'effet de surprise ou bien par la volonté des aventuriers, les gardes n'eurent pas le temps d'alerter ni de se sauver et furent rapidement abattus, et tout cela, sous les yeux ahuris des villageois. Le combat terminé, Krusk, Veit et Cédric fouillèrent les gardes, emportant leurs possessions et équipement, puis tous descendirent dans la trappe.

Le sous-sol du temple

Ils descendirent tous dans la trappe et aboutirent dans la salle que Radagon avait visité la veille. Ils ouvrirent la seule et unique porte et débouchèrent dans une salle plus vaste, qui ne contenait rien d'autre que deux portes en bois, l'une au fond, et l'autre sur leur droite. Ils écoutèrent à chacune des portes, et, n'entendant rien de suspect, décidèrent de se diriger vers la porte de droite. Ils l'ouvrirent et furent surpris par la noirceur qui émanait de la pièce. Même le semi-orc et le nain n'y voyait rien. Ne désirant pas s'aventurer dans cette pièce, le groupe choisit la seconde salle. Il ouvrirent la porte et découvrirent une petite salle, une porte au fond, et remplie de décombres, os et cadavres démontrant la vieillesse des lieux. Il n'eurent pas bien le temps d'explorer la pièce que plusieurs formes squelettiques s'élevèrent des décombres et les attaquèrent sans avertissements, manière typique des morts-vivants. Deux larges formes s'avancèrent vers eux, devancés par deux formes à peu près de leur taille. Un rapide combat se déroula, où la plupart n'eurent pas trop de difficulté, tandis que Veit trouva un moyen de leur faire encore plus mal en les frappant du côté plat de sa hache, les squelettes étant résistants aux coups tranchants de sa hache et aux épées de Krusk et de Woofers. Après quelques secondes, les quelques squelettes retournèrent à l'état de décombres d'où ils avaient émergés, et le groupe, fouillant la salle et ne trouvant rien d'intéressant, se dirigea vers la porte.

Ils débouchèrent dans une salle plus large que longue, deux portes à l'extrémité droite, l'une au fond, et l'autre un peu en retrait, sur le mur droit. La salle était vide, une atmosphère de silence planait. Veit, impatient, se dirigea vers les portes, et à peine avait-il parcouru quelques mètres, qu'une trappe s'ouvrit sous ses pieds et il tomba lourdement dans la fosse, ce qui lui infligea une douleur aux jambes, mais sans tout de même le déranger. Alors, avec un saut prodigieux pour un nain, il réussit à s'agripper au rebord du trou. Déployant une force surprenante, il se hissa au rebord et regarda le trou avec dédain. Le groupe, riant de la chute du nain, se dirigea vers les deux portes. Soupçonnant que la porte de droite menait à la salle où régnait un noir absolu, ils décidèrent d'emprunter l'autre porte, celle qui était tout au fond de la pièce. Ils l'ouvrirent et découvrirent un escalier qui descendait en spirale.

Les cachots

Radagon et Sméagole se retrouvaient dans les cachots du temple. Leur équipement leur avait été enlevé et ils avaient à peine de quoi manger pour la journée. Un seul garde était posté pour les surveiller. Radagon, rusé comme il l'était tenta de pousser le garde à le libérer, ou du moins, lui demander quelque chose qui pourrait, sans que le garde le sache, l'aider à se

sortir du pétrin. Le garde, l'écoutant à peine, lui répondit de se taire. Radagon, un plan en tête, continua de lui parler et de lui poser des questions, jusqu'à ce que le garde, à bout de nerfs, défit la serrure, et ouvrit la porte.

- Je vais te montrer toi !, lui dit-il.

Il entra et, dégainant son épée, attaqua Radagon. Alors ce dernier, attrapant une des chaînes qui traîna dans sa cellule, tenta d'agripper le garde, où du moins, de le blesser. Il avait du mal à tenir en respect le garde alors que, Sméagole, sortant de l'ombre, sauta sur le garde à son tour. Le garde, dérangé par cette attaque soudaine, perdit pied et Radagon en profita pour l'étrangler avec sa chaîne. Ils avaient tué le garde et étaient libres, mais non sans peine. Radagon, pour compenser de son équipement perdu, prit l'armure en cuir du garde, ainsi que sa longue épée, et fouillant dans ses maigres possessions. Sméagole fouilla aussi, et y découvrit un trousseau de clés, qu'il ramassa, ainsi que quelques pièces d'or. Puis, Radagon enfila les vêtements du garde. Il s'allongea pour se reposer un peu, et Sméagole monta la garde.

Alors qu'il dormait, il se fit réveiller par Sméagole et ce dernier lui dit qu'il entendait des bruits venant de la porte à l'une des extrémités.

- Des gardes, se dit Radagon.

Il attrapa Sméagole et le soulevant, le cacha sous son gilet, et s'enfuit vers l'autre porte, à l'extrémité opposée d'où venaient les bruits. Il ouvrit la porte et grimpa rapidement une volée de marches pour aboutir dans une salle comportant une porte à sa gauche ainsi qu'une à sa droite. À tout hasard, il opta pour la porte de droite. Un couloir vers la droite, puis deux revirements vers la gauche le menèrent à un cul-de-sac. Puis, deux goules qui s'étaient embusqués lui bondirent dessus. Quelques secondes plus tard, il se retrouva paralysé, Sméagole sous son gilet. Ce dernier ne fit aucun geste, mais entendit des bruits de course qui les rattrapaient. Les goules se dirigèrent vers la source des bruits.

Promesses

Le petit groupe d'aventuriers descendit un long escalier en spirale qui menait à une petite porte tout en bas. Il l'ouvrirent et découvrirent une longue pièce, des cellules d'un côté, opposées à un mur de pierre. À peine avaient-ils eu le temps d'observer les environs, qu'un garde sortit d'une des cellules et se précipita vers la porte du fond. Woof, Krusk et Cédric se

lancèrent à sa poursuite, tandis que les autres suivaient tant bien que mal. Veit se fit rapidement distancer. Il gravirent un petit escalier et aboutirent dans une petite pièce. Une porte étant ouverte à leur droite, les meneurs suivirent les traces de l'homme et l'empruntèrent. Ils suivirent un couloir, avec quelques revirements, puis, finalement, retrouvèrent l'homme. Il ne bougeait pas, ni semblait les avoir entendus venir, tout vacarme de nain qu'ils avaient fait. Alors soudain, deux goules surgirent et les attaquèrent. Sur un bond, Cédric bondit de l'autre côté des goules pour permettre à d'autres de l'aider à combattre. Célérité et Krusk brandirent leurs armes, prêts à frapper. Taliesin, avec ses pouvoirs divins de clerc de Pelor, terrorisa les goules. Les goules, effrayées, ne tardèrent pas à retourner à l'état de cadavres. Veit arriva finalement, et fût choqué de ne pas avoir participé au combat qui venait de se terminer.

Radagon avait entendu le combat se déroulé, mais paralysé, n'avait rien pu faire, tandis que Sméagole ne bougeait pas, de peur d'être découvert. Il reconnut la voix de ses anciens compagnons. Dès que le combat fut terminé, Krusk alla voir Radagon. Il remarqua le hobbit, et l'empoigna fermement, puis le regarda droit dans les yeux, pour l'intimider.

- Laisse-moi partir!, lui dit Sméagole.

- Arrête de faire du tort à Krusk, sinon Krusk fâché!, lui répondit le semi-orc.

- Ce qu'il veut dire par là, lui dit Taliesin, intervenant, c'est que toi et ton ami pouvez nous accompagner, à condition d'être dignes de confiance et d'arrêter de nous voler et de commettre des actes comme celui d'aujourd'hui.

Sméagole ne répondit pas et se débattit. Krusk l'empoigna plus fermement et Taliesin reprit la parole.

- Promets-le!, lui dit-il.

- C'est d'accord, dit le hobbit, fâché.

Puis, ils se retournèrent vers Radagon. Celui-ci ne bougeait pas. Ils attendirent quelques temps, pour enfin le voir remuer. Taliesin lui expliqua leur proposition, même si ce dernier avait tout entendu alors qu'il était paralysé. Il promit lui aussi, plus pour avoir la paix que par volonté.

Un peu de logique

Le groupe, lorsque tout était arrangé, se décida enfin à continuer. La question générale qui fut posée fut : " Que fait-on ensuite?". Ils se retrouvaient dans un cul-de-sac. Ce fut Sméagole, le plus petit mais non pas le moins attentif, qui remarqua un petit passage tout en haut de la pièce, haut d'un peu moins d'un mètre, et large pour une personne. Ce dernier fut choisit pour aller explorer. À l'aide des épaules de Krusk, le hobbit grimpa et atteint le tunnel. Il s'y engouffra, et pouvant marcher debout, se faufila le long du passage. Après dix mètres, il bifurqua vers la droite, pour ensuite déboucher sur le haut d'une salle, plusieurs torches le long des murs, avec une porte devant lui, en contrebas. Il alla avertir le reste du groupe qu'il n'y avait pas de danger. Ils le suivirent, plusieurs en rampant avec facilité, d'autres en se tortillant pour passer, comme par exemple le nain et le semi-orc, qui était trop bâtis pour ce maigre tunnel.

Une fois cette traversée effectuée, ils descendirent dans la salle et se dirigèrent vers sa seule et unique porte. Ils l'ouvrirent. Une gigantesque pavé, ressemblant drôlement à un échiquier, gisait devant eux. Une maigre bande de chaque côté en pierre, ainsi que ce plancher, était les seules observations de la pièce que fit le groupe. Ils se regardèrent et se demandèrent que faire, tandis que Sméagole, impatient, se dirigea sur l'échiquier, en direction de la porte de l'autre côté. Dès qu'il fut sur l'une des cases, il fut incapable de mouvement. Une statuette, couronne sur la tête, épée à la main, apparut sur la case opposée, de l'autre côté. Puis, Sméagole sentit qu'il était libre de bouger. Il avança d'une case, pour être à nouveau bloqué par une force surnaturelle. La statuette de l'autre côté avança à son tour dans sa direction. Sméagole faisait partie d'un jeu d'échec en tant que roi, opposé à son semblable. C'est alors que, Woofier, sans réfléchir, sauta sur l'une des cases. Sur la case opposée, une statue ressemblant drôlement à un fou apparut, et Woofier acquiesça les caractéristiques de la pièce qui était normalement placée sur la case qu'il avait choisie. Tout à tour, Cédric, Veit, Radagon, et même Krusk choisirent une case, et furent respectivement un cavalier, une tour, un deuxième roi, et une dame. Taliesin et Célérité restèrent en dehors du jeu, supervisant les autres. Après quelques mouvements non réfléchis de Krusk, Woofier se fâcha et lui dit de ne pas bouger, sauf à son commandement. Les pièces commencèrent alors à se déplacer, alternant d'un côté à l'autre, comme dans une vraie partie d'échecs. Quelques captures s'étaient déroulées, mais sans perte du côté des aventuriers, lorsque soudain, il fut évident que Woofier était piégé, au risque de perdre un roi. La pièce se dirigea vers lui, et le frappa, et il fut repoussé en dehors de l'échiquier, subissant de lourdes blessures. Woofier retourna vivement sur l'une des cases, décidé à prendre sa vengeance sur le jeu. Une stratégie fut alors établie, visant à ne pas se faire capturer de pièces, et à tendre plusieurs pièges aux pièces ennemies. L'esprit unit des huit aventuriers, si l'on se permet de compter le semi-orc, eurent raison de la partie adverse. Ils capturèrent toutes les pièces ennemies, et découvrirent qu'en se déplaçant sur l'une des

cases opposées et n'étant pas attaqué, ils pouvaient sortir du jeu. Alors, tout le groupe réussit facilement à se retrouver de l'autre côté, et fier d'eux, regardèrent l'échiquier, comme lui prouver leur supériorité.

La salle principale

Ils se dirigèrent vers la porte et l'ouvrirent. Une petite salle se dressait devant eux, leur offrant le choix entre une porte à leur gauche, et une autre droit devant. Empruntant celle de droite, ils aboutirent sur un couloir qui tournait à gauche. Le couloir faisait plusieurs mètres, trois portes sur son côté droite, et l'une au fond, à gauche. Il optèrent pour la première porte, et découvrirent un dortoir, comportant de nombreux lits. Ils cherchèrent un peu, mais ne trouvèrent rien qui pouvait leur être utile. Une autre porte était dans la salle, mais elle menait à la deuxième porte du couloir. Ils allèrent alors vers la troisième porte à droite, au fond du couloir. Ils entrèrent et se retrouvèrent dans une pièce qui ressemblait à une chambre, avec un lit, une petite étagère, et trois coffres au pied d'un bureau. Ils se dirigèrent vers les coffres, et les ouvrirent, grâce aux clés que Sméagole avaient trouvées. Dans les deux premiers, au bonheur de Radagon et de Sméagole, ils retrouvèrent leur équipement. Puis, ils essayèrent d'ouvrir le troisième, mais sans succès. Même le trousseau de clés n'y faisait rien. Les deux roubards déployèrent tous leurs talents pour le crocheter, mais ils ne firent pas mieux. Voyant qu'ils ne réussiraient pas à ouvrir le coffre, Krusk se porta volontaire pour le porter. Alors, ils sortirent de la pièce et se dirigèrent vers la dernière porte au fond, la seule qui était à droite. Ils l'ouvrirent et découvrirent une petite salle avec une porte au fond et une autre à leur gauche, toutes les deux ouvertes. Ils s'engagèrent dans celle qui leur faisait face. Quand il devint évident que c'était le couloir qui menait aux goules d'auparavant, ils rebroussèrent chemin et retournèrent à la porte qui suivait l'échiquier, la seule qui restait.

Ils s'engagèrent dans la porte et ils virent un escalier en spirale qui montait. Ils l'empruntèrent et arrivèrent devant une large porte de métal. L'ouvrant, ils virent la grande salle du temple, celle où le combat de la veille s'était déroulé. De nombreux soldats montaient la garde, tandis que des disciples d'Hextor étaient installés pour prier. Prit de frénésie, Veit chargea les gardes d'Hextor. Le reste du groupe le suivit, et engagèrent un combat entre d'une part, les huit aventuriers, et de l'autre part, les gardes du temple ainsi que leurs clercs. Les disciples qui priaient, voyant le combat qui commençait, se réfugièrent dans un coin du temple, terrorisés à l'idée d'être tués froidement. Veit, après plusieurs cibles ratées avec son arc court, dégaina sa hache et chargea, tandis que les autres se battaient, Taliesin les guérissant quand il le

pouvait. Peu de temps après, les clerks gisaient morts, ainsi que la plupart des gardes. Les deux qui restaient se sauvèrent en direction de la sortie. Krusk, Taliesin, Célérité et Cédric se lancèrent à leur poursuite, tandis que Sméagole alla vers la salle à la gauche de l'entrée principale, n'ayant pas eu le temps la veille. Veit, prit d'une rage envers les adorateurs d'Hextor, chargea les disciple terrorisés. Radagon et Woofers firent de même. Veit en tua un partie, et Radagon quelques uns, tandis que Woofers décochait des flèches, ratant sa cible. Il s'arrêta, réalisant probablement ce qu'il faisait, et alla trouver le reste du groupe, qui était à l'entrée. Ces derniers avaient rattrapés les gardes et les abattaient. Veit et Radagon revinrent, fiers, ainsi que Sméagole, qui n'avait rien trouvé d'intéressant, à part de la nourriture. Ayant accomplie ce pourquoi ils étaient venus, ils sortirent du temple, Krusk ayant le coffre en main, et se regardèrent le temple, heureux de leur accomplissement.

Combat dans l'obscurité

Sortis du temple, ils se regardèrent et se demandèrent quoi faire. Il leur vint soudain à l'esprit qu'ils n'avaient pas exploré l'une des salles dans les souterrains du temple, celle où il régnait un noir total, et, la curiosité les rongant, décidèrent d'y aller sur-le-champ. Ils empruntèrent le même chemin par lequel ils étaient venus, la trappe, et arrivèrent à la pièce qui les intriguait. Krusk donna son sac à Woofers pour qu'il le surveille, et avertit Radagon que si lui et le hobbit leur faussaient compagnie, il les tuerait. Krusk, avertit le groupe de faire attention, il allait entrer dans la salle, faisant tournoyer sa lame, pour toucher quelque forme qui s'y trouvait. Il fit quelques pas à l'aveuglette, sa lame tournoyant, puis sentit un mouvement tout près de lui, le frôlant. Il cria à ses compagnons, et leur annonça la présence de quelque chose. Il brandit son épée, et se prépara à frapper dans la direction où il croyait avoir senti la créature. C'est ce qu'il fit, et que se fut grâce à une ruse de la créature, ou bien parce que l'épée passait bien trop haut pour l'atteindre, mais ce fut sans effet. Cédric, Célérité, Sméagole, Taliesin et Veit s'élançèrent en direction des bruits, tandis que Radagon restait à la sortie de la salle, l'arc bandé, et que Woofers contournait la salle, pour aller à la deuxième porte, laquelle ils soupçonnaient de mener à la même salle.

Ils combattirent longuement dans la salle, fendant l'air de tous bords tous côtés, se dirigeant grâce aux chants qu'ils poussaient en se battant, pour ne pas se blesser, et se dirigeant vers le cri de quelqu'un lorsque ce dernier localisait la créature, qui était très petite, ce qu'ils ne tardèrent pas à découvrir. Quelques-uns parvinrent à la toucher, dont Taliesin, qui semblaient avoir des talents pour le combat dans le noir, ou plutôt par chance, et découvrirent

que la plupart de leurs coups ne lui faisaient point de dommages, ou lorsque c'était le cas, très peu. Ce fut la même chose pour Célérité et Veït, qui atteignaient parfois leur cible avec leur falchion et hache guerrière de nain respectivement, mais sans effet valable. Puis, Radagon se risqua à décocher une flèche, acte d'une intelligence indigne de l'elfe qu'il était, et atteint Woofer. Ce dernier, alors très blessé, sortit de la pièce, entendant les cris d'excuses du roublard, et lui balança son poing à la figure. Radagon tenta de se sauver, mais Woofer l'agrippa et lui dit de ne plus refaire cela, sous peine de plus graves conséquences.

Krusk fendait l'air trop souvent, le semi-orc qu'il était ne pouvait plus le supporter. Il ressortit, pour laisser la place aux autres, et attendit à l'extérieur de la pièce, convaincu qu'il ne pouvait rien faire de plus. Peu après, le reste du groupe ressortit, voyant que leurs coups n'étaient pas très effectifs contre la peau endurente de la créature. Les autres tentèrent tant bien que mal de blesser la petite forme, mais à nouveau en vain, et la plupart ressortirent, sauf Cédric, et Sméagole, entêtés à combattre cette si minime créature, mais non la moindre. Cédric fut touché à plusieurs reprises, et empoisonné par-dessus tout, par un poison qui semblait affecté son mouvement, réduisant la souplesse de ses muscles, et le contraignant à se battre avec moins d'efficacité, sa capacité à éviter les coups étant réduite. Ils touchèrent la créature à de nombreuses reprises, et après plusieurs minutes, voyant que tout cela était inutile, la créature semblant n'avoir rien encaissé, ils sortirent de la pièce, sous les cris de leurs amis qui leur demandaient de sortir au plus vite. Le groupe, ne sachant plus quoi faire, décidèrent de s'en aller. C'est ce que firent rapidement Sméagole et Radagon.

Alors qu'ils s'apprêtaient à partir, Taliesin eut soudain une idée, et il leur expliqua brièvement. Sa stratégie consistait à ce que chacun entre à tour de rôle dans la pièce, et se place dans chacun des coins. Lorsque l'un d'eux se faisait attaquer, il crierait et tout les autres s'approcherait pas-à-pas dans le but de former un cercle autour de la créature. C'est ce qu'ils firent, et en peu de temps, la créature fut encerclée et combattue jusqu'à ce que, voyant que leurs coups fendaient l'air à chaque fois, ils s'aperçoivent qu'elle était morte. Woofer reçu plusieurs coups, mais résista au poison que la créature envoya à travers ses veines. Ils traînèrent leur trophée à l'extérieur, et ils virent que c'était un Imp, un petit démon du clan des Baatezu. Woofer traînait la créature, et tous se dirigeaient vers la sortie. Soudain, à leur grand étonnement, la créature se réveilla de sa mort et sauta au cou de Woofer, qui la portait. Ils portèrent plusieurs coups et la renvoyèrent à l'état de sa supposée « mort ». Pour s'assurer qu'elle ne se réveillerait plus, il lui tranchèrent la tête, et Veït prit la tête en tant que trophée et Woofer le corps, et la mirent dans leurs sacs. Ils sortirent alors de la trappe et se dirigèrent alors vers l'auberge.

Un vol dans la nuit

Radagon et Sméagole étaient déjà à l'auberge quand les autres arrivèrent. Sans aborder le sujet de l'Imp, ils parlèrent un peu et se prirent une chambre. Ils allèrent tous se coucher mais Radagon et Sméagole se levèrent peu de temps après, et sortirent en douce de l'auberge. Ils se promenèrent dans le village en quête de maisons à voler. Ils cherchèrent pendant un certain moment, pour enfin trouver leur cible, une belle maison, assez grande, qui se démarquait un peu des autres. Sméagole, le plus habile des deux pour crocheter les serrures, se mit à l'action. En un rien de temps, la porte était ouverte. Ils s'y engouffrèrent. Un long couloir leur faisait face, et une salle ressemblant à une cuisine était au bout. De chaque côté de la salle, une arche menait à un petit couloir, qui possédait deux portes chacune, l'une de chaque côté. Sméagole prit l'arche de gauche, tandis que Radagon prenait celle de droite. Sméagole écouta à chacune des portes et n'entendit rien. Il pénétra dans l'une. Cela semblait être une chambre à coucher, et personne n'y semblait y être. Il fouilla brièvement, et ne trouva pas grand chose d'intéressant, sauf une petite boîte dans l'un des tiroirs. Il sortit et entra dans la seconde pièce. Cela semblait être une chambre de rangement, il fouilla à nouveau la pièce, cherchant dans tous les recoins.

Pendant ce temps, Radagon arriva aux deux portes de son côté, il écouta à l'une et il crut entendre des voix. Il tenta de discerner des paroles, mais en vain, elles étaient trop distantes, et la porte fermée le nuisait grandement. Il se retourna pour écouter à la seconde porte, et n'entendit rien, alors il entra dans la pièce. Ce qu'il vit ressemblait à un petit bureau, plusieurs feuilles de papier étaient étendues sur ce dernier, et des étagères encerclaient la pièce. Il se mit en œuvre de chercher dans les tiroirs du bureau, ainsi que sur le contenu de toutes ces feuilles et parchemins. Il n'y trouva pas grand chose d'intéressant, mais il vit une carte, ce qui attira son attention. À la lumière qui se présentait, il ne put pas y voir beaucoup, et la mit dans son sac. Ensuite, il se mit en œuvre de fouiller les étagères. Un peu au hasard, il prit sur lui un livre rouge, un bleu et un vert. Puis, il entendit une porte s'ouvrir, celle de l'autre côté, et des bruits de pas approcher. Vivement, il alla se cacher derrière la porte et attendit.

