

# LES MONSTERS MUNCH

DANS



**POSSESSION**

## I. Le retour des héros

**E**n l'an 1498 du deuxième âge, moult aventuriers balayaient la terre de Fangh en quête de gloire et de fortune, parmi eux, une compagnie se distinguait par ses récents faits d'armes. Sur la route de Mliwej, ils marchaient, fiers d'avoir défait une terrible taupe-garou géante. Devant, marchait dignement Ragnar, le paladin de Khornettoh dont la Lance n'avait d'égal que l'esprit, à ses côtés se tenait, sombre comme la nuit, Lagertha, la nécromancienne. Juste derrière eux, l'invocatrice Pimprenelle révisait son grimoire, concentrée sur les créatures extra-dimensionnelles qu'elle allait bientôt contrôler. Arborant fièrement ses riches oripeaux et sa majestueuse monture nommée Framboise, la Haute-elfe Myra tenait fermement son arbalète tout en guettant les alentours. Le Nain Barrachus pestait dans sa barbe épaisse quelques insultes sur les orques, son marteau se balançait dans son dos, encore taché du sang de ses ennemis. Et, marchant à quelques pas des autres, sans bruit, Loki Briggs l'assassin sans pitié; il se mouvait discrètement faisant presque oublier sa présence à ses compagnons.

Leur marche silencieuse fut brisée par une raillerie naine:

-Putain, on arrive bientôt ? Ils n'auraient pas pu la construire plus près cette cité, ma bouche est aussi sèche qu'un tonneau vide.

Sur un ton méprisant, Myra lui répondit que si il la fermait plus souvent ça n'arriverait pas. S'en suivit alors une ribambelle d'insultes plus crues les unes que les autres. Finalement, las du flots d'absurdités des ses camarades, Ragnar les rappela à l'ordre car Mliwej était enfin en vue.

Tous étaient estomaqués par l'imposante prestance qu'offrait la cité de la bière. Même le Nain ne savait que dire. La beauté des bâtisses et l'opulence de la populace les immobilisèrent sous le porche des remparts. Rompant la distraction collective, Pimprenelle déclara:

-Il faut décider ce que nous allons faire à présent.

L'estomac du Paladin gargouilla tel un troll des collines et tous répondirent:

-LA TAVERNE !!

## II. Bière et Graillon

**I**ls entrèrent donc tous à la taverne "Le Petit Poney". Myra laissa - à contrecœur - son cheval à l'écurie, la noble n'aimait pas se séparer de sa monture si chère à ses yeux.

Ils choisirent une table ronde et se mirent à l'aise. Le tavernier, bien qu'expérimenté, était tout de même impressionné par la noirceur de la Nécromancienne, le charisme de l'Elfe, la sournoiserie de l'Assassin, l'aura de l'Invocatrice, L'épée du Paladin et le Nain.

Finalement, la voix tremblante, il accosta les héros et prit leur commande; et quelle commande: des bières et quelques trois sangliers à la broche pour se remettre daplomb. Les magiciennes ouvrirent leur

grimoire pour réviser leurs entouements tandis que les autres rigolaient de la tête du mage trogyloak lorsque cette dernière se détacha de son buste quelques jours auparavant à l'aide d'un coup d'épée. Loki brisa son mutisme habituel et proposa au groupe de se choisir enfin un nom car une compagnie perd en prestance sans un bon nominatif. Le débat fut long et plein de rebondissements, personne n'était d'accord. L'équipe faillit se faire appeler: la communauté de la chaussette, les joyeux copains ou encore la compagnie de la baston. Mais finalement tout le monde choisit: Les Monsters Munch, sans que personne ne comprenne vraiment pourquoi.

