

RESUME DE CAMPAGNE

SEANCE DU 14/05/15 :

- Suzail, convocation par la régente Obarskyr. Des Elfes d'Evereska ont eu une vision concernant le retour des Dragons. Une compagnie est missionnée pour enquêter et rechercher le Mage Elfe Ydral, présent lors de la récente bataille près de Tilverton. Direction la citadelle d'Adbar, où l'on suspecte son implication dans la chute de la maison des nains.
- La compagnie formée de Dame Naylo, barde et devineresse Aquafondienne, de Drak, un barbare du nord, de Sir Rurik, serviteur du forgeron d'âmes (Moradin), d'Ernest, compagnon des Rameaux d'Ashaba et adepte des déguisements, de Maîtresse Yriah, responsable logistique des Rameaux d'Ashaba et adepte martial de Gond, et du capitaine des Rameaux d'Ashaba, Odric Lunéclat, est escortée par les Elfes du soleil jusqu'en Evereska.
- Après être passé par le lieu de la bataille (et y avoir aperçu des survivants gobelins), la troupe longe la bordure sud de l'Anauroch. Ils rencontrent Grim, paladin de Dame Chance (Tymora) dont la compagnie avait voulu traverser le Désert d'Ouest en Est, par le Sud de l'Anauroch pour éviter la Route Noire. Ils se sont fait décimer par des créatures ombreuses et Grim semble avoir contracté une étrange maladie.
- 3 Ombres suprêmes ont attaquées le groupe, affaiblissant gravement le barbare (-7 points de force). Heureusement, Rurik a put soigner les malchanceux dont la vie avait été aspirée par les morts-vivants et délivrer le paladin de la malédiction qui l'affligeait.
- Arrivée en Evereska, la troupe se sépare et la compagnie reprend sa route vers la Lande Isolée puis emprunte la Route Noire jusqu'à Llorkh, via le col de l'Aube.
- Une douzaine d'Orques y étaient en embuscade et se sont fait débusquer par les aventuriers qui ont chacun pu prouver leur valeur. Désormais, un escalier permet d'atteindre une terrasse naturelle surplombant la passe.
- Llorkh, premier repos dans un lit depuis plusieurs dizaines. Le groupe s'accorde quelques heures de liberté. Dame Naylo effectue une divination sur le roi Obould, Seigneur des Orques que le chef de l'escouade du col de l'Aube s'était vanté de servir. La vision révéla à Naylo l'alliance d'Obould et Ydral (voir le lien de subordination). Le mage semble chercher quelque chose pour une puissance inconnue (peut-être un dragon).

SEANCE DU 15/05/15 :

- Llorkh, le lendemain. Le capitaine Lunéclat s'enquit auprès d'un acolyte du Chevaucheur de vents (Shaundakul) de l'existence d'un guide pour traverser la Haute forêt, évitant à la compagnie d'emprunter la vallée du Delimbiyr, dominée par les engeances du Fort des Portes de l'enfer. L'acolyte lui indiqua qu'un certain Darvin camperait à proximité de la rivière Sangcerf et pourrait remplir cet office. Avant de partir, Odric s'informa de la situation régionale auprès du capitaine de la garde de Llorkh.
- Après une journée de voyage, le groupe localise Darvin qui accepte de les guider en imposant ses règles toutefois. La traversée s'avéra aussi sûre que le rôdeur l'avait promis alors même que des Malarites s'intéressaient au groupe.
- Aux abords de la Citadelle Brumeuse, Darvin les quitta. Seule La Dame qui sourit (Tymora) peut dire si leurs chemins se croiseront encore.
- Plus loin, la troupe localisa la tanière d'une bête éclipsante, et certains déployèrent une ruse pour la tenir éloignée, en créant une illusion de dragon rouge, tandis que d'autres s'en allèrent chercher l'affrontement.
- Arrivé au pied des montagnes Nétherres, le groupe profita de l'hospitalité d'une paisible communauté de bateliers. Malheureusement le bac pouvant leur faire traverser à tous la Passe de la Lune ne devait arriver que deux jours plus tard.

