

Les carnets d'Elminster

Tashara aux Sept Crânes

par Ed Greenwood

Traduction et relecture : Ashara

Ce sceau et ces objets appartenaient à Tashara aux Sept Crânes ; j'ai manifestement mis le nez dans l'une de ses demeures ou l'une de ses caches, pillée depuis longtemps, quelle qu'elle fût.

L'histoire de Tashara mérite d'être consignée, de peur que toute connaissance de ces choses cachées ne disparaisse avec moi, dans les temps à venir.

Tashara était une femme magnifique, mais aussi cupide et ambitieuse. Elle maîtrisa très tôt de petits sorts et utilisa sa beauté et son éloquence pour se frayer un chemin dans le cœur et gagner la confiance d'hommes qui auraient dû se méfier. Au début, elle se contentait de les tuer pendant leur sommeil, emportant les objets magiques qu'ils possédaient ; lorsqu'elle en eut assez pour payer ses cours particuliers tout en se défendant contre la trahison, elle s'associa à des mages et apprit ce qu'ils pouvaient lui enseigner avant de les tuer et de passer au suivant.

C'était il y a bien longtemps, juste après la chute de Myth-Drannor, et Tashara semblait venir de ce qui est aujourd'hui Chessenta, ou des terres situées au sud de celle-ci.

Tashara excellait dans l'art de la magie ; elle possédait le don rare de pouvoir combiner les enchantements d'autrui pour en faire des sorts plus puissants, capables de se maintenir par eux-mêmes. Son pouvoir grandit à une vitesse fulgurante, jusqu'à ce qu'elle maîtrise un moyen (sans doute en s'entraînant sur des fermiers sans talent, puis sur de jeunes mages de second ordre, qui finirent par devenir les serviteurs et les gardiens de ses diverses demeures — et qui survivent peut-être encore, dans des contrées reculées de Féerûne) de créer des morts-vivants qui conservaient leur raison, tout en étant sous son contrôle.

Tashara perfectionna cette forme de non-mort sous la forme d'un crâne volant et désincarné accompagné de mains squelettiques animées — le premier capable de parler et de lancer des sorts, et les secondes capables de gesticuler et de porter de petits objets légers.

Elle s'attela alors à séduire les mages les plus puissants qu'elle pouvait trouver, s'aventurant loin en Féerûne, dans des contrées où personne n'avait entendu parler d'elle.

Elle y parvint avec une habileté surnaturelle, devenant la compagne et l'apprentie d'un archimage après l'autre. Lorsque chacun d'entre eux était désespérément amoureux d'elle, elle « découvrait » un moyen d'atteindre le statut de liche et les aidait à y parvenir — obtenant ainsi à chaque fois un crâne volant qui conservait toute sa raison et sa magie, était désespérément amoureux d'elle, et qu'elle pouvait contrôler si nécessaire. Elle continua ainsi jusqu'à ce qu'elle ait sept crânes dotés de

pouvoirs magiques à son service. Cela semble être le maximum qu'elle pouvait contrôler, ou peut-être se lassa-t-elle de ses séductions, ou bien fut-elle à court de mages capables de lui enseigner quoi que ce soit et susceptibles d'être réceptifs à son charme. Le temps nous a privé de la vérité, et nous a fait perdre les noms de tous les Crânes sauf un : Alisker Lathundown de Nuel. (Nuel est une bourgade située sur les rives du Lac de Vapeur, aujourd'hui disparue.) On ignore lequel des crânes il est devenu.

Tashara disposait de sept crânes de mages morts-vivants qui lui étaient dévoués, se disputaient ses faveurs et lançaient des sorts à sa demande. Elle pouvait se lancer au combat entourée de ces morts-vivants lanceurs de sorts, et dormait toujours au sein d'un cercle flottant et toujours vigilant constitué de ces derniers. On raconte qu'elle maîtrisait des sorts lui permettant de drainer la force vitale des gens et de la transmettre aux crânes, mais il ne s'agit peut-être là que d'une légende née de rumeurs alimentées par la peur.

Ainsi armée, Tashara se mit en route pour imposer sa volonté aux Royaumes. Elle combattit les Magiciens Rouges de Thay jusqu'à les mettre en échec, en détruisant trois. Elle anéantit une enclave de Phaerimm et détruisit l'Anneau des Yeux, une cabale de tyrannœils qui régnait sur ce qui est aujourd'hui l'est de l'Amn, traitant les humains et les wemics qui y vivaient comme du bétail destiné à servir de nourriture et d'esclaves aux œils tyrans.

