

Nom de la campagne :

Volo

Nom des joueurs :

Marc Pilon

Guy Coté

Stéphane Lantagne

Nom du DM :

Patrice Dumas

Table des matières

<i>28 juillet 1998: Session 1</i>	1
SODAN :	1
RUKKA :	1
OTIS :	1
<i>28 août 1998: Session 2</i>	2
<i>2 septembre 1998: Session 3</i>	3
<i>16 septembre 1998: Session 4</i>	3
<i>23 septembre 1998: Session 5</i>	4
LA TOUR MOONGLOW :	5
DAGGERFORD INN	5
<i>3 octobre 1998: Session 6</i>	5
LE VOYAGE	6
<i>14 octobre 1998: Session 7</i>	7
LE CAMP DE TOURLAH	7
<i>Le 4 novembre 1998 : Session 8</i>	8
<i>Le 11 novembre 1998 : Session 9</i>	9
<i>Le 18 novembre 1998 : Session 10</i>	10
<i>Le 9 décembre 1998 : Session 11</i>	10
<i>Le 16 décembre 1998 : Session 12</i>	11
<i>Le 3 février 1999 : Session 13</i>	12
<i>Le 16 février 1999 : Session 14</i>	13

28 juillet 1998: Session 1

5^{ème} jour de mirtul 1367, année du bouclier

A chaque année, lorsqu'arrive la fin de l'hiver, la vieille mère Tathlorn organise une soirée fort prisée par la noblesse de Waterdeep. Dans son opulent manoir des milles plaisirs, rien n'est laissé au hasard pour plaire à l'élite montante des jeunes aventuriers de la ville des splendeurs et de sa noblesse. L'histoire suis sensiblement les lignes de la série de modules publiés par TSR et portant pour titre «Marco Volo's Trilogy».

Note de jeu : Chacun des personnages reçoit une invitation pour le banquet de la mère Tathlorn.

SODAN :

Il envoie un jeune courrier qui traîne au alentour de l'auberge avec sa lettre d'invitation signée et indiquant qu'il sera présent lors du banquet.

RUKKA :

Lui, envoie Roland, le maître d'homme assigné à sa mère et lui, avec sa lettre d'invitation indiquant qu'il sera aussi présent lors du banquet.

OTIS :

Il se rend lui-même porté sa lettre d'invitation à la maison de mère Tathlorn indiquant son désir d'être présent lors du banquet.

Un peu après avoir reçu l'invitation, c'est au tour de Joseph, le jeune fils de la serveuse du Golden Sea, d'être envoyé en mission par Sodan afin d'avertir ses deux amis Otis et Rukka, de venir le voir le soir même afin de discuter de sa situation et aussi pour savoir si eux également, ont reçu la même invitation.

Le jeune Joseph, un peu trop ambitieux pour son âge, voit dans cette mission l'opportunité de faire quelques sous supplémentaires pour aider sa pauvre mère dans le besoin. Il arrive donc à la demeure des Roznard avec la ferme intention de faire croire à Rukka, que son ami Sodan, lui avait certifié qu'une récompense monétaire serait généreusement offerte par Maître Roznard lors de la livraison de son message. Rukka n'en croit rien et accuse le pauvre Joseph de mentir. Ayant appris à ne jamais laissé paraître sa peur, le jeune fils de serveuse ne veut rien entendre et reste campé dans son histoire. Rukka, exaspéré, le menace de la réduire à la grosseur d'une souris s'il ne dit pas la vérité. Toujours inconscient du danger qui le guète, notre jeune livreur de message ne déroge pas de son histoire. Bien sûr, le monde étant ce qu'il est et la vie si injuste, Rukka incante la puissance de Mystra et soumet le jeune Joseph à la foudre d'un sort de réduction. Réduit ainsi de moitié, tant dans sa forme physique que son amour propre, Joseph, petites jambes au cou, s'enfuit en courant et en pleurant, avec la ferme intention de mettre la plus grande distance possible entre lui et ce diable de Rukka. Et puis il y a ce chien, Pluto, qui rodait par-là comme par hasard et qui, ne possédant guère plus que la sagesse d'un chien, décide qu'un petit goûté d'après midi serait la bienvenue. Et une folle poursuite débute. Bizarrement, dans les rues de Waterdeep, une ville où la plus saugrenue des situations n'est que pure banalité, un enfant d'un pied et demie en pleure poursuivi par une énorme bête noire bavante, n'attire pas plus le regard que l'apparition d'Ao sur le mont Waterdeep. Alors c'est avec la sueur froide dans le dos et l'aluette déployée que Joseph se rend par miracle jusqu'aux

baraquas de la police de Waterdeep, l'endroit où réside l'un des héros de cette histoire, j'ai nommé Otis Goldwheat. Dans un geste de défendeur de la vierge et de l'orphelin, Otis prend son courage à deux poings et avec l'un d'eux, le gauche je crois, expédie le pauvre Pluto dans le monde de l'inconscience, tout en saisissant avec l'autre, il ne reste que le droit, le jeune Joseph. L'histoire étant ce qu'elle est, nous retiendrons surtout le fait que le fameux message fut également reçu par Otis, par un enfant très énervé et surtout, très petit. A ce moment, le capitaine des baraquas se montre à l'extérieur afin de connaître la cause de toute cette commotion dans sa cour. A la vue d'un chien dans les pommes, d'un enfant miniature tenu par le fond de culotte par un de ces hommes au beau milieu du champ de pratique de la police, le capitaine Harn aurait pu et aurait été dans son droit de faire une colère et de réprimander ces hommes d'un tel manque de discipline. Bien sûr qu'il aurait pu le faire mais le policier qui tenait l'enfant était Otis Goldwheat. Le capitaine compris à cet instant qu'il ne pouvait rien dire qu'il n'avait dit déjà, qu'il ne pouvait plus réprimander le destin. Sa seule consolation résidait dans le fait qu'il n'y avait aucune victime, contrairement aux autres situations dans lesquels Goldwheat était mêlé. Otis, un peu penaud, repartit avec le chien sur son dos, en direction du manoir des Jhanszil, les propriétaires de Pluto.

Le soir venu, les compagnons retrouvés s'échangent quelques bons souvenirs avec Ironfeld, l'associé de Sodan et prépare cette belle soirée chez mère Tathlorn.

12^{ème} jour de mirtul 1367, année du bouclier.

Voici venu le fameux jour du banquet de mère Tathlorn avec toutes ses extravagances, son luxe et sa luxuriance. Juste l'arrivé près du manoir est une expérience hors du commun. L'allée qui mène aux portes est assombri d'un brouillard multicolore aux odeurs de fruits sauvages. Sur la rue des Gemmes, cette structure de 5 étages impose à elle seule, la démesure. Tel des habitués de ce type d'événement, les personnages pénètrent l'enceinte du manoir avec de nombreux autres invités dont certains se démarquent par leur notoriété. Les personnages identifient entre autre la dame Loene de la compagnie des aventuriers fous (the company of crazed adventurers).

A l'intérieur on s'empresse de les débarrasser de leur pardessus et de leur offrir des rafraîchissements. Un premier contact se fait avec le noble Edgar Ruldegost, qui s'empresse de les informer de sa prodigieuse carrière de chasseur de gobelin. Par la suite c'est Krystil et Kyrell, les plantureuses jumelles identiques qui s'informe un peu de la carrière des personnages. Bien qu'elles semblent disposées à faire connaissance avec les héros, Rukka comprend vite que l'histoire n'ira pas plus loin. Nos trois amis se mêlent donc aisément à l'élite du jour de Waterdeep.

La soirée de jeu se termine lorsque les personnages ont pris place à table. Une table qui bien sûr est la dernière libre et qui comporte déjà une personne qui influencera énormément la vie de nos aventuriers. Marco Volo les invite à le rejoindre.

28 août 1998: Session 2

12^{ème} jour de mirtul 1367, année du bouclier

L'histoire recommence autour d'une table merveilleusement apprêtée et ce dans la très célèbre maison des plaisirs de mère Tathlorn à Waterdeep. Des que les personnages se sont assis à sa table, le jeune Volo s'empresse de s'enquérir de leur exploit sans oublier d'y insérer ses propres commentaires. Lorsqu'on lui révèle qu'un membre de leur groupe se tient à l'écart, tout de suite il se lance dans une longue et lancinante plaidoirie pour faire venir Rukka parmi eux. Volo, comme les pcs peuvent vite le constater, ne perd pas beaucoup de salive entre les mots qui ne cessent de se suivre dans sa bouche. C'est un étourdissant luron et les personnages le réalisent rapidement. Puis vient le moment de la petite ritournelle sur Lord Trovilus accompagné de l'entrée fracassante des gardes de Waterdeep. C'est la bagarre qui commence.

Ritournelle de Volo :

Sir Trovilus fut un noble de sang froid.

Sa bravoure se compare aux chevaliers d'autrefois.

Des histoires par centaines nous racontent ses exploits.

