

# LE QUESTEUR ET LA MAGICIENNE



Il était une fois un frère, grand questeur d'Astendar, et une sœur, détentrice d'une magie puissante. Le frère se nommait Eaconn, et la sœur Tassia. Ensemble, avec leurs alliés Braloth le Roc, Ambaras le Voltigeur et la Comtesse de Plusjamais ils vainquirent de nombreuses Horreurs et des donneurs-de-noms malfaisants. Ils renversèrent le Plateau d'Umnor pour écraser le Chœur de la Folie. Ils fracassèrent la tour des Regrets feints. Ils s'enfoncèrent profondément dans le Gouffre des Mil-le-Gorges pour en ressortir vivant. Dans chacun de ces exploits et dans bien d'autres encore, Tassia et Eaconn œuvraient ensemble comme une main et son gant, une serrure et sa clef, une rivière et son lit.

Mais quand ils célébraient chaque victoire dans leur donjon du pays oublié de Seremor, ils se disputaient toujours pour savoir quels étaient les pouvoirs les plus puissants : ceux conférés par les Passions ou ceux développés par la seule magie des donneurs-de-noms. Même lorsque le sujet de la conversation concernait la bière et les mets qu'ils savouraient, tout ce qu'Eaconn disait, Tassia le contestait. Et quand Tassia exprimait son opinion, Eaconn la contredisait. En de rares occasions, quand l'un d'entre eux arrivait à convaincre l'autre, le vainqueur changeait toujours de position simplement pour continuer le débat. Un jour, Tassia ou Eaconn (personne ne se souvient lequel des deux) proposa un pari pour régler le problème. Pour évaluer la supériorité de leurs pouvoirs, il fût convenu que le questeur et la magicienne forgeraient une cloche dans le métal le plus pur. Les autres membres de leur groupe d'aventuriers légendaires seraient les juges du concours, et celui qui fabriquerait la cloche ayant le plus beau timbre serait le vainqueur.

Ainsi Eaconn et Tassia se retirèrent dans leurs ateliers privés, pendant que leurs amis vquaient à leurs occupations. Un mois plus tard, les trois juges se rendirent au donjon de Seremor, pour découvrir que ni le questeur ni la magicienne n'étaient sortis de leur confinement. Un autre mois s'écoula et les trois revinrent de nouveau, mais Eaconn et Tassia refusaient toujours de sortir. Les trois furent de retour une troisième fois, un an plus tard, et le questeur et la magicienne n'avaient toujours pas achevé leur œuvre. Les trois aventuriers implorèrent Eaconn et Tassia d'abandonner leur pari, mais ces deux là refusèrent, et c'est ainsi que les légendaires amis se séparèrent.

Sept ans plus tard, Braloth le Roc fût tué par un enfant portant un plateau d'argent, comme l'avait prophétisé la mère de Braloth des années plus tôt. Sept années de plus s'écoulèrent et la Comtesse de Plusjamais fût emprisonnée dans un labyrinthe spirituel : son corps se dessécha et mourut peu à peu. Treize années passèrent encore et Ambaras le Voltigeur fût changé en sable par le Serpent de Barsaive et balayé par le vent.

Encore vingt années plus tard, lors d'une belle matinée du mois de Raquas, Eaconn et Tassia émergèrent de concert des ateliers de leur donjon. Tous les deux vieux et impotents, ils se retrouvèrent pour admettre leur défaite : chacun avait construit une très belle cloche qui n'émettait aucun son.

"On a gâché nos vies pour un stupide pari", dit Eaconn. "Et nous avons perdu de nombreuses années que nous aurions pu passer auprès de nos merveilleux compagnons aujourd'hui disparus."

"Même si je trouve pénible l'ironie de cette situation, je suis bien forcée d'être d'accord avec toi, mon frère," lui répondit Tassia.

Ils laissèrent négligemment tomber les cloches sur le sol. Celles-ci roulèrent, et finirent par se toucher. À la grande surprise du frère et de la sœur, les deux cloches n'en firent plus qu'une, et celle-ci émettait le plus agréable tintement jamais entendu jusqu'à maintenant. Le son de la cloche rajeunit le questeur et la magicienne, et ramenèrent leurs camarades à la vie depuis leurs tombes respectives. Surpris d'être en vie, à l'apogée de leur puissance et de retour à Seremor, Braloth, Ambaras et la Comtesse de Plusjamais annoncèrent sans tarder que le résultat du pari était un match nul. Réunifiés et bénis par une deuxième jeunesse miraculeuse, les cinq aventuriers accomplirent encore plus d'exploits héroïques.

Réalisant, toutefois, que leur cloche était bien trop magnifique et puissante pour être accrochée à une quelconque tour, Eaconn et Tassia la divisèrent en deux et cachèrent ses morceaux. On raconte que des miracles se produiront lorsque la cloche sonnera de nouveau...

## IDÉES D'AVENTURES

Cette légende se prête admirablement bien à une aventure médiévale-fantastique traditionnelle: la quête d'un objet magique. Dans ce cas, les personnages peuvent être à la recherche d'indices dans tout Barsaive concernant les deux moitiés de cloche cachées par Eaconn et Tassia. Dans un premier cas de figure, les aventuriers se préparent avant de s'engager dans une autre quête formidable préparée par le maître de jeu. Alors qu'ils s'apprêtent à prendre le départ, ils apprennent que le gouvernement de Throal a découvert la moitié de cloche possédée par Eaconn dans un placard poussiéreux rempli de vieilleries, dans le palais du roi, pendant l'inventaire des archivistes de Throal. Après d'interminables examens et divers débats, les érudits de Throal ont réussi à authentifier la moitié de cloche. Il s'agit à elle seule d'un artefact inestimable et historique. Avec la moitié ayant appartenu à Tassia, il deviendrait un objet magique doté d'un pouvoir inimaginable et certainement très utile dans la lutte contre les Thérans. Par conséquent, le gouvernement de Throal offre une énorme récompense à qui ramènera la moitié de cloche de Tassia. Les aventuriers entendent ces nouvelles et abandonnent leurs projets en cours pour partir à la recherche du morceau de cloche.

Le deuxième cas de figure peut impliquer un culte de légendes vivantes fondé sur les exploits d'Eaconn, de Tassia et de leurs compagnons, ou de la cloche elle-même. Peut-être que ce culte possède l'une des deux moitiés et recherche l'autre au moment où ses membres rencontrent les personnages. Ce culte a peut être pour but de réunir les deux moitiés de la cloche, parce qu'ils croient que le miracle dont parle la légende consiste à bannir toutes les Horreurs hors du monde.

Si vous décidez que la cloche existe bien dans vos parties, déterminez ses propriétés magiques avec précision. Par exemple, la cloche peut être dotée de la puissance d'Astendar, tellement impressionnés par la dévotion d'Eaconn qu'elle octroie des pouvoirs à ceux qui entendent le tintement de la cloche. La cloche peut également posséder des propriétés magiques similaires à celles qu'utilisait Tassia, et activer des sorts sur ceux qui la font sonner.

*Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de **Black Book Editions** et de **Redbrick Limited/Fasa corporation** comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de **Black Book Editions**. Cette aide de jeu n'est pas publiée par **Black Book Editions** ou **Redbrick Limited/Fasa corporation** et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur **Black Book Editions**, consultez [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr).*

D'après le récit pour **Earthdawn** intitulé **The Questor and the Magician**, publié dans les **Legends of Earthdawn, vol.1** (FASA6103), avec l'aimable autorisation de **Black Book Editions**.

Traduction : Valention « Kyin » Debret  
Relectures : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot  
Maquette : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot