



Chapitre 1 : Les Ruines d'Asvaard

Par mangue

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

Voici l'histoire originale de trois aventuriers (enfin ils sont plus après), ou boulets, dans le monde fantastique de la Terre de Fangh.

Commençons par présenter ces fameux aventuriers :

-Mahalick, fier guerrier argonien, mi-homme mi-lézard, équipé d'une épée magique pouvant lancer des éclairs.

-Il y a également Anaofind, un ancien compagnon du guerrier. C'est un elfe aux pouvoirs magiques, pouvant générer moult protections et sorts. Il est armé d'un bâton pouvant lancer des boules de feu.

-Et enfin Synlor, une humaine qui a elle aussi des pouvoirs magiques. Elementaliste redoutable, elle peut contrôler les éléments pour réaliser des exploits (ou des désastres).

Après cette présentation rapide, je peux maintenant commencer cette fameuse histoire.

Pour commencer, je tiens à préciser que cette quête aurait dû durer environ une heure, voire deux. Mais cette compagnie de bras cassés a mis plus de 6 heures pour l'achever (et encore, mais pas de spoil). Cette histoire est la retranscription parfois légèrement modifiée de notre partie de Jeu de Rôle, dans laquelle j'étais Maître du Jeu. Pour faire simple, je raconte l'histoire selon les actions des joueurs qui incarnent chacun un personnage, et selon les dés, l'histoire aléatoirement.

Enfin, revenons à notre sujet. Préparez-vous... C'est parti !!!!

Nous voici donc à Valtordu, petit village à l'Ouest de la Terre de Fangh, et dont la spécialité est le boudin.

Nos trois « zéros » sont arrivés la veille à la taverne, et fatigués par les journées de marche interminables, y ont passés la nuit. Le lendemain, ils se retrouvent autour de plusieurs chopes de bière, prêts à repartir bientôt à l'aventure. Alors qu'ils buvaient tranquillement, un vieil homme arriva et s'installa à leur table :

« -Bien le bonjour aventuriers ! Je me nomme Archibald, et j'ai une mission à vous confier ! ». Vous noterez d'ailleurs que les villageois vont droit au but et ne s'encombrent pas de grandes phrases sans importance (Note à moi-même : En même temps, ont-ils la capacité cérébrale

pour le faire ?).

Les aventuriers écoutèrent donc sagement les paroles du vieux, dans l'espoir d'un profit futur.

« -Depuis plusieurs mois, des marchands sont dépouillés de leurs biens et parfois même tués par des bandits. Le village vit essentiellement de ce commerce, et nous voulons voir ces bandits disparaître. Ces bandits se sont installés dans les ruines d'Asvaard, au Nord. Nous sommes prêts à donner 50 pièces d'or par aventurier, et nous voulons comme preuve que la tâche a bien été effectuée, que vous rapportiez le médaillon de leur chef. »

Les aventuriers se décidèrent rapidement, et acceptèrent la mission, non sans avoir tenté d'augmenter la récompense, mais en vain. Ils se dirigèrent immédiatement vers la sortie du village, avide de la récompense mais également heureux de pouvoir « s'amuser » enfin ! (Depuis quand tuer des gens est « amusant », moi il me suffit d'un livre pour m'amuser =)).

Ils eurent un peu de mal à se souvenir de la direction indiquée par le vieux, mais à l'aide des deux magiciens de l'équipe, ils finirent par trouver la bonne direction.

Après une bonne heure de marche, quelque chose les tira de la monotonie de la marche. En effet, un homme sortit d'un buisson et vint s'interposer au milieu de la route : « N'approchez pas d'un pas de plus aventuriers ! Donnez-moi tous vos objets précieux immédiatement ou vous pourriez goûter au tranchant de mon épée. Mais les aventuriers, faisant fi de son avertissement, par courage ou stupidité, décidèrent de lui apprendre les bonnes manières.

Synlor (l'élémentaliste), utilisa son affinité avec la terre pour y enfoncer profondément les jambes du bandit. Il suffit alors à Mahalick d'un coup d'épée pour le tuer, son épée tranchant son cou comme du beurre.

