

# LA BIÈRE DE BALMUR

*Le récit qui suit est tiré du journal de Varvara la guerrière, dont il constitue la première entrée. Ce journal nous offre de précieux renseignements sur les activités étranges relevées par le nain Balmur dans la région dont il est question ici...*

**- Mahar, archiviste et scribe elfe, 1506 TH**

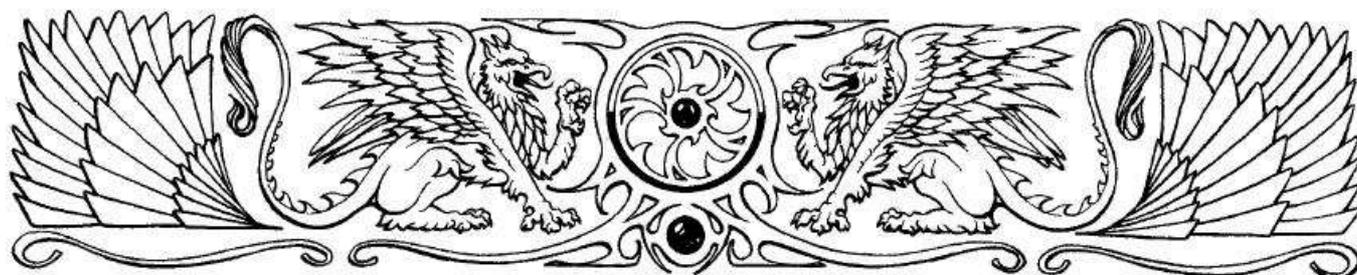
Cela fait une semaine que je ne fais pratiquement rien dans cette ville à part rencontrer des voyageurs bizarres et des drôles de questions... Ce soir j'ai entendue parler d'un tournoi se déroulant dans un village du nom de Sarfae. L'endroit n'est éloigné que de quelques centaines de kilomètres, je partirai demain.

Nous sommes au début de la saison sèche et le temps est plus que clément. Pas trop de poussière et une relative fraîcheur. La vision s'étend donc loin et marcher ne se révèle pas trop fatigant.

C'est une bonne occasion pour tester mon endurance. Demain je compterais mes kilomètres...

Une caravane remontant le fleuve m'a prise avec elle. Je n'ai pas d'argent mais ils sont assez sages pour accepter d'être payés en muscles...





## ARRIVÉE A SARFAE

2ème jour de Teayu, 1506 TH

Sarfae est un village nain, une colonie de throalites, si j'ai bien compris. L'économie semble reposer sur le bois et le fer. Des gens rustres mais francs y transpirent et l'ambiance a l'air saine. Le contraire d'une ville dite civilisée.

Une grande auberge bâtie en dur accueille les voyageurs. Elle est tenue par Balmur Hache-Tempête, un nain respectable ayant accompli plusieurs campagnes de guerre pour le compte du roi de Throal. Les gens de la ville ont reconnus son autorité, et il est le chef de cette modeste colonie.

En lui même Balmur est ce qu'on pourrait attendre d'un guerrier expérimenté. Il est droit, exigeant et va droit au but. Son seul défaut réside dans le fait qu'il n'a pas su trouver une femme de goût pour agrémenter son auberge comme il se doit. Celle-ci est fonctionnelle (ce qui est le plus important) mais laide....

Balmur me parle du tournoi qu'il organise. Cela a l'air amical et honnête. Qui sait ? J'y rencontrerai peut être des combattants de cercle plus avancé que le mien, et qui voudront bien m'enseigner leurs talents ?

## On manque de bière

Balmur semble avoir des problèmes avec une commande de denrées pour le tournoi qui tarde à arriver. Il a commandé de la bière (euphémisme) et de la nourriture au village de Nara'Shem. C'est un village T'Skrang situé à deux jours de marche, situé le long du Fleuve Serpent.

Ne voyant pas sa commande arriver, il a envoyé des hommes du village voir de quoi il en retournait il y a 15 jours. Il a confiance en eux et ceux ci n'ont pas l'air de manchots : deux chasseurs orcs, un nain du nom de Timori, un elfe appelé Silphoan et un humain, Materan.

Je lui ai proposé mon aide. On verra demain, a-t-il dit. Il ne me croit pas capable de l'aider, je crois. Je devrais faire montre de plus de rigueur dans mon attitude, peut-être ? En attendant, si on veut organiser une expédition je ne sais ou je pourrais trouver de l'aide. Il y a bien ce T'skrang vantard mais ayant l'air capable, mais à part cela....

