

# LE REPÈRE DE RAAK'KHAD

---

## UN SCENARIO D'INITIATION POUR DRAGONBANE

### AUTEUR:

Vincent Dobremel

### CREDITS:

This game supplement was created using the [DragonBrew](#) template by Sibling Dex

[“Parchment Paper Background”](#) by Andrea Stöckel (Public Domain)

[“Old Scroll Texture”](#) by Esther Sanz (CC BY 3.0)

This game supplement was created under Fria Ligan AB's [Dragonbane Third Party Supplement License](#) to be used with the core rules of Dragonbane.

### MADE WITH:



THE HOMEBREWERY  
[Homebrewery.Naturalcrit.com](http://Homebrewery.Naturalcrit.com)



# AVANT-PROPOS

## TABLE DES MATIÈRES

Le repère de Raakh'Khad .....	3
L'auberge aux 8 pattes .....	7
Résolution .....	8
ADJ La Geste de la Discorde .....	9
ADJ Journal d'un cultiste .....	10

### INTRODUCTION

**C**e scénario est une adaptation de "PRIS AU PIÈGE" d'Intheheartofdarkness. En plus de leurs personnages réalisés, fait en cours du scénario, les joueurs devraient repartir de l'auberge avec une très bonne raison d'explorer le Val Brumeux de la campagne "Le Secret de l'Empereur Dragon".

Raakh'Khad est une araignée géante qui ne rêve que de se venger de sa sœur, Saakh'Shall, dans la campagne de l'Empereur Dragon.

Les PJs devraient s'estimer heureux s'ils arrivent à conclure un marché avec Raakh'Khad leur permettant de continuer l'aventure vers le Val Brumeux. Toutefois, s'ils souhaitent en découdre frontalement, il y a de fortes probabilités pour qu'ils y perdent la vie.

### CARTOGRAPHIE

La numérotation de la carte a été réalisée dans l'ordre logique de son exploration. Les zones 10 et 11 sont extrêmement dangereuses. Elles ne devraient servir qu'en cas de combat frontal avec les occupantes du repère.

### CHAMP LEXICAL

Voici une liste de terme à avoir en tête pour décrire les lieux.

- ◆ Soie, toile, cocon, chrysalide, gangue, mandibules, chitineux, venin, filament, sacrifice, macabre, décomposition, cadavre, ossements, chair fraîche, léthargique, garde-manger, sanglant, borborygmes, exigu, vertigineux, phosphorescente, stalactite, grès, obscurité, sinueux, antre, cavité, bas-relief, cliquetis, cliquant, stridulation, craquement, étouffé, écho, vibrations, froissement, craqueler, verdâtre, rousse, éclat, ténèbres, ombre déformée, linceul, opalescent, brumeux, visqueux, silhouette, béante, palpable, glacé, rugueux, étouffant, poisseux, adhérent, fragile, abrasif, suie, graisse brûlée, aigre, fétide, musqué, rance, empoisonné, amertume, métallique

### REMERCIEMENT

Merci aux relecteurs du serveur Discord Year Zero Engine et particulièrement à Armellica. Et un grand merci à Intheheartofdarkness qui a fourni le matériau de base !

### HOME BREWERY RESSOURCES

Toute la mise en page à été réalisé avec The Homebrewery - NaturalCrit.

To learn the basics of working with homebrewery, or places to get help, visit the following pages:

- ◆ [Getting Started with a Template](#)
- ◆ <https://homebrewery.naturalcrit.com/>
- ◆ <https://www.reddit.com/r/homebrewery/wiki/index/>

Or join the [Dragonbane Community Discord Server](#) and post in the [Dragonbrew](#) thread.

# LE REPÈRE DE RAAK'KHAD

Il y a de cela longtemps, un culte vénérant une créature de la nuit a dressé un temple dans les Monts Kummers. On dit que les membres les plus dévots de ce culte prétendaient à des connaissances et

des pouvoirs surnaturels. Le temple a disparu avec le culte, il y a de longues années. Ses ruines ont servi à la construction d'une auberge, et qui vit renaître le culte de Raak'Khad.

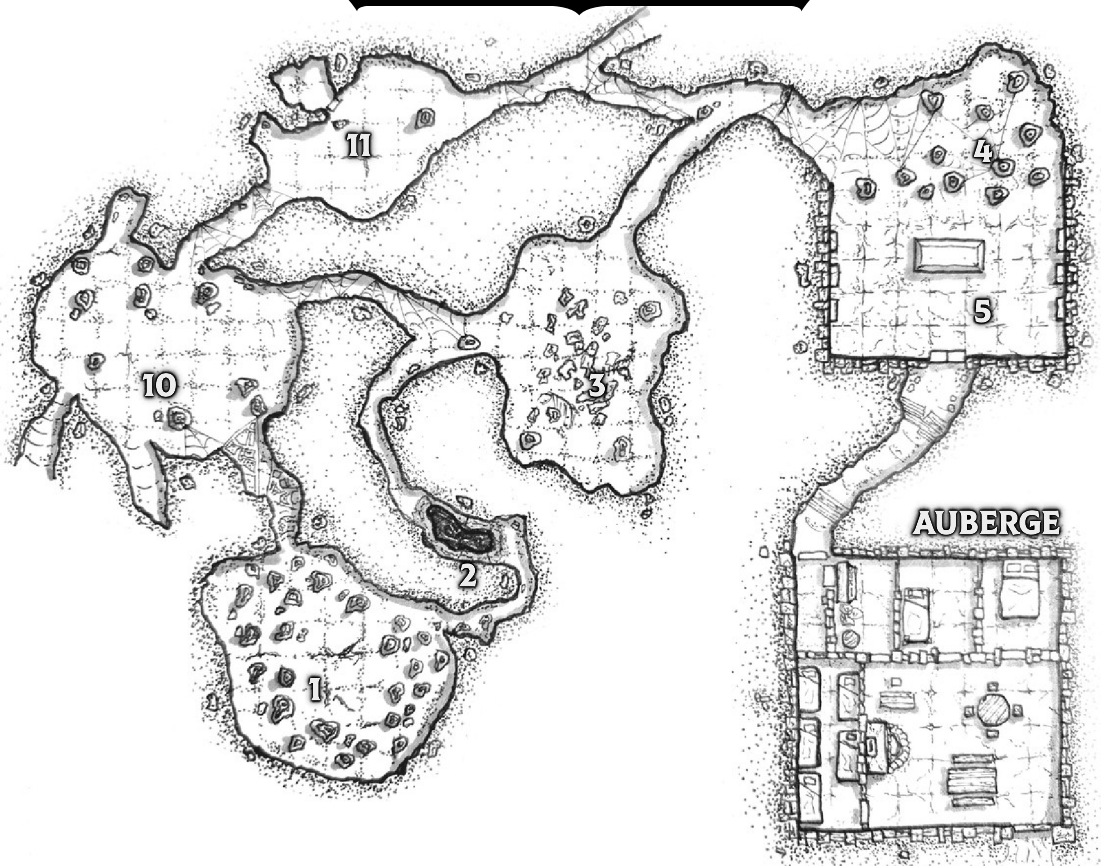
## LA SITUATION

Le groupe de joueurs se dirigeait vers la Ville de la Lisière dans l'espoir de trouver fortune dans ces terres longtemps inaccessibles. Avant de franchir la passe de Drakmar, ils s'arrêtèrent dans une auberge : "Auberge aux 8 pattes".

Le gruaux qui leur fut servi contenait un puissant somnifère. Les aubergistes, ayant passé un pacte avec Raak'Khad, déplacèrent le groupe endormi vers la salle des sacrifices. Cependant, Rodanne la Valeureuse, une

garde enquêtant sur le culte, intervint et mit fin aux agissements des cultistes avant d'être grièvement blessée. Raak'Khad, observant la scène grâce à ses pouvoirs, décida de ne pas gâcher la nourriture : elle ordonna à ses enfants (des araignées géantes) d'emmener les corps des cultistes, des aventuriers et de la garde vers le garde-manger. C'est suspendu la tête en bas que les héros reprennent connaissance.

### LE REPÈRE DE RAAK'KHAD



# LIEUX

## 1. GARDE-MANGER ARACHNÉEN

*L'obscurité dans cette cavité est si dense qu'elle semble palpable. La pièce, bien qu'étroite, s'élance vers un plafond vertigineux où la roche disparaît sous des couches successives de toiles d'araignées grisâtres. Partout, des stalactites et stalagmites s'entremêlent, formant une forêt minérale chaotique qui brise la vue et désoriente les sens. En levant les yeux vers les hauteurs, on distingue des ouvertures béantes, sortes de galeries surplombantes situées à plusieurs dizaines de mètres. Sous ces arches sombres, des silhouettes d'animaux et d'humanoïdes oscillent doucement, emprisonnées dans des gangues de soie blanchâtres, telles des chrysalides oubliées. Le silence pesant de la grotte n'est rompu que par de secs cliquetis chitineux, résonnant depuis les conduits supérieurs.*

- ◆ **Attachés** : Un cri étouffé réveille les PJ. Ils reprennent conscience, tête en bas, emprisonné dans un cocon de soie qui les maintient en suspension dans le vide. L'écho du cri disparaît peu à peu par une ouverture du plafond. Un malheureux cultiste servira de repas aux araignées de la zone 10. En se tortillant dans le cocon de soie, un PJ peut créer une ouverture permettant de chuter au sol. La chute (quelques mètres) se termine sur un sol recouvert de débris de fourrures, d'os et de toiles qui ne collent plus. Les effets de la drogue s'estompent.
- ◆ **Appel à l'aide** : Un des cocons contient un cultiste en train de vivre ces derniers instants, il appelle à l'aide les PJs en espérant qu'ils le secourent. Le cultiste est mortellement blessé, il devrait mourir peu de temps après son secours (à moins que vous en décidiez autrement). S'ils le libèrent, les PJ découvrent un cultiste habillé en toge noire recouverte de broderies aux formes arachnéennes. Il porte sur lui un **masque Arachnide**. On peut trouver sur lui 1D4PO, 1D6PA, 1D12PC. Enfin, un tatouage représentant le culte de l'araignée est visible : voir le symbole de l'aventure, le secret de l'Empereur Dragon agrémenté de deux yeux. Le soigner ne fera qu'adoucir sa fin. Le cultiste peut révéler quelques informations à propos de son culte.
- ◆ **INITIATION** : C'est le moment de déterminer la famille de leurs personnages ainsi que leur apparence. Ils sont tous habillés d'une toge sacrificiel noir, sans autres accessoires ou habits.

## MASQUE ARACHNIDE

Cet artefact en fer froid se compose d'un treillis métallique dont les fines branches évoquent des pattes d'araignée venant épouser la moitié du visage. Au centre de cette structure, une lentille de verre rouge sombre se positionne devant l'œil. Son porteur peut voir dans la nuit, comme s'il utilisait une petite lampe torche. Plus on s'approche de l'autel Zone 5 meilleure est la visibilité. Le masque ne fonctionne plus si on s'éloigne de 7 kilomètres de l'autel.

- ◆ **Rodanne la valeureuse** : La garde qui a attaqué les cultistes fait partie des prisonniers présents. Elle est gravement blessée, suspendue à 5 mètres du sol dans un cocon. Si elle n'est pas délivrée par les PJ, elle finira en nourriture pour araignée. Pour la délivrer, les PJ doivent faire attention à ne pas faire trop de bruit, ni d'endommager le réseau de toile de soie, sous peine d'alerter les araignées situées dans la salle 10.

## RODANNE LA VALEUREUSE

Cette garde, dont l'armure porte les traces de nombreux accrochages, enquête seule pour obtenir la justice que ses supérieurs ignorent. Poussée par l'enlèvement d'un proche d'un ami, elle a bravé les ténèbres et les cultistes pour probablement finir comme repas.

**MOUVEMENT**: 10    **DÉGATS BONUS**: FOR+1D4

**ARMURE**: Cuir (1)    **PS**: 14    (**PV**: 8)

**COMPÉTENCES** : Intuition 10, Bagarre: 12, Esquive: 10

**ARMES**: Epée Courte (Comp. 12, Dégats D10)

- ◆ **NORD** : Une caverne en hauteur permet d'accéder à la chambre principale des araignées Zone 10.
- ◆ **EST** : Vers les couloirs sinueux.

## 2. COULOIR SINUEUX

*Le couloir se change en un boyau rocheux et sinueux. Le sol, chaotique, entrave chaque pas et vous force à des contorsions douloureuses. Les parois se resserrent inexorablement, vous obligeant à vous racler à la roche pour progresser, tandis que l'espace exigü semble vouloir vous broyer les côtes.*

- ◆ **La Fosse** : À peine extraits de l'étreinte des boyaux rocheux, vous débouchez dans une cavité plus vaste. Mais après quelques pas seulement, le sol se dérobe : le chemin s'arrête net, plongeant brusquement dans un précipice vertigineux. Si les joueurs sont dans l'obscurité totale, ils devront escalader en descendant de 3m50 à l'aveugle pour remonter de l'autre côté (environ 3 m). Le sol du bas est encombré d'os et de stalagmite, le sol y est particulièrement instable, une chance sur deux de subir 1D4 PV. S'ils ont un moyen de voir dans l'obscurité, ils aperçoivent un couloir qui continue sur 3 mètres avec un léger dénivelé vers le bas. Pour franchir la Fosse, il est possible de sauter ou d'escalader l'une de ses parois latérales.
- ◆ **INITIATION** : Une fois que les joueurs ont adopté une stratégie pour passer et avant d'entreprendre celle-ci, faites jeter les caractéristiques des personnages ; à mettre dans l'ordre. Ils pourront tenter l'escalade en utilisant leurs caractéristiques fraîchement tirées.
- ◆ **OUEST** : Vers la chambre principale des araignées Zone 10. Des bruits de cliquetis et des borborygmes étranges proviennent de la chambre.
- ◆ **EST** : Vers la déchetterie zone 3. Une odeur de décomposition flotte dans ce couloir et une légère lueur provient de son extrémité.

## 3. LA DÉCHETTERIE

*La salle baigne d'une lueur phosphorescente, révélant une vision d'horreur : un immense cairn de crânes et d'os tapissés de chairs résiduelles. Dispersés au hasard dans ce tumulus macabre, des trésors hétéroclites et des objets de valeurs scintillent. Ici, l'or et les reliques ne semblent avoir aucune valeur, abandonnés parmi les dépouilles de victimes oubliées.*

- ◆ **INITIATION** : Certains des objets visibles rendent aux PJ leurs souvenirs et leurs mémoires. Ils peuvent maintenant choisir leur profession et compétences ainsi que récupérer les objets faisant partie de leurs équipements de base.

- ◆ **Baklar l'aberrante goule** : Une abomination constituée de différentes parties d'animaux se met en mouvement une fois que les PJs ont repris leurs équipements. C'est le moment de combattre. La lumière fournie par des champignons luminescents est suffisante pour que les PJ ne soient pas incommodés durant le combat.

### BAKLAR LA GOULE

**FÉROCITÉ:** 2      **TAILLE:** Grande

**DÉPLACEMENT:** 10    **ARMURE:** 2    **PS:** 28

page 112 du Livre de règles

- ◆ **Observé** : Une araignée observe depuis le plafond, un jet d'INTUITION permet de la détecter. Ou si les PJ regardent dans la bonne direction.
- ◆ **Trésors** : On peut trouver deux cartes trésors dans les restes.
- ◆ **OUEST** : Vers le Grand Nid des araignées zone 10. Il faut escalader une pente abrupte de 10 m pour y accéder.
- ◆ **NORD** : Vers l'antichambre du temple zone 4. L'atteindre à travers les boyaux étroits est dangereux. Il faut réussir un jet d'ACROBATIE ou subir 1D4 points de dégâts.

## 4. L'ANTICHAMBRE DU TEMPLE

*Cette vaste caverne est encombrée de toiles d'araignée; d'épais fils de soie tapissent la quasi-totalité des parois, du sol et du plafond. Au sud, à travers une forêt de stalagmites, on distingue une lueur verdâtre provenant d'une pièce adjacente. Elle révèle une architecture de blocs de grès taillés.*

- ◆ **Sol tissé** : Pour traverser la pièce, il faut un jet d'ACROBATIE avec Faveur réussi pour parvenir à se déplacer minutieusement sans toucher aux filaments qui composent la toile des araignées. En cas d'échec, une sentinelle araignée détecte les intrus. Elle attaquera par surprise les PJ dès leur entrée dans le temple.

## 5. TEMPLE

La grande salle baigne d'une lumière verdâtre et surnaturelle qui émane de braseros disposés un peu partout. Forgés de fer blanc, leurs montants sont sculptés pour imiter des toiles d'araignées complexes. Des bas-reliefs ornent les murs de grès. Des silhouettes s'y entremêlent dans une danse macabre contant une histoire ancienne et sinistre. Très haut, le plafond disparaît sous un linceul de filaments soyeux qui oscillent au moindre souffle d'air. Vers le nord, l'architecture cède sa place à une caverne naturelle plongée dans l'obscurité. D'immenses stalagmites émergent, semblables à des crocs rocheux. Au milieu de cette gueule dentée, un autel stylisé trône et pulse d'un pourpre profond. Partout au sol, de sinistres traînées de sang séché s'étirent dans toutes les directions. Une seule issue est visible, au sud. Une porte de fer massive et fermée.

- ◆ **Bas-reliefs :** Un PJ qui observe les bas-reliefs peut lire l'aide de jeu "La Geste de la discorde".
- ◆ **Combat contre une araignée géante :** Si la sentinelle araignée est alertée de la présence des PJ, c'est ici qu'elle les attaque par surprise depuis le plafond. Si les PJ sont parvenus jusqu'ici discrètement, c'est Raak'Khad qui leur envoie l'une de ses gardiennes pour les tester. Dans ce cas, l'araignée ne bénéficie pas de l'effet de surprise.

