

«THE WEAVE», LA CAMPAGNE 1

<p>27 février 2008 2</p> <p>PROLOGUE 2</p> <p style="padding-left: 20px;">12ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 3</p> <p style="padding-left: 20px;">13ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 4</p> <p>12 mars 2008 5</p> <p style="padding-left: 20px;">13ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 5</p> <p>26 mars 2008 5</p> <p style="padding-left: 20px;">13ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 5</p> <p style="padding-left: 20px;">14ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 6</p> <p>16 avril 2008 6</p> <p style="padding-left: 20px;">14ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 6</p> <p style="padding-left: 20px;">14ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 7</p> <p>7 mai 2008 - Ma foi, ce temple semble bien normal 7</p> <p style="padding-left: 20px;">15ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 7</p> <p>4 juin 2008 - Un temple qui a du piquant..... 8</p> <p style="padding-left: 20px;">15ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 8</p> <p>11 juin 2008 - Le sang! Le sang! 9</p> <p style="padding-left: 20px;">16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 9</p> <p>18 juin 2008 - Enfin une victoire ... et la preuve qu'ils dérangent..... 10</p> <p style="padding-left: 20px;">16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 10</p> <p>25 juin 2008 - D'autres disparitions s'ajoutent à la liste 11</p> <p style="padding-left: 20px;">16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 11</p> <p>6 août 2008 - Le mystère du fermier 11</p> <p style="padding-left: 20px;">16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 11</p> <p>13 août 2008 - Le fermier parle! 12</p> <p style="padding-left: 20px;">16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 12</p> <p>20 août 2008 - Sésame ouvre toi ... ou presque 13</p> <p style="padding-left: 20px;">16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)..... 13</p>	<p style="padding-left: 20px;">17ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR) 13</p> <p>3 septembre 2008 - On entre! ... non, on sort 13</p> <p style="padding-left: 20px;">17ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR) 13</p> <p style="padding-left: 20px;">18ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR) 13</p> <p>10 septembre 2008 - Ça sent le brûlé 14</p> <p style="padding-left: 20px;">18ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR) 14</p>
--	--

«THE WEAVE» LA CAMPAGNE 2

27 février 2008

PROLOGUE

À bout de souffle à son arrivée aux abords de la Ville, Tunaster prend le temps de regarder derrière lui afin de s'assurer que ses poursuivants ont abandonnés leur course. La distance entre le nouveau temple de Mystra et la ville de Wheloon n'est pas très grande mais pour ce prêtre de la déesse de la magie, qui exerce d'avantage sa foi que ses jambes, le trajet lui apparut interminable. Le sifflement des flèches de part et d'autre de son visage, bien que fort désagréable en d'autre circonstance, s'était révélé d'une grande motivation pour ne pas s'effondrer de fatigue.

"Mais qu'est ce qui se passe dans cette ville?" arriva-t-il à peine à prononcer entre deux profondes respirations.

Le matin même Tunaster arrivait d'un long périple en provenance de Saerloon en Sembia. Périple commandé par son ordre afin d'en savoir un peu plus sur les raisons de l'absence de l'église de Mystra dans le royaume de Cormyr. Royaume qui d'ailleurs commande les services d'une troupe militaire de magicien à la solde du trône.

"Comment un tel pays peut-il justifier l'absence d'une représentation de la dame des mystères sur son territoire?" Voilà la question à laquelle Tunaster doit répondre une fois son périple complété.

C'est donc avec grand étonnement que Tunaster constata la présence d'un temple dédié à sa déesse dans cette première ville visitée. C'est également avec perplexité qu'il constata le malaise des disciples lors de sa visite. Mais c'est la façon dont il venait d'être pourchassé face à son refus de voir la dame des mystères du temple qui l'a convaincu qu'il y avait péril en la demeure. C'est que le jeune prêtre a ressenti un grand inconfort lors de son arrivée dans les murs de la nouvelle enceinte divine. Un serrement de la poitrine et un incontrôlable désir de fuir l'a envahi dès qu'il fut invité à pénétrer dans la cour intérieure. C'est son instinct qui a dirigé ses jambes vers la sortie et lui a peut-être sauvé la vie.

Tunaster en est convaincu et c'est d'un pas résolu mais encore lourd qu'il prend le chemin de la garde locale afin d'informer les autorités de ce qui vient de se passer.

La réaction des autorités, personnifiées par Constal Tholl, fut d'une froideur Damarienne.

"Nous avons déjà vérifié le nouveau temple mon père... et rien de remarquable n'est à signaler. Peut-être n'aime-t-il pas les prêtres de Sembia!" fut la réponse qu'on donna à Tunaster. Sur un ton un peu méprisant d'ailleurs.

