

L'Antre des Rôlistes Lôzinois

Hotels à Venise

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

Plusdemags.com

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

Weekend pas cher !

Partez en weekend à partir de 27€ - profitez de nos offres toute l'année !
www.voyagesloisirs.com

GamesLoad

Téléchargez maintenant vos jeux sur Gamesload.fr, votre boutique de jeux à télécharger
www.gamesload.fr

Campagne II

Auteur

Nik

Message

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

Content de nous en tirer à si bon compte nous rejoignîmes la bifurcation des traces et primes l'autre piste qui, nous l'espérions, allait nous mener jusqu'à Sigil.

Nous étions encore dans la ville en ruine. Nous marchâmes encore plusieurs heures et nous commençons à donner de signes de fatigue lorsque nous fûmes brusquement alertés par une musique étrange. La mélodie ressemblait à des battements de tambour et semblait se rapprocher de nous. Je montrais encore des signes de faiblesse de mon combat de la veille et je me méfiais de ce que l'on peut rencontrer en cet endroit maudit, mais Purunula semblait très curieuse et excitée à l'idée d'aller voir ce qui produisait un tel son, aussi notre leader se rangea-t-il à son avis.

A peine avions nous parcouru quelques centaines de mètres sur la route que nous aperçûmes la source de cette étrange mélodie. Il s'agissait de personnages d'aspect humanoïde (je traîne mes savates depuis suffisamment longtemps dans le multivers pour savoir que ceux qui de loin ont l'air humains ne le sont que rarement, surtout dans des lieux aussi étranges que celui-ci). Ces créatures circulaient en une lente procession et étaient habillées de vêtements semblant dater d'une époque oubliée. Elles tiraient ce son d'étranges instruments qui nous avait mené jusqu'ici. L'étrange procession venait dans notre direction. Bien qu'aucun de ces musiciens ne sembla prendre garde à notre présence, nous nous mimes à suivre ce singulier cortège quand soudain Rygznr pris de je ne sait quelle pulsion Tieffinne se rua sur la créature fermant la marche et lui assena un violent coup sur la nuque du pommeau de son cimenterre. A sa grande surprise son arme traversa le dos de son adversaire ne rencontrant pas d'autre résistance que celle l'air. Le spectre se retourna vers Rygznr et lui adressa quelques mots visiblement en colère dans une langue qu'aucun d'entre nous ne connaissait. Puis l'être incanta Un puissant éclair qui vint frapper Le tieffin en pleine face. Alors que nous aidions notre ami à se relever nous vîmes le cortège disparaître au coin d'une de ces rues poussiéreuses. Echaudés par cette expérience nous rebroussâmes chemin jusqu'à retrouver les traces principales. Les heures de marche suivantes se déroulèrent sans autre mauvaise rencontre, bien que de temps en temps nous entendions à nouveau la sinistre mélodie jouée par les spectres.

Comme autour de nous les bâtiments en ruine commençaient à se faire de plus en plus rare nous comprîmes que nous arrivions au terme de cette gigantesque cité en ruine. Au détour d'un chemin nous aperçûmes même au loin se profiler la silhouette d'une imposante forteresse. Nous touchions au but! Malheureusement le temps se mit à nous jouer des tours. Le crachin qui se remit à tomber fit bientôt place à une pluie battante et comme la nuit se mettait à tomber même mes yeux de Genasi avaient de la peine à discerner quoique à plus de quelques mètres. Je proposai de presser le pas afin de d'atteindre la forteresse et de franchir le portail aussitôt. Mais notre idiot de dictateur n'était pas du même avis. Il décida que nous devions établir notre campement à l'endroit même où nous étions et ne repartir que le lendemain une fois qu'il ferait plus clair. Ce fut donc une de mes pires nuit depuis bien longtemps, passée à grelotter sous la pluie et à me tourner et retourner dans mes couvertures en tachant d'être mouillé le moins possible. Je ne saurai combien d'idées de coup d'état me vinrent à l'esprit cette nuit-là. Je ne pus fermer l'œil et lorsqu'au matin le ciel commença à se faire plus clair j'étais fourbu trempé et de très méchante humeur.

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

Nik

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

7 du mois de Noircharbon

La matinée se déroula en silence nous marchions vite, pressés de quitter ce plan qui était loin de receler toutes les richesses que l'on nous avait vantées.

Peu avant midi, nous franchîmes le portail de l'imposante forteresse. De la cour, nous contemplâmes l'imposant édifice en rêvant à la quantité de dangers -et de trésors- qu'un tel lieu devait sûrement receler. Nous écoutâmes néanmoins la voie de la sagesse et entrâmes dans les écuries. A l'intérieur localiser le portail ne nous posa pas de problème. Purunula le franchit la première avec la mule puis nous la suivîmes tour à tour. A peine le temps d'un battement de cil plus tard, je me trouvai dans une ruelle peu fréquentée de Sigil. Alors que nous nous apprêtions à nous remettre en route nous réalisâmes que Saaa-lame n'était plus parmi nous. Pourtant je l'avais bien vu franchir le portail ! Qui sait où la nature chaotique de

cet être étrange pouvait bien l'avoir conduit. Comme nous ne possédions aucun moyen pour le localiser nous priâmes brièvement les dieux des limbes de veiller sur lui et nous aventurâmes dans les rues de la métropole.

Nous étions tous trempés et épuisés après ces jours de marche et pour certains d'entre nous s'ajoutaient les séquelles de la rencontre avec les ombres poussiéreuses. Aussi nous entrâmes dans la première auberge pour nous restaurer et nous sécher. Nous nous offrîmes également une bière bien méritée. Après avoir retrouvé un peu de vigueur nous nous mîmes à la recherche d'Esteban que nous finîmes par trouver. Celui-ci s'avéra être un sympathique ogre mage qui parut satisfait de recevoir la mule et sa cargaison expédiée par Veridis. Nous tentâmes d'obtenir quelques informations en discutant avec Esteban. Nous apprîmes que celui-ci est un honnête marchand de vin qui commerce régulièrement avec différents plans depuis Sigil. Veridis Moov est l'un de ses partenaires commerciaux réguliers. Nous ne découvrîmes rien de plus sur l'habitant de Krux ni sur les derniers événements en cours à Sigil.

Afin de nous mettre à jour sur les derniers potins locaux, je proposai à mes compagnons d'aller rendre une petite visite à Varak Tanuk. Nous traversâmes donc la ville jusqu'à l'auberge de la du Dragon. Là bas, nous nous installâmes à une grande table, j'envoyai un marmiton délivrer un message à Varak puis nous nous apprêtâmes à déguster les mets de cette auberge qui passe pour l'une des plus fameuses de ce quartier. Tiandra et moi prîmes un chien de Baator rôti, alors que mes compagnons se délectèrent de mets nettement moins épicés. Le plat était délicieux et j'eus nettement moins de peine à digérer l'animal que la dernière fois contrairement à Tiandra qui semblait barbouillée.

En fin de repas, Varak fit son apparition et nous informa des derniers événements en cours à Sigil. Il semblerait que depuis notre départ l'affaire du temple abandonnée ne se soit pas résolue bien que la tension soit quelque peu retombée. Les différentes manœuvres politiques de l'une ou l'autre des factions impliquées n'ont finalement pas abouti, alors que les athars maintiennent leur présence militaire aux alentours de la bâtisse. Varak nous conseilla néanmoins d'éviter de nous mêler de la situation afin de ne pas envenimer les choses. Nous lui apprîmes également tout ce que nous avions découvert au sujet de Manzekorian, des kaastas et des horreurs griffues et dentues. Si Varak semblait intéressé par toutes ces informations, il semblait tout ignorer de ces événements. Tanuk prit finalement congé de nous, il promit toutefois de ne pas manquer de nous informer s'il apprenait quelque élément nouveau susceptible de nous intéresser.

Nous nous décidâmes à prendre une chambre pour la nuit, et content de dormir dans un bon lit bien chaud je m'endormis comme une masse.

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 - 21:23

8 du mois de Noircharbon

Je me réveillai frais et reposé. Fieeew lui était déjà levé et se préparait à partir. Fieeew prétextait avoir des affaires de famille à régler et s'éclipsa rapidement. Il m'a semblé voir qu'il emportait avec lui la bouteille de beauté volée chez les kaastas. Je ne sais pas ce que celui-là manigance mais je ferai mieux d'être sur mes gardes. Du moment que cela à voir avec les Kaastas et leur bouteille cela ne peut être rien de bon.

Avec mes autres compagnons comme d'habitude nous nous retrouvâmes pour un copieux petit déjeuner, et comme d'habitude nous partîmes dans d'interminables discussions pour savoir quelle devrait être nos actions de la journée. Heureusement nous fûmes rapidement interrompus par l'arrivée impromptue de Varak Tanuk. Fichtre! le gaillard est un informateur efficace, il n'a pas mis long avant d'avoir du nouveau concernant le temple abandonné.

Cette fois-ci Varak venait accompagné d'une jeune elfe qui était ma fois fort jolie bien que ses traits crispés trahissaient une intense angoisse. Une fois les présentations faites (Elle se nommait Daniphe et était l'héritière d'une riche famille de Sigil) elle nous dit être extrêmement inquiète au sujet de sa soeur nommée Saliphe. Celle ci en dehors d'être une puissante magicienne est également membre de la faction des Signeurs et s'est mis en tête de lancer une attaque sur le temple abandonné. Daniphe craint que les actions de sa soeur déclenche des représailles entre factions et que celle-ci soit blessée ou pire tuée dans les combats à venir. Elle nous supplia donc d'intervenir afin de trouver Saliphe avant qu'il lui arrive quoique ce soit de fâcheux. Émus par les beaux-yeux de l'elfette nous acceptâmes sans même demander de paiement en retour. (Il faut croire que l'on se ramollit. Il y a quelques temps de cela nous n'aurions pas manqué de demander un juste salaire.)



