

LES TRADITIONS DE LA CRYPTE NOIRE

Tout comme la dernière dent jaune dans la bouche d'un sorcier, le pays d'Astera représente le dernier bastion de la vie dans la Vallée de Gohls des morts-vivants. Les cimes des arbres se laissent bercer par la brise de fin d'après-midi, et le pays exhale dans ma mémoire une odeur de cuir et de foin humide.

Je pense au passé.

Je suis connu à Astera sous le nom de Maatok, Haut Aîné des Ecclésiastiques et j'ai vécu plus longtemps que quiconque ; assez longtemps pour me souvenir d'Estoroth Paingiver alors petit garçon, juste avant la Guerre Blanche.

Étudiant modèle de l'Académie des Ecclésiastiques, en seulement deux saisons le jeune Estoroth avait atteint les sommets de son art. Même ses professeurs les plus sages n'arrivaient pas à satisfaire sa soif de connaissance et de puissance. Lothar, Directeur de l'Académie des Ecclésiastiques, savait mieux que quiconque à quoi mèneraient de telles ambitions.

« Maatok, j'ai *moi-même* passé de longues heures à lui apprendre nos plus puissantes incantations, nos malédictions les plus noires, et nos recettes de potions les plus complexes », dit-il en arpentant le sol de mon bureau par une soirée hivernale. « Jamais je n'ai eu d'étudiant comme lui depuis Thorsten et vous vous rappelez comment cela a tourné. »

Oui, je m'en souvenais. Thorsten fut banni d'Astera des années plus tôt à cause de divers actes abominables. Nous apprîmes ultérieurement qu'il s'était métamorphosé en bête enragée et avait attaqué un petit village d'éleveurs de moutons. Il fallut plus de 200 flèches pour l'anéantir. En me penchant sur le passé, je regrette seulement qu'Estoroth n'ait pas aussi bien tourné.

« Mère d'Orlin ! » Lothar haussa les épaules pour ajuster le poids de sa robe et prit une chaise juste en face de moi. « Il est épatant, je ne peux pas le nier, mais Estoroth a dépassé les leçons que nous pouvons lui donner. Il a dévoré tous les volumes de notre bibliothèque et s'est montré plus instruit que chacun de mes enseignants. Il est dangereux de laisser tant de puissance entre des mains aussi jeunes – il faudrait le surveiller. »

« Vous êtes un homme sage, Lothar – peut-être l'homme le plus sage que je connaisse. » Cet éloge le fit rougir et il fit semblant d'examiner de plus près son verre de cidre. « Si vous lui avez prodigué tout l'enseignement qui était de votre ressort, alors Estoroth ne fait désormais plus partie de l'Académie. Donnez-lui un premier diplôme et faites de lui un membre de l'Académie. La Confrérie pourra le tenir en bride, si nécessaire. »

Il fut donc demandé à Estoroth de quitter l'Académie des Ecclésiastiques. Pendant un certain temps, il semblait que son statut et ses responsabilités en tant qu'Ecclésiastique à part entière lui suffiraient. Mais en fait, au bout de quelques semaines il commença à inventer ses propres runes et à appeler les mauvais esprits pendant des expériences privées. Son cœur devenait de cendre.

Ses compétences et ses techniques terrifiantes étaient louées par les profanes du pays, mais ses expériences devant le public prirent très vite mauvaise tournure : il transformait les scorpions ordinaires en énormes monstres, réduisait les petits animaux en purée rouge ; il fit même en sorte qu'un cochon abattu se relève du billot et chasse le boucher affolé de sa boutique. L'exhibitionnisme auquel Estoroth se livrait prouvait qu'il s'adonnait aux magies noires, ce qui est interdit par le code des Ecclésiastiques.

Les cloches sonnèrent pour convoquer la Confrérie des Quatre en réunion d'urgence. Les Ecclésiastiques méditatifs, les Combattants balafrés, les Magiciens érudits et les doux Druides sortirent de leur retraite et se rendirent au Château des Saisons pour exposer et débattre des conséquences des pratiques d'Estoroth.

Assis sur des peaux et formant un large cercle, les 25 membres du Conseil se réunirent dans une salle sans toit aux murs de granit et marbre noir. Estoroth était assis seul au milieu, se tenant droit malgré le poids de ses médailles. Il portait une magnifique robe bleu saphir et une cape de couleur rouge sang lui couvrait les épaules et s'étendait en corolle sur le sol autour de lui. Ses traits étaient durs et d'une beauté frappante, toutefois vieux pour ses 19 ans. Malgré le sentiment d'atrocité qu'il devait ressentir lors de cette inquisition, il paraissait aussi patient qu'un enfant, les mains croisées sur ses genoux de velours.