Sméagole, entendant les bruits, sorti de la pièce, et, se cachant dans l'ombre, observa la suite. Radagon entendit la porte grincer, puis s'ouvrir. L'homme entra et alla au bureau. Radagon resta caché dans l'ombre, immobile. L'homme fouilla dans ses papiers, semblant chercher quelque chose. Puis, il leva la tête et vit Radagon. À peine eut-il le temps de parler que Radagon fut sur lui, et le tua sur un coup vif de sa rapière. L'homme s'écroula sur le sol.

Radagon cacha le corps sous le bureau. Alors, une deuxième voix se fit entendre de l'autre côté de la porte.

- Qu'y a-t-il, George?, dit la voix, j'ai entendu des bruits.

- Rien, lui dit Radagon, tentant d'imiter la voix de l'homme qu'il avait tué. Je me suis cogné contre mon bureau.

L'homme se rendit aussi compte que ce n'était pas son ami, car malgré les talents de Radagon, il n'avait presque pas entendu la voix de George. Il entra dans la pièce, et vit Radagon, qui était près du bureau. Aussitôt, il rebroussa chemin et se dirigea vers la cuisine. Sméagole, ayant vu l'homme entrer, s'était approché et, dès qu'il sortit, fut sur lui. Surpris, le hobbit dans les jambes, il ne put pas avancer très vite et Radagon fut aussitôt sur lui. Il le transperça par derrière avec sa lame et aussitôt l'homme s'écroula sur le sol. Les hobbit et l'elfe s'enfuirent rapidement de la maison. Ayant eu leur butin de la soirée, ils retournèrent à l'auberge, l'elfe pouvant ajouter deux meurtres à son actif.

Attaque nocturne

Le reste du groupe était paisiblement endormi, chacun dans leur chambre. Dans leur chambre, Krusk et Woofer, prêts à tout, dormaient, mais pas sans précautions. Krusk était endormi sur le sol tout près de la porte, tandis que Woofer dormait dans le lit. Après quelques heures de sommeil, Krusk fut réveillé par la porte qui le frappa durement alors qu'il était couché. Il se leva rapidement et alerta Woofer. La porte était maintenant grande ouverte, et un homme pénétra dans la pièce, une dague ainsi qu'une rapière à la main. Il portait de vêtements légers, ainsi qu'une légère cape et un foulard qui lui masquait le visage. Avec finesse, il lança sa dague qui s'enfonça dans l'épaule du semi-orc, et pointa son arbalète sur Woofer. Krusk sentit la dague pénétrer dans sa peau, et eut une curieuse sensation. L'elfe, se levant d'un bond, prit son arc et décocha une flèche sur l'homme, qui rata sa cible et s'enfonça dans la porte, tandis que Krusk lui balançait un coup de sa grande épée, qui blessa l'homme gravement. L'homme décocha une flèche sur Woofer, et l'atteignit à la poitrine. Woofer ne se sentit pas très bien. Krusk, prit d'une frénésie barbaresque, se dirigea vers la porte et la bloqua, voyant que deux autres hommes voulaient entrer, tandis que Woofer, dégainait ses deux épées et frappa le roublard. L'homme s'écroula et Woofer alla aider Krusk à retenir la porte. Ils tinrent quelques temps, puis décidèrent de relâcher subitement la porte. Les deux autres hommes furent projetés à l'intérieur, et Krusk et Woofer leur sautèrent dessus. Woofer reçut plusieurs coups, les deux roublards se plaçant toujours à un endroit d'où il ne pouvait

prévoir les coups. Il dut utiliser quelques potions, pour enfin réussir à tuer l'un d'entre eux. Krusk et lui se lancèrent sur l'autre, qui semblait les garder à distance pour gagner du temps. Puis, Krusk s'effondra, le poison de la dague ayant fait effet. Woofier, étonné, regarda Krusk puis attaqua le roublard à l'aide de ses deux épées. Il le blessa violemment, pour ensuite s'écrouler à son tour, tout comme son compagnon. Alors, ils ne virent plus rien.

Recherchés

Le lendemain matin, à l'auberge, Cédric, Célérité, Radagon, Sméagole et Taliesin se levèrent et descendirent pour prendre leur petit déjeuner. C'est ce qu'il firent, pour ensuite être rejoints plus tard par Veit, qui avait fait la grâce matinée. Alors qu'ils avaient tous fini de manger, ils se demandèrent que faisaient Krusk et Woofier. Ils décidèrent d'aller les retrouver dans leur chambre. Il entrèrent dans la pièce, pour découvrir qu'il n'y avait personne. Ils descendirent voir l'aubergiste, pour lui demander s'il avait vu des gens sortir tôt le matin ou pendant la nuit. Il leur répondit qu'il n'avait presque pas dormi de la nuit et qu'il n'avait rien vu ni entendu. Ils retournèrent alors dans la chambre des deux disparus et fouillèrent. Ce ne fut pas très long que Célérité découvrit une flèche dans le dos de la porte, et que Sméagole trouva une dague, sous les couvertures du lit. Elle était tachée de sang, et des traces d'un liquide verdâtre demeuraient. Le coffre aussi avait disparu.

Ils se mirent en œuvre de trouver des pistes, et à peine avaient-ils commencé à chercher, qu'il trouvèrent des traces de sang dans le couloir. Elles sortaient de la chambre pour se diriger dans une autre pièce, un peu plus loin. Ils entrèrent et virent une chambre comme toutes les autres, une fenêtre au fond, qui donnait sur l'arrière de l'auberge. Ils descendirent et sortirent de l'auberge. Ils interrogèrent des passants au hasard, mais sans succès, puis recherchèrent des gens qui semblaient dormir dans la rue, ceux qui semblaient les plus pauvres. Ils leur demandèrent s'ils avaient vu des gens rodant autour de l'auberge, ou bien traînant quelque chose, ou quelqu'un, ou tout fait bizarre. L'un leur répondit avoir vu une personne sortir par l'une des fenêtres, tandis qu'un autre disait en avoir vu deux entrer, un autre, trois. Un quatrième disait avoir vu deux hommes traînant deux autres hommes, tandis qu'un autre les avaient vus traîner un coffre. Rien ne semblait concorder.

