

Brouillard de l'équinoxe
Protégez-vous des disparitions
dans les brumes
Optez pour les talismans
des frères de Éthérium

Le Buzard'Locnerac

5
Runes d'argent

MENSUEL MAGIQUE D'INFORMATIONS ILLUSTRÉES
DU RAYONNANT COMPTOIR DU MONDE

5
Runes d'argent

OCTOBRE
1575

Les ateliers
Guavinn Harl
proposent les
meilleures calèches
de Locnérac.
Déplacez-vous avec
raffinement.

MALÉDICTION DES MÉCANAUTES

Les forgerons-savants des Lames de la Forge d'Aldrehen, ces artisans dont les mains façonnent aussi bien l'acier que le destin, ont découvert une faille terrifiante dans les Mécanauts. Ces colosses de métal, censés être les gardiens infatigables des cités, recèlent un défaut connu sous le nom de la Faille de Krall. Par cette brèche invisible, des esprits morts-vivants, ces ombres affamées qui hantent les limbes entre la vie et la mort, peuvent s'emparer du contrôle des automates. Une horreur qui rappelle le Réveil des Morts à Tanrel, il y a quelques lunes

de cela, lorsque des légions de spectres s'étaient emparées des corps des défunts pour semer la terreur dans le Duché de Pierre-Blanche. Heureusement, les aventuriers de Forge-Pierre, toujours prompts à défier les ténèbres, ont exhumé des parchemins oubliés contenant les clés pour sceller cette faille. Mais le temps presse : qui sait combien de Mécanauts sont déjà corrompus, attendant dans l'ombre leur heure pour se retourner contre leurs créateurs ?

La suite page 2.

LE DÉFI DE TOLGRUS

En ces temps où le Semeur d'Abîme a disparu, laissant derrière lui un vide que les vents du destin peinent à combler, les seigneurs des hommes-bêtes ont repris leur règne sauvage sur les terres désolées au-delà des Frontières arides du Véridian. Parmi eux, Tolgrus le Sanguinaire, dont le nom fait trembler les villages les plus reculés, ne supporta point que le Drafenborg, cette citadelle maudite jadis terrain de chasse de ses ancêtres, soit désormais souillée par la présence des hommes. Pire encore, que les voiles de leurs navires osent fendre les brumes traîtresses du Détroit de Pierre-Ruine, comme si la mer elle-même n'était plus qu'un chemin de commerce et non un repaire de mort.

Aussi, à la tête de plus de trois cents de ses guerriers aux crocs luisants et aux yeux injectés de la fureur des anciens dieux, il marcha sur les murs lépreux de l'ancienne forteresse. Les défenseurs, bien que vaillants, savaient que le sang versé ce jour-là teindrait les pierres de noir pour des générations. Mais le destin, capricieux, leur offrit une lueur d'espoir : une demi-orque aux muscles taillés par le travail dans la forge d'Aldrehen à Forge Pierre, se porta volontaire pour un duel. Un combat sans pitié, où chaque coup résonnait comme un serment brisé. Et contre toute attente, ce fut la fille des forges qui triompha, sa hache brisant le crâne de Tolgrus d'un

dernier assaut. Stupéfaits, les hommes-bêtes, liés par un code d'honneur, se retirèrent en silence, saluant d'un grognement sourd la victoire de celle qui avait prouvé sa valeur. Ainsi fut évité un bain de sang, et le Drafenborg resta debout.

La suite page 4.



Tolgrus le Sanguinaire

EXORCISME À PUERTO DE SENTARIA

En ces temps où le Semeur d'Abîme a disparu, La cité de Puerto de Sendaria, joyau étincelant sur les rives de la mer Émerveillée, fut le théâtre il y a une lune d'un combat spirituel d'une intensité rare. Joshkanh Teleros, Paladin de Lunaria, dut affronter une horreur que même les plus braves guerriers fuient : une diablesse d'Inominus avait pris possession du corps d'une jeune fille, Lysara, dont l'innocence était devenue la prison de sa malédiction.

Le temple tout entier trembla sous les assauts du mal, les vitraux se brisèrent, et les cierges s'éteignirent comme soufflés par un vent

venu des enfers. Mais Joshkanh, son épée sacrée traçant des cercles de lumière dans l'air chargé de soufre, tint bon. Après des heures d'un combat où chaque incantation était une lame plantée dans le cœur des ténèbres, la diablesse fut vaincue, hurlant sa rage avant de se dissoudre en une fumée noire. Lysara, pâle mais libre, s'effondra dans les bras de ses proches, les yeux pleins de larmes de soulagement. Depuis ce jour, on raconte que les cloches de Lunaria sonnent plus clair, comme pour célébrer cette victoire de la lumière..

La suite page 3.

LÉVIATHAN DES BRUMES

Depuis que les voiles hardies des marchands de Locnérac ont de nouveau osé défier les brumes éternelles du Nord, la cité portuaire connaît une prospérité inégalée. Les premiers navigateurs, revenus les cales pleines d'épices et d'étoffes rares, ont ouvert la voie à une ruée vers ces terres oubliées. Mais dans l'obscurité des tavernes enfumées, une rumeur grandit, aussi insidieuse que le sel qui ronge les coques : un monstre marin rôderait dans les eaux du nord de la mer du Silence. Des navires, partis pleins de promesses, ne reviennent plus. Leurs épaves, quand on les retrouve, sont brisées comme des coquilles d'œufs, leurs équipages disparus sans laisser de trace. Certains murmurent que c'est l'œuvre du Léviathan des Abysses, cette créature légendaire aux écailles noires comme la nuit sans lune. D'autres, plus superstitieux encore, chuchotent que c'est l'Écume Sombre du Drafenborg, ce fléau maudit qui s'échapperait des profondeurs pour punir les imprudents. Mais entre les naufrages — trop fréquents pour être naturels — et les récits des rares survivants, hurlants de terreur, une question persiste : la route de nord ouverte il y a si peu va-t-elle être de nouveau fermée.

