

Résumé de campagne

Règles Avancées Dungeons and Dragons 2nd Edition

Univers des Royaumes Oubliés

Club Jeu de Rôle ; Machiavel Fantasy (78)



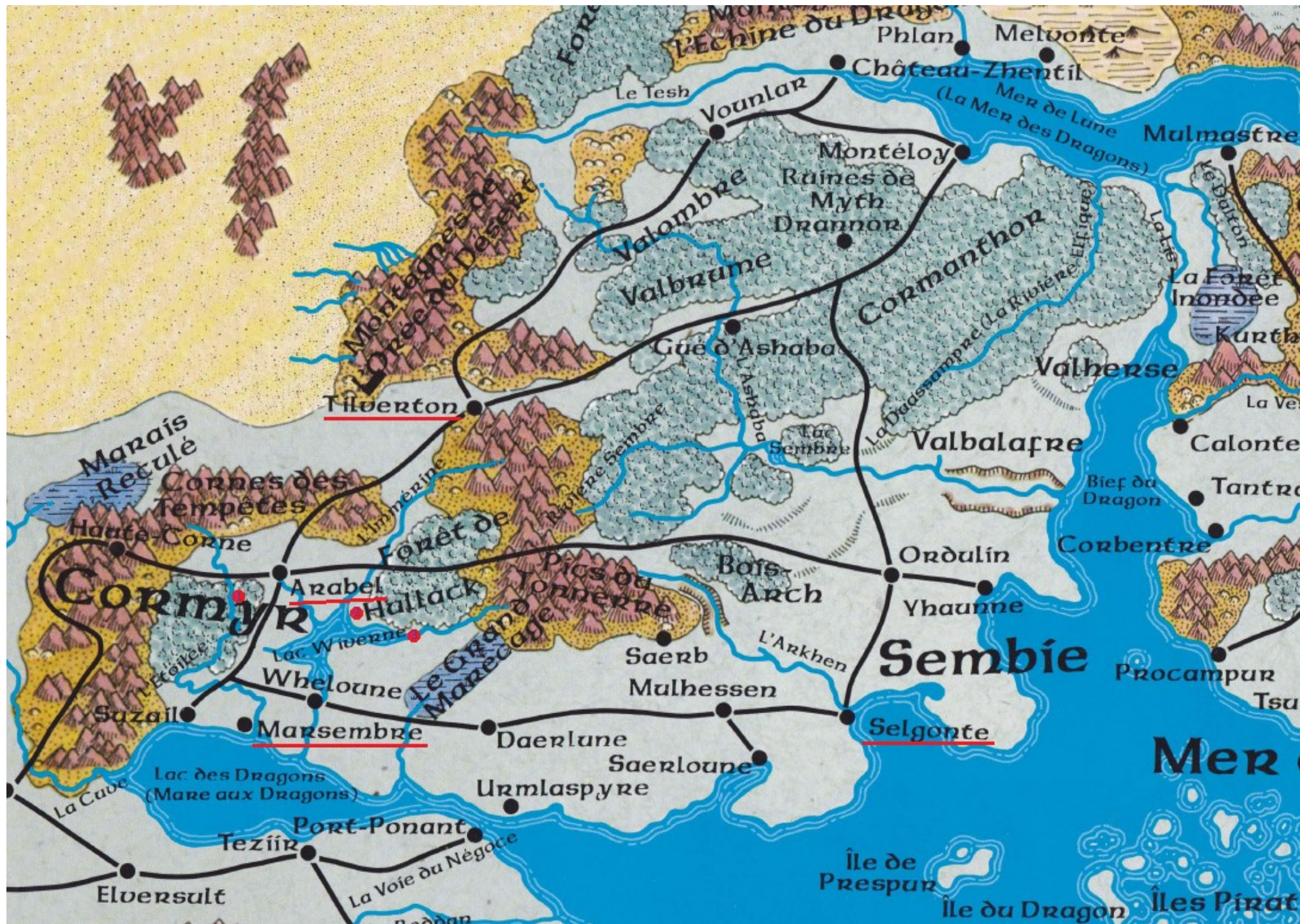
Cadre de la campagne : Les Royaumes Oubliés, le Cormyr et la Sembie.

Les lieux visités sont annotés en rouge, avec en (1) L'Arbre Bleu, en (2) le village gnome et en (3) la cité naine.

Ci-dessous se trouve l'ordre de visite des différents lieux traversés. Cela reste approximatif car nous avons fait de nombreux allers retours à Arabel :

- 1) Tilverton
- 2) Arabel
- 3) L'Arbre bleu
- 4) Village gnome, bourgmestre Sirnam Voyet
- 5) Cité naine, roi Erc
- 6) Marsembre
- 7) Daerlune
- 8) Selgonte

Compte rendu de campagne écrit du point de vue de GuiM (Odile la Druidesse).



Première séance - 26/04/2017

Séance de création des personnages avec Greg comme Maître du jeu.
Les règles utilisées sont celles du jeu de rôle Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition.

Description des personnages

Joueur	PJ	Race	Classe et Profil	Alignement	Événement
Oliv'	Agrat Dur	Demi elfe des profondeurs	Voleur sicaire	-	Décédé le 11 avril 2018 mais ressuscité
Marko	Nao	Elfe	Rôdeur	-	<i>Feuille de perso non disponible</i>
JC	Moricath	Elfe	Voleur assassin	Chaotique Neutre	Décédée le 10 janvier 2018
JC	Maxyne Von Grüt	Humaine	Guerrière gladiatrice	-	
Raf	N'Foirax	Demi-elfe	Voleur-magicien	-	<i>Feuille de perso non disponible</i>
GuiB	Mmonph Hrungnorson	Nain des collines	Guerrier	Chaotique Neutre	Frère de Durak
FrK	Durak Hrungnorson	Nain des collines	Prêtre de Tempus	Loyal Neutre	Frère de Mmonph
GuiM	Odile Hatmoilanusse	Haut Elfe	Druidesse de Chauntéa, changeuse de forme	Neutre	

Les feuilles de personnages des différents joueurs ont été scannées et reproduites ci-dessous à la fin de la campagne.

Il manque les feuilles de personnages de Marko (Nao le rôdeur) et Raf (N'Foirax le voleur magicien).

Advanced Dungeons & Dragons

Nom : <i>Agnat Duv</i>	Classe : <i>Thug</i>	Race : <i>Humain</i>	Niveau : <i>6</i>
Age : <i>71</i>	vieux :	max :	Taille : <i>1.88 m</i>
Sexe :	Cheveux : <i>blancs</i>	Yeux : <i>bleu clair</i>	Poids : <i>74 kg</i>
Traits particuliers :			

FOR	13	toucher	dégats	Pds ok	Pds max	enfonce	torde
		+1	+2	35 kg	125 kg	11	16%
DEX	17	ajust reflexes	ajust missile	ajust défense			
		+2	+2	-3			
CON	14	ajust PV	metaboli	% rësüre	poison	régénère	
		85%	38%				
INT	9	#langues	ni sorts	con sort	#sorts/ni	immun	
		2					
SAG	10	aju mag	sorts sup	% coëch	immun		
CHA	8	# suivants	loyauté inspirée	ajust réaction			
		3	-1	0			

Jets de sauvegarde	
12	Paralysie, Poison, Mort
12	Bâton, Baguette, etc...
11	Pétrification, Métamorphose
15	Souffles
13	Sorts

Points de Vie	
Total:	24
Actuel:	17
Temp:	
Type de Dé	D6
Ajustement HP	✓
Régénération	✓
# Resurrections	15
4-2-6-5-3-4	

Classe d'armure			
	Armure portée	AC	Bonus
Tête		10	
Torse	cuir	6	mag +2
Bouclier			
dextérité		-3	
Objet 1	boite à outils	-2	
Objet 2			
Objet 3			
1	A.C.	1	Sans Bouclier
		6	Surprise ou Dos

XP actuels
27 205
Ni suivant
40000

TACO
18

Armes :	Tai	Type	Fac. Vit.	#Att.	Bonus au toucher							Dommages		Bonus Dégats	
					Dex	Fo	Race	Kit	Spé	Mag	Total	S-M	L		
<i>épée courte (arme)</i>	11	P	3-3	1/1	-2	+3	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1D6	1D8	+3
<i>épée courte (arme)</i>	11	P	3-4	3/2	0	+3	+1	+1	+1	+1	+2	+8	1D6	1D8	+10
<i>arc composé long</i>	6	G	7-2	1/1	+2	-	-	-	-	-	+2	1D8	1D8	+6	

Notes																							
<p>cupman voyette (gnôme) a récupéré un morceau de café chéri et veut l'utiliser pour déviner un bagage; immo de la salle et donne la homme regard de leur lars -</p> <p>Zanimime le devin - vit mag de glace a dit de niveau l'oblique mais nous contacte - RDV à la dernière femme -</p> <p>oblique se flâne le marchand d'esclave et le bar</p> <p>Il est le devinelle pour une invitation à se loger, angrès du gablot vent</p> <p>le micheal au carter au sfil avec la dague</p> <p>visite <u>André</u> / <u>salabar</u> pour de la invitation / l'gr monstrol</p> <p>code de la baguette de soins : <u>Redo</u></p> <p>code de la nouvelle (35000) : <u>muscal</u></p>	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Body count</th> </tr> <tr> <td>Guéria</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Épée</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Doe</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Épée</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Épée</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Épée</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Épée</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Épée</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Épée</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Épée</td> <td>6</td> </tr> </table>	Body count		Guéria	17	Épée	1	Doe	1	Épée	5	Épée	2	Épée	1	Épée	5	Épée	4	Épée	5	Épée	6
Body count																							
Guéria	17																						
Épée	1																						
Doe	1																						
Épée	5																						
Épée	2																						
Épée	1																						
Épée	5																						
Épée	4																						
Épée	5																						
Épée	6																						

Talents de voleur									
Voleur = 80 pts de compétences		410 pts au 1 ^{er} Niveau + 30 / Niveau 130							
		Base	Race	Kit	Dex	Armure	Magie	# Ni	Total
5	déplacement éfancieur	10	+5		+5			50	70
10	détection de la magie	5	+5					40	50
10	détection des illusions	10	+5					25	40
10	évocation	10	✓					5	15
5	animaga	60	+10						70
5	se cacher	5	+5		+5			+20	25
10	laver / decamner	5	+5					+30	40
5	lecture du langage	0	-5					+20	15
5	directer les bois	15	✓						15
10	Attaque surprise	AT+4	mag+3						

Compétences et Talents											
ARMES : Base 6 + Race 1 + Ni 3 = Total 10						DIVERS : Base 6 + Race 2 + Ni 5 = Total 17					
Non utilisé : 2						Non utilisé : 5					
Compétences	Coût	Base	Mod	Ni	Total	Compétences	Coût	Base	Mod	Ni	Total
<i>épée courte</i>	3					<i>intimidation</i>	2	7	+5	1	12
<i>épée courte</i>	3					<i>évasion</i>	3	7	-	2	8
<i>arc à 7 mains</i>	4					<i>réfuge P6</i>	4	7	-	3	9
<i>arc long</i>	4					<i>lire en les bois</i>	3	7	-	1	7
<i>compote</i>						<i>direction</i>	3	7	-	1	

Equipement porté								
Sur Moi			Sac à Dos			Monture		
Objet	Local.	Poids	Objet	Local.	Poids	Objet	Local.	Poids
			<i>contenant à pain</i>					
			<i>épée courte x 2</i>					
			<i>épée - paralyse</i>					
			<i>épée - lame</i>					
			<i>flèches brisées</i>	24				
Poids maxi :		55	Poids Total Porté :			Poids transporté :		

Objets Magiques				Talents et Dons	
Objets	Local.	Objets	Local.		
<i>épée courte +2</i>	G	<i>boites de soins</i>		<i>Guéri tonpide</i>	-6 PP
<i>épée courte +1</i>	B			<i>+1 PD / Réserve</i>	
<i>anneau de cuir +2</i>				<i>+1 PD / lars</i>	
<i>anneau invisibilité</i>	D	<i>1.20 zéro</i>		<i>Wathorian</i>	+3 PP
<i>anneau force 10/10</i>		<i>1.20 lumière</i>		<i>Sacoch. 96</i>	+6 PP
Trésor					
Games & autres :			PP :		
<i>pièces + lingots = 550 PB</i>			PO :	<i>12</i>	
			PE :		
			PA :		
				<i>intimidation</i>	<i>110"</i>
				<i>épée / épée</i>	<i>+1 toucher</i>
				<i>Stone Wall</i>	

marchant - fatigues - 70

DOSSIER PERSONNAGE

Personnage : Duval Hrunarsson
 Alignement : LN Race : Nain Classe : Prêtre Niveau : 5
 Joueur : FRK Famille : _____ Organisation/Clan : _____
 Pays natal : _____ Seigneur/Protecteur : _____ Religion : Temps
 Sexe : M Age : 55 Classe sociale : _____ Statut : _____
 Taille : 1m2 Poids : 65 Rang de Naissance : _____ # Frères et sœurs : 1
 Cheveux : Blanc Yeux : Marron Apparence générale : _____
 Honneur : _____ (Honneur de base _____) Ajustement réaction : _____

TRAITS

16	FOR	Touch	dég	Pds	ChMax	Entonc	B&H
10	DEX	Réflexe	Projectiles		Défensif		
16	CON	PV	+2	Choc mét	Résurr	Poison	Régen
10	INT	Lang	2	Niv de sort	% appr	Sorts/niv	Immun sort
18	SAG	DM mag	+4	Sorts bonus	% échec	Immun sort	
10	CHA	#max CdA	4	Loyauté inspirée		Réaction	

DÉPLACEMENTS

Base _____
 Léger () _____
 Modéré () _____
 Important () _____
 Critique () _____
 P foulées (x2) _____
 Course (x3) _____
 de (x4) _____
 vitesse (x5) _____

JETS DE SAUVEGARDE

Paralyse/poison 9
 Bâtons, sceptes, baguettes 13
 Pétrification/métamorphose 12
 Souffles 15
 Sorts 14
 Ajustement JS

ARMURE CA ajustée _____ Type d'armure (pièces) _____
 Surpris : _____ Sans bouclier : _____
 De dos : _____
 Défenses armure de plumes (3)

POINTS DE VIE 35 Blessures 24
 7-1-8-2-9

COMBAT (ARMES)

Arme	#AT	Ajustem	toucher/dégâts	TAC0	Dégâts (PM/G)	Portée	Poids	Taille	Type	Facteur vitesse
Hache 2 mains (A)	1		+1/+2	13	1D10/2D6	spé +1/2 3m/2d		M	T	3
Marteau	1		+0/+1	13	1D4+1/1D4			M	C	4

Attaques spéciales : _____ Munitions : _____

Aptitudes particulières
 Sphères : _____
 - magies d'armes : combat, direction, _____
 - magies de soin : Nécessaire : _____
 - magies de combat : combat, _____
 - magies de soutien : garde, longévité, etc.
 - magies de magie : 10 rounds
 +2 att/dég/sort : 100s/niv
 sorts : 3 x niv 1 (+2) _____
 7 x niv 2 (+2) _____

Compétences/Talents/Langages
 Acrobatie (int) +2 (/)
 Combat armé (/) (/)
 Combat à distance (/) (/)
 Conduite de char (/) (/)
 Forge armes (int) +3 (/)
 Équitation (/) (/)
 Nage (/) (/)
 Magie / Enchantement (int) +4 (/)
 Longévité sort (/) (/)
 _____ (/) (/)
 _____ (/) (/)
 _____ (/) (/)
 _____ (/) (/)
 _____ (/) (/)

Équipement

Objet	Placement	Poids	Objet	Placement	Poids	Objet	Placement	Poids
Symbole sacré								

Provisions

Eau/Vin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fourrage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expérience

6315 (15940)
 + 2750 + 5000
 9065
 + 3275 (20940)
 12340
 + 3600

Trésor

Monnaie 150 Po
 Autres objets de valeur
 1 cheval
 1 anneau de protection +4 (+2 JS)
 1 anneau de Zambian
 7 tourmalines (= 1400 Po)
 1 anneau de sorts (2, 1, 2, 3)
 1-sain 1-croquis 2-prière

Pierres précieuses
 1 améthyste 1000 Po
 1 orion
 1 gemme à 1000 Po

Informations diverses (objets magiques, mots de commande, cartes etc.)

Detecteur verbe 1-5
 - tunnel 1-5
 - murs 1-6
 - pièces 1-3
 - profondeurs 1-3

sorts : p 124
 - bouclier (1)
 - sac (1) xx
 - sanctuaire (1)
 - gobelet magique (1)
 1 canotique (2)
 - silenc (2)
 1 - métal brûlant (2) x
 - peau d'écorce (2)
 1 - aide (béné, +108 Po)
 1 - diable de poussière (2)
 1 - immobilisation des personnes

Enchantement (1)
 lumière (1)
 boîte magique (2)
 appel de la foudre
 prière (+1/-1)
 conjuration d'insectes
 façonnage de la pierre

Suivants/Compagnons animaux

Nom	CA	Race/Classe	DV/Niv #AT	TAC0	Dég/Effets	PV	Compétences/Aptitudes
Historique							
Historique							
Historique							

Feuille de Personnage

Nom : Odile Hattma-Lamuse

Joueur : Guillaume T. Sarnon : Odile

Race : Haut Elfe Classe : Druide

Sexe : F Age : 123 Taille : 170 Poids : 55kg Broitier Gaucher

Alignement : Neutre Strict Ancien métier : Chaqueur de Gnome Classe social :

Couleur yeux : Vert Couleur cheveux : Roux

Date de naissance : 05/04/2017 Religion : Chrétiens

Langues : Commun, Draconien, Elfe, Druide, Orc, Armes : Cimeterre (spécialisé), Fléchette

maîtrisées : Sylvarane, Gobelins, Gnome, Homme légal maîtrisées :

Force	Intelligence	Sagesse	Constitution	Dextérité	Charisme	Magie
8	12	18	9	16	17	36

Toucher	0	Langues	3	Ajustement Magie	+4	Ajustement P.V.	0	Réaction	1	Suivants	10	Perception	0
dommages	0	% Sorts	50%	Bonus de sorts	24%	Survie à la résurrection	70%	Projectile	1	Ajustement Loyauté	-6		
Poids max	45kg	Maximum sorts/Niv	7	Echecs de sorts	0%	Choc métabolique	65%	Classe d'armure	-8	Ajustement Réaction	+6		
Poids autorisé	13kg	Niveau Sorts	6	Nombre de résurrection									
Défonçage porte	5												
Torsion barreaux	17												

Points de Vie

Kilom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Pts de Vie	8	6	5	3	5	2														
	8	14	19	22	27	25														

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Armes

Armes	Nb Att	Facteur réaction	Type	Ajust TacO	Portée	Dommages P/M	Gd	Ajust Dégats	Notes
Cimeterre +2	3/2	2	T	+4	X	148	148	+4	14
Fléchette	3	1	P	+1	0-20 30	43	43	0	17

Armures

Cuir Ovale	CA7
Bouclier	+1
Armure protection +3	+3

Possessions

	100%
--	------

Dets Protection

Paralyse/Poison Mort magique	9
Pétrification/Polymorphose	12
Baguettes & Bâtons magique	13
Souffles	15
Sortilèges	14

Tac & C.A.

Tac 18 C.A. 1

Niveau

6 - 35000

Expérience

35 530 +10%

Déplacements

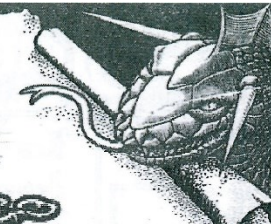
<input type="checkbox"/> Course
<input type="checkbox"/> Marche
<input type="checkbox"/> Vol

LANGUES
JAN EN OR
LANGUES

Compétences

Élite (0)	(1/1)	(1)
Dance (0)	(0/0)	(1)
Survie Forêt (0)	(1/0)	(1)
Connaissance animaux (0)	(1/0)	(1)
Agriculture (1)	(1)	(1)
Herboristique (2)	(5/1)	(1)
Dressage d'Animaux (4)	(5/0)	(1)
Persuasion (1)	(0/0)	(1)
Première Secours (2)	(5/1)	(1)
Observation (4)	(1/0)	(1)
Natation (1)	(1/0)	(1)
Connaissance des arts (1)	(1/1)	(1)
Pistole	(5/1)	(1)
Religion (0)	(5/0)	(1)
Combat Arme	(1)	(1)
	(1)	(1)
	(1)	(1)

8000
5000
5000
6692
035



Jacultés Volées

Pickpocket	<input type="checkbox"/>	Escalade	<input type="checkbox"/>
Crochetage	<input type="checkbox"/>	Se cacher dans l'ombre	<input type="checkbox"/>
Trouver/Éviter les pièges	<input type="checkbox"/>	Écouter aux portes	<input type="checkbox"/>
Déplacement silencieux	100	Lire les langues inconnues	<input type="checkbox"/>



Équipement

Sur vous	Poids	Sac à dos	Poids	Monture ou bat	Poids	Ailleurs / Sur un bat	Poids
Couture porte épée		Sac sans fond				10kg	
Fusil à Carabine		Sac de cuir		205p Hobbit		1 Amulette / Robe de Magie /	
Bouclier (de)		Flûte				Robement / Arme	
Bourse		Gant / Serpe					
Pierre Zoroastrienne		Briguet				85 000p	
Baguette Soir 46 148		Lanterne					
		Outre					
		Corde					
Cap avec capuche							
Ballon de Polaire		3 Poisons (Lent/Amort)					
Gant de Souverain		8 Pois de soie					

Objets Magiques

Batte Elfique (100% divin)
Cimeterre +2
Pièce d'or Teintes/Lumières
Sac Sans Fond 7kg/1500p
Arme protection +3 CA/+3 JAS
Arme (charge Animal) Balle Gros
Pierre Catalyseur Magique (Bonne)
Le Transformé en pendentif

Suivants / PD

1 Balle géante 3DV

Janiffers

Façon	P.Vie	Att.	C.A.
	3	3	6

Monture ou bat

	P.Vie	Att.	C.A.

Notes/Bonus/Aptitudes particulières

+1 Dex / -1 Const | Infravision 18m
90% résist Sommeil Charme | +2 JAS Feu/Elec
Détect porte en cherchant 3 m dG
+1 Toucher arcs/épée | Changement de forme
1dd Pr^h humain ; 2 comif / jour ; 2 reptiles / jour ; 2 oiseaux / jour

3ème : Identification plante, animal, eau pure
• Déplacement vitesse normale végétal / sans bruyance

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Nom: MAXYNE VON GRUT	Classe: GUERRIERE	Race: HUMAIN	Niveau: 4
Age: 19	Taille: 1m 78	Poids: 70kg	
Sexe: FEMININ	Cheveux: ROUX	Yeux: VERTS	Peau: Blanche
Traits particuliers: +1 TORHER => GLADIATEUR			

FOR	18	toucher	dégats	Pds ok	Pds max	enfonce	tordre
DEX	14	Ajust reflexes	Ajust missile	Ajust défense			
CON	16	ajust PV	metaboli	résurect	poison	régénéra	
INT	11	#langues	ni sorts	con sort	#sorts/ni	immun	
SAG	9	ajust	sorts sup	% echecc	immun		
CHA	14	# suivants	loyauté inspirée	ajust réaction			

Jets de sauvegarde	
13	Paralysie, Poison, Mort
15	Bâton, Baguette, etc...
14	Potification, Métamorphose
16	Souffles
16	Sorts

Points de Vie	
Total:	37
Actuel:	
Temp:	19
Type de Dé	1D10
Ajustement HP	+2
Régénération	
# Resurrections	95%

Classe d'armure			
	Armure portée	Base AC	Notes
Tête	Sampite		
Torse			
Bouclier	scutum		
dextérité	-2		
Objet 1			
Objet 2			
Objet 3			

4 A.C. 5 Sans Bouclier Surprise ou Dos

XP actuels
14750
Ni suivant
16000

TACO	# att / rd
	arme
	lance
	Drusus
17	

Notes

bodycount:

Verblayne -> 3000 PO MENESTRELS VS ZHENTARIM
 ↳ Selgarte.

ITAC -> DORTILLEIFE -> SELGONTE -> AUBERGE GANTELET VERT
 cabotier le mistral -> au coude du soleil
 - Assassin King scar
 - Roi Herc

(VIP) (GROUPE)

2 jours à l'ube au gantelet vert pour affectation.

Archibald Ratabou
 Honsigneur Rostoli

Drusus caché dans les gradins.

Armes :	Tai	Type	Fac. Vit.	#Att.	Bonus au toucher					Dommages			Bonus Dégats
					Dex	Fo	Race	Kit	Spé	Mag	Total	S-M	
Drusus (épée court)	M	T	3	1		+3		+1			+4	106+108+1	+4
lance d'arme 1M	G	P	7	3/2		+3		+1	+1		+5	108+108+1	+7
lance d'arme 2M	G	P	7	3/2		+3		+1	+1		+5	206+206	+7

Modificateurs Attaques à distance	Bonus toucher	Bonus dégats	Compétences d'Armes	Munitions
FILET (DA M2 L3)			# Type	Type #
			facteur 10	

Compétences martiales					Compétences diverses et Talents						
Base/CPs	+ INT Mod.	+ Add.	= Total	Non utilisés :	Base/CPs	+ INT Mod.	+ Add.	= Total	Non utilisés :		
Compétences/talents	Coût	Base	Abi.	Add.	Tot.	Compétences/talents	Coût	Base	Abi.	Add.	Tot.
Comp. Epée court	X					Combat avec une	2				
Comp. lance d'arme	1					Force d'armet	3				
Spé lance d'arme	1					Endurance	2				
Comp Filet	1					Premier secours	4				
Comp Spé longue	1					Equitation	1				
						Maîtrise animaux	1				
						dressage animaux	1				
						Conduite de chars	1				
						Survie	2				
						Capture/condition	1				

Equipement porté

Sur Moi			Sac à Dos			Monture		
Objet	Local.	Poids	Objet	Local.	Poids	Objet	Local.	Poids
ceinture	bille	2,5	cuire			cheval		
Gantelet	bras	10	brague					
Jambière	jambon	2,5	piétt à aiguier					
Manica	bras	5	torche					
Drusus	main	1,5	Corde d'escalade		1,5			
lance d'arme +1	main	4						
Scutum	main	2,5						
92,5 Poids maxi : 165 28,5			Poids Total Porté : 1,5			Poids transporté :		

Objets Magiques				Talents et Dons	
Objets	Local.	Objets	Local.	langues	orc, elfe
ANNEAU CATELEON	doigt	Baies zains	⊗		
CORDE D'ESCALADE	outil				
PIECE DE LUMIERE	outil				
PIECE DE TENEGRES	outil				
Poison PARALYSANT					
Trésor					
Genes & autres :			PP :		
			PO :	966	
			PE :		
			PA :		

2eme séance - 03/05/2017

Absent : Seb

Faits marquants : pétage du genou de Nao par Agrat : -1 en Dextérité, adieu le 18.

Nous faisons tous partis d'une caravane en direction de Tilvertone, une ville des Royaumes Oubliés dans un rêve commun, celui de devenir aventurier.

Arrivé à destination, nous comprenons qu'il y a cinq clans gérant la ville et s'appêtant à s'affronter dans des jeux organisés annuellement :

- La légion verte, une guilde de mercenaire
- La main d'antard, la guilde des voleurs
- La guilde des commerçants
- Les Étalons de la brume
- Les dragons pourpres, la milice

Chacun de nos personnages rejoint une guilde en fonction de ses affinités :

- Agrat, Moricath et Foirax : Guilde des voleurs
- Mmonph et Durak : Guilde des commerçants
- Nao : Neutre
- Odile : Rien puis Neutre

Ainsi sur une journée la ville célèbre et départage les clans suivant plusieurs jeux :

- Course à pied gagnée par la légion verte
- Épreuve de force au bras de fer gagnée par Agrat
- Adresse à l'arc gagnée par la Légion verte
- Course autour de la table gagnée par la guilde des commerçants. Agrat et Nao font connaissance de la pire des façons : le sicaire casse le genou de Nao avec un pied de table
- L'épreuve finale au soir

Peu avant l'épreuve du soir, une énorme explosion nous souffle et nous tombons inconscients. Nous nous réveillons avec de nombreux autres rescapés en dehors de la ville dans une caravane de marchand sans notre équipement. Malgré plusieurs tentatives, il n'est plus possible d'entrer dans la ville qui appartient maintenant à la guilde des voleurs. Nous sommes systématiquement refoulés.

Nous décidons de partir avec la caravane de marchand en direction d'Arabel. Nous sommes engagés par les caravaniers comme mercenaires afin de les protéger ainsi que leurs marchandises.

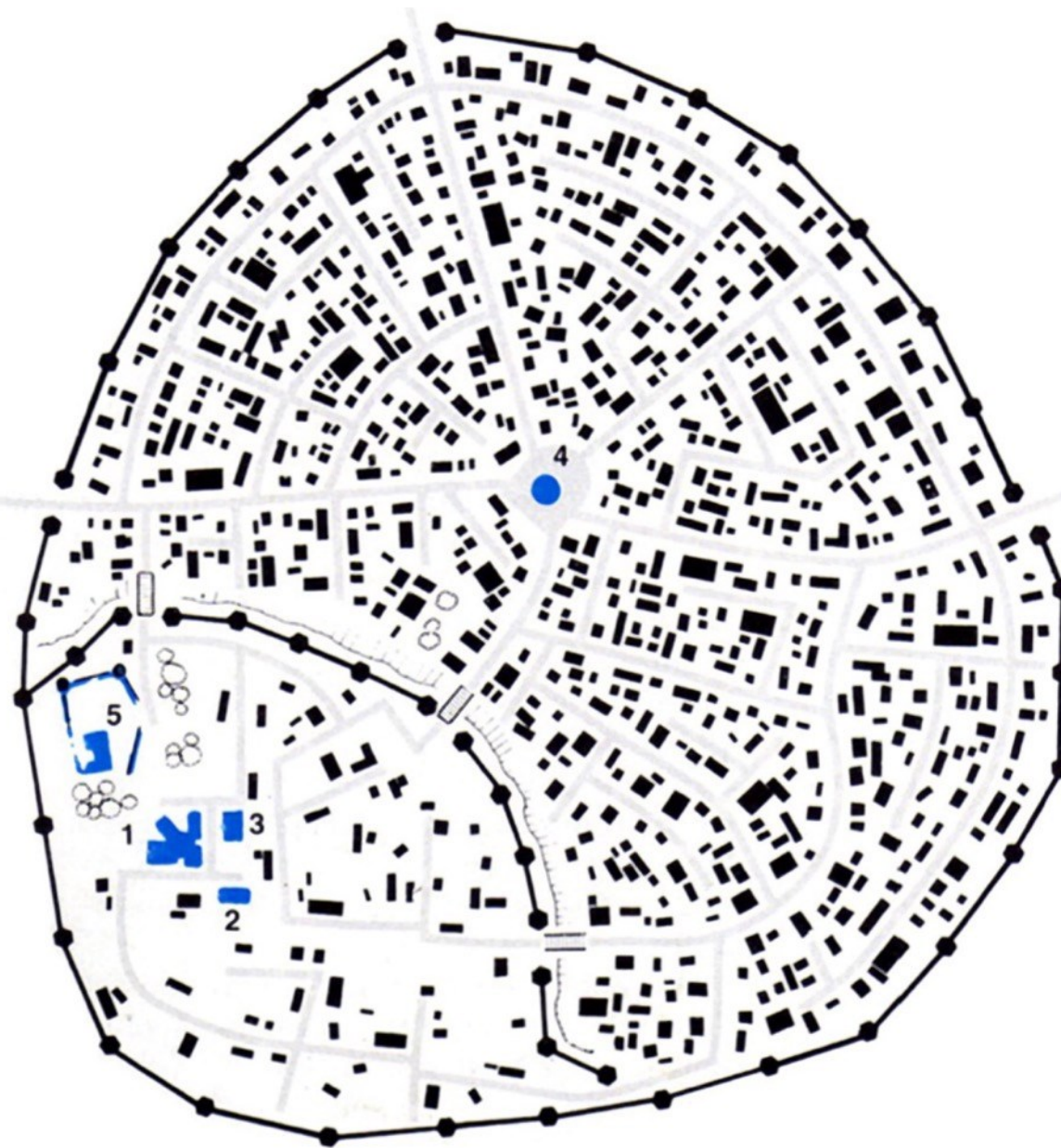
Après la première nuit, au matin nous découvrons le corps sans vie d'un des caravaniers. Nous enquêtons sans trouver un seul indice. Après la seconde nuit, nous retrouvons un cheval au petit matin égorgé et dépecé. Même si nous avons monté la garde, nous n'avons rien remarqué.

Durant le 3ème jour, alors que nous allions traverser une passe, nous tombons dans une embuscade tendue par des gobelins. Tandis qu'Agrat et Nao s'occupent des archers, les autres s'attaquent aux assaillants chargeant la caravane. Le combat fut bref mais intense. Le nain guerrier allant même jusqu'à décapiter un ogre d'un seul coup.

Après ce glorieux combat, nous décidons de remonter la piste des gobelins jusqu'à trouver leurs tanières, que nous explorons.



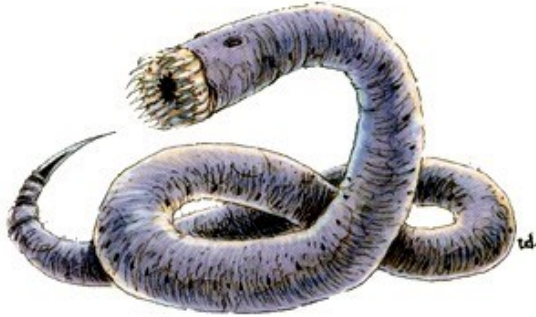
TILVERTON



5ème séance - 10/05/2017

Absent : aucun

Fait marquant : 22h00 mort d'Agrat contre le gros vert. Moricath assommée par un goblin.

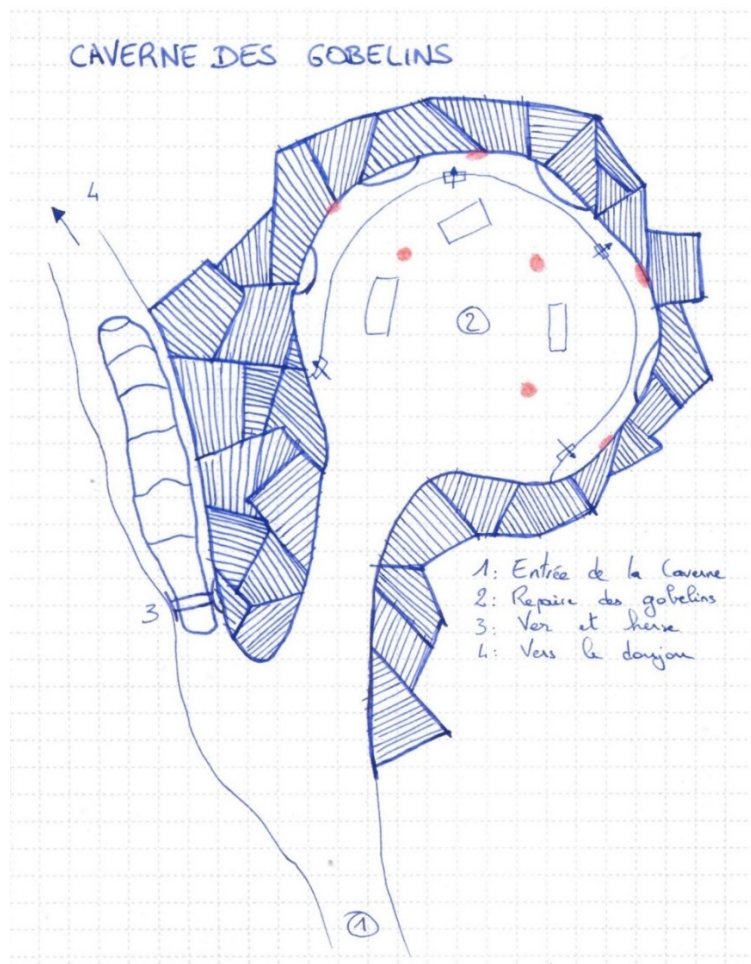


Au début de l'exploration, quelques mètres après l'entrée de la caverne, un énorme ver nous barre la route. C'est un ver pourpre capable de digérer la pierre grâce à l'acide qu'il secrète. Nous nous organisons pour essayer de le tuer, mais Agrat se fait happer par la bouche de l'animal et tombe sous ses coups. Sa peau est bien trop dure pour être percée par nos épées malgré nos coups répétés. Un

mécanisme caché, découvert par la druidesse, faisant descendre une herse, est utilisé pour l'occire : après l'avoir attiré en dessous, nous actionnons la herse qui le découpe en deux.



Avant de dépasser le ver, nous poursuivons notre exploration sur l'ancre des Gobelins. La druidesse essaye de parlementer avec eux, mais trouvant qu'elle prenait trop de temps et qu'il s'agissait de ses ennemis naturels, Mmonph fonce et déclencha les hostilités. Après plusieurs minutes de combats, la caverne est vidée de ses habitants. Le corps de Moricath est retrouvé sous une table. Inconsciente, elle a été surprise et assommée par un goblin. Elle est ramenée au camp par Mmonph.



4eme séance - 24/05/2017

Absents : GuiB, JC, FrK

Faits marquants : Le lancer de lanterne, le strike de l'ogre sur Seb et Raf

Derrière le ver, le conduit amène à une entrée secrète débouchant sur une partie bien plus profonde de la caverne. Nous mettons un bon quart d'heure de descente avant d'arriver au pont (Entrée).

Nous commençons timidement l'exploration, une première pour nous tous. Nous arrivons sur une jetée, avec d'un côté un mur d'au moins vingt mètres de haut intégrant une impressionnante porte d'une dizaine de mètre de hauteur (2). Et de l'autre part, quatre tours pointées vers un lac souterrain au nord (1). Entre chaque tour, un escalier glissant recouvert de mousse descendant dans l'eau. Entre une de ces tours, un bateau à l'abandon y stationne. Le prêtre de Heaume, téméraire, inspecte en bonne et due forme le frêle esquif. Faisant particulièrement attention à ne pas glisser, il parvient à extraire du bateau, plusieurs objets dont une potion et un petit coffre après avoir remarqué un squelette transpercé par une flèche.

Alors que nous approchons de la fin du couloir, Agrat entend dans la pièce au bout du couloir plusieurs gobelins parler (3). Nous restons le plus discret possible afin de les prendre par surprise. Finalement, en arrivant dans la pièce (4), nous nous apercevons qu'ils sont dans une des pièces adjacentes (5) en train de se battre ! Nous nous précipitons et nous bénéficions d'un effet de surprise nous permettant de mettre aisément à mal ces ennemis.

Après ce combat, nous comprenons la vraie raison de la présence des gobelins : ils poursuivaient un de leurs prisonniers, Andor, un mage humain, qui s'était échappé de sa cellule (6). Il nous raconte avoir été capturé lui et ses compagnons par plusieurs individus pendant l'exploration du donjon. Andor nous livre de précieux éléments et détaille ce qui nous attend, se proposant même de nous accompagner afin de libérer ses compagnons.

Nous arrivons dans une pièce carrée (8) communiquant avec l'énorme porte rencontrée plus tôt. Cette pièce est immergée d'eau sur cinquante centimètres environ avec sur les côtés des escaliers menant au centre de la pièce : un puits de dix mètres de profondeur. A sa base gisent de nombreux squelettes. A quatre mètres de haut sur la face sud de la pièce nous remarquons un balcon fermé de l'intérieur par une porte en bois. Nous ne nous attardons pas plus longtemps dans cette pièce et passons à la salle suivante.

Nous entrons dans ce qui s'apparente à une salle des tortures (9) où les deux autres compagnons d'Andor sont prisonniers d'un imposant ogre. Le combat s'engage immédiatement dans la salle bassin. L'ogre étant bien trop fort pour nous, Durak et Nao s'écroulent après quelques passes d'armes tandis qu'un mage nous jette des sorts depuis le balcon. Après avoir réussi à repousser le mage par des attaques à distance, Odile réussit à stabiliser ses deux compagnons tandis que Foirax attire l'ogre dans les autres parties du donjon que nous avons déjà visités. Après quelques temps, le druide a pu soigner convenablement les deux compagnons tombés à terre tandis que Foirax revenait après avoir semé l'ogre.

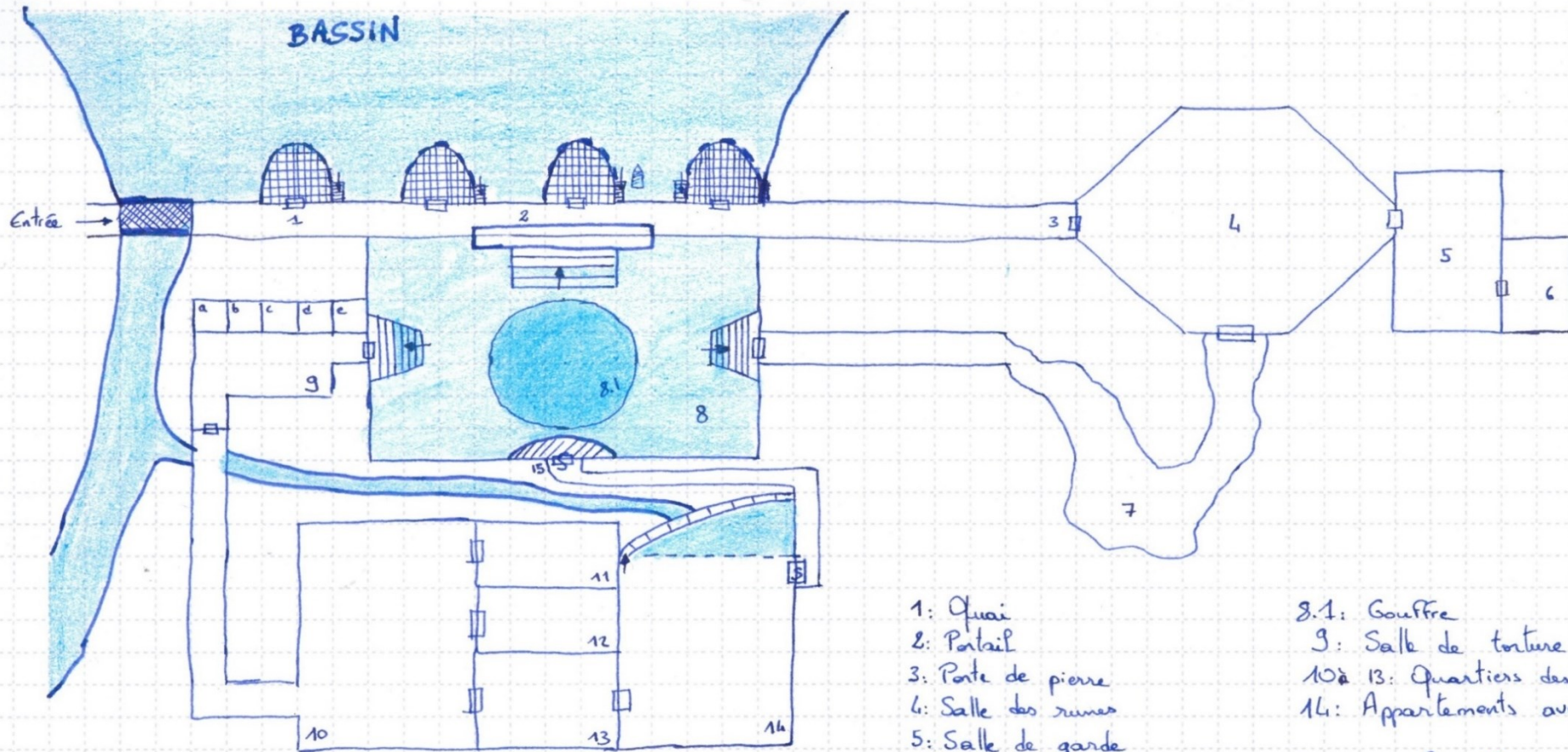
Nous libérons les compagnons d'Andor, qui préfèrent sortir du donjon au lieu de continuer l'exploration avec nous. La porte sud est gardée par un sort de bouche parlante associé à une statue de chien. En fouillant la salle, nous trouvons dans le double fond d'un coffre deux baumes. N'ayant plus de possibilité de soigner ses compagnons, en espérant qu'il s'agisse de baume de soin, la druidesse enduit les blessés et qui part chance guérissent quasi instantanément !



Afin de ne pas se laisser surprendre par un retour impromptu de l'ogre nous piégeons la salle au niveau de l'entrée sur une très grande surface avec de l'huile que nous enflammerons en sa présence. La mission d'attirer l'ogre est confié à Foirax. Nous nous répartissons dans la salle, Durak étant le mieux protégé attendra l'ogre en face de l'entrée, Odile et Agrat seront sur les côtés de la porte pour mieux le surprendre.

Malheureusement tout ne s'est pas passé comme prévu. Au moment d'arriver dans la salle, l'ogre sur sa lancée trébuche sur le sol glissant. Arrivant à pleine vitesse, l'ogre emporte avec lui Foirax et tous deux s'encastrent contre le mur en face de la porte. Durak n'ayant même pas le temps de réagir, se fait écraser par les deux masses et tombe inconscient. Sous le stress, la druidesse lance la lanterne allumée en direction de l'ogre mais provoque aussi l'enflamment de ses deux malheureux compagnons. C'est au tour du Foirax de succomber alors que l'ogre bien mieux portant mais toujours en flamme se relève et est prêt à en découdre avec Agrat qui vient de lui sauter dessus. Après un combat acharné entre le sicaire, la druidesse et l'ogre celui-ci fini par succomber à ses blessures. Une nouvelle et dernière couche d'onguent est appliquée, permettant à tout le monde de se relever. Maintenant, nous n'avons plus le droit à l'erreur.

Nous arrivons dans une chambre (14), dernière salle du donjon, présentant une décoration raffinée, un lit à baldaquin, et au fond une chute d'eau. Alors que nous commençons à fouiller à la recherche d'un éventuel trésor, Foirax aperçoit derrière la cascade une forme humanoïde ce qui lui permet d'esquiver au dernier moment un missile magique. Au même instant, la druidesse et le voleur découvrent un passage secret sur la droite du lit amenant à la salle du bassin d'eau. Agrat passe le premier suivi par Odile. Alors que nous nous engouffrons dans ce passage étroit, elle est surprise par un autre ennemi qui était caché au-dessus du lit à baldaquin et se retrouve assommée. L'homme derrière la cascade envoie ensuite plusieurs missiles magiques sur Durak et Foirax mais alors que le combat semble s'éterniser un coup ajusté au lance pierre tiré par le Foirax emporte le mage ennemi dans la cascade. Son corps est aspiré par le courant. Le combat face au voleur ennemi est une formalité pour le sicaire et est rapidement fini.



- 1: Quai
- 2: Portail
- 3: Porte de pierre
- 4: Salle des runes
- 5: Salle de garde
- 6: Magasin d'armes
- 7: Salle de garde
- 8: Piece d'eau

- 8.1: Gouffre
- 9: Salle de torture
- 10 à 13: Quartiers des gardes
- 14: Appartements avec cascade

Source: Le Chemin des maits
CASUS BELLI 76

DONJON DES GOBELINS

Nous venons de finir d'explorer le donjon et ressortons couverts de gloire (et de blessures) avec les nombreux trésors que nous avons pu récupérer.



5eme séance - 31/05/2017

Absents : JC

Fait marquant : Seb dit bonjour aux caravaniers ennemis et débroussaille la forêt

Nous faisons un compte rendu allégé aux caravaniers : nous avons seulement exploré la caverne des gobelins et avons occis tous leurs occupants au grand dam de la druidesse.

Nous en profitons pour nous reposer panser les blessures et mettre à l'abri les nombreux trésors que nous avons récupérés :

1. Une masse de belle facture sur le hobgobelin pour la druidesse
2. Un cube de toutes les couleurs hypnotisant les humanoïdes de faible intelligence pour la druidesse
3. Une armure très bien ajustée pour un hobgobelin mais pas pour un prêtre de Heaum.
4. De nombreuses pierres précieuses récupérées par les voleurs du groupe
5. Un butin de pièce d'or réparti entre les membres du groupe

Nous passons une nuit sans encombre et nous repartons sur la route d'Arabel car le dégagement de la route s'est terminé pendant que nous explorions le donjon. En début d'après-midi nous apercevons une caravane arrivant en sens inverse. Pour faire bonne impression, Durak se place en tête de la caravane afin d'accueillir amicalement les commerçants. Alors qu'il restait 50 mètres à parcourir pour que les deux caravanes se croisent, une volée de flèches fusent en direction de notre caravane, touchant le prêtre. La salve passée, la caravane ennemie accélère pour percuter celle que nous escortons. Le premier de nos chariots se met en biais afin de bloquer leur avancée. Un combat d'une rare brutalité s'engage. Le but des brigands est avant tout de capturer des chevaux et notre marchandise composée principalement de tissu et de fromage. Pendant que la druidesse se transforme en oiseau afin de vérifier si nous ne sommes pas attaqués par ailleurs, notre groupe s'organise afin de repousser l'attaque. Les tireurs à distance se regroupent sous les caravanes et attaquent tous les brigands à portée. Les nains prennent en charge la première caravane ennemie. Durak gère tant bien que mal la charge ennemie et préfère battre en retraite.

La druidesse aperçoit une équipe d'éclaireurs récupérant un de nos convois à l'arrière. Toujours transformée en faucon, elle émet un son d'alerte pour prévenir ses camarades, elle pique dans leur direction se métamorphose dans sa forme elfique et lance un sort d'enchevêtrement afin de ralentir la caravane. La végétation folle pousse mais peine à ralentir notre calèche bien aidée par deux puissants chevaux barrant la route à la druidesse et à Durak venu en renfort. Tandis qu'elle se retransforme en faucon pour ne pas les semer, le prêtre de heaume essaiera tant bien que mal de traverser la forêt vierge nouvellement créée. Aidée de son familier faucon, elle attaque la caravane en fuite et la récupère.

Les nains font un carnage dans les troupes ennemies, seulement un prisonnier est fait, le reste est exterminée. Nous apprenons très peu de chose sauf le nom de son chef : un certain Sadoc.

Nous ressortons victorieux de cette attaque mais les caravaniers déplorent de nombreuses pertes et enterrent leurs morts. Un débat surgit au moment du sort à réserver aux brigands morts. Supporté par le prêtre de Heaume, une partie du camp souhaiterait enterrer les cadavres mais l'autre partie voudrait les abandonner tel quel. Notre groupe

émet aussi le souhait de conserver les corps jusqu'à Arabel pour les livrer à la milice dans le cas où des primes sont associées à leurs captures. Finalement c'est l'appât du gain qui fait pencher la balance en notre faveur.



6eme séance - 07/06/2017

Absents : GuiM

Fait marquant :

Absence du preneur de note. Il n'y a pas de résumé pour cette séance excepté :

Attaque des tatoués

Arrivé à Arabel



7eme séance - 21/06/2017

Absents : JC, Oliv, GuiB, Marko

Fait marquant : L'arme qui valait 15,000 po grâce un 20 sur le dé

Nous profitons d'une journée de répit pour faire expertiser nos objets récupérés jusqu'ici et visiter la ville. Nous nous reposons dans une auberge cossue.

Odile demande à un mage d'identifier la masse récupérée sur le hobgobelin en contrepartie de cent cinquante pièces d'or. Il s'agit d'une arme de facture exceptionnelle : la tête est solide mais légère tout en étant parfaitement équilibrée avec le manche. Ne sachant pas manier ce type d'arme, elle préfère vendre l'arme chez un collectionneur qui lui propose quinze mille pièces d'or.



8eme séance - 28/06/2017

Absent : GuiB, Seb

Faits marquants : La définition de la « finesse » par Agrat

Pendant que certains faisaient leurs achats dans la ville, Agrat et Moricath déposent les cadavres des brigands au capitaine Néir pour récupérer une prime, grâce une lettre de recommandation des caravaniers que nous avons escortés.

Le soir, à l'auberge alors que nous mangeons à notre table nous apercevons deux personnes discutant et s'échangeant un objet. Sur la personne ayant donné l'objet nous remarquons de sinistres tatouages, les mêmes que portaient les personnes ayant attaquées la caravane. L'aubergiste nous renseigne sur la chambre occupée par la personne tatouée contre rétribution.

Agrat, Foirax et Odile prennent en filature l'homme ayant reçu l'objet. Arrivé chez lui, Agrat le tue discrètement et en profite pour fouiller sa maison. Son nom est Gwalmaï, dentiste de ville. Sur lui, nous trouvons une bandelette en tissu où sont écrites des inscriptions rouges dans une langue inconnue. Dans son cabinet, nous récupérons un livre où de nombreuses bandelettes similaires sont regroupées, des clefs et un agenda dont le rendez-vous le plus proche est avec un certain Kober.

De son côté le prêtre de Heaume interroge les caravaniers sur les personnes les ayant accompagnées jusqu'à Arabel. L'homme au tatouage fait partie d'une ancienne famille de la région du nom de Rondark. Ce nom n'inspire pas la confiance aux locaux car un de leur ancêtre a pratiqué la magie noire. Ils ajoutent que ce nom est aussi associé à un manoir dans les terres reculées au nord-est d'ici.

Une fois de retour à l'auberge après la filature, nous confrontons, dans sa chambre, le Rondark à la bandelette pour espérer comprendre sa signification. Mais il avale une potion qui le transforme en vapeur éthérée et s'échappe par la fenêtre de sa chambre. La druidesse se métamorphose en oiseau pour le suivre jusqu'à l'extérieur de la ville où le pouvoir de la potion se dissipe. Odile métamorphosée en oiseau, le suit pendant environ trois heures jusqu'à une chapelle à l'abandon dans laquelle il se réfugie. Elle retourne prévenir ses compagnons en milieu de nuit.



7eme séance - 05/07/2017

Absents : GuiB, JC, Raf

Fait marquant : Le choix du mot clef de la mouche

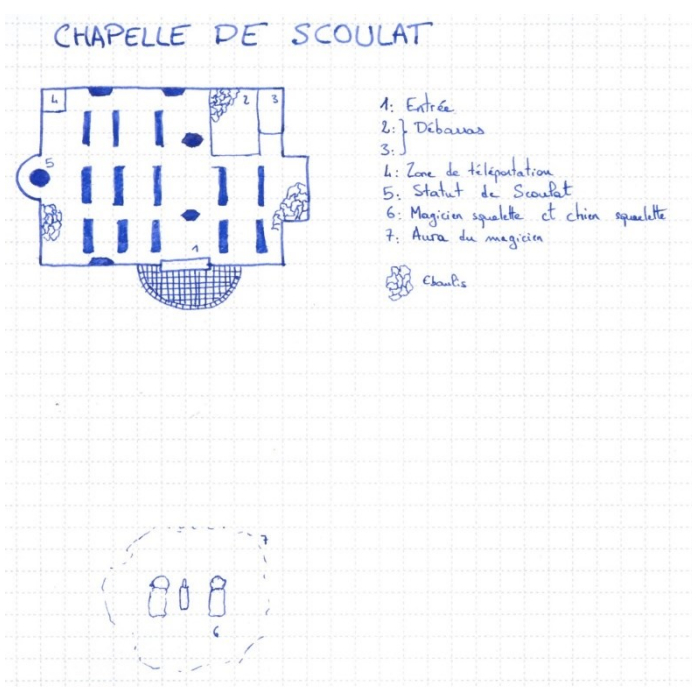
Avant de partir à la chapelle abandonnée, nous proposons de vendre nos services aux caravaniers : nous leurs offrons de stopper les méfaits des Rondark afin qu'ils ternissent plus la réputation de leurs caravanes. En effet, ils faisaient route commune avec eux et leurs noms a été associés à celle des Rondark.

Très intéressés, les caravaniers nous précisent qu'un certain Kober leur a présenté l'homme de la famille Rondark. C'est un gnome receleur qui habite à l'auberge la plus cossue de la ville nommée Dame bleue. Avant d'y rentrer nous devons montrer patte blanche aux videurs, nous profitons du prétexte du rendez-vous entre Kober et le décédé Gwalmaï pour s'inviter à sa table. Il nous demande la clef que nous avons récupérée chez le dentiste. Nous l'échangeons contre cent pièces d'or et une statuette en forme de mouche ayant la capacité de se transformer en mouche géante pouvant supporter sur son dos deux personnes ! Après expertise, cet objet magique vaut la bagatelle de deux mille pièces d'or !

Nous partons en direction de La Chapelle abandonnée, repaire présumé des Rondark, avant d'explorer par la suite leur château plus au nord.

En arrivant à la chapelle, nous découvrons à l'intérieur un bâtiment complètement en ruine, et sous le toit prêt à s'effondrer des bancs pour prier. Au niveau de l'autel (5) se trouve une statue à l'effigie du dieu mauvais Scoulat représenté sous la forme d'un croisement de trois animaux : bélier, lion et vache.

Nous trouvons peu de choses intéressantes dans ce lieu abandonné. Au moment où nous décidons de partir vers le manoir des Rondark, un homme tatoué apparaît dans un des coins de la chapelle non loin de la statue (4). Il a à peine eu le temps de se matérialiser que nous l'avons déjà capturé. Il possède exactement les mêmes tatouages que ceux que nous avons déjà rencontrés. Cependant, malgré tous nos essais, il resta muet à nos questions.



10ème séance - 19/07/2017

Absent : Raf

Fait marquant : L'horloge magique et Marko

Un cri strident nous interrompt dans notre interrogatoire, en sortant de la chapelle, nous apercevons à environ cinq cent mètres un magicien squelette (6) sur un cheval squelettique entouré de deux énormes chiens à la gueule démesurée. Sur injonction du mage ils nous chargent à vive allure, et à mesure qu'ils se rapprochent, nous comprenons qu'il ne s'agit pas d'animaux mais d'énormes chiens morts vivants. Le squelette s'immobilise pour observer le combat mais en profite pour lancer un sort d'invocation de nuée de corbeaux.

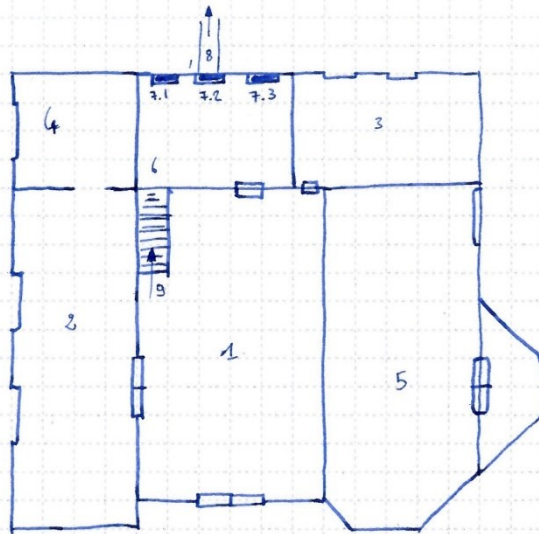
Ceux restés dans la chapelle sont submergés par les oiseaux et ceux de dehors reçoivent les chiens. Odile et son familier faucon s'occupent de disperser les corbeaux. Nous nous dépêchons de nous débarrasser des deux chiens avant d'aller affronter le mage squelette. Ce n'est qu'une fois devant et après un coup de hache du nain, que nous comprenons qu'il s'agit d'une illusion.

Nous ne nous attardons pas dans ce lieu en supposant que d'autres renforts pourraient arriver, mais nous poursuivons notre route vers le château des Rondark.

Durant l'exploration de la première partie du manoir, alors que le rôdeur découvre une horloge magique hantée, nous tombons dans une salle de tableaux représentant différents membres des Rondark : Andon, Silor, Suzel et Gaben. Les dates associées aux tableaux ont pour certaines plus de mille ans. Nous prélevons les toiles des tableaux et découvrons l'entrée d'une grotte derrière l'une d'elle.

MANOIR DES RONDARK

REZ DE CHAUSSEE



- | | |
|----------------|-----------------------------|
| 1: Entrée | 5: petit salon et véranda |
| 2: Grand salon | 6: Salle tableaux |
| 3: Cuisine | 7: Tableaux Rondark |
| 4: cellier | 8: Accès donjon |
| | 9: Etage supérieur (bloqué) |



11eme séance - 02/08/2017

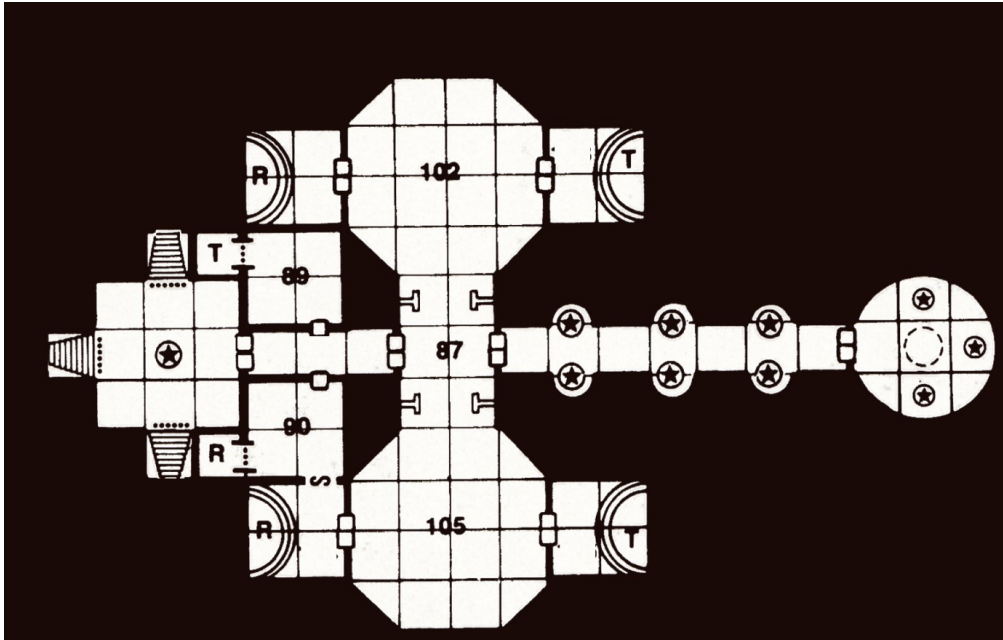
Absent : GuiM

Fait marquant :

Absence du preneur de note. Il n'y a pas de résumé pour cette séance excepté :

Exploration du 1er sous-sol du donjon

Mec prisonnier qui lit le parchemin est une liste de course

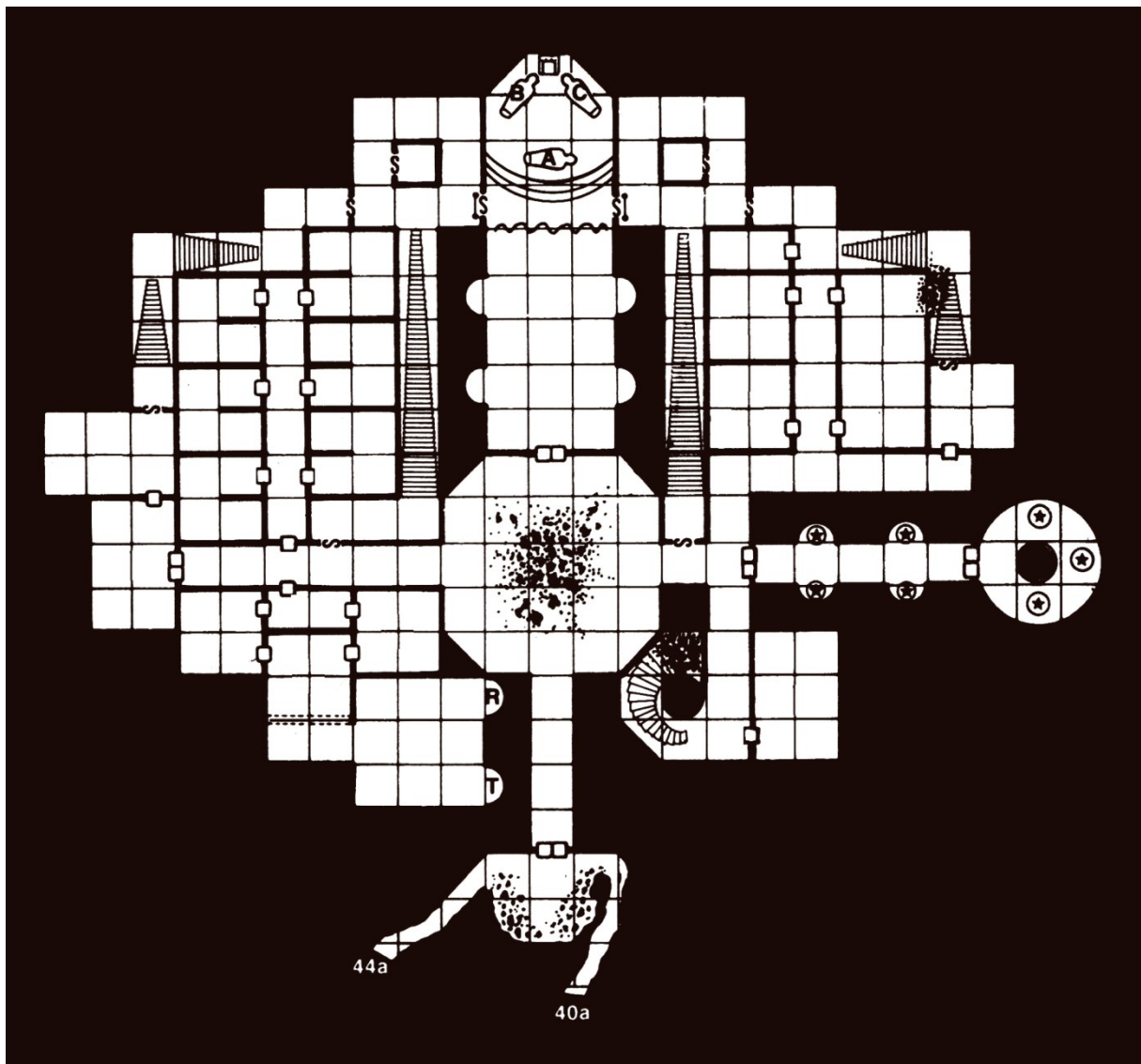


12eme séance - 09/08/2017

Absent : GuiM

Fait marquant :

*Absence du preneur de note. Il n'y a pas de résumé pour cette séance excepté :
Exploration du 2^{ème} sous-sol.*



Beme séance - 16/08/2017

Absent : GuiM

Fait marquant :

Absence du preneur de note. Il n'y a pas de résumé pour cette séance excepté :

Pah / Nnod pour monter et descendre l'ascenseur

Sarcophage ouvert : ANDON, de gauche : SUZEL, de droite : SILOR

Combat contre les momies puis exploration de la dernière partie.



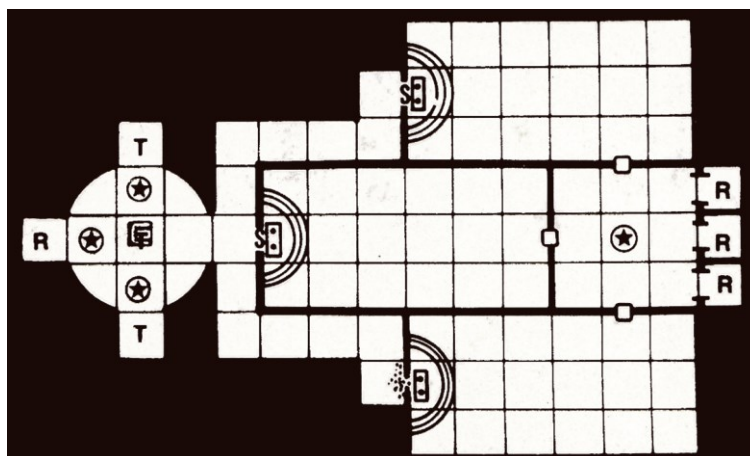
14eme séance - 23/08/2017

Absent : GuiM

Faits marquants : deux 20 pour Marko et deux 1 pour JC avec la même arme

Absence du preneur de note. Il n'y a pas de résumé pour cette séance excepté :

Boss final du donjon. A vérifier le plan du donjon ci-dessous.



15eme séance - 30/08/2017

Absent :

Fait marquant :

Nous sortons du donjon après une dernière passe pour s'assurer d'avoir récupéré tous les objets de valeurs.

De retour à Arabel, nous commerçons avec les différents marchands de la ville pour améliorer notre équipement. Nous en profitons aussi pour acheter avec l'argent du groupe une baguette de soin d'une vingtaine de charge.

Moricath et Odile essayent de se débarrasser des colliers récupérés sur les morts vivants en expliquant aux plus hauts dignitaires des temples bons, qu'il s'agit d'un mal profond, les porteurs de ces amulettes ayant terrorisé la région pendant cinq siècles. Malheureusement aucun n'accepte de reprendre ce collier pour le détruire. Ils sont indestructibles par des moyens magiques, nous confient l'archimage de la ville. Toutefois, il en conserve un sur les trois qu'il étudiera afin de trouver un moyen magique de le détruire. Nous mettons les deux autres dans les coffres de la ville.

Notre groupe dépose plusieurs affiches dans la ville louant nos services contre juste rétribution. Le soir même, un gnome du nom de Sirnam Voyet, nous engage pour ramener une partie manquante d'un grand cadran solaire. Cette partie serait située dans les bois au sud-ouest à deux jours de marche sous un énorme arbre bleu.

C'est une horloge solaire qui aurait selon lui la capacité d'altérer le temps et la météo.



16^{ème} séance - 13/09/2017

Absent : GuiB

Fait marquant : N'Foirax se fait étaler par l'ours hibou en un coup.

Après deux jours de marche en partant d'Arabel, nous voyons au loin le fameux arbre bleu, les feuilles précisément. Pourtant très proche de la nature, Odile n'a jamais rencontré d'arbre dans lequel des feuilles de chênes, marronniers, bouleaux et autres poussent ensemble.

Avant de partir, nous avons acheté pelles et pioches en pensant que le morceau de l'artefact serait enfoui. Nous inspectons les lieux mais nous ne trouvons rien dénotant dans le paysage. Il est environ 18 heures quand nous arrêtons les recherches pour établir notre camp non loin de l'arbre.

Au moment de se coucher, nous repérons une lueur bleutée au loin. Certains se cachent, d'autres préfèrent attendre l'arrivée de trois spectres entourés de cette lueur bleutée. Il s'agit d'une personne âgée, d'un ouvrier nain et d'un guerrier humain qui se dirigent vers l'arbre sans qu'ils ne nous accordent la moindre attention.

Au pied de l'arbre, les trois spectres psalmodient et aussitôt l'arbre se soulève en déclenchant un tremblement de terre local. Nous nous dépêchons de nous engouffrer dans un couloir descendant en espérant suivre les spectres mais nous sommes bloqués devant une porte faite de terre, de ronce et de racines que traversent aisément les trois spectres. En essayant de trouver un moyen d'ouvrir cette porte sans poignée nous découvrons une inscription.

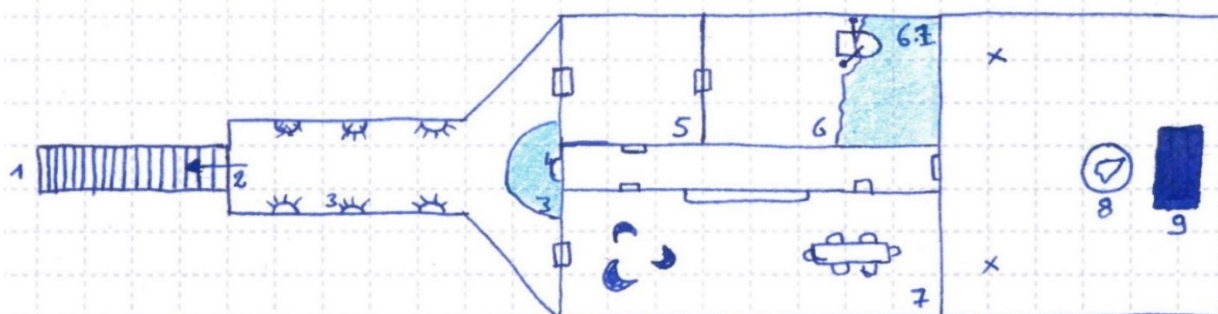
Pendant le déchiffrement de celle-ci, nous sommes surpris par une bande d'orques menés par un ours hibou et un ettin. L'ours hibou a le temps de surprendre En Foirax et l'étend à terre d'un coup de griffe. Odile réagit aussitôt

en lancer un sort d'enchevêtrement qui parvient à immobiliser deux orques. Le sicaire s'occupe de l'ettin, tandis que le reste du groupe s'affaire de contenir les assauts du ours hibou et de l'orque restant. Même si le combat tourne en notre faveur, nous recevons des coups très violents nécessitant toute l'attention des soigneurs du groupe.



Une fois le combat fini, et les soins prodigués, nous nous reconcentrons sur l'énigme. Odile parvient à déchiffrer le symbole qui signifie "J'ai soif". Elle prend sa gourde qu'elle verse sur la porte qui s'ouvre alors.

SOUS L'ARBRE BLEU



- 1: Entrée
- 2: Porte Enigme
- 3: Eau / Bassin
- 4: Statue mi-jeune mi-vieille
- 5: Cuisine

- 6: Débaras
- 6.1: Rivière souterraine
- 7: Salle à manger
- 8: Partie horloge solaire
- 9: Statue hippopotame

ENIGME

□'└□ √ ▯ □ ⊥

Horace et Nao récupère l'eau de la fontaine. En arrosant un arbuste avec quelques gouttes de cette eau, sa croissance est accélérée de façon démesurée. C'est maintenant un chêne d'une cinquantaine d'année.

Nous arrivons dans le salon, où un gnome, gardien des lieux de son maître représentant un hippopotame, est surpris de nous voir et nous enjoint gentiment mais fermement de quitter les lieux.



17ème séance - 20/09/2017

Absent : FrK

Fait marquant : Benny hill avec les lézards

Agrat explore la rivière souterraine grâce à la barque accostée au bord de l'eau. Au bout de quelques mètres, la barque est secouée suffisamment pour se renverser. Cinq lézards quadrupèdes de la taille d'un poney sortent de l'eau et investissent le repaire. Au même moment, Odile et Moricath explore la chambre du maître des lieux et pillent d'un des coffres après l'avoir crocheté. A l'intérieur, se cachent potions, or et une ceinture de cuir avec comme boucle un œil plus vrai que nature, mais deux fois plus gros qu'un œil humain.



L'agitation provoquée par l'arrivée des monstres scindent le groupe en deux : les nains, le demi-elfe, le prêtre et le voleur prêtent main forte aux résidents des lieux, le gardien gnome et les trois spectres. Tandis que l'assassine et la druidesse en profite pour subtiliser l'objet cherché par le gnome Sirnam.

Les lézards explorent les lieux sans se montrer réellement agressifs. Par contre ils réagissent de façon violente dès qu'ils sont attaqués. Les lézards semblent être attirés par l'artefact subtilisé par Moricath. S'en suit une course poursuite jusqu'à ce que le gnome grâce à une baguette fait magiquement disparaître les lézards. Nous en profitons pour lui demander de débloquent la sortie de l'arbre sans traîner afin de ne pas éveiller les soupçons. Nous repartons immédiatement vers Arabel sans rencontrer de difficulté sur la route.

Nous remettons à Sirnam Voyet la partie de l'horloge solaire que nous venons de récupérer. Nous recevons chacun en récompense une gemme valant l'équivalent de mille pièces d'or. Il nous propose ensuite de l'escorter jusqu'à son village où il procédera à un rituel grâce aux autres pièces du cadran en sa possession.

Entre temps nous dépensons notre récompense en nouvelles pièces d'équipement.



18ème séance - 27/09/2017

Absent : Seb

Fait marquant :

Nous laissons passer la nuit et nous partons dans la matinée en direction du village de Sirnam. Sur la route, il nous raconte que même partiellement recomposé, le cadran solaire conserve une partie de son pouvoir. Il ajoute que le prince de la région a demandé aux nains d'édifier un barrage, entraînant une montée des eaux en amont là où se trouvait son village, maintenant enseveli sous les eaux. Le cadran solaire permettra selon lui d'augmenter la température ce qui fera évaporer l'eau du lac qui retournera à un niveau avant l'édification du barrage. Depuis, ils se sont installés à environ quarante minutes de marche des berges du nouveau lac.

La route dure deux jours, la première journée de marche se déroule sans encombre. En longeant la rivière le lendemain matin nous sommes attaqués par des crustacés de la taille d'un poney. Sans grande difficulté, nous les exterminons.

Nous suivons le cours de la rivière jusqu'à ce qu'elle se jette dans le lac créé artificiellement. Un poste de péage tenu par les nains nous impose de payer afin de traverser le lac pour arriver plus rapidement à notre destination. Une vraie animosité existe vu les échanges tendus entre le gnome et les nains. Nous arrivons le soir même dans le village gnome. Nous sentons avoir été observés pendant toute la route, mais nous n'avons pas pu déterminer par qui.



19ème séance - 11/10/2017

Absent : Seb, Agrat

Fait marquant : En mode PVE

Le soir Sirnam assemble les quatre pièces de l'artefact dans une prairie à l'extérieur du village en présence de plus de la moitié du village gnome. Ceux-ci attendent impatiemment de voir se réaliser ce que Sirnam, le bourgmestre, leur a promis.

Une fois assemblé, Sirnam lance des incantations au-dessus de l'artefact dans une langue que personne ne connaît, une langue oubliée. Pour finir, il verse une substance bleutée et visqueuse sur l'artefact. Bien qu'il ne se soit rien passé de visible, il annonce que l'incantation s'est bien déroulée et invite ceux présents à l'accompagner le lendemain jusqu'au lac situé à deux heures de marche. Nous nous apercevons que la foule se dissipe et reste dubitative devant le spectacle proposé.

Au petit matin, en plein hiver, la température a grimpé de plus de vingt degrés, et continue de grimper jusqu'à atteindre trente degrés à notre arrivée au lac. Sirnam est de plus en plus excité en voyant le niveau du lac baisser. Sur le chemin nous questionnons Sirnam si la modification du climat est temporaire et si la température va continuer de grimper. Il élude vite nos questions, préférant se concentrer sur ses notes. Quelques minutes après être arrivés, nous remarquons que ses yeux ont rougi et qu'il devient incontrôlable.

Soudain, une lueur rouge sort de ses yeux et de sa bouche, pris d'effroi le nain guerrier le décapite d'un coup précis. Le corps de Sirnam continue de bouger. Les gnomes ayant fait le trajet attaquent le nain criant à la trahison mais seulement pendant un court instant. En effet le corps de Sirnam disparaît pour laisser sa place à un portail écarlate d'environ deux mètres de diamètre d'où émerge un éfrit, un colosse démon d'environ quatre mètres de hauteur irradiant de son corps une chaleur intense.

Peu courageux, le peuple gnome délaisse son bourgmestre et préfère s'enfuir du combat à venir, l'éfrit se montrant belliqueux à travers sa gestuelle et son attitude. Nous ne comprenons pas ce qu'il dit, sûrement une langue démoniaque. Le monstre étant trop agile, le groupe se repose sur Mmonph et Moricath bien aidée par sa nouvelle ceinture magique contrôlant sa chance et par le reste du groupe grâce aux nombreux soins et incantations bénéfiques prodigués. L'éfrit disparaît dans une gigantesque explosion nous repoussant d'une dizaine de mètres.



20ème séance - 18/10/2017

Absent : Aucun

Fait marquant : Les nains sont connus pour redistribuer les richesses

Après la défaite de l'éfrit, nous comprenons que Sirnam a fait fausse route en récupérant l'artefact. Nous supposons qu'il ne sert pas à contrôler le climat mais plutôt à établir un lien avec les enfers. Avec quatre pièces sur dix, il est déjà possible d'invoquer un démon de quatre mètres, alors nous n'imaginons à peine ce que Sirnam aurait pu invoquer s'il avait réussi à recomposer en entier l'artefact.

Nous allons voir les villageois qui s'affairent dorénavant à déblayer la base de leur ancien village. Même s'ils sont heureux du résultat, ils n'ont pas vraiment compris la démarche de Sirnam. Il a trouvé un moyen seul d'assécher



le lac. Ils ont accepté sans se poser de question, que Sirnam réussisse par tous les moyens à abaisser le niveau du lac. Pour eux, la fin justifie les moyens.

En milieu de journée, la température est devenue insupportable pour le groupe alors que nous sommes en plein mois de février, nous repartons vers le premier village gnome pour annoncer la nouvelle. Une petite équipe de cambrioleur se charge de récupérer les notes de recherche dans la maison du bourgmestre ainsi que tous les objets de valeur leur passant sous la main.

Les frères Hrungnorson vont à la cité naine ayant construit le barrage dans le but de partager leur histoire ainsi que de retrouver une civilisation familière qu'ils ont depuis trop longtemps quitté. Ils racontent au roi nain auprès de qui ils ont demandé audience, la source de la brusque montée de chaleur dans la région, tout en omettant quelques détails comme notre participation directe. Le roi Erc les missionne d'inverser le processus car du fait de l'abaissement du niveau de l'eau, les pierres du barrage se délitent

affaiblissant la structure dans son ensemble. En contrepartie ils recevront leur poids en or.

Odile et Agrat récupèrent les trois parts du cadran solaire dans le but de ramener celui qu'ils ont dérobé à l'arbre bleu, situé à cinq jours de marche, et enterrer les deux autres. En route, peu avant d'arriver au péage nain, nous sommes attaqués par des taupes d'acier de la taille d'un cheval : il s'agit de bulette. Les frères nains n'étant pas avec nous, nous mettons plus de temps que d'habitude pour nous défaire de ces monstres.



21eme séance - 25/10/2017

Absent : Marko, Seb

Fait marquant :

La nouvelle quête reçue par le roi nain nous fait rebrousser chemin en direction du village gnome pour récupérer les parts d'artefacts enterrés. Nous nous réunissons ensuite au village mais nous sommes interrompus dans nos préparatifs par l'arrivée d'un homme d'une quarantaine d'années vêtu d'une robe ample d'un collier représentant les quatre saisons et d'un bâton qui l'aide à se déplacer. Il se présente sous le nom de Zamintin, devin de profession.

Selon lui, la seule façon de mener à bien notre quête est de libérer le mage de glace contrôlant le climat auparavant. En effet, les événements affectant récemment la région sont tous liés : l'emprisonnement du mage dont les nains seraient les commanditaires, la construction du barrage par ces derniers entraînant la montée des eaux finissant par engloutir le village gnome. Nous connaissons la suite, Sirnam nous engage pour récupérer un artefact qui combiné à d'autres du même type lui a permis d'abaisser le niveau du lac en élevant la température de la région à des niveaux anormaux, tout en fragilisant le barrage nain.

Zamintin nous prévient aussi que nous avons participé à modifier l'ordre naturel de la région et que par conséquent nous sommes maudits. Nos différentes rencontres successives comme celle face aux bulettes en seraient le plus bel exemple. Il prévoit deux itinéraires jusqu'à la prison du mage de glace. Un passant par la forêt, rapide mais dangereux et un la longeant plus long mais plus sécurisé. Le détour durant d'environ deux jours de plus. Nous choisissons d'aller au plus court car la température est très élevée et la nature se meurt.

Nous achetons auprès des gnomes des vivres et tout le nécessaire pour le voyage. Nous partons immédiatement en compagnie du devin qui sera notre guide pour le voyage. La première journée se déroule sans encombre tout comme la nuit.



22eme séance - 01/11/2017

Absent :

Fait marquant : Le nain guerrier qui fait chier mais grâce à son frère sur un 20 nat sauve le groupe. Partie longue.

Zamintin nous conduit jusqu'à un village nain abandonné, nommé Pommeville. De nombreuses traces de combat



entre des nains et des humanoïdes sont disséminées un peu partout. Les squelettes sont éparpillés dans les rues et les maisons. Le devin nous raconte que des drows ont attaqué cette bourgade naine il y a environ trois ans de cela. Tous les habitants ont été tués et depuis le village est abandonné et selon des rumeurs, maudit. Des corps sans vie de nains et d'elfes noirs, maintenant réduits à l'état de squelette, gisent ici et là.



Nous nous séparons en plusieurs groupes afin d'explorer les hauts lieux du village. Odile, Nao et Agrat s'occupent de fouiller la chapelle. Foirax fouille le moulin et les nains et Horace s'occupent de la taverne. Moricath survole les environs sur la mouche.

La fouille méticuleuse des différents lieux nous rapporte des objets précieux. Soudain, un trait de lumière surgit au niveau du sol d'un cairn situé dans la périphérie nord est du village. Il monte jusque dans les nuages et disparaît. C'est à cet instant que les squelettes du village s'animent, se relèvent et nous attaquent. Selon le prêtre, c'est un signe clair du mal rodant dorénavant dans ce lieu. Les squelettes sont de piètres combattants et retournent à l'état de poussière rapidement. Il n'y a que Foirax en étant tout seul dans le moulin, qui a eu du mal à s'en débarrasser.

Pommeville



1 carreau = 10 mètres

 Prairie	 Rivière	 Bâtiment
 Jardins	 Gué	 Ruines
 Champs	 Route	 Puits
 Vergers	 Route pavée	
 Bois	 Courbes de niveau (6 mètres)	

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| 1. Manoir du Seigneur Thomas | 10. André Argentier |
| 2. Portos le charron | 11. Pierre le marchand |
| 3. Gwalmaï le forgeron | 12. Entrepôts de Gérard |
| 4. Thériault le meunier | 13. Maison de Nicole Théneuse |
| 5. Owen le soldat | 14. Sadie la boulangère |
| 6. Daria la tanneuse | 15. Chapelle de la Réflexion |
| 7. Auberge du Griffon Vert | 16. Tour de Réginald |
| 8. Étables d'Annelle | 17. Cimetière |
| 9. René le menuisier | 18. Ruines |

Nous cessons nos fouilles et nous marchons vers le cairn surplombant le village. Au vu des piliers et des murs gisants, un ancien temple devait se dresser il y a plusieurs siècles. Au centre du temple, un escalier s'enfonce dans le sol mais est bouché par un éboulis. Il est clair que l'escalier a été bouché récemment. Nous retournons au village pour trouver des outils d'excavations et après une bonne journée, nous pouvons enfin accéder à l'étage inférieur.

Le soir, le groupe est divisé sur la suite, doit-on se reposer après cette journée éreintante ou doit on explorer les catacombes ? Mmonph et Agrat s'engouffrent décidant par défaut pour le groupe.



Dans la première salle explorée, nous tombons nez à nez avec un monstre imposant, mi araignée mi elfe, haut de deux mètres. Il s'agit d'un drider. La pièce déjà faiblement éclairée devient sombre à l'instant où nous sortons nos armes. Le combat aveugle n'étant pas notre fort, nous mettons un certain temps à se débarrasser du monstre qui se défend bien, mais à un contre huit, il ne peut rien faire. Après le combat, nous supposons que le drider était en train de torturer un zombie attaché à une table de torture. Malgré toutes ces blessures, et la tête presque détachée de son corps, il bouge encore. Au fond de la pièce, les deux nains entendent des râles dans une des portes du fond. Il s'agit de cellules et nous libérons un nain anémié à la limite de l'épuisement. Au vu de ses cicatrices, il a dû être torturé de nombreuses fois par le drider. Il nous raconte avoir été capturé après l'attaque de son village. Nous le soignons, le nourrissons pour lui permettre de s'enfuir.



Dans la salle au nord, un capharnaüm de table, chaise armoire est entassé, En fouillant l'amoncellement, nous récupérons 3 parchemins dont un scellé.

Parti explorer une autre salle, le rôdeur et Foirax découvrent un coffre rutilant, presque neuf. Anticipant un piège le rôdeur décoche une flèche avant que Foirax ait tenté de l'ouvrir. Le coffre se met à bouger, une bouche hérissée de dents apparaît au niveau de la serrure et attaque Nao, c'est une mimique ! Nao se fait avaler par le coffre et subit une partie des dégâts reçus par la mimique et donc administrés par le groupe venu en renfort. Inconscient, le rôdeur est ensuite recraché par le coffre hors d'état de nuire. Il est très rapidement remis sur pied par les soigneurs mais leurs réserves de sorts s'épuisent.



Dans une autre pièce Foirax découvre une entrée secrète qui amène à la salle la plus à l'est. Nous arrivons derrière une des quatre statues disposées le long des murs. Au centre est dessiné un gigantesque serpent recouvrant la quasi-totalité du sol. Au fond de la pièce, nous apercevons disposés sur un autel surplombant la pièce, quatre cranes. En marchant sur le serpent, Agrat ressent une décharge électrique le traversant, par précaution les autres membres du groupe l'évitent et se regroupent autour de l'autel. Au moment, où Foirax monte les deux marches pour accéder à l'autel, quatre esprits apparaissent et nous attaquent.

Une fois ceux-ci neutralisés, Nao insère la pointe de son épée dans les orbites des cranes. Sur les quatre, trois étaient piégés par des piques empoisonnées et le dernier déclenche un mécanisme faisant pivoter l'autel au-dessous duquel apparaît un escalier. Avant de continuer, Odile et Agrat lisent les parchemins trouvés plus tôt. Ils décrivent avec précisions les pièges de la salle serpent et comment les éviter...

A nouveau une partie du groupe hésite de descendre car les réserves de sorts sont au minimum. C'est sans compter l'élan du guerrier nain qui descend malgré tout à l'étage inférieur.

Dans cette partie du donjon, les murs ne sont plus de fautes naines comme précédemment. Ils sont polis et luisent d'un violet surnaturel.

Le groupe explore la pièce en face de l'escalier. Au centre une tombe mortuaire est entourée de runes dessinées au sol. Aux quatre coins de la pièce, quatre statues de métal semblent garder le tombeau. Enfin, au fond, derrière le cercueil un crâne de cristal est posé sur une table.

Nous faisons très attention à ne surtout rien toucher. Le prêtre du groupe sent le mal inonder la pièce. Nous faisons marche arrière, en file indienne nous quittons la salle, sauf Mmonph qui, je cite "pour voir ce que ça fait",

racle les runes au sol avec sa hache rompant de ce fait le cercle magique. A ce moment, le couvercle de la tombe libère ce qui pourrait s'apparenter à la plus vieille elfe noire jamais rencontrée. On se précipite tous à nouveau dans la salle, Durak lance un sort de *Silence* centré sur la drow. L'instant suivant, des flammes sortent des yeux des statues et elles se précipitent vers la personne la plus proche et l'attaque.

Mmonph, Nao et Agrat assaillent la drow tandis que Durak et Horace bénissent le groupe. Odile lance un sort de *Métal Givrant* sur une des statues. Moricath s'est éclipsée, a fait le tour de la salle pour se retrouver dos à la drow, réussi de façon parfaite son attaque, tuant potentiellement n'importe qui. Mais pas ici, l'elfe noire n'a rien senti, on ne tue pas quelqu'un qui est déjà mort.

Alors que les premiers coups sont échangés le visage rajeunit tandis que Mmonph et Nao ressentent une grande fatigue. Les dégâts ne semblent pas l'atteindre, elle continue d'aspirer l'énergie vitale des membres du groupe au corps à corps.

Supposant qu'il y a un lien entre la prêtresse et le crâne, Horace le récupère et le projette avec une force toute relative au sol mais il ne se brise pas. Il devient immédiatement la cible de la drow. Il retente avec son arme mais ne réussit toujours pas à le casser. Nao récupère le crâne en pensant mieux faire qu'Horace mais se fait aussi aspirer son énergie vitale sans réussir à briser le crâne.

L'exploration du donjon sans s'être reposé et le combat s'éternisant, le groupe est à bout de souffle : seule une des statues est neutralisée, glacée ; les prêtres n'ont plus de soins disponibles et les combattants sentent leur énergie vitale s'amenuiser. Voyant le combat s'éterniser Durak prend ses responsabilités, stoppe son cantique, dégaine sa hache et d'un coup magistral et héroïque détruit le crâne de cristal grâce à sa hache consacrée par Tempus. La drow émet un cri glaçant et disparaît en poussière. Les trois statues encore opérationnelles se figent à nouveau.

Odile soigne les blessés grâce à la baguette achetée à Arabel, cela ne permet pas à ceux ayant perdu une partie de leur énergie vitale de récupérer leur force, ils sont toujours aussi fatigués. Nous récupérons environ trois mille cinq cent pièces d'or, cinq mille pièces d'argent et les armes et armures de la mort vivante. Nous terminons l'exploration du donjon par la dernière salle, Odile en tête car la plus épargnée par le combat. Malheureusement elle tombe dans une fosse piégée par des pieux et reste inconsciente transpercée à plusieurs endroits. Le groupe la sort du piège et la réanime grâce à la baguette de soin.

Dans la dernière salle nous trouvons le mage de glace emprisonnée qui nous conseille de ne surtout pas briser le cercle de rune dans la salle attenante, cela pourrait réveiller un dangereux mort-vivant...

Il se présente sous le nom Vint et nous demande de l'accompagner au plus vite à sa tour afin de récupérer son équipement.



23eme séance - 08/11/2017

Absent : aucun

Fait marquant : aucun

Nous escortons le mage de glace Vint jusqu'à sa tour le lendemain matin, arrivé à sa porte au moment de l'ouvrir, il reçoit un carreau d'arbalète et une sphère magique qui l'entoure et l'immobilise. Le rôdeur saute aussi dans la

sphère pour tenter de le sortir mais se retrouve aussi immobilisé. Nous ne retrouvons pas ceux qui nous ont attaqués. En examinant de plus près, il s'agit plutôt d'une stase temporelle, le temps est infiniment ralenti à l'intérieur. Agrat part en reconnaissance et découvre un tunnel dans un champ à l'extérieur du village non loin de la tour. En étant invisible, il découvre un petit commando d'une dizaine de drow se préparant pour récupérer le mage immobilisé.

Il ressort pour prévenir le groupe resté auprès du mage. Nous montons une embuscade près du trou mais les drows préfèrent attendre compte tenu de leur aisance dans l'ombre. En pénétrant à nouveau dans le tunnel, Agrat, rendu invisible, réussit à en éliminer ce qui perturbe leur préparatif mais est tout de suite refoulé. Aidés par une prêtresse et un mage ils se calfeutrent en lançant des sorts bouchant l'entrée.

Nous récupérons dans la ville des ballots de paille et du bois que nous entreposons dans le tunnel. En allumant le tas de bois, nous espérons les enfumer pour les forcer à sortir, mais très vite le feu est éteint par de l'eau qui a sûrement été invoquée magiquement.



24eme séance - 22/11/2017

Absent : Marko, Seb

Fait marquant : On joue chez Oliv, l'intelligence du groupe est inférieure à la somme des intelligences des individus

A la tombée de la nuit, nous sommes prêts à les recevoir, bien positionnés derrière nos défenses: des barricades faites de pieux, de charrettes et de botte de paille. Soudain le sol se dérobe autour de nous sur un cercle d'environ trente mètres autour du trou et d'une profondeur de trois mètres. Seule Odile restée en retrait n'est pas prise au piège. Les drows sortent du tunnel et se précipitent sur le groupe, tandis que le prêtre et le mage se préparent à lancer des sorts. Les soldats drow sont reçus par le groupe qui les contient et le mage est harcelée par les fléchettes d'Odile. Il est obligé de se replier.

Ayant crainte qu'il s'agisse d'une diversion, le groupe retourne à la tour du mage. Vint et Nao n'ont pas bougé. Nous profitons de l'accalmie pour déplacer les barricades autour de la tour du mage.

Nous essayons de pénétrer dans la tour mais la porte d'entrée se dérobe dès que nous mettons la main sur la poignée soit sur la gauche soit sur la droite. Nous nous mettons en ligne face à la tour et nous essayons de l'ouvrir en même temps et la personne la plus au centre a saisi la poignée et a pu ouvrir la porte. C'est une illusion assez grossière, la véritable porte se trouvant toujours au même endroit.

A l'intérieur nous ne trouvons pas d'indice pouvant libérer le mage et le rôdeur de la stase temporelle.

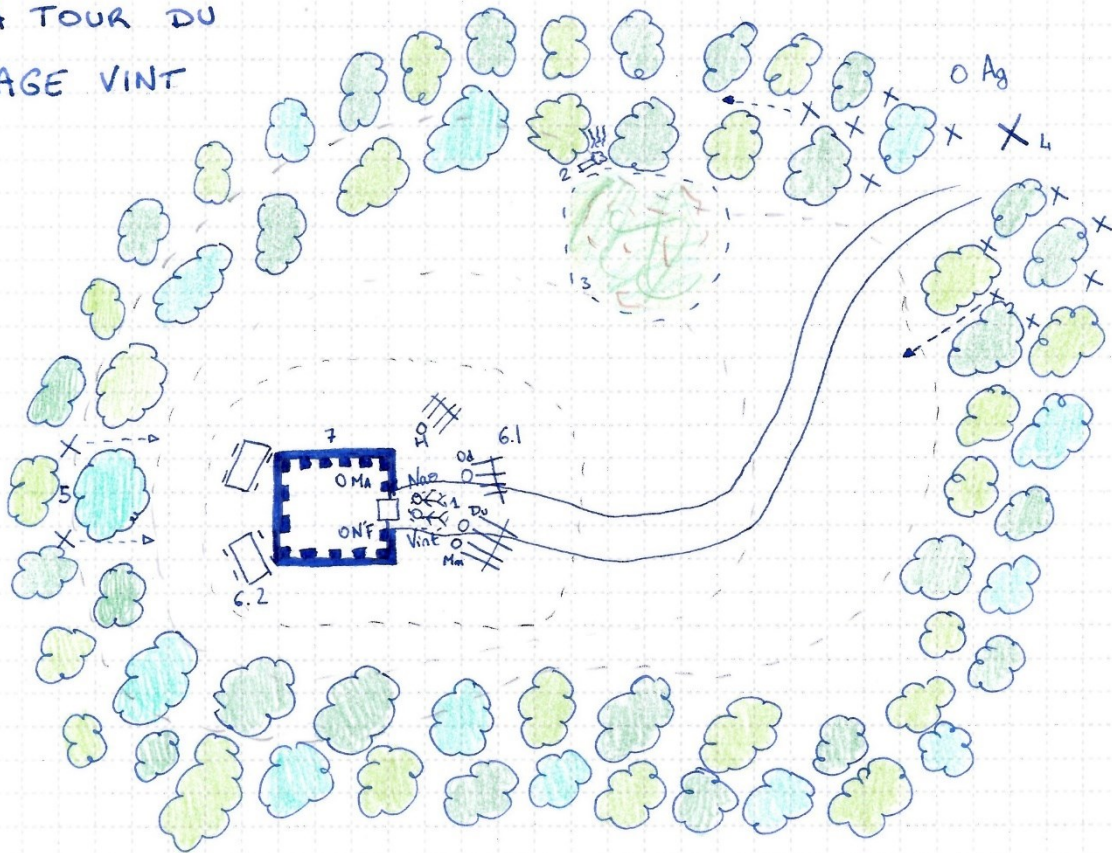


25eme séance - 29/11/2017

Absent : Seb

Fait marquant :

LA TOUR DU MAGE VINT



- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1: Stase | 5: Driders |
| 2: Torche | 6: Barricades |
| 3: Sort Enchevêtrement | 7: Tour du Mage |
| 4: Patrouille Drow | ---: Dénivellé |

Au petit matin, nous surprenons un groupe d'une dizaine de drows à bonne distance sur le chemin menant à la tour. Nous restons sur nos gardes. Moricath et Foirax montent sur le toit afin de surveiller les alentours. Agrat contourne la patrouille en étant invisible grâce au pouvoir de son anneau. Horace, Odile et les frères Hrungnorson restent près de l'entrée de la tour.

Nos deux compagnons ne voient pas deux driders monter sur la tour par les murs extérieurs. C'est Odile qui les prévient en criant alors qu'elle faisait le tour du bâtiment pour vérifier que nous ne nous faisons pas contourner.

Horace envoie une torche sur un des drows mais le rate largement. Avec le temps chaud et sec qui dure depuis trois semaines, le feu part très bien et embrase la forêt alentour. Alors que les premiers coups s'échangent sur la tour, la moitié de la patrouille drow charge. À mi-distance Odile lancée sur la patrouille un sort d'enchevêtrement bloquant trois quarts des drows et ceux-ci se retrouvent dans l'incendie peu de temps après. Ils meurent brûlés vifs. Les frères nains chargent sur les drows restants tandis qu'Agrat en profite pour s'occuper discrètement du chef de patrouille. Les prémices de l'affrontement tournent en notre faveur sauf sur en haut de la tour.

Les deux driders ne font qu'une bouchée de Foirax qui arrive à s'enfuir avant le coup fatal en se transformant en chauve-souris. Moricath, elle, a moins de chance. Elle est déséquilibrée par un coup puissant d'un des driders, tombe du haut de la tour et s'écroule inanimée au sol. Horace lui administre un sort de soin afin de la sauver. Une fois le champ libre, les driders lancent un filin chacun attaché à une partie du corps du mage et réussissent à treuiller

la stase temporelle. Mmonph et Durak montent à toute vitesse naine, c'est-à-dire normalement pour un elfe, pour combattre les deux driders pendant qu'Odile et Horace sectionnent les filins.

Déjà blessés les nains bataillent fermes face à des adversaires trois à quatre fois plus haut qu'eux mais se retrouvent au sol sous les innombrables coups des pattes driders. Dans l'urgence Odile se transforme en oiseau et vole au sommet de la tour. Horace sectionne toujours les filins mais chaque filin coupé est remplacé par deux autres. Odile attaque le drider le plus blessé par Mmonph et tombe au premier coup de cimeterre. Le deuxième est aveuglé par un sort de lumière, trébuche, tombe du haut de la tour et ne se relève pas.

Nous utilisons la baguette de soin pour soigner les membres du groupe à terre. En fouillant les corps nous retrouvons une grande outre remplie, un bâton d'onyx, et un parchemin écrit en drows que personne ne peut lire. Dans l'outre se trouve l'eau miraculeuse accélérant la croissance des végétaux. Un peu par hasard nous trouvons que la stase n'a plus d'effet une fois un objet imbibé. Nous enduison le mage et le rôdeur ce qui permet de les libérer de la stase.

Il nous remercie chaleureusement et se représente sous le nom de Vint, archimage de glace. Il se dépêche de récupérer son équipement dans sa tour et en profite pour éteindre l'incendie avec un sort de blizzard.

Afin d'inverser le climat, il a besoin de se retrouver à l'endroit où l'incantation a été lancée. Nous récupérons Zamintin et voyageons jusqu'au village gnome. Pendant le voyage, il nous raconte comment il a été emprisonné par les drows sur demande des nains de la citadelle. C'est cette information qui nous manquait afin de relier tous les événements depuis notre recrutement par Sirnam.

Arrivé à destination, Vint lance une incantation qui dure plusieurs dizaines de minutes. Une fois finie, il nous annonce avoir réussi, les températures devraient diminuer jusqu'à des normales de saisons mais que cela prendra environ un mois. Il nous demande de nous regrouper et lance un nouveau sort qui altère la vitesse du temps autour de nous, jusqu'à ce que le soleil se couche et se lève une trentaine de fois. La nature a retrouvé sa verdure, le niveau du lac est remonté et la température est descendue à des niveaux hivernales.

Vint nous souhaite une bonne continuation et se téléporte à sa tour après nous avoir donné un cristal magique. Nous redonnons à Zamintin les tablettes et il nous certifie que nous ne sommes plus maudits.

Heureux d'avoir pu restaurer le climat et d'avoir accompli la mission donnée par le roi nain de rehausser le niveau de l'eau, Mmonph et Durak se dirigent en direction de la citadelle naine pour récupérer leur récompense. Le reste du groupe se décide à les accompagner jusqu'à la citadelle naine.

Nous sommes reçus par les gardes puis par le chambellan du roi. Comme aucun membre du groupe, excepté les nains naturellement, ne parle nain, nous ne comprenons pas un mot de ce qui se dit. Les nains de la citadelle ne font d'ailleurs aucun effort pour que nous comprenions. Les frères Hnugnarson affirment qu'en notre honneur et pour avoir sauvé le barrage de la destruction, un grand banquet sera organisé. Nous sommes accompagnés dans de luxueuses dépendances où nous restons l'après-midi. Au soir nous arrivons dans une immense salle de réception où toute la noblesse naine est invitée. Mmonph et Durak raconte comment nous avons pu changer le climat en omettant quelques détails comme notre rencontre avec les drows et la libération du mage de glace. Le roi remercie chaleureusement les nains uniquement, car il prend le reste du groupe pour leurs valets. Les frères nains sont invités à récupérer leur récompense le lendemain matin.

Nous retournons nous coucher à une heure tardive. Le lendemain les frères nains peuvent aller récupérer leur récompense auprès du chambellan et les dépenser en nouvelle pièce d'équipement. Le reste du groupe s'aperçoit une fois réveillé que l'équipement a été confisqué, et qu'ils ont déménagé d'une chambre confortable à ce qui s'apparente à une geôle...



26eme séance - 13/12/2017

Absent : GuiB

Fait marquant : On joue chez Seb. Agrat et la cape invisible dans l'escalier. Mime de la main

Il fait noir mais grâce à notre infravision nous percevons les détails de la pièce. Nous retrouvons dans des geôles naines sans fenêtre, avec deux paillasses et une porte ayant un petit œilleton à hauteur naine pour nous surveiller.

Nous sommes repartis dans trois cellules. Nao et Foirax, Odile et Moricath, puis Agrat et Horace. Ce dernier est révolté par le traitement réservé à un prêtre de Heaum. Les autres sont résignés, des nains faisant affaires avec des drows, il fallait s'y attendre. Nous avons quelques affaires comme nos bijoux mais nos armes et armures nous ont été retirés.

Nous faisons du bruit, crions, mais personne ne vient à notre rencontre. Certains essaient de crocheter les serrures mais sans matériel c'est impossible.

Vers midi, nous recevons les restes du banquet d'hier soir sans avoir le moindre renseignement sur les raisons de notre emprisonnement. Nao tente seul une sortie en insultant et provoquant au duel les gardes mais se fait plaquer au sol et maltraiter. Pendant ce temps les nains profitent de leur temps libre pour visiter les différents magasins de la ville dans se soucier que nous ayons disparu.

Odile s'étant reposée lance un sort de *Main Voyageuse*. Elle décrit physiquement Durak afin que la main magique parte à sa recherche. Deux heures de recherche intensive permettent à la main de retrouver Durak qui est le seul à la voir. Il essaye de s'en débarrasser mais elle est intangible. Elle mine de façon très imparfaite les mots *Odile*, *compagnie* et *groupe* et fait le signe de venir en direction de la prison. Au bout d'un moment Durak se laisse entraîner mais malgré sa nouvelle notoriété on ne lui permet pas l'accès à cette partie de la ville. On ne lui permet pas non plus de savoir ce qu'il y a derrière la porte malgré ses questions insistantes. Il repart en direction des dépendances des invités mais ne nous retrouvent pas. Toutefois un coffre avec tout notre équipement est encore dans une des chambres. Durak utilise le sac sans fond d'Odile pour pouvoir tout transporter facilement. Les naines de ménage n'ont pas rencontré le reste du groupe et doivent faire le ménage dans ces chambres.

Après trop d'incohérences, Durak et Mmonph filent deux gardes afin de les neutraliser et de récupérer leurs tabards pour se déguiser en garde de la ville.

Pendant ce temps, dans la prison, le chambellan entouré d'une garde rapprochée visite une à une les cellules et nous annonce successivement que nous allons être livrés aux drows demain. Agrat s'étant rendu invisible s'éclipse quand la porte s'ouvre en passant discrètement entre les deux gardes et le chambellan. Il dispose à terre sa cape, qui est toujours invisible, dans l'escalier descendant à nos cellules espérant renverser les nains qui poseront le pied dessus. Une fois le chambellan ayant fait le tour des cellules, il repart accompagné de son escorte. Au grand dam d'Agrat les nains pèsent plus lourd qu'attendu et il n'arrive même pas à bouger sa cape. Emporté par l'élan il tombe contre les nains, son invisibilité cesse aussitôt. Il fait appel à nouveau à son anneau et s'enfuit dans les étages supérieurs. Les nains se mettent à le rechercher tandis que le chambellan s'enfuit protégé par deux gardes.

Entendant les bruits de lutte, Odile lance un sort de façonnage de la pierre sur le mur supportant la porte. Avec la zone d'effet, cela permet de libérer les gonds des deux portes. Horace, Moricath et Odile sont libres, mais Nao et Foirax reste emprisonnés. C'est sans compter Agrat qui tue les deux gardes, cache leurs corps et récupère les clés des cellules.



27eme séance - 2017/12/20

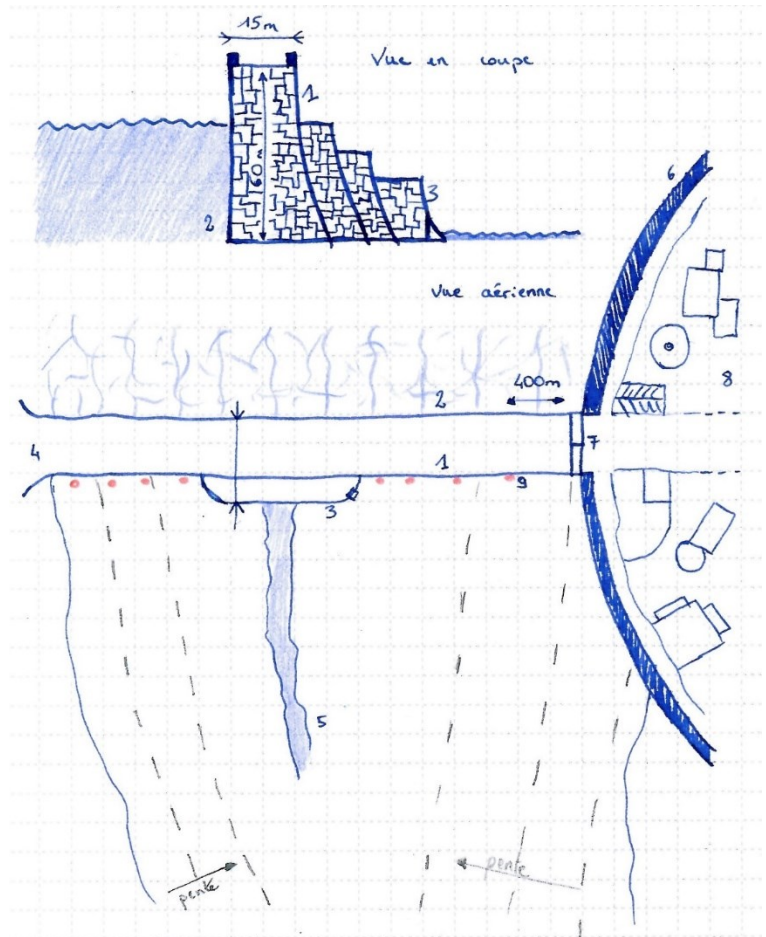
Absent : Aucun

Fait marquant : Moricath et ses yeux de lynx. Horace qui tombe de trente mètres de haut

Une fois tous libérés, nous récupérons les premières armes que nous trouvons, pieds de table, hache naine. Nous nettoignons les deux étages supérieurs des deux autres gardes et cachons leur corps dans nos anciens cachots.

Moricath aux aguets, entrouvre la porte et voit deux gardes arriver à toute vitesse vers la prison. Elle referme la porte et nous préviens. Nous leurs tendons une embuscade à l'étage inférieur au niveau des escaliers. Nous attendons patiemment, nous entendons la porte s'ouvrir, quelques pas et puis une voix hélant "Odile, Moricath, Foirax, vous êtes là ?". Nous reconnaissons tous la voix de Durak ! Moricath n'avait pas reconnu les frères nains déguisés.

La seule solution que nous trouvons pour nous échapper de la ville est de nous simuler une livraison des prisonniers aux drows et ce sont les frères nains déguisés qui nous escortent. Ils réquisitionnent une calèche tirée par deux poneys et nous montons dedans. Nous passons les deux premières enceintes de la ville en montrant un laissez passer que le roi Erc avait fourni à Mmonph. A la dernière enceinte, Durak explique le même bobard aux gardes de la porte et qui sans sourciller ouvre la porte fortifiée. Nous nous engouffrons immédiatement vers la sortie. Soudain, une corne retentit et nous voyons au loin une cavalerie d'une dizaine de nains montés sur poneys fonçant à toute vitesse sur nous. La porte se referme trop tard car nous sommes déjà passés. La charrette accélère mais déséquilibre Horace qui était en train de récupérer ses affaires. Moricath lui tend la main au dernier moment mais ne parvient pas à le rattraper. Malheureusement pour lui, nous sommes sur la route du barrage et Horace dégringole d'une soixantaine de mètres plus bas gisant inanimé. Odile invoque la mouche Muscat et vole à son secours.



BARRAGE ET CITE NAIN

- | | | |
|----------------|------------------------|----------------------|
| 1: Barrage | 4: Vers la forêt | 7: Entrée cité |
| 2: Lac Wiverne | 5: cours d'eau | 8: Cité, habitations |
| 3: Barragement | 6: Enceinte cité naine | 9: Pente protection |



La patrouille rattrape la carriole et attaque le groupe. Nous répliquons avec nos armes de jet et même si nous subissons de plein fouet la charge, nous réunissons à tuer deux des six nains. Plusieurs échanges de coups contre des nains tenace permet à Odile de ranimer Horace de le laisser sur la mouche et de se retrouver à nouveau dans la charrette. Cependant Foirax est le seul à voir qu'au dernier moment des griffons lançant un immense filet immobilisant la charrette et nous emprisonnant. Nous nous envolons en direction de la citadelle naine. Durak lance un sort de métal brûlant sur les bardes du griffon. De son côté, Odile invoque un sort de lumière sur les yeux du même griffon le déstabilisant. Avec le poids de la charrette plus du griffon n'arrivant plus à voler, nous nous crashons dans le lac de rétention après qu'Odile se soit échappée sous la forme d'un aigle. Une fois dans l'eau, nous coupons les liens du filet pour en sortir. Les poneys et les griffons sont libérés par la druidesse tandis que les nains chevaucheurs sont neutralisés. Nous courons tous en

direction de la forêt environnante pour nous cacher et éviter les futurs attaques de griffons.



28ème séance - 27/12/2017

Absents : GuiB, FrK

Fait marquant : a pu de barrage

Nous nous enfonçons dans la forêt pour nous éloigner suffisant de la ville naine. Nous nous reposons dans un bosquet pour faire l'état de notre groupe et réfléchir à la suite : est ce que nous rentrons à Arabel ? Cependant le groupe est très remonté contre l'accueil des nains et Odile ne supporte pas le barrage qui modifie l'équilibre de la nature. D'un commun accord, nous monterons une expédition punitive cette nuit en vue de détruire le barrage. Grâce à l'idée de Nao nous récupérerons des glands dans la forêt que nous insérerons en profondeur dans le barrage et qui une fois arrosés par l'eau miraculeuse récupérée sur les drows sera suffisant pour fragiliser le barrage, en tout cas nous l'espérons.

Odile escortée par Agrat ira au pied du barrage. Le reste du groupe restera en retrait afin d'intercepter des patrouilles naines si jamais le groupe infiltré est repéré.

L'ordre de bataille est finalisé, nous nous dispersons. Agrat part en éclaireur une dizaine de mètres devant Odile. Nous devons fragiliser le barrage à l'endroit où il subit le plus de pression c'est à dire en son centre sachant que le barrage fait environ quatre cent mètres de long. En longeant le barrage Agrat déclenche une rune naine qui l'assomme sur le coup produisant un flash et le bruit d'une explosion. Odile a juste le temps de le soigner et de s'écarter que déjà deux nains avec une lanterne inspectent les lieux. Ils patrouillaient de l'autre côté de la rive, mais nous avons supposé qu'ils se trouvaient plus loin. Plusieurs autres se précipitent du haut du barrage mais ils sont reçus et neutralisés par l'assassin et Foirax. Agrat en étant invisible surprend les deux premiers nains tandis qu'Odile reste en retrait. Deux autres nains prêtent mains fortes à ceux combattant Agrat mais ne sont pas de tailles à lutter. Odile n'a qu'une à deux minutes avant que d'autres patrouilles rapploient. Les tours de gardes sont déjà en train de s'animer. Elle lance deux sorts de façonnage de la pierre. Elle creuse plusieurs tunnels gros comme un gland mais d'une profondeur de la moitié de la largeur du barrage et cela répartit sur trois ou quatre mètres. En insérant les glands et l'eau miraculeuse, des bruits sourds et violent de craquement s'échappent des murs. Un, deux, puis trois fissures courent le long du mur. Certaine d'avoir réussie, Odile se transforme en cheval, récupère Agrat sur

son dos, galope en direction de l'ancien rivage et voit disparaître le barrage englouti par une immense vague qui les rattrape mais ne les happe pas.

Nous nous retrouvons dans la forêt et nous rentrons immédiatement à Arabel. Le voyage dure une semaine et se déroule sans encombre. De retour à la civilisation depuis un mois, le groupe se précipite chez un mage pour identifier tous les objets magiques récupérés et éventuellement les échanger contre un équipement plus adéquat.



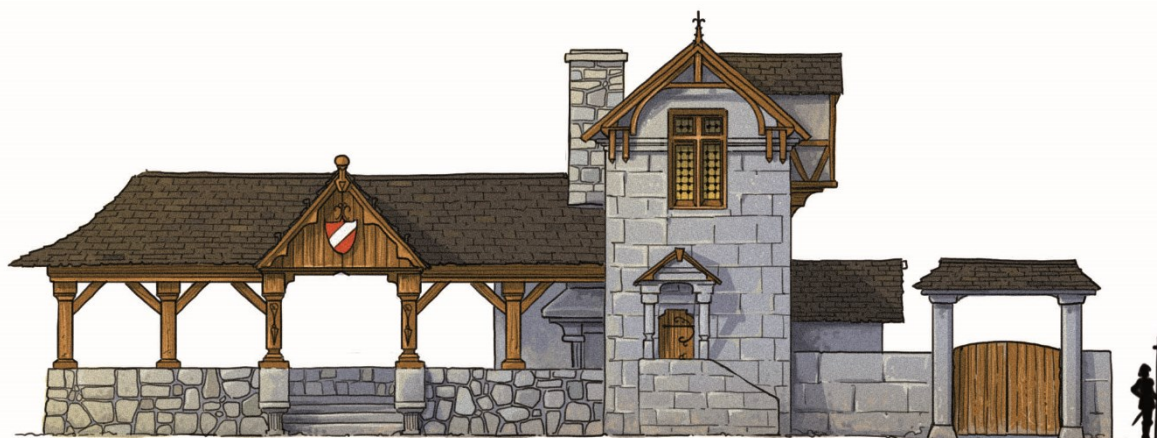
29eme séance - 10/01/2018

Absent : aucun

Fait marquant : Secret Santa

Pendant que les nains marchandent leurs dernières trouvailles contre de l'équipement neuf, nous nous mettons à la recherche d'un travail en collant des affiches dans la ville. Le lendemain un elfe à la peau blanche vient nous voir à notre auberge. Il se présente sous le nom de Kila et nous propose d'amener une caisse jusqu'à la ville de Masmere, à une semaine de route vers le sud, en contrepartie de quatre mille pièces d'or donné d'avance et le double une fois la Mission réussie. Il refuse de nous dire le contenant de cette caisse nous menace de nous retirer l'offre car nous ne sommes pas les seuls intéressés par cette mission. Finalement nous acceptons, Kila précise que le destinataire est son frère jumeau. Nous récupérons la caisse posée sur une charrette tirée par deux chevaux. Le groupe en profite pour acheter d'autres chevaux. Les nains resteront sur la charrette pendant que le reste du groupe l'escortera.

La première journée de voyage se déroule sans accroc. Nous arrivons le soir a un relais ou nous nous melons aux marchands. Mmonph les interroge concernant les dangers futurs de la route mais ils lui répondent que la route est très sûre. Odile et Nao dorment dans l'étable afin de surveiller la marchandise.



Nous repartons aux premières lueurs du jour afin d'éviter le flot de marchands. En milieu de matinée nous ressentons un tremblement de terre et quelques instants après une énorme pierre nous rate de peu, puis une deuxième sans que nous remarquions l'attaquant. Le groupe se disperse afin de ne pas être écrabouillé par le prochain jet. Finalement au loin sur la route nous distinguons avancer lentement une masse informe de terre, sable et de gravier ayant une tête et deux bras mais dont le tronc est à même le sol.

À mi-distance Horace reçoit une volée de pierre acide qui transperce et fait fondre son bouclier. Il continue sa charge et arrive au contact du monstre. Après la première passe d'armes il est rejoint par Moricath et Agrat.

Odile transformée en chien de guerre depuis le départ du relais explore les alentours pendant que les nains esquivent le combat protégeant ainsi la cargaison.

Le monstre semble extrêmement fort infligeant de lourds dommages, il ressemble à un élémental de terre. Par deux fois, Moricath ne peut esquiver ses attaques et fini écrasée par l'une des énormes mains du monstre. Elle tombe à terre et ne montre pas de signe de vie.

Au même instant, Odile repère une forme humanoïde en bordure de la forêt. Elle s'approche discrètement, la contourne, se transforme en elfe, et lance un sort d'invocation d'insectes. C'est un être jamais rencontré auparavant muni de deux gros yeux globuleux, aussitôt les insectes sur lui, Odile l'interpelle sur sa présence ici et le fait qu'il espionnait le groupe en train de se faire attaquer par le monstre de terre. Pris au dépourvu car n'ayant pas vu venir Odile transformée en chien, ses réponses sont peu convaincantes, alors Odile tente de lui asséner un coup de cimeterre.



30eme séance - 17/01/2018

Absent : Seb

Fait marquant : la difficulté est montée d'un cran. Niveau moyen de réflexion du groupe -2.

Odile observe que la créature a plusieurs bourses vides à sa ceinture. Elle interprète que cette créature que le montre de terre décime notre groupe pour récupérer nos têtes, peut être mises à prix ou alors notre équipement. Odile se rapproche pour obtenir des aveux. L'humanoïde doit bien récupérer une preuve de notre mort sous la forme de nos armes. A l'instant où Odile s'est suffisamment approchée la créature sort une dague et la plante violemment dans Odile qui fait semblant de s'écrouler à terre. Pensant avoir triomphé de la druidesse dont elle prend l'apparence, elle se dirige vers le groupe. Alors, Odile se relève et lui assène un coup dans le dos qui la tue nette. Le changeforme retourne à son état normal.

Le combat contre l'élémental de terre continue avec l'arrivée des nains dans la bataille. Les coups pleuvent des deux côtés et Agrat maintenant en deuxième ligne découvre que la charrette s'est éclipsée. Les rênes flottent dans le vide mais de façon non naturelle. Aidé de ses nouvelles bottes de rapidité Agrat s'élance à la poursuite de la charrette, y grimpe et assène un coup d'épée là où il suppose la position d'un homme invisible. Effectivement, un homme redevient visible et tombe à terre mort sur le coup. Agrat ramène la charrette à proximité du combat.

Au même moment, l'élémental de terre disparaît, absorbé par la terre comme désinvoqué. Il rentre dans le sol et les rubis lumineux qui lui servaient d'yeux s'éteignent et disparaissent.

Nous reprenons notre marche jusqu'au relais du soir après avoir soigné les blessés et enterré Moricath grâce au serviteur venteux invoqué par Odile. Agrat souhaite récupérer les possessions de Moricath mais Nao et Odile sont contres. Avant que Agrat inflige le premier coup à Nao, Odile lance discrètement un sort de *Charme Personnes* sur Agrat. Odile lui suggère que nous continuons notre chemin car nous avons pris du retard.



Nous déposons la charrette dans l'écurie, et rentrons **tous** dans l'auberge à la recherche d'un repas bien mérité. Parmi tous les clients usuels, ouvriers et paysans du coin, Mmonph remarque trois personnes nous espionnant. Il les accoste, les surprend et commence à discuter avec eux alors que son frère ramène les bières. Mmonph sent le malaise s'installer et à la surprise du groupe, Mmonph utilise la ruse pour les faire parler. Il a récupéré un anneau de vérité et propose de leur vendre. Il fait essayer l'anneau à celui qu'il estime le chef du groupe et lui demande ensuite ce qu'ils font ici. Contraint par l'anneau de dire la vérité, le brigand nous avoue avoir été engagé pour nous voler la marchandise et la rapporter à leur repaire qui est à une heure de marche d'ici en pleine forêt. Il retire immédiatement l'anneau, dégaine son épée mais est moins prompt que Mmonph et se fait découper en deux. Son acolyte s'enfuit mais Durak a le temps de lui lancer un sort de *Métal Brulant* qui le tue petit à petit à une centaine de mètres de l'auberge. Le dernier à être resté est capturé, menotté par les nains en vue d'un interrogatoire plus poussé.

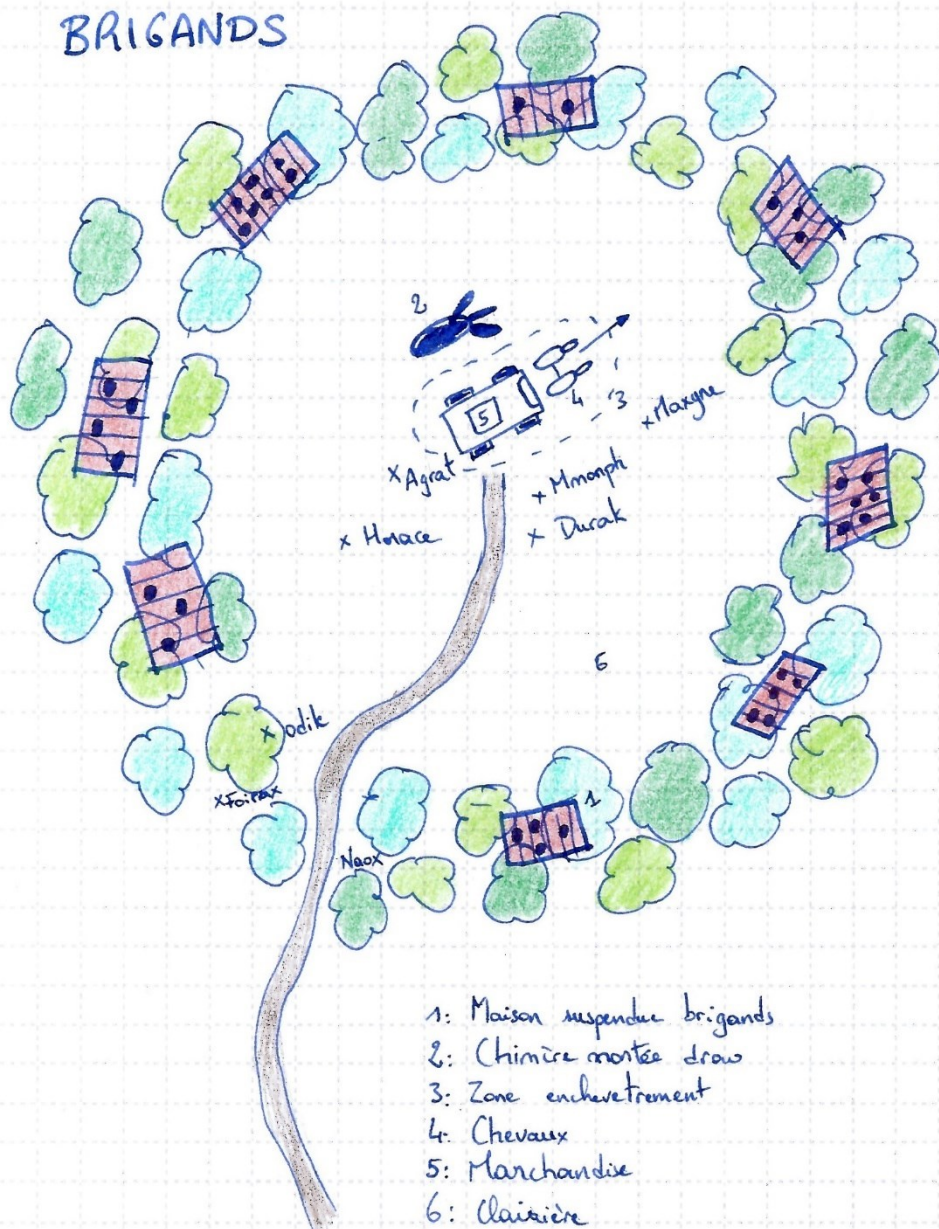
Un éclair de génie traverse le groupe tandis que nous sommes tous dans la salle commune de l'auberge. Nous avons laissé la charrette dans l'écurie sans surveillance... Sauf les nains qui gardent le prisonnier, nous nous précipitons dans l'étable et c'est avec une demi surprise que nous ne voyons pas la charrette. Nous partons à sa recherche, Odile et Nao pistent les voleurs et repèrent les traces des sillons de notre charrette. Nous partons immédiatement, les nains pourront nous rattraper grâce aux indications du prisonnier. Après une heure de pistage, nous retrouvons la charrette dans une clairière au milieu des bois. En arrivant discrètement nous apercevons dans les arbres des habitations abritant une dizaine de personnes. Il semblerait que nous ayons retrouvé le repaire des brigands.

Agrat élabore un plan fantastique. En étant invisible, il se dirige vers la charrette, s'enfuit avec pendant que nous nous occupons de couvrir sa fuite. Une fois monté à l'avant de la charrette, il saisit fermement les rênes et les fait claquer. Les chevaux partent au galop mais sans la charrette... Il n'a pas remarqué que les chevaux ont été détachés de la charrette. Sous le choc il redevient visible et se fait tirer par les chevaux. Sous les bruits, les brigands se réveillent immédiatement et décochent des flèches sur Agrat le touchant par deux fois. Odile observe le déroulement du combat depuis les ciels transformés en aigle. Nao, en retrait, en profite pour tirer des flèches sur les brigands. Foirax attend le moment opportun pour lancer un sort.



Après plusieurs minutes de combat, les nains nous rejoignent. Au même moment une immense créature venue du ciel possédant trois têtes différentes : lion, bouc, dragon. Elle est montée par une prêtresse drow et atterri près de la charrette. Odile se pose sur la cime d'un arbre se métamorphose sous sa forme elfique et lance un sort d'*enchevêtrement* sur la charrette pour qu'elle ne soit pas emportée. Agrat se rend discrètement derrière la créature mais se fait surprendre par la tête de bouc qui croise son regard. Il est aussitôt pétrifié.

REPAIRE DES BRIGANDS



Les brigands intimidés par la chimère et la prêtresse drow se retirent du combat tandis que nous chargeons la drow et défendre la marchandise. Agrat tente de surprendre la créature mais reçoit un coup de queue, le monstre se retourne et pétrifie le sicaire en croisant le regard avec la tête de mouton. En chargeant le nain reçoit une déflagration de feu soufflé par la tête de dragon, il devient glabre ce qui d'un point de vue des elfes lui sied davantage. La prêtresse drow immobilise une partie des fuyards avec un sort de *Toile D'Araignée* mais reçoit plusieurs flèches tirées par Nao. Durak invoque son dieu Tempus et part au combat. La chimère et la drow aveuglée par un sort de lumière lancé par Durak, reçoivent de nombreux coups et sont obligés de battre en retraite.



31eme séance - 2018/01/24

Absent : aucun

Fait marquant : une nouvelle arrivante !

La nuit est calme, nous nous réveillons et prenons notre petit déjeuner dans la salle commune et nous sommes surpris par le retour d'Agrat en chair et en os ! Nous émettons l'hypothèse que la chimère a succombé à ses blessures. Content d'avoir retrouvé notre camarade nous reprenons notre route. Alors que nous nous apprêtons à partir, une jeune femme nous interrompt et rend à Horace son sac qu'il avait oublié d'emmener. Elle nous propose son aide que nous acceptons volontiers. Maxyne Von Grüt une ancienne gladiatrice qui gagné sa liberté, elle cherche maintenant la gloire, l'aventure et l'argent. Nous proposons à Mmonph de tester ses compétences, elle se fait étaler en plusieurs rounds. Comme elle a résisté au premier coup, nous concluons qu'elle est plutôt douée !

Dans l'après-midi nous apercevons sur la route une caravane attaquée par des brigands d'où sort une colonne de fumée. Horace charge sans se poser de questions pour aider la veuve et l'orphelin. Intriguée par les tactiques de notre groupe, nous répondons à Maxyne qu'il fait toujours cela... Epaulé par Nao, Foirax et Agrat, Horace aide les caravaniers dans leur lutte contre les brigands. Les frères nains, Odile et la nouvelle restent près de la charrette mais se dirigent vers les hostilités à allure soutenue. Ce qui se révélait être une attaque de brigands est en réalité une embuscade. Les faux marchands se retournent contre nous. Nous adoptons une posture défensive et repoussons l'attaque sans vraiment les combattre. En réalité les brigands font place à un colosse haut de trois mètres en feu, c'est un élémentaire de feu ! Nous sommes accueillis par un jet de flamme d'une trentaine de mètres qui brule le groupe entier.



Nous concentrons toutes nos attaques sur lui tandis que les brigands préfèrent s'éloigner. Seuls Mmonph et Agrat parviennent à le blesser mais subissent en contrepartie de lourds dommages soignés par Horace et Odile. L'élémentaire rapetisse à mesure des coups reçus jusqu'à complètement disparaître. Nous exterminons les derniers brigands restés à portée sauf un, nommé Pipolo, que nous capturons pour l'interroger.



32eme séance - 2018/02/08

Absent : Seb, Agrat, FrK, JC

Fait marquant : La tempête de neige IRL / la brouette de dés pour Odile / l'anticipation du fumble sur N'Foirax

Le prisonnier nous avoue avoir été payé par la même organisation que celle qui a commandité la précédente attaque. Celle avec le symbole (voir avec Mrk). Selon lui, elle serait dirigée par quatre ou cinq puissants chefs dont au moins une prêtresse et une drow.

Odile charme le prisonnier qui nous accompagne jusqu'au prochains relais. Nous avons déjà fait la moitié du chemin entre Arabel et Marsembre. C'est un point relais important d'environ six cents âmes. Nous préférons tous dormir dans une écurie en bordure extérieure afin de mieux sécuriser la marchandise.

La nuit se déroule sans encombre. Nous sommes réveillés à l'aube par un cri de semonce : "Au nom du roi Erc, sortez sans faire d'histoire vous êtes cernés !" A travers les interstices des planches nous distinguons une compagnie naine composés d'au moins vingt guerriers. Sur le toit nous entendons des pas lourds et par les trous dans la toiture, nous distinguons deux griffons.

Odile fait appel à la foudre et le temps que la tempête se déclenche, le groupe se prépare, saute dans la charrette ou sur les chevaux. Le sort n'est pas encore prêt mais la porte de la grange subit déjà les assauts d'un bélier nain. Odile demande à Pipolo, le brigand charmé, de se faire passer pour un garçon d'écurie, de nous ouvrir la porte à l'instant où la foudre tombera puis de nous rejoindre le soir au relais suivant.

Un deuxième coup de bélier défonce en partie la porte. Nous sommes obligés de calmer Mmonph car nous lui avouons que la nuit après notre évacion de la cité naine, nous avons monté une expédition punitive entre elfes afin de détruire le barrage nain. Nous lui promettons d'en reparler plus tard en espérant qu'il ait oublié d'ici là. Boum ! Un troisième coup de bélier, la porte ne tiendra pas plus longtemps. Nous sommes prêts à s'élancer. Pipolo ouvre la porte, Odile fait s'abattre la foudre sur un des griffons, lance la charrette contre les nains et sort une pièce de ténèbres éternelle masquant notre fuite sur les dix premiers mètres avant de la recouvrir.

Nous nous engageons dans les artères de la ville en évitant bon an mal an les passants et les étals de marchandise. Nous sommes talonnés par plusieurs griffons et la compagnie naine. Juste avant la sortie de la ville nous sommes stoppés par un petit groupe de nain qui active un mécanisme levant des pieux et coupant notre route. Odile réussit à arrêter le chariot juste avant tout comme le reste du groupe sauf Foirax. Son cheval s'arrête mais pas lui, il est projeté par-dessus les pieux, accueilli par deux guerriers nains qui lui assènent un coup fatal après avoir reçu un sort de vapeur coloré sans effet. Ayant perdu connaissance, il est désarmé, ligoté puis mis en cage dans une charrette qui doit nous être spécialement destinée.

Odile fait à nouveau s'abattre un éclair sur un des griffons poursuivant, il s'effondre au sol tout comme son cavalier. Le dernier encore en l'air préfère rester en retrait. Mmonph se faufile entre les herses et combat les nains face à lui pendant que Nao les flèche. Nous sommes harcelés par le griffon restant mais Mmonph peut abaisser la herse une fois les deux nains neutralisés. Nous passons tous et relevons la barrière pour ralentir la compagnie naine qui vient tout juste de nous rejoindre. Nous récupérons le corps de Foirax mais dans la précipitation nous oublions son sac à dos contenant son livre de sort.

Le poulx de Foirax bat encore mais faiblement. Nao utilise les dernières charges de la baguette de soin pour le réanimer. Sans nous remercier, il souhaite faire demi-tour pour récupérer son sac. Un délire que le groupe attribue à sa perte de connaissance. Au bout d'une heure de route à une cadence soutenue nous nous arrêtons et nous préparons une embuscade pour les nains.



Bème séance – 02/15/2018

Absent : JC, FrK

Fait marquant : fin du scénario ? Foirax encore mort (presque), Agrat aussi

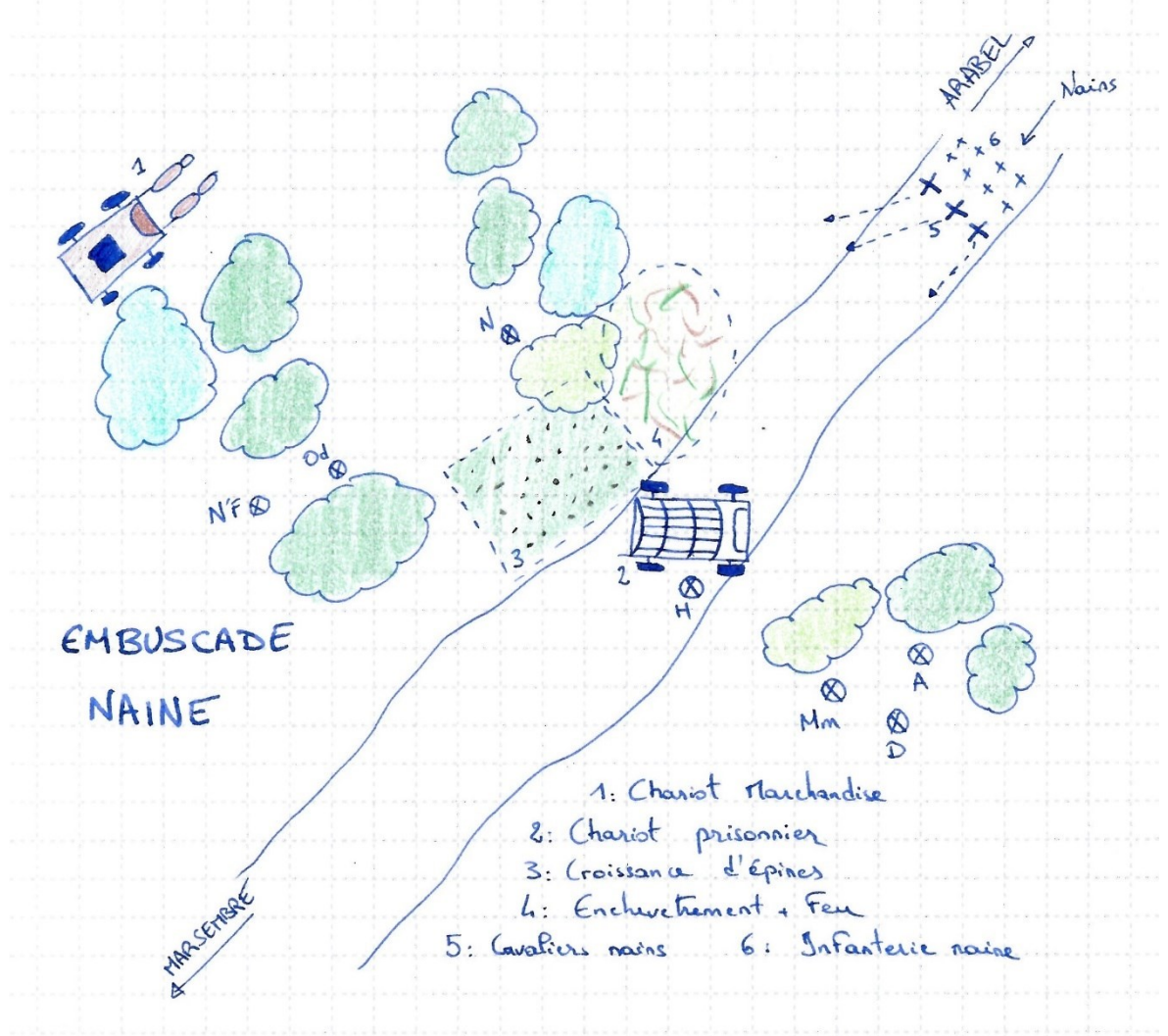
Horace se tient au milieu de la route sur un des chariots prêts à recevoir les nains. Avant de le charger, ils nous intimement de nous rendre mais Horace préfère finalement se cacher derrière la charrette et ne répond pas.

Deux nains sur des poneys le chargent mais il se décale vers le bosquet sur sa droite où sont cachés Foirax, Odile et Nao. Odile avait lancé un sort de *Croissance D'Épine* dans une zone à l'entrée du bosquet et où passe les deux cavaliers : les poneys sont déchiquetés. Les cavaliers arrivent en vie mais bien amochés eux aussi juste devant Horace. Il n'a pas le temps de répliquer qu'il est déjà à terre. Les cavaliers ont complètement changé d'aspect physique : ils ont les yeux injectés de sang et leur respiration est intense, saccadée et rapide. Ils sont suivis par une compagnie composée d'une dizaine de nains mais avant de rentrer dans le bosquet ils sont arrêtés par un sort d'*Enchevêtrement* lancé par Odile. Elle se jette dessus pour y mettre le feu pendant qu'ils sont encore immobilisés.

Le dernier cavalier et le reste de la compagnie naine inspectent le bosquet de l'autre côté de la route et trouvent Mmonph qui ne faisait pas grand-chose pour se cacher. Agrat tente de l'assassiner mais son coup ne porte pas, le cavalier riposte et l'assomme avec son bouclier. Mmonph charge le cavalier et la compagnie naine.

De l'autre côté de la route, le cavalier ayant terrassé Horace se dirige vers notre charrette, Foirax lui porte un coup dans le dos mais le rate. Fou de rage, le nain devenu sûrement berserk, explose littéralement Foirax d'un coup de hache. Le demi elfe tombe inanimé pour la seconde fois dans la même journée. Le nain repère aussitôt Nao et lui fonce dessus. Il n'a le droit qu'à tirer une seule flèche avant contact. Il utilise une flèche tueuse qu'il avait récupérée il y a fort longtemps. Elle atterrit en pleine poitrine et tue le cavalier fou instantanément. Cela permet à Nao de se concentrer sur les nains combattus par Mmonph.

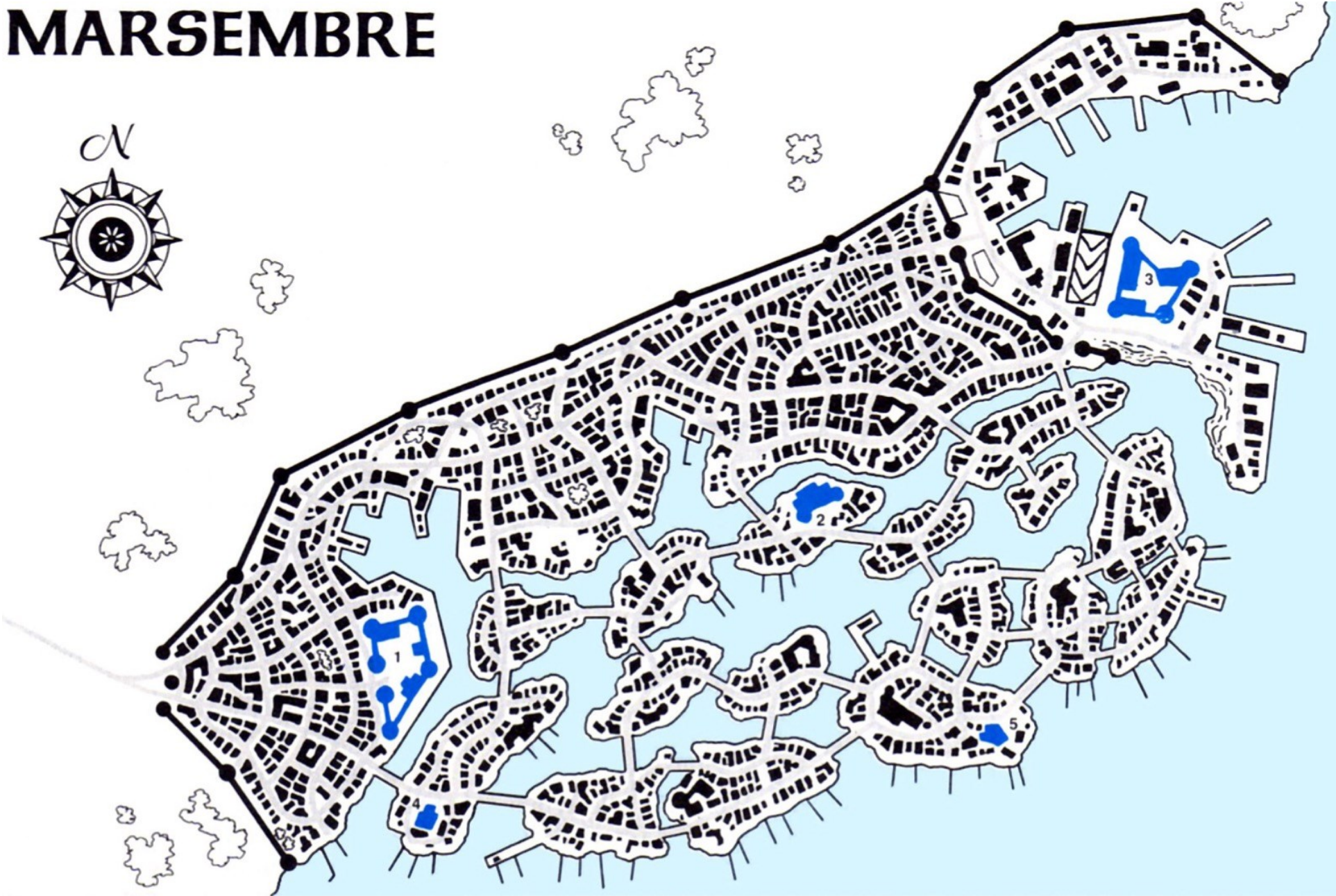
Odile lance une conjuration d'insecte sur ces nains en support à Mmonph. En quelques passes d'armes ils sont massacrés. Ceux ayant survécu aux flammes sont piégés par les épines et y succombent. Les compagnons sont soignés et nous nous remettons en route. La nuit et la journée de marche suivantes se déroulent sans problème. À peine nous arrivons à Marsembre que nous sommes alpagués par Oubal qui nous félicite d'avoir réussi notre mission. Comme promis nous recevons notre paiement et nous nous quittons en bon terme.



En explorant la ville, nous nous apercevons que nous sommes mal reçus et que les gens préfèrent nous éviter. Après une journée à déambuler dans les différents quartiers de la ville, nous retournons à l'auberge où nous avons rencontré Oubal, mais nous sommes surpris par la présence de la calèche et du coffre. Oubal ne les a pas emportés avec lui.



MARSEMBRE



34eme séance - 21/02/2018

Absent : Seb

Fait marquant : La curiosité est un vilain défaut

En sortant de la ville, une partie du groupe est rongé par la curiosité : ne pas savoir ce que nous avons transporté. La charrette n'a toujours pas bougé. Les frères nains et Odile rentrent en ville et ouvrent la caisse en la faisant malencontreusement tomber. A l'intérieur se trouve une matière sans forme, noire dans laquelle la lumière se perd. La boule de la taille d'un gros fruit se déplace aléatoirement et amuse les badauds jusqu'au moment où elle passe à travers un tonneau et l'avale en doublant de taille. Puis un autre tonneau, puis une charrette chaque fois en augmentant la taille. Les premiers gardes arrivent et un est même mangé, happé à l'intérieur de la boule. Les sorts lancés par les magiciens amplifient sa taille mais demeurent inoffensifs. Au final, la rue est absorbée puis le quartier et enfin la ville entière entraînant le départ en catastrophe de plusieurs milliers de personnes ainsi que le groupe en seulement quelques heures. Ceux à l'origine de l'ouverture de la caisse sont partis bien avant et ont rejoints le groupe en route pour Arabel.

Sur la route nous sommes interpellés par un messager. L'Alliance Noire veut nous voir et nous féliciter pour notre action récente, positive selon eux. Après deux jours de marche, au crépuscule nous arrivons dans une clairière indiquée par le messager où siège quatre trônes. Nous sommes reçus par un clerc priant une prince démon, une drow, et un homme à capuche dont on ne distingue pas la forme. Le dernier trône est vide. Le clerc prend la parole et nous remercie d'avoir ouvert la caisse dans Marsembe et pas avant. L'Alliance Noire dans ses sombres desseins souhaitaient en diminuer l'influence. Ils nous félicitent aussi de leur avoir résister pendant le convoi de la caisse prouvant à leurs yeux notre compétence.

Pensant qu'il s'agissait de notre fin, nous sommes surpris de nous voir offrir un travail : neutraliser le marchand d'esclave Verblen, un des chefs du Zhentarim. Si nous refusons, nous ne serons pas poursuivis compte tenu des services indirects rendus, mais nous ne pourrons plus travailler pour eux. Si nous acceptons nous recevrons trente mille pièces d'or une fois la neutralisation effectuée.

Le groupe est partagé entre travailler pour le mal en allant combattre un autre mal quitte à les détruire après ou les ignorer. Après moult discussions le groupe se scinde en deux :

- Travailler pour l'alliance noire ; Odile, Foirax, Maxyne et Agrat. Leur idée est de gagner leur confiance pour mieux les trahir après
- Refuser de travailler pour eux : Horace, les nains et Nao. Ils retournent à Arabel, retrouver KIRA pour demander des explications.



35eme séance - 08/03/2018

Absent : aucun

Fait marquant : beau rattrapage de scénario

Après une semaine de route, le groupe qui retourne à Arabel, attend Kila dans l'auberge où il nous avait donné la mission d'escorte. Le tenancier leur explique que Kila est un habitué et devrait revenir d'ici heures. En arrivant dans l'auberge, Kila s'assied directement à leur table et demande à ce qu'on lui raconte comment s'est déroulé la mission. Mmonph lui explique et Kila leur raconte qu'il fait partie d'une organisation, Les Ménestrels, luttant contre le Zhentarim historiquement et contre l'Alliance Noire depuis récemment. La caisse provenait du Zhentarim et

avait pour destination Marsembre. Il ne savait pas ce qu'il y avait à l'intérieur. En récupérant la caisse, Les Ménestrels pouvaient infiltrer les Zhentarim. L'Alliance Noire en supposant que la caisse était de grande valeur, voulait s'en emparer pour faciliter leur installation dans la région. Les choses ne se sont pas déroulées comme prévues pour l'Alliance Noire mais c'est finalement au-delà de leurs attentes.

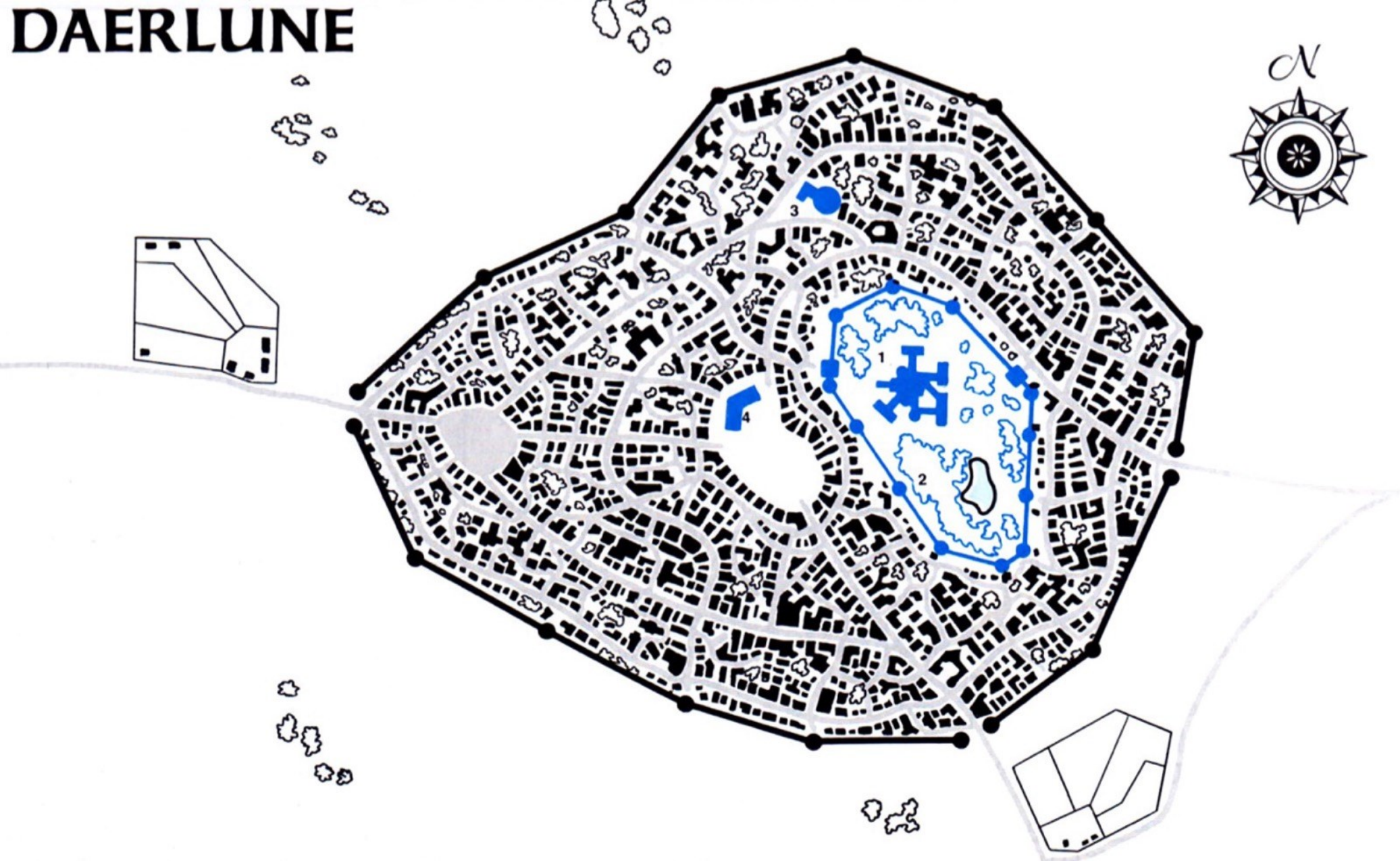
Selon Kila, Verblen se rend dans trois semaines à Selgonte pour une vente aux enchères d'esclaves. Kila leur demande de neutraliser Verblen qu'ils reconnaîtront grâce à un portrait-robot. Ils retournent à Marsembre où la boule noire est toujours là mais prennent le bateau avec de nombreux réfugiés en direction de Selgonte.



L'autre groupe après une semaine et demi de marche s'arrête à Daerlune. Agrat interroge la guilde des voleurs locales sur l'achat d'esclaves pour un ami à lui. Une fois le pourboire de cent pièces d'or donné, la guilde des voleurs se souvient qu'une vente clandestine d'esclaves se déroulera à Selgonte dans trois semaines environ. Agrat reçoit un laissez passer à présenter à Ythak, un demi elfe résident à l'auberge du Gantelet Vert près du port. Il pourra nous donner un ticket d'entrée à la prochaine vente aux esclaves.



DAERLUNE



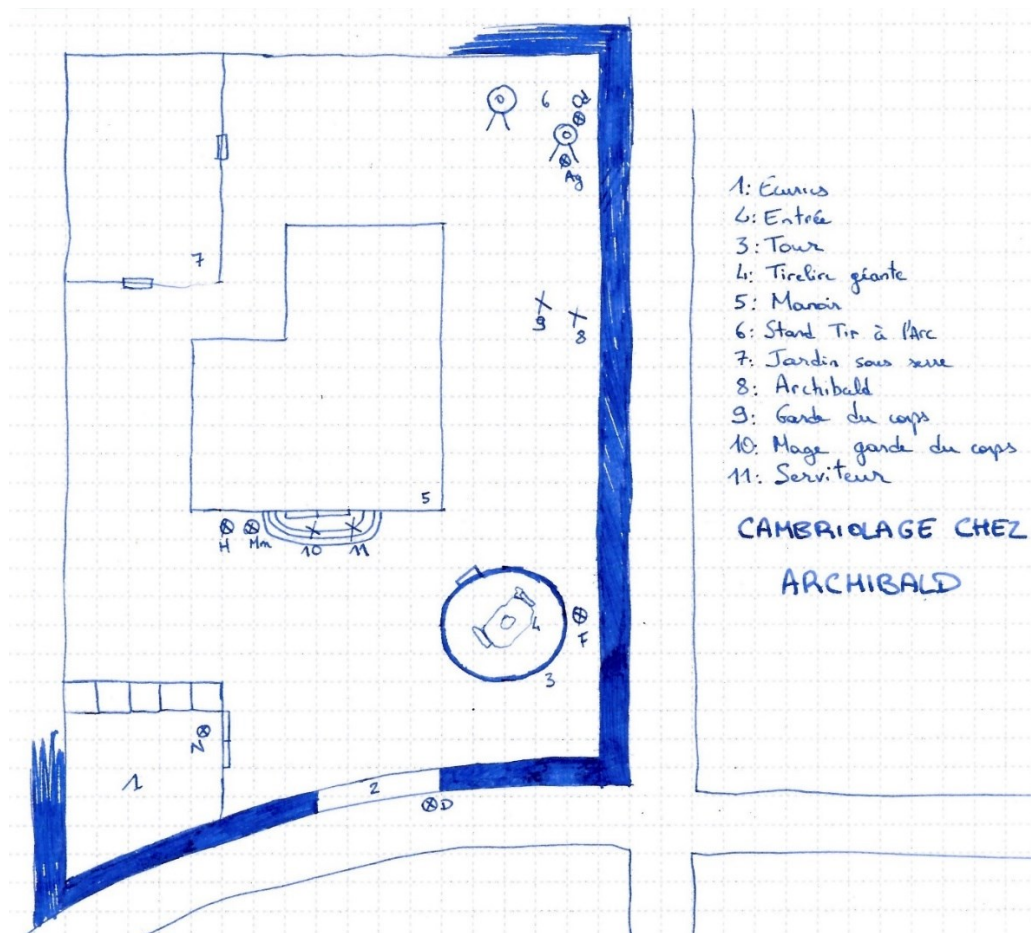
35ème séance – 15/03/2018

Absent : GuiM, Marko

Fait Marquant : Un nain impatient

Le groupe se rejoint et se retrouve à Selgonte un peu par hasard en se croisant dans la rue. Le contact d'Agrat nous informe que pour accéder à la vente aux enchères, il faut obtenir un sésame. Il se propose de falsifier une vraie lettre d'invitation si on lui en ramène une. Il sait de sources sûres que ces deux personnes ont été invitées à la vente : un négociant de produit de luxe, Archibald Ratalou ou Monseigneur Rostoli, un adepte des forces obscures.

Le groupe évite la magie noire et préfère cambrioler le marchand. Odile et Nao montent la garde à l'entrée du domaine pendant que les autres s'infiltrent discrètement. Le domaine est composé d'un manoir, d'un champ de tir à l'arc, d'écuries et d'une tour relativement haute, environ dix mètres. Le domaine est gardé par au moins trois gardes et un majordome. Agrat et Foirax inspectent le manoir pour ne trouvent pas la lettre d'invitation. Mmonph voulant se sentir utile "force" la porte de la tour en toute discrétion à grand coup de hache mais ne réussit qu'à déclencher l'alarme. Les gardes se précipitent sur lui et Maxyne alors qu'elle essayait de le décourageait d'intervenir. Ils se font neutraliser dès leurs premières passes d'armes avec les gardes. Compte tenu de leur technique et de leur équipement, ces gardes sont d'un niveau très élevé et doivent coûter très cher en salaire aux propriétaires du lieu.



Un mage est aussi présent et déloge Foirax et Agrat du manoir qui s'enfuient en sautant par la fenêtre et escaladent le mur de l'enceinte pour ressortir dans la rue. Horace rentre dans le domaine et extrait les deux blessés après s'être interposé.



SELGONTE



36ème séance – 21/03/2018

Absent : GuiB

Fait marquant : Odile fait sa biatche

Nous nous retrouvons dans l'auberge pour repenser notre stratégie d'approche, soigner les blessés et récupérer nos sorts. Odile s'envole sous forme d'aigle explorer la maison du nécromant. Elle est lugubre, sans vie, on n'y voit personne. De retour, à l'auberge, elle interroge le tenancier à propos de Rostoli. Il traîne une mauvaise réputation, des personnes ne sont jamais revenues d'un rendez-vous chez lui, il achète des esclaves que personnes ne revoient jamais mais il ne s'agit que de rumeurs, cela n'a jamais été démontré. Devant la frilosité du groupe à explorer le manoir, nous retournons chez Archibald.

En attendant devant la porte, Odile espère croiser Archibald pour le charmer. Vers midi, il sort accompagné de deux gardes du corps. Odile lui lance à distance un sort de *Charmes Personnes* qui réussit et en profite pour se rapprocher de lui et mettre en avant son physique avantageux. Magiquement et logiquement, il tombe sous le charme et l'invite à déjeuner avec lui ce midi. Après le repas Odile souhaite essayer quelques vêtements et tenues affriolantes au plus grand plaisir de Archibald. Ces quelques heures laissent le champ libre aux espions du groupe pour visiter sereinement le domaine mais ne découvre rien dans la maison principale.

Ils aperçoivent non loin de la tour un des gardes du cops s'entraînant au tir à l'arc. Durak s'approche silencieusement et l'attaque dans le dos, mais son coup ne le tue pas directement. Il se retourne étrangle Durak, une lutte à mort commence mais le guerrier trop affaibli par le coup en traître reçu s'effondre. Il cache son corps derrière la cible et retourne vers la tour. Grâce à son pouvoir nouvellement acquis, il tente de passer à travers la pierre de la tour mais est arrêté par une barrière en métal. Pendant ce temps Foirax en profite pour étudier le mécanisme complexe d'ouverture ce qui lui permet de comprendre comment il fonctionne et de crocheter la serrure avec succès ! Les deux compères entrent dans la tour et referment la porte soigneusement. Des lumières s'illuminent dans toute la tour qui n'est à vrai dire qu'une seule pièce. La lumière éclaire et amplifie une statue en or gigantesque faisant presque la hauteur de la tour et est à l'effigie du propriétaire des lieux. A ses pieds est écrit un nombre : 115 327. Au sommet de la tour ils découvrent la fameuse lettre d'invitation posée sur un bureau mais aussi une pince télescopique et quelques pièces d'or. Ils aperçoivent à l'arrière du crâne de la statue une fente et font le rapprochement avec une grosse tirelire. Ils introduisent une des pièces posées sur le bureau ce qui déclenche un mécanisme dans la statue. Ses yeux s'illuminent de toutes les couleurs et le nombre au pied de la statue s'incrémente de un.

A ce moment Odile et Archibald rentrent de leur balade, il lui propose de lui montrer quelque chose d'extraordinaire et l'invite dans la tour. Foirax et Durak ont eu toute juste le temps de décamper et de refermer la porte de la tour. Le même phénomène se produit quand Odile rentre dans la tour mais ne la surprend guère, elle feint l'extase auprès de Archibald qui ne voit pas que la lettre d'invitation a disparue. Odile le flatte sur la soi-disant beauté de la statue et glisse une de ses propres pièces dans la tirelire. Odile ne sachant pas que la lettre a disparu se fait inviter à manger le soir pensant que la lettre est au manoir. Elle en profite pour montrer toutes les subtilités de la culture elfique à son hôte : chant, danse, flûte. Alors qu'elle est en train de jouer un air avec la flûte, Agrat, qui les avait suivis en étant invisible, glisse dans l'oreille d'Odile qu'ils ont la lettre. Elle fait boire Archibald en lui promettant monts et merveilles mais celui-ci ne résiste pas longtemps à l'alcool et tombe de fatigue. Elle en profite pour rentrer à l'auberge rejoindre ses compagnons.



37eme séance – 04/04/2018

Absent : aucun

Fait marquant : Les voleurs trop gloutons

Agrat apporte la lettre au contact à l'auberge du Gantelet Vert afin de la falsifier en deux exemplaires. Nous irons séparément à la vente aux enchères de la façon suivante :

- Odile sous le nom de Lady Bathory sera accompagnée par son mari joué par Foirax. Elle aura deux gardes du corps, Agrat et Nao.
- Durak sous le nom d'emprunt, Gloïn Grimbergen, sera entouré de Mmonph et Horace.
- Maxyne limitée par le nombre d'invitation sera serveuse, poste obtenu par la guilde des voleurs

Les invités ne pourront pas porter d'armure, seule leur escorte sera armée.

Nous avons trois jours devant nous et nous en profitons pour mieux nous habiller et faire quelques achats. Odile achète trois doses de poisons incapacitants auprès de notre intermédiaire à cent cinquante pièces d'or unité. Le lendemain, nous récupérons les deux fausses lettres d'invitation. Foirax et Agrat vont déposer la vraie lettre chez Archibald en toute discrétion à la nuit tombée.

Entrés par effraction avec succès dans la tour, et une fois la vraie lettre reposée sur le bureau, ils ne peuvent pas s'empêcher d'inspecter à nouveau le mécanisme de la tirelire géante. Il découvre qu'une serrure est cachée juste à côté du nombre totalisant la somme des pièces. Une serrure crantée de dix à dix mille en passant par cent, mille et cinq mille. Foirax crochète la serrure et déclenche la sortie de cinq mille pièces d'or, après avoir essayé une première fois sans succès. Alors qu'Agrat est en train de ranger ces pièces dans son sac, Foirax tente une dernière fois de décrocher le gros lot mais son avidité le pousse à commettre une erreur : son crochet se casse et déclenche l'alarme. Une bouche magique cachée dans le mur extérieur retentie, une herse tombe et bloque la porte d'entrée.



38eme séance – 11/04/2018

Absent : FrK, JC

Fait marquant : Trois fumble d'affilée, Agrat plus attiré par les po que le Valhalha

Un autre piège se déclenche après les deux premiers empoisonnant Agrat qui tombe dans le sommeil. Foirax y résiste et attend, caché, que l'on vienne ouvrir la herse pour réagir. Quand les deux gardes du corps d'Archibald, le mage et la brute, ouvrent la porte, Foirax lance une pièce des ténèbres dans la pièce pour cacher son envol sous forme de chauve-souris. Quant à Agrat, une fois les ténèbres dissipées, son corps est transporté et attaché à une des cibles d'entraînement au tir à l'arc du jardin. Archibald sort un de ses arcs et commence à tirer sur le malheureux.

Foirax vole en direction de notre auberge, nous réveille et nous raconte avoir remis la lettre et avoir été pris au piège. Nous ne croyons pas à son baratin car comme Odile est la seule du reste du groupe à être entrée dans la tour, fait le rapprochement entre le stock d'or à disposition et le déclenchement de l'alarme. Il est alors obligé d'avoir essayé de dérober l'or d'Archibald. Il nous intime de se dépêcher car Agrat est sûrement en mauvaise posture.

Effectivement, pendant ce temps, même si Archibald est mauvais archer, plusieurs flèches ont déjà transpercé Agrat.

Nous partons à sa rescousse. Odile s'infiltrer métamorphosée en rat et arrache les liens qui retiennent Agrat pendant que le reste du groupe prépare une diversion. Foirax crochète la porte d'entrée et fait rentrer Mmonph, Horace et Nao. Durak monte la garde.

A peine entré Mmonph est alerté par des bruits venant du manoir et se cache, collé au mur, tout comme Horace. Nao est en retrait, caché dans l'écurie tandis que Foirax s'infiltrer jusqu'à apercevoir Archibald et son garde du corps dans la partie est du domaine.

Mmonph voit sortir du manoir un des serviteurs d'Archibald tenant les effets personnels d'Agrat suivi du mage de la dernière fois. Mmonph profite de l'effet de surprise pour lui asséner un coup fatal mais trébuche sur les marches du perron. Horace tente aussi de profiter de l'ouverture mais fait un faux pas et tombe à son tour aux pieds du mage. Nao voyant les chutes rocambolesques de Mmonph et Horace décoche une flèche de glace à destination du mage mais le rate aussi ! Ce n'est décidément pas son jour de mourir. C'est le serviteur qui est touché à sa place. Il est emprisonné dans une gangue de glace d'une vingtaine de centimètre d'épaisseur. Le mage sort alors une baguette et immobilise les deux corps gisant et court voir Archibald.

Agrat profite de l'agitation pour se détacher et tente d'esquiver les flèches envoyées par Archibald. La brute à ses côtés est stoppée nette par la dernière flèche tueuse de Nao. Foirax, caché dans l'ombre porte un coup dans le dos du mage sur son passage mais ne parvient pas à arrêter l'incantation de la boule de feu à destination d'Agrat et Odile dans l'aire d'effet. Le mage s'écroule quand même tout comme Agrat qui percé de plusieurs flèches était déjà agonisant.

Odile encaisse les dégâts, se dirige vers l'entrée du manoir et dissipe les effets de l'immobilisation sur Mmonph et Durak. Le nain se précipite sur Archibald et n'entend même pas l'offre d'emploi qui lui est proposé qu'une hache l'a déjà traversée de part en part.

Odile lance un sort de soin sur Agrat mais il ne se relève pas ! La boule de feu a eu raison de lui.

Nous nous organisons pour récupérer les pièces d'or coincées dans la statue tirelire. Odile peut mettre vingt-cinq mille pièces d'or dans son sac sans fond. C'est la somme demandée dans le grand prêtre du temple de Heaum pour ressusciter Agrat, service obtenu par l'appui d'Horace prêtre croisé du même ordre. Après une longue préparation il revient à la vie mais très affaibli. Selon les prêtres, il a besoin d'une journée complète de repos. Horace s'interroge sur la possibilité de ressusciter notre regrettée Moricath mais le jeu n'en vaut pas la chandelle : son corps est bien trop loin et cela coûte cher.



39ème séance – 18/04/2018

Absent : Seb

Fait marquant : chaos total

Alors qu'Agrat se repose à l'auberge, Odile et Horace retournent chez Archibald. Pendant ce temps, Nao a récupéré une partie des pièces d'or pour acheter le silence des domestiques d'Archibald restés dans la cuisine du manoir. Ils sont au nombre de trois et se partagent cinq mille pièces d'or.

Mmonph vole l'argenterie du manoir et Nao fouille la chambre des deux gardes du corps. De son côté Foirax a compris le mécanisme pour vider la tirelire : il suffit tous les deux retraits de remettre une pièce dans le mécanisme

qui se réinitialise. Sur les quelques cent vingt mille pièces d'or à l'origine, il nous en reste à se partager environ quatre-vingt-dix mille, mais surtout à les entreposer en lieu sûr. Autant d'or pèse la bagatelle d'une tonne !

Nous déplaçons la somme à l'extérieur de la ville, dans un bois au nord, grâce à un aller-retour d'Odile sous forme d'oiseau et Foirax sous forme de chauve-souris. Ainsi déjà soixante-quinze mille pièces d'or ont été cachées, cinquante en dehors de la ville et vingt-cinq dans le sac sans fond. Le reste est partagé équitablement entre les membres du groupe.

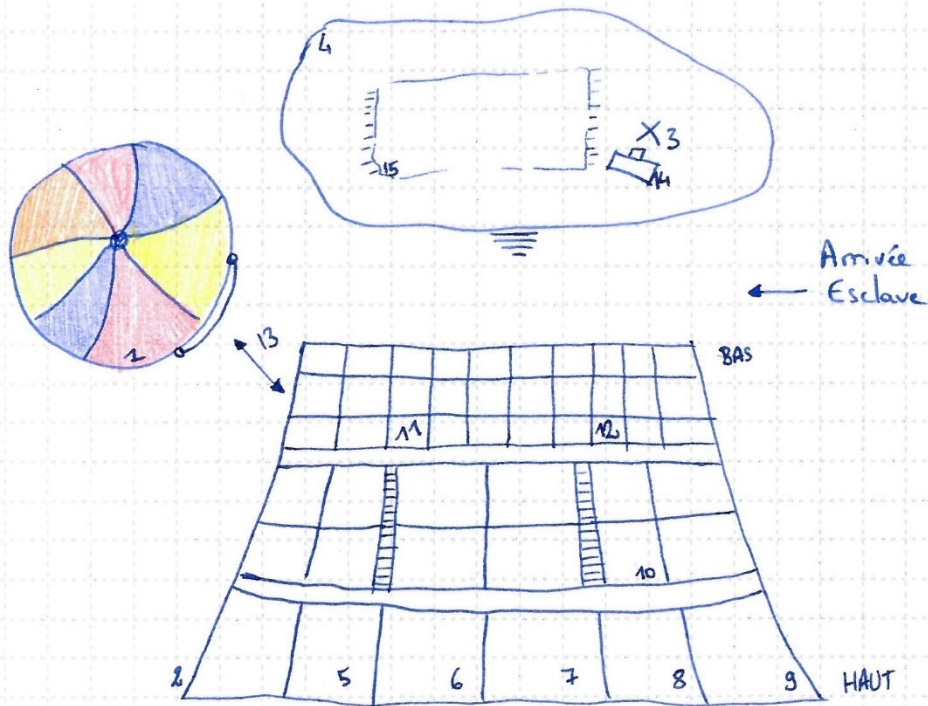
En souhaitant acheter le matin même un sac sans fond, Mmonph apprend que toutes les transactions de forte valeur sont temporairement suspendues. Le bruit court qu'un notable a été assassiné et sa fortune dérobée. Les domestiques n'ont pas respecté leur parole. Des protestations de ce groupe sont adressés à Nao sur la perte de cinq mille pièces d'or.

L'atmosphère dans la ville semble électrique. Afin de ne pas attirer les : nous nous séparons jusqu'à la tenue de la vente aux enchères surlendemain, au soir, nous nous retrouvons à l'entrée du domaine chasse personnel du seigneur suivant les trois groupes prédéfinis.



is nous présentons à l'entrée du par
ix titres et montrons notre fortur
chères. Par représentation, nous
ox dans des gradins construits pou
auts, plus ils sont grands et richeme
es plus grandes box situées à plu
nètres du sol. En scrutant les ir
econnaissons le roi nain Erc, un tyranoeil, un homme seul dans un box
qu'Agrat reconnaît comme étant un des plus grands assassins des Royaumes
Dubliés, des elfes noirs, un roi humain reconnaissable à sa couronne
:compagnée de sa cour.

VENTE AUX ENCHERES

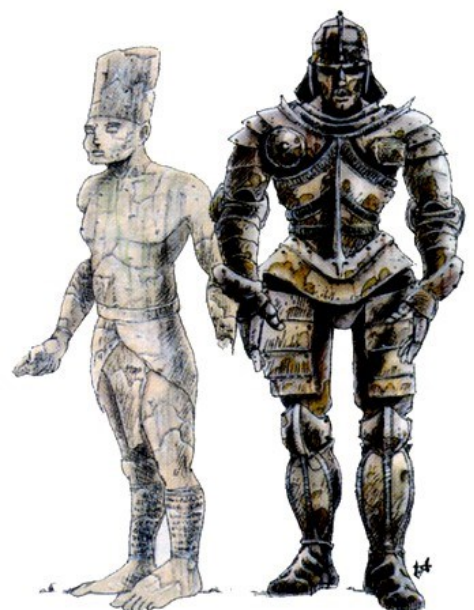


- | | | |
|-------------------|------------------------|---------------------------|
| 1: Cuisines | 5: Assassin | 9: Dragon noir |
| 2: Tribunes | 6: Tyranscil | 10: Délégation noire, Erc |
| 3: Andath Ilhamar | 7: Pici | 11: Délégation, Orlé |
| 4: Scène | 8: Verblen | 12: Délégation, Durak |
| 13: A/R Maxyne | 14: Commissaire prison | 15: Présentation esclaves |

Le chef de la ville, un mage nommé Andath Ilhammar, présente et anime les enchères qui commencent par la vente d'une famille hobbit qu'Odile achète pour deux cent cinquante pièces d'or. Puis vient huit nains des montagnes achetés par Durak, des œufs d'aigle géant, une princesse elfe certifiée véritable. Les enchères sont agitées et certains lots dépassent même les dix mille pièces d'or.

Nous nous mettons d'accord avec Maxyne d'empoisonner Verblen à la fin du prochain lot : trois géants. A la fin de l'adjudication, Maxyne lui sert la boisson empoisonnée. Au bout de quelques secondes les premiers effets se font sentir : il vomit et insulte personnellement Andath tout en se dirigeant vers lui. Il piétine avec une facilité déconcertante les domestiques et invités sur son passage, suivi par son garde du corps à la démarche pataude et dont la tête est masquée par une capuche.

Une partie des invités prend la défense de Verblen, sur la soi-disant mauvaise organisation de l'événement depuis déjà trois ou quatre ans, la nourriture et la boisson pas à hauteur etc. Il y a aussi les rancœurs entre les différentes délégations qui ressortent. Les elfes noirs sont pris sous les jets de nourriture et objets divers. Les orques grognent sur les nains du cortège du roi nain Erc. Les armes



sont dégainées, les premiers coups échangés, le tyranoeil désintègre un homme ayant gagné l'enchère sur les œufs d'aigle géant. Un dragon noir apparaît et crache un jet d'acide brûlant la partie haute des gradins avant de s'envoler puis disparaître dans les cieux. Le chaos se répand comme une trainée de poudre !

Verblen, vomissant ses tripes, passe tout près de de Mmonph qui profite de la cacophonie pour lui donner un coup de hache. Affaibli par le poison non léthal, il s'écroule mais semble toujours vivant. Le groupe s'acharne sur son cadavre mais son corps semble absorber tous les coups. L'équipement du groupe perd de sa substance, c'est comme si une zone d'anti magie émane autour de lui. Mêmes les sorts lancés par Odile sont inefficaces. Le garde du corps s'attaque à Mmonph et Agrat. Avec l'agitation du combat, il perd sa capuche et nous découvrons sa véritable nature : il s'agit d'un golem !

Les guerriers du groupe s'acharnent sur le corps de Verblen. Odile lance un sort de dissipation de la magie sur le golem mais il est absorbé par l'aura d'anti magie. Elle prépare un sort d'appel de la foudre. Mmonph après plusieurs coups de hache voit le corps se relâcher, et ne sent plus son pouls. Il en profite pour le délester de ses bijoux. Le golem, furieux, tape des pieds et détruit une partie des gradins provoquant la chute d'une partie des membres du groupe. Mmonph sectionne et récupère la tête de l'esclavagiste tandis qu'Odile restée sur l'estrade, crie de s'écarter du golem. Un éclair déchirant le ciel s'abat sur lui mais semble sans effet.

Nous ne demandons pas notre reste et profitons du chaos pour s'enfuir de l'enceinte de la forêt suivant divers moyens, car les gardes tiennent fermés les portes.