**FÉROCITÉ:** 2    **TAILLE:** Normale

**DÉPLACEMENT:** 24    **ARMURE:** —    **PS:** 36

Voir araignée géante p.72 du Bestiaire ou p.98 du livre de règle.

- ◆ **Rhaak'Khad se dévoile :** Une fois le combat remporté ou si un ou plusieurs PJs meurent, Rhaak'Khad sort de l'ombre afin d'échanger avec eux. Elle est accompagnée de 4 autres araignées géantes qui viennent prendre position aux quatre coins de la salle.
- ◆ **NORD :** Vers l'antichambre.
- ◆ **SUD :** Un long couloir taillé d'un trentaine de mètres dans la roche débouche dans la réserve de l'auberge aux 8 pattes.

## RHAAK'KHAD

Bien qu'elle n'est jamais retrouvé sa puissance divine d'antan, Raak'Khad n'en reste pas moins redoutable. Le récent échec des cultistes l'a fortement énervée. "Si seulement cette maudite humaine ne s'était pas mêlée de ça...". Son but : continuer à vivre entouré de sa progéniture. C'est pourquoi elle n'hésitera pas à proposer un pacte aux PJ contre leur vie. S'ils acceptent, ils devront tout faire pour attirer des voyageurs jusqu'à l'auberge et faire en sorte que personne ne sache le sort réservé à ces malheureux. Si les PJ acceptent le pacte, elle tissera un collier arachnide à chacun d'entre eux. S'ils sont à la hauteur, elle leur proposera même ce marché : tous ses trésors et plus encore contre la preuve de la mort de sa sœur. Mais attention, s'ils dévient de leur mission, elle le découvrira et sa vengeance sera terrible.

Si les PJs négocient uniquement des sacrifices, alors Raak'Khad veillera à ce que les PJ ne s'éloignent pas trop de l'auberge.

**FÉROCITÉ:** 4    **TAILLE:** Immense

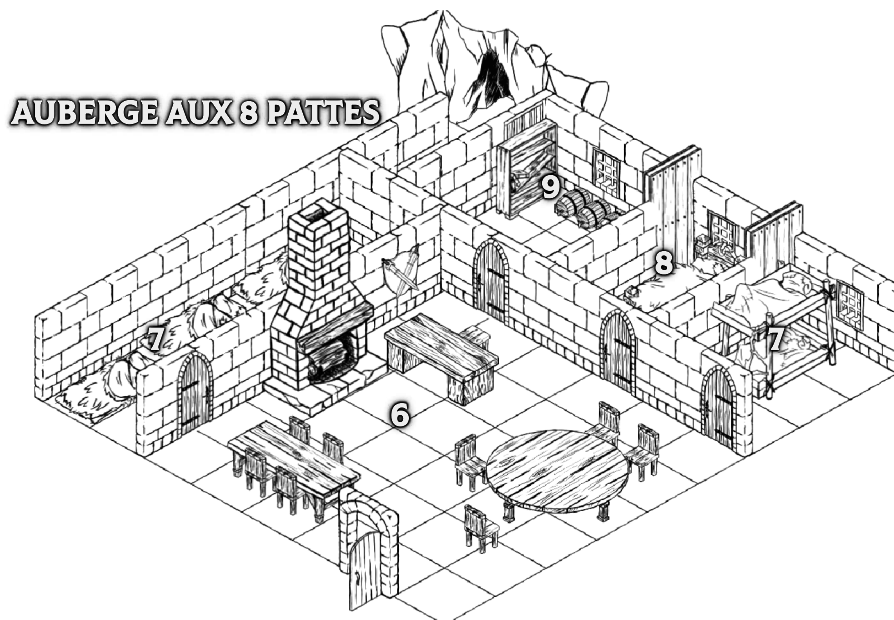
**DÉPLACEMENT:** 20    **ARMURE:** 6    **PS:** 72

## COLLIER ARACHNIDE

**Rituel :** ne peut être lancé que par Raak'Khad depuis l'autel du temple (zone 5). Permet de créer un collier magique de soie d'araignée autour du cou d'une victime. Une fois tissé, le collier est invisible au regard mais reste détectable par la magie. En utilisant l'autel et la bonne incantation, tout lanceur de sort peut découvrir l'emplacement exacte d'une personne portant un collier arachnéen dans un rayon de 7,5 km. Le rituel prend fin sur volonté du lanceur ou si l'autel est détruit.

## LAUBERGE AUX 8 PATTES

L'auberge se dresse comme un refuge robuste, bâtie sur d'épaisses assises de pierres grises qui lui donnent un air de petite forteresse renforcée. La nuit, depuis ses petites fenêtres à carreaux, un douce lumière orangée s'en échappe, signe d'un lieu chaleureux et réconfortant. Elle est ornée d'un toit de chaume par endroit noirci par la fumée de ses cheminées. C'est cette même fumée, porteuse de saveurs, qui signale aux voyageurs alentours qu'un bon repas chaud les attend à l'intérieur.



### 6. LA SALLE COMMUNE

Sous un plafond de chaume sombre, l'air est saturé par une odeur de suie et de graisse brûlée. Au centre, une cheminée monumentale projette des ombres déformées sur les trois tables massives de la pièce principale. En cuisine, un chaudron en fonte crépite sur sa crémaillère, avoisinant un billot de boucher marqué de profondes entailles de découpe.

- ◆ **Bouillon empoisonné :** Le chaudron contient le bouillon empoisonné qui sera servi aux PJ.

### 7. LE DORTOIR

L'établissement propose six paillasses jonchées au sol et une chambre privée à peine plus confortable.

### 8. CHAMBRE DES PROPRIÉTAIRES

Une petite chambre située entre la réserve et la chambre privée des voyageurs. Une partie du mur est composé de bois. Sur le côté, on peut voir un lit et un bureau contenant du matériel d'écriture.

- ◆ **Journal de cultiste :** Sous le lit se trouve le journal de cultiste du propriétaire de l'auberge. (voir aide de jeu)

### 9. LA RÉSERVE

Cette lourde porte donne sur la réserve. Une pièce froide où les vivres et les tonneaux de bière aigre s'entassent au milieu de sacs de grains et d'objets sans valeur. Une armoire imposante domine dans le fond de la pièce.

La plupart des éléments qui composent la réserve appartenaient aux précédentes victimes du culte. Ils servent maintenant à entretenir le piège qu'abrite ce lieu.

- ◆ **Armoire Amovible :** Il suffit de faire pivoter l'armoire pour découvrir le chemin qui mène au temple.

# SALLES 10 ET 11

Il n'est pas nécessairement prévu que les PJ accèdent à ces zones, mais si cela devait arriver voici quelques éléments pour vous aider.

## COULOIRS D'ACCÈS

*Ses boyaux quasiment verticaux sont constellés de toiles.*

- ◆ **Couloirs des nids** : ils permettent d'accéder aux zones 10 et 11. Pour les traverser, chaque PJ doit réussir un jet d'ACROBATIE avec un Fléau en raison de la présence de toile d'araignée. En cas d'échec critique, le PJ est immobilisé dans la toile (jet de FOR réussi pour s'en dégager) alors qu'une sentinelle araignée se déplace discrètement jusqu'au couloir pour vérifier l'origine de cette alerte.
- ◆ **Vers l'extérieur** : les grottes présentes dans la salle 10 et la salle 11 débouchent sur l'extérieur en pleine nature. Les traverser nécessite un jet réussi d'ACROBATIE avec un Fléau tant elles sont escarpées.

## 10. LE GRAND NID DES ARRAIGNÉES

*Cette grande caverne naturelle est recouverte de toile du sol au plafond. Dans ses parois, des cavités abritent les antres des araignées.*

- ◆ **Agitation archnide** : C'est ici que les enfants de Raak'Khad passent leur temps quand elles ne sont pas en chasse. Les cavités dans les murs servent de nurserie pour les œufs bébés araignées à venir.
- ◆ **Sol encombré** : Pour les traverser, chaque PJ doit réussir un jet d'ACROBATIE avec un Fléau en raison de la présence de toile d'araignée. En cas d'échec, le PJ est immobilisé dans la toile (jet de FOR réussi pour s'en dégager). En complément, l'alerte est donnée : toutes les araignées présentes attaqueront les PJ présents dans la caverne.

## 11. LA CHAMBRE DE LA REINE

*Cette grande ouverture couverte de toile est différente des autres. Ici, les filaments de soie blanche forment des motifs complexes, extraordinaires à étudier si on en a le temps... L'organisation des motifs est tout à la fois mystérieux et hypnotique.*

- ◆ **Cache royale** Dans l'un de ses cocons, camouflé par ses toiles, Raak'Khad conserve ici ses trésors les plus précieux. On y trouve 6 cartes trésors ainsi qu'un ou plusieurs objets magiques. Toute intrusion alerte immédiatement Raak'Khad qui se déplace personnellement pour s'occuper de l'intrus.

# ÉVÉNEMENTS POSSIBLES

## L'OBJECTIF DU CULTE

Plusieurs indices permettent de comprendre l'objectif principal de Raak'Khad : tuer Saak'Shal, sa soeur. La lecture du journal du cultiste (zone 8) ainsi que l'étude des bas-reliefs (zone 5) permettent d'arriver à cette conclusion. Grâce à cette découverte, les PJ peuvent négocier avec Raak'Khad. Selon leur façon de s'y prendre, Raak'Khad peut aussi exiger un sacrifice humain pour sceller leur accord.

## NOURRIR LE CULTE

Les PJ peuvent aussi accepter de devenir les nouveaux cultistes. Leur mission sera de tenir l'auberge et d'attirer de nouvelles victimes pour nourrir le culte.

- ◆ Quelques idées de voyageurs : chasseurs, commerçants, aventuriers en route pour le Val Brumeux.

## UNE TROUPE INATTENDUE

La disparition de Rodanne la Valeureuse a alerté la troupe de mercenaires à laquelle elle appartient. Ses membres ont suivi une piste jusqu'à l'auberge. Ils commenceront par poser des questions puis exigeront de fouiller le lieux. Libre aux PJ de s'allier à eux pour affronter le culte ou de leur tendre un piège pour protéger les habitantes à huit pattes du lieu.

- ◆ S'ils décident de combattre avec les araignées, alors Raak'Khad aura suffisamment confiance en eux pour leur demander d'aller tuer sa sœur dans le Val Brumeux.
- ◆ S'ils arrivent à tuer Raak'Khad, ils seront libres d'agir à leur guise.

## À LA GROTTTE DE L'ORACLE SAAK'SHAL

Saak'Shal sera ravi d'avoir des nouvelles de sa sœur, elle devrait pouvoir défaire les colliers Archnide des PJs. Elle racontera une autre version de l'histoire que celle contée par les bas-reliefs. Libre aux PJ d'y croire ou non...

## LA GESTE DE LA DISCORDE : LES SIX BAS-RELIEFS DE RAAK'KHAD

*Malgré leur ancienneté, les gravures sont très précises et toujours lisibles. Alors que vous étudiez les motifs, ils vous absorbent dans une sorte de transe. C'est comme si l'histoire qu'ils content se déroule devant vos yeux...*

### I. L'ÂGE DE L'INDIFFÉRENCE

*La scène représente un cataclysme céleste. En haut, des Dragons aux ailes d'orage déchirent les nuages; en bas, des démons aux membres tordus jaillissent des entrailles du monde. Au cœur de cette tempête de crocs et de flammes, Raak'Khad et Saak'Shal trônent sur une toile immense, parfaitement immobile. Elles sont représentées comme des observatrices éternelles, sœurs jumelles de l'ombre, étrangères au chaos qui consume les races mortelles.*

### II. L'AMBITION DE L'OMBRE

*La sérénité est rompue. L'une des araignées, Raak'Khad, se détache de la toile centrale pour plonger dans la mêlée. Elle est sculptée avec une fureur sanguinaire, ses pattes transperçant des dragons tandis qu'elle combat aux côtés des seigneurs démons. À l'opposé, Saak'Shal reste figée dans sa bulle de soie, représentée par des traits fins et distants, tournant ses huit yeux loin de la gloire sanglante de sa sœur.*

### III. LE CRÉPUSCULE DES ALLIÉS

*Le carnage a pris fin. Le sol est jonché de crânes de dragons brisés et de carcasses démoniaques calcinées. Raak'Khad n'est plus la guerrière superbe : elle est une silhouette brisée, traînant son abdomen meurtri sur un tapis d'ossements. Elle rampe, une patte tendue vers en direction de sa soeur, suppliant Saak'Shal qui, avec qui, jadis, elle partageait la même toile.*

### IV. LE VENIN DE LA LIGNÉE

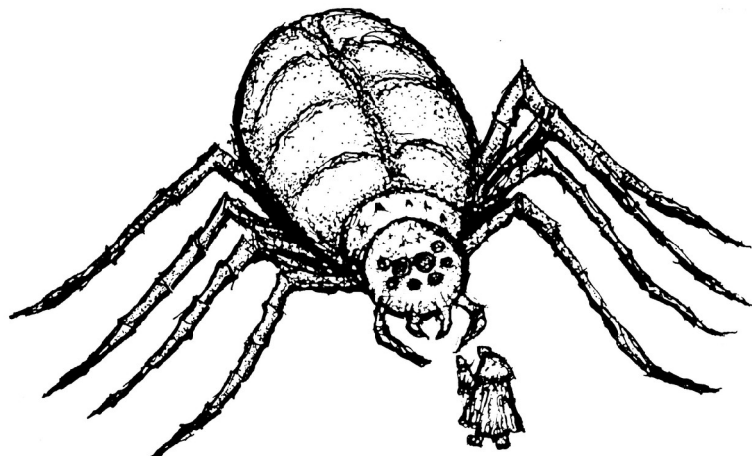
*La trahison éclate. Loin d'offrir un refuge à sa sœur mourante, Saak'Shal, portant le masque de la froide cruauté, frappe Raak'Khad au visage de son crochet encore levé. Et elle n'est pas seule : une nuée de petites araignées, la progéniture de Saak'Shal, déferle sur la blessée pour la dévorer vivante. Le combat se transforme en débauche alors que la nuée se nourrit d'un membre de sa propre famille.*

### V. L'EXODE VERS L'ABÎME

*Sous une lune noire de jais, Raak'Khad, l'araignée bannie, franchit des pics acérés, déposant dans son sillage son sang putride et noir. Elle finit par s'enfouir dans les entrailles des montagnes. Une divinité déchue se métamorphosant en simple créatures des profondeurs. Dans l'obscurité, elle panse ses plaies et médite sur sa vengeance.*

### VI. LE TRÔNE DE RANCEUR

*Des silhouettes humanoïdes aux visages effacés s'agenouillent devant l'ombre de la grotte. Ils tendent leurs mains vers elle, offrant des cœurs encore fumants. Raak'Khad n'a que faire de ces offrandes. Son regard est tourné vers une vallée lointaine, brumeuse, d'où quatre paires d'yeux la contemplant.*



## LE JOURNAL DU CULTISTE

*Le carnet est relié en cuir de rat, noirci par l'humidité de la cave. L'écriture est nerveuse, ponctuée de taches de gras et de ratures.*

### JOUR 4

*Le brouillard colle aux vitres de l'Auberge. Un groupe de marchands est arrivé ce soir. Trop nombreux, trop méfiants. Je leur ai servi la bière coupée à l'eau, ils n'ont rien remarqué. La Mère attend, je sens ses vibrations sous le plancher de la réserve. Elle a faim, mais je dois être patient. Un mauvais choix et la Garde de la Lisière viendra fouiner. Pas ce soir.*

### JOUR 6

*Seul. Un voyageur solitaire, un clerc de passage. Il empestait la vertu. J'ai doublé la dose de Graine de Sommeil dans son grua. Il s'est écroulé avant même d'avoir fini son bol, le visage dans sa bouillie. La transition vers le garde-manger a été facile. Ses os craquaient sous la soie quand les "filles" sont venues le chercher. Le silence est revenu. La Mère est apaisée... pour l'instant.*

### JOUR 15

*L'auberge est vide. Le bois craque. J'ai passé la journée à recoudre ma toge sacrificielle. Les fils de soie sont difficiles à manipuler sans les gants de cuir. J'ai rêvé de Saak'Shal cette nuit. Un cauchemar de glace et de vide. La Mère était furieuse au réveil. Je dois trouver de la viande fraîche, et vite. Si aucun voyageur ne se présente d'ici deux jours, je devrai peut-être aller en chercher au village.*

### JOUR 21

*Cette nuit, la Mère a vibré d'une fureur ancienne. Ses pattes cliquetant sur le grès, composant une mélodie de haine pure contre les bas-reliefs de la traîtresse, Saak'Shal. "Elle se croit reine dans son exil," semblaient dire ses mandibules.*

### JOUR 24

*Raak'Khad ne veut pas seulement du sang ; elle veut voir le cadavre de sa sœur se vider de son essence. Elle m'a fait comprendre, dans un frôlement de soie glacée, qu'elle offrirait des secrets oubliés des Dragons à quiconque oserait occire la "Sœur de Venin". J'ai vu dans ses huit yeux rouges une promesse de puissance absolue pour l'instrument de sa vengeance... et un abîme de souffrance pour ceux qui la déçoivent.*

### JOUR 27

*Un groupe arrive. Des aventuriers. Ils ont l'air robustes, de la bonne chair. Ils cherchent fortune vers la Passe de Drakmar. Je vais leur offrir le "Auberge aux 8 pattes". Le ragoût mijote déjà. J'espère que Rodanne ne traîne pas dans les parages, elle pose trop de questions ces derniers temps. Ce soir, la toile sera pleine.*

