La quête de l'île de la sentinelle

DeciLoin tend un parchemin à Silune.
«*En grande difficulté. Ai libéré une monstruosité élémentaire. Obligé de me soustraire au monde. Faites attention à vous. Sachant qui vous êtes, elle s'en prendra aussi à vous, ici ou ailleurs. Suivez le guide. Votre obligé*.» Lord Haskens

Une petite créature, mi chauve-souris mi dragonnet volette vers eux. Bonjour ! Je m'appelle **Ylowen**. Je suis votre guide. Suivez-moi. Ils longent le rivage de l'île convoyés par de nombreux oiseaux marins. Ylowen s'engouffre dans l'anfractuosité d'un rocher situé à fleur d'eau. Par-delà un conduit étroit sinueux, ils débouchent dans une petite grotte hérissée de stalagmites. Sans hésiter, leur guide ôte le capuchon de l'un d'entre eux et plonge dans un puits sans fond.

Autre ambiance. Ils émergent par le ciel dans un monde rougeoyant brûlant. A une centaine de mètres en contrebas, des salamandres dérivent sur des radeaux de basalte dans une lave en fusion. Un monolithe en roche gris bleuté émerge telle une molaire dans une gencive irritée. Le dragonnet s'y dirige et rejoint une plateforme sur laquelle s'élève un temple à l'architecture dorique au style pompeux. Le dragonnet franchit la large entrée encadrée par deux géants de feu. Ils le suivent, passent une enfilade de portes pour atteindre une salle richement décorée. Un personnage haut en couleur est avachit sur l'une des banquettes.

Voici leur hôte, **Lord Haskens**. Il s'agit d'un raskhaza, un humanoïde bien bâti, légèrement enveloppé, à la tête de jaguar allongée, à la fourrure soyeuse poivre et sel, aux yeux en amende vert bouteille. Ses mains délicates dépourvues de fourrure dont les paumes se recourbent vers l'arrière son munies de griffes en ivoire rétractiles. Pieds nus, il se meut avec grâce. Ce personnage raffiné et affable les accueille non sans soulagement. Il leur conte ses déboires. Lord Haskens appartient à la société des érudits. Ses domaines de recherche concernent la linguistique, l'histoire, la démographie, les lois, et les coutumes. Un savant versé dans les arts élémentaires, d'où sa rencontre avec leur sœur Silune. Il a besoin de calme et de sérénité pour effectuer ses travaux.

A la suite d'une manipulation malencontreuse dont il a oublié l'origine, une monstruosité élémentaire, redoutable et quasiment indestructible, s'est installée sur son île. Depuis, il se cache dans ce lieu magique qu'il a façonné en fonction de ses besoins. Il a effacé une partie de ses souvenirs récents de crainte d'être

découvert par cette chose. Il leur recommande de l'éviter par tous les moyens possibles. Son familier Ylowen les accompagnera s'ils le souhaitent.

Il leur parle de l'existence d'une créature, **FURIE**, qu'il a longtemps considérée comme une fable, qui sommeille quelque part dans l'île. Les locaux la redoutaient. A chacune de ses apparitions, les habitants devaient lui livrer des présents -c'est-à-dire des prisonniers- sous peine de la voir déferler sur les rivages de Reizhom et d'y semer la destruction. FURIE est enfouie quelque part sur l'île. Elle s'éveille lorsqu'elle est dérangée ou selon des cycles dont la périodicité semble aléatoire. Si l'on se rapporte aux écrits des locaux, cette créature ressemble à un très gros crapaud qui se tient debout. Une sorte de Frogemoth d'une puissance extraordinaire. Lord Haskens estime que FURIE est comparable à la tarasque, ce monstre mythique enraciné dans les entrailles des mondes qui se manifeste sporadiquement. FURIE serait susceptible de détourner l'attention de la créature qui tente de l'occire.

En résumé, s'ils ont bien compris : trouver puis réveiller FURIE, faire en sorte que les deux aberrations s'affrontent, profiter du combat –lequel espèrent-ils se prolongera longtemps- pour s'introduire dans la villa du savant, se rendre à sa bibliothèque –selon ses dires bien fournie-, lire le ***Manuel de la séquestration***. Un travail d'investigation mâtiné d'évitements et de ruses.

> ***A propos de l'île de la sentinelle***
> *Il leur tend la carte de l'île. De dimension relativement réduite, une quinzaine de km Est-Ouest sur une dizaine de km Nord-Sud, l'île de la sentinelle est découpée en plusieurs unités paysagères caractéristiques. Les fonds marins poissonneux ont toujours suscité l'intérêt des habitants de la région pour les lieux. On y trouve des mammifères marins au Nord, des veaux marins, otaries, et léopards des mers ainsi que de nombreux oiseaux tels les albatros, les fous aux pieds bleus, les puffins ou grands labbes…. Enfin, il n'est pas rare d'apercevoir des baleines ou des orques épaulards. Il s'agit de la seule des quatre îles des anneaux noirs arrimée dans la région. Les trois autres îles dérivent et s'éloignent des côtes de Reizhom. Nichée au milieu des bancs de glace permanents, l'île est campée face au continent. Elle apparaît comme une étrangeté. Jamais prisonnière des glaces, sa température est comprise entre -30° en hiver à 15° en été. De la végétation herbacée et même boisée y pousse malgré son climat arctique à subarctique.*

Tandis que Djalesh établit son campement non loin du lac, Silune, Ylowen et Shade telles des mouettes égarées dans les cieux, sillonnent l'île. Elles rentrent bredouillent. Une des créatures de Djalesh s'est aventurée dans les profondeurs du lac sans rien déceler d'anormal. Djalesh a profité de ce camps de vacances pour s'entretenir avec la faune locale, c'est-à-dire dans son jargon, écorcher un varan des sables et ronger l'un de ses os.

Ylowen a cru entendre une plainte lugubre en survolant la plus haute colline à l'ouest. Ils y retournent et découvrent des spectres, jadis massacrés par cette pseudo tarasque. Chaque nuit, ces pauvres hères hurlent leur douleur autour du mont qui sert d'habitacle à FURIE. Ils savent désormais où celle-ci hiberne. Comment la tirer de son sommeil et la diriger vers la terreur élémentaire qui attend perchée sur le faîte de la villa ? Autant appeler du renfort. Spectres, Élémentaires de terre, Xorns, Trolls, Wyvernes, une véritable ménagerie participe à la reviviscence de FURIE. Cette pièce en plusieurs actes -destruction du monticule, éveil et entraînement de la monstruosité vers la villa- ne se fait pas sans bruit. La terreur élémentaire s'approche et découvre l'origine de ce tapage. Le choc des titans commence.

Vite, ils foncent vers la villa. Consternation. Cette dernière est ensevelie sous une masse de terre, de roches et de cristaux géants. Ce conglomérat macère dans une sorte de matrice molle et visqueuse. Comment détruire cette chape obscène ? Comment pénétrer à l'intérieur sans éveiller l'attention de leur adversaire ? Creuser une galerie ? S'y téléporter ? Détruire la chape ? Tout reste à faire…

1/02/2025