Puis, ils contournèrent l'auberge et allèrent à la fenêtre. De nombreuses traces de pas se voyaient dans la boue juste en contrebas de la fenêtre. Ils tentèrent de les suivre, voyant qu'elles s'éloignaient de l'auberge, en direction de l'une des sorties de la ville. Ils les suivirent

un peu, puis les perdirent. Par contre, ils remarquèrent un sillon de sang qui semblait aller dans la même direction. Ils le pistèrent, pour sortir de la ville. Ils perdirent alors rapidement toute trace, mais décidèrent de continuer dans la même direction, car une route allait tout droit dans la direction où semblait aller la piste. Ils marchèrent quelques minutes, et arrivèrent enfin en vue d'une petite cabane, isolée de toutes les autres. Assurés que ces gens connaissaient les hommes qui avaient enlevé leurs amis, ou bien qu'ils pourraient leur donner des informations à leur propos, ils se dirigèrent vers la porte de la maison.

Le frère de l'alchimiste

Quand Krusk et Woofers se réveillèrent, ils se trouvaient allongés sur de grandes tables, et entendirent de nombreuses voix les entourant. Décelant leurs mouvements, l'un des gardes appela une personne. Alors un homme, bien vêtu, à l'air fier et l'allure qui se démarquait, s'approcha d'eux. Il leur parla alors.

- Vous êtes enfin réveillés, leur dit-il.

- Qui êtes-vous, et que voulez-vous?, lui répondit Woofers.

- Et bien, vous me semblez assez curieux, lui dit-il, mais je vais tout de même vous répondre, car cela va me permettre de mieux me faire comprendre. Je suis Jerrith, et je suis le frère de celui que vous avez assassiné, un alchimiste réputé de ce village. Il m'était très cher. Je vous ai fait amener ici pour le venger. Vous voyez sûrement où je veux en venir?

- Non, pas très bien, lui lança l'elfe.

- Et bien, lui répondit l'homme, lui lançant un regard désespérant, j'ai l'intention de vous tuer, et ce tout probablement rapidement, comme vous l'avez fait à mon frère. Si vous n'avez pas d'objections, je ne vois aucun empêchement pour ne pas commencer dès maintenant.

- Nous ne pouvons pas parlementer?, lui dit Woofers. J'aurais sûrement de quoi vous offrir en échange de nos vies.

- Non, je ne vois pas en quoi vous pouvez me faire changer d'avis. Je n'ai pas l'intention de laisser tomber mon frère.

- Vous n'accepterez donc aucun compromis? Pas même une seule chose, quelle qu'elle soit, vous ferait changer d'avis?

- Hélas pour vous, aucune. Mais je peux toujours vous offrir une dernière volonté, même si vous n'avez pas eu cette grâce envers mon frère.

- Laissez-nous un peu de temps, que ce soit pour réfléchir, ou bien s'habituer à l'idée de notre mort.

- Très bien, je vous laisse quelques temps. Je reviendrai d'ici deux heures, j'ai des choses à

régler. Et aussi, il faut que je voie à ce coffre que mes hommes m'ont rapporté hier, lui répondit Jerrith, lui lançant un regard ironique.

Il quitta alors la pièce, laissant les deux prisonniers avec quatre gardes. Krusk et Woofer tentèrent de rompre leurs liens, mais le semi-orc s'aperçut aussitôt que cela allait être impossible. Découragés, il ne surent que faire d'autre qu'attendre.

La cabane

]Le reste du groupe se retrouvait devant cette petite maison. Ils décidèrent alors d'envoyer le hobbit en éclaireur. Sméagole se dirigea vers la cabane, la contourna et regarda par les fenêtres. À l'une d'elle, il vit deux personnes assises à une table, un homme et une femme, et ils semblaient discuter. Le petit roublard retourna voir ses amis, et leur dit ce qu'il avait vu. Ils décidèrent alors d'aller frapper à la porte, et de leur demander des renseignements, tout simplement. C'est ce qu'ils firent et une femme vint le répondre.

- Bonjour, dirent-ils. Nous avons des choses à vous demander.
- Qu'y a-t-il, leur répondit-elle? Et tout d'abord, voulez vous entrer?
- Bien sûr, lui répondit Taliesin.

Ils entrèrent alors et furent mener à une petite pièce qui ressemblait à une salle à manger, celle où Sméagole les avait vus parler. Ce dernier, alors que la femme les dirigeaient, ouvrir une petite porte en chemin en pénétra dans une pièce qui tenait lieu de cuisine, tandis que Radagon empruntait les escaliers qui descendaient au sous-sol. Les autres s'assirent à la table, rejoignant le mari de la femme, qui était déjà là. Taliesin enchaîna alors la conversation.

- Alors, avez-vous vu des gens suspects dehors, dernièrement?, dit-il.
- Euh, non, lui dit l'homme. Nous n'avons vu que vous depuis les quatre derniers jours. Pourquoi? Qu'y a-t-il? Vous recherchez quelqu'un?
- Et bien, oui, lui répondit le cleric. Ou plutôt un groupe de personnes. Êtes vous sûrs de n'avoir vu personne?
- Oui, lui dit-il. Mais j'aimerais bien vous aider par contre.
- Avez-vous faim?, leur demanda la femme.