Avec ma permission, Lothar s'était constitué procureur. En fronçant les sourcils, il avançait tel un tigre devant Estoroth. Sa robe brune d'Ecclésiastique toute simple se balançait quand il tourna pour faire face au Conseil, et parla d'une voix suppliante.

« Qu'est-ce qui peut sortir de bon de cette méprisable expérience ? »

Estoroth eut un rictus, pencha la tête d'un côté et répondit d'une voix monotone, comme un superbe

scélérat. « Qu'est-ce qui ne peut pas en sortir de bon ? Imaginez le bien que je pourrais faire. » Il passa ses doigts fragiles dans ses cheveux châtain, une expression pensive, presque rêveuse sur son visage majestueux.

Lothar rougit de façon inhabituelle devant l'insolence d'Estoroth et se tourna vers les Hauts Aînés.

« IMAGINEZ LES DÉGÂTS QU'IL POURRAIT FAIRE ! » Il rugissait, la salive mouchetant sa barbe grise.

« Oui », acquiesça Estoroth, « imaginez les dégâts que je pourrais faire – contre des ennemis au cours d'une bataille. » Le large sourire d'Estoroth se transforma en ricanement dédaigneux. « Ayez pitié de ceux qui défient mes légions ! » Son ton inspira un mouvement de colère parmi les représentants circonspects de la guilde :

« Il complotte quelque chose contre nous ! »

« Il nous tuera tous ! »

« Cet homme est fou ! »

« JE NE SUIS PAS UN HOMME ! » beugla Estoroth qui se tenait, provoquant, dans le silence assourdissant qui suivit cette intervention. Il fit une pause, pour laisser à ses paroles le temps de faire effet, puis reprit d'un chuchotement rauque qui résonna dans l'immense château :

« Je ne suis pas un simple mortel », siffla-t-il, en montrant du doigt les vieillards assis devant lui. « Souvenez-vous en lorsque vous parlez contre moi ! » Ses dernières paroles retentirent dans la salle. Il connaissait la solution du Conseil à des problèmes de ce genre – l'exil – et son orgueil n'allait pas leur laisser ce plaisir. Il se leva de sa chaise, tendit ses mains et les fit claquer.

Il ne planait plus derrière lui qu'un nuage de poussière chatoyante.



Au dire des historiens d'Astera, Estoroth se transporta dans un monastère sans vie, rempli de toiles d'araignées, à des lieues au sud. Il poursuivit là-bas ses recherches impies et prépara avec prudence un plan pour se venger de ceux qui l'avaient méprisé. Mais Astera ne constituait que la première étape du périple sanglant qu'il avait en tête ; Estoroth, à l'instar de tous les fous dotés de génie, croyait que son destin était d'être un jour maître du monde. Voici le message qu'il envoya à la Confrérie :

Préparez-vous, car j'arrive bientôt. En prenant votre minuscule pays en exemple, la vermine du monde apprendra qu'un dieu comme moi doit être craint et obéi.

Estoroth Paingiver

Ainsi s'était-il nommé, et ainsi s'efforça-t-il d'être. Il aiguisa ses sorts pervers, ranimant tout depuis créatures qui venaient de mourir jusqu'aux squelettes décomposés depuis longtemps – les premières de ses légions maudites. Il put ensuite appeler des êtres d'autres dimensions ; des démons de toutes formes et de toutes tailles arrivèrent en hordes, impatients d'exécuter ses ordres.

L'armée d'Estoroth atteignit très vite la capacité requise pour ses plans. Mais pour mener ses « hommes » dans leur premier combat, il avait besoin de lieutenants dignes. À cette fin, il appela les plus puissants des morts-vivants voués aux enfers.

Le premier était un monstre marin silencieux de la taille d'un homme. Sa peau bleu vert étincelait comme une oreille de mer lorsqu'il se leva pour saluer le soleil. Il certifia que l'océan ne permettrait en aucun cas aux ennemis peureux d'Estoroth de prendre la fuite.

Le deuxième lieutenant était une Méduse, une créature sans peau avec une chevelure faite de serpents, qui avait le pouvoir de changer hommes et bêtes en pierre. Ses talents seraient fort utiles.

Le troisième lieutenant était un démon possesseur d'âmes. Il était noir comme le charbon et puisait sa force dans les pensées noires et les cœurs hypocrites.

Le quatrième était le plus puissant – un démon bélier, avec le corps d'un homme et la tête d'un gigantesque bélier. Appelé des entrailles des enfers, il servit en tant que Général sous Estoroth et lui fut toujours fidèle.