Les Aventuriers mirent donc ce temps à profit pour chasser une créature multicéphale suite aux récits d'un vieil alchimiste.

- Mais au lieu de trouver la créature des contes du vieil homme, c'est une autre créature multicéphale que le groupe découvrit : un avant-poste orque d'une cinquantaine d'individus au service d'Obould des Orques. Après avoir étudié le camp, pour être certain de le détruire entièrement, Drak et Maîtresse Yriah partirent prévenir la cité de Jalantar de la menace. De retour avec un contingent de guerriers (5), la compagnie mit au point une stratégie qui se révéla mortelle pour les peaux grises. Au milieu de la bataille, un avatar du maléfique mage elfe fut localisé, mais la fourberie l'a subtilisé aux aventuriers.
- Fiers de cette prompt victoire et disposant encore de temps, la troupe se remit en chasse et élimina la créature qu'ils cherchaient et qui s'avéra être une chimère. Ils pillèrent son antre et purent enfin traverser la Passe de la Lune jusqu'à Sundabar où chacun put dépenser son butin, non sans avoir au préalable offert le corps de la chimère à l'alchimiste qui leur offrit en retour quelques décoctions extraites des entrailles de leur proie.
- Odric informa les autorités de Sundabar et se vit assurer de leur soutien pour se rendre à la citadelle d'Abdar par la route commerciale souterraine reliant les deux villes.

SEANCE DU 29/05/15 :

- Escortée par six guerriers de Sundabar, deux écussards humains (membres de l'armée d'écu, gardienne de la cité) et quatre fardrimms (guerriers nains de la région), dirigés par le nain Rurik Gardargent, la compagnie se dirige vers la citadelle de Felbarr via la vallée de la Coulée Rouge.
- Après une demi-journée de voyage, le groupe monte le camp. Toujours dynamiques, Drak et Odric échangèrent quelques passes d'armes avec les sundabariens. Le repos des aventuriers est interrompu en début de nuit par l'assaut d'une bande de Quaggoths dégénérés évadés des fanges de l'Outreterre. Les quatre individus sont si vite éliminés que le clerc, Rurik de Moradin n'a même pas le temps de revêtir son armure et le groupe s'empressa de se rendormir.
- Le lendemain à Felbarr, en prévision des épreuves à venir, Yriah et Ernest s'en allèrent chercher le soutien du Porteur de Merveilles (Gond) alors qu'Odric alla de nouveau informer les autorités locales et quérir leur soutien avant de retrouver Dame Naylo à la bibliothèque de la citadelle pour effectuer ensemble des recherches au sujet de la citadelle d'Adbar, des dragons et de possibles artefacts enfouis sous la forteresse. Les recueils et autres grimoires laissent entendre qu'un grand Dracosire rouge ou bien son trésor reposerait sous le domaine nain, ce qui ne pourrait manquer d'attiser la convoitise d'un puissant dragon vert tel que celui étant apparu au Cormyr. Pendant qu'une majorité des membres de la troupe prépare au mieux la suite de l'aventure, Drak et Sir Rurik vagabondant dans la citadelle apprennent qu'un important et mortel tournoi va avoir lieu, étrange dans une cité qui aurait dû être sur le pied de guerre pour repousser la horde du nord.
- Quelque soit la raison de l'organisation de ce tournoi, il est évident qu'un tempusien ne pouvait refuser l'opportunité de prouver sa valeur aussi Drak s'inscrit-il à l'évènement, soutenu par le clerc. Alors que se déroulent les premières épreuves, Yriah et Naylo aiguisent leurs talents de danseuses à l'auberge avant de se donner en spectacle dans la rue. Puis Ernest et Odric ayant eu vent de la possibilité de parier se rendent au tournoi faire quelques offrandes à la Dame qui sourit (Tymora).
- Très vite, le barbare montra de sanglante façon qu'il surpassait ses adversaires et franchit les épreuves tandis qu'Odric et Ernest profitaient des grâces de Tymora. Tous se souviendront de l'affrontement violent entre deux créatures particulièrement bestiales, le frénétique Drak et un dinosaure élevé à Felbarr, dont l'espèce pullule dans la péninsule du Chult, un saurien de 12m de long, 4m de haut et pesant près de 7 tonnes, un Tyrannosaure. Malgré la force colossale et les dents acérées du saurien, c'est son appétit qui conduisit à sa perte, puisqu'il engloutit le barbare sans prendre la peine de le mâcher et que ses sucs gastrique ne suffirent pas à refréner la fureur et la brutalité du barbare. A croire que Garagos inspira alors le nordique bien plus que le Marteleur d'ennemis (Tempus). Tandis que Drak venait d'être englouti, sa cote dans les paris atteint des sommets et c'est toujours aussi inspirés par Dame chance qu'Ernest et Odric misèrent leurs gains précédents sur leur compagnon. Ils remportèrent ainsi une fortune rivalisant en poids avec un cuisseau du dinosaure (1 tonne d'or, ce n'est pas rien), et bien des parieurs ont dû maudire la Pucelle de l'infortune (Beshaba).

- La dernière épreuve ne fut qu'une formalité pour le robuste Drak et c'est ainsi qu'il acquit une relique des plus rare, un puissant Marteau de guerre à deux mains équilibré pour le lancé, en appelant à la foudre, et tueur de géants. Espérant que les inscriptions et les profits des paris auront couverts le prix de l'artefact, les gains des parieurs et le coût de la rencontre, Odric émit l'hypothèse que ce tournoi, malgré la perte de nombreux combattants (bien que non fidèles à la citadelle de Felbarr), servait avant tout à lever des fonds qui serviront probablement à recruter une armée de défense pour lutter contre la menace imminente que fait peser la horde du nord sur les Marches d'Argent.
- Avant de partir pour l'Outreterre, Odric Lunéclat dépensa ses gains en objets magiques améliorant sa protection et favorisant ses nouveaux talents planaires. Il fit également l'acquisition d'un ceinturon de force des géants pour Drak qui put bénéficier de l'intégralité des pouvoirs du Marteau de Tonnerre.
- Les compagnons laissèrent leurs montures à Felbarr, avant de s'engager sur la route basse de la citadelle, s'engouffrant en Outreterre pour emprunter la voie commerciale jusqu'à Adbar, guidés par les fardrimms.
- Sur le chemin, deux horribles créatures invoquées par l'infâme Ydral surprirent la troupe et le combat s'engagea en territoire hostile. Bien qu'efficacement répartis dans la cohorte, les aventuriers eurent toutes les peines du monde à repousser les Molosses de Guerre de Nessus et durent subir leur souffle enflammé. Victorieux, tous furent néanmoins blessés, Rurik Gardargent gravement et deux guerriers fardrimms périrent. On leur donna une sépulture décente et Rurik de Moradin s'occupa des derniers sacrements.
- Heureusement, le groupe put se rétablir dans un village svirfnebelin (gnomes des profondeurs) où il ne s'attarda pas.
- Il fallut une grosse dizaine à la compagnie pour parvenir à un village nain à proximité de la surface, luttant régulièrement contre les menaces du monde souterrain. Mais avant de l'atteindre, il fallut surmonter un dernier obstacle. Ou plutôt deux obstacles, en l'occurrence, une paire de géants voutés (possiblement des géants de Phaerlin) pratiquant la magie. Quelques éclairs, décharges infernales, colonnes de feu, nuées de chauve-souris, coups de hallebarde et de poing plus tard, les géants trépassaient, mais s'étant trop éloignée du combat, Yriah fut capturée par Ydral et disparut. Odric fit face à l'Elfe et le blessa, mais celui-ci prit encore la fuite.
- Immédiatement, la barde usa de scrutation sur Maîtresse Yriah afin de la retrouver. Elle avait-été emmenée devant Obould des Orques et enfermée dans une cage. Cela n'augure rien de bon et laisse présager de biens viles manœuvres de la part d'Ydral et de celle qu'il nomme « mère ».
- A la sortie de l'Outreterre, Rurik Gardargent récompense chacun de 7 000 pièces d'or pour avoir éliminé nombre de menaces infestant la route commerciale souterraine et ainsi participé à rendre la région moins dangereuse. Le capitaine Lunéclat fit don de sa part aux familles des deux victimes des Molosses sataniques et après avoir transmis leurs encouragements et fait leur au revoir, les fardrimms s'en retournèrent.
- Enfin à la surface, la troupe s'orienta vers la citadelle d'Adbar et soudainement Ydral réapparut désarmé et sans objets magiques et se plaça à la merci des aventuriers, se rendant innocemment après toutes ses malveillances. Bien que manquant de se faire tuer, il ne sembla pas se rendre compte à quelle point son attitude pouvait paraître inappropriée et déplacée, surtout après le récent enlèvement d'Yriah. Il révéla quelques précieuses informations comme le nom du dragon vert femelle qu'il nomme « mère » : *Denetilothe*, et d'autres, mais ne pouvant démêler la vérité du mensonge, la tension grandissant, l'interrogatoire tourna court.
- Troublé par sa lâcheté, sa vilenie et sa sournoiserie, le groupe le rendit temporairement inoffensif en lui tranchant les mains (la magie permettant de les lui rendre plus tard, ...éventuellement) et l'enferma dans une prison de roches façonnée magiquement, avant de se préparer à infiltrer (ou prendre d'assaut) la citadelle naine occupée par les orques.