Au bout de leur festin bien mérité et étonnement calme pour l'occasion, un homme se présenta à eux. Il était en armure, clinquante et polie, elle forçait le respect à ceux qui y déposait le regard. Son visage avait été façonné par l'expérience de la guerre, ses traits le rendait sérieux et autoritaire. C'est pourquoi il ne fut aucunement impressionné par le groupe d'aventuriers débutants. Il vint à leur tablee -alors que le repas se terminait- et demanda s'il pouvait se joindre à eux. Les Monsters Munch plus curieux que prudents, lui accordèrent leur attention.

-Salutation, commença l'homme en armure. Je me présente, Veliver, chef de la Garde Ouest de Mliwej, je suis à la recherche d'une vaillante compagnie pour une quête des plus urgente!

Tous se regardèrent et comprirent par l'étincelle qui pétillait dans leurs yeux qu'ils étaient pressés d'accepter la mission. Le Paladin lui répondit:

-Nous nous mettons à votre service mon Seigneur

-Moi je veux bien participer mais je refuse de l'appeler mon Seigneur! ajouta le Nain, au bord de l'éccœurement. Le groupe l'invita vivement à limiter ses propos.

Veliver, d'un calme des plus olympien, continua son explication:

-Depuis un petit mois, nous recevons les inquiétudes de nombreux cultistes sur le fait qu'ils n'ont plus aucun signe de vie du nouveau temple de Khornettoh en périphérie de notre cité. Mes hommes ont déjà patrouillé aux alentours du temple mais le porte reste close. Le problème majeur, c'est qu'avec l'importance du respect des cultes, nous ne pouvons pénétrer dans le temple sans autorisation de son grand prêtre qui est introuvable également. Mais, heureusement, il y a une faille, les aventuriers sont en dehors de tout code éthique qui restreint notre service, voilà pourquoi j'ai besoin de vos services

Après un léger temps de réflexion, c'est l'invocatrice qui le questionna sur leur rémunération car le jeu en valait-il la chandelle? Le Chef de la garde leur promit mille pièces d'or en récompense et en accord avec le service des cultes, ces derniers leur accordent mille pièces d'or supplémentaires. Dans les yeux des aventuriers se lisait la joie que leur procurait l'or, ils s'empressèrent d'accepter la charitable offre de Veliver.

### III. Le Temple

**A**près un bon repas et une balade de reconnaissance dans les rues de Mliwej, les Monsters Munch prirent la route vers la sortie ouest de la cité, sur les indications de Veliver, et arrivèrent aux murs de la ville. Ragnar menait la marche, il tremblait d'impatience, il se sentait redevable face à son culte. Un soutien des dieux est toujours bon à prendre pour les serviteurs dévoués. Les autres membres de l'équipe sentait déjà l'odeur de l'or chatouiller leur tarin.

Après une centaine de mètres, Myra, qui scrutait les environs depuis leur sortie de la cité, interpella ses compagnons :

-*"Regardez là-bas"* dit elle, tout en pointant son index vers une masse floue au sud de leur position.

-*"C'est pas évident à voir"* jura la Nécromancienne qui plissait les yeux sans rien distinguer à l'horizon.

Mais, évidemment, la vision elfique de la Haute-elfe lui offrait un avantage indéniable. Son Cheval s'ébroua, comme pour féliciter la cavalière.

L'Assassin concentra son regard sur le temple au loin, il présentait son prochain combat, l'adrénaline qui coulait dans ses veines commençait à bouillir et la mort lui manquait. Ils arrivèrent à proximité de l'édifice, un frisson parcourut l'échine du Paladin à la vue des larges épées de pierre sur la structure et les gisants des anciens guerriers de Khornettoh. Les murs étaient hauts et aucune porte ne se trouvait sur ce flanc, seul quelques minuscules fenêtres se tenaient à trois mètres au dessus de la compagnie.

L'invocatrice eut une idée: elle demanda à l'assassin de grimper pour observer à travers le carreau. Il s'empressa d'accepter -enfin une occasion de démontrer ses talents- et sans grande difficulté, il s'accrocha à la façade de granit pour atteindre la fenêtre. Alors qu'il regardait à l'intérieur du temple, le Nain, dans sa grande impatience, lui demanda ce qu'il voyait.

