

Les âmes perdues de Gjalpevaart

L'obscurité vous entoure. Le froid et l'humidité aussi... Vous vous éveillez dans une pièce à l'odeur pestilentielle [...] Vous ne vous rappelez ni de votre passé, ni de votre famille, ni de vos amis et ni même de votre nom. Comment êtes-vous arrivés là ? Voilà une question dont vous aimeriez connaître la réponse, mais vous pensez surtout à ce qui va vous arriver maintenant...

—Ainsi commence votre aventure... bon jeu !

- [Session 01](#)
- [Session 02](#)

Session 01

Le Réveil

Nos souvenirs commencent dans l'obscurité et la douleur. Pieds et mains entravés par de lourdes chaînes, nous avons repris conscience dans ce qui semblait être un cachot humide, creusé à même la roche. Nos corps endoloris refusaient de nous obéir, et nos esprits... nos esprits étaient vides. Pas un nom, pas un visage, pas un souvenir. Juste le néant.

C'est la Genasi aux cheveux de flamme qui, la première, a rassemblé assez de force pour faire appel à la magie. Les cicatrices qui marquent son corps se sont mises à luire doucement, révélant dans cette faible lumière nos compagnons d'infortune : une Genasi au teint rouge, un imposant Sangdragon argenté et un Harengon au pelage gris.

Après plusieurs tentatives infructueuses du Sangdragon pour briser ses chaînes par la force brute, ce fut l'ingéniosité de la Genasi qui nous libéra. À l'aide d'un simple os trouvé dans la maigre pitance qu'un petit goblin nous avait apportée peu avant, elle parvint à crocheter nos menottes une à une.

Dans un coin sombre de notre geôle, nous découvrîmes un quatrième prisonnier : un gnome, toujours enchaîné au mur, qui n'avait pas eu notre chance. Il avait succombé, seul dans l'obscurité.

L'Évasion

Notre évasion commença avec l'arme la plus improbable : une grande louche que le goblin geôlier avait laissée tomber dans sa fuite précipitée. Entre les mains du Sangdragon, elle devint une arme redoutable pour neutraliser nos ravisseurs.

En remontant les couloirs humides de ce bâtiment délabré, nous tombâmes sur un groupe de gobelins jouant aux dés. C'est là que nous découvrîmes la nature profondément bonne, bien qu'étonnamment naïve, de notre compagnon Sangdragon. Au lieu d'attaquer, il leur proposa... une partie de dés. Les gobelins, abasourdis par cette proposition incongrue, répondirent par la violence. Le combat fut bref mais intense, et quelques claques bien placées suffirent à les terrasser.



Dans un coin de la pièce, un orc dormait profondément, manifestement victime d'une soirée trop arrosée. Le vacarme du combat ne parvint même pas à le tirer de sa torpeur alcoolisée. Notre Sangdragon tenta à nouveau de faire ami, mais l'orc, réveillé en sursaut et pas en pleine possession de ses moyens, nous força la main. Il périt comme les autres.

La Chambre Maudite

Au détour d'un couloir, nous découvrîmes une pièce qui nous glaça le sang. Un autel dédié à un dieu dragon noir trônait en son centre, entouré d'offrandes macabres. Parmi elles, les ossements d'un jeune enfant humain nous rappelèrent cruellement la nature de ceux qui nous avaient emprisonnés. Vers la Liberté

Enfin, nous atteignîmes la sortie : une ouverture creusée à flanc de montagne donnant sur un promontoire rocheux. Mais notre liberté ne serait pas si facile. Un Warg nous attaqua immédiatement. Par chance, le Sangdragon parvint à le maîtriser avec une rapidité surprenante.



Restaient encore deux gobelins archers, perchés en haut d'une tour de guet de fortune construite en bois. Plutôt que de les affronter directement, nous eûmes l'idée d'abattre leur tour. Ils périrent dans les décombres.

Le Mystère des Poteaux Calcinés

Sur le promontoire où nous nous tenions enfin libres, parmi les débris de la tour, nous découvrîmes quatre poteaux noircis par la foudre. Des traces évidentes d'éclairs les ayant frappés avec violence. Une théorie s'impose à nous, aussi terrifiante qu'inexplicable : nous aurions été sacrifiés, liés à ces poteaux, foudroyés... et pourtant, nous sommes vivants. Nos corps portent-ils les marques de cette mort avortée ? Est-ce pour cela que nos mémoires ont été effacées ?

Tant de questions sans réponses.

Prochaine Étape

Au loin, dans la vallée boisée qui s'étend à nos pieds, nous apercevons les lumières d'un hameau. C'est là que nous nous dirigeons à présent, en quête de réponses sur qui nous sommes, ce qui nous est arrivé, et pourquoi nous sommes revenus d'entre les morts.

Notre histoire ne fait que commencer.



Session 02

L'Arrivée au Village

Après avoir traversé la forêt dense qui nous séparait de la civilisation, nous émergâmes enfin à Gandalat, une charmante bourgade d'une trentaine de bâtiments nichée dans la vallée. Nos corps meurtris et nos esprits vides d'espoir trouvèrent ici un accueil inattendu.

À l'entrée du village, deux gardes montaient la garde. L'un d'eux, un nain vigoureux au cœur chaleureux, nous reçut avec une convivialité qui contrastait cruellement avec l'horreur que nous venions de fuir. Lorsqu'il nous questionna sur notre provenance, nous éludâmes, préférant laisser planer le mystère. Il interpréta notre silence comme celui de victimes des conflits qui ravagent la région – et peut-être n'avait-il pas tout à fait tort.

