

L'Antre des Rôlistes Lôzinois

SpamKiller McAfee

Stoppez les emails indésirables avec McAfee SpamKiller, la solution ultime contre le spam.
fr.mcafee.com

Hotels à Cannes

La sélection des meilleurs hôtels à Cannes sur le plus connu des sites de réservations d'hôtels en ligne !
www.hotels.com

Electroménager Philips

Que des bonnes affaires en stock chez Philips store ! Des prix réduits toute l'année.
shop.philips.fr

Plusdemags.com

réductions sur vos abonnements. Tous vos magazines à petits prix avec le code promo KDOMG.
www.plusdemags.com

Campagne II

Auteur

Nik

Message

Sujet: Re: Campagne II Ven 21 Aoû - 18:22

Mais au delà de son aspect physique ce qui nous frappa en premier lieu fut la profonde impression de tristesse qui se dégageait du « Maître », impression renforcée par le fait que l'Arcane ne nous adressa pas la parole. Nous avions l'impression d'avoir devant nous un individu que rien ne peut réjouir et qui ne possède plus goût à la vie. Pressé par nos questions le chef des gardes de l'Arcane, le demi elfe nommé Syronik nous révéla que cette déprime était d'apparition récente et faisait suite à la disparition du dieu que vénère le « Maître », car, comme je l'appris à ma grande surprise, même les dieux peuvent mourir. Cela se produit généralement lorsqu'ils ne possèdent plus aucun fidèle, mais dans le cas présent ce n'est pas ce qui s'est produit, nous en avons la preuve en face de nous. Il semblerait, aussi incroyable que cela puisse paraître, que le dieu se soit fait assassiner.

Moi qui m'étais toujours imaginé finir par devenir un dieu, le job n'est peut être pas aussi peinarde qu'il n'y paraît. Il faudra peut-être que je songe à un nouveau plan de carrière. Tout ceci me rappelle une phrase que j'ai lue dans un obscur grimoire tout racorni il y a des années de cela : « N'est pas mort ce qui a jamais dort, et a travers des plans étranges même les dieux peuvent mourir » Va comprendre ce que cela veut dire!

En poursuivant l'interrogatoire, nous apprîmes le nom du dieu disparu. Il s'agit de Manzekorian, le dieu du savoir et de la connaissance. En entendant ce nom, Salaaam-hé fut pris d'une transe mystique. Il se mit à danser furieusement à travers toute l'auberge en agitant ses gris-gris et remuant ses plis grasseux tout en annonçant de manière compulsive : « Manzecori.... Manzecori.... Manzecori.... »

Alors que le Slaad se calmait lentement, Syronik nous dit encore être en chemin pour Sigil, mais ne pas savoir comment s'y rendre. Il fut heureux d'apprendre que nous venions de là et que nous étions disposé à lui montrer l'emplacement du portail se rendant en Outreterre contre quelque menue récompense. Nous nous fixâmes donc rendez-vous pour le lendemain au petit-déjeuner, ignorant alors que la suite des événements nous empêcheraient d'être à l'heure au rendez vous.

Requiqués par l'excellent repas, mais quelques peu perturbés par ce que nous venions d'apprendre nous quittâmes Krux en début d'après midi sur la trace des horreurs griffues et dentues. Enfin sur la trace... Façon de parler, aucun d'entre nous ne fut capable de repérer la moindre empreinte de ces créatures. Il faut cependant admettre que nous ne sommes pas des pisteurs émérites. Nous nous contentâmes donc de suivre la branche qu'avaient empruntée les créatures griffues. Nous croisâmes le chemin du berger Molhas Vreid. Encore une fois, nous eûmes grandes peines à empêcher Salamé de bouloter une de ses chèvres grassouillettes.

Le trajet se déroula sans encombre (c'est à dire sans stupide Ratatosk qui utilise ma tête pour s'entraîner au lancer de gland). Peu après avoir dépassé la zone noire qui rend fou les Ratatosk, nous remarquâmes une configuration étrange de l'arbre. La branche principale formait un angle qui aurait semblé aberrant à n'importe quel jardinier. (Même à moi ça m'a semblé bizarre, et pourtant, à part en bois de chauffage je ne m'y connais guère). Comme si une force extérieure avait forcé l'arbre à pousser dans cette direction particulière. Et à l'extrémité de cette branche tordue : un portail.

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Ven 21 Aoû - 18:23

Nous marquâmes un temps d'arrêt nous demandant ou pouvait bien mener ce passage et s'il était prudent de l'emprunter. Quand tout d'un coup Purunula fut prise d'une irrépressible crise d'impulsivité. Peut-être sont-ce les manières irrationnelles du Slaad qui déteignent sur elle, ou peut être est-ce mon tempérament bouillonnant qui fait des émules, quoiqu'il en soit la moinesse ne sembla en la circonstance pas faire preuve du calme et de la réflexion qui caractérisent habituellement les membres de sa profession. Elle dit d'une voix forte : « Bon on y va ! » et se mit à se diriger seule d'un pas énergique en direction du portail. Je me précipitai à ses trousses après avoir lancé en toute hâte quelques sorts de protection. J'entendis dans mon dos des crépitements de magie, signe que mes compagnons faisaient de même.

Alors que la Shadessa s'approchait du portail, celui-ci se mit à luire d'une manière caractéristique et nous vîmes une créature en sortir. Il s'agissait d'une femme humanoïde au teint basané, habillée (ou plutôt déshabillée) de manière non conventionnelle et dont les yeux injectés de sang. Mais plutôt que Ison déshabillé sexy ce qu'a du remarquer Purunula en

premier fut le grand Kopeck brandie par la nouvelle arrivante et qui faillit la couper en deux.

Purunula poussa un cri strident et se rua à main nue sur son adversaire. Les deux belligérantes semblaient prise de la même rage frénétique et s'échangeaient furieusement des coups de sabre et des coups de poing. Devant pareil spectacle nous nous mîmes à hurler des encouragements et à parier sur les protagonistes. Joueur je décidai de prendre un risque et de parier une pièce d'or sur la nouvelle venue alors que Ar-tingol, Shaaaslique et Fieeew parièrent chacun sur Purunula qui devenait désormais la favorite. A mon grand désarroi la moinesse prit l'avantage grâce un gigantesque bon couplé à un coup de coude en plein sur le nez de son adversaire qui se retrouva étourdie. Les trois autres parieurs lancèrent des cris d'encouragement et proposèrent de doubler la mise. Hélas quand je commence à jouer je suis incapable de m'arrêter, et j'acceptai. (Mon impulsivité et mon goût pour le jeu risquent bien de me mener un jour à ma perte. Je devrais essayer de me guérir de cette folle passion. Hélas, j'ignore si il existe des traitements de cette addiction ou même si certaines personnes ont l'idée saugrenue de s'intéresser à ce phénomène.)

A ce moment du combat un nouvel arrivant franchit le portail, il s'agissait d'un humanoïde à la peau sombre et glabre en partie recouverte d'écailles portant des lunettes bien étranges mais qui laissaient passer le rouge de ses yeux et des vêtements du même style que la première venue. Me trouvant à portée je hurlais : « on n'interfère pas dans les paris » et me ruais vers ce personnage en faisant tourner mon fléau. A mes cotés je constatais avec joie que ma championne reprenait le dessus. Elle asséna un terrible coup du tranchant de son sabre qui atteint Purunula juste à l'arrière du genou sur lequel elle prenait appui et l'envoya bouler au sol. Décidément, cette guerrière sexy semble bien puissante pour rouer Purunula, je devrais peut-être l'engager comme garde du corps ! Je proposais ensuite à mes compagnons d'augmenter la mise, tout en m'appliquant pour essayer de ficher l'une des trois têtes hérissées de pointe de mon fléau en plein sur le crâne de mon adversaire direct. Je fus bientôt rejoint par Fieeew qui tournoyait sa grande lame double en une danse mortelle. Venant de l'arrière de nos lignes j'entendis le pas lourd de Wilhelm qui avait enfin compris qu'il fallait charger (quel boulet celui-là, toujours un temps de retard... Mais bon, je ne peux guère m'attendre à plus de vivacité de la part d'une créature à moitié composée d'eau).

Nous devons lutter à deux contre l'homme fou furieux. Le combat semblait tourner à notre avantage lorsque pour la troisième fois le portail livra passage à un adversaire. Cette fois-ci il s'agissait d'un gigantesque scorpion qui se rua dans la mêlée. Estimant qu'il s'agissait là d'un adversaire pour elle, Tiandra frappa sa targe de son glaive puis fonça à sa rencontre, armée de ses pesantes armes de bronze.

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Ven 21 Aoû - 18:25



Surgeant du portail comme d'un autre monde, deux humanoïdes aux yeux injectés et un scorpions géants se jettent sur un petit groupe surpris !

Le combat faisait rage! A l'arrière Ar-Tingol profita de la configuration particulière de la branche pour se décaler afin de trouver une fenêtre de tir lui permettant d'incanter un terrible éclair de glace qui alla frapper en plein le scorpion. (Cet Aasimar est complètement malade décidément. Non seulement il s'acoquine avec des créatures sentant le vieux marais mais en plus il jette des éclairs de glace. Faut vraiment que je fasse attention, il pourrait me gêner dans ma quête pour devenir Dieu). Hurlant de terreur à la vue d'un sort maudit, je redoublais d'ardeur. L'homme à la peau écaillée faiblissait sous les coups conjoints des deux Genasis. J'en profitai pour jauger d'un regard l'évolution du combat chez les demoiselles. (Pour autant que l'on puisse appeler une shadesse mère de famille nombreuse demoiselle.) Purunula semblait en mauvaise posture. Elle parvint néanmoins à se relever sous les coups de son adversaire, mais désormais saignait abondamment et chercha à quitter le corps a corps. Cette manœuvre la força à passer a proximité du scorpion qui la saisit entre ses pinces tout en la piquant vicieusement de son dard empoisonné. Heureusement pour elle, la shadesse, créature de la terre, était immunisée aux venins et son entraînement rigoureux lui avait conféré une souplesse suffisante pour s'échapper des pinces de l'animal d'un habile déhanchement.

A présent, le combat avait clairement tourné à notre avantage. L'homme basané gisait au sol dans une flaque de sang et en quelques assauts nous mîmes à mort la bête gigantesque et la femelle déjà bien amochée par Purunula. Chose étrange au moment de sa mort le scorpion se métamorphosa et prit l'apparence d'une jeune femme nue. Il semblerait que les 3 créatures que nous venions de vaincre sont toutes humanoïdes à la base, mais dotées de la capacité de muter en un gigantesque animal.

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Ven 21 Aoû - 18:26

Ar-Tingol soigna les blessures de Purunula, puis pris de ce qui s'avérera être un coup de génie soigna aussi les blessures de l'homme que Fieeew et moi avions abattus. Nous le ligotâmes et tentâmes de le faire parler non sans l'avoir dépouillé, ainsi que ses compagnons morts de leurs possessions. Purunula prit le diadème enchanté de son adversaire, Ar-Tingol les étranges lunettes, quand a moi j'obtins les jambières de notre prisonnier. Mes compagnons se répartirent encore les deux kopesh, de beaux colliers et boucles d'oreille ainsi que le reste des possessions de nos victimes.

Après cela, nous nous réunîmes avec les 3 autres parieurs, et parvînmes à la conclusion que j'avais remporté la mise. Étrangement le fait de savoir que nous avions parié sur elle mis Purunula de fort méchante humeur. Décidément les shads sont des créatures bien étranges.

Nous nous groupâmes finalement autour du prisonnier. Nos premières tentatives pour communiquer avec lui s'avèrent infructueuses tant il semblait énervé. Des écailles apparaissaient et disparaissaient sur son visage. C'est finalement ShaaShli-ik qui parvint à se faire comprendre en employant l'abyssal. Bien que les deux interlocuteurs ne parlèrent pas le même dialecte de cette langue, le dialogue fut possible. (Note dans la marge : Sallamé parle l'abyssal : A surveiller)

Nous apprîmes que le prisonnier s'appelait Naomak. Il se qualifiait lui-même de fils de Seth et semblait vouer toute sa vie à ce dieu (à la fin de chaque phrase ou Naomak disait Seth, il ajoutait, Dieu de toute puissance, Seth sait tout et voit tout, que sa puissance et sa grandeur soient craintes). D'ailleurs, Naomak résidait sur le même plan que lui : Ankhwugath, l'une des strates de Baator. A ce propos, Naomak nous révéla que le portail se trouvant juste devant nous y menait. Naomak et ses deux comparses que nous venions d'abattre étaient chargés de garder ce passage. Lorsque nous lui demandâmes si des HGD avaient franchi le portail. Il nous assura que non. D'ailleurs il ne semblait pas porter ces créatures en grande estime à voir le sourire qu'il fit lorsque nous lui apprîmes que nous avions pourchassé et exterminé l'une de ces horreurs. Comprenant sûrement qu'il s'agissait de sa seule chance de survie, il nous proposa de nous conduire sans encombre à son chef Nekroseptis Scorpio qui nous donnerait plus d'informations sur ces HGD.

Décidés à en apprendre plus nous acceptâmes cette proposition. Conscients des risques mais espérant que la nature loyale du fils de Seth le forcerait à respecter sa parole.

Nous franchîmes le portail l'un après l'autre. Lorsque vint mon tour, je ne pus m'empêcher de marquer un temps d'hésitation. J'étais rempli d'appréhension à l'idée de pénétrer sur Baator. Tous les écrits le concernant que j'ai un jour parcourus mentionnaient une terre inhospitalière n'amenant que mort et souffrance à l'infortuné aventurier qui oserait s'y rendre, et plus terrible encore sont les récits courant sur ses terribles habitants.

Quelle ne fut pas ma surprise après avoir franchi le portail de me retrouver dans un paysage idyllique. Un désert torride de rochers et de dunes de sable balayé par des vents brûlants. Dans le ciel, un soleil de plomb et pas le moindre nuage pour venir le cacher. Alors que je me savais en enfer je me serais cru au paradis. Il est vrai que la lumière était éblouissante et que le sable soulevé par le vent piquait les yeux, mais mes lunettes de soleil m'en protégeaient en partie. Celles qu'Ar-Tingol venait de trouver et qu'il portait désormais semblaient parfaitement adaptées à ce climat. Bien qu'il

n'y eut rien à l'horizon qui puisse servir à s'orienter, Naomak entama la marche d'un pas décidé. Nous lui emboîtâmes le pas. Afin de profiter pleinement de cette douce chaleur j'ôtai mes chaussures et marchais pieds nu dans le sable brûlant. Mes compagnons ne semblaient pas partager mon bonheur. Plutôt que de jouir du paysage grandiose ils préféraient passer leur temps à se plaindre, à s'asperger le visage d'eau ou à suer abondamment. Au bout de quelques minutes, nous avons atteints une piste. Soudain, plus loin, nous vîmes que la piste que nous emprunions traversait quelques obélisques. Debout, visiblement gardant le passage, 6 très grandes créatures étaient présentes. Naomak alors nous annonça qu'il s'agissait de Gardiens. Que nous devons rester proche de lui, sous peine de se faire attaquer. Nous n'avions bel et bien pas le choix. Lorsque je m'approchais, je pu voire plus en détails ces étranges Gardiens. Mesurant entre 5 et 7 m, ces créatures avaient 4 bras, chacun portant un Kopesh géant ou une hache de très grande taille. Ces créatures avaient la peau verdâtre et séchée, comme celle d'un vieux cadavre sec ! Leurs armures semblaient en bon état malgré leur visiblement âge infini... Tendus, stressés, nous passâmes au milieu de ces créatures qui ne bougèrent pas.

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Ven 21 Aoû - 18:28

Au terme d'une douce mais longue promenade nous arrivâmes en vue d'un campement fortifié. Mes compagnons semblaient vidés de leur énergie, les pauvres... Escortés de Naomak nous y pénétrâmes sans problème. Le campement était gigantesque, suffisant pour abriter une armée en campagne, et fourmillant d'activité. Nous y vîmes nombre de fils de Seth sous leur forme humaine ou animale, mais aussi Gardiens. Arrivés au milieu du camp, nous dûmes traverser une allée de Serpent gigantesques avant de pouvoir entrer dans la tente centrale celle de Nekroseptis Scorpio.

Nous fûmes reçu par un personnage d'apparence humaine dont la tenue révélait sa totale dévotion envers le dieu Seth. Après lu avoir révélé le motif de notre venue, il nous fit des révélations surprenantes.



Nekroseptis Skorpio, Proxy de Seth aux immenses pouvoirs et dirigeant une armée contre les Ombres venues, selon lui, voler les fleurs de nuit

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Ven 21 Aoû - 18:29

Le portail que nous venions d'emprunter n'a été ouvert que récemment au grand dam de Nekroseptis. Il soupçonne que les HGD, qu'il appelle « ombres », souhaitent l'emprunter pour se rendre sur Ankh-Vugat, car ce plan est particulier. Une fois la nuit tombée, il révèle sa vraie nature. Et durant une seule nuit, la nuit du Solstice, poussent des fleurs exceptionnelles appelées fleurs de nuit qui possèdent la capacité de rendre la mémoire à qui l'aurait perdue. Ces fleurs sont toutes possessions de Seth et quiconque tente de les voler subira sa colère éternelle. Pour Nekroseptis, il va sans dire que les ombres chercheront à s'emparer d'une de ces fleurs à la nuit tombée, et pour prévenir cela il a fait garder le portail ainsi que les lieux de pousse de fleurs.

De plus Nekroseptis est au courant de la disparition de Manzekorian, si il ne sait ni à cause de qui ni comment le dieu est mort, il sait qu'au moment de sa disparition, tout le savoir détenu par Manzekorian s'est libéré et s'est éparpillé à travers le multivers. C'est probablement ce que nous avons ressenti lorsqu'en traversant l'Outreterre nous avons soudainement été assaillis par d'étranges pensées. Pour Nekroseptis la destruction du dieu et la tentative de vol des fleurs sont liées, bien qu'il ne nous ait pas révélé comment. Peut-être les ombres cherchent elles à faire revivre Manzekorian, et alors il leur faudrait une fleur pour faire retrouver au Dieu son savoir oublié? Ou alors est-ce celui qui est derrière la mort du dieu qui est aussi derrière les agissements des ombres, et qui cherche par un moyen qui m'échappe à s'approprier le savoir perdu de Manzekorian ? Enfin si le prêtre de Seth ignore tout du temple abandonné à Sigil, il n'exclut pas que toute cette histoire soit liée.

Nekroseptis nous laissa seuls avec nos interrogations, non sans faire apparaître d'un claquement de doigts un véritable festin dans la tente. Il nous adressa encore une ultime mise en garde. La nuit était sur le point de tomber, et si nous étions totalement en sécurité à l'intérieur de la tente, il nous recommanda de ne pas nous aventurer dehors. Après nous être copieusement restaurés, nous fîmes quelques pas à l'extérieur afin de nous dégourdir les jambes, ce qui nous permit de constater que l'emplacement de notre pavillon avait magiquement changé alors que nous nous trouvions dessous sans que nous nous soyons rendus compte de rien. Constatant que le soleil était désormais bas sur l'horizon nous décidâmes de regagner notre abri et nous installâmes pour dormir. Personne n'osa braver l'interdiction de Nekroseptis en se rendant dehors une fois la nuit tombée.

Second du mois de Noircharbon

Je fus tiré d'un profond sommeil sans rêve par l'entrée dans la tente de Nekroseptis. Le proxy de Seth arborait un large sourire. Tout en nous faisant apparaître un petit déjeuner, il nous révéla que toutes les ombres qui tentèrent de s'emparer de fleurs au cours de la nuit du solstice furent détruites sans parvenir à emporter de butin. (Je ne sais pourquoi je ne pus m'empêcher de penser que tout ceci semblait trop facile, et je ne serais pas surpris que les ombres se soient emparées d'une fleur de nuit sans que notre hôte s'en aperçoive) Il restait néanmoins un point qui chagrinait notre hôte : le portail par lequel nous étions arrivés. Nekroseptis considère comme un affront à son dieu que quelqu'un (ou quelque chose ?) se soit permis d'ouvrir un portail sur Ankhwugat sans que cela soit la volonté de Seth. Il nous demanda comme un service (une manière polie de dire qu'il nous prend pour des pigeons qu'il n'a pas besoin de payer) de refermer ce portail. En gage d'amitié il nous offrit à chacun un anneau enchanté prouvant notre amitié avec Seth. Un léger malaise s'installa au sein du groupe, bien que chacun chercha à le dissimuler, aucun d'entre nous ne semblait ravi à l'idée de porter un bijou offert par le serviteur d'un dieu maléfique. Peut être le proxy avait-il deviné nos appréhensions, car il ajouta que les objets que nous avons remportés après avoir vaincu les gardiens du portail étaient maudits et qu'ils ne seraient que peu utiles à d'autres que des enfants de Seth. Purunula pleurait presque en rendant son diadème. Cela dit, tant mieux ! Elle avait l'air parfaitement ridicule avec un serre-tête faisant la moitié de sa taille. Je décidai néanmoins de garder mes jambières. En tant que forgeron je savais reconnaître un bel ouvrage quand j'en voyais un, et cette pièce d'armure pourrait, au pire, me servir de décoration murale.

Finalement nous primes congé de Nekroseptis non sans accepter de bonne grâce une escorte pour regagner le portail nous menant à Yggdrasil. Notre rencontre avec le proxy m'avait laissé quelque peu perplexe. J'avais toujours entendu les pires histoires sur les démons et autres habitants des plans inférieurs, et là Nekroseptis s'était montré un hôte on ne peut plus courtois et prévenant, et ce alors que nous venions de tuer deux de ses soldats. Se peut-il que tout ce qui se dit sur les Baatezus ne soit que médisance et calomnie? Ou alors peut-être devrions nous nous méfier. Car comme le dit cet horrible proverbe fruit d'un esprit vicieux et dérangé: La vengeance est un plat qui se mange froid.

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouval de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Ven 21 Aoû - 18:30

Le chemin du retour se déroula en silence. Mes compagnons semblaient à nouveau trop peiner pour parler pendant cette petite marche (quelle bande de petites natures), et les momies qui nous accompagnaient étaient peu loquaces. J'en profitais pour m'abîmer dans la contemplation du paysage et à essayer de faire dans ma tête la synthèse des derniers éléments.

Quelqu'un, ou un groupe de personnes, avait réussi à tuer un dieu : « Menzekorian » une divinité du savoir et de la connaissance. A sa mort, sa connaissance s'est éparpillée à travers le multivers. Nul doute que le ou les assassins en ont récupérés une partie. Quelques jours avant cela d'étranges événements agitent Sigil. Une faction, les athars, faction qui pense que les Dieux ne sont que mensonge, s'agite autour des ruines du temple d'un dieu oublié. En parallèle une entité maléfique corrompt une partie d'Yggdrasil ce qui a pour effet de rendre fous les Ratatosks, et des ombres plus communément appelées HGD infiltrent Krux et s'en servent comme base pour lancer un raid sur Ankhwugat dans le but de dérober des fleurs de nuit. Et surtout.... Surtout..... Ces maudits Kaastas s'en prennent à de pauvres innocents dans le but

de leur voler leur beauté. Quel peut bien être le lien entre tous ces évènements?

Après quelques heures de trotte nous franchîmes le portail menant à Yggdrasil. Alors que je posais le pied sur le tronc de l'arbre vénérable, la lumière se fit en moi telle une étincelle dans une pièce remplie de feux d'artifice. Le lien entre tous ces éléments. Il s'agit de Veridis Smove. C'est sûrement cet individu malfaisant qui a trouvé un moyen de corrompre Yggdrasil et l'utiliser pour ouvrir des portails dans les différents selon son bon vouloir. Il a vendu ses services aux Kaastas et aux HGD. C'est aussi lui qui s'est attaqué à Marlus Van et la guilde des travailleurs du bois qui constitue évidemment un obstacle dans son emprise sur le frêne des mondes.

C'est décidé ! De retour à Krux, je vais montrer à cet « homme charmant » de quel bois Ardent se chauffe..... Je me rappelle cependant de l'étrange récit de Fieeew lors de son passage dans la maison de Veridis, de la description de la créature gardienne et du chat Zin...



Selon Fieeew, un étrange gros lion de pierre jaune transparente garde la maison de Veridis...

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Mer 9 Sep - 18:57

Nous nous mîmes donc en marche en direction de Krux. Chaa-chliqq était persuadé d'avoir trouvé un raccourci et partit dans ce qui nous semblait être la direction opposée au village. Encore une de ses lubies! Il fut néanmoins suffisamment persuasif pour convaincre Ar-Tingol et Fieeew de le suivre. Tiandra, Puru et moi partîmes donc dans l'autre direction, J'adressais une prière muette à Saint Grégois pour qu'il guide nos amis dans leur périple chaotique.

Après une ou deux heures de marche nous fumes surpris d'arriver à un endroit de l'arbre aux branches particulièrement touffues que nous n'avions pas traversé à l'aller. Etrange ! Alors que nous nous posions des questions métaphysiques sur la vitesse de pousse des feuilles sur Yggdrasil nous vîmes avec horreur des branches de l'arbre se mettre à se mouvoir et nous enserrer. Ma jambe était captive, de même que les bras de Tiandra et Purunula. La moinesse chercha à se contorsionner pour se libérer. L'amazone tenta d'arracher la branche, quand a moi je fit jaillir du feu de mon corps espérant que mes flammes auraient rapidement raison de ce petit bois. Malheureusement aucun de nous trois ne parvint à se libérer. Tiandra sortit alors son épée et se mit à taillader les branches. Je décidai de l'imiter, pendant que la chadesse jetait des sorts de concentration afin de se contorsionner encore mieux que son anatomie ne le permettrait. Hélas les branches ne lâchèrent pas et commençaient même à nous blesser tant la traction sur nos membres était forte. Nous bataillions de plus belle. Pendant que la guerrière et moi tranchions abondamment les branches tout en nous faisant horriblement écarteler. Purrunula parvint à libérer son poignet et se mit à sautiller frénétiquement pour éviter de se faire à nouveau enserrer par les branchages belliqueux. Nous étions surpris de voir la résistance du bois, la chaleur que je dégageai aurai été suffisante pour calciner le plus résistants des troncs alors que ces branches de petit calibre

commençaient à peine à s'embraser.

Soudain l'oreille aiguës de la moinesse perçut le bruit de petites pattes grattant le tronc, levant les yeux nous aperçûmes un tapis de cochenilles fonçant à toute allure dans notre direction et dévorant tout sur leur passage. Elles se ruèrent sur nous, heureusement pour venir mourir dans mes flammes, mais mordaient cruellement mes deux compagnes. Nous étions désormais sérieusement blessés persuadés qu'Ygdrasil s'en prenait à nous pour une raison inconnue et abasourdis de constater l'étendue des dégâts qu'il pouvait nous infliger. Soudain Purunula, la seule d'entre nous à ne pas être entravée, cria : « Ce n'est qu'une illusion » et fit un bond gigantesque à travers les branchages avant de se fracasser le crâne contre une branche qu'elle n'avait pas vue. Peu après Tiandra repéra notre véritable adversaire et le chargea lance au poing sans toutefois parvenir à le toucher. Écoutant les paroles de la chadessa, je me mis à courir en avant les yeux fermés butant à mon tour sur une masse solide après quelques pas. Désormais au corps à corps, l'Amazone parvint à frapper notre ennemi, et soudain la scène se modifia devant mes yeux et j'aperçus l'effroyable réalité. Point de branches touffues, ni de tapis d'insecte, mais uniquement 3 cochenilles géantes l'air tout sauf farouche. Mais plus terrifiant je vis en face de nous une abominable HGD en combat singulier avec Tiandra. Purunula et moi rejoignîmes bientôt la mêlée. Mais nous faiblissions sous les terribles griffes de la créature en raison de blessures profondes dont nous souffrions déjà avant de l'atteindre. Nous dûmes tous manger plusieurs Kusamars. (Bénie soit cette plante curative !) Mais même cela ne suffit pas à nous faire reprendre le dessus. Je réalisai soudain que les blessures que nous croyions avoir subies du fait des branchages nous nous les étions en réalité infligées nous même avec nos propres épées, et la honte mêlée à la haine me firent bouillir de colère. Je me sentis pris d'une furie terrible, prêt à tuer n'importe qui se mettrait en travers de mon chemin. Sous l'effet de la rage et je sentis mes forces se décupler alors que je frappai de plus belle l'horreur en face de moi. Celle-ci finit bientôt par céder et se dématérialisa devant nous.

Nous étions vainqueurs mais en piteux état lorsque nous vîmes arriver un Ar-Tingol sifflotant qui soigna nos blessures. Étrange, comme celui-ci arrive juste après le combat. C'est la deuxième fois qu'il n'est pas présent lorsque nous affrontons une HGD. Décidément cet individu est fort suspect.

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhall de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Mer 9 Sep - 18:59

Nous repartîmes en direction de Krux et atteignîmes le village en début de soirée. Nous nous rendîmes au repos du roi pour nous sustenter. Là nous apprîmes que l'arcane et sa suite étaient partis le matin même fort mécontents que nous ne soyons pas venus à notre rendez vous. Nous croisâmes aussi un petit groupe de Bariaurs, 2 hommes et 2 femmes, en train de festoyer avec un marchand Halfelin. Deux Bariaurs semblaient être des guerriers. Purunula et Tiandra se firent une joie de trinquer avec eux. Enfin nous apprîmes que Marlus Van avait quitté le matin même l'auberge pour aller s'installer chez Veridis Smove. Quelle imbécile, nous lui avons pourtant bien dit de se méfier de ce personnage. L'« homme charmant » se trouvait d'ailleurs à l'auberge, en grande conversation avec une employée de l'épicerie locale qui venait de lui offrir un bouquet de roses blanches. Il ne vit pas d'objection à ce que nous allions à son domicile rendre visite à Marlus. Nous quittâmes donc l'auberge.



Kargos, le guerrier Bariaur

La résidence de Veridis est une belle bâtisse sur pilotis située au cœur du village. Peu après que nous ayons frappé Tommy vint nous ouvrir et accepta de nous mener à sa maîtresse non sans protester que Marlus était fatiguée. Nous pénétrâmes dans le salon, une grande pièce richement meublée, où plusieurs bouquets de roses blanches dispensaient un suave parfum. Je remarquai immédiatement le caractère extrêmement Kitsch de la décoration, visiblement le propriétaire des lieux n'avait pas plus de sens de l'esthétique qu'un modrone. Seul le feu brûlant dans la grande cheminée donnait un peu de cachet à la pièce. Marlus apparut peu après et semblait effectivement exténuée. Ses traits étaient tirés et sa voix pâteuse. Elle ne nous apprit rien de nouveau si ce n'est qu'elle souhaitait commencer à reconstruire le siège de la guilde des travailleurs du bois dès le lendemain matin. Elle ne put (ou ne voulut !) nous donner des informations ni sur les HGD (dont Purunula fit un croquis fort ressemblant mais qui ne parvenait toutefois pas à restituer l'impression d'horreur

cosmique qu'inspirait la bête) ni sur a façon de manipuler Ygdrasil pour créer un portail. Au cours de la conversation nous remarquâmes Zin le chat de Veridis qui nous observait du haut d'une armoire. Pas étonnant que Marlus ait l'air épuisée si toute les nuits le minou vient se frotter à elle et lui aspire son essence magique. Ar-tingol tenta de déloger le félin de son bâton mais ne parvint qu'à faire siffler et cracher l'animal. Finalement Tiandra réussit à lui faire quitter son perchoir en l'appâtant avec de la viande séchée et l'enferma dans une pièce vide à l'étage.

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Mer 9 Sep - 19:00

Quelques peu déçus de ne rien avoir appris de Marlus nous décidâmes, l'amazone et moi de fouiller la bâtisse. Il ne nous fallut pas plus d'un regard Tiandra et moi pour comprendre que nous venions d'avoir la même idée. Excellent à mon contact la gamine commence à prendre de l'assurance et à se montrer nettement plus entreprenante qu'elle ne l'était il y a à peine quelques jours. Si j'ajoute à cela sa présence chaleureuse, elle a décidément bien des atouts ! Prétextant un besoin pressant nous montâmes à l'étage pendant que la Chadesse distrayait nos hôtes en improvisant une cérémonie du thé en compagnie de l'Aasimar.

Nous parcourûmes quelques pièces vides, prenant bien garde de ne pas déloger le chat, avant de pénétrer dans la chambre à coucher du maître des lieux. Une fouille rapide ne nous révéla rien de particulier. Nous nous concentrâmes en définitive sur le secrétaire situé derrière un paravent, et finîmes par découvrir des parchemins dans une cache secrète. C'est alors que nous entendîmes la porte de la pièce d'à coté s'ouvrir et des pas pesants se rapprocher. L'Amazone poussa un lourd coffre devant la porte afin de contenir l'arrivant. Mais sous peu nous entendîmes de lourds coups contre la porte qui commençait à céder. En bas nos deux compagnons gesticulaient de plus belle et se mirent même à chanter et danser afin de masquer le remue-ménage venant de l'étage. Finalement Tiandra vint se réfugier derrière le paravent et la porte vola en éclat. Nous vîmes les énormes pattes d'une créature féline pénétrer dans la pièce et décidâmes de fuir par la fenêtre. Un petit sort me permit de gagner le toit, mais Tiandra plongea la tête la première et alla se fracasser le nez contre le sol. Heureusement elle a le crâne (et le heaume) solide. Elle put regagner le salon par la porte principale alors que je choisis de rentrer par la cheminée. Beaucoup plus classe ! Bon, il faut bien avouer que quelques cendres finirent sur le tapis du salon de Veridis. Je dois dire que refaire sa décoration Kitsch avec des cendres est une très bonne idée.

Alors que nous nous apprêtions à prendre congé, nous tombâmes sur Veridis qui revenait du repos du roi. Celui-ci fut mécontent de voir que je sortais de la cheminée en étalant des cendres dans tout son salon. Ça a beau être « un homme charmant » il n'a pas un sens de l'humour très développé ! Je réussis néanmoins a m'en sortir sans devoir donner trop d'explications en faisant passer mes agissements pour une lubie de Genasi du feu. Puis je demandais à Tommy de nettoyer tout ça. Qu'il apprenne un peu ce que c'est les cendres ce gamin! Sans mon intervention c'est à ça qu'il aurait ressemblé.

Mr. Smove insista pour nous offrir un peu de vin. (Une excellente bouteille, je me demande où il se les procure dans ce patelin) et nous en profitâmes pour lui poser quelques questions. Mais le bougre s'avéra peu loquace. Il prétendit tout ignorer de la manière d'ouvrir des portails sur Ygdrasil ou des HGD. Il ne nous dit rien ni concernant la provenance de sa richesse, ni sur son étrange passion pour ces roses blanches et ni à savoir quoi que ce soit des pouvoirs magiques de Zin. D'ailleurs il prétendit ne pas savoir lancer de sorts. Purunula tenta de lui jeter un charme de vérité, mais cela ne sembla pas faire grand effet.

Au cours de la conversation Veridis insista pour voir mon visage que je maintenais toujours dissimulé derrière un foulard. J'acceptai de l'enlever et fut surpris de constater que Veridis n'appréciait pas ma beauté à sa juste valeur, les autres non plus d'ailleurs. Pourtant en contemplant mon reflet dans un chandelier, je constatai que j'avais enfin retrouvé ma véritable apparence, le maléfice des kaastas s'était estompé. Nous prîmes congé du maître des lieux.

Au moment de nous séparer, ce vieux cochon tenta quand même d'emballer Tiandra en lui offrant une rose. Comme Ar-tingol lui fit remarquer qu'il n'était pas très gracieux de négliger Purunula. Il en offrit aussi une à la chadesse, mais probablement à contre cœur.

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Mer 9 Sep - 19:00

Quelque peu perplexes nous regagnâmes le repos du roi où nous identifîâmes les parchemins que nous venions de découvrir et fîmes le point de la situation. Veridis a chez lui des parchemins d'essence de mentalisme et de théurgie, un chat qui pompe de la magie est qui est peut-être capable de se transformer en golem, et surtout, ce personnage est adoré par tous et toutes. Une étrange théorie naquit dans nos esprits. Veridis serait le cerveau orchestrant le vol de beauté par les kaastas. Que feraient ces stupides reptiles avec de l'or de toute façon! Smove utiliserait ces fameuses bouteilles pour se donner un charme fou. Peut être a-t-il besoin des roses dans ce processus ? En effet en examinant de manière approfondie celles-ci Ar-Tingol se rendit compte qu'elles semble avoir été enchantées par un pouvoir de protection. Veridis aurait donc offert des roses de protection à ces deux dames, sans aucun doute pour endormir notre vigilance. Mais quel rapport entre tout cela et les HGD ?

Nous nous couchâmes fourbus des évènements de la journée. De la longue marche comme du combat. J'étais cependant aux anges. A force de persévération et de courage j'avais vaincu les kaastas et retrouvé ma beauté.

3 du mois de Noircharbon

Je fis un étrange cauchemar. Je rêvais de coccinelles à la carapace bleue toute dégoulinante d'eau me mordant les jambes de leurs mandibules glacées. Derrière elles une horreur griffue et dentue mangeait des fleur de nuit en ricanant, et contemplant la scène : Veridis dont le corps était celui d'un Kaasta. Je me réveillais en sursaut. Mes draps étaient partiellement carbonisés, comme souvent lorsque je m'agite pendant la nuit.

Je retrouvais mes compagnons pour le petit déjeuner. Ar-Tingol manquait. Il s'était levé tôt et avait laissé un message sur le lit de Tiandra disant qu'il devait aller accomplir une mission pour son ordre et qu'il nous quittait. Du moins provisoirement. Dommage qu'il ne nous ait rien dit, je l'aurai volontiers accompagné plutôt que de moisir dans ce bled pourri ou les feux sont interdits. Bon, notons que Ar-Tingol est vraiment louche, disparaître ainsi sans laisser de trace ! Nous étions de moins en moins nombreux avec Shashlick et Fieew qui n'étaient toujours pas sortis de leur raccourci. Ils devaient probablement être perdus dans les limbes à l'heure qu'il est. Tiandra portait la rose de Veridis passée dans son heaume, et Purunula la gardait sous son bonnet. (La pauvre ça doit être la première fois de sa vie que quelqu'un lui offre une rose, si l'on excepte des chads encore plus moches qu'elle) Je décidais de partir au cochon chanceux à la recherche de Dov Liacep. Purunula alla à l'épicerie pour retrouver la fille ayant offert des roses à Veridis la veille, (Héhé, on dirait qu'elle commence à avoir le béguin pour Veridis, ça ne m'étonnerait pas qu'elle essaie d'éliminer une rivale.) Nous donnâmes quartier libre à Tiandra pour la matinée (Je suis quand même sympa comme patron, elle a de la chance!)

Le cochon chanceux ne me porta pas chance, et je ne croisais personne à part le berger Molhas Vreid. Dov Liacep passait, paraît-il ses journées à la caserne de la milice.

Purunula de son côté n'apprit rien de très utile sur les roses. Différentes femmes à Krux en offrent à Veridis lorsqu'elles espèrent une faveur de lui, ces fleurs ont différentes provenances et ne sont pas magiques avant de passer entre les mains du « charmant » personnage.

Livrée à elle-même, L'amazone se mit à boire de la bière (Des le petit matin, quelle alcoolique! La prochaine fois on lui trouvera une porte à garder au moins cela l'occupera.)

Comme le guerrier bariaur Kragor qui accompagnait les brasseuses la veille et qui avait passé la nuit à dormir affalé sur une table n'était pas en grande forme, elle se lia avec un étrange individu. Lorsque nous nous rejoignîmes tous pour le dîner, elle nous le présenta. Un Tiefflin nommé Rygznr, il possédait une queue reptilienne, un grand cimenterre sur le coté et une armure en peau de toute beauté. Il prétendait être engagé par la guilde des travailleurs du bois pour enquêter sur la corruption d'Ygdrasil. Etrange tout cela! Marlus Van ne nous avait rien dit à ce propos la veille. Et puis pourquoi engager une créature originaire des plans inférieurs pour enquêter sur un phénomène de toute évidence maléfique? D'ailleurs en y réfléchissant bien ce nom de Rygznr me dit quelque chose, mais impossible de me rappeler où je l'ai entendu. Etait-ce Damon qui m'en avait parlé à l'époque, ou alors Shhha-la-mi ? Quoi qu'il en soit l'individu paraissait déterminé à nous coller au basques, Il semblait apprécier la chasse à l'HGD, car ensemble nous échafaudâmes un plan. Tiandra et moi irions au quartier général de la garde pour quérir Dov Liacep en prétendant que sa mère était malade. Nous devions l'attirer dans une ruelle où Rygznr et Purunula seraient embusqués et là le faire parler. (Ou le trucider c'est selon!) Evidement le plan ne se déroula pas sans accros.

Diov se trouvait bel et bien au quartier général, et nous dûmes fortement insister auprès des gardes de faction pour qu'ils aillent le quérir. En voyant celui-ci descendre les escaliers qui menaient au grand hall dans lequel nous nous trouvions, je remarquais immédiatement sa démarche immatérielle qui trahissait sa véritable nature. Je lui annonçais la maladie de la pauvre madame Liacep, jouant la scène avec une perfection qui m'aurait valu la gloire dans tous les théâtres d'Elysium et qui tira des larmes aux autres gardes présents. Mais la créature-Liacep avait un cœur de pierre et refusa de me suivre. Diow répondit négligemment que sa responsabilité à la garde était trop importante. Il envoya donc un garde aller voir comment allait sa chère mère (un garde de moins sur mon passage, tant mieux !) Je sortis quelques instant me jeter des sorts de préparation pour le combat pendant que Tiandra parlementait avec le dernier garde resté qui essayait maintenant de nous expulser. De leur cachette Rygznr et Purunula comprirent immédiatement de quoi il en retournait et nous rejoignîmes et courant. Nous étions désormais tous dans le grand hall à devoir passer le garde de faction pour nous ruer à la poursuite de Dov Liacep qui gravissait maintenant les escaliers. Quelle ne fut pas notre surprise à ce moment là de voir un nouveau personnage entrer en courant dans la citadelle. Bien qu'il fut échevé, transpirant, essouffé comme s'il venait de traverser le Styx cinq fois à la nage, nous reconnûmes immédiatement Fieew. Impossible de dire ce qui lui était arrivé mais il semblait néanmoins prêt pour l'action. Chacun se défit du garde à sa manière. Qui en le charmant, qui en l'esquivant. D'autres le bodychequèrent, et il eu même droit à une danse d'apaisement pour se remettre de ses émotions. Purunula décida de refermer les lourds battants de la porte de la citadelle derrière nous et de les barrer avec un lourd poids, nous coupant ainsi toute retraite. Je me demande vraiment qui enseigne la stratégie militaire au monastère du granit fou...

De sa démarche flottante Dov Liacep avait disparu au sommet des marches. Purunula fut la première à atteindre le sommet d'un bond phénoménal. Elle prit pied juste au moment où deux miliciens, sur ordre de Dov, précipitèrent en bas des escaliers d'énormes rondins hérissés de pointes. La chadesse se retrouve propulsée en bas de la pente les chairs lacérées par des pointes de fer. Rygznr tenta sa chance lui aussi, espérant esquiver les troncs, mais il fut heurté pendant son ascension par un nouveau morceau de bois qui le mit KO. L'amazone et moi décidâmes de tenter de passer en force ! Nous nous mîmes côte à côte, elle derrière sa pesante targe de bronze, et moi protégé par mon grand bouclier de pierre. Je pris au passage le Tiefflin sous mon bras libre afin de lui éviter de se retrouver broyé sous le poids des projectiles. Nous encaissâmes une autre série de rondins hérissés de pointe, mais notre lente progression nous mena au sommet. Fieew et

Purunula se mirent dans notre sillage et la moinesse fit même un superbe bond empreint d'une grâce féline pour se retrouver la première sur le palier supérieur.

Là-haut la milice semblait prête à nous recevoir. Nous étions dans une large pièce aux parois creusées d'innombrables meurtrières, 4 gardes nous attendaient. Pas des petits miliciens, mais des guerriers aux lourdes armures et portant de beaux boucliers décorés d'un glad d'Yggdrasil. Mais aucune trace de Dov Liacep. La chadessa avait déjà entamé le combat distribuant force coups de coude et de genoux, mais elle ne faisait que fouetter l'air. Mes autres compagnons se ruèrent sus aux gardes, qui ripostèrent féroceement. Les meurtrières crachaient des flèches criblant indistinctement amis et ennemis. Mais j'avais le sentiment que dans cette scène quelque chose clochait. Me souvenant du combat de la veille, je me concentrais, essayant de développer ma perception extra sensorielle afin d'apercevoir notre véritable ennemi. Et je le vis. Une HGD embusquée dans toute son atrocité, le reste de la pièce était loin d'être ce qu'il semblait. Petite, la pièce n'était percée que de 3 meurtrières, et les gardes n'étaient que de misérables miliciens cédant sous les coups de mes compagnons. Puis la vision cessa. Purunula devait aussi avoir entraperçu notre maléfique ennemi car elle fouettait l'air moins d'un mètre à côté d'elle, ses poings ne rencontrant que le vide. Je me ruais à l'encontre de l'abjecte créature. Mon fléau s'abattit là où j'étais persuadé que devais se trouver notre ennemi, et je le touchais. L'espace d'une fraction de seconde la pièce reprit sa véritable apparence et mes compagnons virent eux aussi l'HGD. Dès lors nous étions tous sur elle, et malgré ses terribles griffes lacérant nos chairs ce ne fut plus qu'une question de secondes (et de Kusamars) avant que nous puissions la terrasser. Ces HGD semblent toutefois bien puissantes et leur griffes nous déchirent avec une grande facilité, quelque soit l'armure que nous portons. Il semblerait que toute tentative d'esquive ou de parade est inutile. Heureusement que ces créatures sont toujours seules, sinon, je pense que nous ne pourrions les vaincre avec la stratégie que nous utilisons !

Après le combat, seul restait vivant un garde terrifié qui ne comprenait rien de ce qui venait de se passer, persuadé que nous venions de massacrer Dov Liacep et ses camarades sans aucune raison. Purunula essaya de lui expliquer calmement la situation, mais le jeune homme épouvanté n'accepta de nous obéir que parce qu'il avait peur de nous. Il nous apprit que Dov était devenu bizarre depuis peu et passait désormais le plus clair de son temps en compagnie de John Constable le chef de la garde. Celui-ci se trouvait dans son bureau au sommet de la citadelle, et nous décidâmes d'aller lui rendre une petite visite, soupçonnant fortement sa véritable nature.

Nous poursuivîmes l'exploration de la citadelle guidés par notre prisonnier dans les couloirs serpentant au travers du tronc de l'arbre-plan, jusqu'à atteindre le porte menant au bureau de John. Le milicien frappa. Une voix grave répondit « entrez » et le soldat ouvrit et franchit la porte qui, à notre grande surprise, donnait sur un portail. Mes compagnons le suivirent. Je pris néanmoins le temps de jeter un sort destiné à donner à ma peau la dureté de la pierre en prévision du combat qui n'allait sûrement pas tarder à suivre, puis franchis à mon tour le passage. Je débouchais dans un boyau donnant sur un grand couloir dans lequel Tiandra et Fieeeeew se trouvaient aux prises avec des soldats lourdement armés. Pas de trace de Purunula ou du Tiefflin. Je profitais du fait que personne n'ait aperçu mon arrivée pour me faufiler derrière les combattants, mais l'un de nos adversaires me repérant à la dernière seconde me donna un violent coup d'épée dans la cuisse. Du couloir en face de moi déboucha un autre groupe de soldats belliqueux. Plutôt que de les combattre je me concentrais afin d'essayer de percevoir la véritable nature de notre environnement, et l'espace d'un instant j'y parvins. Tout se dissipa, murs et adversaires et je réalisais qu'en vérité nous nous trouvions tous dans une grande pièce au centre duquel trônait un grand bureau devant lequel se tenaient Rygzniir et la moinesse. En face d'eux John Constable dont le corps mutait en une Horreur Griffue et Dentue alors que le garde qui nous avait conduit jusqu'à lui était retombé sous son contrôle et tentait d'embrocher mes compagnons de sa lance. Puis la vision cessa et je me retrouvais au milieu de la mêlée devant esquiver les coups d'une foule de gardes illusoire. Je parvins néanmoins à me concentrer à retrouver l'état d'esprit nécessaire pour quitter ce couloir fantasmagorique et rejoindre le combat contre l'HGD. Là encore, à peine la créature fut-elle frappée la première fois par le cimeterre de Rygzniir que le maléfice cessa et nous pûmes tous charger la terrible abomination. Celle-ci semblait plus féroce que ses congénères et le combat fut long et terrible. Plusieurs d'entre nous dûmes quitter le corps pour ingurgiter quelques kusamars bienfaisants. Et c'est finalement Purunula qui entrée dans une transe frénétique déchaîna une tornade de coups sur notre adversaire qui finit par se désintégrer. Le combat fini la moinesse parvint à se calmer, mais ses blessures étaient trop profondes et elle s'effondra. Je me précipitai sur elle et découvrit qu'elle était froide et pâle, son pouls ne battait plus. Affolé je fouillais à toute vitesse son paquetage pour en sortir un Kusamar qui parvint à la tirer de son coma. Je ne manquais pas de constater au passage que le sac de la Chadessa est rempli de gemmes, je sais qui va payer les tournées désormais.

Après avoir pris quelques minutes pour nous remettre de nos émotions, nous fouillâmes le bureau. Nous n'y trouvâmes que quelques papiers de John. Les dates y figurant nous apprîmes que depuis plus d'un mois plus aucune note n'avait été prise. Cela coïncidait probablement avec le moment auquel John Constable fut remplacé par l'HGD. A côté dans la chambre à coucher, nous découvrimmes le véritable corps du chef de la garde, celui-ci était devenu zombie, et il nous fallut le mettre à mort une deuxième fois. A noter qu'avant de mourir pour de bon, le mort-vivant attaqua le garde qui était avec nous (ce dernier a essayé de secourir John, malgré nos conseils). Cette fois-ci le garde sera bien obligé de nous innocenter face au village de Crux ! La fouille des appartements ne nous apporta rien hormis une étrange potion cachée dans un compartiment secret. Dommage qu'Ar-Tingol ne soit pas là pour l'analyser. Avant de quitter le quartier général de la milice nous allâmes encore enquêter dans la cellule de Dov Liacep. Là, encore un zombie que nous purifiâmes, mais pas l'ombre d'une piste.

Le garde que nous avions fait prisonnier avait survécu à la deuxième HGD bien que fortement ébranlé. Purunula essayait de lui faire comprendre la véritable nature des événements, peut-être nous servira-t-il à ne pas porter la responsabilité du massacre de la garde.....

MJ Warhammer
Gardien des Plans

Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
 Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
 Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Mar 23 Fév - 22:18

Nous ressortîmes du siège de la garde, fourbus et saignants encore des terribles combats que nous venions de livrer. Purunula, qui n'avait échappé à la mort que de peu semblait fort éprouvée, aussi fila-t-elle dare-dare à l'auberge pour tenter de récupérer. Le garde à qui nous venions d'épargner une mort affreuse était encore tremblant mais il nous suivait toujours. Il souhaitait que nous allions chez Veridis pour lui raconter les événements, mais nous voulions quelqu'un capable de nous soigner de nos blessures et Marlus Van nous sembla être la personne adéquate, aussi nous allâmes au siège de la guilde des travailleurs du bois. Nous trouvâmes la druidesse en pleine méditation, dans sa cave, en plein milieu des fondations du nouveau bâtiment. La première chose qu'elle nous dit après que nous l'ayons sortie de sa torpeur fût : « Vous l'avez senti ? Le mal est parti ? » Phrase qu'elle ne cessera de répéter tout du long de la journée. Après discussion avec la druidesse nous réalisâmes que le moment de la disparition du mal correspond au moment où nous avons abattu la dernière HGD. J'en conclus évidemment que nous étions responsable de la disparition du mal, et je ne me gênais pas pour le faire savoir.

Malheureusement Marlus ne pouvait rien faire concernant nos blessures, mais nous pria de l'accompagner chez Veridis qui pourrait nous aider. Je dois dire que je n'étais pas très confiant à l'idée de faire face à ce fourbe personnage dans un aussi piteux état, mais je suivis néanmoins le mouvement, aussi la petite troupe arriva-t-elle à la demeure de M. Moov.

La première chose que nous dit celui-ci en nous voyant fût également « Vous l'avez senti ? Le mal est parti ? » Ce que Marlus répéta en écho. Les deux personnages semblaient surpris que nous ne sentions rien. Devant ces sourires béats, ces regards exorbités, et cette insistance à répéter encore et toujours cette même phrase nous étions pour le moins perplexes. Fiew et moi échangeâmes des regards mi-amusés mi-inquiets nous demandant si nos hôtes étaient victime de quelque sort d'hypnose ou si ils étaient subitement devenus adeptes d'une secte exaltée. Plus paranoïaque Rygznr se rua dehors et se mit à arrêter les passant, puis à les menacer du doigt en leur hurlant au visage : « Alors ? Toi aussi tu le sens » à la grande stupéfaction de la populace locale. Je pense qu'il se serait fait arrêter par la milice locale n'eût été le fait que nous venions d'en massacrer la quasi-totalité. Tiandra, elle, semblait prendre ça à la rigolade et répétait en ricanant « le Mâle est parti, le mâle est parti ! ».

Une fois remis de notre surprise nous contâmes à Veridis Moov nos récents exploits et celui-ci se montra très reconnaissant. (Du moins fit-il bien semblant) Au point de nous payer plusieurs centaines de pièces d'or chacun pour nous remercier d'avoir débarrassé la ville de la menace qui planait sur elle. Il déboucha également un flacon d'un vin qui s'avéra être excellent, le breuvage avait également des propriétés magiques car nos blessures se refermèrent avant que nous n'ayons terminé la bouteille. Et ce Veridis qui prétend ne rien savoir de la magie, quel coquin. Je ne me gênais pas de l'accuser ouvertement d'ailleurs, allant même jusqu'à prétendre que je le soupçonnais d'être le cerveau dirigeant le malfaisant commerce des Kaastas. Je ne devais pas être loin de la vérité car le bougre sembla soudainement mal à l'aise. Il nous avoua finalement qu'il avait passé un accord avec les kaastas. Ceux-ci se tenaient écartés de Krux et Veridis les laissant également tranquille. M.Moov connaissait même un portail secret lui permettant de se rendre directement dans la tour de Hacsnnnn (je ne serai pas surpris qu'il l'utilise pour subtiliser des bouteilles de beauté).

Pendant toute la conversation Rygznr resta étrangement calme, et ne fit aucun commentaire, étrange ! D'autant plus qu'il se tint juste à coté de la réserve de flasques de vin magique. Je ne l'ai pas vu bouger, mais à voir le sourire qu'il arborait j'aurai pu jurer qu'il venait d'accomplir quelque méfait.... .. Un sourire proprement démoniaque..... Par la suite Veridis s'enquit de nos futurs projets. Comme nous lui annonçons que nous pensions aller à Sigil celui-ci nous proposa de délivrer de la marchandise pour lui. Nous marchandâmes longuement et finalement nous obtînmes chacun en paiement de nos services, en plus de l'emplacement et la clef des portails menant à la ville des portes, une des fameuses bouteille de Veridis et quelques centaines de pièces d'or. Le « charmant » M. Moov accepta même de nous donner l'emplacement du portail permettant de revenir de chez les Kaastas. Nous nous fixâmes rendez-vous pour le lendemain matin à l'auberge du repos du roi, où nous prendrions possession de la marchandise à livrer et de notre paiement.

En sortant de chez Veridis nous croisâmes Saaslique qui flânait dans les rues de Krux. Impossible d'obtenir une explication cohérente à ce qui lui était arrivé ou de savoir par où il était passé. Encore plus surprenant lui et ce mystérieux Rygznr semblaient être de grands amis. Je poussais un long soupir. Maintenant que le slaad nous avait rejoint les choses allaient devenir encore plus compliquées. Et je ne m'étais pas trompé nous discutâmes pendant près de deux heures afin de savoir si nous devions partir en direction de Sigil ou retourner affronter les kaastas avant de prendre la moins logique des décisions retourner voir œil brillant le ratatosk.

Le voyage se déroula sans assaut de tapis de coccinelle, sans branche étrangleuse ou embuscade d'HGD, bref sans encombre. Le chef des écureuils se montra amical, et répétait constamment « mal, parti ! » (encore un membre de la secte) Il nous emmena voir la tache sombre sur Ygdrasil, nous ne vîmes pas de différence hormis que les bestioles cette fois ne devinrent pas folles. Pour nous prouver sa gratitude œil-brillant nous proposa de fumer une sorte de lichen bleuâtre qui pousse par endroit sur le tronc de l'arbre-plan. Ce fut un occasion de sortir ma belle pipe d'obsidienne ouvragé. C'est vrai qu'après quelques bouffées, je me sentais nettement plus détendu, comme si une certaine tension avait quitté mes épaules, au point d'en venir également à penser que « le mal est parti. » j'entendis Shal-hamé discuter avec le vieil écureuil au sujet de la nature du plan. Mais je dois dire que je ne compris pas grand-chose à la discussion. Quoi qu'il en soit le crapaud reçut en cadeau un tout petit gland doré qui semblait très précieux aux écureuils. Après cela nous reprîmes en titubant le chemin de Krux. En chemin chaque fois que quelqu'un disait « le mal est parti le reste de la bande s'esclaffait de rire ». Nous voulions initialement passer voir si le portail menant chez Seth s'était fermé, mais sur le moment cela ne nous importait plus vraiment.

Je ne me souviens plus comment je fis pour regagner mon lit ce soir là, mais il me semble avoir beaucoup ri, me sentant bien, comme si le mal était parti...

Nik

Sujet: Re: Campagne II Mer 24 Mar - 21:43

4 du mois de Noircharbon

Je me suis levé tard, et les autres étaient déjà en bas lorsque je les ai rejoint pour le petit déjeuner. J'étais fatigué et le lichen de la veille m'avait rendu vaseux. Toujours pas de trace d'Ar-Tingol, et Purunula était toujours en train de méditer je bus donc ma tasse de café en contemplant Fieew qui mangeait des vol-au-vent et Shhashlick qui ingurgitait un bol de petites coccinelles trempées dans du lait. Le voir me rendit encore plus nauséux.

Tout en grignotant nous discutâmes de notre prochaine destination. Certains voulaient partir directement à Sigil avec la cargaison de Veridis, alors que je n'étais pas résolu à quitter cet endroit sans donner une bonne leçon aux Kaastas. Nous palabrames pendant près de 2 heures sans trouver un consensus jusqu'à ce qu'agacé le slaan propose que nous organisions une votation. (Je suis surpris qu'un esprit aussi chaotique puisse concevoir un concept aussi évolué.) Chacun de nous inscrivit donc son opinion sur un petit bout de papier que nous mîmes dans une boîte en bois, puis nous demandâmes à Flederoth de procéder au tirage au sort. J'étais déterminé à infliger aux Kaastas une cruelle leçon pour leur faire expier leurs crimes, aussi étais-je prêt à tout tenter pour amener mes compagnons à m'accompagner dans ma croisade. Lorsque vint mon tour je glissai 2 petits billets dans l'urne alors que mes comparses trop occupés à se chamailler ne virent rien. Ce suffrage supplémentaire fut décisif et le résultat du vote sonnait le glas de ces satanés reptiles. Toutefois ma joie fut de courte durée. Flederoth (qui nous servait d'arbitre) se rendit compte qu'il y avait plus de voix que de votants (il aurait mieux fait de servir des bières et de se taire celui-la). Je m'insurgeais haut et fort contre la tricherie dont nous venions d'être victime. (Un inquisiteur croisé un soir dans une auberge m'a confié que le meilleur moyen de paraître innocent est de faire preuve d'un zèle dans la faille dans la recherche du coupable de ses propres crimes.) Après une discussion haute en couleur nous revotâmes, cette fois sous l'œil suspicieux de tous les participants il ne me fut pas possible de falsifier le décompte. La décision populaire cette fois ci fut sans appel, nous devions partir pour Sigil le jour même, et je ne pouvais plus faire quoi que ce soit pour m'opposer à la volonté de mes camarades sans risquer de me faire inculper de mon crime de tantôt.

Peu de temps après nous rejoignîmes Veridis et sa mule chargée de vin d'Arborée. (Décidément le commerce de ce breuvage est florissant). Le « charmant » personnage offrit à chacun des mâle présent en plus de quelques piécettes pour financer le voyage une bouteille de vin enchanté dont il nous décrit les effets. Ces bouteilles sont de deux types soit de motivation, soit de guérison et doivent se boire en groupe. Une fois bues elles permettent de guérir des blessures et des malédictions pour les premières et d'augmenter grandement l'efficacité lors de n'importe quelle action à venir pour les secondes. Tiandra reçut une deuxième rose quelle ficha dans son casque à coté de la première ce qui la rendit encore plus ridicule pour autant que cela fut possible.

J'étais perplexe, malgré tous mes soupçons M. Moov ne sous avait pas trahi. Se peut il que je me sois trompé sur son compte ? Mon sixième sens est pourtant quasiment infaillible et le jugement que je fais des gens en quelque minute s'avère dans l'immense majorité des cas fondés.

Nous nous mîmes en route après avoir fait nos adieux à Marlus et Veridis. Le chat Zin nous mena à un portail situé non loin de Krux et le franchit. Alors que les premiers membres du groupe se mirent à la franchir nous fûmes rejoints par Purunula qui avait fini de méditer et semblait en pleine forme. De l'autre coté du portail nous nous retrouvâmes dans un lieu fort différent. Le sol était couvert de cendre et le soleil était voilé par de la poussière en suspension. Nous étions au sommet d'une colline à coté d'une statue détruite et à perte de vue s'étendait un paysage de ruines et de grisaille. Nous venions d'arriver à Ranais. Lors de mes pérégrinations j'ai déjà eu l'occasion de fouler le demi-plan des cendres, mais l'endroit où nous nous trouvions était fort différent. Ici point de délicieuse odeur de brûlé, de braises encore chaude ou d'escarilles flottant au vent. Tout n'était que décrepitude et ruine et une atmosphère de mort et de souffrance éternelle nous entourait.

Nous repérâmes rapidement les traces que le passage de nombreux voyageurs en transit avait laissé dans la poussière et nous nous mîmes à les suivre. Le chemin descendait en serpentant de la colline et nous arrivâmes après quelques heures de marche à un pont. Zin s'arrêta et nous le franchîmes l'un après l'autre non sans quelque appréhension à ce qui pouvait nous arriver si nous venions à tomber dans les eaux noires de cette rivière. Avant de nous engager Rygzmir et moi manigançâmes d'essayer de contraindre ce chat diabolique à nous suivre. Toutefois la bestiole se montra trop agile et nous ne pûmes l'immobiliser. Nous renonçâmes à lui donner la chasse et nous reprîmes notre chemin. Cette fois les traces nous menèrent au travers de ce qui avait été autrefois une grande ville.

La lumière commençait à baisser et nous étions fourbus après de nombreuses heures de marche, mais pire que tout une pluie fine mais froide se mit à tomber, aussi fûmes nous heureux de trouver une petite bâtisse aux mur et au toit encore intact qui nous servirait d'abri pour la nuit. Après qu'ils se furent installés et sustentés Rygzmir et Shachllik se mirent en tête l'idée d'aller fouiller les alentours à la recherche de richesses à piller. Purunula, toujours aussi prudente, tenta bien de les en dissuader mais rendus sourds par l'appât du gain ils ne l'entendirent point.

Seulement quelques minutes à peine après que nos amis se soient éloignés nous aperçûmes des formes se mouvant à l'extérieur. Nous nous préparâmes pour le combat. Fieew et moi tenions la porte et Purunula protégeait la mule et la lanterne tout en surveillant les fenêtres. Le Tiefflin et le Slaan furent les premiers rencontrer nos ennemis. Ils furent assaillis par une grande créature immatérielle et terrifiante, semblant faite de poussière agglomérée et portant des cornes de béliers et une chevelure grise et sale. Elle flottait, sans jambes... Son aspect redoutable était renforcé par ses yeux luisant d'une lueur démoniaque. Rygzmir dégaina son cimeterre et tenta de frapper d'estoc son adversaire mais sans succès. Derrière lui Shaashlik tenta de lancer un sort à la créature mais sans succès aussi paniqué se lança-t-il à corps perdu dans un rituel long et complexe fait de danses, de chants païens et de figures kabbalistiques.

Nous qui étions restés à l'abri dans la maison ne tardâmes pas à nous faire attaquer par une de ces créatures malfaisantes. Fieew et moi frappâmes de toutes nos forces mais l'ombre poussiéreuse se montra un adversaire redoutable et à chaque fois qu'une de ses griffe me touchait je sentais a force vitale quitter mon corps. Le combat fut bref

mais intense. La créature maudite finit par se désagréger sous les coups conjoints des deux genasi, mais l'affrontement m'avait laissé très affaibli. De son côté, Rygznr se montrait moins heureux et commençait à faiblir sous les assauts de son redoutable adversaire. Par chance pour lui le sortilège du shaman slaad arriva et son terme fit se matérialiser à côté de son invocateur un terrible démon. Un Tanaari que l'on appelle un Bar Igura. Shal-hamé lui ordonna de tuer l'ombre poussiéreuse et alors que les deux créatures s'affrontaient nos deux amis revinrent en courant nous rejoindre dans notre abri.



L'ombre poussiéreuse semble comme être intangible et voler.... elles hantent la cité maudite de Ranais

J'étais très éprouvé par cette rencontre au point de ne savoir si mes forces seraient suffisantes pour me permettre de

reprendre la route le lendemain. Rygzinr quoiqu'en meilleur état semblait également pâtir du récent combat, aussi décida t'il de déboucher l'une des bouteille de vin de guérison de Veridis. Le vin s'avéra délicieux et nous mis d'excellente humeur malgré la situation quelque peu précaire dans laquelle nous nous trouvions, il nous rendit quelque force même si le tiefflin et moi restions très affaiblis. Afin de me ménager je fumais un peu d'herbe qui m'aiderait à dormir d'un sommeil réparateur et sombrait rapidement dans les bras de morphée.

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Mer 24 Mar - 21:43

5 du mois de Noircharbon

Je fus réveillé après une heure de sommeil à peine heureusement mon tabac enchanté fit que je me sentais reposé. Je compris immédiatement en voyant Shalammy pâle comme un spectre et tremblant comme un squelette parkinsonien que quelque chose n'allait pas. Mes compagnons m'informèrent qu'une forme rodait autour de notre repaire. Et le Slaad venait de se souvenir qu'il n'avait pas ordonné au démon invoqué tantôt de quitter ce plan. Par les couilles de Vulcain! Qui a bien pu enseigner à un être aussi dénué de toute logique à jouer avec des démons ? Ce stupide crapaud nous révéla que le Tanaari qu'il venait d'invoquer était très puissant et doué d'une intelligence vicieuse. Il lui avait fallut de nombreux mois à se renseigner sur lui et à compulsuer de vieux grimoires afin d'être capable d'invoquer et de contrôler cet être infernal. Il nous précisa encore qu'il s'agissait d'un chasseur prêt à se tapir et guetter sa proie pour la frapper au moment ou elle est le plus vulnérable, et que de s'être faite invoquer comme un vulgaire diabolin devait l'avoir mise d'humeur massacrante, aussi chercherait-elle par tous les moyens à trucider le sorcier responsable de cet acte. Ainsi, le démon ne se referait plus invoquer...

Dehors il faisait nuit noire, et avec les autres ombres poussiéreuses qui ne devaient pas manquer de rôder aucune fuite ne nous semblait possible. Aussi nous résolûmes nous attendre notre adversaire. Shha-shlik se tenait au centre de la pièce faisant tour à tour face aux fenêtres et à la porte craignant de voir surgir la créature tout moment. Nous autres nous tenions adossés aux murs lames au poing prêt à vendre chèrement notre peau.

L'attente fut longue et angoissante, et lorsque nous pensions que le monstre avait finalement décidé de ne pas attaquer et que nous relâchâmes notre attention il surgit invisible, sans doute par une fenêtre, et se jeta sur le malheureux Slaan qui roula au sol. Celui-ci tenta de lancer un sort de contrôle sur le démon, mais comme il se trouvait au sol couché sous le poids de l'immense Bar Igura il échoua. Le démon ressemblait à un énorme singe orangé. Ses bras difformes étaient musclés et surarticulés. Au bout de ses bras, d'énormes griffes longues de près de 30 cm. Sa bouche bavarante et énorme laissait apparaître de longues dents pointues. Le Tanaari se mit à massacrer notre ami de ses effroyables griffes en poussant des grognements effroyables. A peine nous remîmes nous de la surprise causée par la soudaineté de l'assaut que nous nous ruâmes sus au démon. Rygzinr Fieew et Tiandra tentèrent de le transpercer de leurs armes, et la chadesse le bombarde de coups de poings. Quand à moi, je fis jaillir une gigantesque main de terre du sol pour tenter de saisir la monstrueuse créature et par là de dégager notre ami. Le démon s'avérait être un formidable adversaire,. La plupart de nos coups ne parvenaient pas à percer sa peau épaisse et il s'avéra résister à tous mes sorts. Le démon semblait ignorer nos coups, se concentrant sur le slaad. Ses griffes ouvrirent en deux le ventre du malheureux slaad et fouillèrent parmi ses entrailles. Heureusement Purunula se jeta sur sal-hamé tombé dans le coma et lui fit ingurgiter une quantité impressionnante de kusamars ce qui lui permit de se maintenir en vie de justesse. Alors qu'il concentrait ses attaques sur le malheureux slaan au sol le démon s'exposait dangereusement à mes compagnons qui finirent par le cerner et l'achevèrent sous un déluge de coups. La créature démoniaque se dissipa dans une volute de fumée, mais poussa encore un grognement qui signifiait qu'elle n'était pas morte et qu'elle comptait bien ne pas manquer la prochaine occasion qui se présenterait à elle de trucider l'étourdi invocateur.



La créature possède d'énormes crocs et des bras disproportionnés. Elle prend la couleur de son environnement pour se

camoufler

Nous passâmes le restant de la nuit à guetter au dehors, incapables de trouver le sommeil après ces deux combats que nous venions de vivre. Heureusement la bâtisse était désormais tapissée jusqu'au plafond des verts et des rouges du sang et de la bile du slaan, et ces couleurs constituaient un changement bienvenu par rapport au gris nous environnant de toutes parts.

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Nik

Sujet: Re: Campagne II Lun 27 Sep - 21:17

Jour 6 de Noircharbon

Une fois reposés, nous nous remîmes en marche. D'abord précautionneusement de peur de tomber sur de nouvelles ombres poussiéreuses, puis, à mesure que le soleil montait dans le ciel et que le danger semblait s'éloigner, nous reprîmes le train rapide et les chamailleries sans conséquence qui caractérisaient chacun de nos déplacements. Lorsque nous vîmes que les traces bifurquaient ces désaccords se firent ressentir de plus belle. Nous passâmes près d'une heure (à moins que cela ne fût 2 heures) à palabrer, argumenter, ergoter, sans qu'aucune décision ne soit prise. Finalement Shashlik se mit en colère et entrepris un monologue long, verbeux et partiellement incompréhensible sur « l'inadéquation du processus décisionnel au sein de notre groupe d'individualités à faire face à la nature pragmatique des problèmes posés par la conformation subjective prise par le chaos ambiant et que nous nommons réalité ». Il parvint par une phraséologie défiant toute logique argumentative à la conclusion que notre groupe avait besoin d'un dictateur qui prendrait les décisions à notre place. Nous restâmes bouche-bée devant cet argumentaire, mais après avoir considéré la proposition et le fait que si nous continuions faire une heure de pause tous les 200 m, nous finirions dévorés par les ombres poussiéreuses bien avant d'avoir atteint le portail menant à Sigil.

Cette idée d'un dictateur et de son troupeau d'esclave obéissant à ses ordres peut sembler bien peu chaotique au premier abord, mais étonnement bon nombre de cités libres du plan du feu sont dirigées par de tels systèmes politiques. En l'occurrence, plutôt que dictateur nos dirigeants portent le titre de « despotes enflammés », et il est rare à moins qu'ils se montrent particulièrement forts ou machiavéliques que de tels gouverneurs restent longtemps à leur poste. (Lorsqu'un tel despote règne depuis plus de 20 ans nous disons qu'il fait long feu.)

Nous procédâmes donc au vote selon la désormais traditionnelle technique des petits bouts de papier. Je ne votais pas pour moi car je ne sais que trop bien qu'en cas de mécontentement de la populace le dictateur est souvent le premier à faire les frais de la vindicte populaire. Je ne tiens pas à prendre un coup de poignard pendant mon sommeil. Je choisis Tiandra pensant qu'elle écouterait suffisamment mes avis pour que je puisse influencer les décisions du groupe. Étonnement le choix général se porta sur Rygzniir. Peut-être en tant que nouveau venu ne s'était-il pas encore attiré d'inimitié ou peut-être fut-il suffisamment habile pour truquer le suffrage ? Quoi qu'il en soit voilà un dirigeant dont je devrais me méfier..

Le nouvel élu nous commanda de suivre les traces plus petites qui s'éloignaient de la direction que nous suivions jusqu'alors pour sinuer entre les ruines de cette ville fantôme.

Nous marchâmes pendant plusieurs heures au milieu des maisons à moitié détruite mais dont les restes laissaient deviner la puissance de la civilisation qui habitait ces lieux autrefois. Nous étions à nouveau tendus. Les ruelles étroites au milieu desquelles nous serpentions étaient propices à une embuscade et Rygzniir et moi étions toujours très faibles suite à l'affrontement de la veille. Aussi, marchions nous lentement les uns derrière les autres en faisant le moins de bruit possible. Les traces s'avèrent plus difficile à suivre malgré ce que l'épaisse couche de poussière aurait pu laisser croire au premier abord, et nous dûmes nous arrêter plusieurs fois afin de nous assurer de ne pas partir sur une fausse piste. Après un temps qui me sembla interminable je vis que les traces menaient sur une grande place. Fieew marchait en tête et à peine eut-il posé le pied sur l'esplanade que nous le vîmes piquer un sprint. Surpris nous nous précipitâmes à sa suite, mais aucun d'entre nous n'est capable de rivaliser avec le Duc du vent à la course, aussi lorsqu'à mon tour je débouchai sur la place je vis une scène effrayante.

Fieew était loin devant, proche d'un corps étendu au sol. C'était certainement cet individu, maintenant mort, qui avait laissé les traces que nous suivions, et c'est la présence de la dépouille qui avait attisé les instincts de détrousseur de cadavre de notre ami. Mal lui en prit car alors qu'il n'avait même pas atteint le macchabé, qu'il se retrouvait encerclé par une douzaine d'ombres poussiéreuses. Nous cherchâmes initialement à échafauder un plan pour aller sauver le malheureux danseur, mais comme les créatures ne semblaient pas se ruer à l'attaque notre dictateur nouvellement élu sonna la retraite. Nous fûmes sur près d'une lieue avant de nous arrêter à bout de souffle. Fieew nous rejoignit quelques secondes plus tard, et lorsqu'il nous fit son étrange récit il n'était pas le moins du monde essoufflé. La course ne semblait pas l'avoir affecté. Alors qu'il croyait que les ombres poussiéreuses allaient se ruer sur lui pour le mettre à mort, le Genasi d'air entendit les créatures entrer en communication avec lui par télépathie. Elles lui tinrent ces propos énigmatiques :

"Nous sommes les perdus, les abandonnés... Quand ce monde mourut, nous fûmes forcés à rester en vie, sans maison, sans famille, sans amour. Même quand nous mourrions, nous restions vivants... encore... et encore... Et quand celui qui avait fait cela, celui que nous vénérions par dessus tout, celui que nous avions élevé au-dessus de tous....

Nous avons appris que depuis, lui aussi est entré dans le hall des morts. Ceci nous donna joie et satisfaction. Nous n'avons cependant pas disparus pour autant, continuant à hanter ce monde.... Mais maintenant, celui qui nous a été pris

est revenu à la vie. Ses servants sont dans ce monde et dans les mondes autour... Il recherche le savoir qu'il a perdu... Il cherche la vengeance !

Comme un grain de poussière peut irriter l'oeil d'un homme, un homme peut contrecarrer les plans d'un dieu. Mais l'homme, finit toujours par enlever le grain de poussière...

Passez au travers de cette ville et admirez le fruit de son travail. Puis partez, il n'y a rien pour vous ici... "

MJ Warhammer
Gardien des Plans
Barko Alto, Gnome hilare et kleptomane
Jouvhal de Sigurie, Samaritain et Prêtre de Pelor
Harry Prokins, Naturaliste inconscient, grouik grouik

Campagne II

[Forum gratuit](#) | [Jeux](#) | [Jeux de rôles en solo](#) | [phpBB](#) | [Forum gratuit d'entraide](#) | [Signaler un abus](#)