La suite page 8.

NOUVEAU DUC À PIERRE-BLANCHE

Les murs de Pierre-Blanche ont vu naître une légende. Horst Gassner, ce jeune homme au port altier et au regard pur, que tous croyaient simple orphelin, s'est révélé être l'héritier légitime du duc disparu. Longtemps caché, par peur ou par ruse, il a finalement révélé sa véritable identité devant les Conseils de la Province, étalant des preuves que même la duchesse régente, aussi rusée qu'un renard d'argent, ne put contester.

Le peuple, toujours prompt à célébrer un héros, l'accueillit avec joie. Car Horst n'était pas un noble oisif : il s'était illustré au sein de la Compagnie des Lames de la Forge d'Aldrehen, où son épée et son cœur avaient sauvé maintes vies. Aujourd'hui, il porte la couronne de pierre blanche, symbole de son lignage, et les cloches de la cité sonnent pour fêter son avènement. Que les dieux lui accordent une longue vie, et que son règne soit aussi ferme que l'acier de sa lame !

La suite page 5.

Horst Gassner



UN NOUVEL ESPOIR À ALAINN DRILL

Il y a plus d'un siècle, l'Empire des Sept Monolithes s'effondra, libérant l'île d'Alainn Drill de l'étreinte démoniaque qui l'étouffait depuis des siècles. Mais les ombres du passé ont la peau dure. Tanatos, ce Visionnaire au regard perçant comme une lame de glace, osait aujourd'hui revendiquer la souveraineté sur ces terres libérées, sous prétexte que le Directoire Kalorien bâti sur les ruines de l'empire en avait un droit légitime sur ces terres.

Huit lunes plus tôt, les armures noires de Kalor déferlèrent sur les plages d'Alainn Drill, leurs étendards flottant comme des corbeaux avant l'orage. Pourtant, les Drilliens, peuple aussi rusé que fier, avaient plus d'un tour dans leur sac. Alors que l'Armada Invincible approchait, serrée comme les mailles d'une cotte, ils lancèrent des navires enflammés, transformant la mer en un brasier où se noyaient les rêves de conquête. Le 6 juin de l'an 1575 devint une date gravée dans le marbre des légendes, où les flots eux-mêmes semblèrent se soulever contre l'orgueil kalorien.

Pourtant, une partie des envahisseurs parvint à s'accrocher au sud de la vaste île. Leur nombre et leur acier auraient dû sceller le sort des insulaires. Mais les Drilliens, menés par des chefs au sens tactique aussi aiguisé que leurs épées, tinrent bon. Chaque colline, chaque ravin devint un piège mortel. Pourtant, à force de combats, l'épuisement guettait...

C'est alors que le Destin, ce tisserand invisible, intervint. En ce mois d'août, les vents poussèrent vers les côtes est de l'île un navire brisé : à son bord, Rollann de Sefrenn, Paladin du Phénix, originaire de Puerto Ravenna, survivant des tempêtes et des batailles. Les Drilliens, lui offrirent asile. Et lui, en retour, leur offrit la victoire. Sa clairvoyance, forgée dans les flammes sacrées de son ordre, lui permit de déjouer une offensive décisive. Sous son commandement, l'armée kalorien fut repoussée, et la moitié des terres volées furent

reprises. L'espoir, ce feu qui s'éteignait, rugit à nouveau dans les cœurs des Drilliens.

Aujourd'hui, le roi Eliakriss Drill, soucieux de sceller cette alliance providentielle, a promis la main de sa fille unique, la princesse Arya, au noble paladin. Une union qui, dit-on, pourrait unir à jamais l'île antique et le royaume de Castilla, comme deux lames forgées dans le même feu.

La suite page 4.

Rollann de Sefrenn
Paladin du Phénix
Chevalier de
Castilla



LA COMÈTE DE KLANN : UN PRÉSAGE

Un signe céleste agite en ce moment les esprits des sages et des mages de la Fédération. La Comète de Klann, cette voyageuse des cieux dont le passage est chanté dans les grimoires antiques, va bientôt fendre la voûte étoilée au-dessus de la république Andarienne. Son dernier passage remonte à des siècles si lointains que les chroniques en ont perdu la trace. Les astronomes de l'Observatoire de l'Althanliss, perché dans les Montagnes du Tonra, se pressent déjà pour assister à l'événement.

C'est à l'est que l'on pourra l'observer le phénomène stellaire en premier. L'observatoire de Delmendre sera en première ligne pour collecter les données arcano-scientifiques. Le site scientifique construit dans une ancienne forteresse de la côte qui surplombe d'archipel des Ombres et point d'arrivée de la fameuse course

d'artillerie de Locnerac accueillera les astronomes les plus aventureux. Mais aussi des devins réputés comme des charlatans. Certaines familles nobles aussi feront le voyage pour que des devineresses et les haruspices leur lisent l'avenir.

Certains y voient un présage de prospérité, d'autres un avertissement des dieux. Une chose est sûre : son cycle reste un mystère. Que nous réserve-t-elle comme présage. ? La guerre ? La paix ? Ou peut-être... la fin d'un âge et le début d'un autre ? Les étoiles, elles, gardent leur silence. Le prévôt de Locnérac lui prédit sans surprise : « Encore une prétexte pour tous les illuminés et malfrats de créer un désordre qui n'a pas lieu d'être. Mes hommes auront forte à faire au moment du zénith de cette ridicule comète. »

La suite page 4.