## Rencontre

Finalement nous avons constitué un groupe. Il y a une Elementaliste du nom de Van Chean. Elle a l'air intelligente mais un peu fragile. Il y a aussi un nain mystérieux qui dit s'appeler Tenshin. Il est Nécromancien. Il ne me gêne pas mais semble se fiche totalement qu'on lui fasse confiance ou pas.

Le T'skrang a beaucoup d'allure quand il n'a pas bu. Il ne sera pas une charge et je pourrais compter sur lui en cas de

combat armé. J'aime beaucoup la consonance de son nom : K'Stulla...

Le vieux Balmur m'a vue à part avant que nous partions. Il m'a donné la responsabilité de cette mission. Finalement, je pense avoir été assez rigoureuse puisqu'il me fait apparemment un peu confiance. C'est bien. Je progresse...

## A la recherche des hommes de Balmur

Il n'y a pas de trace sur la route vers Nara'Shem....

Nous sommes sûrement suivis...

Il est tard et nous sommes dans la seconde partie de la nuit. Tenshin a invoqué des aides ténébreuses après que j'ai entendu du bruit. Nous avons essayé de piéger nos adversaires en les attirant vers le camp pendant que mes compagnons campaient autour (je faisais semblant de veiller). Nous avons ensuite essayé de les suivre mais la nuit ne nous a pas aidés... Il me faut cependant trouver un peu le sommeil si je veux être à la hauteur de la mission.

4ème jour de Teayu, 1506 TH

A la lumière du jour, j'ai trouvé des traces, et je suis sûre que nos poursuivants sont trois. Ils se dirigent vers les montagnes. Je les aurais bien poursuivis mais le groupe décide que nous devrions poursuivre vers le village T'Skrang...

## DROLE D'HISTOIRE

Il y a quelques constructions sur la rive de Nara'Shem, dont une auberge capable d'accueillir toutes races de Donneurs-de-Noms. L'aubergiste, Sam'skantra, nous raconte que le chargement de Balmur est parti il y a deux semaines environ.

Mais deux jours plus tard, seuls un garde T'skrang (un certain Garjik) et un marchand (Segmor, un nain) sont revenus. Ils disent s'être fait attaquer par des villageois possédés.

Le groupe de Materan, envoyé par Balmur, est arrivé à Nara'Shem. Suite à cet incident, ils sont allés voir sur les lieux de l'attaque mais n'est pas revenu.

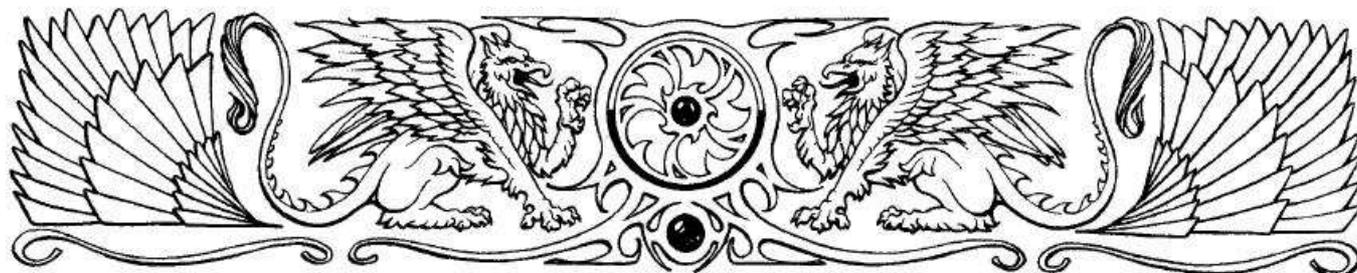
## Lahala Nara'Shem

Grâce à ce cher K'Stulla, nous avons pu avoir une audience avec la Matriarche du village. Celle-ci nous a parlé d'une légende mettant en scène un ancien village, ayant rouvert récemment son Kaer, dans la montagne.

Avant le châtement, ce petit village était riche car il possédait une source d'eau et de terre primordiale.

Mais après le châtement, on en a plus entendu parler. Depuis environ deux ans des histoires incongrues circulent à nouveau à propos de ce village. La lahala a donc insisté pour que Garjik retourne avec Materan y enquêter. Mais il ne sont pas revenus...