Tandis que le Signe des Sept obscurcissait le ciel, Estoroth rassembla ses troupes et les transporta vers Astera où elles commencèrent leur croisade de mort. La magie combinée des légions noires d'Estoroth avait un tel potentiel que les plus vaillants combattants et les magiciens les plus puissants d'Astera furent tout

simplement réduits à néant. Il n'y eut aucune effusion de sang, ce fut la Guerre Blanche.

Astera était brisée. Estoroth continua sa campagne pour le pouvoir suprême, et en l'espace d'une saison, la plus grande partie de la vie et de la beauté disparut de la surface de la terre. Rien ne semblait pouvoir l'arrêter.

Les habitants d'Astera n'avaient plus d'espoir. Une fois de plus, la Confrérie des Quatre se réunit dans le Château des Saisons.

« Nous devons trouver un moyen pour le contrecarrer », dis-je, debout devant le Conseil. Ils me regardèrent comme si j'étais fou.

« Cela aurait peut-être été possible autrefois, Maatok », dit Lothar en secouant tristement la tête, « mais maintenant nous sommes faibles – nous n'avons ni la force ni la volonté de le combattre. »

« C'est vrai », répondit le Haut Aîné Gunther. C'était un homme maigre et fort, mais l'année dernière l'avait harassé. « Mes meilleurs combattants sont devenus de serviles bâtards. »

« Tout ce qu'il a appris, c'est nous qui le lui avons enseigné », ripostai-je en fixant Lothar, qui recula et regarda ses mains serrées.

« Je vous en prie, Maatok. Vous n'avez pas à me le rappeler. »

« Dans ce cas, je n'ai pas besoin de vous dire qu'avec suffisamment d'efforts, nous pouvons le battre à son propre jeu ! »

« Vous avez raison, bien sûr. » C'était Fenn, le Haut Aîné des Magiciens. « La raison d'être des guildes est de combattre de telles choses. Jusqu'à maintenant, nous avons été sans défense contre Estoroth, seulement parce que nous n'avons pas joué selon ses règles. »

« Oui ! » acquiesça énergiquement Juniper de l'Académie des Druides. « Le pouvoir d'Estoroth va au-delà des cieux et de la terre – il doit en être de même des nôtres. »

Et c'est ainsi que les Ecclésiastiques, les Magiciens et les Druides unirent leurs pouvoirs pour créer une nouvelle magie, qui englobait tout ce que nous connaissions de l'univers et plus que ce que nous ne comprendrions jamais.

Après plusieurs mois d'études et d'expériences intensives, des choses étonnantes furent réalisées ; de nouveaux éléments furent créés, de nouveaux sorts inventés, de nouvelles potions concoctées et de nouveaux pouvoirs furent découverts. Lorsque la magie fut complète, chaque guildes apporta un objet sacré pour qu'il soit ensorcelé.

Nous fûmes enfin prêts. La Confrérie convoqua les Quatre Guildes et nomma quatre champions, à savoir l'homme le plus fort et le plus noble de chaque guildes : Runetek pour les Combattants, Kaolic pour les Ecclésiastiques, Dvergar pour les Magiciens et Oak Raven pour les Druides.

Au cours d'une cérémonie qui se tint à minuit par une pleine lune jaune, les objets ensorcelés furent présentés aux quatre hommes : le Protector (Protecteur) était un bouclier druidique en bois qui fournirait une barrière protectrice ; le SoulFreezer (Paralysie de l'Âme) des Magiciens était un bâton en cristal qui paralyserait indéfiniment toutes sortes de créatures ; le Vortex, contribution des Combattants, était une épée en argent qui couperait la trame même du temps ; le ForceHammer (Marteau de Force), que l'on doit aux Ecclésiastiques, était un marteau de guerre doré aux pouvoirs télékinésiques.

À l'aube, les quatre accompagnés de leur petite armée commencèrent à passer la vallée au peigne fin à la recherche d'Estoroth. Si les dieux étaient avec eux, ils enverraient son mal vers une autre dimension à tout jamais.

Estoroth avait réduit la vallée de Gohls à un cratère noir et aride. Il avait décimé la population pour ne la réduire qu'à une poignée de paysans apeurés, qu'il tortura et tua un par un pour son plaisir personnel et celui de ses légions diaboliques. Bientôt, il quitterait la vallée et revendiquerait le reste du monde, mais pour l'instant, il se reposait et savourait la joie que lui avait procuré le butin de ses victoires.

C'était précisément parce qu'il se reposait et qu'il ne pouvait pas imaginer quelqu'un d'assez brave pour se mesurer à lui que l'armée d'Astera put prendre Estoroth par surprise. Les troupes découvrirent son armée qui campait autour d'un château profané à l'autre bout de la vallée et commencèrent un combat d'esprits qui fit rage pendant 40 longues heures. De nombreuses vies dans le camp d'Astera furent perdues, mais le Protector d'Oak Raven réussit à en épargner la majeure partie et Kaolic utilisa son ForceHammer pour transformer en poussière des centaines de soldats morts-vivants.

