



**Voyage dans l'Obscur**

© DAGRETAUNI



*Aujourd'hui,  
8<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme, Année 196.*



*Je pars.*



*Ma femme et mon fils  
ont été emportés par  
la Peste Noire*





*Je pars pour le Clôt Mérovin en France.  
J'y rejoindrai mon frère mineur afin de retrouver ma seule famille  
car dorénavant, plus rien ne me retient ici...*

*J'emprunterai la caravane demain matin.  
Si tout se passe comme prévu, je retrouverai les miens dans 15 soleils.*





*10<sup>ème</sup> soleil du mois d'Orme.  
Le voyage se déroule comme prévu.*





*Acbar, le chef de la caravane,  
est confiant et sa bonne humeur redonne courage à tous.*

*J'ai repéré un Ratchat aujourd'hui.*

*Il nous suit depuis le milieu du soleil.  
Il semble curieux mais n'ose pas s'approcher.*





*11<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.  
Tout se passe toujours bien.*



*Le temps est clément et **Pinco**, notre guide,  
nous a annoncé que nous pourrions emprunter un raccourci dès demain.*

*J'ai fait la connaissance de Méripuy,  
l'un des membres de la caravane.*

*Il était dresseur et éleveur d'animaux laineux.*

*il a perdu son élevage lors d'un glissement de terrain.*

*Il se rend chez son frère, mineur lui aussi, afin de recommencer une nouvelle vie.*



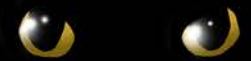
12<sup>ème</sup> soleil du mois d'Orme.

J'ai cassé ma bouteille d'encre au début du soleil.

J'ai donc demandé à tous les membres de la caravanes, seul Pincco, le guide de la caravane a pu me dépanner de quelques gouttes qui me permettent d'écrire ces quelques lignes.

J'espère arriver à m'en procurer d'autre bientôt.

*Toujours pas de traces du Ratchat : il a dû se lasser de nous observer.*





15<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.

Ca y est, je peux écrire à nouveau.  
Nous avons croisé un groupe de marchands qui a accepté  
de me céder une fiole d'encre à un prix raisonnable.

Le rythme de notre caravane a diminué car notre guide s'est blessé  
en effectuant un repérage. Il souffre mais la plaie ne semble pas s'être infectée.



*Méringy m'affirme avoir aperçu  
un Ratchat à la tombée de la nuit.*

*Mais je doute que ce soit le même qui nous suit  
depuis le début du voyage.*

*Ma famille me manque*



16<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.

Le temps n'est pas au beau fixe  
mais le rythme reprend doucement.

Ce que notre guide avait baptisé "raccourcis"  
se révèle plus long que prévu mais nous devons  
atteindre un clôt au prochain soleil.

*Tous les membres de la caravane ne cessent d'imaginer comment ils s'y prendront  
pour dépenser les quelques crais qu'ils possèdent encore.*



*Je crois avoir vu le Ratchat se glisser près de la caravane cette nuit,  
si c'est bien lui, il mes de moins en moins farouche.*