Ils acceptèrent alors un repas sans hésiter. Durant ce temps, Sméagole, qui avait pénétré dans la cuisine, avait dérobé une fourchette, une cuillère, un couteau, une assiette, une tasse ainsi qu'une gamelle, puis était retourné vivement à la cuisine, sans se faire remarquer, pour

le repas. Ils commencèrent alors à manger, ainsi qu'à discuter.

Pendant tout ce temps, Radagon était descendu au sous-sol, sans se faire remarquer. En bas des escaliers, il découvrit une petite pièce. Elle contenait un foyer, ainsi que des étagères au mur opposé. Il prit l'une des bûches et la mit dans son sac, et rechercha un peu dans la pièce. Il regarda dans l'étagère et observa les livres de plus près. Il y prit un livre noir, un blanc, un mauve ainsi qu'un jaune. Ce ne fut pas très long qu'il découvrit un passage, caché derrière l'étagère. Intrigué, il s'engouffra dans le couloir qu'il venait de découvrir. Il vit une porte au fond du couloir, ainsi qu'un à sa droite. Il opta pour celle du fond. Il écouta et n'entendit rien, donc entra dans la petite pièce. Il y découvrit deux coffrets, il les ouvrit et y découvrit plusieurs objets divers, tous entassés. Parmi cela, il remarqua une large épée, une armure en écaille, un arc, des flèches et ce qui attira son attention encore plus fortement, le corps d'un Imp. Il prit tous ces objets et les fourra dans son grand sac, qui commençait déjà à être rempli à raz bords. Il sortit aussitôt de la pièce, et alla dans la deuxième porte, qui menait à un long couloir, comportant deux portes, toutes les deux sur sa droite. Il écouta à la première, et entendit des voix. Seul et décidé à ne pas combattre, il se dépêcha d'aller à la seconde porte. Il écouta, et n'entendant rien, l'ouvrit. Il y découvrit un escalier qui descendait, alors, ne voulant pas s'aventurer plus loin, il décida de rebrousser chemin et de retourner voir ses amis.

L'expédition dans les sous-sols

Pendant tout ce temps, le reste du groupe finissait leur repas. Dès qu'ils eurent terminé, ils les remercièrent et sortirent. Dehors, il furent rejoints par Radagon qui leur raconta ce qu'il avait vu. Ils comprirent alors que l'équipement que l'elfe avait trouvé était celui de Woofier et de Krusk. Il envoyèrent le hobbit pour observer par la fenêtre, et dès que la voie fut libre, ils pénétrèrent à nouveau dans la maison. Sméagole les suivit aussitôt. Ils descendirent jusqu'à sous-sol, puis empruntèrent le passage que le roublard avait découvert. Il les mena aux deux coffrets, et ils prirent sur eux le reste de l'équipement des deux compagnons perdus.

Ils demandèrent alors à Radagon de les mener à l'endroit où il avait entendu des voix. Ce dernier s'exécuta et il furent alors tous près de la porte, et se préparèrent à entrer. Soudain, plus aucune voix se fit entendre. Il décidèrent alors d'assaillir les gens de la pièce, et entrèrent en trombe. La porte maintenant ouverte, ils y virent alors ce qui s'y trouvait. Deux longues tables, qui comportaient chacune une personne, l'une un elfe, et l'autre un semi-orc, se

trouvaient là. Il y reconnurent aussitôt leurs amis. Quatre gardes les chargèrent, ils avaient entendu le groupe arriver. Très rapidement, ils furent maîtrisés, et Célérité coupa les liens qui retenaient Woofer et Krusk. Ils leur redonnèrent alors leur équipement, lequel les deux prisonniers furent très heureux de retrouver, et ces deux derniers leur firent un bref résumé de ce qui s'était passé. Il se demandèrent alors ce qu'ils allaient faire ensuite.

Rencontre désastreuse

Ils décidèrent alors d'aller à la recherche de Jerrith, qui était sûrement à quelque part dans ces sous-sols. Ils sortirent de la pièce, et se dirigèrent vers les escaliers dont Radagon leur avait parlé. Ils descendirent, puis aboutirent sur un long couloir, deux portes se trouvaient le long du mur gauche, et une troisième sur le mur droit. Au loin, le couloir semblait se poursuivre en tournant vers la gauche. Ils envoyèrent Sméagole à la première porte sur leur gauche et il écouta. N'entendant rien, il pénétra dans la pièce et y découvrit une vaste salle, qui ressemblait à un dortoir. Plusieurs lits étaient alignés le long du mur, et une porte se trouvait sur leur droite, et semblait retourner au couloir d'où ils venaient. Sméagole fit signe au reste du groupe et ils entrèrent. Ils cherchèrent un peu dans la pièce et ne trouvèrent rien d'intéressant. Veit et Radagon se prirent chacun un oreiller. Ensuite, ils sortirent de la pièce et entrèrent dans la pièce qui leur faisait face. La pièce semblait être une salle à manger, une table était en son centre et des étagères contenant de la nourriture bordaient la salle. Ils fouillèrent un peu et emportèrent ce qu'ils purent. Puis, ils se dirigèrent vers la porte sur leur gauche. Ils entrèrent et virent un entrepos, plusieurs armes, armures et effets personnels y étaient entreposés. Ne cherchant que peu, ils sortirent aussitôt et retournèrent dans le couloir. Ils allèrent jusqu'au fond et tournèrent à gauche. Le couloir continuait un peu puis une porte se retrouvait sur leur droite.

