

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'Abdar, 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 le paladin.
- 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 Darwin 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 Darwin qui accepte de les guider en imposant ses règles toutefois. La traversée s'avéra aussi sûr que le rôdeur l'avait promis alors même qu'un groupe de Malarites s'intéressait au groupe.
- Aux abords de la Citadelle Brumeuse, Darwin 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 à 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 guerrier (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 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.