

CARTE AU TRÉSOR

Et nous voilà repartis pour une nouvelle quête. Vous vous demandez sûrement laquelle et comment , alors je vais vous la conter.

Après la chasse aux horreurs dans le kaer de Tardim, le maire du village nous donna une mystérieuse carte. Cela semblait être une carte au trésor car une croix y était inscrite. Nous décidâmes de partir à la recherche de ce fameux trésor. Nous n'avions aucune précisions sur cette carte, ni sur la nature du trésor, mais une chose était sûr, dans la direction où nous nous dirigeons, l'aventure nous attendait...

Notre destination était Kelpoya, mais nous décidâmes de nous arrêter à un village dans les alentours : Keltanap. Pendant ce séjour, nous discutâmes avec diverses personnes pour en apprendre plus sur cette fameuse carte (les fermiers de la ferme à 100 mètres du village, le forgeron et le tavernier joviale). Nous établissons en particulier un lien avec une marchande de Talisman ork qui était en fait membres du conseil du village. En échange d'informations sur cette carte, je promettais de restituer l'intégralité du trésor au villageois car il leurs appartenaient (même si l'ensemble de mes compagnons n'étaient pas tout à fait d'accord avec moi).

Suite à nos recherches, nous avons appris que cette carte a été créée par un nain fou du village, et que les villageois commençaient à croire que ce trésor n'existait pas car déjà plusieurs aventuriers avaient tentés de le retrouver sans succès. Nous avons aussi appris que des horreurs persécutaient un village à l'Est mais on se rendit compte plus tard que c'était les rumeurs de nos exploits au village de Tardim qui nous avaient précédées. D'autres rumeurs nous apprirent que des esprits ou des horreurs traînaient dans les parrages ainsi qu'un troubadour dont la tête a été mise à prix.

Enfin le tavernier nous offra un dessin du nain fou, nous avons tout de suite pensé que c'était un indice pour retrouver la maison dans la grande cité de Kelpoya. Le dessin représentait une porte avec une chauve-souris sculptée. Nous dormîmes à l'auberge (au grand désarroi d'Elwing qui voulait dormir dans un arbre) et nous partîmes le lendemain matin à l'aube.

Arrivée sur place nous n'étions pas seul, d'autres aventuriers étaient aussi à pied d'œuvre ("il va falloir être discret et prudent"). Après de longues recherches, nous trouvâmes la maison indiquée par le dessin : elle était apparemment en ruine et la façade de celle-ci était enveloppée d'un épais buissons de ronces et de plantes aussi tenaces qu'elles, si bien qu'on reconnaissait à peine la sculpture au dessus de la porte. Elwing décida de monter en hauteur pour y voir plus clair. Elwing découvrit qu'un nid d'Espagras bloquait une autre entrée. C'est alors qu'Hiwoude s'émerveilla de cette grande nouvelle et se dirigea vers l'arrière de la maison en criant ("c'est une très mauvaise idée me dis-je..."). Néanmoins nous étions obligés de passer par là selon les dires d'Elwing ("mais pas en faisant tant de bruit Hiwoude !"). Alertés, les parents Espagras, voyant leurs petits agressés, attaquèrent les deux cibles en vues : Hiwoude et Elwing. Les ennuies commencèrent...

Après de longues minutes, nous réussîmes, tant bien que mal, à tuer les deux Espagras au prix de graves blessures pour Hiwoude et Elwing.

(Fin de la première partie du mercredi 25 juillet 2018)

(Deuxième partie du vendredi 7 septembre 2018)

En entrant plus avant dans cette maison en ruine, nous trouvâmes un passage qui semblait mener à une cave. Nous décidâmes d'y pénétrer...

Au milieu des éboulements nous découvrîmes des caisses de nourritures avariées.

Au fond, nous fûmes surpris par un nid de brochas. Toute l'équipe (sauf Hiwoude) décidâmes de nous faufiler vers un porte dans le fond sans faire trop de bruit (car les brochas n'avaient pas l'air agressifs). Malheureusement Geirod et moi-même avons été trop maladroits et 4 brochas se ruèrent sur nous. Nous réussîmes à les neutraliser après plusieurs longues minutes.

Nous atteignîmes une lourde porte qui bloquait l'accès à une autre pièce dans laquelle nous trouvâmes un énorme coffre (1,80 m de long par 1,20 m de large pour 1,10 m de haut, plus de 2 tonnes) recouvert de runes...

Nous savions que nous avions trouvé le fameux trésor !

Tout le problème était de la ramener à Keltanap ?

Pendant qu'Hiwoude (qui profita pour prendre sous son aile un bébé espagra) et moi-même gardions le coffre (on a pas osé le manipuler car nous ne connaissions pas la signification des runes qui y étaient inscrites), Geirod et Elwing partirent chercher de l'aide au village de Keltanap.

Ils revinrent au bout de 3 jours avec des hommes et une charette tirée par des hutawas.

Dégager la zone et extraire le coffre nous prîs 2 journées entières à 10 ouvriers !

Le retour au village avec le chariot prîs 3 jours de plus, et fût émaillé de quelques incidents : la casse d'une roue et une tentative de vol.

Arrivé au village, une grande fête et un banquet fut organisé en notre honneur, et tout le village se pressa pour voir le trésor. Parmi eux, certains spéculaient sur le contenu du coffre : le cœur volé de Garlen, une griffe du grand dragon Aile-de-givre, ...

Le lendemain, le verdict du forgeron du village tomba : le coffre d'un bloc d'orichalque dont les runes sont alimentées par l'orichalque lui-même est impossible à ouvrir !

Le conseil du village nous demanda alors d'aller le vendre...

