

## Session 0 : « Adieu Dragon Volant ! »

Nous sommes tout près de Port Sable. Ce sont les derniers jours de l'hiver 343. Le tonnerre gronde et la tempête fait rage sur la mer mais, après maintes vaines recherches, nous sommes à deux doigts de pouvoir aborder du navire tant recherché par notre cher capitaine.



« Pas question de le laisser filer ! » déclare-t-il alors que nous nous en approchons. Ça, c'est tout lui. Rien ne lui fait peur. Mais, tandis que nous découvrons qu'il s'agit d'un bateau pirate, celui-ci fait demi-tour pour nous prendre en chasse !

J'ai alors à peine le temps de me dire que ça pue le traquenard qu'un feu se déclare dans nos soutes ! Inigo qui est à l'avant du navire avec son second, crie ses ordres. Une partie de l'équipage va éteindre le feu tandis que les autres manœuvrent pour virer de bord et prendre la fuite. Un feu de l'intérieur n'arrive pas là comme par magie. C'est forcément un sabotage. Nous avons un traître à bord ! Que va-t-il faire à présent ? Autour de moi à l'arrière du navire, rien de suspect à première vue. Je laisse mes compagnons se charger du feu et remonte jusqu'au gaillard d'avant pour m'assurer de la sécurité du capitaine

mais il m'aperçoit et me demande ce que je fiche là. J'ai dit que je viens voir si je peux rendre utile car un moustique comme moi protéger l'capitaine, c'est clair que ça l'fait pas ! Et, là, à mon grand étonnement, il me dit d'approcher et me tend la longue vue. Je m'exécute et découvre un tas de bateaux de guerre sans pavillon jusqu'à perte de vue qui fond droit sur nous !

Il me demande ce que je pense de tout ça. Assurément, on ne réunit pas une véritable armada pour piéger un seul bateau pirate, aussi redoutable soit-il. Le but serait-il de profiter de la tempête pour couvrir leur approche et s'attaquer à Port Sable ?

Mais, pour l'heure, mon inquiétude est tout autre. Si ces mystérieux navires de guerre nous rattrapent, nous sommes morts... et, avec les avaries occasionnées au Dragon Volant avec cet incendie, le saboteur a réussi à rendre toute fuite vaine. Le capitaine est inquiet mais garde son calme. D'habitude, l'équipage et moi, nous avons ce sentiment d'invulnérabilité quand nous combattons à ses côtés qui a quelque chose de magique. Inigo est un grand capitaine mais là, je sais qu'il en faudra davantage pour motiver mes compagnons.

Le bateau pirate se rapproche et ouvre le tir sur nous. Un des boulets passe tout près de moi. Le bois vole en éclats. J'ai échappé belle. Nous nous préparons à être abordés. Les grappins pleuvent sur nous et les premiers pirates ennemis arrivent. Je crie alors « A l'attaque ! Pas de quartier ! » et montre autant d'assurance que je peux pour donner courage à mes compagnons.

J'embroche un pirate. Trois autres le remplacent vite. Je blesse mortellement le premier avant qu'il tombe en mer pour avoir perdu l'équilibre. Le second en profite pour me porter un terrible coup. La douleur envahit tout mon corps. Il n'a pas le temps de se réjouir que je riposte avec une telle violence qu'il tombe raid mort à mes pieds. Plus qu'un... La tempête fait toujours rage et ce vilain glisse comme une anguille mais, après quelques passes d'armes, je réussis à percer sa garde et le tue. Je regarde alors autour de moi. L'équipage du Dragon Volant vend chèrement sa peau en combattant avec l'énergie du désespoir face à un ennemi en large supériorité numérique.



J'ai mal, je suis trempée, les cadavres jonchent le pont. Le sang et la pluie se mélangent. Nous l'avons emporté sur l'équipage pirate adverse mais plusieurs de ces mystérieux navires viennent lui prêter main forte. Inigo m'ordonne de me retirer du combat et c'est alors que j'aperçois le capitaine ennemi qui lance alors d'une voix sinistre « Comme on s'retrouve ! ».

Ces mots et son teint pâle comme la mort qui contraste avec ses sombres habits me glacent le sang. Il semble bien sûr de l'emporter sur Inigo. Je dois l'en empêcher mais comment ? En créant une diversion pour donner l'avantage à mon capitaine ? Je saisis aussitôt ma dague et l'envoie sur c'te tronche de mort-vivant... Touché !! Furieux, il se tourne vers moi. Diversion réussie mais... oups... il a une arbalète ! Il décoche un carreau avant que j'ai eu le temps de déguerpir. Alors que je me dis que ma dernière heure a sonné, Inigo s'interpose et encaisse le coup !

Quelle folie ! Mon capitaine me dit alors d'aller chercher une lettre dans sa cabine puis de m'enfuir en prenant un tonneau et d'aller retrouver mon mentor. Encore sous choc, je ne comprends pas d'où il connaît Uyrgll mais je m'exécute sans tarder car je sais que le capitaine ne fait jamais rien au hasard. Cette mission doit être importante pour qu'il ait sauvé ma vie. De toutes manières, je suis à présent un poids mort qui le met plus en danger qu'autre chose.

En remontant le pont, avec la tempête, je glisse et me blesse. Sonnée, il me faut quelques instants avant de réussir à me relever. Arrivée à la cabine du capitaine, j'entends des bruits à l'intérieur. C'est le borgne ! Quel traître !!! Il est plus fort que moi et l'affronter alors que je tiens à peine debout est suicidaire pourtant il est hors de question que je laisse la lettre du capitaine tomber entre ses mains et encore moins le laisser en vie après cette fourberie !



En l'attaquant par surprise, j'ai mes chances... enfin, si l'histoire ne se répète pas comme avec Vernan. Je prie le dieu de la bonne fortune et me rapproche discrètement mais il se retourne ! Pff ! Il est peut-être borgne mais pas sourd l'affreux ! J'attaque aussitôt et le blesse. Là, je vois sa lame fondre sur moi et me dis que, cette fois, personne ne pourra me sauver mais la lame glisse sur le cuir de mon armure sans me blesser ! Finalement, y'a peut-être un dieu qui veille sur moi. Je riposte aussitôt et le touche de nouveau. Il tombe en pestant contre moi, s'étonnant d'avoir été vaincu par un moins que rien de comptable. Hé hé ! Faut toujours se méfier des plus petits que soi. Je le fouille et trouve une lettre qui semble vierge ! Sûrement écrit au jus de citron... Pas le temps de vérifier si c'est le bon document.

Je le prends avec moi et examine le bureau. J'y découvre vite un tiroir secret qui renferme un coffret piégé que je réussis à désamorcer. Il y a une lettre, une petite bourse avec cinq pièces d'or et une petite gemme ainsi qu'une dague à l'intérieur. J'ouvre la lettre pour vérifier rapidement :

« Chère Sangsue,

*Si tu lis ceci c'est que les choses ont vraiment mal tournées. Fais bon usage de cette dague, et raconte à ton mentor ce que tu as vu. Dis-lui que je savais pour le borgne, mais que j'essayais d'en tirer quelque chose.*

*Je te donne rendez-vous un an après avoir lu cette lettre dans l'auberge du Dragon Rouge.*

*Nous ne nous sommes pas rencontrés par hasard...*

*Méfie-toi de tous, les derniers événements nous ont montré qu'ils se passent des choses qui vont tout changer.*

*Dis-lui que la lune ensanglantée ne se lèvera plus à la prochaine matinée.*

*Ton capitaine »*

Inigo savait déjà tout ce qu'il allait arriver et beaucoup de choses sur mon mentor et moi. Tant de questions se bousculent mais une seule chose m'importe pour le moment : ce fameux rendez-vous dans un an. Le capitaine a un plan pour s'en sortir. Il va survivre à tout cet enfer... Il le faut ! Cette pensée me redonne de l'espoir.

Mais assez perdu de temps ! Je dois m'enfuir au plus vite. Je prends le coffret avec tout le contenu et réussis à m'enfuir à bord d'un solide tonneau avant que le Dragon Volant ne sombre dans les flots... cette inconfortable embarcation de fortune me permet de m'éloigner discrètement des combats. Les courants me portent jusqu'à Port Sable. Je sors de là non sans difficulté. J'ai mal partout et suis à bout de force. Je rassemble mon courage et je me



mets en quête d'une auberge. Je dissimule mon identité ainsi que la gravité de mon état en laissant vaguement entendre qu'il s'agit d'une chute de cheval qui a paniqué à cause de l'orage.

Après des soins et deux jours de repos, j'ai recouvré suffisamment de force pour me rendre à Laelith, ville où réside Uyrll et où je suis recherchée pour avoir tenté d'assassiner Vernan. Bref, cette mission s'annonce bien périlleuse. Et tout ça pour raconter à mon ancien mentor ce qui s'est passé et aussi qu'une mystérieuse lune ensanglantée ne se lèvera plus. Qui ou quoi que soit cette lune, tout cela ne présage rien de bon et quelque chose me dit qu'il faut faire vite.

Je jette un œil à la lettre au contenu invisible et découvre un genre de code indéchiffrable. Il faudra que je montre ça aussi au demi-orc. Quant à la dague, je vais la garder précieusement et l'examinerai plus tard car elle renferme assurément un secret ou une magie quelconque.

Je trouve sans trop de mal un convoi qui m'emmène à Laelith. En évitant soigneusement les patrouilles et déguisée en jeune fille, je parviens à me rendre jusqu'à la rue de l'Arcade où réside mon mentor. De loin, je m'aperçois que sa maison a brûlé ! Voilà qui est bien suspect. Je reste à distance, observe les alentours et ne tarde pas à voir que la maison est surveillée. Des voleurs ou plutôt des assassins ? Difficile à savoir. Je vais devoir me méfier de tous.

Dans mes souvenirs, le demi-orc avait pris l'habitude de se rendre à l'auberge du Dragon Rouge qui est justement à deux pas d'ici mais qui, malheureusement, appartient à ce maudit elfe noir de Vernan. Folle furieuse que je suis de vouloir entrer dans la tanière de mon pire ennemi mais c'est hélas encore ma meilleure piste pour retrouver mon mentor. Je m'assure que mon déguisement est convaincant, croise les doigts, prend une grande inspiration et entre dans cette fichue auberge, non sans crainte, en faisant profil bas.