Après cet événement, le voyage se déroula tranquillement. Ce fut Mahalick qui fut le premier à détecter la présence des ruines, aidé par la traînée de fumée du feu de camp des bandits.

Anaofind eut la bonne idée d'utiliser la magie pour rendre invisible le groupe aux yeux d'éventuels guetteurs. Ils purent donc s'approcher sans risque de se faire repérer.

Arrivés en vue des ruines, ils purent donc facilement identifier les ennemis et leurs positions : Deux bandits montaient la garde devant la petite porte en bois, discutant tranquillement, n'ayant apparemment pas le cœur à cette tâche ingrate. Un autre était quant à lui posté sur le pan de muraille encore intact, l'arbalète au poing, armé et prêt à tirer.

Après concertation, les aventuriers décidèrent d'éliminer le tireur en priorité, et ce fut Anaofind qui dû s'en charger. Faisant tournoyer son bâton magique dont les écritures se mirent à rougeoyer, il tira une boule de feu en direction de sa cible. La boule de feu partit à toute vitesse, avant d'exploser au contact de l'illusion. Cette dernière se désintégra sur le coup, et un jeu d'artifice se forma à l'impact. Cela les rendit immédiatement visible par les bandits, qui ne manquèrent pas de les voir.



L'alerte fut rapidement sonnée, et tous se préparèrent au combat. L'avantage de la surprise ayant disparu, Mahalick se rua sur les deux bandits armés devant la porte, tandis que les deux mages se chargeaient du tireur.

Synlor invoqua une bourrasque de vent qui projeta ce dernier par-dessus les créneaux de la muraille. Il n'eut la vie sauve que grâce à ces réflexes, lâchant son arme pour se retenir au bord.

Anaofind se lança un sortilège de protection, mais la concentration n'était décidément pas le point fort de ce dernier, et il ne réussit son sort qu'à moitié : Un halo doré l'entoura, avant de disparaître et de réapparaître, clignotant étrangement. Depuis ce jour, on le surnomma : « La guirlande vivante ».

Le combat s'engage, l'un des bandits avait dressé son arme au-dessus de sa tête, prêt à porter un coup mortel. Mais Mahalick, avec la grâce et la souplesse caractéristique de son peuple, esquiva l'attaque d'un pas sur le côté. La lame passa à quelques centimètres de son visage, et entraînée par son élan, elle vint frapper l'allié de son porteur, l'entaillant profondément. Du côté des magiciens, Synlor s'efforça d'utiliser la terre pour former une sorte de passerelle jusqu'à la muraille, pour achever le tireur et avoir une bonne vision du combat. Mais observant le combat qui se déroulait sous ses yeux, elle ne se concentra pas suffisamment. Une colonne de terre la souleva et elle se retrouva à plus de trois mètres de haut, entre les branches d'un arbre.

Anaofind ne désespérait pas, cherchant un moyen de se rendre utile. Il visa calmement et tira une autre boule de feu en direction de l'un des bandits. Parfaitement tirée, le projectile magique fonçait sur l'ennemi. Mais la lame de Mahalick se trouvait sur son passage, et elle se retrouva entourée de flammes. La puissance du coup du guerrier en fut démultiplié, et la lame enflammée s'enfonça profondément dans la chair du bandit. Les quelques étincelles qui avaient jailli suite au contact arrivèrent sur le second, donc le pourpoint de cuir prit rapidement feu.

Le bandit se recula, et courut s'enfermer derrière la petite porte en bois, la fermant à double tour. Pendant ce temps-là, celui qui était toujours accroché à la muraille lâcha prise et tomba au sol. Sa tête cogna contre la pierre, et il ne bougea pas d'un pouce, assommé sous le choc.

Anaofind s'approcha lentement du corps inconscient du bandit, et daignant utiliser la magie pour l'achever, lui décocha un puissant coup de bâton dans le crâne, le fracassant contre la muraille.

Les trois aventuriers s'approchèrent de la porte, Synlor avait finalement réussi à descendre de son perchoir, et ils se préparèrent à y entrer.

