



TENSHIN KEL' RAN

NÉCROMANCIEN NAIN

Tenshin Kel'Ran est né au sein du Royaume de Throal en 1465, peu après la fin du Châtiment. Elevé dans la plus pure tradition naine, Tenshin se révéla très tôt avoir des prédispositions pour la manipulation des énergies magiques. C'est pourquoi dès qu'il atteint l'âge de la majorité, pour ses seize ans, il partit vivre chez ses grands-parents maternels, rompant ainsi avec la tradition habituelle. Il était très attaché au côté maternel de sa famille, mais surtout, le père de sa mère était un nécromancien de renom dans les Halls de Throal : le nécromancien Mal'Ran. Sous l'égide de son grand-père, Tenshin commença son apprentissage assidûment.

Après quatre ans d'études et d'efforts quotidiens, Tenshin avait acquis une bonne maîtrise des arts sombres. Afin de tester son petit-fils, Mal'Ran décida de l'emmener avec lui dans une quête qui devait les conduire vers le kaer Gomdaral. Ce kaer inexploré avait, selon ses recherches, abrité en son temps de fameux magiciens, mais avait été ravagé par les Horreurs au cours du Châtiment. Mal'Ran espérait y découvrir un savoir oublié, quelque grimoire ou artefact des temps anciens.



Ensemble, ils parcoururent Barsaive en direction des Mauvaises Terres, aux abords desquelles se situait le kaer Gomdaral. Après un long voyage, ils parvinrent à trouver l'entrée de l'infortuné refuge, dont la porte brisée portait les marques du travail des Horreurs, un long, inexorable travail pour briser les sceaux de protection du kaer. Mais Mal'Ran et son petit fils ne trouvèrent jamais les fabuleux savoirs qu'ils attendaient. Dès l'entrée, on pouvait sentir dans l'air une sécheresse inhabituelle, et l'odeur de la mort. A peine étaient-ils parvenus à la chambre centrale du kaer que Tenshin et Mal'Ran furent assaillis par une horde de cadavéreux : les anciens habitants du kaer, ramenés d'entre les morts par l'horreur qui résidait maintenant dans cette gigantesque tombe.

Les deux magiciens se défendirent vaillamment, et ils parvinrent à prendre le dessus sur les créatures de l'Horreur. Cette dernière sortit alors de son repère. C'était un Vermicrâne, une horreur à l'apparence humanoïde, dont le crâne n'était rempli que d'un amas de vers grouillants. Elle était dotée de longue griffe, mais également de terribles pouvoirs. Mal'Ran invoqua tous les pouvoirs dont disposait, mais l'horreur était trop puissante. Très vite, les deux compagnons se surent condamnés. Dans un ultime désespoir, Mal'Ran usa alors de magie brute pour invoquer l'entité connue sous le nom de Syrianis. Cette Horreur très puissante ressemblait à une frêle naine, extrêmement maigre, vêtue de velours gris. Elle avait de grands yeux tristes et de longs cheveux blancs jaunâtres comme ceux des vieillards. Elle se manifesta à eux, et Mal'Ran lui promit tout ce qu'elle voudrait si elle le sauvait en détruisant le Vermicrâne.

Les deux Horreurs se regardèrent froidement, puis Syrianis prononça un mot qui sonnait comme un gigantesque insecte que l'on écrase, et de sa bouche jaillirent huit fins tentacules. Le Vermicrâne fut transpercé, puis liquéfié et absorbé par Syrianis.

Une fois sa tâche accomplie, Syrianis se tourna vers le vieux nécromancien. Son visage souriait, et était plutôt apaisant contrairement à tout ce qu'avait pu lire Tenshin dans les tomes de son grand-père. L'Horreur demanda alors à Mal'Ran de la libérer, de lui permettre de se déplacer et d'agir comme elle le désirait dans Barsaive. A regret, Mal'Ran s'exécuta et brisa le cercle de protection qui tenait Syrianis enfermée. Alors l'Horreur révéla sa véritable nature : elle avait l'apparence d'une gigantesque larve noire à la peau dure comme la pierre, avec un visage atroce de femme humaine entouré de huit tentacules ténébreux, où brillaient des yeux malins, illuminant un sourire terrible et des plus satisfaits. Elle s'adressa alors à Mal'Ran : « Tu mesures seulement maintenant





ton erreur, vieil homme. Tu m'as libérée alors que tu aurais pu te raviser, mais je reconnais bien là la parole d'un nain ! c'est pourquoi j'ai décidé de te récompenser. Tu auras donc l'honneur, pour le reste de ta vie, de jouir du bénéfice de ma présence à tes côtés ; et pour ton plus grand plaisir, sous une forme qui t'est chère... » L'horreur regarda alors Tenshin, et ses tentacules jaillirent vers lui et le transpercèrent de part en part. Mais cette fois, c'est l'Horreur elle-même qui se liquéfia et « s'adsorba » dans le corps de l'infortuné nain. Mal'Ran, médusé, hurla de terreur ; puis dans un sursaut de lucidité, il lança un sortilège de sommeil sur son petit-fils.