Et d'or fut couvert, a en mourir sous le poids.

Initialement, Rukka reste immobile à sa table et observe la scène attentivement. Ceci lui permet de remarquer la présence du chef de l'ordre attentif des mages et protecteurs (the watchful order of magist and protectors). Il remarque également qu'il lance un sort en direction des poursuivants de Volo. A cet instant, deux hommes de garde tombent de sommeil. Rukka y va de son propre sort de « Tasha's hideous and uncontrollable laughter ». Personne n'est touché.

Otis reste sans broncher et regarde l'action.

Sodan entre dans l'action lorsqu'il s'aperçoit que le groupe va peut être se voir impliquer dans les affaires de ce Volo. Il fonce vers les marches qui mènent à l'étage supérieur afin de s'enfuir. Au dernier moment, la voix de Loene, une femme qu'il semble admirer, se fait entendre et le somme de ne pas s'enfuir et de coopérer; ce qu'il fait.

Pendant ce temps Volo fait preuve d'une agilité extraordinaire en s'accrochant aux divers lustres de la salle

JOURNAL DE CAMPAGNE - VOLO 3

de banquet. Au bout de quelques minutes, il fini par perdre pied et vient choir sur le dos d'un des gardes. Sa force physique n'étant pas un des atouts majeurs de sa personnalité, il aboutit rapidement sous le garde, qui le tient fermement au sol. Marco Volo n'est rien si ce n'est un personnage aux ressources multiples. En un éclair il disparaît puis se volatilise sous les yeux de la salle ébahie. Bien sûr il n'a suffi que d'une bague d'invisibilité (ring of invisibility) et d'une potion de forme gazeuse (potion of gaseous form) pour se soustraire encore une fois à la loi.

Une fois le calme revenu, les pcs sont emmenés au château de Waterdeep pour interrogation. Comme les robes noires ne travaillent pas le soir, les pcs sont invités à passer la nuit dans les cachots du château jusqu'à ce qu'on puisse les interroger. Une fois installés dans leur nouveaux quartiers, les voisins leurs font très vite réalisé que l'attente peut durer très longtemps. Loene vient leur rendre visite pendant la soirée. Heureuse de constater qu'ils n'ont rien à voir avec ce Volo, elle accepte de parler en leur faveur au juge qui doit les questionner. Elle accepte aussi de rendre une petite visite à Ironfeld afin d'expliquer la raison de leur disparition.

13^{ème} jour de mirtul 1367, année du bouclier

Les héros ne sont libéré que le soir venu et ce sans beaucoup de politesse. Sans explications ont leur annonce que les charges qui pesaient contre eux sont levées et qu'ils peuvent partir. L'escorte les amènes jusqu'à la porte du château où les attend une carriole tirée par 4 chevaux blancs. Ils y montent et retrouve sur le planché de celle ci l'ensemble de leur équipement. La carriole décolle en grande pompe avec les personnages qui constatent rapidement que les rues de Waterdeep sont plutôt cahoteuses. Ils sont emmenés à la résidence familiale des Wands où les attendent le patriarche Maskar et sa fille Olanhar Wands.

Le module décrit bien la scène suivante, alors voici seulement le résultat. Le groupe accepte de partir avec Volo pour ShadowDale en échange de 1000 dragons d'or par personne dont 250 en avance. Comme toujours, Rukka refuse et propose plutôt de se faire enseigner quelques sorts par la belle Olanhar Wands. Celle-ci montrera plus tard son refus. Markus met à leur disposition son maître d'homme, Yannishoo Osaiyaegan, pour monter ce dont ils auront besoin pour le voyage. Yannishoo prépare la liste suivante pendant que les pcs vont se préparer :

5 bons chevaux rapides	1 lampe à l'huile (8 fioles)	Fil de soie (200 pieds)	6 chandelles
4 selles et sacoches	2 cordes de lins (25 pieds)	Fil à coudre et aiguille	4 matelas de plume d'oie
Avoine de luxe pour les chevaux	1 tente pour 4 personnes	Grille pour le feu	1 sablier

Nourriture sèche pour deux semaines	1 petit coffre pour scroll	Chaudrons et assiettes	1 livre de poème asiatique
4 fers de rechange pour sabot	5 couvertes de laines	12 Biscuit énergie (1 hp)	4 grands sac de toile
1 gourde de vin	Flint and steel (feu)	4 capes de cuir imperméable	1 miroir
1 gourde de Dashiki	6 Piques de métal	8 gourdes d'eau	et une souris vertes

Les personnages retrouveront également dans une des sacoches de cheval, la somme de 1000 dragons d'or, ainsi qu'une note signée de la main d'Olanhar Wands. Cette note est en annexe A.

La soirée se termine alors que les personnages quittent la résidence Wands pour faire les derniers préparatifs pour le départ. Yannishoo est chargé de trouver ce dont ils ont besoin.

2 septembre 1998: Session 3

13^{ème} jour de mirtul 1367, année du bouclier

La soirée commence alors que nos héros se dirigent vers l'auberge où réside Volo, alors qu'ils ont pris bien soin d'apporter tout ce dont ils auront besoin pour le long voyage. La soirée est pluvieuse et dans cette ruelle que l'on nomme Fishgut Court, les restes d'une journée de pêche sont bien visibles sur le pavé.

C'est Sodan qui se prote Volontaire pour allé chercher le volatile barde dans sa chambre. Après quelques négociations avec l'aubergiste récalcitrant, Sodan se rend à sa porte. Ses tentatives pour crocheter celle ci sont veine et il perçoit vite du mouvement dans la chambre. Volo tente de s'enfuir. Par la fenêtre du deuxième étage, Rukka et Otis, qui restés dehors, aperçoivent le pauvre Volo, à cheval dans sa fenêtre, qui réalise rapidement qu'il est pris. Il fini par ouvrir la porte à Sodan et tombe à genou pour ne pas être tué. Sodan explique qu'ils ne sont là que pour l'engager comme guide afin de les conduire vers Shadowdale. Après encore un peu de négociation, ils s'entendent sur un prix pour ses services et partent immédiatement.

Bien sûr, à leur sortie, ils sont attendus par Blacklance. Il pleut dehors et le pavé est glissant. Blacklance les invite à leur donner Volo, la seule chance qu'il leur laisse. Les pcs ne veulent pas nécessairement. Il attaque rapidement avec sont sort « Blacklance ». Les chevaliers avancent vers les pcs alors que le mage reste à l'écart. Le combat se déroule mal pour les hommes de Blacklance. Le combat se termine par une victoire chaude de Blacklance qui se sauve avec une téléportation.

16 septembre 1998: Session 4

14^{ième} jour de mirtul 1367, année du bouclier

Après leur fuite de Waterdeep la nuit précédente, les personnages poursuivent leur chemin pendant près d'une heure et s'arrête dans un champ pour faire leur camp. Rukka fait jaillir du sol un abri magique pour les protéger pendant leur sommeil. Au matin, les héros se font réveiller par des pas autour de la hutte de Rukka. Sodan, avec sa marche silencieuse, sort pour découvrir à l'extérieur, un petit vieux et sa femme qui regardent leur nouveaux voisins d'un drôle d'œil. Les deux semblent bien déterminés à défendre leur terre mais les pcs expliquent bien qu'ils ignoraient s'est installé sur des terres cultivées. Pour se faire pardonner, Sodan offre une pièce d'argent au couple pour leur hospitalité.

Sur le chemin vers Daggerford, les personnages se rendent compte qu'ils sont suivis ou épié. Ils n'en font pas de cas (il s'agit des deux rangers envoyés par les lords de Waterdeep pour garder un œil sur le groupe.

En fin de journée les pcs font la rencontre de sir Rivaldo de Waterdeep et sa suite de garde. A l' instant où celui-ci voit Volo sur le bord du chemin, il ordonne immédiatement l'arrêt de sa caravane, sort précipitamment du coche et coure vers Volo en lançant sont défi au combat. Otis s'interpose en les deux pour arrêter le massacre qui pourrait s'en suivre. Sans même s'arrêter pour voir qui bloquait son chemin vers Volo, Rivaldo ne fait ni une ni deux et transperce de sa rapière le pauvre Otis. Et voilà que le combat commence, Otis à son tour touche le noble et immédiatement celui ci perd le moral et lance ses gardes sur le groupe. Très rapidement, 5 des gardes sont sur le dos et les autres se rendent avant de perdre la vie également. Rivaldo est complètement dévêtu et envoyé avec son chauffeur vers le nord.

À l'intérieur de la carriole, les pcs trouvent deux jeunes demoiselles qui se disent totalement innocente de ce qui vient de se passer. Elles insistent pour que les personnages les accompagnent vers Waterdeep mais les pcs refusent. Ils demandent plutôt aux 5 gardes qui restent de continuer leur travail avec les jeunes filles. Dans la carriole les pcs trouvent un coffre de pièces d'or dont ils gardent 50 gp et donne le reste aux jeunes filles. Les personnages gardent également quelques objets appartenant au lord Rivaldo. Sa rapière +3 et la « Bucknard everfull purse ».