-*"A vrai dire, pas grand chose, je ne vois pas plus que le mobilier démolé, et ... attendez, je vois un cadavre, il porte les couleurs de Khornettoh..."*

Ragnar bouillonnait dans son fort intérieur, celui qui était responsable de ce blasphème odieux envers son dieu allait le payer de sa vie. Lagertha posa sa main glacée sur le bras du Paladin, ce qui eut pour effet de calmer ses pulsions guerrières, il acquiesça comprenant le message de la Nécromancienne.

Une fois l'Assassin sur la terre ferme, ils firent le tour du bâtiment dans le but de dénicher l'entrée, l'expédition fut concluante car ils se trouvaient désormais face à une énorme double porte en bois massif. Barrachus s'approcha de l'accès et passa sa main sur le bois, il fit part de sa conclusion à ses frères d'armes:

-*La porte est épaisse mais, par ma barbe, pas assez résistante pour un nain, je peux la défoncer si je prends de l'élan.*

Ragnar se frotta le menton puis calma la vigueur de son compagnon en lui expliquant que si la porte était piégée, il serait en grand danger. Malgré le protestation du Nain, l'Assassin prit en charge la

détection d'un piège potentiel, l'examen fut négatif mais il continua dans sa lancée et sortit son matériel de crochetage. Derrière lui, ses compagnons se préparèrent au combat. Il enfonça son passe partout ainsi qu'une tige tordue en acier et fit cliqueter le loquet: la porte était déverrouillée...

Tous s'engouffrèrent dans le temple avec empressement -sauf Myra qui laissa son cheval à l'entrée en l'attachant à un arbre- mais leur élan fut stoppé quand ils remarquèrent les nombreux corps qui jonchaient le sol de l'entrée. Qui avait bien pu assassiner tous ces prêtres? Vu le nombre de victimes, ce devait être un puissant ennemi, l'invocatrice en pris conscience la première et fit passer son sentiment aux autres. Les yeux de Ragnar étaient remplis d'émotions et tandis que le Nain, l'Assassin et la Haute-elfe fouillaient les cadavres, il alluma une torche et pris sa lance dans la main opposée pour avancer vers la seconde pièce. La compagnie -trop occupée à se partager le butin récupéré sur les cadavres- ne vit pas leur chef de groupe, animé par la colère, qui fonçait à la recherche d'un combat. Ce ne fut que lorsqu'ils entendirent des bruits de lames entrecroquées que le reste de la compagnie fonça rejoindre leur ami. Le Paladin était face à deux prêtres du temple, leur peau était rouge vif et la batte leur pendait aux lèvres, l'un portait une masse à pointes et l'autre était armé d'une épée et d'un bouclier. Le serviteur de Khornettoh avait entamé un des prêtres mais les enragés commençaient à prendre le dessus sur sa colère. Les Monsters Munch se défirent aisément de leurs ennemis: Myra tira un carreau qui fit mouche du premier coup, une boule de feu signée Pimprenelle rasa le flanc de Ragnar pour exploser dans le visage du premier prêtre, Lagertha paralysa l'autre de son rayon ténébreux, Barrachus réussit à briser le bras du prêtre à la masse qui la lâcha de douleur et Loki Briggs perfora le thorax de l'autre. L'assassin tenta une manœuvre audacieuse pour achever un des prêtres, mais sa dague lui échappa et se planta dans son œil gauche. Son corps fut pris de convulsions lorsqu'il s'effondra, de plus, il souffrait d'une hémorragie externe. Les deux ennemis furent achevés peu après et l'invocatrice se jeta sur le corps du blessé. Elle arracha un morceau de sa robe pour stopper l'hémorragie, l'Assassin hurlait de douleur. Les magiciennes soignèrent la plaie du mieux qu'elles purent et Loki se releva souffrant encore de sa nouvelle blessure: son champ de vision fut réduit de moitié mais il se confectionna un bandeau avec un morceau de sa tunique, ce qui le rendait encore plus sombre.