Mahalick donna un puissant coup de pied dans la porte, qui brisa la serrure et l'ouvrit d'un seul coup. Les trois se protégèrent sur les côtés, craignant d'éventuels projectiles venant de l'intérieur de la cour.

Ils entrèrent donc dans la cour, et se retrouvèrent face à trois bandits, armés et prêts à en découdre. Le bandit qu'ils avaient déjà combattu à l'extérieur était des trois, ainsi qu'une sorte de colosse portant une lourde épée et un orque.

Le colosse dit d'une voix forte :

« -Repartez d'où vous venez, et nous vous laisserons la vie !

-Mais... Chef ! Ils ont déjà massacrés Alfred et Roger, et Fred a aussi failli y passer ! Les marchands sans arme qui pleurnichent c'est une chose, mais des aventuriers qui viennent pour nous tuer en est une autre ! Dit l'orque, se tournant vers son supérieur.

-Trahison ! » Hurla le chef, pointant son arme vers lui, prêt à le tuer.

Les aventuriers réagirent aussitôt, Mahalick lança son épée en direction du chef à la manière d'un couteau de lancer, tandis qu'Anaofind lançait un autre projectile magique sur le blessé, pour l'empêcher de réagir. Les deux attaques firent mouche, et deux corps supplémentaires tombèrent au sol.

Toisant l'orque avec méfiance, le petit groupe avança prudemment vers ce dernier. Mahalick retira l'arme du corps rapidement, sans la ranger pour autant. Il voulait pouvoir l'utiliser rapidement en cas de besoin.

L'orque se présenta, c'était un guerrier du nom de Gilles, qui faisait partie de ce groupe de bandit depuis peu, cherchant gloire et renommée, ainsi que de l'or (comme tout le monde d'ailleurs).

Ils finirent donc par s'allier, pour le meilleur et pour le pire. Mais cette alliance n'était pas faite pour durer, et nous le verrons par la suite.

Après plus d'une heure de recherche d'un trésor, ils découvrirent l'immense butin des bandits. D'innombrables caisses volées à des marchands. Mais la découverte n'était pas à la hauteur de leurs espérances, et le fameux « trésor » se révéla n'être qu'un empilement de caisses de fruits, de légumes et autres denrées.

Ils décidèrent donc de faire une pause avant de repartir, et de profiter de cette profusion de nourriture pour se faire un vrai festin.

Anaofind s'approcha de l'argonien, il voulait essayer de soigner ses blessures à l'aide de ses pouvoirs magiques. Le fluide vert s'échappant de ses paumes vers les plaies du guerrier vira rapidement au rouge, et le sang se remit à couler des blessures. Le magicien avait encore raté un sortilège et son moral était au plus bas. Synlor, elle s'occupait de ses cheveux. Car après s'être retrouvée à plus de trois mètres de hauteur, elle avait percuté un nid et l'un des œufs s'était cassé sur sa tête, inondant sa chevelure d'un liquide nauséabond.

Après s'être régalé, le groupe décida de retourner à Valtordu toucher la récompense de la quête. Anaofind se chargea de prendre le médaillon du chef bandit, la seule condition pour obtenir la récompense.

Le chemin du retour fut beaucoup plus rapide, sans que rien d'anormal ne survienne, et ils arrivèrent bientôt en vue du village. Mais alors qu'ils arrivaient dans les plaines autour de ce dernier, ils remarquèrent quelque chose d'étrange. Toutes les portes du village étaient fermées, et une masse grise bougeait rapidement, des bruits de choc arrivant jusqu'à leurs oreilles. Ils virent un énorme jet rouge, et une partie des murailles se mirent à flamber.

Deux personnes arrivaient en courant vers eux, et leur racontèrent ce qu'il c'était passé :

Un rhinocéros cracheur de feu était arrivé dans la plaine un peu plus tôt dans la journée, et ils s'étaient retrouvés bloqués à l'extérieur avec cet animal leur bloquant les accès vers le village.