## 6ème jour de Teayu, 1506 TH

Nous avons emprunté une voie ancienne pour parvenir au village perdu... De la fumée. Nous sommes à mi-chemin. Nous avons croisés des bergers orcs. Ces arrières agressifs viennent de l'endroit où l'on aperçoit la fumée. C'est un village qu'ils nomment Moraël. Ces imbéciles ont attaqué la caravane de Balmur. Ils voulaient juste effrayer les marchands soi disant, et ceux-ci s'étant défendus... Bref ils ont enterrés les 2 morts qu'ils ont faits. Ces idiots ont une crainte superstitieuse de la nuit. L'un des leurs nous mène à Moraël qui est en fait selon eux un village provisoire (comme s'ils pouvaient vivre autrement que provisoirement).

Brettu est leur chef. Je ne sais pas s'il comprend vraiment pourquoi nous sommes là et si surtout les gens que ces hommes ont tués étaient des nôtres. De plus, il voudrait que nous nous défassions de nos armes. Je crois qu'il n'est pas vraiment plus fin que ses comparses. C'est à se demander pourquoi il est chef (au royaume des aveugles...) J'aurai bien laissé parler l'acier mais en diplomate averti K'Stulla est parvenu à calmer l'ambiance et nous pouvons enfin discuter. Décidément personne ne lui résiste...

Apparemment, le groupe de Materan est passé puis est allé au Kaer. Quand celui ci s'est ouvert il y a deux ans, ces ploucs se sont installés à son bord, au cœur de la montagne. Malheureusement pour eux, il y a un mois, deux horreurs sont arrivées et ont ravagé la moitié de la communauté qu'ils avaient établie.

Ces horreurs ressemblaient à des lézards géants crachant des éclairs par les yeux et brûlant tout sur leur passage... Nous irons voir demain.....

## VERS LE KAER MORAËL

Le village a été dévasté. Tenshin a fait encore appel à d'obscur forces et apparemment a vu par les yeux d'un mort (il faut être dérangé pour faire ça). Il semble avoir reçu un contrecoup physique assez important en retour. Ce qu'il décrit ayant attaqué le village me fait penser aux lézards-tonnerre des Mauvaises Terres. Tenshin semble dire que leur épiderme serait électrisant. Génial.

Van Chean propose de nous protéger avec des... sorts d'air je crois. Je ne veux pas la vexer, aussi j'accepte qu'elle emploie sa magie sur moi. Mais je ne vois pas en quoi de l'air pourrait protéger quelque chose.

Nous nous préparons au combat. Mes compagnons se révèlent d'une assurance surprenante. Ils auraient fait peut être de bons guerriers....

## 7ème jour de Teayu, 1506 TH

Cela s'est déroulé de façon bien surprenante. Nous avons vaincu les lézards-tonnerre non sans mal mais avec beaucoup

moins de dégâts que j'avais prévu. J'ai changé d'avis. Je ne vais nulle part sans un Elementaliste.

La protection du sortilège de Van Chean Lee est vraiment miraculeuse. Nous étions, grâce à elle, proprement invulnérables. Les éclairs ricochaient sur nos corps comme des cailloux sur un mur. K'Stulla a été blessé mais il est résistant.

## Un étrange culte

Plus inquiétant, il y avait aussi dans le Kaer, sept personnes qui semblaient adorer une sorte (je n'ose l'écrire) d'horreur majeure. Ce serait d'après notre maîtresse d'arcanes Vergigorm, la grande chasserresse.

Ces adorateurs se sont suicidés à notre arrivée. Ils avaient dépouillé le groupe de Materan. Ils semblaient aussi garder un cercle d'ossements, sorte de portail ayant sûrement servi au départ d'un être plus puissant qu'eux. Pour détruire le cercle nous avons dû détruire un esprit, toujours soutenus magiquement par Van. Mais malheureusement, pas martialement. Je dois dire que bizarrement, Van, bien qu'étant très intelligente semble confondre art de la guerre et art culinaire...

Nous avons retrouvé Elmore et Tilmori vivants, heureusement. Après avoir détruit cette affreuse idole de la chasserresse nous avons décidé de repartir faire notre rapport à la Matriarche Nara'Shem, sans omettre qu'il y a toujours dans le Kaer cette source de terre élémentaire.

J'ai hâte de faire mon rapport à Balmur et de participer au tournoi.....