La belle Daniphe, elfette aux cheveux argentés et au regard malicieux

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 - 21:35

Tiandra, Purunula Rygznr et moi nous mîmes donc en route. Après quelques de heures de marche dans Sigil par des chemins qui désormais nous étaient familiers nous réussîmes a approcher du temple sans attirer l'attention d'aucune patrouille Athar. Parvenus à une rue d'écart nous fûmes alarmés par des cris de guerre et les bruits d'épées qui ferraillaient. Arrivés en vue du temple nous vîmes des individus hargneux en train d'affronter les gardes athars en faction. Toutefois aucune trace de la sœur de Daniphe Nous hésitâmes quelques instants sur la conduite à tenir avant de décider sagement de ne pas prendre part au combats. Après tout nous n'avions aucun intérêt à soutenir une faction plutôt qu'un autre. Nous nous embusquâmes donc dans la forge de mon ami Nohl Pherris afin d'observer les combats. Il nous sembla rapidement évident que les Signeurs n'avaient aucune chance face aux Athars plus nombreux et plus lourdement armés.

Mais nous comprîmes rapidement leur véritable plan lorsque nous vîmes un individu agir en toute discrétion. Cet assaut n'était qu'une diversion afin de permettre à un mage furtif de s'introduire en lévitant par le toit défoncé du temple. Les assaillants se mirent à battre en retraite poursuivis par une partie des athars qui étaient persuadés d'être en train de remporter une victoire et ne comprenaient pas qu'ils avaient été mystifiés. Nous restâmes un moment dans l'expectative ne sachant trop que faire, avant de nous décider d'aller avertir les Athars de ce qui venait de se produire. Ceux-ci entrèrent dans le temple et capturèrent le mage infiltré. Nous pensions que cette décision permettrait de faire retomber la tension et peut-être d'éviter que les choses ne dégénèrent mais cela ne semblait pas devoir être le cas. Des grands cris venaient de la direction de l'auberge de « la statue qui parle » aussi nous nous y rendîmes en toute hâte. Les Signeurs en fuite s'étaient réfugiés dans la bâtisse qui maintenant était assiégée par les Athars. Heureusement les Perdus n'eurent pas à donner l'assaut car les défenseurs se rendirent. Nous les vîmes sortir lentement de l'auberge et remettre leurs armes aux Athars. Parmi eux nous eûmes la surprise de reconnaître le fameux sextuple B (le Barbu Borgne Boiteux au Bâton à la Boule Bleue) mais pas de trace de Saliphe la magicienne elfe.



BBBBBB, le fameux !

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 - 21:38

Une large foule était amassée sur la place et observait avec curiosité le manège des Athars et de Signeurs Toutefois nous fûmes frappé par l'air étrange d'un individu dans la foule. Il n'avait pas cet air étonné mais légèrement blasé qu'on habituellement les habitants de Sigil devant des événements étranges. Au contraire, il semblait suivre avec la plus grande des attentions ce qui se produisait quitte à devoir jouer des coudes pour être au premier rang de la foule. Une fois qu'il n'y eu plus rien à observer l'attroupement se dissipa et nous décidâmes de filer ce curieux personnage. Purunula quand elle baillait abondamment et déclara être fatiguée par les émotions de la journée et ne pas avoir encore récupéré de la longue marche de la veille. Elle nous abandonna pour rentrer se coucher à l'auberge. Il semblerait qu'en vivant dans le plan de la terre les chads ont développé une certaine similitude avec les marmottes.

Nous n'étions donc plus que trois lorsque nous nous mîmes à suivre l'étrange personnage qui zigzaguait à travers les ruelles de Sigil avant d'entrer finalement dans une taverne. Lorsque nous poussâmes à notre tour la porte de l'établissement. Nous vîmes l'individu que nous poursuivions assis seul à une table nous faisant face. Il nous fit un signe de la main nous invitant à nous approcher et à nous asseoir. Vu de près l'individu n'avait rien pour inspirer la sympathie. Son nez était crochu son regard torve et son sourire mauvais. Comme pour ajouter à son aspect menaçant il portait de grands bracelets de métal finement incrustés de runes, à sa ceinture pendait un long fourreau. Il prit la parole pour nous dire qu'il se nommait Arguesh Fiord. (Sur le moment le nom nous sembla familier mais nous ne parvînmes pas à nous souvenir que cet individu était bien celui qui possédait initialement la parcelle de terrain sur laquelle le temple abandonné est bâti.) Les quelques mots que nous échangeâmes avec Arguesh suffirent à nous rendre compte que l'individu était orgueilleux et méprisant. Il nous menaça à plusieurs reprises disant que nous avions eu une fort mauvaise idée d'essayer de nous mêler de ses affaires. Alors que nous voulions commencer à l'interroger Arguesh leva une main en notre direction et dit « Badir t'appelle ».....

Oubliés, Arguesh Fiord, les factions, l'enquête... Tout ce que je sais c'est que Badir m'appelle et qu'il se trouve dans le temple abandonné. Je sors de l'auberge et me dirige en direction du temple. Rygzniir et Tiandra me suivent et eux aussi semble-t-il sont également appelés par Badir. Lorsque nous arrivons au temple en ruine nous constatons que les gardes Athars sont à nouveau en faction. Peu importe, nous connaissons l'existence d'une entrée secrète. Nous faisons le tour de l'édifice et atteignons la pierre instable que nous poussons. Un bref coup d'oeil nous permet de constater que l'intérieur est désert. Nous y entrons à tour de rôle. L'intérieur du temple abandonné est complètement vide à l'exception d'une sorte d'autel de pierre dénué d'inscriptions. Une rapide fouille des lieux nous permet de constater qu'il n'y a ni passage secret ni objet camouflé, ni même une inscription capable de nous éclairer. Étrange que tant de personne s'intéressent à une bâtisse ruinée. Pourtant je sens au plus profond de moi que Badir m'appelle et qu'il me demande de me trouver en cet endroit. Pourquoi? Mais lorsque Rygzniir prononça à voix haute le nom de Badir les événements devinrent encore plus étrange. Le tiefflin se sentit attiré par une des grandes stèles de pierre composant les parois de l'édifice aussi s'en approcha-t-il. Aussitôt tout devint obscur autour de moi comme si quelqu'un avait soufflé la flamme d'une bougie. (Et dieu sait si je déteste lorsque quelqu'un à l'idée stupide d'éteindre une bougie.)

A peine le temps d'un battement de seconde, et tout se fit clair à nouveau. Je me trouvai dans un grand couloir dans lequel couraient des gardes vêtus d'amples tuniques arborant des étranges cimenterres recourbés d'un style qui m'était totalement inconnu. Mais le plus affreux fut que j'étais l'un deux. Les mêmes armes, et le même corps. Je ne sais quel maléfice s'était emparé de moi mais j'étais devenu humain. Je ne sentais plus au plus profond de mon être brûler cette puissance qui fait de moi l'être exceptionnel que je suis. Mais je n'eus pas le temps de me lamenter sur mon sort. Autour de moi les gardes couraient tous dans la même direction en criant et vociférant il semblerait que leur maître était en grand danger et qu'ils se ruaient à sa rescousse. Je constatai que deux autres gardes s'étaient brusquement arrêtés dans leur course et regardaient autour d'eux d'un air hébété. Lorsque nos regards se croisèrent nous comprîmes que nous étions tous les trois dans la même situation. Se pourrait-il que mes compagnons se soient incarnés dans ces deux gardes? Quoi qu'il en soit nous ne perdîmes pas de temps et nous mîmes à courir suivant le flot des gardes. Après quelques instants nous entendîmes des grands cris venant de devant nous. Nous entendions les gardes qui continuaient à vociférer «Sauvez le maître, sauvez Badir» mais nous entendions également des hurlements de douleur ainsi qu'un rugissement sourd. Nous finîmes par voir courir dans notre direction un jeune garçon richement vêtu. Aux regards que lui jetaient les gardes nous comprîmes qu'il s'agissait du « maître ». Derrière lui approchait à toute vitesse un gigantesque dragon jaune. La bête était tellement énorme qu'elle défonçait de ses épaules les parois du couloir. Dans l'espoir de permettre à l'enfant de gagner quelques précieuses secondes dans sa fuite les gardes se sacrifiaient en se jetant sur la bête qui les dépeçait d'un coup de dent ou de griffe. Mais il semblait évident que cela ne serait pas suffisant, les petites jambes du jeune seigneur ne parviendraient jamais à lutter contre la formidable vitesse du grand ver. Soudainement, un garde (J'appris plus tard que ce n'était autre que Rygzniir) se jeta en avant et saisit le jeune maître dans ses bras avant de se mettre à courir dans ma direction. Je me mis à courir également fuyant à toute vitesse la terrible bête qui approchait. Rygzniir ne fut pas suffisamment rapide et se laissa rattraper. Au moment où le reptile ouvrit la bouche pour le gober tout entier mon compagnon dans un effort désespéré propulsa l'enfant dans ma direction. Je le réceptionnai en douceur dans mes bras et continuait à courir éperdument. Hélas le corps empoté qui était désormais le mien se traînait lamentablement et je ne sentais plus la magie couler dans mes veines, j'étais incapable de lancer le moindre sort qui aurait pu accélérer ma progression. Suant et haletant je sentais le dragon se rapprocher, il fut bientôt si proche que je pus sentir son haleine autour de moi. Je tentai le tout pour le tout et lançait à mon tour le jeune garçon au dernier des garde (Tiandra) qui était encore visible. Je sentis une douleur énorme lorsque les griffes du grand ver me découpèrent en deux Je sombrai dans un sombre oubli, sorte de sommeil sans substance. Etait-ce la fin du rêve ou était-ce un aperçu de ce qu'est réellement la mort. Je ne le sais. Quoiqu'il en soit je me repris soudain mes esprit debout

dans le temple abandonné de Sigil face à mes amis. L'amazone me raconta la fin des évènements. Quelques secondes après avoir réceptionné l'enfant elle vit le couloir bifurquer à angle droit et une fois passé l'angle elle se retrouva face à face avec un individu impressionnant. Un grand personnage vêtu de robes longues et jaunes. Son crâne était chauve et dans ses yeux brillait une lueur jaune. Il lui suffit de lever la main et le dragon battit en retraite. Tiandra eut encore le temps de voir l'enfant se précipiter vers ce personnage en criant « père » avant que la vision ne s'estompe et quelle ne reprenne ses esprits dans le temple.



C'est à ce moment-là, que passant l'angle du mur, arriva un immense dragon. Sa taille lui rendait les mouvements difficiles dans l'étroit couloir, mais son but était clair... manger le petit seigneur....

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 - 21:42

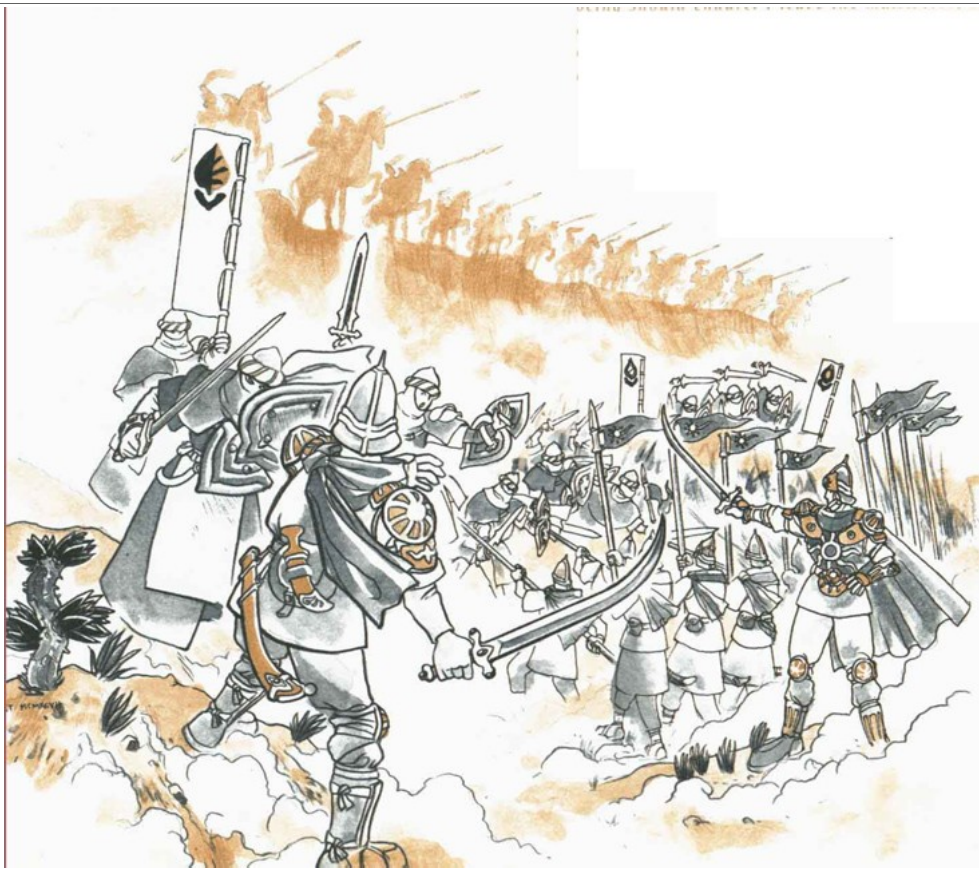
Que s'était-il passé? Rêve ou expérience extra-corporelle nous ne saurions le dire. Comme un signe montrant que nous ne venions pas d'avoir une hallucination collective Rygzmir remarqua qu'il tenait dans sa main une jolie gemme rouge qu'il n'avait pas auparavant.

Alors que je me creusai les méninges pour essayer de comprendre ce qui venait de se produire. Je repensai à cet enfant que j'avais lancé et réceptionne et cela me fit me souvenir de ce primaire orque que j'avais une fois croisé dans une taverne. Il ne cessait de parler d'un sport très populaire sur son plan et qui consistait à lancer et recevoir un goblin (ou parfois un ballon) et de marquer des points en l'amenant dans le camp adverse tout en massacrant tous les adversaires en chemin. Impossible pourtant de me rappeler du nom de ce jeu.

Je n'eus pas le temps de pousser plus avant mes réflexions car Tiandra avait à son tour prononcé à voix haute le nom de « Badir » et s'avançait en direction d'une des stèle de pierre. Lorsqu'elle la toucha je me sentis à nouveau transporté et ouvrit les yeux dans un corps qui n'était pas le mien.

Je me trouvai recouvert d'une lourde armure de plates en train de chevaucher un grand cheval en tête d'une armée gigantesque arborant des étendards représentant une goutte d'eau. Bien que je n'ai jamais eu de talent particulier pour l'équitation, je me sentais aussi à l'aise sur mon destrier que si j'avais monté depuis ma plus tendre enfance. Autour de moi je vis d'autres chevaliers puissamment cuirassé et je compris aux regards interloqués de trois d'entre eux qu'il devait s'agir de Feww, Tiandra et Rygzmir. J'interpellai l'un des autres cavaliers et le questionnai afin de savoir qui nous allions affronter. Il fut quelque peu surpris par ma question mais s'adressa à moi avec le plus grand respect m'appelant mon général. Il m'appris que nous étions l'armée des fidèles de Badir et que nous allions affronter les fidèles du dieu Noll. Lorsque je lui parlai de plan ou de portail ces concept lui parurent complètement inconnus.

Nous aperçûmes bientôt une formidable armée arborant des étendards ornés de soleils chevaucher à notre rencontre. Je donnai l'ordre de charger et comme un seul homme tous les chevaliers abaissèrent leur lance et partirent au galop. L'excitation de la bataille devait m'avoir rendu confus et j'étais plus concentré sur ma prise sur ma lance que sur les explications que je venais de recevoir, aussi au moment de la charge finale je hurlai dans le but de galvaniser mes hommes « Pour Noll ». Cela ne plut pas à mes compagnons d'armes car ils me traitèrent de traître et l'un de mes hommes me jeta à bas de mon cheval avant même que j'aie pu croiser le fer avec nos opposants. J'eus encore le temps juste avant de me faire piétiner par un cheval je vis Tiandra se faire empaler par une lance de cavalerie et le heaume de Rygzmir défoncer par une morgenstern. Puis à nouveau cette sensation d'oubli..... et le retour au temple. Cette fois Tiandra tenait dans la main une gemme verte.



Alors que le sort de l'infanterie de Badir, cernée de toutes parts, semble sellé, arrive du haut de la colline la cavalerie de Badir, dirigés par une bande de généraux étranges...

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

Nik

Sujet: Re: Campagne II Lun 27 Sep - 21:42

Impatient de connaître la suite des mystères que nous réservait ce temple je prononçai à mon tour haut et fort le nom de Badir en m'approchant d'une troisième pierre. Et une fraction de seconde plus tard nous étions ailleurs.

Nous nous trouvions cette fois à l'intérieur d'une ville fortifiée. Sur la place centrale, devant nous se dressait un grand échafaud autour duquel se massait une foule échaudée. Le peuple criait des insultes et hurlait « Pendez les ! » Quelques mots échangés avec l'un des citoyens nous révélèrent que nous nous trouvions dans la ville de Noll et que l'on s'apprêtait à pendre les derniers fidèles de Badir restant en vie. En nous observant les uns les autres nous remarquâmes que nous étions différents du reste des spectateurs. Nous portions de longs manteaux camouflant presque entièrement nos visages et sous ma cape je sentais la présence de tout un arsenal. Corde, grappins, arbalètes carreaux, dagues et bien sûr une épée. Nous nous sentions comme des mercenaires et il nous semblait être là pour une raison bien précise. Cette fois nous étions décidés à ne pas nous tromper de camp et à permettre aux derniers fidèles de Badir de s'échapper.

Aussi ne mîmes nous pas longtemps avant d'échafauder un plan d'action. La place sur laquelle nous nous trouvions était bordée de bâtiments. Sur l'un d'entre eux un large balcon surplombait les environs. Il ne faisait pas de doute que le seigneur des lieux allait se tenir là lors de l'exécution. Nous décidâmes de nous repartir en deux groupes. Feew et Rygznr montèrent sur le toit des deux plus grandes bâtisses de la place afin de disposer d'une vue plongeante sur le balcon et sur la potence. Quand à moi et Tiandra, nous restâmes au pied de l'échafaud prêts à agir.

Après quelques instants d'intense tension les événements se mirent à s'enchaîner. Un homme gras et richement vêtu apparut sur l'estrade. D'un geste de la main il fit taire la foule qui hurlait des vivats à son intention. Il fit un autre geste et au coin de la place nous vîmes apparaître les condamnés escortés par des gardes locaux. Chacun d'eux avait les mains liées dans le dos. Et marchait la tête basse. La foule se remit à hurler de plus belle et certains citoyens se mirent même à lancer toute sorte de projectiles aux prisonniers. De sorte que les gardes durent les protéger afin qu'ils arrivent à l'échafaud sans être sérieusement amochés. Une fois montés sur le gibet, le cou des condamnés fut passé dans un nœud coulant. De ma place je n'étais guère à plus d'un mètre d'eux et je pouvais voir le désespoir se lire dans leurs yeux. Comme un seul homme toutes les personnes présentes sur la place se tournèrent en direction du balcon et retinrent leur

souffle. Le seigneur de Noll leva à nouveau son bras se préparant à mettre à mort d'un geste les adeptes de Badir. Mais ce geste n'arriva jamais! Deux flèches se fichèrent dans son torse quasi simultanément. Il s'agissait du signal de mes acolytes. La confusion la plus totale régnait sur la place. Les cris de panique avaient remplacés les railleries de la foule. Les miliciens étaient confondus. N'ayant pu voir de quel immeuble étaient venu les tirs chacun cria à ses compagnons de fouiller un bâtiment différent. Je profitai avec Tiandra de l'anarchie pour atteindre le pied de l'échafaud et, alors que d'une traction sur mes bras je m'y hissai, j'entendis le sifflement de deux nouvelles flèches qui cette fois vinrent se planter en plein dans le corps des bourreaux sur l'estrade. Cependant, c'était fait, les bourreaux firent leur travail et les condamnés se balançaient au bout d'une corde. Nous n'avions pas beaucoup de temps ! En quelques estocades je me débarrassai des derniers adversaires restés sur le gibet et commençait à trancher les liens des fidèles de Badir, libérant d'abord leur cou puis leur main. Les traits suivant que mes amis tirèrent étaient des flèches à tête en forme de demi lune. Il faut être un archer d'une précision redoutable pour arriver à trancher une corde avec l'une de ces armes, mais mes compagnons se montèrent à la hauteur. Malheureusement pour nous la panique des soldats ne fut de courte durée. Ayant localisé mes camarades, ils commençait à investir les bâtiments dans les quels ils se trouvaient. Heureusement Rygnir et Tiandra avaient pris la précaution de se barricader ce qui leur laisserait le loisir de tirer quelques traits supplémentaires pensant que les miliciens perdront du temps à défoncer les portes.

Quand à moi, je devais à présent lutter contre de nouveaux gardes qui sautaient à leur tour sur l'échafaud et tentaient de m'embrocher. Heureusement les premiers adeptes de Badir que j'avais libérés se saisirent des armes de leur bourreaux morts et vinrent lutter à mes côtés. Lorsque je réalisai que le combat tournait en notre défaveur, je hurlais aux condamnés de me suivre et me jetai en bas du gibet avant de me ruer en direction de la sortie de la ville. Nous dûmes affronter encore quelques gardes en chemin, mais le gros des forces adverse était derrière nous ralenti par la foule de civils paniqués. Lorsque j'atteins la sortie de la cité, seuls quelques uns des condamnés étaient encore à mes côtés, nombre d'entre eux avaient péri sur l'échafaud ou en chemin, quand à Tiandra elle était tombé sur l'échafaud. Pour mes deux compagnons archers, leur sort ne devait guère être plus enviable. Peu importe la mission était accomplie, il restait des fidèles de Badir encore en vie. Alors, je franchis les portes de la ville je constatais que tout autour de moi commençait à devenir flou et un instant plus tard j'étais à nouveau dans le temple abandonné tenant dans ma main un gemme jaune.

Rygnir prononça à nouveau le nom du dieu et toucha l'une des stèles et nous changeâmes à nouveau de lieu. Cette fois nous nous trouvions dans un petit bosquet. Au loin se discernait le contour d'une citadelle menaçante. A quelque pas d'entre nous s'ouvrait sous le tronc d'un arbre mort un petit boyau. Il s'agissait probablement de l'entrée d'un tunnel menant dans la place forte. Lorsque nous l'empruntâmes nous constatâmes que nous étions de manière fort opportune munis de lanterne et d'outils. Après quelques minutes d'une progression facile le soupirail déboucha dans les oubliettes de la forteresse. Nous parcourûmes précautionneusement quelques pièces avant d'entendre des gémissements. Ils provenaient d'un homme prisonnier d'un cachot. Ses nombreuses blessures et ses chairs à vif témoignait des tortures qu'il avait du subir. Il était à bout de force. Lorsque nous nous approchâmes de lui il nous dit être un acolyte d'un temple de Badir lorsque les fidèles de ce dieux furent défaits par les adeptes de Noll, son temple fut pillé et il fut emmené ici et livré à ses bourreaux. Il savait que l'effort de nous parler allait l'achever, mais il nous supplia dans son dernier souffle de trouver la prêtresse ayant été capturée en même temps que lui et qui se trouvait non loin. Nous laissâmes l'homme à son agonie et partîmes en quête de la religieuse. Nous parcourûmes encore quelques salles inquiets à l'idée de tomber sur des gardiens, mais il n'en fût rien et nous finîmes par découvrir une elfe prisonnière. Elle avait du être belle autrefois mais ses habits en haillons et son corps couvert de cicatrices et de marques de coups faisait peur à voir Elle parlait d'une voix faible entrecoupée de toux et s'arrêtait parfois pour cracher du sang Elle aussi était sur le point de succomber à ses blessures. Elle nous dit qu'elle était la dernière des fidèles de Badir, qu'après elle plus personne ne croirait en lui. Et lorsque plus personne ne croirait en ce dieu il mourrait. Elle nous remercia néanmoins pour ce que nous avons fait pour son dieu et ce fut fini. Ses yeux devinrent vitreux et son cœur avait cessé de battre, tout se dissipa autour de nous. Cette fois Rygnir tenait dans sa main une gemme bleue

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 Lun 27 Sep - 21:45

J'étais de plus en plus stupéfait par les évènements que j'étais en train de vivre, mais Tiandra ne semblait pas se poser de questions philosophique car elle prononça à nouveau le nom du dieu puis toucha une des stèles. A nouveau nous fûmes transporté, mais cette expérience-ci allait s'avérer encore plus stupéfiante que les précédentes. Autour d nous tout était flou et semblait sans consistance. Les distances semblaient impossibles à estimer, et je n'entendais aucun son. Par contre, les pensées de mes compagnons résonnaient dans ma tête. Je me rendis également compte que je n'avais pas de corps physique, au contraire j'étais une sorte de d'être immatériel. Rygnir m'explique que nous étions dans le plan de astral, il avait déjà voyagé dans ce plan. Devant nous se tenait une statue de pierre aux proportions tout bonnement colossales. À sa surface s'affairaient plusieurs mages en robes longue couvertes de symboles représentant des soleils. Ils étaient occupés à tailler la statue afin d'en séparer de gigantesques monolithes qu'ils faisaient léviter au loin. Une fois leur œuvre terminée ils s'éloignèrent et la vision cessa.



Mais que font donc ces étranges personnes... ils découpent des morceaux d'une statue dans l'astral.... quels sont donc leurs buts ?

Nous nous trouvions encore une fois dans le temple et cette fois Tiandra tenait une gemme d'un blanc laiteux dans sa main. Nous ressentions tous trois l'appel de Badir plus fort que jamais et fûmes attiré vers l'autel central. En l'observant minutieusement nous vîmes cinq petites fentes dans lesquelles nos gemmes s'encastrent parfaitement. Au moment où nous introduisîmes la dernière une grande vibration partit de la table de pierre et se propagea tout autour. La scène autour de nous semblait perdre de sa substance à l'exception des stèles de pierre formant les parois de l'édifice dans lequel nous nous trouvions qui, elles, devenaient de plus en plus tangibles. Les vibrations cessèrent et nous réalisâmes que nous étions de retour dans l'astral, devant la gigantesque statue de pierre blanche. A ce moment me revinrent en mémoire des écrits que j'avais compulsés au hasard d'une bibliothèque il y a bien longtemps de cela. Ils traitaient de la nature des plan, de l'astral notamment, et enseignait que dans ce plan flottent les cadavres des dieux morts. Se pourrait-il que devant nous se trouve le cadavre de Badir? Nous comprîmes que les stèles du temple n'étaient autre que les parties manquantes du corps du dieu. Heureusement la nature du plan dans lequel nous nous trouvions nous permit de déplacer sans effort ces gigantesques masses de pierre pour les remettre à leur place. Une fois la tâche achevée nous sentîmes à nouveau une grande vibration nous envahir et nous vîmes l'ensemble de la statue se dissoudre petit à petit en une fine poussière qui se dispersa dans l'éthéré. La vibration gagna en ampleur et l'espace d'une seconde plus tard nous fûmes à nouveau dans le temple abandonné. A la différence près que cette fois les stèles qui composaient les parois de l'édifice avaient disparu.

A une vingtaine de mètres de nous se trouvaient une patrouille de gardes Athars qui nous regardaient les yeux ébahis à travers les parois évidées. Je ris encore rien qu'en repensant à la tête qu'ils ont faite en voyant s'évanouir les murs du temple qu'ils protégeaient si chèrement.

Rygznr proposa de fuir Tiandra, Feew et moi pensions que la solution n'était guère honorable, mais quand les Athars sortirent leurs armes et se mirent à nous charger nous consentîmes néanmoins à prendre de l'avance. Grâce à notre vitesse de pointe (et à quelques petits sorts bienvenus) nous avions pris tellement d'avance que nos poursuivants étaient bientôt hors de vue.

Nous reprîmes le long chemin de l'auberge où nous avions l'habitude de dormir. Cette expérience dans le temple nous avait laissés perplexes aussi nous ne parlâmes que peu en chemin. Que s'était-il passé? Avions nous réellement vécu tous ces événements ou s'agissait-il de visions. Tout cela semblait surgir de la mémoire du dieu Badir, mais comment était-ce possible si celui ci était mort? Et quelles étaient les conséquences de nos actes? Avions nous ramenés ce dieu à la vie?