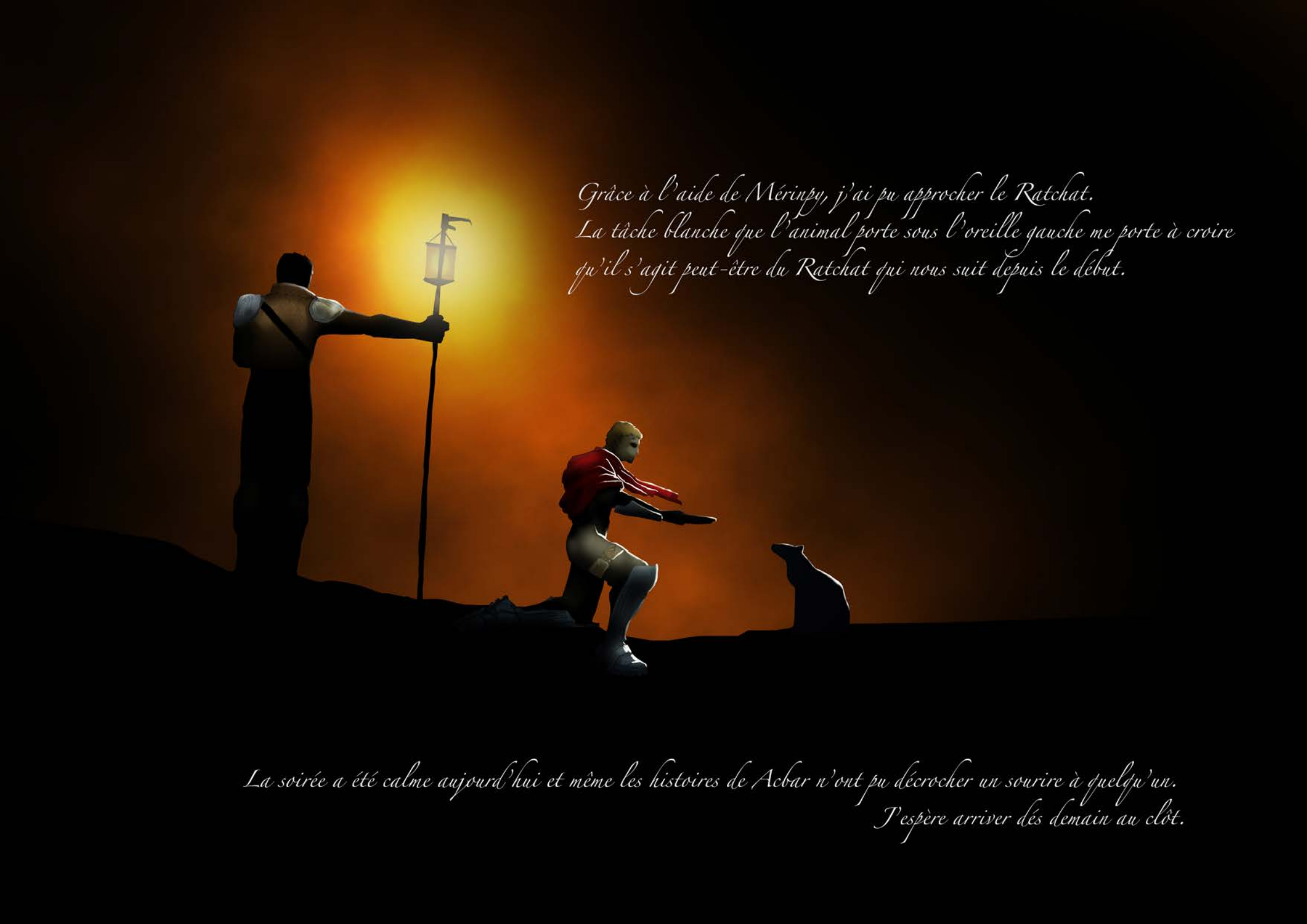


*17<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme*

*Pas de trace du clôt.*



*Le guide pense y arriver demain mais les membres de la caravane ne semblent pas aussi confiants que lui.*



*Grâce à l'aide de Mérinpy, j'ai pu approcher le Ratchat.  
La tâche blanche que l'animal porte sous l'oreille gauche me porte à croire  
qu'il s'agit peut-être du Ratchat qui nous suit depuis le début.*

*La soirée a été calme aujourd'hui et même les histoires de Acbar n'ont pu décrocher un sourire à quelqu'un.  
J'espère arriver dès demain au clôt.*



*19<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.  
Première bagarre.*



*Pinco est accusé de nous avoir perdus.*



*Un des caravaniers, Laxus, affirme qu'en suivant  
la direction Nord-Est jusqu'à la lisière d'une forêt,  
il ne nous faudra plus que deux soleils pour atteindre un clot.*





*20<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.*

*Ce fût le soleil le plus long de ma vie...*

*À l'exception de quelques sourires échangés avec Merimpy,  
aucune parole n'a rompu un silence lourd de reproches...*

A man with a beard and dark hair is shown in profile, looking towards the right. He is wearing a dark jacket. In the background, a black silhouette of a cat is visible, looking back at the man. The scene is lit with warm, golden light, creating a soft glow around the man's face and the cat's silhouette.

*J'ai réussi à caresser le Ratchat aujourd'hui.  
Il lui faut désormais un nom.*

*Ce sera Chaton.*



*21<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.*

*Une réserve d'eau a disparu pendant la nuit.  
L'ambiance devient mauvaise dans les rapports entre les caravaniers.*



*Depuis ce soir, je dors en compagnie de Merimpy et Chaton.*



*Les vivres diminuent...*

*22<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.*

*Lexus a été retrouvé égorgé près des réserves  
de nourriture au levé du soleil.*

*Je n'ai presque plus d'eau et je viens de donner  
ma dernière viande de Buck à Merimpy.*



A stylized illustration of a man with a beard and a cat silhouette. The man is shown from the chest up, wearing a dark red turtleneck sweater. He has dark, wavy hair and a beard. His eyes are closed, and he has a serene expression. To his left is a black silhouette of a cat's head with white eyes. The background is a dark, warm gradient of brown and orange, suggesting a sunset or a fire. The overall style is soft and artistic, with visible brushstrokes and a focus on light and shadow.

*Chaton se porte bien...  
Il fait preuve d'une grande intelligence  
et de beaucoup d'affection.*





*23<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.  
Nous arrivons en vue de la forêt.*

*Des créatures rôdent dans les parages,  
mais elles ont l'air aussi féroces que difficiles à attraper.*



*Chaton commence à comprendre les mots simples :*

*"assis"*

*"couché"*

*Je n'ai rien mangé depuis hier soir...  
et Merimpy est de mauvaise humeur...*





*24<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.*

*Cette nuit, des créatures ont attaqué le campement...*

*Trois caravaniers ont trouvé la mort.*





*La discussion de ce que nous allions faire  
de leurs corps a failli finir en tuerie.*

*Certains d'entre nous souhaitaient les manger...*



*Nous avons enterré leurs corps.*



*Merimpy ne parle plus.  
Je crois qu'il est aussi affamé que moi.*

*Chaton commence à faire le beau.  
Il arrive même à marcher sur ses pattes arrières.*



A man in a dark suit and sunglasses is shown from the chest up, holding a large, dark document or map. He has a serious expression. The background is a dark, moody landscape with a bare tree on the right and a bright, hazy light source in the upper right corner. The overall tone is mysterious and somber.

*25<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.  
Pinco affirme avoir retrouvé son chemin  
mais je n'y crois guère...*



*Deux caravaniers sont morts de faim.*

*Nous ne les avons pas mangé  
car leurs corps étaient tâchetés de marques sombres.*

*Chaton me regarde de ses yeux tristes.  
Je crois qu'il a peur.*



*Merimpy semble possédé.  
Son regard est vide et ses yeux sont grand ouverts.  
Il est régulièrement pris de tremblements.*

*J'ai faim...*



*26<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.*

*Chaton est mort...*

*Merimpy l'a tué et commencé à le dévorer.*



*Je l'ai puni.*



*28<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.*

*Nous ne sommes plus que six membres de la caravane.*

*Nous sommes aujourd'hui dans le clôt.*



*Du moins ce qu'il en reste...*



*Ce lieu n'est plus qu'un charnier infesté de sauterelles rasoirs et autres parasites.*

*29<sup>ème</sup> Soleil du mois d'Orme.  
Je suis caché dans les égouts.*



A man with a bloody mouth and chest wounds sits on the ground, surrounded by scattered photographs of various people and a cat. The scene is dimly lit with a red glow.

*Acbar gît sur le sol... Mort... Devant moi.*

*Voilà maintenant une heure que sa blessure  
à l'abdomen ne coule plus.*

Voilà maintenant une heure que sa blessure à l'abdomen ne  
Dans ses dernières paroles, je crois avoir reconnu :

“Vendeur d'âme”.

Je ne sais pas ce que c'est, mais je n'ose imaginer des créatures  
capables d'infliger de tels dégâts...

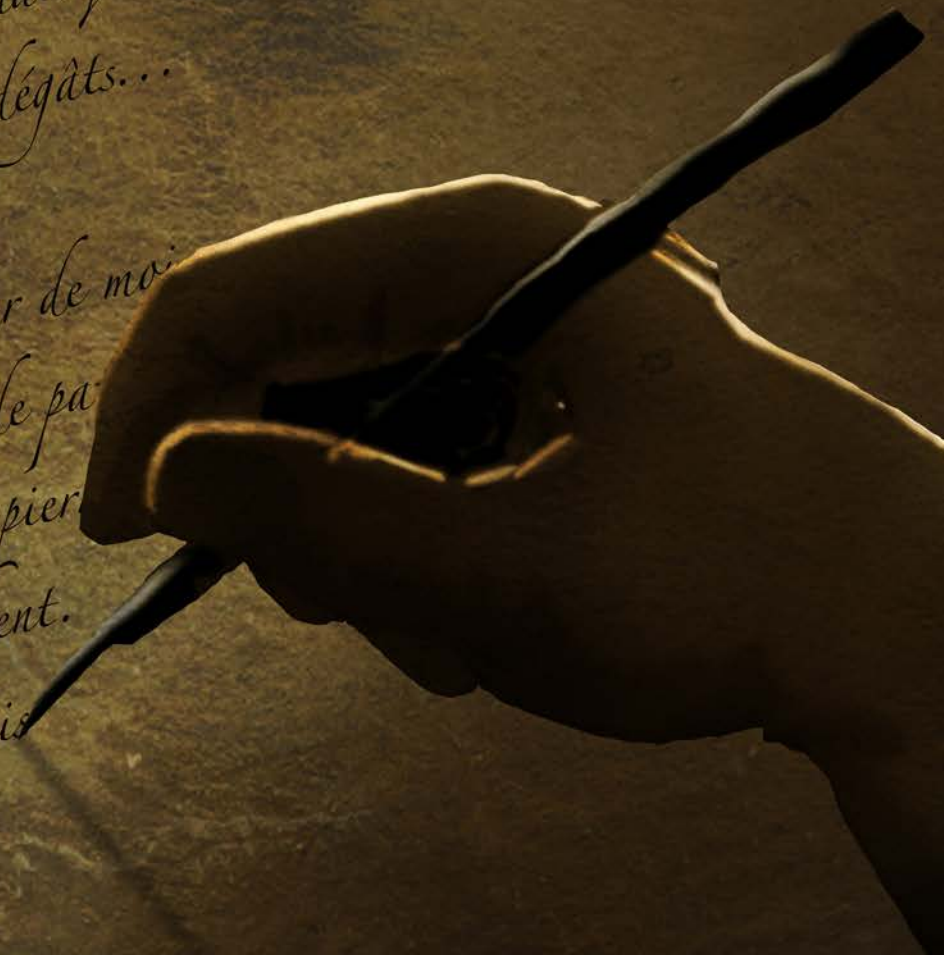
J'entends du bruit autour de moi.

On dirait des milliers de pas

de gratter la paroi de pierre.

Les bruits se rapprochent.

Si au moins je pouvais





Les bruits se rapp  
Si au moins je pouvais





Histoire : **Nicolas "Yodamister" Tauzin**

Illustrations et animation : **Grégory Dayon**

Musique : **Jean-Damien Gonzalez**

Remerciements : **François "Vonv" Yvon**

L'ambiance s'inspire de l'univers du Jeu de rôles Dark Earth, développé par MultiSim.



Une création originale DagreTauni

[www.dagretauni.com](http://www.dagretauni.com)

© 2017 - DagreTauni