Nacuma était une paladin argonienne, dont le dieu protecteur n'était nul autre que le dieu des mers et océans, Poséidon. Armée d'un trident et d'une épée, ils apprirent finalement qu'elle n'avait pas pu être adouée par ses pairs, et qu'elle avait donc dû le faire elle-même. Thorn l'accompagnait, cet homme était un prêtre sous les ordres de la déesse égyptienne des félins, Bastet.

Mais alors qu'ils bavardaient, le rhinocéros finit par les apercevoir, et se mit à les charger. Anaofind le vit, et cria alors d'une voix tremblante : « Il... Il a... Il arrive ! ». Il se protégea derrière Mahalick, tandis que Gilles et Nacuma s'approchaient du guerrier.

Gilles arracha des mains de la paladin son trident, et planta l'arme dans le sol de sorte que les pointes soient dans la direction de la créature.

Mais il avait oublié que cette créature avait la capacité de lancer du feu de sa corne à l'avant. Et il eut juste le temps de sauter sur le côté pour éviter le jet de flammes qui lui arrivait à la figure. Les aventuriers firent de même, et seuls Anaofind et Thorn furent percutés par les flancs de l'animal et projetés dans l'herbe. La bête s'empala sur le trident, mais sans qu'aucune blessure ne soit visible de l'extérieur. D'un coup de tête elle envoya valser l'arme, et se mit à attaquer les aventuriers.

Aussitôt les mages se mirent à bombarder la créature tandis que les guerriers attaquaient au corps à corps. Nacuma, comme tous les autres, cherchait un point faible à cette bête à la peau incroyablement dure. Elle finit par tenter l'arrière de la bête, mais son arme s'y enfonça jusqu'à la garde et elle fut obligée de la lâcher. Cela ne fit qu'énerver d'avantage la bête.

Gille tenta d'attaquer sur les côtés de la tête de l'animal, mais sa lame ne fit que rebondir sur cette « armure » naturelle.

Ce fut Mahalick qui trouva le point faible. Sa propre peau était recouverte d'écaillures solides, et seuls les endroits les plus pliables de son corps en étaient dépourvus. Il sauta sur le côté, et donna un coup dans la patte de l'animal, en plein dans les articulations. Son arme s'y enfonça

et une gerbe de sang la recouvrit partiellement. Criant sa découverte aux autres, il roula dans l'herbe pour se s'éloigner de la bête, craignant de se faire écraser par l'une de ses pattes.

Gilles prit la place de l'argonien et fit de même avec son arme. Mais là où l'argonien n'avait qu'ouvert une plaie, il découpa le membre de l'animal.

Le rhinocéros, privé d'un de ses appuis, perdit l'équilibre et bascula légèrement sur le côté.

A ce moment-là, Synlor, voulant l'achever, fit jaillir de la terre depuis le sol. Mais son intervention ne fit qu'élever la créature à un mètre de haut, lui permettant d'attaquer avec ses pattes.

L'animal voulut se venger, et Synlor ne put échapper au coup qui l'assomma.

Pendant ce temps-là, Thorn s'était écarté du combat et s'efforçait de se concentrer. Il faisait appel à sa déesse protectrice qui répondit rapidement. Il se mit alors à se métamorphoser. Et à l'endroit où se tenait le prêtre quelques instants auparavant, se tenait maintenant un puissant chat de la même taille que le rhinocéros. Il se jeta alors dans la bataille, et trancha littéralement une des pattes du rhinocéros, qui tomba sur l'élémentaliste inconsciente. Puis sautant sur le dos de la créature, l'acheva d'un puissant coup de griffes.

Anaofind, fatigué de cette compagnie d'être stupides, décida de se diriger vers le village, pour boire un coup tranquillement dans une des nombreuses tavernes de ce dernier.