Le soir venu il est temps de faire le camp. Pendant la nuit, une chose bizarre se produit et c'est Sodan qui en est témoin. Un bruit le réveil et en regardant à l'extérieur, il voit s'éloigner ce qui semble être un boule de feu. (Sodan à été témoin du voyage de Grodineaflesz, le homuncule de Felibarr alors qu'il se dirige vers Daggerford pour organiser des embuscades. Le reste de la nuit est sans encombre.

15^{ième} jour de mirtul 1367, année du bouclier

Cette journée se passe bien. Lors de leur passage au pont de la rivière Dessarin, les pcs rencontre une patrouille de la garde de Waterdeep.

16^{ième} jour de mirtul 1367, année du bouclier

En fin d'après midi ils arrivent au pont de la rivière Delimbyr, à l'entrée de Daggerford. À leur arrivé sur le pont, u attroupement de paysan se précipite vers eux afin de les empêcher de venir à Daggerford. Les 4 petits bandits ayant bien fait leur travail d'ameuter la populace qu'ils avaient été attaqués sur le chemin vers Waterdeep.

Les villageois arrivent en clamant haut et fort que les pcs ne peuvent pas passer, qu'ils ne veulent pas de bandits à Daggerford. Devant tant d'agitation, les joueurs restent calmes et n'attaquent personne. Les personnages réalisent vite qu'ils n'ont jamais vu ces 4 jeunes de leur vie et tentent de prouver qu'ils sont de bonne fois en affirmant qu'Otis fait partie de la police de Waterdeep. Morgath, un des fermier du village qui semble un peu plus lucide que le reste de la meute s'avance vers les pcs en leur demandant un preuve qu'il est bien de la police de Waterdeep. Au même moment. Oswald (Sherlen la constable), arrive sur les lieux en demandant ce qui se passe. Après quelques explications, il est décidé d'attendre le convoi de garde de Waterdeep pour identifier Otis. Les 4 jeunes qui accusent les pcs doivent aussi rester présents afin de répondre de leurs actes s'il s'avérait que leurs accusations étaient fausses. Il s'agit de Mynlear, Ophys, Kadeal et Quylmeth (leader, hm t2).

Bizarrement, la journée se transforme peu à peu en fête. Volo joue de la musique, Sodan fait des acrobaties. Deux fermiers tombent dans la rivière pendant une danse endiablée et Rukka, sortant tout son courage, tente de les sauver mais est aussi emporté par le courant. Il sera finalement retrouvé un peu plus loin par d'autres fermiers. Cette commotion aura permit a nos trois jeunes menteur de prendre la poudre d'escampette et se sauver. À la dernière minute ils sont remarqués par Otis et les gardes de la ville partent à leur poursuite. Ils seront ramenés juste à temps pour voir arriver la garde de Waterdeep.

Le capitaine du convoi se nomme Gaberdeen et il ne reconnaît pas Otis. Au moment ou l'on conclu que les pcs sont vraiment des bandits, un des gardes se réveille et reconnaît Otis pour avoir été au camp de formation avec lui. Il confirme que Otis est un membre actif le la police. Leurs identités vérifiées, les pcs se dirigent vers le village avec le reste de la populace afin de porter plainte contre les 4 jeunes.

23 septembre 1998: Session 5

16^{ème} jour de mirtul 1367, année du bouclier

La partie commence alors que les joueurs vont vers Daggerford afin de faire leur plainte contre les 4 jeunes qui les ont accusés à tort. Sherlen laisse tomber son déguisement devant les personnages. Nom, occupation, provenance, raison de la plainte sont tous pris en note. On leur demande de revenir le lendemain après l'interrogation des jeunes. Sherlen les dirige dans un premier temps vers le temple de Lathander et ensuite leur conseil l'auberge « The Daggerford inn ».

LA TOUR MOONGLOW :

Les joueurs se dirigent immédiatement vers le temple de Lathander. Sur la porte il y a une bouche magique qui s'informe de leurs intentions. Cela donne le temps à Noumhea de se préparer pour les recevoir. Après un long monologue du prêtre de Lathander, les personnages peuvent expliquer qu'ils ont besoin de soins. Noumhea les informe que pour la somme de 500 dragons d'or il pourra soigner l'ensemble de leurs blessures. Évidemment, les pcs trouvent cette somme beaucoup trop élevée pour leur pauvre moyen. Noumhea leur propose alors de l'accompagner vers Berdusk où il a à faire. Cette faveur lui permettrait de réduire la somme pour les potions à 200gp. Bien sûr les personnages acceptent car Berdusk est sur leur chemin. Noumhea se dirige vers Berdusk afin d'y connaître les secrets d'une nouvelle plante importée par les moines de Chauntea à Berdusk. Selon les rumeurs, cette graine que l'on nomme café est importée du nouveau continent de Maztika et aurait des propriétés très particulières sur les cycles du sommeil. Noumhea présente Morninglord Liam Sunmist qui leur fait part de ses idées sur la nouvelle plante. En fait, Liam est un illuminé de Lathander et voit le renouveau dans toute nouvelle entreprise. Pour lui, la commercialisation d'un produit dans le nord, qui diminue le besoin de sommeil est un moyen comme un autre d'amener de nouveaux disciples dans les temples de Lathander.

En quittant, Noumhea leur remet 6 potions de guérison majeure.

Ensuite les pcs se dirigent vers l'auberge de Daggerford. Pendant leur promenade dans les rues de la ville, Sodan demande toujours s'il voit des signes d'une guilde de voleur. Comme par hasard, il remarque des signes indiquant la présence d'une telle guilde juste à côté de leur auberge. Tout de suite il s'informe discrètement à l'un des hommes de guet devant la maison. En utilisant le langage des voleurs, son interlocuteur lui répond qu'il est trop tôt (la lune est trop basse).

DAGGERFORD INN :

Un dénommé Demetira Landscaper est le propriétaire de l'auberge et il reçoit les pcs avec beaucoup de courtoisie. 8sp par chambre, 20sp pour 4 massages et 8sp pour 4 soupers.

Le massage de Sodan apporte de drôle de résultats. La jeune Roxanne est intéressée par son auberge et s'offre pour s'y rendre et peut être y travailler. Sodan lui dit d'aller voir Ironfeld et de mentionner son nom.

Pendant la soirée, Sodan va faire un petit tour à la maison voisine afin de s'enquérir de quelques potins. En échange de 40gp il reçoit les informations suivantes.

La boule de feu que Sodan décrit est en fait un messenger de Blacklance.

Le messenger se dirigeait vers « The Way Inn ».

La nuit se passe bien.

Au village, Rukka a entendu parler d'un certain mage nommé Delfen, qui réside dans une tour sur les murs de la ville. Rukka décide donc de lui rendre une petite visite afin de se procurer des items de protection. En discutant de chose et d'autre, les deux hommes de magie se rendent compte qu'ils peuvent peut-être échanger quelques sorts.

Rukka offre : Corpselight et Wall of Sand.

Delfen offre : Ring of protection +2, Dispel magic et un scroll de Magic Missile.

Malheureusement pour le groupe toutefois, Rukka devra rester au village environ 8 jours pour étudier ce nouveau sort.

3 octobre 1998: Session 6

17^{ème} jour de mirtul 1367, année du bouclier

Lorsque que Rukka annonce aux membres du groupe qu'il doit rester quelques jours à Daggerford pour étudier avec Delfen, Otis et Sodan décident qu'il serait sage de se rendre en éclaireur vers « The Way Inn ». Le matin même les deux quittent l'auberge pour faire des achats pour le voyage. Demetira l'aubergiste suggère l'emporium du vêtement de Orvy pour leurs emplettes.

Orvy est un bègue qui offre des prix décent car ce n'est pas avec son commerce qu'il fait ses mauvais coups. Bien sûr, tout ce qu'il présente le jour n'est qu'une façade afin que personne ne soupçonne ce qu'il fait la nuit.

Sodan achète :

1 doublet : 20sp

1 cape en tissu épais : 15sp

JOURNAL DE CAMPAGNE - VOLO 6

Otis achète :

1 chemise : 8sp

1 pantalon : 11sp

1 cape : 15sp

1 surcot : 8sp

(2 paire de bas en bonus)

Plus tard, Sodan retourne à l'auberge et Otis s'occupe d'aller prendre les chevaux à l'étable (2sp/ch/jour). Sur son retour, près du portail du sud, Sodan remarque un attroupement de villageois se diriger vers la rivière. Sa curiosité piquée, il se rend inspecter la raison du bouleversement. Sûr la plage un corps gis sans vie. Il s'agit d'un des 4 jeunes qui devait retarder le groupe. Otis retourne immédiatement vers l'auberge.

Après discussion, Otis et Sodan s'entendent sur la sagesse de prévenir Sherlen de leur départ pour le sud et se rendent sur le champ voir la constable. Celle-ci se trouve au temple de Lathander à leur arrivé. A son retour elle explique leur tentative de faire parler l'âme de la jeune victime. Très peu d'information à pu être tiré de Quylmeth si ce n'est que son assaillant était une créature de feu et qu'il est mort empoisonné. Pendant tout leur entretien, Sherlen est de très mauvais poils. À ses yeux, les pcs n'amène que du trouble dans sa ville et elle leur fait savoir. Elle accepte d'ailleurs gracieusement qu'ils quittent Daggerford si Rukka reste au village et entreprend son apprentissage du sort Dispel Magic.

LE VOYAGE

17^{ième} jour de mirtul 1367, année du bouclier

La journée du 17 leur permet de se rendre à Liam's Hold et rien de spécial ne vient entraver leur périple. Leur repas et leur couché à la merveilleuse auberge du village coûte 26sp.

18^{ième} jour de mirtul 1367, année du bouclier

Le lendemain, la route les mène à Bowshot, un jolie petit village de bûcheron. Ils sont accueilli au Bowshot inn par son propriétaire, Darth Nyll. Un rapide souper est englouti et vite une bonne nuit de sommeil.

19^{ième} jour de mirtul 1367, année du bouclier

Une nuit de sommeil qui d'ailleurs se termine de façon très fracassante, par l'attaque surprise et sanguinaire des elfes de la forêt « Misty ». Sodan est le premier à entendre les

bruits de commotion à l'extérieur. Immédiatement il alerte Otis, qui s'habille en vitesse et les deux descendent en bas. Leur premier coup d'œil se pose sur Darth qui s'occupe vaillamment de verrouiller et barricader les fenêtres de son auberge. Un fois la chose faite, il explique aux personnages qu'il s'agit d'une attaque des elfes de la forêt à l'est. Il n'aime pas beaucoup les bûcherons. Au début, les elfes tentent de mettre le feu aux maisons. D'ailleurs, au même moment où Otis ouvre sa fenêtre pour sortir, trois flèche entre dans l'auberge, suivie peu de temps après, d'une fiole d'huile qui explose aux visages des aventuriers. Otis, furieux, sort pour confronter les attaquants. La mêlée commence.

Otis se voit entourer de plusieurs elfes en plus d'autre qui lance des flèches, de leur perchoir, sur le toit de l'auberge. Sodan tente d'éteindre le feu mais son travail est vite interrompu par l'arrivé de trois elfes qui descendent l'escalier de l'intérieur. Il y a une trappe sur le toit. Otis remarque que les elfes sont particulièrement cruels envers les villageois. Des femmes et des enfants son égorgés sans raisons devant ses yeux. D'autre sont emporté à dos de loup vers la forêt. Au bout d'un certain temps, Otis se débarrasse des ennemis qui l'entourent et se déplace en direction d'autre elfes qui tentent de se sauver. Sans avertissement, la foudre explose autour de lui et il est projeté au sol, en souffrance. Derrière lui se dresse une magnifique elfe sur un unicorn blanc. Paralysé de douleur il réussi tout de même à se relever puis se dirige vers la sorcière au visage d'un ange. Une autre incantation se dessine sur ses lèvres et Otis sais très bien qu'il n'arrivera jamais à temps pour contrecarrer la magie de cette puissante magicienne. Otis voit une larme se dessiner sur le visage de l'elfe, puis sa magie prend forme. A sa grande surprise, aucune douleur n'accompagne cet effet. Seul l'impact de son visage sur un mur invisible lui fait réaliser qu'il est toujours en vie. La magicienne l'a enfermé dans une prison invisible.

Pendant ce temps, Sodan, qui s'est rendu invisible grâce à sa cape magique, monte sur le toit pour régler le cas des archers qui s'y camoufle. De façon silencieuse et discrète, il s'avance vers eux et en pousse deux vers le bas. L'autre est vaincu en combat. L'attaque terminée, les pcs retardent leur voyage afin de panser leurs blessures et se reposer.

Rukka étudie toute la journée sur son nouveau sort.

Une nuit à l'auberge de Bowshot : 20sp.

20^{ième} jour de mirtul 1367, année du bouclier

À la fin de cette troisième journée depuis le début de ses études, Rukka retourne à l'auberge qu'il n'a pas vu depuis ce temps, personne n'est là pour le recevoir. Avant de partir, Delfen lui avait dit que Sherlen, la constable, voulait le voir. Toujours heureux de rendre service à la loi, Rukka se rend du seul souffle visité Sherlen. Bien, la femme de fer est toujours aussi taciturne et à peine quelques questions et

quelques minutes après son arrivé, elle l'invite déjà à partir. Prochaine, destination pour Rukka, la tour Moonglow. Noumhea l'accueille avec sa constante bonne humeur et lui annonce que malheureusement, il ne pourra accompagner le groupe vers Berdusk. Une autre mission lui a été confié par Lathander. Un dénommé Nicor fera le voyage avec eux. Noumhea révèle également que Volo pratique des hobbies forts lucratifs au village. Sa roue chanceuse dans l'entrepôt désaffecté a vidée les poches de plus d'un citoyen. D'ailleurs, il est venu chercher quelques potions de guérison hier.

Hors de lui, Rukka s'empresse de retrouver le jeune fauteur de trouble afin de le confronter et d'avoir des explications. Toujours innocent, Volo raconte qu'il ne voulait que passer le temps pendant les études de Rukka. Il a ouvert un petit casino dans un entrepôt désaffecté qu'il a loué au voleur du coin. Volo va même jusqu'à dire qu'il perd de l'argent (faux) mais il s'amuse bien. Pour ce qui est de sa visite au temple, c'est une chute dans l'escalier qui l'a poussé à s'y rendre (faux, il s'est fait battre par les voleurs parce qu'il ne paie pas sa location). Volo l'invite même à venir le voir le soir même pour constater la légitimité de son entreprise.

Sur place, Rukka remarque immédiatement la jeune masseuse de l'auberge, à moitié nu, en train de tourner la roue chanceuse. Il remarque également que Volo semble faire beaucoup d'argent. Lorsqu'il en a le cœur net, Rukka retourne attendre le barde à l'auberge. Bien sûr, Marco revient dans un état lamentable, ayant encore subit les foudres de ses associés. Après une longue discussion, Volo abandonne et donne une pierre précieuse à Rukka pour le paiement de sa location (gemme 325gp). Ils vont ensuite se coucher.

14 octobre 1998: Session 7

20^{ième} jour de mirtul 1367, année du bouclier

Au lendemain de cette furieuse attaque des elfes, la chambre de Sodan et Otis est envahi par la gratitude des villageois de Bowshot. Ils reçoivent entre autre :

Une cape brodée (25gp).

12 biscuit santé cuisinés par Olyse Darthaen, le voisine de l'auberge.

1 dague d'argent magique offerte par Darth Nyll.(40gp).

Après un bon déjeuner, les pcs se rendent chez la dame des biscuits pour la remercier de son cadeau. A leur vu elle devient toute excitée et appelle son mari « pépère » pour qu'il laisse sa toiture pour les voir. Il ne veut rien entendre. Otis et Sodan ont un grand besoin de soin et s'informe à la dame si le village abrite un prêtre de quelconque allégeance pouvant leur apporter le réconfort dont ils ont tant besoin.

Pour Olyse, seul Tourlah, l'homme de la forêt peut les aider. Elle leur indique le chemin.

LE CAMP DE TOURLAH

A environ 10 minutes de marche du village, vers l'ouest, se trouve un petit bois et c'est dans ce petit bois que Tourlah le druide réside.

A leur arrivé, les pcs sont accueillis par un immense Grizzly brun qui gambade lentement autour d'une cabane de bois rond. Lorsqu'il réalise que des étrangers sont arrivés dans son cercle, l'ours se dirige vers eux d'un pas lourd et certain. Devant leurs yeux, les pcs assistent à la transformation du druide. Une fois les présentations faites, Sodan explique le malheur qui vient de frapper Bowshot et ses habitants, ainsi que la cruauté avec laquelle les elfes ont massacrés tout ce qui leur tombait sous la main. Otis rajoute qu'ils ont assassinés des femmes et des enfants et sont partie avec des otages. L'énorme druide, du haut de ses 7'8" comprend et explique la rage des elfes devant le carnage des bûcherons envers la forêt. Par contre il explique que jamais les elfes n'ont attaqués avec tant de fureur. D'habitude, ils se contentent du brûler quelques maisons et repartent chez eux. D'après lui, il ne s'agit pas du clan « Kalipsea' Daz' Fylanarell », mais bien de « Coldblood », une elfe amazone qui a pris le contrôle d'un petit groupe de radical qui sont près à tout pour éliminer le village de Bowshot de la carte.

En échange d'une promesse de s'occuper de « Coldblood », Tourlah veut bien traiter leurs blessures. Après une cérémonie de purification dans les charbons ardents et le traitement des blessures qu'ils ont subis, Otis et Sodan retournent au village, prennent leurs effets personnelles et quittent pour Daggerford. Les chemins sont trop dangereux.

Au matin de ce 20^{ième} jour de Mirtul, Rukka se rend à la tour de Delfen pour finaliser leurs affaires. Delfen a découvert certaines choses très mystérieuses à propos de l'apprenti de son ami de Waterdeep. Afin de mieux comprendre ce qui se passe dans cette façon qu'a Rukka d'étudier la magie et aussi de comprendre comment ces sorts anciens lui viennent de nulle part, Delfen propose à Rukka de porter un médaillon qui pourrait enregistrer ses rêves. Delfen croit que lorsque Rukka dort, son âme travaille à lui faire apprendre des sorts d'autrefois. Rukka refuse mais Delfen entend quant même faire des recherches sur son cas.

Après son entretien avec le mage de Daggerford, Rukka passe chercher Volo à l'auberge, arrête dire au revoir à Sherlen et ramasse Nicor de Lathander. Ils quittent tous ensemble pour The Way Inn en espérant rencontrer les deux autres membres du groupe. Leur arrivé à Liam's Hold coïncident avec celle de Otis et Sodan. C'est une belle réunion où chacun en a long à dire sur leurs aventures. Pendant la soirée l'aubergiste leur raconte l'histoire de la tour du magicien inviolée depuis sa mort et bien sûr Sodan,

JOURNAL DE CAMPAGNE - VOLO 8

propose immédiatement d'y aller. Le groupe n'a pas le temps et tous montent se coucher. Évidemment, Volo essaye d'y aller seul mais ne ramasse que des bleus sur les fesses. La nuit se passe bien.

21^{ème} jour de mirtul 1367, année du bouclier

Le lendemain, les pcs quittent pour Bowshot. En fin d'avant midi, lors de leur pose, ils sont rejoint par deux voyageurs, Dhylmore et Wyk (Winestab). Ces deux là sont un peu plus que des voyageurs rencontrés par hasard mais bien des malfaiteurs à la recherche d'un bâton que les pcs ont en leur possession, le bâton de Maskar Wands. Les pcs acceptent leur présence jusqu'à The Way Inn. Rendu à Bowshot, Dhylmore décide qu'il préfère camper à l'extérieur. Cette décision est trop pour Sodan qui depuis leur rencontre, est très méfiant envers leurs nouveaux amis. Il sort à l'extérieur pour les espionner un peu et assiste à de bien bizarres échanges entre Wyk et Dhylmore. Wyk ne parle toujours pas mais Dhylmore lui dit d'aller faire ce qu'il a à faire. Sodan, toujours silencieux et sournois, s'approche de Dhylmore pendant qu'il fait le feu et le surprend par derrière avec un couteau. Dhylmore n'offre aucune résistance mais il ne dit pas ce que Sodan voudrait entendre. Même avec une dague sur la gorge, Dhylmore affirme qu'il n'est pas là pour les tuer. Pas convaincu mais sans autres arguments, Sodan retourne vers l'auberge, conscient qu'il vient de menacer un puissant mage. En tournant le coin, il entend Dhylmore faire des incantations.

Sodan ressort quelques minutes plus tard, un peu plus courageux, avec ses amis. Plus de camp, plus de Dhylmore, mais 6 araignées qui se promènent, sans s'éloigner, de l'endroit où était le camp du mage. Les pcs laissent les choses là et Rukka monte se couché. Il remarque immédiatement que sa porte est ouverte. À l'intérieur, la fenêtre est ouverte et son sac est en fourbi sur le sol. En se dirigeant vers la fenêtre ouverte il voit un homme qui se sauve en courant, c'est Wyk. Sodan, qui se trouvait immédiatement derrière lui, se lance à la poursuite du voleur. Otis, qui était encore dans l'escalier lors de la commotion, remarque s'entrouvrir la porte par elle-même. Il court dehors, personne. Rukka aussi sort après que Sodan soit parti à la poursuite du voleur.

La poursuite de Sodan dure plusieurs minutes mais il fini par prendre Wyk et le rendre inconscient.

L'instinct d'Otis l'amène vers le camp invisible de Dhylmore. Les araignées ont disparues. En s'approchant, Otis distingue clairement le début d'un chant magique mais il ne voit personne. Pendant de longues secondes il ne sait pas quoi faire puis son attente est récompensée par la forme de Dhylmore qui apparaît devant lui, les mains tendues en sa direction et un sourire aux lèvres. Puis c'est le froid qui le frappe. De l'autre côté de l'auberge, Rukka voit le mage lancé un tempête de glace sur son ami et de ses propres

mains il lance la foudre sur l'assassin. Dhylmore est sévèrement touché mais pas avant d'avoir pu lancer une boule de feu sur Rukka. Otis se soigne avec son armure, Rukka et Dhylmore se lancent à nouveau dans des incantations magique. Dhylmore réalise qu'il a sous-estimé les pcs et qu'il ne s'en sortira pas. Rukka termine son incantation avant et à nouveau la foudre quitte ses doigts et terrasse le mage.

Sodan arrive peu après avec Wyk sur son dos. Il est inconscient. Les restes calcinés de Dhylmore ne révèle rien de valeur. Tout est brûlé.

Le 4 novembre 1998 : Session 8

Le 21^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

La soirée commence avec les pcs qui constatent les dommages causés par leur dernier combat. Otis insiste pour aller se réchauffer près du feu, Rukka à besoin de s'habiller et Sodan veut interroger le voleur. Nicor fait quelques sort de guérison (1 cure light wounds sur Otis).

Une fois dans sa chambre, Sodan ligote le voleur sur une chaise de bois. Volo est avec lui. Wyk n'a pas encore repris conscience et Sodan demande à Volo s'il peut faire quelque chose pour le ramener à lui. Volo, toujours près à rendre service lui fait boire une potion d'extra healing. Wyk revient à son maximum de HP. Sodan demande au voleur de lui révéler l'identité de ceux qui les ont engagés mais même sous la menace, Wyk ne dit rien. Puis au bout de quelques minutes, Wyk raconte. Ayant bien prit soin d'expliquer que si il veut partir il peut, Wyk explique que Dhylmore est le seul impliqué dans leur histoire. Il savait que les pcs transportaient un puissant bâton et il le voulait. Après cet aveu, Sodan lui avoue qu'il doit mourir quand même et juste au moment de lui donner le coup de grâce, Wyk explose littéralement devant lui et se propulse par la fenêtre ouverte. En percutant le sol, sa chaise vole en éclats et Wyk se sauve. Sodan part après lui, encore. Rendu à l'auberge de la forêt, Sodan se sent observé et décide de rebrousser chemin. Rendu à l'auberge, les pcs vont se coucher après une séance de guérison par Nicor.

Le 22^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

Au levé, les pcs ne savent pas trop quoi faire. Aller vers The Way Inn et poursuivre leur contrat ou encore aller chercher l'amazone. Nicor invoque donc son dieu pour avoir des indications sur le chemin qu'ils doivent suivre (augury).

Leur question est la suivante :

« Est ce que j'accomplis plus le renouveau de Lathander en allant de l'avant ou en allant chercher l'amazone ».

La réponse de Lathander :

« La coupe d'un arbre engendre la forêt, l'abus de l'un est la mort de l'autre ».

Les pcs en viennent à la conclusion qu'ils doivent aller chercher l'amazone.

Après une demi-journée de voyage, ils s'arrêtent pour manger, juste aux limites de la zone de coupe des bûcherons de Bowshot. La forêt est proche et le groupe le sens. Ils sentent également la présence des elfes qui les observe. À un moment pendant leur dîner, trois d'entre eux sortent des bois de façon non agressive. Parmi eux, le roi Naaezim' Dekth Olephaerith. La tension est forte et dense. Otis s'avance vers lui pour entreprendre la discussion. Aucuns gestes agressifs ne sont posés. L'elfe incante la magie afin de pouvoir discuter avec les humains. Une trentaine d'elfes sortent des bois pour entourer le groupe. L'un d'eux présente les enfants humains qui ont été pris au village. Naaezim explique au pcs que l'amazone est une puissante mage qui a quittée le clan lorsque les choses n'avançaient pas à son goût. Elle a formée une cellule rebelle pour agir à sa guise. Il ne comprend pas la férocité derrière l'attaque du village. Il raconte aussi que plusieurs approches ont été faites par le passé pour discuter avec les bûcherons. Avec Tourlah entre autre, mais les villageois ne comprennent pas. Alors l'amazone à pris les choses entre ses mains.

A un moment, un immense Grizzly arrive de la forêt et les elfes se dissipent pour le laisser. Il s'agit bien sûr de Tourlah qui se transforme devant eux. Naaezim le salut comme un vieil ami. Le druide appelle des loups pour escorter les enfants au village.

Les pcs veulent absolument rencontrer l'amazone et demandent à Naaezim de leur montrer le chemin. Celui-ci, constatant la folie de sa compatriote et accepte mais explique qu'il devra les quitter avant d'arriver au camp des rebelles. Ils marchent jusque tard le soir. Il est difficile de voir pour les humains mais Naaezim garde sa parole et les mène jusqu'au camp. Encore une fois les pcs se sentent entourés de toute part. A un certain moment, le groupe se retrouvent nez à nez avec des elfes qui bloquent le chemin. Tous semblent reconnaître Naaezim et n'attaquent pas. Le roi appelle l'amazone et celle-ci apparaît en s'avançant à travers ses sujets, jusqu'au groupe. Elle est enveloppée en blanche lueur. Naaezim indique au groupe qu'il doit les quitter maintenant.

Une discussion commence entre les pcs et l'elfe. Une discussion qui reste polie, incroyablement. Lorsqu'elle remarque Volo, sa complexion s'adoucit et elle invite le groupe dans son campement. Elle les amène jusqu'à une petite clairière au milieu de laquelle s'amuse une jolie fontaine surplombée de la statue d'une elfe magnifique. Près de la fontaine, un personnage est debout, le visage camouflé dans l'ombre de sa robe à capuchon. La chef des elfes le présente comme étant Elmaenith nyourtfalean, le chef

spirituel de sa petite communauté. Un prêtre de Hanali Celanil. Il n'est pas chaud à l'idée de recevoir des impures dans la maison de sa déesse mais Noallym insiste.

L'amazone se présente comme Noallym. Elle explique les raisons de sa démarche, révèle qu'aucun mal n'a été fait aux humains du village et que les seuls morts réels ont été les elfes qui se sont sacrifiés pour la noble cause. D'ailleurs elle présente les humains qui ont été emportés avec eux au pcs. Avant la nuit, il est conclu avec le groupe que l'elfe partira avec les pcs pour se rendre au village afin de convaincre Bowshot, qu'ils doivent changer leurs habitudes et de travailler avec les elfes. Elle raconte aussi la visite d'un homme du nom de Felibarr Blacklance et de son offre de capturer un voleur ayant la description de Volo en échange de 5000 pièces d'or. Le mage, croit-elle, avait entendu parler de la réputation de l'amazone de la forêt de Misty et de ses raids sur les bûcherons de Bowshot. Elle a bien sûr refusé mais sa déesse lui a révélé que le groupe qui accompagnait Volo allait jouer un grand rôle pour la cause des elfes et de leur forêt. Après ces informations, les pcs vont se coucher.

Le 11 novembre 1998 : Session 9

Le 23^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

Lorsque le matin se lève sur le petit village rebelle de Noallym. Les personnages se retrouvent nez à nez avec Naaezim l'elfe qui les aide à trouver l'amazone. Un peu surpris par sa présence, les pcs s'informent de lui. Une deuxième surprise est révélée lorsque Naaezim se fait appeler roi et que Noallym est sa reine. Il demande d'ailleurs aux pcs d'accompagner le groupe à Bowshot pour assister aux négociations. La troupe finit par quitter le camp avec la reine, le roi, 6 gardes royaux et les personnages.

En vue du village, Otis et Rukka proposent aux elfes de rester là pendant qu'ils vont chercher les représentants du village.

Darth, Torbin et Korbin sont les trois représentants de Bowshot et leur première réaction à l'annonce de Rukka, que les prisonniers ont été retrouvés, en est une de joie. Puis le scepticisme s'installe lorsque les pcs annoncent qu'ils n'ont jamais été brutalisés. Enfin, lorsque qu'ils apprennent que des elfes sont à l'œuvre dans le bois pour discuter, ils sont prêts à partir en guerre. Après une longue discussion, ils acceptent de se rendre à la rencontre des elfes afin de voir ce qu'ils ont à dire. La peur est au rendez-vous.

Il y a une belle séance de rôle-play et en fin de compte, après une longue soirée à discuter et une nuit à faire la fête il est décidé que le village tentera d'apprendre les

méthodes elfiques pour l'exploitation de la forêt. Un camp sera construit à l'entrée de la forêt de Misty à l'intérieur duquel résidera 6 elfes et 6 humains de Bowshot. Après chaque période de 1 mois, les 6 seront relégués par 6 autres de chaque race et ainsi de suite. Les elfes enseigneront leur savoir aux humains et vice versa jusqu'à ce qu'une compréhension soit acquise.

Pendant le banquet, un cadeau est offert aux pcs sous la forme d'une magnifique flèche magique offerte et fabriquée par Rillifane Rallathil elle-même. Un merveilleux vin d'Evermeet est débouché pour l'occasion et la fête se continue tard dans la nuit.

A un certain moment, Otis va chercher Volo dans sa chambre pour qu'il se joigne à la fête. Depuis l'annonce par la reine que sa tête est mise à prix, il est anxieux. Après une longue discussion avec Otis, Volo révèle son secret.

Avec tout ce qui s'est passé, Volo ne sait plus quoi penser et il tente de découvrir, en regardant le parchemin que les voleurs Dhylmore et Wyk voulaient tant. Il tente donc de prendre le parchemin dans le sac de Rukka pendant la nuit. Il manque son coup et Rukka se réveille. Bien sûr Rukka est convaincu que Volo est responsable mais Volo à son tour accuse les pcs de ne pas être net avec lui car il a vu le sceau de sa famille sur le parchemin. Rukka explique, Volo aussi et... Les pcs vont se coucher.

Le 18 novembre 1998 : Session 10

Le 24^{ième} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

Le lendemain, les pcs sont heureux de pouvoir enfin poursuivre leur voyage vers The Way Inn. Sur l'heure du dîner c'est l'embuscade de Rhyssa qui est décrite au module.

Après le combat les pcs ont réussi à tuer Rhyssa mais elle est partie sur le dos de son Wyverne, morte? Thorvold s'en est tiré ainsi que quelques mercenaires.

Le 9 décembre 1998 : Session 11

Le 24^{ième} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

La soirée débute immédiatement après l'embuscade de Rhyssa et de sa bande de mercenaires.

Nicor, un peu secoué par tant de violence et maintenant conscient du danger qui semble poursuivre ce groupe d'aventurier dans les moindres hameaux de Toril, se

propose, de même qu'au groupe, de procéder à l'enterrement de ces corps afin que la vie puisse trouver une place dans ce carnage. Au nom de Lathander, chacun des personnages doit également planter un bourgeon d'arbre afin qu'éventuellement, ce lieu ne serve plus pour de tels attaques déloyales. Après quelques heures de travail, ils reprennent leur chemin jusqu'à The Way Inn.

C'est une vraie forteresse qui attend les personnages lors qu'ils voient poindre sur la cote l'auberge de The Way Inn et non un petit arrêt isolé. Des murs d'une vingtaine de pieds entourent une vraie forteresse perdue au milieu de nul part. A la porte, aucun problèmes, les gardes leur font signe d'entrer. Immédiatement ils se dirigent vers l'étable pour y laisser les chevaux, puis c'est l'auberge et l'odeur invitante du faisant grillé. Tous sauf Sodan, bien sûr, qui part vite à la recherche du centre de commerce, afin d'y faire évaluer quelques pierres trouvées en chemin. Il se rend tout d'abord au commerce de Thyr Nightraven, le fabricant d'arc du coin. Après une brève discussion, celui-ci, considérant les besoins de ce voyageur, le dirige vers la boutique de Glamrallow Sharp, un homme se spécialisant dans ce genre d'information. En se rendant sur place, ce qui n'est guère loin puisque de l'autre côté de la rue, Sodan découvre l'antre de la curiosité, l'enceinte de l'inutile et du ramasse poussière, le seigneur de la vente de garage quoi. Mais comme tout voleur que se respecte, Sodan comprend vite qu'il s'agit aussi qu'il peut s'agir d'une belle boîte à surprise.

Un vieil homme se dérobe de la poussière de son arrière boutique pour servir probablement le dernier client de la journée. La discussion vient rapidement sur le sujet principal, Sodan désire savoir la valeur de ses gemmes et pour un pourcentage de cette valeur, Glam acquiesce. Puis Sodan pousse sa chance jusqu'à demander si le vieil homme s'offre le luxe de garder derrière son comptoir quelque petit parchemin de magie. D'un œil qui soudain s'emplit de lumière, le vieil homme devient mage et souris en disant, « pour un prix jeune homme ». Malheureusement pour Sodan, aucun parchemin de protection contre les missiles magiques ne se trouve dans ses coffres et Sodan repart bredouille. Surtout, il quitte sans la moindre idée des dernières minutes de sa conversation avec Glam car le mage, un peu parano, lui fait oublier ces quelques détails sur les protections de son établissement.

De retour à l'auberge, le reste du groupe fait connaissance avec Dauravyn Redbeard, l'aubergiste et le maire de cette petite bourgade. Des chambres sont disponibles pour eux, ainsi qu'un excellent repas au faisant grillé. Certaine langue humecte plusieurs lèvres à ce moment. Avant le souper, Nicor va faire un tour à l'extérieur, sa curiosité ayant été piquée par une statue de mielikki au beau milieu du village. Il trouve sous le toit d'une petite chapelle sans mur, un bol à offrande, avec quelques dons qu'il laisse respectueusement tranquille. Il revient à l'auberge au même moment que Sodan ainsi qu'une troupe d'homme de garde de Way Inn.

Dauravyn est un observateur, un homme qui juge vite et bien. Les personnages se retrouvent donc rapidement sous le regard inquisiteur de l'aubergiste qui, bien conscient de trouver devant lui survivants d'un combat qui s'est produit à quelques heures du village, laisse couler un peu le temps. Le potage est servi par la ravissante Nisha, la fille de Dauravyn. Marco tombe encore amoureux en la voyant et se promet de lui faire sentir ce profond amour. Les joueurs s'entendent bien avec Dauravyn qui perd vite sa façade sérieuse lorsqu'il réalise que ses invités sont civilisés. Lorsqu'est venu le temps du plat principal, Volo passe à l'action. il se lève pour ennuyer un peu la jeune fille, comme tout bon noble de Waterdeep, la frôle pendant qu'elle transporte ces assiettes de victuailles, puis finalement, à l'apothéose de son rituel de charme, lui pince une fesse. HEY PAF, elle lui flanque son poing dans la figure en prenant bien soin de verser le contenu de ses assiettes sur la tête en criant à son père de la débarrasser des rats. Le père, un homme influant, le très musclé homme qui les abrite sort de sa cuisine, un couteau de boucher à la main et un sourire, très absent, sur son visage. Marco gît étourdi sur le sol, une proie facile pour l'énorme main de Dauravyn qui l'empoigne par les cheveux et se dirige vers la table des voyageurs. Il se demande vraiment à ce moment si son premier jugement sur les personnages était le bon mais après quelques mots doux de la part de pcs et une promesse de garder Volo tranquille, l'incident en reste un. Le reste du repas se passe bien. Marco qui fait ses excuses et qui ne parle plus de la soirée.

Pendant la nuit c'est l'attaque du démon. Il entre par la fenêtre de la chambre de Rukka et Volo et paralyse ce dernier. Ensuite il se dirige dans la chambre de Otis et Sodan afin d'y trouver le bâton qu'il n'a jamais vu dans les affaires de Rukka. Sodan, avec son oreille fine entend du bruit, et se réveille. Le combat commence. Dès la première minute, Sodan se voit terrassé par la bête des abysses alors qu'Otis se sort des limbes du sommeil pour réaliser le sérieux de la situation. Il trouve rapidement son arme et entreprends de découper le monstre. Après quelques coups qui auraient été fatales pour un humain, Otis se fait paralyser par une morsure à l'épaule. La distraction permet par contre à Sodan de prendre fuite. Rukka et Nicor arrivent sur ce fait, éveillés tous les deux par les cris de Sodan. Finalement, c'est un coup de grâce de Rukka, le dernier encore debout après la paralysie de Nicor, qui sonne la fin du combat. La créature se volatilise en un nuage puant devant les yeux du mage éberlué.

Au milieu du village, Sodan s'époumone à crier au secours jusqu'à ce que 6 gardes répondent à son appel. 3 d'entre eux vont vers l'auberge et le reste l'amène au temple de Tempus pour le soigner. Dauravyn lui, arrive en haut afin de voir ce qui se passe. Lorsque Rukka lui parle de la présence de gros rat des abysses qui les a attaqué, il est sceptique étant donné l'absence d'un corps pour prouver ses dires. Il constate toutefois la présence des cadavres de petits rats gris sur son plancher et se fait le met hors de lui.

Sa réputation est en jeu! D'ailleurs Rukka subit une morsure d'un de ces rats. Peu après, deux prêtre de Tempus arrivent sur les lieux et sortent de leur paralysie Otis et Nicor.

Les autres vont se recoucher jusqu'au lendemain avec Marco qui est retrouvé paralysé dans la salle à mangé. Rukka ne demandera pas de le sortir de cet état à personne. Il veut dormir en paix.

Le 25^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

Le lendemain matin, la jeune fille de Dauravyn vient cogner à la porte de Rukka pour les avertir qu'il vaudrait mieux quitter le plus tôt possible mais Rukka ne veut rien entendre et se recouche. Otis se réveille un peu plus tard sans cette information et descend avec Nicor et Sodan pour prendre le déjeuner. Nisha les informe eux aussi du message de Dauravyn. Elle indique au pcs que son père doit être au temple de Tempus.

Effectivement, l'aubergiste semble être aussi efficace dans le maniement de l'épée que dans la cuisson du faisant. Il les informe sur ses informations de Waterdeep concernant leur recherche. Nicor veut qu'en a lui, faire un don au temple, le don de sa masse d'arme. Oghoran, le patriarche, les dirige vers l'intérieur. Sodan les accompagne.

La cérémonie est très spéciale. Le cadeau de Nicor se transforme en vision des dieux. La masse de Nicor se consume devant leurs yeux et révèle au pcs la scène finale de leur périple. Ils voient dans le sillage de la fumée divine, l'image d'une pièce de verre avec un homme au visage squelettique vénérant une baguette surmontée d'un œil maléfique.

Quant à lui, Sodan offre un des gemmes qu'il à fait évaluer et offre l'autre en échange d'une potion de guérison.

Le 16 décembre 1998 : Session 12

Le 25^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

Après ces quelques échanges divins, Sodan se dirige vers l'endroit qui leur a été indiqué par Dauravyn. L'endroit où se gare les caravanes de passage à The Way Inn. La description de l'aubergiste était vague, un homme vêtu de cuir avec un chapeau à plume. Bien sur, à Waterdeep cette description décrit presque l'ensemble de la bourgeoisie à la mode, mais ici, dans ces terres sauvages où l'on sent encore l'odeur des enfers, il n'y va pas d'une image habituelle. Beaucoup trop voyant. Avec cette seule description, Sodan compris vite que se marchand du sud aurait bien besoin d'une escorte s'il voulait pavaner de cette façon sur les

terres hostiles de la Sword Coast. L'homme fut trouvé, avec sa fille, et quelques gardes engagé à faible prix pour faire figure de sécurité. Un tel amalgame de mercenaire, 6 au total, ne ferait peur qu'à ceux qui se fit au nombre pour leur dessein brigand. Les quelques histoires entendus raconte que les hommes du sud sont de fin négociateur, les histoires polies bien entendu. Sodan pu constater dans sa brève discussion avec Dagulesh Mistyrinishoo, que cette affirmation est tout à fait fausse. Le terme « escroc de première » en serait un plus juste. En moins de temps qu'il ne faut pour faire fâcher un nain, Sodan venait d'engager son groupe comme « co-voyageur » d'une caravane de marchand se dirigeant vers le sud avec comme seul salaire, le couvert. Vive les marchants Amnithe...

Le groupe s'engage donc vers Berdusk avec un marchand de tapis d'Atkatla en ce 25^{ème} jour de Mirtul 1367. Le premier jour se passe sans encombre jusqu'au couché. Dans l'espoir de dormir au sec, Rukka, dans son plus grand esprit de camaraderie, décide de se payer une nuit bien au chaud dans le chariot de Dagulesh, qui en échange d'un parchemin de magie, ne peut refuser. Les autres se rebellent un peu mais comme il n'y a de la place que pour deux, ils restent dehors. Rukka découvre qu'il ne s'agit pas d'un chariot comme les autres. En fermant la porte, il découvre, un peu ébahit, que l'intérieur de ce vieux chariot cache un véritable manoir.

26^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

Le second jour du voyage est tout aussi tranquille, exception faite des commentaires désobligeant des compagnons de Rukka, devant son manque de confrérie à partager comme un seul groupe, les mauvais coté de leur voyage. Le soir venu, on assiste à une véritable collusion pour rendre la vie difficile à Rukka. Les autres acceptent de coucher dehors à conditions que Volo puisse dormir, lui aussi dans la caravane. Les 10 pièces d'or que l'ont fait sonner dans la main de Dagulesh, le convainc d'accepter. A sa grande surprise, lorsque Rukka, Volo et Dagulesh entre dans la caravane, la situation de la veille ne se reproduit pas. Pas de beau manoir luxueux mais bien un espace restreint encombré de tapis. Rukka, découragé, donne sa place à Sodan. Pendant la nuit, quelque chose vient se glisser sous la couverture de Sodan. Avec un réflexe de parfait paranoïaque de Waterdeep, en un seul coup, Sodan sort sa dague et, avec l'intention de poser des questions plus tard, empale l'entité inconnu sur le mur. Un serpent, un vulgaire serpent se voit suspendu au bout des griffes de son gant. Dagulesh par contre, ne semble pas y voir qu'un simple serpent car d'une voix plutôt prise de panique que de soulagement, s'époumone soudainement à crier « Poushka! ...Poushka!!!! ». De toute évidence, Dagulesh et Poushka se connaisse. Avant que les autres personnages aient l'occasion de se demander ce qui se passait, la porte du chariot s'ouvre en fracas et, digne des plus beau ballet

de la cour de Cormyr, Sodan s'envole, sous un ciel étoilé, dans cette fâcheuse mare de boue laissé par les pluies de la veille, avec, dans la plus grande marque de solidarité que le groupe ait montré depuis quelques jours, le corps de Volo, tout aussi gracieux mais au regard rempli de questions...et de sommeil aussi. La nuit se passera à l'air pur pour l'ensemble du groupe.

27^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

Le lendemain, Les pcs découvrent un Dagulesh peu enjoué, l'air maussade, le visage de celui qui vient de perdre un être cher. Les yeux rouges et bouffi par de l'eau trop salé, il signale au groupe que leur association se termine là, ce matin, dans le drame et la douleur. Poushka est mort, Poushka n'est plus et il serait vil de sa part de partager son logis, ou même as compagnie avec les responsable de son trépas. Les personnages s'opposent, prétextant la nécessité de voyager en groupe pour mieux se protéger. Dagulesh ne veut rien entendre,

« Partez et laissez nous vivre notre deuil, assassin de reptile, partez et ne vous retournez plus, amis d'un jour.»

Aucune parole ne peut le faire changer d'avis et le groupe en vient vite à la conclusion qu'ils feront le reste du voyage seul, à nouveau. Le reste de la journée se passe sans encombre.

28^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

Dans le courant de l'avant midi, les pcs aperçoivent, alors qu'ils arrivent au sommet d'une colline, de petite créature qui semblent s'amuser à se chamailler entre eux. Une plus proche inspection révèle la présence de gobelins un peu difformes s'amusan à se cogner dessus. La décision est prise de tenter de contourner les joyeux lurons. Malheureusement, ils sont repérés. Au lieu de partir au galop, et bien les personnages, étant ce qu'ils sont, fonce sur le groupe et se prépare à se battre. Un combat qu'ils gagneront, bien sur, mais qu'ils paieront chèrement.

Le 3 février 1999 : Session 13

Le 28^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

Après le combat avec les démons, les pcs reprennent leur chemin vers Berdusk.

Le 29^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

La journée se passe sans rien de spécial.

Le 30^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

A la fin de l'avant midi de cette belle journée de Mirtul 1367, les héros aperçoivent nonchalamment sur la route, un pauvre coffre abandonné par des passants lunatiques. «Quel merveilleux coffre», s'écrie Sodan, avec l'accord affirmatif d'un signe de tête de la part de Volo. Quel merveilleux coffre effectivement. Les gémissements de désaccord d'Otis convainquent Sodan qu'il serait plus prudent de laisser un tel piège à con, seul à son destin. Malheureusement, Volo, étant le roi de ceux à qui le contenant est dédié, ne peut retenir ses élans de larcin. Il s'approche du coffre pour en faire une inspection légèrement plus détaillée que le reste du groupe l'aurait souhaité. Donc, à pied joint, il saute dans celui ci qui, tout invitant, porte son entrée béante. La finition est de bronze et d'or mais le contenu est absent. Rien. Même pas moyen de le déplacer. Penaud et insulter, Volo retourne bredouille, sauf peut être pour la main de Sodan au collet, vers le groupe. Un groupe d'ailleurs qui ne peut qu'écarquiller les yeux à la vu d'un Troll qui soudainement jaillit du coffre. Un Troll qui vient choir en plus, sur les dos de Sodan et Volo. Une merveille n'attend pas l'autre dans ce monde des Royaumes oubliés car quatre autres de ces bestioles exécutent le même type d'entrée disgracieuse au beau milieu du groupe. 5 Trolls bien compté dont un s'est même permis le luxe d'une deuxième tête. Autre merveille, les Trolls n'attaquent pas! L'un d'eux, nous l'appellerons Bicéphale, propose même une petite mission d'exploration dans le coffre pour y récupérer des brillants. Otis, toujours aussi méfiant des pièges de type «Volo», ne veut rien entendre. Pas de brillant pour ce groupe. Rukka, comme à son habitude lorsqu'il en a assez, décide de partir. Dite moi qui décide de partir lorsque 5 Trolls vous entourent? Ou plutôt qui part comme il le veut dans une telle situation? L'histoire est courte de toute façon. Rukka veut partir...Troll veut pas...Rukka se fâche et avance avec cheval...Troll se fâche et arrache la queue du cheval...Rukka bouille et lance un sort de feu...Troll n'aime pas le feu et arrache la tête...d'Otis. «Pourquoi encore moiiiiii?»

Le combat est féroce. Otis et Rukka tombe sous les coups des éternels (surnom des trolls) mais finalement, avec l'intervention d'un Golem un peu rigide mais combien efficace et d'un vieil apprenti de 2000 ans, le groupe s'en sort. Otis tombe ...effectivement... et même que Rukka doit utiliser son bâton des miracles pour le ramener à la vie. Je crois bien que nous en entendront parler pendant des semaines.

Après le combat, un homme à la longue barbe blanche et au visage crevassé, se montre le bout du nez hors du fameux coffre. Il se nomme Delorthae mais ses amis l'appellent Delorthae. Il présente également Brutus, son ami de fer.

Tous deux les invite à venir se reposer dans le coffre et d'y faire connaissance avec le maître, Kaliburr. Delorthae prend bien soin de ramener à la vie Rukka avant de descendre évidemment. Il sait vivre qu'en même.

Même les chevaux descendent dans le coffre. Les héros ne veulent plus prendre aucunes chances. Les joueurs découvrent que le fond du damné coffre n'est rien d'autre que la paume de la main d'un des golems, oui, un des golems car une fois dans la demeure du vieil apprenti, un autre les attends de pied ferme, que dis-je, de pied de fer.

Le 16 février 1999 : Session 14

Le 28^{ème} jour de Mirtul 1367, année du bouclier

Une fois l'adrénaline tombée les héros réalisent la fatigue qui s'empare d'eux et Delorthae propose un repos bien mérité. Celui ci leur montre la chambre qui leur sera prêtée avec tout ce qu'ils peuvent imaginer. Chacune des pensées des joueurs semble se réaliser. Au moment où Sodan mentionne l'idée de prendre un bain, une magnifique baignoire de bronze et d'or se matérialise près de lui avec une eau fumante s'en dégagent et un parfum d'orient embaume toute la pièce. L'idée d'un massage se forme dans sa tête et au même moment la sensation de mains sur tout son corps le délivre de ses souffrances. En réalisant ceci, l'ensemble des joueurs comprennent qu'il vont passer une excellente soirée alors que des bains se matérialise dans chaque coin de la pièce pour rendre un peu d'humanité à ces voyageurs qui en ont bien besoin. Otis en profite pour faire reluire son armure encore souillé de morceau de chair des trolls de l'après midi. La soirée terminée, l'ensemble du groupe a bien mangé, s'est bien nettoyé et dans le temps se sont dissipé une bonne partie des heurts d'un voyage qui jusqu'ici n'a rien du périple de plaisance. La nuit et le sommeil qui l'accompagne est tout aussi apaisant et réparateur de sorte qu'au matin venu l'énergie est de retour et le goût de voir plus loin est revenu. Juste le temps pour l'étude de quelque sort pour Rukka et la pratique au combat avec un mannequin virtuel pour Otis et voilà, la rencontre avec Kaliburr le mage est prêt.

Le premier choque fut de constater que Kaliburr, le grand mage de 2000 ans, le maître de ce vieil homme qui leur a sauvé la vie, n'est rien d'autre qu'un enfant, un jeune garçonnet de 10 ou 11 ans avec encore de l'acné au visage. Au premier mots du bambin par contre, le groupe réalise bien que sa voix ne porte rien de la jeunesse que dégage son visage.

A PARTIR D'ICI JE RÉSUME CAR JE REPRENDS UN TEXTE DÉBUTÉ IL Y UN AN ET DEMI.

La suite est simple, Kaliburr demande de pénétrer dans un monde vieux de 2000 ans dont une petite partie a été préservé pour survivre à la folie de mages qui voulaient

JOURNAL DE CAMPAGNE - VOLO 14

devenir dieux. Ce monde était Toril mais à l'époque où Netheril était la grande puissance sur la planète. A l'endroit où se trouve maintenant le désert d'Anauroch. Ils doivent retrouver un livre qui permettra au mage de faire revivre son monde. Il leur offre en échange l'objet de leur désir. Le livre est protégé par un dragon noir.

Les pcs entre par une porte et se rendent compte des dimensions géantes qu'ils ont dans ce monde. Ils sont 3 fois plus grands que les humains de l'endroit.

En traversant une rivière ils se font attaquer par un dragon-tortue, puis arrivent dans un village où un brave s'offre de les escorter à l'entrée de la caverne du dragon. Rendu là il découvre un nain enchaîné sur les parois de la caverne.

Fin de la campagne pour l'instant