

ENFIN! Mon talent est reconnu.

En effet, il se passe des choses très étranges dans les parages et le conseil a décidé, avec l'approbation de papa, un des membres les plus influents, de dépêcher une expédition afin de faire la lumière sur ce qui se passe. Et aussi, SURTOUT, une expédition de secours pour la première équipe. Les 2 enfants de dames Hucrole et 2 autres (Sir Bradford, Karacas Sherwind et (???????) m'en souviens plus) qui sont partis explorer la vieille cité de l'ombre ou l'on croit que des gobelins s'y cachent (mission 250 gp pour ramener les anneaux et 250 gp si les enfants sont toujours vivants).

Évidemment le conseil tient à ce que je fasse partis de cette expédition. Un clerc du temple s'est joint à moi, il s'appelle Pelonius. Un bon «jack». Il ne parle pas beaucoup mais c'est compréhensible avec tout ce que j'ai à dire. Mes connaissances sont immenses et ma capacité de décrire l'environnement est sans limite. Hé hé hé lui de son côté il est sage et il a lu et lis beaucoup. Pour compléter notre équipe un ranger du nom de Tyro c'est fait engager afin de nous servir de guide et avec lui Gorhk. Comment ces 2 derniers personnages se sont joints au groupe? C'est évidemment grâce à moi.

Il y a quelques jours je suis partie me promener en forêt et en passant devant la maison du druide Balkor j'ai remarqué qu'il y avait des mouvements à l'intérieur. Je suis entré pour aller les saluer mais quelle ne fut pas ma surprise de constater qu'un ours avait été enfermé. Je l'ai fait sortir de la cabane mais au lieu de s'en aller, il m'a attaqué. J'ai évidemment survécu à cette rencontre puisque j'écris ce récit. Somme toute il semble que le pupille du druide (Tyro) ne sache pas que les chiens existent et il a pris un ours comme animal domestique.

Tyro venait tout juste de rencontrer Gorhk. Évidemment, comme je suis une personne tellement attachante, Gorhk est devenu mon ami instantanément et à ce titre, ils ont tous 2 insisté pour me raccompagner au village. Afin de ne pas les décevoir j'ai accepté. Heureusement que je

gardais un œil ouvert car à 2 occasions nous serions tombés dans un trou si je n'avais pas parlé. Au retour, à la tombée de la nuit, nous avons vu une certaine agitation dans une ferme. Je suis allé voir de quoi il en retournait. Il semble qu'une certaine créature aurait tué 3 des vaches de Rokkan. Bizarre. De plus Tyro à ce moment nous a dit avoir constaté que les buissons près de la cabane du druide avaient disparus (hem s'il les a brûlés il devrait s'en souvenir mais bon c'est Tyro). Après avoir noté les informations sur cet incident, je m'arrange pour que nous puissions passer la nuit dans cette ferme. Je présente mes 2 amis qui, comble de malheurs, ce sont perdus en se rendant à la ferme pourtant si visible, tout un ranger ce Tyro.... Je retourne les chercher et les présente à mon ami Rokkan. Il semble être surpris par l'apparence de mon ami Gorhk mais comme il me connaît bien, il nous offre l'hospitalité et le repas. De la vache évidemment il y en a 3 de morte.

Gorhk se fait mal avec une épine? Hem intrigant. Le lendemain, pour remercier la famille de Rokkan je commence à leur préparer le petit déjeuner (j'ai été élevé dans une auberge ne l'oublions pas) Lorsque dame Rokkan me voit elle se sent menacée dans sa féminité et me chasse de la cuisine. J'espère qu'elle ne pense tout de même pas que si son mari goûte à de la meilleure nourriture il partirait car.... Hem ça fait aussi longtemps qu'ils n'ont pas eu d'enfants et une famille de seulement 3 enfants. Hem passons.

De retour au village, évidemment beaucoup de joie à me revoir. C'est aussi cette journée qui a marqué le début de notre aventure car Rokkan est venu avec nous et en a profité pour se plaindre de la perte de ses 3 vaches évidemment. Il a demandé une réunion du conseil du village et j'ai été mandaté pour aller chercher un des membres les plus influents : papa.

Après de longues discussions, nous avons fait nos préparatifs pour cette périlleuse aventure. Avant que nous quittions, Corkie la grande prêtresse du village a tenu à faire une cérémonie en notre honneur et elle a même planté des graines de notre essence à l'avant de l'autel principal et cela en notre honneur. Je salue tout le village qui est

JOURNAL DE JASON 2

venu saluer notre départ et nous partons vers l'ancienne citadelle

Arriver près de la citadelle, nous trouvons un endroit ou descendre, mais a ce moment nous somme attaquer par un buisson vivant? Nous le hachons en petits morceaux Gorkh est particulièrement habile avec sa Hache. Après le combat tous sont descendus. Ayant un petit creux et ne pouvant pas me fier sur TYRO, un ranger je vous rappel, pour avoir un repas descend, je pars à la chasse et ramène 3 lapins. Je lance du bois en bas afin de les faire cuire mais malheureusement Gorkh qui attendais en bas ne s'est pas tasser et a reçu le tout sur la tête (j'étais pas la pour lui dire de se tasser) il n'était pas content. Après le repas on continue vers la forteresse. Nous tuons un rat en passant.

Avant d'arriver Gorkh pile sur un piège et se blesse. Encore une fois je n'était pas à coté de lui pour le diriger. Dans l'entrée une porte secrète. Je l'ouvre facilement et nous découvrons des squelettes que nous détruisons. On commence à explorer la citadelle a la recherche d'indices. Nous découvrons une marmite et a l'intérieur une créature d'eau qui nous attaque alors que nous venions tout juste de la libérer. Nous la tuons de peine et de misères. Après ce dur combat nous prenons un repos bien mérité. On recommence l'exploration et nous rencontrons un kobold du nom de meepo, il a perdu son dragon (bébé). Nous le convainquons de nous amener voir son chef une reine a ses dires. Yusdrayl. Après avoir rencontre la reine elle accepte de nous donner une clé en rubis quand nous lui rapporterons le bébé dragon. Nous ajoutons donc un autre item a cette expédition de recherche. Grâce à mon talent nous retrouvons plusieurs choses comme un cadavre non identifiable, Tyro prends son armure et Gorkh celle de Tyro.

Mais après une période de repos nous reprenons notre expédition pour tomber sur une immonde créature. Un rat de plus de 2 petits gens de hauteur. Nous l'avons vaincu mais encore une fois Gorkh dans toute sa fougue, a chargé cette bête mais il est tombé dans le trou de la trappe. La chute l'a sonné au point tel que Pelonius a du mal a le réanimé. Petite pause. Pendant la convalescence je réussis à désamorcer un piège

(dit le mot ashardalon) qui aurais pus être fatal au groupe. Seul mon agilité et ma rapidité m'ont permis d'échapper à ce piège. Mais j'ai été incommodé par de la fumée nauséabonde qui m'a rendu très malade. Pendant mon repos et lors d'une brève rencontre avec 2 rats, une connaissance a moi c'est joint à nous, Alvarez un elfe plutôt mystérieux. Étant donner que je le connais, je convaincs le groupe de le laisser se joindre à nous et en tant que responsable du groupe, j'ai approuvé ma décision. J'ai confié les détails a Tyro qui doit consulter Pelonius afin de régler les détails.

Nous poursuivons l'expédition, nous rencontrons une barricade de gobelins protéger par des caltrops. Qu'il n'y tienne, nous chargeons quand même et réussissons à nous introduire en ce que je crois être le territoire goblin. Nous poursuivons les recherches et trouvons Kaltrix le bébé dragon. Nous essayons de le capturer mais il ne se laisse pas faire et il nous attaque. Nous le maîtrisons et le calmons de manière permanente. Nous trouvons aussi un Gnome qui a subi les sévices des gobelins... il nous dit être la depuis plusieurs mois. Encore une fois j'ai accepté qu'il se joigne à notre groupe. C'est aussi un compatriote de Pelonius. Ils pratiquent tous 2 la même religion. Nous continuons notre avance afin de profiter au maximum de notre effet de surprise, mais nous rencontrons un détachement en patrouille. TRES DUR COMBAT. Après cette rencontre, j'amène le groupe en sûreté dans une pièce en retrait, d'ou étaient sortis les gardes, et nous nous cachons dans un corridor de l'autre coté d'une porte barrer et piéger. Évidement elle était mal ferme et rendu de l'autre coté j'ai bien dirigé le groupe pour qu'il ne tombe pas dans la trappe. Dans cette anti-chambre je laisse Pelonius et le reste du groupe questionner le prisonnier que nous avons fait. Du bruit, une patrouille à découvert les morts et l'alarme à été donné.

Après 2 jours de repos nous décidons de faire une autre incursion dans le territoire goblin. La porte a été bloquée, Gorkh se fâche et décide de l'enfoncer, elle ne résiste pas longtemps. Nous perdons notre effet de surprise, mais gagnons ce combat. A la fin du combat, on remarque qu'Erky est retourné dire sa façon de penser au prisonnier

que nous avons laissé dans l'antichambre. Il a tellement mal pris la version d'Erky que notre prisonnier en est mort.

Mais au même moment, traîtrise, les kobolds nous attaquent par derrière, nous réussissons grâce à mon grand talent, ma sagesse et une stratégie audacieuse à repousser les kobolds mais Pelonius, Gorhk et Erky sont très maganés et doivent se reposer. Je les amène en lieu sûr et par la suite je pars avec Tyro et Alvarez en avant afin d'éviter de nous faire reprendre à revers une 2^e fois. Sous mes indications, nous allons affronter Durn dans son antre. Le plan est simple mais efficace : Alvarez ouvre la porte, tout en tenant les gobelins civils en joue, Tyro bloque la porte en les prenant un à un et moi en tant qu'expert à l'arbalète je les tue à distance.

Début du combat, tout se passe comme prévu, du premier coup je tue ce qui me semble être le cleric evil. Oh! Tyro se fait déborder, évidemment c'est pas la puissance d'un Gorhk, je dois aller l'aider. Nous réussissons à les contenir et pouvons terminer le combat comme prévu de peine et de misère selon les dires de Tyro mais le plan était très bien fait.

Au moins de cette façon nos arrières sont maintenant nettoyés. A la fin du combat nous chassons les civils et occupons tout le territoire gobelins de cet étage. Bon nous investissons la salle de Durn et nous nous reposons ici, un endroit d'où nous pourrions les entendre venir (salle avec un immense puits qui sert d'accès au niveau inférieur). A ce titre nous entendons du bruit qui provient d'en bas, nous demandons donc à cette créature de monter nous voir. Alors qu'elle approche du haut du puits nous la terrassons en la faisant tomber au fond du trou en dessous d'une charrette. Avant de descendre dans l'antre je décide qu'il serait préférable de couvrir nos arrières et nous repartons conquérir les kobolds (de toute façon il va falloir passer à travers quand nous voudrions ressortir d'ici).

Nous prévoyons donc un plan d'invasion avec comme principal élément une porte bouclier en prévision de l'embuscade dans laquelle nous prévoyons tomber. Le plan comprend donc comme élément une porte barricadée à défoncer et

de là, nous forcerons notre chemin à travers une embuscade protégée par la porte que Tyro tiendra. Nous y allons, nous défonçons la porte et pénétrons dans une pièce vide. Nous avançons lentement et quand nous arrivons à l'embuscade nous allons pour nous mettre à l'abri derrière le rempart mobile de Tyro, mais celui-ci ne l'a plus il nous dit qu'il la laissera tomber après que nous ayons enfoncé la porte car il n'y avait pas d'embuscade à ce moment-là.

Dur combat encore une fois et dans celui-ci Alvarez en mange tout une, Pelonius charge et se bat en corps à corps. Tyro et Gorhk élimine une menace arrière, moi après quelques judicieux coups d'arbalète je cours porter main forte à Pelonius. Nous livrons un fier combat. Après quelques instants où nous avons éliminé quelques Kobolds, Pelonius donne une chance à Yusdrayl de se rendre et d'éviter l'anéantissement de sa tribu et je laisse donc Pelonius négocier une trêve et la remise de la clé rouge qui pourrait nous être utile pour accéder à nos amis qui sont retenus quelque part.

Nous retournons au bord du puits pour la nuit pour surveiller les gobelins. Voyant que le groupe est sur les dents je décide de jouer un tour à Gorhk pour détendre l'atmosphère. Il a bien pris ça et décide à son tour de me montrer comment me servir d'une corde en m'attachant et aussi possible que ce soit je n'ai pas réussi à me défaire immédiatement de ces liens, cela a bien fait rire les autres. Avant de descendre je décide qu'il serait bon de vérifier les autres salles pour trouver un autre accès si possible. Dans la première salle que nous n'avons pas visitée et qui a été ouverte par les pouvoirs de Pelonius (turn undead sur la porte). Cette salle est une sombre pièce éclairée par une bougie éternelle (personne n'est venu l'allumer récemment). Nous avons de la réticence à entrer dans ce qui nous semble être une tombe Tyro fait tomber la bougie en tirant une flèche et 5 damnés apparaissent. Nous les détruisons. En examinant la pièce plus en profondeur nous découvrons une flûte que Pelonius qualifie de maléfique (pour accéder à cette pièce le mot de passe est ashardalon).

JOURNAL DE JASON 4

A la 2^e porte elle est barrer (pas ouvrable?). Je constate par contre que la clé en rubis pourrait faire fonctionner le mécanisme et débarrer la porte. Je retourne donc dans la grande salle pour enlever la clé de dans la gueule du dragon qui surplombe le trône en montant sur les épaules de Gorhk. En dégageant la clé, un mécanisme est activé et un piège se déclenche, je l'évite évidemment. Cela par contre provoque tout un émoi chez les kobolds qui pensent que cela pourrait être un signe. (Histoire d'anciens maître elfes noir vouer au culte d'un dragon). Nous poursuivons l'expédition. J'ouvre la fameuse porte barrer et une alarme est déclenchée. Après avoir maîtrisé l'alarme nous avançons. Je désamorce un piège que Gorhk a activé avec mon doigté habituel. Nous nous retrouvons devant une énigme et une réponse basic (les étoiles) vient à la bouche de Gorhk et cela est la bonne réponse. Une salle s'ouvre devant nous avec dans le fond de la salle un autel qui est protégé par une fosse de 12 pieds. Gorhk décide de sauter par dessus il réussit mais il avait au préalable enlevé tout son équipement. De l'autre côté, dès son arrivée, une créature se matérialise et le blesse par son toucher et Gorhk tombe dans le trou. Alvarez lance un missile magique sur la créature, il comprend alors à qui il a affaire et se sauve.

Vu la situation et les délais nous rebroussons chemins et allons nous concentrer sur notre objectif de mission TROUVER LES ENFANTS ASAP (Pièce non examinée un retour ici à être envisagé). Tyro et Alvarez sont incommodés, vu l'urgence de la situation je décide de les laisser en lieu sûr et de continuer. Nous procédons et descendons dans le trou. Gorhk tombe, hé oui un trou et je lui ai pas dit de faire attention. Pelonius tombe aussi. Arrivée en bas, combat nous avons à faire face à 4 buissons et 2 rats. Il va de soit que nous les éliminons. Je pars à l'avant pour reconnaître les lieux. Je découvre un quartier de gobelins une espèce de grande baraque qui est constituée d'une grande salle qui donne sur 6 autres pièces 3 de chaque côté. Au moins 2 des pièces sont occupées, 3 portes sont fermées. Dans le dortoir 2 gobelins dont un a une très belle paire de bottes que je ramasse dans le but très évident de semer la dissension dans les troupes ennemies.

Je retourne au groupe leur faire part de ma découverte. Je décide d'aller voir Tyro et Alvarez afin de les conduire au nouveau campement. Arrivée à l'endroit où je les avais laissés je me rends compte qu'ils ne sont plus là. Je ne crois pas qu'ils aient déserté. Mais peut-être que Tyro s'est perdu vous savez ces rangers. Je retourne au groupe afin de monter une petite expédition de recherche et surprise en arrivant ils sont là. Je retourne dans la baraque afin de préparer notre invasion. Je juge à ce moment qu'un combat impromptu avec effet de surprise serait une très bonne stratégie. Mon plan a fonctionné. A la suite de ce dur combat nous nous reposons après avoir sécurisé les lieux.

Nous entendons des bruits bizarres provenant d'une porte que nous avons sécurisée. Comme il ne semble pas vouloir venir, cela veut dire 2 choses 1- ils ne veulent pas nous voir et 2 – nous approchons! Nous fonçons donc, cela nous amène à combattre des créatures d'un vers de feu très féroce, qui nous donne beaucoup de fil à retordre. Suite à ce combat un repos s'impose. Durant cette pause en bon leader que je suis je décide d'aller en éclaireur dans la pièce suivante. Je procède donc de manière sécuritaire en inspectant le plancher tout en avançant dissimuler dans les ombres. Je procède dans la salle et rendus à l'arrière d'une autre statue de dragon, une trappe secrète pour le commun des mortelles attire mon attention, je m'approche et à ce moment une créature de l'ombre me touche et m'enlève de mon énergie vitale, je me sens plus faible. J'effectue donc une retraite stratégique tout en informant le groupe de ma situation d'une voie forte et puissante. Cette créature nous fait très mal et à la fin du combat Tyro, Gorhk et moi sommes très affaiblis. Le combat a été complété par l'activation de la part d'Alvarez d'une rune près du dragon qui semble-t-il appelle l'ombre.

Suite à ce combat si exigeant, nous faisons une retraite stratégique à la salle de repos des gobelins, je confie le groupe à Pelonius et me couche pour essayer de reprendre des forces. À mon réveil Pelonius appelle son dieu à notre rescousse et je reprends des forces. Il me fait aussi boire une potion qu'il a eu de Yusdrayl

lorsqu'il est allé au ravitaillement. Durant la nuit, lors du tour de garde de Pelonius, un fait intrigant a eu lieu. Un buisson est venu offrir une note demandant une audience afin d'éviter toute confrontation inutile. A ce moment là une autre explosion a eu lieu et le buisson c'est embrasser et il a entendu une voie lui dire de détruire l'arbre et le druide. Dilemme. Je n'aime pas qu'on me dise quoi faire.

Je décide d'aller chercher plus d'informations dans la salle a coté de là ou nous avons rencontré la créature de l'ombre, c'est une bibliothèque. A notre arriver elle flambe, définitivement on essaie de nous manipuler mais de quelle manière? Nous fouillons quand même et réussissons à trouver un objet intéressant quand même. J'ai trouvé un livre a reliure draconienne entre autre. Je décide aussi d'aller voir a la cache en arrière du dragon et trouve 2 fioles. J'en ouvre une et elle m'explose en pleine face. Après lecture du livre qui nous renseigne sur les évènements passer nous poursuivons notre chemin et arrivons dans une caverne ou nous livrons combat pour éliminer les gardes.

La destination est en vue Pelonius propose de nous servir de la note du druide afin de passer à travers ce champs remplis de buissons et d'épine qui protège l'accès a l'arbre. Je trouve son idée bonne et nous allons procéder.