À la fin, les champions conduisirent les êtres maléfiques dans le château en ruine et les jetèrent dans le cachot en forme de labyrinthe. Au niveau le plus bas, juste à l'intérieur de la crypte noire du château, Dvergar invoqua la magie du SoulFreezer pour figer Estoroth et ses larbins, et Runetek balança son Vortex dans les airs en ouvrant un fossé dans le temps. La crevasse géante entre les dimensions engloutit Estoroth et toute son armée.

Les héros épuisés commencèrent leur ascension pour sortir du château. Au moment où ils arrivaient en haut de la première montée d'escalier, Runetek se tourna et balança une deuxième fois son épée magique ; le

Vortex brisa de nouveau la structure de l'univers, et tout le niveau inférieur du labyrinthe disparut dans le vide.

Runetek, Kaolic, Dvergar et Oak Raven tombèrent juste à l'extérieur de la deuxième crevasse. On raconte que l'atrocité d'Estoroth avait infecté leur corps terrestres et que leurs âmes étaient parties. En l'honneur de tout ce qu'ils avaient fait pour Astera, les héros et leurs armes ensorcelées étaient ensevelis au lieu même de leur mort. Le cachot fut scellé et une grande plaque commémorative fut érigée à l'extérieur afin que tous ceux qui passeraient sachent combien ils furent courageux durant leurs derniers jours.



Deux décennies après la Guerre Noire, un chien se réveilla. Il s'agissait du chien errant sur lequel le Haut Aîné Fenn avait essayé son SoulFreezer la veille où il le présenta à Dvergar, et il était resté ainsi dans sa tanière, figé comme une pierre. Lorsque Fenn vit le chien se lever, étirer ses membres, bâiller et s'ébrouer, il lui donna un peu de viande et d'eau, lui caressa la tête et l'amena clopinant à ma demeure située à un kilomètre de là.

« Ah, Maatok, comme nous connaissions mal les forces dont nous nous servions », soupira-t-il, en poussant avec son bâton, d'un air absent, une bûche embrasée dans la cheminée.

« Oui, Fenn », acquiesçai-je, en lui donnant un verre de cidre chaud. « Mais nous avons fait ce qui était de notre devoir. Il n'y a pas de quoi s'inquiéter maintenant ; Estoroth est toujours bouclé quelque part dans un lieu sûr, Dieu sait où. J'espère seulement qu'il n'a pas trouvé de gens plus naïfs à martyriser dans les enfers. »

Une semaine à peine s'était écoulée que l'alarme retentit une deuxième fois dans le Château des Saisons. Nous apprîmes ce jour-là que nous avions pitoyablement sous-estimé la volonté d'Estoroth.

Jerrod, un jeune missionnaire du clergé, venait de rentrer d'un voyage dans le sud. Il avait fait une halte sur le champ de bataille où s'était déroulée la Guerre Noire et s'était arrêté pour se prosterner avec respect sur la tombe des quatre champions.

« Jerrod », dit Gunther, « raconte-nous ce que tu as vu. »

« Il y avait une énorme déchirure », dit Jerrod avec une vive émotion. « Une fissure dans le mur ! Et j'ai vu un visage, un visage effroyable... et je me suis enfui. » Il regardait ses pieds, honteux de sa lâcheté.

« Confrères membres de la Guilde », dit Gunther en se tenant debout devant l'assemblée, « nous devons supposer que la crevasse entre les dimensions créée par le Vortex commence à s'ouvrir et comme Fenn nous l'a dit, la magie de la paralysie d'âme n'a peut-être plus le même effet sur les créatures de l'acabit d'Estoroth qu'il y a dix ans. Nous devons nous préparer pour le retour d'Estoroth et l'attaquer de front. »

Au moment même où j'écris cette histoire, j'attends avec espoir, comme tous les autres. Quatre nouveaux champions ont été choisis et envoyés sur la tombe de leurs prédécesseurs pour récupérer les armes ensorcelées. Vingt ans de recherche ont permis de créer de nouvelles magies, encore meilleures et plus fortes que celles utilisées pendant la Guerre Noire, furent le fruit de. Les Combattants-Magiciens utiliseront de nouveaux sorts pour ensorceler encore davantage les objets historiques et attendre l'ouverture des crevasses. Nous sommes sûrs cette fois qu'Estoroth et son mal seront détruits. Si nous nous trompons, nous n'attendrons pas le retour de quatre héros, mais l'arrivée d'Estoroth et de la guerre – la Guerre Rouge.