



*Térise, Lina, Léniseï, Parzane et moi sommes engagés par Flora Brenna, épouse de Talic Brenna, capitaine d'un bateau nommé le Mirimar. Ils souhaitent renforcer leur équipage pour effectuer un voyage jusqu'à la tour isolée du magicien Dorianc Trafolese, installée sur les berges d'un lac d'altitude par-delà les montagnes de Viteterre. Différents arrêts sont prévus tout au long du trajet pour décharger/embarquer des marchandises diverses mais il s'agit principalement de livrer des cockatrices au magicien.*



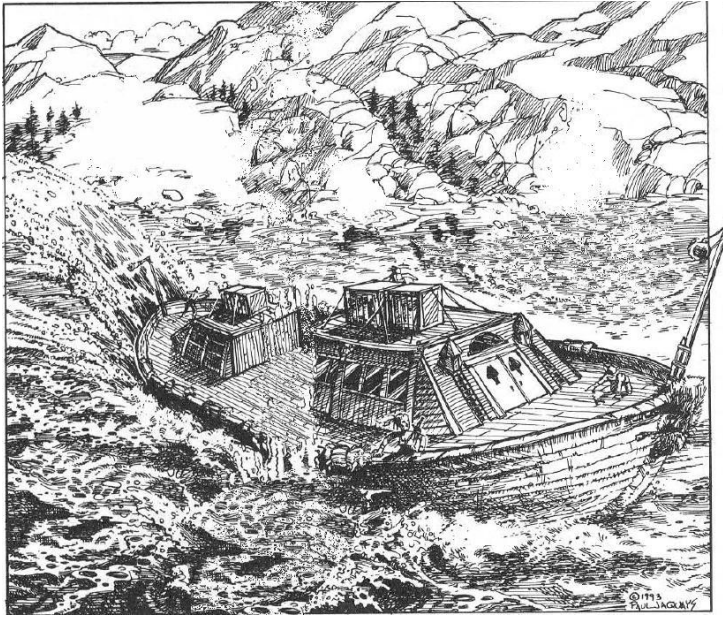
*Flora et Talic Brenna*

*Le trajet nous fera remonter le cours du fleuve de Feu puis d'un de ses affluents, que nous quitterons au niveau du lac Orchî. Nous prendrons ensuite la direction du passage Svernic, une route souterraine qui permet de traverser les montagnes de Viteterre et de rejoindre un lac d'altitude. Notre destination finale est située en bordure de celui-ci. Il faut compter un minimum de 4 jours  $\frac{1}{2}$  de voyage si nous naviguons également de nuit.*

*Flora nous explique que deux choses les inquiètent :*

- 1° Quelqu'un a essayé de voler les cockatrices et on a même tenté d'incendier le bateau la nuit dernière ;*
- 2° On signale du danger au niveau du passage Svernic, un bateau qui s'a récemment traversé a été attaqué et plusieurs membres d'équipage y ont laissé la vie.*

*Le Mirimar est un bateau très particulier, hautement magique puisque Squirric, un élémentaire d'eau, est lié à lui et sert de système de propulsion, ce qui permet de passer là où nombre de chalands conventionnels ne pourraient le faire.*



*Il y a 4 leviers au poste de pilotage :*

*Vert : accélérer*

*Rouge : ralentir*

*Bleu : arrêter*

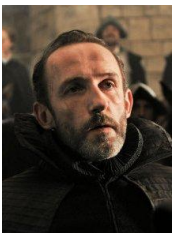
*Rose : accélération violente  
(en cas de danger)*

*Il y aurait un risque de perte de contrôle de l'élémentaire dans certaines situations*

*(notamment en cas d'utilisation du levier rose ? ou si l'on force la navigation au-delà d'une certaine durée). )*

*L'équipage est constitué du capitaine, de sa femme et de leurs 3 enfants : Johan, Franic et Nori. Ils ont engagé un hobbit pour leur prêter main forte au niveau de la navigation. Il s'appelle Josi et on le surnomme Café, en référence aux feuilles d'un arbuste dont il tire des infusions ravigorantes.*

*Alors que nous nous apprêtons à quitter Corbentre, un certain Gustavio Senderfo se présente avec une missive qui a un furieux air de faux. Il vient soi-disant de la part de notre destinataire en annulant le transport et en nous demandant de lui donner les cockatrices. Nous le remballeons vite fait.*



*Gustavio Senderfo*

*Nous nous mettons en route. Le capitaine prend le parti de naviguer de nuit.*

### 03 *Éléasias 1357*

*Après une quinzaine d'heures de navigation, nous atteignons le premier village-étape de Pont d'Est.*

*Alors que l'équipage termine l'embarquement de deux quintaux  $\frac{1}{2}$  de fromage, un négociant répondant au nom de Markus Parnidius nous aborde et nous propose d'acquérir les volatiles contre espèces sonnantes et trébuchantes. Bien évidemment, nous refusons. Nous reprenons la navigation dans l'après-midi.*



*Markus Parnidius*

### 04 *Éléasias 1357*

*Nous arrivons en matinée au village d'Ova. Alors que la famille Brenna gère le fret, nous sommes soudain confrontés à une foule de dockers et marins hostiles, sans boulot et manifestement remontés contre nous par des complices de celui qui s'intéresse aux cockatrices. Ces derniers profitent d'ailleurs de la confusion pour effectuer une tentative de vol. En vain... Cérise invoque une nuée grouillante tandis que Leniseï parvient à charmer le bailli du bourg, Ernesto Tasier. Nous ne nous éternisons pas outre-mesure après ce nouvel incident.*



*Ernesto Tasier*

### 05 *Éléasias 1357*

*Après avoir passé plusieurs heures à embarquer et débarquer des marchandises, nous nous retrouvons invités à souper chez *Rivel del Ambra*, seigneur de Terra Nostro (fief dont *Celambra* fait partie).*



*Rivel del Ambra*

*Une surprise nous y attend et plus particulièrement *Cérise*, puisqu'outre le seigneur et ses filles, *Derwis* est présent lui aussi. Il a offert des cartes aux demoiselles. Des aigles sont partis observer les activités humanoïdes de la région et il s'est quant à lui occupé de guider 3 marins en détresse jusqu'au port de *Celambra*. Les malheureux ont été attaqués dans le passage *Svernic*. Nous passons la nuit à *Celambra*.*

### 06 *Éléasias 1357*

*Nous attendons la mi-journée pour recevoir les marchandises que nous devons embarquer. Nous atteignons le lac *Orchi* au soir et comme il y a de la circulation sur celui-ci, nous trouvons plus prudent de jeter l'ancre.*

### 07 *Éléasias 1357*

*Combat contre l'équipage de pirates de *Loren Pegoni* et prise de leur navire, sur le lac *Orchi*, avant le passage *Svernic*. J'ai notamment couru sur l'eau grâce à mon anneau, rendu invisible par *Lenisei*.*

*C'est un voilier, un petit navire de commerce nommé le *Scorpelli*. Il fait 18m de long pour 6m de large environ.*



L'arraisonnement permet le « transfert de propriété » du butin suivant :

- 1 couteau magique remis à Cérise ;
- 1 anneau (magie moyenne) remis à Leniseï ;
- 1 potion (magie faible) remise à Parzane ;
- 1 épée courte (magie faible) remise à Lina ;

- 3 coffres (526po ; 416pa ; 800pc, pièces de soie)

ces richesses ont été réparties

Nous trouvons une note dans une cabine de Pegoni : « Entrepôt n° 4 des docks de Celambra M.H.F. ». Je suppose que c'est là qu'il fallait livrer le butin. . .

Nous décidons de mettre le bateau à quai dans un village de pêcheurs. Nous viendrons le récupérer par la suite.

### 08 Éléasias 1357

Nous naviguons sur le lac Orchi. Nous entrerons dans le passage le lendemain.

### 09 Éléasias 1357

Dans le passage Svernic :

- ✓ 3 heures après être entrés, les lumières provenant du bateau dérangent des chauves souris et plus particulièrement une nyctère chasserresse, que nous combattons ;



- ✓ Passage délicat à proximité d'une chute d'eau ; Cérise se transforme en hibou grand-duc et nous trouve le bon chemin.

- ✓ Dans un méandre propice aux embuscades, plusieurs dizaines de kobolds menés par un demi-orque nous attaquent au grappin.



et avec des projectiles ;

- ✓ Un troll surgit de l'eau, bien décidé à nous faire payer le passage. Je pêche par excès de confiance et m'attaque à lui. . . Cette infâme créature est à deux doigts de m'éventrer et j'en sors salement blessé, sauvé de justesse par les premiers soins de mes amis. Quant à elle, malgré de nombreuses blessures, elle s'en sort, grâce à ses facultés de régénération.



- ✓ Nous faisons étape à la taverne souterraine de Mauvais Boric, un demi-orque qui, malgré son aspect inquiétant, est plutôt accueillant. Je me retrouve dans une chambre, toujours soigné par mes amis. J'ai aperçu des drows, ce qui signifie que l'établissement accueille des habitants d'Ombre-Terre. Un accès au monde des profondeurs doit se trouver à proximité.

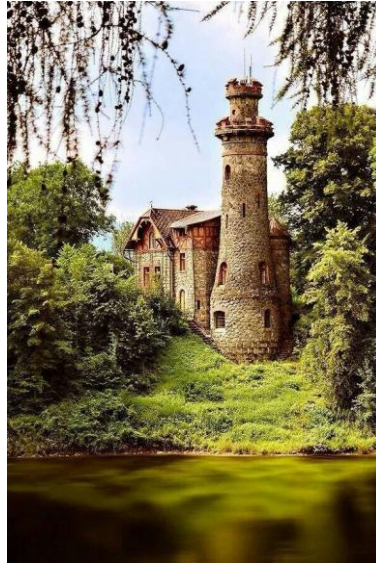


## 10 Eléasias 1357

Après une nuit de repos et des soins druidiques, les blessés graves de la veille retrouvent la santé. Alors que nous terminons notre séjour à la taverne de Mauvais Boric, Cérise entend une incantation de l'autre côté d'une porte. Nous pressons le pas pour embarquer sur le Mirimar et atteignons son bord juste avant que la porte de l'auberge ne vole en éclats et que 3 ou 4 demi-orques et un humain ne s'attaquent à nous. Je reconnais ce dernier, c'est un magicien prénommé Malventic auquel nous avons déjà été confrontés lors de l'épisode des bulbes de tulipes. Il s'était alors volatilisé lorsqu'il devenait évident que le combat tournait en sa défaveur. C'est encore l'option qu'il a choisie cette fois. . .



« Malventio »



Tour de Doriane Trafolese

*Nous retrouvons la lumière du jour et entamons la navigation sur le lac d'altitude. Après quelques heures, nous arrivons à la tour de Doriane Trafolese et la cargaison est finalement livrée.*

#### *11 Éséasias - 14 Éséasias 1357*

*Le voyage de retour se passe sans encombre. Nous récupérons au passage le Scorpelli et le 14, nous arrivons à Corbentre.*

*Lenisei décide de rester quelque temps dans la cité et de donner des leçons de musique dans des familles aisées. Térise, pour sa part, remet le cap sur la demeure de Derwis et nous invite d'ailleurs à s'y rejoindre pour le passage de l'hiver. Nous quittons la famille Brenna en excellents termes et Café envisage quant à lui de se joindre à notre groupe d'aventuriers. Nous décidons de profiter un peu de nos gains dans l'atmosphère agréable du Coq Hardi.*