Il semblait que personne ne puisse tenir tête à Tashara. Alors, bien sûr, elle finit par devenir trop audacieuse. Elle avait pour habitude de s'emparer des objets magiques et des connaissances en sortilèges de ceux qu'elle avait vaincu. Elle décida de piller la Haute Maison de la Magie, un temple dédié à Azouth qui se dressait sur ce qui est aujourd'hui les Cuveterres. Dépassé au combat, le grand prêtre invoqua Azouth à l'aide, et le Très-Haut l'entendit. Il apparut, traversa d'un pas tous les sorts que Tashara lui lança, et l'enlça.

Hurlant, elle fut réduite en cendres dans ses bras, sa volonté et son âme furent aspirées en lui, tandis que les énergies de tous ses objets, sorts et magies de contingence faisaient rage comme un feu de forêt autour du temple.

Le bâtiment s'effondra, l'un des sept crânes éclata sous l'effet de la magie qui s'y engouffra soudainement, et les six autres furent projetés sans défense à travers Féerûne, hurlant alors qu'ils étaient séparés de leur « amour ».

Je crois que ces six crânes existent toujours ; voici ce que j'ai pu apprendre à leur sujet :

Un habite la Gorge du Crâne, où il a rassemblé autour de lui de nombreux monstres puissants et des objets magiques. Il peut lancer des sorts à travers un artefact de divination capable de projeter une image géante de lui-même, de sorte que les sorts émanent du crâne géant.

Un habite les ruines de Myth-Rhynn (des ruines envahies par la végétation au cœur de la Forêt de Téthir), où il étudie et accumule de la magie dans une tour en ruines. Il attire les aventuriers vers lui à l'aide de visions envoyées par magie et de rumeurs de riches trésors, afin de s'emparer de leur magie.

Un autre parcourt le Thay, attisant la révolte contre les Magiciens Rouges, montant les uns contre les autres et s'efforçant de les anéantir dès qu'il en a l'occasion. Au fil des ans, il a réussi à deux reprises et a revêtu de nombreuses apparences magiques dans son œuvre. Il aime le piquant du danger et est devenu une légende parmi les Magiciens Rouges, qui l'appellent « Vieux Thun, le Fléau des Magiciens ». On murmure même que certains habitants de Thay, voire certains Magiciens Rouges, ont commencé à l'adorer en secret.

Un d'eux erre à travers Féerûne, venant en aide aux aventuriers. Il prend plaisir à aider les opprimés, à semer le chaos et la destruction, et à venir en aide aux belles femmes qui ressemblent à Tashara.

Un autre tente de fonder un royaume de morts-vivants centré sur la cité nordique isolée et en ruines d'Ascore. Il contrôle les morts-vivants à l'aide de nouveaux sorts qu'il a mis au point.

L'un d'eux se cache sous diverses apparences humaines, s'emparant puis prenant la forme de puissants dirigeants. Il est rusé, mais les récits selon lesquels tel ou tel roi ou satrape se trouverait à deux endroits à la fois (l'un étant l'être contrôlé, l'autre l'apparence revêtue par le crâne) trahissent de temps à autre ses agissements. Il aime le pouvoir et les intrigues, et on pense qu'il se trouve en Amn, où il œuvre dans l'ombre. Bien qu'il ait récemment contribué à provoquer une révolution en Téthyr, il craint désormais de telles activités ; elles entravent son contrôle et son influence sur un territoire.

Le reste des Sept Crânes mérite d'être surveillé, et il est grand temps que je parle à Azouth, pour m'assurer que Tashara a disparu pour toujours.

Ces morts-vivants varient, mais tous ont CA 2, MV Fl 16 (A) et 6+6 DV. Ils conservent leur intelligence (bien que certains crânes soient devenus fous) et peuvent manier tous les objets magiques qu'ils pouvaient utiliser de leur vivant, y compris les bagues, amulettes et autres objets portés — s'ils ont conservé leurs doigts, car certains de ces morts-vivants ont perdu leurs mains au fil des ans. Aucun ne peut être repoussé ou dissipé, et tous sont immunisés contre les sorts affectant l'esprit et les pouvoirs psioniques, ainsi que contre tous les sorts de niveau 3 ou inférieur.

Elminster