SEANCE DU 12/06/15 :

- Ernest et Odric partirent en reconnaissance des abords du château, tandis que Naylo scruta Yriah pour l'avertir de l'arrivée de ses compagnons.
- Le groupe s'infiltra dans la forteresse, Ernest et Naylo prenant l'apparence de peaux grises, Rurik prenant le rôle de prisonnier, et Odric se rendant invisible, par un passage secret dans les mines d'Adbar, révélé par Rurik de Moradin.
- Pendant ce temps, Yriah se défit de ses chaînes, quitta sa cage et libéra quelques nains avec qui elle fuit en éliminant plusieurs gardes.
- Enfin, Drak s'occupa de faire diversion en écharpant rageusement chaque orque qu'il croisa dans les mines.
- Sans rencontrer de résistance, les deux groupes dans la forteresse firent leur jonction. Les Nains se dispersèrent dans les mines à la recherche de l'héritier du trône, le roi Harbromm ayant été éliminé par Obould. Alors que les aventuriers prirent d'assaut les appartements du roi orque.
- Sans même croiser une patrouille, ils parvinrent face à Obould qui semblait attendre son sort, probablement conscient qu'il avait affaire à trop forte partie et uniquement escorté par une monstruosité de Tiamat, un rejeton noir.
- L'orque rapidement éliminé, les compagnons découvrirent ensuite que Denetilothe avait utilisé de magie pour faire tomber la Maison des nains, en y téléportant plusieurs de ces rejetons.
- L'annonce de la mort de leur roi mit rapidement en déroute le peu d'orques qui occupaient la place forte.
- La citadelle d'Adbar étant libérée, les orques mit en fuite, l'héritier Marek restauré, le pitoyable mage enfermé, les plans de la Dragonne dans la région déjoués, la compagnie fit le bilan et informa les autorités Cormyriennes grâce à la devineresse que leurs objectifs principaux avaient été accomplis avec succès. En retour, l'archimage du Cormyr, Dame Caladneï se téléporta à Adbar pour prendre possession du prisonnier, récompenser la troupe et répondre à quelques-unes de leurs questions, ceci dans une posture hautaine, voire condescendante et sans même féliciter véritablement le groupe, fidèlement à sa réputation de froideur.
- Le revers infligé à Denetilothe ne signifie pourtant en rien l'annulation de ses projets pour Faerun. En effet, la dragonne était venue chercher une pierre, une relique d'un ancien temps, un rubis géant lié aux dragons rouges, qui, s'il était réuni avec les autres « pierres » de dragons permettrait l'ouverture d'un portail planaire vers la mère des dragons maléfiques. Aussi la troupe décida qu'il était dangereux d'interrompre leur lutte contre Denetilothe et ses sbires, ils demandèrent donc à Caladneï et à certains de leurs alliés de mobiliser des érudits pour rechercher l'emplacement de toutes les « pierres » de dragons.

SEANCE DU 03/07/15 :

- Après deux mois de vagabondages divers, la majorité des membres du groupe se retrouve à Adbar et rejoignent Drak dans sa campagne de chasse aux Orques dans les Marches d'argent. Pendant ses pérégrinations, Ernest pris sous son aile un halfelin prometteur afin de lui transmettre quelques-uns de ses talents : Charb Montagnebleue. Il proposa aussi à Amaryllis Feuilleargent, une druidesse du beau peuple de se joindre à la compagnie pour vivre leurs aventures.
- Un mois plus tard, et après des recherches acharnées, Odric découvrit que l'objet que cherchait Denetilothe au Cormyr serait un sceptre cristallin. Ayant peu de piste, la troupe décida de se rendre à Tilverton pour en savoir plus et informer les autorités du royaume. A peine ce projet décidé, Dame Caladneï apparut avec des informations sur un autre artefact des dragons qui se trouverait à Thay.
- Elle transporta tout le monde à Suzaïl à la demande d'Odric afin de rapprocher les aventuriers du royaume des Mages rouges. Et puisque l'archimage semblait si talentueuse dans l'art du voyage, le groupe lui demanda de l'amener encore plus près, en Aglarond, royaume voisin de Thay.

- Le soir venu, les compagnons profitèrent d'une soirée de détente dans une des tavernes les plus réputé de la capitale, y retrouvant par la grâce de Tymora une vieille connaissance, le paladin Grim accompagné de plusieurs acolytes. Charb reçu alors une belle leçon des conséquences d'une diversion réussie alors qu'il déroba la bourse d'un ivrogne agressif. Il déclencha une bagarre à laquelle se fit un plaisir de participer le nordique tandis que ses amis prirent soins de se mettre à l'écart pour profiter du spectacle. Afin d'ajouter à la confusion, Odric obscurcit la scène grâce à un sort de ténèbres. Seuls l'intervention de la garde et le manque d'adversaire mirent fin à la distribution de baffes.
- Après une audience auprès d'Alusaïr du Cormyr qui promit quelques 105 000 pièces d'or au groupe pour leurs efforts à venir, Caladneï les transporta à Velprintalar, capitale de l'Aglarond. Alors que tous cherchaient un moyen de parvenir à Thay, Naylo apparut sans explication, venue d'Eauprofonde en un instant, munie d'une carte de la région.
- Trouvant trop difficile et compliqué de traverser le pays couvert de forêts, d'Ouest en Est, Odric proposa de rejoindre Thay par la mer. Naylo négocia la traversée sur un navire appareillant rapidement et la troupe embarqua.
- Le voyage fut calme et plaisant, mais Drak eu tout de même le droit à une petite séance de distraction alors qu'un grand élémentaire aqueux tenta de couler le navire. Une routine semble s'être établie ces derniers mois, Ernest débusque les menaces, Odric et lui se trouvent un point de vue confortable, Charb affûte ses talents de discrétion et le barbare se détend sous le regard désabusé de la druidesse.
- Enfin en vue des côtes thayennes, il ne reste plus aux compagnons qu'à découvrir comment rejoindre le Tarch d'Eltabbar pour y rencontrer le contact de Caladneï, le tarchion Dmitra Flass, une mage rouge-illusionniste.