Ses nouvelles furent sombres : une véritable armée d'orcs dévaste les environs. Vieux-Val, la capitale de la principauté d'Hashvel, serait même tombée sous les assauts de centaines d'entre eux. Gandalat est devenu une terre d'accueil pour de nombreux réfugiés fuyant ce carnage.

Au Cœur du Village

Nous nous rendîmes au centre de la bourgade. Le Sangdragon se dirigea immédiatement vers la forge pour s'équiper correctement, tandis que la Genasi et le Harengon se rendirent à la taverne locale, répondant au nom évocateur du "Tonneau".

Bolgrim, la tenancière – qui s'avéra être la tante du garde nous ayant accueillis –, nous reçut avec une grande bienveillance. Nous pûmes enfin nous restaurer dignement et découvrir les plaisirs de la "Kazor Mitral", une bière naine rare aux saveurs inimitables qui réchauffa nos cœurs autant que nos corps. Elle nous conseilla de nous rendre chez Amori, le tailleur-tanneur, pour nos vêtements, et nous parla de l'auberge des Bubaldil qui avaient ouvert un dortoir de fortune dans leur cave pour accueillir les réfugiés.

La Révélation Déchirante

Ce qui se produisit chez Amori dépassa tout ce que nous aurions pu imaginer. L'impensable se réalisa : le tailleur reconnut le Harengon.

Selon Amori, notre compagnon se nomme Talric. Il est chasseur, vit au milieu de la forêt au sud du village, et vient régulièrement vendre des peaux à l'échoppe. Mais la révélation la plus

bouleversante fut celle-ci : Talric a une fille adoptive, une jeune humaine de 8 ans nommée Lina, qu'il a recueillie lorsqu'elle n'était qu'un bébé. Si elle n'est pas avec lui, où est-elle ?

Le choc fut terrible. Talric perdit complètement ses esprits. Il s'enfuit de la boutique en hurlant le nom de Lina à pleins poumons, haranguant les passants, les suppliant de le reconnaître, de lui dire qui il était, où était sa fille. Sa détresse était déchirante.

Il rencontra Borg, le forgeron – un nain qui devait certainement appartenir à la même famille que Bolgrim. Lui aussi connaissait Talric, à qui il vendait occasionnellement des flèches pour son arc. Mais il ne put lui en dire davantage. Cette confirmation, bien que maigre, suffit à calmer quelque peu notre compagnon qui retrouva progressivement ses esprits.

Rumeurs et Ombres

Au fil de la journée, des rumeurs inquiétantes circulèrent dans le village :

- On parle de Garsosh, un orc gigantesque qui serait à la tête d'une horde dévastatrice
- Cerf-Les-Eaux serait tombé aux mains des envahisseurs
- Des hommes-lézards sortiraient des rivières
- Plusieurs enfants ont disparu : les jumelles Sanson, un garçon nommé Gaston, et une fillette du nom de Rissia
- Des Géants des montagnes occuperaient les bois de l'ombre.

Ces murmures sinistres planaient sur le village comme un nuage menaçant.

Le Tournoi Improvisé

Le reste de la journée se passa en achats, ablutions et changement de vêtements. Nous commençons enfin à ressembler à autre chose qu'à des prisonniers échappés. Le soir venu, attablés pour le repas, notre attention fut attirée par un concours de bras de fer.

Le Sangdragon, toujours partant dès qu'il s'agit de jouer, ne put résister. Il affronta Grum, un demi-orc imposant qui détenait le titre et qui, selon les rumeurs, n'avait jamais été vaincu. Les paris le donnaient largement perdant.

Le combat fut épique. Pendant de longues minutes, aucun des deux adversaires ne parvint à prendre l'avantage. Puis, contre toute attente, le Sangdragon triompha.

La victoire eut un prix. Grum, vexé, entra dans une rage folle et commença à vouloir se battre pour de bon. Après quelques échanges de coups, nous parvînmes à le maîtriser en limitant autant que possible la violence et les dégâts. Le demi-orc finit par partir, toujours bouillonnant de colère et d'humiliation.



Une Rencontre Intrigante

Un autre personnage attirera l'attention de Talric durant la soirée : Darnos, un elfe qui semblait s'être amusé du combat dans la salle. Il se présenta comme un marchand se rendant dans les cités naines des montagnes.

Suffisamment intrigant pour mériter qu'on lui offre un verre et qu'on échange quelques banalités, mais pas assez pour éveiller de véritables soupçons. Était-ce simplement un voyageur de passage, ou son apparition dans notre histoire a-t-elle une signification plus profonde ? L'avenir nous le dira peut-être.

L'Aube du Chaos

La nuit au dortoir des Bubaldil, bien que passée sur des couches spartiates, nous permit de reprendre des forces. Nos corps épuisés accueillirent le sommeil comme une bénédiction.

Mais au petit matin, des bruits sourds se firent entendre au rez-de-chaussée.

Le temps d'enfiler nos armures et de nous équiper à la hâte, nous nous ruâmes dans la salle commune de l'auberge. C'est alors que la porte vola en éclats dans un fracas assourdissant. Mélia, la fille des propriétaires, fut blessée par les débris, s'effondrant sous le choc.

Deux orcs firent irruption dans l'auberge.

La guerre que nous pensions lointaine venait de frapper à notre porte.