Quand la créature mourut, Gilles s'approcha de sa tête et dit :

« -Ce lance-flamme doit valoir une fortune, il pourrait être intéressant de le prendre pour le vendre plus tard. »

La convoitise était le défaut principal de l'orque, et aussitôt le « trophée » en poche, il se mit à courir vers le village dont les portes s'étaient enfin ouvertes. Mais Thorn et Nacuma le remarquèrent immédiatement, et c'est un chat géant et une argonienne qui poursuivirent le pauvre orque. Ce dernier finit par se retrouver par terre, écrasé par le poids du félin, qui lui dit :

« -Rend le trophée immédiatement, ou je te tues ! »

Gilles n'avait pas trop le choix, et posa le trophée sur le côté. Thorn le libéra de son poids et se retransforma en humain. Gilles profita de cet instant pour attaquer le prêtre, mais son arme fut arrêtée par la lame de la paladin, tous les sens en alerte.

Aussitôt un combat s'engagea entre les deux, dont l'issue serait mortelle. Thorn se métamorphosa de nouveau en félin, et plaqua rapidement l'orque au sol.

Alors qu'il allait porter le coup de grâce, un carreau d'arbalète lui transperça la patte, lui causant une douleur atroce.

Sept gardes de Valtordu avançaient vers eux, dont trois armés d'arbalètes, prêts à tirer. Le chef, armé d'une grande hache à double tranchant, dit d'une voix grave :

« -Arrêtez tout de suite cela, posez vos armes et suivez nous ! Nous avons été prévenus par un mage que vous vous querelliez devant la porte du village, c'est intolérable ! »

Mais les aventuriers, sûrement aveuglés par la rage du combat, se mirent à attaquer ces soldats. Thorn, Gilles et Nacuma se mirent à les attaquer sauvagement, tandis que Mahalick qui avait réveillé Synlor fonçait pour les épauler.

Nacuma lança son trident qui vint transpercer la gorge d'un des gardes, et sortit son épée et entra dans la mêlée. Thorn affrontait quant à lui le chef des gardes, beaucoup plus rapide que la plupart des guerriers, et qui arrivait à parer les redoutables coups de griffes du félin.

Mahalick se mit à combattre deux gardes, repoussant du mieux qu'il pouvait leurs attaques. Et se fut Nacuma, qui en invoquant une énorme boule d'eau, noya ces deux soldats et lui sauva la vie. Synlor utilisa son affinité avec la terre, et sous le coup de la colère et de la précipitation, envoya un énorme rocher transpercer le crâne de l'un des gardes. La puissance était telle que la pierre en traversa trois avant de tomber au sol.

Le combat entre le chef des gardes et Thorn s'éternisait, et le félin commençait à faiblir. Un coup du plat de la hache l'envoya valser, et il bloqua de justesse le second coup qui aurait pu l'achever. Nacuma tenta d'attaquer cet ennemi par derrière, mais ce dernier était en alerte, et il envoya valser son arme au loin. Seule face à la hache qui fonçait vers elle, sa vie défilait devant ses yeux. Mais alors que la lame tranchante comme un rasoir allait la tuer sur le coup, Thorn s'interposa entre eux et reçut le coup. Rassemblant toutes ses dernières forces, il envoya un coup de patte d'une puissance sidérante. Le soldat vola, et mourut à suite à l'impact contre le poteau du village, qui sera d'ailleurs tordu à jamais.

Thorn mourut de ses blessures, dans l'incapacité de se soigner. Une mort héroïque qui lui permettrait d'accéder à l'immortalité aux côtés de sa déesse, dans le paradis des chasseurs et félins.

Gilles, Nacuma, Synlor et Mahalick décidèrent d'aller au village, voulant se reposer après ce rude combat. De toute façon, personne n'avait vu ce combat, caché derrière la muraille. L'argonien se chargea de prendre le « trophée » du rhinocéros, toujours dans l'herbe depuis que Gilles l'avait posé.

Ils arrivèrent au centre de ce petit village, Nacuma décida de profiter de la petite fontaine de la place pour se nettoyer et se revigorer, pendant que les autres se dirigeaient vers la taverne.