Sméagole et Radagon écoutèrent à la porte et entendirent des voix. Après une légère discussion sur leur plan d'attaque, ils ouvrirent la porte et chargèrent. Jerrith y était, ainsi qu'une demi-douzaine de gardes, trois roublards et son clerc. Très rapidement, les roublards les prirent de flanc, alors Krusk et Veit tombèrent. Cédric courut jusqu'au barbare et tenta de le traîner jusqu'à la sortie. Il reçut plusieurs coups et tomba à son tour. Jerrith, dévoilant ses talents de sorcier, les attaqua à l'aide de missiles magiques. Les autres, pris de panique, n'ayant abattu que l'un des roublards, soulevèrent les corps de leurs amis et les emportèrent vers la porte. Célérité, prise entre deux roublards, eut une grande difficulté à sortir, étant la dernière. Elle ferma la porte derrière elle. Taliesin et Célérité guérèrent leurs blessures ainsi

que celles de leurs amis, et ensuite tentèrent de bloquer la porte. Ils se préparèrent et formèrent alors un plan. Krusk et Célérité tenaient la porte tandis que les autres se placèrent. Sméagole et Veit tenaient le front, juste devant Woofier et Radagon, tandis que Cédric et Taliesin se dirigeaient vers le haut des escaliers. Le semi-orc et la paladin relâchèrent la porte, et se lancèrent entre leurs amis, se fauflant jusqu'aux escaliers. La porte s'ouvrit aussitôt, et le premier garde qui trébucha dans le couloir tomba, percé des flèches de Woofier et Sméagole, tandis que les flèches de Veit et Radagon rataient leur cible. Le groupe embusqué se lança vers les escaliers et il les grimperent en trombe. Ils se retournèrent et décochèrent une autre volée de flèches envers les gardes qui montaient les escaliers, Jerrith juste derrière eux. Le groupe prit alors la fuite, et sortit de la cabane. Il coururent un peu, et voyant que personne ne les suivait, il ralentirent et marchèrent jusqu'au temple. Personne ne remarqua les bruits dans les buissons.

À nouveau dans le temple

Arrivés au temple, qui était complètement vide, sauf peut-être pour son sous-sol, ils allèrent dans la pièce qui contenait des lits et les emportèrent jusqu'à la grande salle. À l'aide des ceux-ci, ils barricadèrent la porte qui descendait aux sous-sols, de peur d'être attaqués pendant la nuit par des créatures qui les habitaient. Woofier eut l'idée de placer des pièces de cuivre sur le haut de la porte principale, de cette façon ils seraient avertis de l'entrée d'intrus. Ils attendirent jusqu'au soir, puis se couchèrent. Sméagole et Woofier furent réveillés au milieu de la nuit par le bruit des pièces qui se répandaient sur le sol. Ce fut probablement ce qui leur épargna une mort certaine, car leurs assaillants les avaient pris au dépourvu. Il se dépêchèrent de réveiller leurs compagnons, tandis que deux roubleards et six guerriers les attaquaient. Ils eurent peine à retrouver leurs armes, et ce fut à demi équipés qu'ils se lancèrent dans la mêlée. La plupart furent blessés à de nombreuses reprises, que ce fut par leur réveil imprévu, ou bien par leur manque d'organisation, mais ils réussirent de venir à bout de leurs assaillants tout de même, mais non sans mal.

Ils se recouchèrent, certains d'avoir écarté tout danger. Ils avaient tué tous les hommes de Jerrith, seul lui et son clerc restaient, n'étant pas venus. Ils dormirent jusqu'au matin, et retournèrent aussitôt levés à la petite cabane. Ils entrèrent, et n'y virent personne. Il cherchèrent dans la maison et rien de nouveau s'offrit à eux. Veit, suivant l'exemple de Sméagole, prit une assiette, une cuillère, un couteau, une fourchette, ainsi qu'une tasse. Ils descendirent au sous-sol, et, sur leurs gardes, se rendirent jusqu'à la salle du combat de la

veille. Personne ne s'y trouvait, et ils entrèrent alors dans la petite pièce au fond. Elle était totalement vide. Ne voyant que rien de nouveau s'offrait à eux, ils s'apprêtèrent à partir. Soudain, ils décidèrent d'emporter les lits de la cabane dans le temple. Ils les sortirent à l'extérieur, et se retrouvèrent face à un problème : comment transporter les lits jusqu'au temple? Sméagole eut soudain l'idée d'aller chercher la charrette qu'ils avaient vue quelques jours auparavant, lors du combat près de la trappe, si elle n'avait pas bougé. Ils y allèrent, et elle était toujours là. Ils firent de nombreux voyages, ce qui leur prit une bonne partie de la journée, pour apporter tous les lits dans le temple. Les villageois les regardaient d'un air mêlé de curiosité, d'inquiétude, et même de quelques rires.

Bannissement

Le soir venu, ils se couchèrent à nouveau dans le temple, fatigués de la journée de travail qu'ils avaient eu. Le matin venu, ils sortirent du temple pour aller en ville. Ce ne fut pas très long qu'ils furent interceptés par une petite troupe de soldats, les seuls de ce petit village. Leur chef, un grand homme aux habits défraîchis par les voyages, les interpella. Ils s'approchèrent et il leur tint un petit discours. En résumé, les villageois n'étaient pas contents de leur présence et demandaient leur départ. Depuis qu'ils étaient arrivés, plusieurs personnes avaient été assassinées dans leur maison, et les batailles du temple avaient causé beaucoup de troubles, et plusieurs villageois innocents avaient été tués alors qu'ils étaient dans le temple. S'en était trop pour ce simple village qu'était Tumladen. L'homme, qui se nommait Uther, leur demandait poliment de partir, mais s'ils ne le faisaient pas, ils seraient obligés d'employer la force. Célérité ne le regardait pas, la tête baissée. Woofer demanda combien de temps ils avaient, et Uther leur dit qu'ils avaient jusqu'à demain. Le groupe les quitta alors, et retournèrent au temple. Ils discutèrent longuement de ce qu'ils allaient faire. Une partie voulait combattre, tandis que l'autre part voulait obéir. Ils ne se décidèrent qu'à la dernière minute le lendemain, alors qu'ils étaient en route pour aller rencontrer Uther. Ils allèrent alors le voir et lui annoncèrent qu'ils allaient quitter le village. Ils se mirent en route sur-le-champ, non sans demander des informations sur la route à suivre pour aller à la ville la plus proche.