Mal'Ran transporta son petit fils jusqu'à un village t'skrang au bord du Fleuve Serpent. Là, il prit soin de maintenir le sortilège de sommeil sur Tenshin, et par l'intermédiaire d'un navire de commerce, rejoignit la ville de Trosk, où résidait un ancien compagnon d'aventures, le sorcier elfe Gïai. Il lui raconta son histoire, et ensemble ils décidèrent de tout faire pour sauver le jeune Tenshin. Tout d'abord, ils conçurent un sortilège spécial, « Le Repos de Tenshin », qui permettait de prolonger indéfiniment le sommeil artificiel du pauvre nécromancien, tout en le maintenant en vie. Cela devrait leur permettre de trouver un moyen de le libérer de l'Horreur qui s'était plongée en lui.

Les recherches pour exorciser Tenshin durèrent de longs mois, qui devinrent des années. Inlassablement, les deux amis parcouraient Barsaive, chacun son tour, en quête d'un éventuel savoir qui leur permettrait de rompre le lien entre Tenshin et Syriani. Finalement, Gïai exhuma d'un très vieux grimoire, trouvé dans les ruines de l'ancien royaume humain de Landis, le moyen de créer des artefacts capables d'enfermer les âmes des personnes, et de les transmettre d'un corps à un autre. L'elfe et son ami nain passèrent alors une année entière à forger et enchanter quatre bracelets : les Bracelets des Ames Tourmentées. Deux étaient destinés à recueillir l'âme de Tenshin, les deux autres à emprisonner à jamais l'Horreur Syriani.

La mise en place des bracelets se fit au cours d'un long et périlleux rituel qui combinait sorcellerie, nécromancie et magie du sang. Les deux magiciens versèrent de grandes quantités de leur propre sang pour réaliser le rituel, ce qui les affaiblit tellement que le vieux nécromancien Mal'Ran succomba avant la fin du rituel. Cependant, Gïai parvint à achever son travail, au prix de profondes blessures qui ne guériront jamais.

Les quatre Bracelets des Ames Tourmentées étaient finalement aux bras de Tenshin. Gïai retira les deux bracelets destinés à emprisonner l'Horreur. Tenshin s'éveilla alors d'un sommeil qui avait duré près de vingt ans. L'Horreur Syriani n'était plus en lui, mais les vingt ans d'un cauchemar interminable dicté par la créature avaient laissé des séquelles indélébiles.

Il lui fallut plusieurs mois pour reprendre le dessus, pour accepter la triste vérité : ses vingt ans de sommeil, la mort de son grand-père, les sacrifices réalisés par Gïai pour sa seule survie, à lui, un jeune nain inconscient qui s'était cru un puissant mage ! Pendant quelques temps, il demeura chez Gïai, essayant d'aider ce dernier comme il le pouvait. Les deux bracelets de Syriani furent placés dans deux boîtes séparées, forgée en orichalque, spécialement conçues pour y enfermer les deux moitiés de l'entité qui avait pris possession de Tenshin. Gïai conserva la première ; mais la seconde, celle qui revenait à Mal'Ran, il incombait à son petit-fils la lourde tâche de la porter. Et, en souvenir de son grand-père, il conserva une amulette que portait toujours ce dernier, sans que personne, pas même lui Tenshin, pas même son ami Gïai, ne sache à quoi elle servait. Une amulette magique, un triangle de cuivre rouge qui pendait à une corde de cuir noir, qu'il passa autour de son cou.

Puis, il décida de rompre définitivement avec ce passé atroce, et il partit, seul, ne conservant de sa jeunesse que ses modestes talents de nécromancien, l'amulette de son grand-père, l'un des bracelets de Syriani, et son âme séparée en deux bracelets, séparée en deux personnages : l'un conscient et avisé, sage presque ; l'autre à moitié fou, délirant dans les cauchemars de l'Horreur, dont il n'est jamais réellement sorti.