En arrivant à l'auberge nous étions éreintés. Mais nous prîmes néanmoins la peine d'envoyer quérir Varak, les derniers développements devraient surement l'intéresser. Le temps de nous laver et de nous sustenter et mon ami fit son apparition. Nous lui contâmes ce qui venait de se produire. Et dûmes lui concéder que nous n'avions pas réussi à retrouver la trace de la magicienne elfe. Tanuk n'avait pas plus d'idée que nous sur le sens de tout ce qui venait de se produire, mais lorsqu'il apprit que les Signeurs avaient lancé un assaut puis que les parois du temple avaient disparu il fronça les sourcils, pensant que la situations avec les Athars allait encore se compliquer. Il prit congé nous promettant que dès qu'il obtiendrait la moindre piste il viendrait nous en faire part.

Je montai dans ma chambre et passai encore un bon moment à remplir mon journal avant de me mettre au lit. Toutefois coucher mes pensées sur le papier ne m'aida malheureusement pas à clarifier mes idées.

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

Nik

Sujet: Re: Campagne II Dim 10 Oct - 18:38

9 du mois de Noircharbon,

Je passai une mauvaise nuit faites de rêves angoissants dans lesquelles j'étais réincarné dans des corps étranges. Au réveil, il me fallu un moment pour savoir ou s'arrêtaient les rêves et ou commençait la réalité. Je me levai fis quelques pas et m'étirai ma tête me faisait mal, je me demandai si je ne commençai pas à tomber malade. Lorsque je pris ma température ,j'étais bouillant! Rassuré, je descendis dans la grande salle prendre un copieux petit déjeuner fait de piments et de fruits secs. Mes amis me rejoignirent tour à tour et nous leur comptâmes nos expériences de la veille. Alors que notre récit, touchait à sa fin nous fûmes rejoints par Varak Tanuk. Depuis notre rencontre de la veille au soir, le gaillard n'avait pas chômé. Il avait appris que les Athars étaient fous de rage suite à notre intrusion ans le temps, et Varak nous conseilla de nous tenir à distance. Il n'avait par contre pas pu en apprendre plus sur de événements mystérieux secouant le monde de dieux récemment, mais savait qui pouvait nous en dire plus: Le roi des crânes. Il s'agissait selon lui d'un prêtre qui faisait profiter les curieux de ses vastes connaissances pour un prix modique. Il nous indiqua ou le trouver. Le dernier conseil qu'il nous donna avant que nous prenions congé fut d'essayer de retrouver Arguesh Fjord. Après tout, c'est à cause de lui que nous pénétrâmes dans le temple oublié. Ses explications seraient sûrement intéressantes.

Nous prîmes des chaises à porteur afin d'éviter de nous épuiser par une longue marche à travers les rues surpeuplées de la ville. Arrivés à proximité de notre destination nous descendîmes et effectuâmes la dernière partie du trajet à pied.

Trouver le roi des crânes ne fut pas une mince affaire

Personne dans le quartier ne semblait savoir précisément où habitait ce discret personnage, et toutes les indications que nous avions reçues convergeaient vers une arrière cour vide au milieu de laquelle se tenait un puits à l'odeur nauséabonde. Nous nous résolûmes finalement à descendre au fond de ce puits. Je jetai quelques sorts de lumière qui permirent à mes compagnons n'ayant pas l'infravision de s'orienter correctement.

Après quelques minutes à progresser pliés en deux dans un tunnel humide et froid (le roi crâne doit forcément être maléfique pour apprécier vivre dans un tel endroit) nous finîmes par atteindre une lourde porte de métal. Nous frappâmes poliment et fûmes accueillis de manière glacial par le personnage que nous cherchions. Il nous fit entrer dans une petite pièce extrêmement sombre et se présenta au nom de Lothar. Au milieu du sol étaient percés trois trous profonds donnant sur des boyaux s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. Contre les murs étaient apposées de volumineuses bibliothèques dont les étagères étaient couverte de crâne de toute les tailles. Une partie semblait avoir appartenu à des humains des nains ou des elfes, certains auraient pu correspondre aux têtes d'hommes-lézards, de démons ou même d'enfant, d'autres, enfin, étaient pour moi impossible à identifier et resteraient à jamais un mystère. Le roi des crânes était tout entier vêtu d'un manteau à capuche sombre et poussiéreux qui camouflait en partie son visage. En voyant ses mains au teint cireux je fus incapable de dire de quelle race était notre interlocuteur. Plus inquiétant encore, j'étais incapable de savoir si il était vivant ou mort. Le sombre personnage nous expliqua de sa voix d'outre tombe que nous devions mette des pièces d'or dans un bol placé devant nous et ensuite poser nos questions. Il déterminerait lui même le nombre de questions auxquelles il répondrait en fonction du prix déjà payé.

Nos procédâmes donc comme il souhaitait, et posâmes une à une une bonne partie des nombreuses questions qui nous avaient tourmenté au cours des derniers jours. A chacune de nos demande, le sombre prêtre prenait l'un des nombreux

crâne et le brandissait dans ses mains face à nous, puis la tête s'animait et répondait à notre interrogation. Nous nous concentrâmes en premier sur les événements de la veille et apprîmes que Noll, un dieu du soleil avait enfanté Badir, un dieu de la pluie. Mais lorsque les fidèles se mirent à vénérer Badir plus intensément que son père Noll devint jaloux et à la suite d'une guerre terrible, il vainquit son fils et le tua. Les crânes nous expliquèrent que la vie d'un dieu dépend de ses fidèles, ainsi si lorsque plus personne ne vénère une divinité, elle meurt, c'est ce qui arriva à Badir, car tous ses disciples furent tués par la colère de son père. De même, lorsqu'un groupe de personnes se met à croire profondément en une puissance, celle-ci accède au statut de Dieu.

Pendant un instant, je crus défaillir en repensant aux événements de la veille. Aurais-je par mes actes inconsidérés ramené à la vie un dieu de la pluie mort depuis des millénaires. Un crime abominable pour lequel je m'en voudrais le restant de mon existence. Heureusement la suite des réponses apportées par les crânes me rassura. Après avoir vaincu son fils, Noll dans son courroux, ne s'estimait pas satisfait. Il ordonna à ses prêtres de mutiler le cadavre de son fils, lui interdisant par la sorte le repos éternel. L'Âme du dieu mort était liée au temple de Sigil, et ne pouvait se manifester qu'en faisant revivre certains des souvenirs du dieu à ceux qui tenteraient d'entrer en contact. En réparant la statue nous avons permis de lever la malédiction et ainsi apporté le repos et l'oubli à Badir. Je me sentais rassuré. Avoir réduit en poussière un dieu de la pluie! Voilà un exploit de plus à porter au crédit d'Ardent le flamboyant! Nous interrogeâmes l'inquiétant roi des crânes au sujet des événements de ces derniers jours. Lui et sa bibliothèque étrange ne purent nous en apprendre guère plus au sujet de la mort de Manzekorian ou des horreurs griffues et dentues. Il ne put non plus nous dire quel dieu régnait autrefois sur le plan détruit de Ranaïs.

Bien que cela ne sembla pas le toucher le moins du monde, nous remerciâmes le roi des crânes pour ses informations et repartîmes par où nous étions arrivés. A court de piste, nous décidâmes de tenter de retrouver Arguesh Fjord. Après tout, c'était bien lui qui nous avait lancé la "malédiction de Badir". Il devait sûrement avoir des choses intéressantes à nous raconter.

Alors que nous nous remîmes en chemin je sentais mes pensées qui bouillonnaient dans ma tête, les révélations que venait de nous faire le roi des crânes ainsi que les informations que nous avons glanées au cours de ces derniers jours me rendaient fiévreux. Jamais je ne m'étais rendu compte que la barrière qui séparait les dieux des hommes était aussi infime. Certaines choses qui m'avaient toujours paru surprenantes devenaient tout d'un coup évidentes. Cette puissance que j'ai toujours sentie au fond de mon être, Mes capacités nettement supérieures au commun des mortels et le destin qui semblait me réserver des épreuves à chaque fois plus improbables. Ma destinée m'apparaissait clairement désormais. Je suis destiné à devenir un dieu. Bien sûr il me restait encore un grand nombre d'étapes à franchir avant d'y parvenir alors autant m'y atteler tout de suite. Si un dieu meurt lorsqu'il n'a plus de fidèles, la première étape de mon ascension devait consister à trouver des personnes prêtes à croire en moi. Je commençai donc à prêcher ma nouvelle religion auprès de mes amis. Si Rygnir et Fieew trouvèrent amusante l'idée d'accepter de me vénérer contre quelque menues récompenses et s'y prêtèrent de bonne grâce, Purunula et Tiandra refusèrent catégoriquement. Peu importe tous ne pas obligés de croire en moi, mais à l'heure de mon ascension à la divinité mes fidèles de la première heure seront récompensés.

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 Dim 10 Oct - 18:38

En chemin mes narines furent titillées par une douce odeur de souffre et de suie, nous approchions de la grande fonderie. Je me souvins soudainement qu'il s'agit du quartier général des hommes-dieux. Après tout la conception du multivers que se font les membres de cette faction est très proche de la mienne pourquoi n'en deviendrais-je pas membre? Comme l'après midi étaient déjà entamée et que nous commençons à avoir faim, mes amis s'installèrent dans une auberge et commandèrent. Je décidai de sauter le repas et entrai dans la forge gigantesque. Je trouvai rapidement la personne qui me fallait, un personnage nommé... un proche du factol. Nous conversâmes longtemps échangeant nos points de vue sur divers sujets philosophiques et métaphysiques. Pour les hommes dieux, chaque être est sur le chemin de la divinité. Il doit se perfectionner dans sa vie actuelle et passer au stade supérieur par des étapes de mort et de réincarnation afin d'accéder finalement au statut de puissance. Ils disent même que lorsqu'un dieu meurt, il accède encore à un statut suprême. Je me demande ce qu'il en est de Badir actuellement. Cette théorie est ma foi fort séduisante. Peut être que si j'en suis là actuellement c'est grâce à mon comportement exceptionnel dans mes incarnations précédentes et que à chaque étape je m'approche un peu plus du grand braiser primordial. En fin d'entretien, il me souhaita la bienvenue dans la faction et me remit un symbole des adorateurs de la source. Je rejoignis mes amis et nous reprîmes notre chemin.

Plus tard dans la journée, nous atteignîmes la taverne dans laquelle nous avions aperçu Arguesh Fjord la veille. Évidemment le mystérieux personnage ne s'y trouvait plus. Nous questionnâmes le tenancier qui se montra loquace après que quelques piécettes aient réactivées ses cellules grises. Il ne connaissait pas le personnage dont nous parlions, ce n'était pas un habitué, mais le tôleier se souvint l'avoir vu au moins une fois en discussion avec un marchand obèse nommé Nataj qui lui était un client régulier. En l'absence d'autre piste, nous éclusâmes quelques chopines en espérant que Nataj daigne se montrer. Comme à son habitude Fieew fut le plus rapide d'entre nous. Fidèle à la ligne de conduite qu'il s'était fixée la veille le duc du vent décida à nouveau de prendre de l'avance, et alors que nous avions à peine fini notre première choppe, en avait déjà descendu trois. Il faut dire que j'avais proposé de récompenser mes fidèles en leur payant des boissons alors le Genasi d'air ne se fit pas prier! Heureusement, la chance nous sourit, car avant que nous ne soyons trop éméchés pour agir intelligemment nous vîmes

arriver le gras commerçant. L'un de nous s'approcha nonchalamment du négociant et tenta d'entamer une conversation sur un ton badin mais il se fit rapidement remballer par le marchand qui prétextait de manière fort impolie être occupé. Pendant une bonne demi-heure le gras personnage resta seul à sa table, donnant l'impression d'attendre quelqu'un. Nous le regardions en louchant, tentant d'être discret. Seul Fieew semblait se ficher du gaillard comme d'un guigne et profita de ce moment pour consommer deux bières de plus à mes frais. Je commence à me demander si certaines des personnes qui prétendent croire en moi ne le font pas de manière intéressée.

Finalement, notre attente porta ses fruits. Un jeune garçon portant des habits bouffant finit par faire son entrée. Il s'assit à la table du commerçant et lui remit un message cacheté à la cire. Le négociant fit sauter fébrilement le cachet et lut la missive en poussant un grognement d'exclamation. Par la suite il se leva jeta une pièce d'or sur la table en direction du jeune garçon et quitta l'établissement. Heureusement notre plan d'action était prêt Purunula sorti à sa suite et se mit à le filer, usant toute sa discrétion de moinesse. Rygznr la suivant une trentaine de pas en retrait afin d'éviter de se faire repérer, et en dernier Fieew fermait la marche de son pas titubant. Il attrapa au passage deux choppes pleines qui venaient d'arriver sur la table. « Pour me donner du courage » dit-il. Restés Seuls Tiandra et moi abordâmes le jeune garçon. Celui-ci s'était mis sans façon à boire la bière que le gros marchand avait laissée au trois quarts pleine en quittant l'auberge. (Il ne possédait apparemment pas la même descende que l'ami Fieew). Comme nous proposâmes de lui offrir une boisson supplémentaire, il accepta de bonne grâce à répondre à nos questions. Il était un messager rattaché à une confrérie de messenger travaillant principalement dans le quartier de la Dame. Il ignorait tout du contenu des missives qu'il transportait. La seule information utile qu'il nous donna fut que l'expéditeur était une elfe noire nommée Angaste qui se trouvait la plupart du temps au grand hall. C'est le Parlement, la chambre des orateurs, là où se fait la politique à Sigil et aussi le Quartier Général du Signe de l'Un !

Nous laissâmes le jeune messenger à ses loisirs éthyliques et nous résolûmes à attendre patiemment nos compagnons. Rygznr et Purunula finirent par arriver près de deux heures plus tard couverts de sang et la mine déconfite. Le récit qu'il nous firent était me laissa atterré.

La chadessa avait suivi sa victime sans trop de difficulté, et lorsque celle-ci s'aventura dans une ruelle sombre elle se décida à passer à l'action. D'un mouvement fluide elle fit un bon démesuré et se jeta sur le dos du gras négociant. Celui-ci réagit de manière instantanée malgré la surprise et réussit à se rendre invisible. Venant en aide à sa compagne Rygznr se précipita également dans la ruelle mais il avait un temps de retard. Cet instant fut suffisant à l'obèse pour projeter la moinesse au sol. Quelques instants plus tard il redevint apparent et les yeux de mes compagnons écarquillèrent de stupeur. En lieu et place du placide marchand se tenait un massif slaad vert qui se jeta sur la pauvre Purunula toutes griffes dehors. La moinesse fut cruellement blessée et n'aurait pas résisté longtemps si Rygznr n'avait pas accouru son secours. Il poussa un violent cri de guerre et dégaina sa grande épée Vorpale se ruant sus au batracien. Le combat fut bref mais violent. La chance ne fut pas du côté de mes compagnons. Purunula, coincée au sol, concentra tous ses efforts à se dégager et à éviter les terribles griffes, ce qui ne lui permettait pas de riposter correctement. Rygznr s'appliquait à viser le cou du Slaad, mais malheureusement aucun des coups de la vorpale ne fut suffisamment précis pour décapiter son adversaire, pendant ce temps il s'exposait dangereusement et bientôt plusieurs griffures profondes barrèrent son torse. Un coup de patte lui entailla même méchamment l'avant bras le projetant contre le mur et le faisant lâcher son arme. Ne se laissant pas décontenancer le tiefflin dégaina son cimeterre de réserve et et balança un violent coup de taille qui par un curieux hasard arriva cette fois-ci en plein sur le cou du batracien faisant gicler une gerbe de sang vert sur le sol de la ruelle. Mes amis en bien mauvaise posture comptaient sur l'aide de Fieew censé les suivre de quelques pas à peine, mais malheureusement celui-ci n'arriva jamais. Lorsque Purunula fut étourdie par un violent coup dans la tempe mes compagnons comprirent que la situation était désespérée et choisirent la voie de la sagesse s'enfuyant chacun de son côté à toute jambe. La créature ne les poursuivit pas.

Alors que de retour à l'auberge, ils nous faisaient le récit de leur rencontre Purunula fulminait de rage de s'être laissée abuser par l'apparence bonhomme d'un marchand humain et en voulait profondément à Fieew de ne pas être venu à leur secours. Rygznr, lui, avait un air tout bizarre, et il me semblait que les larmes allaient presque lui monter aux yeux alors qu'il parlait de la perte de son épée Vorpale.

Usés par le combat qu'ils venaient de mener mes compagnons insistèrent pour que nous rentrions à notre auberge nous coucher. Par contre aucune trace de Fieew. Il est probable que l'alcool aidant il se soit perdu en essayant de filer nos deux compagnons. Il aura probablement décidé de poursuivre la soirée en passant d'auberge en gargotte.

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

Nik

Sujet: Re: Campagne II Dim 10 Oct - 18:39

10 du mois de Noircharbon,

Nous nous réveillâmes tous de bonne heure et nous retrouvâmes pour le petit déjeuner. Après cette bonne nuit de sommeil j'étais en pleine forme et avalais un bol de piments grillés tout en conversant avec mes compagnons. Rygznr avait une mine déplorable. Sa queue de reptile pendait mollement et ses yeux étaient cernés. On dirait qu'il ne se remettait toujours pas de la perte de son épée vorpale. Pour une fois nous ne mîmes pas long à décider quelle serait le plan de la journée. Retrouver Arguesh Fjord et le Slaad vert et leur faire payer! Comme je dis souvent: Ils vont voir de quel bois on se chauffe.

A défaut d'autre piste, nous fîmes la tournée des tavernes du quartier posant des questions sur nos deux cibles. Après

quelques temps nous apprîmes que les deux personnages ont souvent été aperçus dans l'auberge de Chez Gracia. Un lieu proche du grand marché. Nous découvrîmes également que Feeew avait été vu la veille dans la quasi totalité des brasseries des environs. Pas étonnant que nous ne l'aillions pas encore vu de la journée.

Sans attendre le Genasi de l'air nous partîmes en direction de l'auberge de Chez Gracia. En chemin nous décidâmes de nous arrêter au grand marché. Nous dépensâmes une petite fortune en Kusamars et autres plantes curatives. Vivement que je gagne en puissance afin que les premiers prêtres d'Ardent soient capables de lancer des sorts de soins! Une idée étrange me vint alors que nous parcourions les étals. Je me dirigeai vers le coin où l'on trouve les armes magiques et commençait à poser quelques questions. Il ne me fallut pas longtemps pour apprendre qu'une puissante épée Vorpale était en vente depuis ce matin. Je réussis même à trouver le marchand qui l'avait en stock. Il s'agissait bien de l'arme de Rygznr. Le Tiefflin sauta carrément de joie lorsque je lui appris la nouvelle et se rendit immédiatement à l'étal en question. Hélas pour mon compagnon le commerçant en demandait un prix exorbitant. Mon ami eut beau protester que cette arme lui avait autrefois appartenu rien n'y fit. Le vendeur prétendit l'avoir payée comptant à un gras personnage plus tôt dans la matinée. Il avait tout l'air de dire la vérité. Comme les négociant de cette partie du grand marché on prit la précaution de s'adjoindre le service de garde du corps à la mine peu engageant Rygznr comprit qu'il ne pouvait rien faire pour l'instant, mais à l'éclat qui brilla dans ses pupilles noires au moment où il tourna les talons j'aurais pu jurer qu'il manigançait quelque chose.

A deux pas du Grand marché, nous trouvâmes l'auberge de Chez Gracia. Nous laissâmes Purunula, qu'Arguesh Fjord n'avait jamais vu, rentrer la première et se mettre nonchalamment au bar. J'entrai quelques minutes plus tard dans la bâtisse accompagné de Tiandra et Rygznr. L'intérieur ressemblait à n'importe quelle auberge de Sigil. Des tables animées, des serveurs allant et venant, amenant toutes sortes de boissons et de victuailles à un éventail varié de races et de créatures originaires de tous les coins du multivers. Les marchands, nombreux dans ce quartier, y cotoyaient les aventuriers de passage ou les natifs de Sigil juste venus boire un verre. En regardant la foule, nous constatâmes qu'Arguesh ne se trouvait pas là. En échangeant quelques mots avec l'aubergiste nous apprîmes qu'un personnage correspondant à la description d'Arguesh Fjord louait bien une chambre dans cet établissement et s'y trouvait actuellement. Nous lui fîmes envoyer un message prétextant que nous avions une affaire urgente à régler avec lui et nous assîmes à une table attendant son arrivée. Quelques minutes plus tard nous vîmes le triste sire approcher. Ses yeux s'écarquillèrent de stupeur en nous apercevant. Il vint à notre table et s'assit prudemment en nous toisant de son regard torve. Sa bouche arborait toujours un rictus mauvais alors qu'il nous dit: « Vous ne devriez plus être en vie! Comment se fit il que vous ayez réussi à échapper au temple de Badir » La suite de la conversation fut quelque peu confuse. Lorsqu'Arguesh commença à nous faire des menaces de son ton méprisant je dois avouer que je commençais à monter les tours. Il faut dire que j'ai le sang chaud et que lorsqu'on me chauffe je deviens tout rouge. Je menaçai à mon tour Arguesh de représailles sanglantes si bien que celui ci pour montrer sa force fit un signe de la main et une énorme slaad rouge émergea de la foule pour s'asseoir à ses côtés. Je n'ai que quelques vagues notions de ce peuple des limbes, mais suffisamment pour savoir que si les verts constituent la caste des magiciens, les rouges sont de robustes guerrier. Il me semble également que Shhal-amé m'avait une fois dit que les bleus sont les plus dangereux des combattants, il sont également les reproducteurs capables de pondre des centaines d'œufs en griffant leur adversaire. Enfin les gris, dont mon ami shha-sh-lik est un fier représentant, sont considérés comme les plus évolués et les plus puissants de tous. Quoiqu'il en soit l'arrivée du batracien ne suffit pas à me calmer. Au contraire j'étais chaud comme la braise, le corps tendu comme un arc et prêt à exploser à la moindre étincelle. Je continuai à échanger insultes et menaces avec Arguesh. Tant et si bien que M. Fjord se leva pour quitter la table. Il ne disait plus rien mais son sourire moqueur s'était transformé en une grimace satanique. Alors qu'il s'éloignait de nous il s'arrêta à côté du slaad pour lui susurrer à l'oreille: « Bouffe-les! »

A ces mots, la créature s'élança d'un bond de batracien à travers la table toutes griffes dehors pour m'étriper, mais j'étais prêt! Ayant réagi aux paroles d'Arguesh avec une fraction d'avance sur mon rouge adversaire je donnais une formidable impulsion de mes cuisses qui envoya valdinguer ma chaise et me permit de me mettre debout. Dans le même mouvement, je projetais mes épaules en avant ce qui eût pour effet de mettre en rotation le fléau à trois têtes qui était accroché dans mon dos. En hurlant à pleine poitrine un « Iai » libérateur, j'appliquais des deux mains une forte pression sur le manche de mon arme, qui fit parcourir un mortel arc de cercle aux trois boules hérissées. La plus lourde des trois têtes, celle faite de pierre massive, vint percuter l'épaule gauche du slaad juste avant qu'il puisse me frapper de ses griffes. Un terrible craquement d'os brisé retentit dans l'auberge et je vis mon adversaire s'écraser lourdement sur la table, son épaule, désormais inutilisable, formait un angle étrange avec le reste du torse. Toutefois il en fallait plus pour abattre un telle créature. Le slaad se releva en une fraction de seconde et m'attaqua couplant les attaques de son bras à des morsures de sa bouche gigantesque. Surpris parla soudaineté de l'assaut, mes compagnons ne demeurèrent heureusement pas en reste. Tiandra qui se trouvait assise à côté de moi dégaina et attaqua le slaad de ses lourdes armes de bronze, quand à Rygznr, il se rua sur Fjord le cimenterre au poing pour l'empêcher de fuir. Lorsque Purunula arriva en renfort Arguesh se retrouva pris en tenaille et contraint à se battre pour défendre sa vie. La rapidité avec laquelle Arguesh dégaina son arme était surprenante, on aurait dit qu'elle avait jaillit seule de son fourreau. Rapière au poing Arguesh Fjord s'avéra être un bretteur redoutable capable de résister vaillamment à mes deux compagnons. Le combat ne dura que le temps de quelques assauts. Le slaad blessé ne put lutter longtemps contre Tiandra et moi, et un coup d'épée de l'amazone finit par lui fendre le torse en deux. Voyant son allié mordre la poussière et souffrant déjà de nombreuses blessures dues aux attaques combinées de mes deux compagnons Arguesh finit par se rendre à l'évidence et déposa les armes. Nous le maîtrisâmes et le forçâmes à nous accompagner dans sa propre chambre à l'étage, emportant également le cadavre du Slaad. Heureusement, même si au début du combat plusieurs clients des tables alentours interrompirent leurs conversations et dégainèrent leurs armes, la brièveté et la soudaineté de l'affrontement ne laissa à personne le temps de s'approcher. Voyant le combat fini les consommateurs, habitués aux combats d'auberge fréquents dans la cage rangèrent leurs armes et retournèrent à leur boisson. J'entendis même un nain soupirer de dépit en pensant qu'il venait de rater une belle bagarre.

Une fois à l'étage en petit comité nous ligotâmes notre prisonnier et lui administrâmes un kusamar afin de pouvoir l'interroger en toute liberté.

Tout d'abord nous fouillâmes nos adversaires vaincu ainsi que la chambre dans laquelle nous nous trouvions. Le slaad rouge ne possédait rien d'autre qu'un pagne de cuir sale et malodorant. Je le gardai néanmoins au cas où Saalhamé serait intéressé (il a parfois une attirance pour des objets particuliers). Parmi les possessions d'Arguesh nous trouvâmes une bourse bien garnie ainsi qu'une fiole de ce que nous suspicions être un poison violent. Nous nous emparâmes également des bracelets et de l'épée et de notre adversaire vaincu. Celle-ci était évidemment magique. De plus le fourreau spécialement conçu pour cette arme avait la propriété de permettre de dégainer et rengainer la lame à une vitesse prodigieuse. Du bel ouvrage! J'admirai les ondulations que les coups de marteau avaient laissé dans le métal ainsi que la droiture du tranchant. Visiblement le forgeron qui avait produit ceci était un expert et je m'y connais. Les bracelets quand à eux étaient recouverts de runes complexes. Rygzniir les examina longuement et parvint à la conclusion que ces symboles apportaient une protection au porteur.

Purunula faisait des petits bonds sur place, brûlant d'impatience. Elle ne cessait de répéter « je veux les bracelets, je veux les bracelets! » Puis commença à expliquer qu'elle se battait toujours à main nue et que ces bracelets lui revenaient donc. Devant tant d'insistance, nous n'osâmes pas opposer de résistance, et la Chadesse continuait à sautiller mais cette fois de joie alors qu'elle s'emparait des bijoux. Alors qu'elle tentait de les enfiler nous vîmes son visage se crispé puis l'entendîmes émettre des grognements contrariés. Malgré tous les efforts de notre ami les anneaux ne passaient pas. Il faut dire qu'elle avait gardé la paire de bracelets qu'elle porte d'ordinaire. Alors qu'elle s'escrimait à essayer de visser les objets magiques les uns sur les autres nous nous regardions les uns les autres ne sachant trop quoi dire, puis ce fut Rygzniir qui prit la parole d'une voix douce, essayant d'expliquer à la moinesse que ce qu'elle faisait ne servait à rien car de toute manière une des lois du multivers veut que si l'on ajoute deux paires d'objets magiques sur la même partie du corps leurs pouvoirs respectifs finissent par s'annuler. A ces mots Purunula entra dans une rage que nous n'aurions jamais imaginée chez une disciple du granit fou. Elle jeta sa nouvelle acquisition au sol hurlant que c'était toujours la même chose et qu'il n'y avait jamais d'objets magiques pour elle. Elle enchaîna en criant que de toute manière rien n'est jamais fait pour les Chads et que tout le monde s'en fiche d'elle, et qu'elle allait se barrer de cette ville nulle, et nous laisser à nos aventures nulle avec nos objets magiques nuls. Je me sentais complètement dépassé par la situation, rien dans ma formation magique ni dans mon apprentissage de forgeron ne m'avait préparé à gérer les crises de nerfs d'une Chadesse furieuse. Je tentais de la clamer lui proposant la fiole de poison à laquelle, lui promis-je, elle trouverait sûrement un emploi fort utile. Purunula me lança un regard noir, déclara qu'elle rentrait se coucher à l'auberge, puis tourna les talons et sortit en claquant la porte, non sans avoir attrapé la fiole de venin au passage.

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

Nik

Sujet: Re: Campagne II Dim 10 Oct - 18:41

Entre nous régnait désormais un silence embarrassé que Tiandra rompit finalement en déclarant « Bon ben moi je les veux bien bien ces bracelets » Rygzniir et moi nous repartîmes le reste des possessions. Quand à moi j'eus le bonheur d'acquérir l'épée enchantée.

Une fois le partage fini, nous nous tournâmes vers Arguesh Fjord et nous mîmes à l'interroger. Le sinistre personnage était bien décidé à garder la bouche close, mais après une petite série de coups bien ajustés, le gaillard nous raconta tout ce que nous voulions savoir. Nous apprîmes que depuis des années déjà il vouait une haine féroce à la faction des Athars et à celle des Signeurs. Au cours de ses recherches, il était tombé sur l'existence du temple de Badir et avait découvert comment lancer la malédiction. Il ignorait tout de ce qui se produisait aux personnes victimes de cet enchantement, la seule chose qui lui importait étant que les ceux qui se rendaient dans le temple ne réapparaissent plus jamais. Jusqu'à nous du moins. En lançant la malédiction de Badir sur des Signeurs, il avait habilement profité de ces connaissances pour manigancer un plan machiavélique destiné à monter les deux factions l'une contre l'autre, et sans notre intervention aurait bien pu parvenir à déclencher une guerre impitoyable. D'ailleurs, il possédait une informatrice dans le grand hall, une elfe noire nommée Angaste, dont le rôle était de s'assurer qu'aucune solution politique ne soit trouvée à la crise entre les factions. Malheureusement Arguesh ne semblait jamais avoir entendu parler des Kasstas. Il ignorait également tout de Manzekorian, des horreurs griffues et dentues ou d'un éventuel Dieu ressuscité. Il nous apprit encore que les Slaadi travaillaient pour lui en tant que mercenaires. En plus du rouge et du vert déjà rencontrés, il s'était adjoint les services d'un deuxième créature rouge ainsi que d'un terrible slaad bleu. D'ailleurs, il ne cessait de répéter, ses alliés allaient bientôt venir pour tenter de le libérer et ne feraient qu'une bouchée de nous. Nous ne nous laissâmes pas impressionner aussi facilement et continuâmes à questionner Arguesh sur l'endroit d'où il tenait ses informations sur Badir. Il nous parla d'un lieu recelant une grande connaissance auquel il pourrait nous mener. Cet endroit ne se trouvait pas à Sigil, mais il nous accompagnerait au portail y menant. Peut-être un peu naïvement nous acceptâmes de le suivre.



Arguesh Fiord serait celui qui aurait susurré "Badir t'appelle" à l'oreille de tous pour que les Athars et les Signeurs se fassent la guerre

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 Dim 10 Oct - 18:42

Afin de ne pas attirer l'attention des clients de l'auberge, alors que nous la quittions avec notre prisonnier, nous roulâmes Arguesh dans un tapis que Tiandra chargea sur son épaule. Une fois dans la rue, nous hélâmes une chaise à porteurs munie d'une cabine fermée et nous mîmes à cheminer à travers Sigil suivant les instructions de notre captif. Fjord ne cessait de nous intimider en nous promettant que ses mercenaires nous feraient subir les pires tortures lorsqu'ils nous attraperaient mais nous n'y prîmes point garde.

Après plusieurs heures de route nous arrivâmes à l'entrée de la ruche et les porteurs refusèrent de s'aventurer plus loin. Nous descendîmes donc et libérâmes les pieds de notre captif afin qu'il puisse marcher à nos côtés. Arguesh nous fit serpenter à travers les méandres labyrinthiques de la ruche. Nous commençâmes à nous demander si notre guide était digne de foi lorsque surgit devant nous Angaste l'elfe noire. Elle nous conjura de libérer pacifiquement notre prisonnier, et proposa même de nous payer pour cela. Nous refusâmes net et fîmes demi-tour traînant de force Fjord derrière nous au travers des ruelles de la ruche. Hélas impossible de nous repérer dans un environnement tellement chaotique et nous dûmes bientôt admettre que nous étions perdus.

Après un bon quart d'heure d'errance au travers des venelles nous tombâmes sur un groupe de Tiefflin venant dans notre direction. Le premier d'entre eux tenait une rapière à la main et nous dit d'un ton moqueur «Alors on se promène?» Éclatant de rire à la vue de brigands aussi inexpérimentés nous nous préparâmes pour le combat. Rygnir et moi-même nous mîmes côte à côte de front. Tiandra fermait la marche et au milieu se tenait le prisonnier désarmé. Chacun dégaina son arme et je sortis la rapière d'Arguesh, heureux de pouvoir la tester lors d'un affrontement aussi facile. J'eus le temps de faire crépiter un sort de protection alors que les gredins se ruaient sur nous. Je vis sortir des maisons adjacentes et j'en entendis d'autres venir de derrière prêts à affronter la lourde épée de Tiandra qui se retourna pour leur faire face. Les premiers assauts confirmèrent notre supériorité en tant que bretteurs. Les adversaires tombaient devant nous l'un après l'autre alors que je me fendais de ma fine lame et que Rygnir taillait de son cimeterre. Les attaques trop lentes des larrons ne parvenaient pas à nous toucher et je ricanai de plus belle alors qu'ils lançaient des mains brûlantes dont les flammes chauffaient agréablement ma peau sans me causer grand dommage. Hélas, nous déchantâmes bien vite! Dans un fracas tonitruant un mur de l'une des maisons donnant sur la ruelle s'effondra, défoncé par un gigantesque slaad bleu qui nous chargea en beuglant. A présent, c'était Arguesh qui rigolait à gorge déployée alors que l'horreur se lisait dans nos yeux. Nous adoptâmes une posture défensive alors que la créature était heureusement ralentie dans sa charge par les derniers bandits survivants. Pour notre plus grand effroi les choses continuèrent à empirer. Alors que devant nous le monstre bleu déchiquetait à une vitesse phénoménale les pauvres tiefflins n'ayant pu fuir, nous entendîmes Tiandra crier derrière nous qu'un autre slaad arrivait. Comme si cela n'était pas suffisant Arguesh Fjord avait profité de la confusion pour se glisser sournoisement hors de notre portée, et nous vîmes apparaissant de nulle part le Slaad vert se matérialiser

et l'attraper par l'épaule. Sentant que la situation devenait critique nous réagîmes chacun comme nous le faisons dans les situations désespérées. Tiandra hurla un cri de guerre et chargea le slaad rouge, Rygzir se rua sur Arguesh et lui attrapa la jambe avant que son complice ne puisse le mettre hors de danger, quand à moi je fis appelle à toute la puissance du feu qui brûlait en moi pour couvrir mon corps de flammes mortelles puis me jetais sur le slaad vert qui fût obligé de lâcher le prisonnier pour se défendre. Désormais le combat avait atteint une intensité indicible. Le slaad bleu s'était rué sur Rygzir et des gerbes de sang giclaient dans la rue alors que les griffes de la créature lacéraient le corps de mon pauvre ami qui tentait de se défendre tant bien que mal de son cimenterre. De mon coté j'essayai griffures et morsure du batracien vert et lui rendait force de coups de rapière. Hélas alors que mes belles flammes glissaient sur la peau de mon adversaire sans lui infliger la moindre brûlure, je me souvins que ces créatures des limbes possèdent une résistance à la magie impressionnante. Je me maudis également d'être armée de cette petite rapière qui ne perceait que difficilement le cuir épais de mon opposant, mon fléau aurait été nettement plus utile. Le combat était tendu pouvant basculer à tout moment dans un sens ou dans l'autre. Le mage vert me lança un maléfice, et je sentis une grande force m'enserrer et m'empêcher de bouger. Je fis un effort de volonté surhumain et parvins à repousser le sortilège. A ce moment précis par un funeste coup du hasard les choses se débloquèrent. J'entendis un hurlement et vis Rygzir empalé sur l'une des pattes de son puissant adversaire rendant son dernier soupir. Un peu plus loin, l'Amazone avait réussi à terrasser le guerrier rouge, et puis comme si les feu tout puissant s'était décidé à venir à notre secours dans cet instant tragique, mon manteau de feu parvint à vaincre la résistance magique de la créature verte. L'odeur plaisante de la chair cuite s'éleva dans l'air alors que le slaad tombait au sol le visage carbonisé. Tiandra et moi nous rûmaes sur le dernier slaad debout. Heureusement la créature bleue qui se trouvait désormais prise en tenaille avait déjà bien souffert des taillades de Rygzir, et nous pumes finalement en venir à bout. Je me jetai sur mon compagnon au sol et parvint à lui redonner la vie grâce à un Kusamar bienfaisant. A ce moment le slaad vert qui n'étais pas encore mort profita pour se relever d'un bond et fuir lâchement en invoquant un portail et le franchissant. Au moment de quitter ce plan, mon regard croisa celui de la créature et nous comprîmes que notre affrontement ne faisait que commencer.

Nous parvînmes péniblement à quitter la ruche trainant toujours avec nous notre prisonnier. Arguesh Ne faisait plus le malin maintenant que ses mercenaires avaient été mis en déroute. Afin de nous débarrasser de cet encombrant prisonnier nous décidâmes de contacter Varak Tanuk et de lui conter nos aventures. Nous lui demandâmes de servir pour nous d'intermédiaire car nous voulions revendre notre victime à l'une ou l'autre des factions. Le savoir dont cet individu disposait, et son implication dans les récents troubles ayant agité Sigil, le rendant très précieux aux yeux de certains.

Nous nous restaurâmes et nous reposâmes quelques heures avant que Varak ne revienne avec les propositions de plusieurs factions. J'insistai pour que nous revendions notre prise aux hommes-dieux. Autant bien se faire voir de mes nouveaux alliés. Une fois la transaction faite (14'000 po) nous rentrâmes et je m'effondrai sur mon lit épuisé à l'auberge de la roue de la fortune. J'étais calme car je savais que le slaad devait être en bien pire état que moi et qu'il n'attaquerait pas cette 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

Campagne II

Forum gratuit | phpBB | Forum gratuit d'entraide | Signaler un abus