L'Assassin sortit alors sa dague et s'agenouilla à côté du cadavre du prêtre le plus proche. Il regarda le visage pourpre de son assaillant et sans aucun état d'âme, il enfonça délicatement sa lame sous l'œil gauche pour le décoller de son orbite. Il répéta l'opération avec l'autre défunt et glissa les deux trophées dans la poche de sa tunique. Tant qu'il serait borgne, Loki vengerait son œil en volant celui des autres.

Tous le regardèrent sans bruit, l'horreur les avait frappé de mutisme. Le Paladin sortit des rangs pour s'agenouiller à son tour près des cadavres. Cependant, il s'affaira plutôt à mettre le feu aux corps sans vie des serviteurs de Khornettoh, comme leur culte le souhaitait. Ainsi, il rendait gloire à son culte et se sentit comme purifié par son acte religieux.

Quand tous furent remis de leurs émotions, ils continuèrent leur exploration du temple. L'invocatrice alluma son bâton et une lumière bleutée envahit la pièce leur révélant sa disposition: une porte se tenait devant eux et une autre à côté du couloir d'où ils venaient. La porte de derrière donnait sur trois petits autels de prière dans lequel Ragnar trouva une petite statuette d'un démon de Khornettoh.

Quand ils passèrent la seconde porte, ils se retrouvèrent dans une immense salle, remplie d'impressionnantes colonnes de granit, même avec un seul œil l'Assassin profitait de la beauté magistrale de la pièce. Un élément noircissait pourtant le tableau: du sang était répandu un peu partout et quelques cadavres éventrés étaient éparpillés dans la salle. La Nécromancienne sentait le sang autour d'elle et se sentit attirée par l'obscurité.

-Suivez-moi, lança Lagertha

Et ses compagnons la suivirent jusqu'à un grand autel, il était coloré par du sang séché. Un sentiment d'effroi parcouru Myra et Pimprenelle tandis que la Nécromancienne perçut une étrange sensation familière.

-Putain, ils se sont fait défoncer, ha ha ha, sortit le Nain avec la plus grande ironie

Ragnar remit Barrachus à sa place en lui sommant de respecter la mort de ces hommes tombés au combat comme en témoignait l'état des cadavres. Soudain, la compagnie fut alertée par un bruit de pas rapide venant du fond de la pièce. Tout droit sortis des ténèbres, trois prêtres de Khornettoth, le visage rouge, la batte aux lèvres, fonçaient sur les aventuriers, épées à la main. Le Nain et le Paladin se préparèrent à l'impact et se placèrent en première ligne. Pendant ce temps là, Myra se déporta sur le flanc gauche pour lui offrir une portée dégagée, Loki Briggs, lui, couru sur le flanc droit pour se fondre dans l'obscurité et prendre leurs assaillants par surprise. Les deux Magiciennes levèrent leur bâton en préparant leur sortilège offensif. Les deux guerriers accueillirent les ennemis à coups de masse et de lance tandis que Myra armait son arbalète d'un carreau. Une boule de feu traversa la salle pour atterrir dans le poitrail d'un des prêtres. Loki s'occupa d'assener deux coups précis dans le dos d'un assaillant. Ces derniers ripostèrent en blessant le Nain et le Paladin. L'Elfe tira un carreau mais manqua sa cible de peu, le nain porta un coup de masse dans le flanc de son ennemi et Ragnar porta un coup dans le vide. Cette fois ce fut un petit rayon ténébreux qui percuta la jambe du prêtre que le Paladin venait de manquer. L'Assassin réitéra son attaque précédente. Myra rattrapa son échec en traversant le bras d'un ennemi avec un carreau bien placé. Les cultistes furent rapidement défaits face à l'efficacité des Monsters Munch. Ces derniers poussèrent un cri de victoire qui fit écho dans la grande salle voutée. Le nain, blessé du combat continua à faire pleuvoir les coups de masse sur le crâne de son ennemi. Après une fouille en règle de l'équipement des défunts, ils trouvèrent, en plus des vêtements inutiles et déchirés, une clé argentée attachée autour du cou d'un des corps. Loki n'oublia pas son rituel et arracha l'œil gauche de chaque cadavre pour sa collection.

Ils décidèrent d'aller à l'endroit où les gardes se trouvaient avant l'attaque. Leur intuition fut bonne car ils découvrirent une grande porte de pierre ornée de symboles divers, il s'en dégageait une vibration magique ressentie par les magiciennes qui prévinrent les autres du danger d'un piège enchanté. Malgré tout, le trou de la serrure semblait correspondre à la clé retrouvée auparavant. Ragnar se saisit de la clé et la tourna dans la porte, une éclair parcouru la porte et un codex à quatre bagues en sortit pour se présenter aux aventuriers. Le passage était toujours clos, ils devaient trouver le code pour pouvoir

traverser. Tous se mirent à réfléchir mais en vain. Le Paladin proposa de tenter une combinaison au hasard, ce à quoi l'Invocatrice répondit:

-"Tu as 1 chance sur six mille cinq cent soixante et une de ne pas mourir dans ce piège maléfique, à ta place je réfléchirait un peu avant..."

-"Moi je vote pour", cria le nain.

Comprenant le risque d'un essai aléatoire, la compagnie se mit à la recherche du fameux code en parcourant la grande salle: ils comptèrent les colonnes, les symboles sur l'autel sanglant mais rien ne leur semblait très pertinent. Soudain, le Nain cria après ses comparses: il venait de trouver le cadavre d'un homme en armure semblable à celle de leurs derniers ennemis. Loki se pencha sur le corps sans vie et fouilla ce dernier. Quelques babioles sans importance se trouvaient dans les poches de sa tunique mais, dans sa une petite bourse attachée à sa ceinture, il sortit un papier chiffonné et quelques pièces d'argent. Sur le papier était inscrit à l'encre noire "9966". Ils se ruèrent vers la porte enchantée pour tester ce code prometteur. L'Assassin se fut confier la tâche ardue d'essayer d'ouvrir le passage, il s'approcha alors que ses frères d'armes se cachaient derrière la colonne la plus proche. Il se sentit encore plus stressé par cette épreuve, il est bien connu que les voleurs et les assassins ont cette fameuse tendance à mourir d'un piège stupide caché par une porte anodine. Il fit pénétrer la clé dans la serrure et fit rouler les bagues du codex sur les chiffres indiqués par le papier. Un grésillement parcourut la pierre et ensuite, un son mécanique fit pivoter les montants pour dévoiler un nouveau couloir.

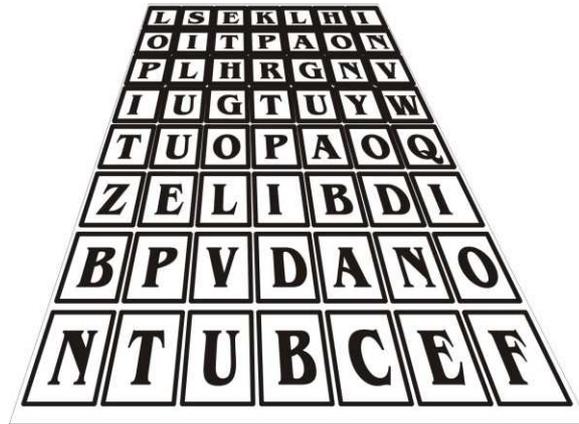
#### IV. On touche au but.

**L**a compagnie regarda furtivement si l'Assassin était toujours en un seul et unique morceau, celui-ci les regarda, la fierté avait envahi ses yeux. Ils le rejoignirent pour se lancer à la conquête de ce nouveau morceau du temple.

Au bout de ce court couloir, ils arrivèrent dans une pièce au milieu de laquelle trônait un petit socle de pierre. Mais un frisson d'effroi emplit la pièce et ses occupants car sur l'autel se trouvait un cadavre d'une humaine totalement nue, elle était éventrée du ventre à la poitrine. Pendant un moment, les aventuriers restèrent là, à imaginer le cruel sacrifice qu'avait subi la pauvre femme.

Ils contournèrent le corps pour prendre le couloir de droite, deux autres couloirs sortaient de la pièce, un en face, l'autre à gauche. Le couloir qu'ils choisirent donnait sur un étrange dallage: de larges dalles éclairée par une magie blanche étaient disposées sur 8m de long et sur toute la largeur du couloir, sur chacune d'elle était gravé une lettre. Une nouvelle énigme s'imposait à eux et pour certains l'effort était barbant. Le Nain et L'Assassin laissèrent le groupe devant ce casse-tête pour prendre la direction opposée.

Pimprenelle posa le pied sur la première dalle et sentit une force invisible la propulser vers l'arrière, elle retomba sur le dos, engourdie par le choc.



Loki Briggs et Barrachus se promenèrent dans le couloir et arrivèrent dans un bureau rempli de livres et de parchemins, ils s'amuserent à saccager la papperasse mais récupèrent un nécessaire d'écriture et quelques parchemins vierges. Ensuite, ils passèrent une petite porte de bois pour arriver dans une petite salle de classe, ils récupérèrent un livre avec une belle couverture, ce qui leur semblait être une bonne occasion de se faire de l'argent. Arrivés au bout du couloir, ils décidèrent de revenir près de leur compagnie.

Quand le groupe fut à nouveau au complet, ils se retrouvèrent dans la même situation qu'auparavant. Loki leur présenta le livre qu'il venait de découvrir et tout s'éclaira. Ragnar commença à lire l'ouvrage et fit part de ses découvertes à ses compagnons. Le livre avait pour titre : "Psaumes de Viggo le Cruel", il expliquait que Viggo était un démon déchû par Khornettoh qui cherchait à se venger, il cherchait le moyen de se trouver un corps à posséder pour assouvir sa soif de sang.

-*"Ceci expliquerait les cultistes et leur bave aux lèvres, ils sont possédés par ce démon", s'exclama la Nécromancienne.*

Myra regarda le dallage face à eux et sauta sur le V le plus proche d'eux, les autres s'attendaient à la voir projetée en arrière comme Pimprenelle quelques minutes auparavant mais rien ne se passa. Alors, elle sauta sur le I, encore une fois aucune éjection, puis sur le G, enjamba l'écart jusqu'à l'autre G pour enfin sauter sur le O. Enfin, d'un grand pas, l'Elfe arriva sur le sol normal du couloir, tous la félicitèrent par un cri de joie groupé. La nécromancienne s'essaya au même parcours et ce fut un franc succès.

Grâce au bâton de Lagertha, les deux femmes remarquèrent un levier dans le prolongement du couloir. Elles l'abaissèrent. Puis, tout à coup, le dallage s'éteignit. Alors le Nain posa sa botte sur une dalle et rien ne se passa, ils en profitèrent donc tous pour traverser le piège désamorcé.

Après un angle du couloir, ils arrivèrent à une porte en bois clair avec un écriteau :*"Grand Prêtre"*.

-*"Tenez vous prêt, Viggo se cache peut-être à l'intérieur" prévient Ragnar.*

La compagnie s'équipa de leur arme respective. Tous étaient crispés, cramponnés au manche de leur lame, le bâton de l'invocatrice tremblait dans les mains de sa propriétaire et la nécromancienne sentait un agréable frisson glacial.

## V. Viggo le Cruel

Une goutte de sueur perla le long du visage de Ragnar tandis qu'il tendait la main vers la poignée de la porte de cette ultime pièce. Barrachus et Loki Briggs ne prenaient pas la situation comme leurs comparses, ils rigolaient en pensant à la tannée qu'ils pensaient mettre à ce prétendu démon.

La tension contenue dans le couloir était vraiment intense, et désormais la main du paladin se déposait sur la poignée. Il déverrouilla le loquet et poussa la porte d'un geste hésitant. En face des aventuriers se tenait un bureau auquel était attablé un être avachi sous une capeline noirâtre. A peine Ragnar eut mis un pied dans la pièce, que la forme sous la cape brisa le bureau en deux et projeta des morceaux de bureau dans toute la pièce. Il chargea vers le Paladin qui se protégeait des impacts de bois et révéla sa véritable apparence: le démon avait déformé le corps du grand prêtre, son visage était rouge vif et sa bouche dégoûlait du sang de ces précédentes victimes, sa tunique était déchirée par les excroissances musculaires que l'incube avait provoqué sous l'épiderme du pauvre homme.

Son imposante double hache barbelée tournoyait au dessus de sa chevelure noire pour frapper la première ligne d'attaque de la compagnie que Ragnar para avec brio.

Ce fut à la compagnie de contrattaquer, mais étant bloquer dans l'embouchure de la porte, seul les premiers engagés purent mettre leur talent guerrier à profit. Ragnar assainit un coup de hache à son ennemi, un rayon ténébreux frappa le démon ainsi qu'une boule de feu qu'il absorba sans grande difficulté. Myra placa son arbalète par dessus l'épaule de ses compagnons et tira un carreau dans l'épaule du monstrueux prêtre. Ce dernier s'acharnait sur les héros qui recevaient une pluie de coups puissants, certains furent esquivés mais les dégâts étaient tout de même conséquent. Le Nain et l'Assassin tentaient tant bien que mal de porter quelques coups au démon mais l'espace réduit du chambrant de la porte bloquait toute tentative offensive. La suite du combat fut précipité par une succession de nombreux coups violents. Viggo Le Cruel tenta de frapper l'Invocatrice de mutisme mais elle utilisa intelligemment des sorts silencieux jusqu'à dissipation totale du puissant sortilège. Les nombreuses tentatives du démon pour immoler le Paladin par le feu de sa hache magique échouèrent lamentablement. Malgré la puissance de Viggo, le nombre des aventuriers prit le dessus pour l'achever et le renvoyer dans sa dimension d'origine loin de la Terre de Fangh. Le corps du prêtre tomba sur ses genoux, lâcha sa hache et une vapeur pourpre se déroba par les orifices du visage pour se dissiper dans l'air de la pièce. Le cadavre se tenait là au centre de la pièce, flasque et déformé par le combat. Un cri de joie fut poussé par les Monsters Munch pour célébrer leur victoire. Le Nain marmonnait des railleries dans sa barbe car il n'aimait pas le fait d'être rester à distance de la bataille, adieu l'expérience.

Chacun s'abaissait près du corps pour recueillir une récompense, Loki se saisit de la ravissante dague à la ceinture du cadavre tandis que Ragnar prit possession de l'imposante hache barbelée à deux mains. Les autres se partagèrent une centaine de pièces d'or et la nécromancienne récupéra un mystérieux anneau qu'elle rangea dans son sac par sécurité en attendant de la faire examiner par un sage.

Les aventuriers prirent le chemin du retour sans croiser aucune embuche et laissèrent le temple rempli de cadavres derrière eux emportant avec eux quelques richesses et plusieurs pièces d'équipement, sans oublier l'expérience qu'ils garderont toujours avec eux.

Ils arrivèrent au poste de garde pour retrouver leur commanditaire, Veliver. Lorsqu'il les aperçut, le chef de la garde fut étonné que tous soient revenus de ce périple mortel. Les félicitations furent glorieuses et l'or promis leur fut donné, 2000 pièces d'or, une somme imposante dont les héros se délectaient. Ils se rendirent à la taverne la plus proche pour fêter la réussite de ce contrat exigeant. Fiers et heureux, ils savourèrent leur victoire autour d'un tonneau de bière.

Le Maître, M.M



Marion 2011