

LA PIÈCE DE SANG



Il y a des siècles, alors que la Longue Nuit semblait imminente en Barsaive, les trolls du village de Chkrak se tenaient prêts à pénétrer dans leur kaer. Ils l'avaient construit avec soins et rempli de toutes les choses dont ils auraient besoin. Un seul souci les préoccupait : que faire des pièces d'argent qui appartenaient à chacune des familles ? Après avoir passé de nombreuses nuits à discuter autour du Feu de l'Assemblée, les villageois et les anciens se mirent d'accord pour réunir l'argent et le conserver dans un seul lieu, afin de le préserver et de le remettre aux descendants de chaque famille lorsque la Longue Nuit toucherait à sa fin.

Lorsque les habitants de Chkrak émergèrent du kaer des centaines d'années plus tard, tous ne parlaient que d'une chose : réclamer l'argent de leur famille. Certains désiraient que les pièces soient distribuées immédiatement, d'autres voulaient que le village et leurs vies soient reconstruits avant de les récupérer. Après de nombreux débats souvent houleux, les anciens déclarèrent que la distribution des pièces d'argent s'effectuerait après une semaine de célébration en l'honneur des Passions pour les avoir délivrés du Châtiment.

Beikadt, un jeune troll empressé de mener une vie d'aventurier, n'était pas d'accord. Il désirait récupérer immédiatement l'argent de sa famille. Toute sa vie, il avait attendu pour pouvoir tenir une telle fortune entre ses mains et il ne voulait pas que ce moment soit retardé, qu'elle qu'en soit la raison. Alors que le reste des villageois se préparait à célébrer les Passions, Beikadt se présenta au chef des anciens et lui exprima son opinion. Celui-ci refusa sévèrement l'exigence de Beikadt, et le jeune troll quitta les lieux en proie à une rage bouillonnante.

Pour le plus grand malheur du village, une Horreur rôdait non loin, guettant le bon moment pour attaquer les villageois. En voyant Beikadt s'en aller, plein de colère, l'Horreur prit l'apparence de l'un de ses camarades, un jeune troll nommé Terrin, et le suivit. L'Horreur attisa la colère de Beikadt pour s'en repaître, déclarant qu'il avait entendu l'un des anciens annoncer que la distribution des pièces n'aurait pas lieu à la fin de la fête. À la place, ils les conserveraient en sécurité dans leur cachette, soi-disant pour le bien du village. Les anciens se dérobaient, dit-elle, et cherchaient un moyen pour garder toutes les pièces d'argent à leur compte. Mais pourquoi pourraient-ils toutes les avoir ? Pourquoi Beikadt ne pourrait pas les avoir, lui ? Il les méritait ! N'était-il pas le seul troll censé dans tout le village ? Toute la nuit, l'Horreur déguisée souffla ces mensonges aux oreilles de Beikadt jusqu'à ce que l'influence maléfique de l'Horreur et sa propre colère rendent fou le troll. Alors que les premiers rayons du soleil teintaient de gris la noirceur du ciel, Beikadt proposa à l'Horreur de voler l'argent et de le partager entre eux deux par la suite. L'Horreur acquiesça avec avidité, et Beikadt se faufila alors dans le village et tua silencieusement chacun des villageois dans leur sommeil.

Couvert de sang, Beikadt se dirigea, en transe, vers le kaer. Il ne pensait plus qu'aux pièces d'argent et à la merveilleuse et nouvelle vie d'aventuriers que Terrin et lui allaient partager. Terrin l'attendait devant la salle où les pièces d'argent étaient conservées, et ils se sourirent mutuellement comme s'ils venaient d'accomplir un exploit digne des héros. Beikadt prononça alors les mots pour ouvrir les sceaux magiques de la salle. Dans un souffle d'air et une bourrasque de poussière, la porte s'ouvrit juste assez pour que les deux puissent se faufiler.

Dans chaque recoin de la pièce, des pièces d'argent étaient entassées, couvertes de poussière. Les trolls avaient également enfermé d'autres trésors dans la salle afin de les protéger, parmi lesquels un magnifique miroir d'argent. Beikadt y vit son reflet et sortit aussitôt de sa transe. Son visage était éclaboussé de sang, et la folie brillait dans ses yeux. À la vue de ce qui se tenait sur un tas de pièces d'argent derrière lui, les yeux de Beikadt faillirent sortir de leurs orbites. La peau de Terrin se désagrégeait pour révéler l'Horreur au sourire affamé cachée à l'intérieur. Tandis que Beikadt chancelait en comprenant le mal qu'il venait de commettre, l'Horreur le scruta et se moqua de lui.

Le rire de l'Horreur réveilla le seul troll encore en vie, un jeune et fort guerrier nommé Œil Vif. Ignorant la douleur provoquée par une terrible blessure au ventre, Œil Vif se traîna jusqu'à la porte de la salle des trésors et vit l'Horreur. Il rassembla ses dernières forces et commença à pousser la porte pour la fermer. L'effort plongea le monde autour de lui dans l'obscurité et accéléra l'hémorragie de sa blessure, mais il tint bon. Beikadt hurla et tenta de l'arrêter, mais il était trop tard. Œil Vif parvint à fermer violemment la porte et à balbutier les mots pour sceller la salle des trésors et enfermer Beikadt, l'Horreur et tout l'argent à l'intérieur, à l'exception d'une unique pièce qui avait roulé à l'extérieur de la salle aux trésors, sur le sol du kaer.

Alors qu'Œil Vif écoutait les hurlements désespérés de Beikadt, il serra la pièce dans l'une de ses mains ensanglantées. Puisant dans la souffrance provoquée par le massacre des siens, Œil Vif donna un Nom à cette pièce : la Pièce de Sang. Depuis ce jour, quelques petites gouttes de sang suintent de la pièce à chaque fois qu'elle est touchée par ceux qui ont eu à faire avec des Horreurs.

IDÉES D'AVENTURES

La Pièce de Sang est l'un des rares indices restants sur la localisation du kaer Chkrak et de sa légendaire chambre-forte remplie de pièces d'argent, et peut donc être à l'origine d'une aventure. Si les personnages trouvent le sou et étudient les runes gravées sur sa surface, ils pourront découvrir où se trouve le kaer. Les personnages peuvent également et plus simplement effectuer des recherches dans les archives datant d'avant le Châtiment (dans la Grande Bibliothèque de Throal) pour prendre connaissance du village troll de Chkrak.

Les pièces d'argent sont cachées dans une caverne dans les hauteurs des monts Caucavics. Ces monts semés d'embûches aux pentes abruptes sont presque impossibles à traverser sans avoir pour guide un troll ou un obsidien. Après environ une semaine de voyage dans les montagnes, les aventuriers découvriront une fissure le long de la paroi rocheuse qu'ils seront en train d'escalader. La fissure s'élargit pour mener à une caverne dont les murs sont gravés de runes magiques. Deux portes d'entrées sont sculptées dans la roche, et même si elles ressemblent à de simples gravures, elles sont tout à fait réelles. La porte de droite mène au kaer, et les os des victimes de Beikadt recouvrent le sol à l'intérieur. La porte de gauche mène à la chambre-forte remplie de pièces d'argent. De faibles gémissements d'agonie peuvent être entendus de l'autre côté de la porte.

Beikadt est mort depuis longtemps, et l'Horreur prendra l'apparence du troll décédé si les personnages essaient de lui parler à travers la porte de la chambre-forte. Une fois la porte ouverte, l'Horreur déguisée tentera de sortir au plus vite.

La capacité de la Pièce de Sang à détecter les Horreurs et leurs serviteurs peut également entraîner un second type d'aventure. Alors que la plupart des trésors et objets magiques nécessitent qu'un filament leur soit tissé afin d'en activer les pouvoirs, du sang s'écoule des runes de la pièce dès que son détenteur se tient à proximité d'une Horreur ou d'un rejeton d'Horreur. Normalement, la pièce ne peut détecter les personnes marquées par une Horreur. Cependant, si le détenteur de la pièce se trouve à proximité d'un personnage marqué par une Horreur alors que celle-ci utilise ses pouvoirs sur la victime de la marque, la pièce saignera.

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

D'après le récit pour Earthdawn intitulé *The bloody coin*, publié dans les *Legends of earthdawn*, vol.1 (FASA 6103), avec l'aimable autorisation de Black Book Editions

Traduction : Valentin Kyin

Relectures : Jean-Cyril Amiot, Arnaud « Mahar » Métais

Maquette : Jean-Cyril Amiot

www.shadowforums.com