Anaofind se trouvait d'ailleurs dans cette même taverne, et avait profité de ses pouvoirs pour contrôler le tavernier, et ainsi avoir une boisson gratuite. Quand le groupe entra dans la salle, il les vit immédiatement et les invita par le biais du tavernier. Quand Mahalick le vit, il avança vers lui rapidement et lui envoya un magnifique poing dans la tête. Il lui en voulait terriblement d'avoir appelé les gardes, il était selon lui le responsable de la mort de Thorn, mais également

car il était parti sans eux avec le collier, l'objet de la quête.

Gilles et Anaofind avait en effet prévus de tuer tous les autres, de prendre les objets et d'aller chercher la récompense. L'orque s'empressa de protéger son allié, et se mis face à Mahalick et Synlor.

« -Tu étais avec lui ! Hurla alors Mahalick, tous les gens se mirent à reculer lentement, de peur du combat à venir. J'en ai assez de toute cette aventure, vous allez nous rendre le collier et tout sera fini !

-Tu peux toujours courir ! » Lui répondit Gilles, avant d'attaquer Synlor. L'élémentariste ne s'y attendait pas, et le deuxième coup lui fut fatal. Sa tête roula sur le côté, tandis que son corps s'affalait par terre. Mahalick avait assommé Anaofind du pommeau de son épée, et se tournait maintenant vers l'orque.

« -Dernière chance de revenir en arrière » lui dit alors l'argonien.

Mais l'orque l'attaqua, et s'ensuivirent une série d'attaques et de parades. Aucun des deux ne prenait le dessus, la force de l'orque étant compensée par l'agilité de l'argonien. Nacuma entra dans la taverne à ce moment-là, alertée par les bruits qui provenaient de la taverne. Elle réagit immédiatement et la taverne se remplit d'un mélange d'eau et de bière. Les argoniens ont la particularité de pouvoir respirer sous l'eau, ce qui leur conférait un net avantage.

Mais Gilles nagea immédiatement vers Anaofind, pris le collier autour de son coup, cassa la fenêtre juste à côté et se sauva immédiatement.

Mahalick et Nacuma, qui n'avaient pas vu que le collier avait été pris, s'approchèrent du mage. Ce dernier, toujours inconscient, n'avait aucun collier autour du cou. Quand il vit ça, Mahalick prit son épée et lui transperça le cœur.

Les deux argoniens sortirent ensuite tranquillement de la taverne. Ils voulaient maintenant chercher l'orque et lui faire payer pour tout. Mais une foule les attendait à l'extérieur, pleurant les morts de cette inondation étrange. Un des villageois demanda alors à Nacuma « -Etes-vous magicienne ? » et cette dernière répondit positivement sans réfléchir. La foule se mit à leur crier dessus, les maudissant pour tous ces morts. Nacuma voulut utiliser son pouvoir pour les repousser, mais l'exploit de tout à l'heure l'avait vidé de toutes ses forces. Ils furent ligotés, et préparés à la pendaison. Gilles arriva et les nargua, leur montrant le médaillon avant de repartir, sans regarder leur mort.

Juste avant la pendaison, Mahalick se tourna vers Nacuma, et lui dit : « Je voulais te dire quelque chose, je ... ». Mais il n'eut pas le temps de terminer, la corde l'empêchant de finir cette phrase. Ils moururent tous les deux, pendus, face à un village entier en colère.

Gilles, seul survivant de cette aventure, possédait le médaillon de la quête. Il partit donc vers l'office des quêtes, qui se révélait être également la salle des gardes. Quand il entra dans la salle, il se dirigea vers le secrétaire, lui montrant le médaillon. Mais il n'eut pas le temps



d'ouvrir la bouche que ce dernier sonnait l'alerte.

Il était en effet toujours connu en tant que bandit, et accusé de vols et de meurtres. Le fait qu'il ait décidé de les trahir ne changea pas la sentence, et il se retrouva rapidement pendu, aux côtés des deux argoniens.

Voici la fin, j'espère que vous avez aimé cette histoire, que je pourrai même qualifier de « mortelle ». La morale de cette histoire serait peut-être quelque chose comme : « Choisi bien tes amis, ou tu pourrais le regretter par la suite ».

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2024 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés*