

Le héron cendré

Auberge exotique du Lee Wing

Shu Qi vous reçoit

face à l'amphithéâtre des fontaines

mai

1575

Pour la blanchisserie

faites confiance à la vapeur

Madame Mai Linn

fait un travail de qualité

à son Lavoir à Vapeur

CHANT DU CRÉPUSCULE POUR L'ARAIGNÉE ROUGE

En ce jour où les brumes du futur éte enveloppent les bois de Sombres-Racines d'un linceul de mystère, une nouvelle d'importance nous parvient, scellée du sceau de la conseillère Erikia elle-même. Les lames de la Forge d'Aldrehen, ont porté l'estocade finale à la sinistre guilde de l'Araignée Rouge. Leur dernier repaire, niché au cœur des bois de Sombres Racines, n'est plus. C'est à l'initiative de la déterminée conseillère Erikia, que des aventuriers se sont lancés sur les traces des disparitions inexplicables de troupeaux, évoqués dans nos précédentes chroniques. Leur enquête, menée avec la rigueur d'un alchimiste traquant l'or philosophal, les a conduits opportunément jusqu'à l'ancre des malfrats. Là, sous les branches noueuses et les ombres dansantes, ils ont mis fin à l'ère de terreur semée par ces brigands. Ils y ont même retrouvé La Fissure, le sinistre chef des bandits devenue un zombie. Pourtant, ô ironie cruelle du destin, il apparaît désormais que ces coquins n'étaient pour rien dans les larcins du cheptel du Fief de Tolède... Le mystère, lui, persiste.

La suite page 2.

Séniseb

Prêtresse de

Kalia

originaire

de Rlveen

il y a 1480 ans



LE DRAFENBORG LIBÉRÉ

UNE ÈRE NOUVELLE SOUVRE

La rumeur, de peu murmurée dans les tavernes et les cours des seigneurs, est désormais confirmée : le Drafenborg, cette citadelle légendaire, jadis terreur des mers et des hommes, est bel et bien libérée de l'Écume Noire, la créature mythique qui en avait fait son ancre. Depuis plus de trois siècles et demi, ce monstre, aussi invincible que redouté, avait scellé le détroit de Pierre-Ruine, coupant ainsi toute voie maritime vers le Nord. C'est aux lames de la Forge d'Aldrehen que nous devons cette découverte historique.

La fissure

un zombie



LES ÂMES ÉGARÉES DE LOUBLI

Une nouvelle aussi troublante qu'inespérée agite les murs sacrés du couvent des Colombes : des âmes perdues, arrachées à leur temps par une magie aussi ancienne que redoutable, ont trouvé refuge entre nos pierres hospitalières. Découvertes captives dans un temple oublié, scellé par des sorts oubliés des hommes, ces pauvres âmes semblent tout droit sorties d'une époque lointaine, celle d'il y a près de mille cinq cents hivers. Que les dieux leur accordent la force de s'acclimater à ce monde qui n'est plus le leur. Puissent leurs récits, aussi précieux que fragiles, éclairer les lanternes de nos historiens et leur offrir un regard neuf sur des siècles enfouis sous la poussière des âges. Car, comme le dit l'adage : « Le passé n'est jamais mort, il attend seulement qu'on se souvienne de lui. »

La suite page 4.

Après une expédition périlleuse au cœur de l'ancienne forteresse naine, ces braves ont non seulement exploré ses sombres couloirs, mais en ont également pris possession au nom de notre Duc de Pierre-Blanche. Cette nouvelle ouvre des perspectives économiques et diplomatiques aussi vastes que le ciel au-dessus de nos têtes. Pour le Véridian, pour la fédération Andarienne tout entière, c'est l'aube d'une ère nouvelle, celle de la prospérité et de la renaissance. Que les dieux bénissent ceux qui ont rendu cela possible.

La suite page 5.

UNE MALÉDICTION FRAPPE LE BANQUET DES NÉGOCIANTS

Une fois encore, la Providence a veillé sur notre bien-aimé Duc de Pierre-Blanche. Alors qu'il se rendait, à l'improviste, à Tolède-Roc pour y partager le pain et le sel avec les marchands les plus éminents de la région, une malédiction insidieuse s'est abattue sur l'assemblée. Les convives, frappés par une magie noire aux relents de soufre, se sont tordus de douleur, leurs visages se déformant sous l'effet d'un sort aussi cruel qu'inattendu. Par la grâce des dieux, notre seigneur en a réchappé, mais le baron de Mordrawn, venu en ambassadeur de bonne foi, n'a pas eu cette chance. Ce banquet, organisé dans

le cadre des préparatifs d'une expédition vers le Drafenborg — cette forteresse maudite que la rumeur disait enfin libérée du monstre légendaire qui en avait fait son repaire —, aura été le théâtre d'un drame aussi soudain que mystérieux. Heureusement, les héros de la Forge d'Aldrehen, dont la réputation n'est plus à faire, ont promptement élucidé l'origine de ce sortilège. Leur esprit aussi affûté que leurs lames leur a permis de briser la malédiction et de rendre leur visage à ceux qui l'avaient perdu. Gloire à eux, qui allient la force à l'intelligence !

La suite page 3.

CHUTE DU BARON

MORDRAWN

UN COMLOT DÉJOUÉ

Un complot d'une envergure inédite vient d'être démasqué par les épées de la Forge d'Aldrehen, ces gardiens infatigables de la paix et de la justice. Une réunion secrète, tenue dans l'enceinte même de Tour-Roc, réunissait le baron de Mordrawn, des mercenaires sylgiens aux yeux aussi froids que l'acier, et des émissaires hommes-bêtes, venus des contrées désertiques du Nord. Leur dessein ? Sceller une alliance impie afin d'envahir la région du Véridian, ce joyau vert de notre fédération. Mais c'était sans compter sur la vigilance de nos héros, qui, informés de cette trahison, ont fait irruption au cœur des négociations. Sous leurs coups, les plans des conjurés se sont effondrés comme un château de cartes sous le vent. Grâce à leur intervention, une invasion d'une ampleur sans précédent a été évitée de justesse.

La suite page 3.



Le baron de Mordrawn a été arrêté et conduit au bague de Galen Pierre où il sera jugé pour haute trahison.

ABITACATION À LA FRONTIÈRE NORD

Bien que les disparitions de bétail le long de la Frontière Noire du Fief de Tolède ne semblent pas imputables aux hommes-bêtes, leur présence croissante dans la région ne manque pas d'alimenter les craintes des populations locales. Plusieurs témoignages, aussi troublants que concordants, nous sont parvenus. Parmi eux, celui de Venec, le pittoresque tenancier de l'auberge Du Cantou, à Haut-de-l'Épée, mérite une attention particulière. « Ce n'est pas pour faire mon intéressant, voir ça, non... Mais il y aurait comme qui dirait des hommes à cornes et face chevaline qui traîneraient leurs savates dans les marais, au nord des bois de Sombres-Racines. Moi, je dis ça, j'dis rien... » Ses paroles, prononcées entre deux chopes de cervoise, résonnent comme un avertissement dans l'esprit de ceux qui osent encore s'aventurer par ces terres hostiles.

La suite page 4.

RENAISSANCE DU

TEMPLE DE LANNRO

Une lueur d'espoir perce enfin les nuages sombres qui pesaient sur Lannro. Le Temple de Lannro, cette construction majestueuse édifée par des immigrés du Lee Wing sur les ruines d'un ancien lieu de culte, était depuis des décennies abandonné à son sort. Une malédiction obscure, dont personne n'osait prononcer le nom, avait scellé son destin, condamnant quiconque osait s'en approcher à des nuits hantées par des cauchemars sans fin. Pourtant, les récentes victoires contre les forces du chaos semblent avoir brisé

LE NAUFRAGE DU COLOSSIA VAPORIA L'ORQUEIL DE ROCHE-ACIER ENGLOUTI PAR LES ABYSSES

Il était le fleuron des chantiers navals de Roche-Acier sur la côte ouest, la fierté de son armateur, Louissian Thelmandranne, ce magnat dont la fortune s'étendait jusqu'aux confins de l'archipel arkanique. Le Colossia Vaporia, colosse d'acier de 1200 tonneaux, lourdement armé et propulsé par la vapeur, devait incarner l'avenir : une liaison rapide, sûre et infaillible entre la Fédération et les îles mystérieuses de l'archipel arkanique. « Insubmersible », clamaient ses concepteurs. « Invincible », murmuraient les marins, tout en se signant discrètement. Pourtant, à peine avait-il atteint les eaux traîtresses du Golfe des Lames que le destin, sous les traits d'un monstre marin aux proportions titanesques, a rappelé aux hommes leur arrogance. La créature, surgie des abysses, a frappé le navire avec une violence inouïe, révélant au grand jour une faille fatale dans la conception de ses compartiments étanches. L'acier a gémi, les rivets ont cédé, et le Colossia Vaporia, ce géant que l'on croyait invulnérable, s'est englouti corps et biens dans les flots déchainés. Le bilan est lourd : les deux tiers de l'équipage, des marins aguerris, des ingénieurs brillants, des soldats intrépides, ont trouvé la mort dans les eaux sombres. Sans l'intervention providentielle d'un mage embarqué à bord, qui a réussi à lancer un message de détresse vers le port de Lacombe, le désastre aurait été total. Un navire de secours, dépêché dans l'urgence, a pu sauver les rescapés, hagards et tremblants, des griffes de la mer. Louissian Thelmandranne, dont la fortune s'est abîmée en même temps que son navire, n'a pas encore réagi publiquement. Mais dans les tavernes de Roche-Acier, on murmure déjà que cette catastrophe sonnera le glas de l'ère des navires insubmersibles... ou peut-être le début d'une quête pour les rendre enfin dignes de ce nom. Que les dieux des mers veillent sur les âmes des disparus, et que les leçons de cette tragédie soient gravées dans l'acier des futurs vaisseaux.

La suite page 8.

ce sortilège. Un groupe de moines du Monastère du Phénix, menés par le vénérable Frère Taddeus, a pris la décision de redonner vie à ce lieu saint. Grâce à des dons providentiels — certains disent qu'ils viennent de nobles anonymes, d'autres qu'ils sont l'œuvre de la divine providence elle-même —, les travaux de rénovation ont commencé. « Ce temple sera un symbole de renaissance, un phare dans la nuit pour ceux qui ont perdu foi en l'avenir », a déclaré Frère Taddeus lors de la cérémonie de pose de la première pierre.

La suite page 6.