Le reste de la journée de Tunaster se passe à faire les cent pas et réfléchir à une solution pour percer le mystère de ce temple.

"Engager des aventuriers peut-être?" se demande-t-il.

"Oui! Un appel à des aventuriers. Il en pleut certainement dans ce pays"

Il rédige donc immédiatement une note à épingle à la colonne amoureuse du village puis retourne à l'auberge de la Lanterne où il s'effondre dans son lit en se laissant bercer par les bras de Mystra...

...les bras de Mystra qui rapidement lui serrent les côtes et les entrailles. Tunaster sent le souffle de la déesse dans ce qui ne peut-être qu'un rêve et il se laisse guider par la dame. Il y a un horizon dans ce rêve, un vaste horizon devant une étendue infinie de sable blanc. Le ciel est pourpre et, au dessus du désert, on discerne une énorme tache noire. Le spectacle qui attire le regard du jeune prêtre se situe toutefois là où le ciel se perd dans le sable, là où le soleil se lève. Un soleil pourpre avec en son centre les 7 étoiles et la fine flamme de bruine qui symbolise sa déesse. Le symbole divin s'élève dans le ciel et illumine l'infinité. Tant de beauté, tant de puissance... et ce sont des larmes qui coulent sur la joue de Tunaster. Des larmes de joie et d'humilité devant ce grand privilège qui lui est fait car la dame des mystères ne visite pas ses prêtres. Elle demeure dans l'ombre, mystérieuse. Seul s les choisis se voient gracier de la présence de Mystra, ceux qui partagent sa puissance. Mais Tunaster sait que ce qu'il voit en ce

«THE WEAVE», LA CAMPAGNE 3

moment n'a rien d'un rêve, la dame lui parle et il doit comprendre le message.

Maintenant plus attentif aux détails du spectacle devant lui, Le prêtre remarque le déplacement de la masse noir jusque là immobile. Elle se déplace lentement de manière à intercepter la trajectoire du soleil et lentement, les deux entités se dirigent l'une vers l'autre. Une collision est inévitable et Tunaster se demande ce qu'il peut bien faire. Est-il là pour prévenir la collision? Comment pourrait-il? Puis comme une éclipse, les deux astres débutent leur juxtaposition en ralentissant leur mouvement. Ombre de la lune sur le soleil, ombre de Toril sur la lune, comment faire la différence, c'est un combat divin. Puis finalement, le beau soleil pourpre disparaît complètement du firmament et la lumière n'existe plus. Enfin presque! 7 lumières blanches et pures se détachent de derrière l'ombre, comme s'échappant d'une prison. Les 7 étoiles de Mystra. Leurs chemins sont chaotiques et elles virevoltent dans l'éther sans trop comprendre, sans direction, et finissent leurs trajectoires dans le sable, sur une dune, devant Tunaster. Une des étoiles le frappe de plein fouet et les six autres prennent formes vivantes, comme enveloppées dans une couche protectrice de lumière.

"Trouve ces enfants Tunaster Dranik, il en va de la survie de mon église et de toute vie sur Toril," sont les premières et dernières paroles que le jeune prêtre entend briser le silence de cette vision étrange.

À son réveil, Tunaster ne peut sortir de son cerveau les visages de six étoiles ayant prit vie devant lui. Pour l'une d'entre elles, il ne cesse de prononcer le même nom... Belos, ... The Wyvern Watch Inn.

.....

La nuit vient à peine de commencer et Tunaster entend toujours des bruits dans la salle à manger de son auberge.

"Il n'est peut-être pas trop tard?" se dit-il et il enfile rapidement ses vêtements pour se rendre à l'auberge Wyvern Watch de l'autre côté de la rivière.

À son arrivée, les derniers clients qui n'ont pas chambre dans l'enceint quittent pour la nuit. En le

voyant se prendre une table dans un coin de la salle commune, une serveuse occupée à ranger des verres se dirige vers lui pour sans doute l'informer de la fermeture imminente de l'auberge.

Tout de même courtoise malgré l'heure tardive, la jeune femme lui adresse la parole. "Pardonnez moi mon seigneur mais les cuisines ne servent plus et nous nous apprêtons à fermer pour la nuit."

Bien mal à l'aise de la situation, Tunaster arrive tout de même à s'exprimer avec une certaine mesure de détresse. "Mademoiselle, il est impératif que je rencontre un homme dénommé Belos et on me dit que je peux le trouver ici. Je vous en pris... informez le de ma présence?!"

"Le cuisinier?" Sourcille la jeune femme. "Nous ne somme pas responsable des indigestions monsieur !"

"Non!, non! Ce n'est pas ça! S'il vous plait, il faut que je lui parle! S'impatiente assez Tunaster pour attirer le regard réprobateur du portier qui s'affaire maintenant à laver le plancher de la salle.

" Un problème Caetina?" demande l'imposant gaillard afin de signaler sa présence.

" Je ne crois pas non, il veut voir le cuisinier!"

Incrédule, l'homme rétorque, "Le gigot d'agneau était bien correct ce soir il me semble?!"

En hochant la tête, la jeune serveuse s'éloigne en s'adressant une dernière fois à Tunaster, "restez là, je vais voir si Belos est disponible."

Avec un soupir de soulagement, le jeune prêtre s'assoit un peu plus confortablement dans sa chaise, extatique de constater que sa vision se concrétisait. "La déesse m'a vraiment parlé!" s'écrit-il un peu plus fort que voulu. Assez fort pour génère un autre hochement de tête, du portier cette fois-ci.

12ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

«THE WEAVE» LA CAMPAGNE 4

La soirée débute avec la rencontre entre Tunaster et Belos (Stéphane):

- Belos reçoit l'étranger en l'invitant à manger un peu de pain, du jambon et de la bière. Il n'est pas peu surpris qu'on veuille le voir spécifiquement à cette heure du soir. Il remarque immédiatement les vêtements cléricaux de l'homme et le symbole qu'il porte fièrement sur le poitrail. C'est un prêtre de Mystra nommé Tunaster. Il arrive de Saerloon et son récit désarçonne la paladin au plus haut point.
- Tunaster lui raconte l'étrange vision qui l'a amenée jusqu'à Belos en cette nuit étoilée. Il lui raconte également sa visite au temple de Mystra et la réception qu'on lui a réservée. Tunaster sait également que Belos est un paladin de Mystra, disciple déchu de l'ordre des sept étoiles. Il lui apprend d'ailleurs que son ordre de Hillsfar a été décimé et qu'il est l'unique survivant de ce groupe.
- Tunaster lui parle des 5 autres personnages révélés par la déesse et Belos reconnaît de la description détaillée du prêtre, des membres de la communauté de Wheloon. Un gnome travaillant dans la carrière du nord et qui vient de temps à autre à l'auberge, un homme qui travaille au ranch de Sendever, une femme reconnu pour ses talents d'artiste de la plume, un homme du sud en ville depuis peu qui prêche ses services de scribe aux marchands de Wheloon. De l'elfe, il ne reconnaît rien.
- Plus Tunaster parle et plus Belos se sent attiré dans son récit. Par peur pour la vie du prêtre, Belos l'invite à dormir à l'auberge et de poursuivre leur discussion le lendemain matin, question de dormir sur tout cela.
- Le lendemain, sa décision est prise, Belos décide d'aider Tunaster à retrouver ses bienfaiteurs.

13ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Première visite, l'étranger du sud qu'on nomme Amon (Alain):

- Belos ignore où il réside mais il connaît ceux qui l'engage le plus souvent. La Ville. Il se rend

donc au Moothouse pour s'enquérir du lieu de résidence d'Amon.

- Avec les informations recueilli à la Ville il se retrouve avec Tunaster dans la ruelle de Impil Street où il trouve le scribe.
- Peu bavard, celui-ci les reçoit de façon courtoise mais prudente. Il n'est clairement pas de la région et ne s'exprime qu'avec très peu de mots. Ils apprennent qu'il pratique la magie et que sa nuit précédente a été bousculée par des visions de Mystra du même type que celles de Tunaster.
- Amon ne veut pas se prononcer et demande la journée pour réfléchir. Ses réflexion lui rappelle d'ailleurs qu'il est celui qui a rédigé le contrat d'octroi du terrain pour la construction du nouveau temple. La signataire était la dame des mystères Naedaenya Arthas.

Deuxième visite, l'homme d'étable que l'on nomme Stongue (Marc):

- Belos connaît bien Stongue, enfin, aussi bien que ne le permet l'homme qui parle plus aux chevaux qu'aux humains. La Wyvern Watch s'approvisionne régulièrement à l'étable de Sendever pour sa viande de cheval.
- Toujours aussi farouche initialement, Stongue accepte de rencontrer les deux hommes après sont entrainement. Il écoute leur discours et lui aussi reste perplexe devant la similitude de la vision de Tunaster et de la sienne. Le tout semble réveiller en lui des souvenirs difficile mais il fini par accepter ce qu'il qualifie de destin. "On ne se sauve jamais de son passé," affirme-t-il.

Troisième visite, la librairie des Basult:

- À court d'idée pour trouver les autres étrangers, Belos est attiré par l'idée de visiter la librairie de Basult en se disant que des elfes fréquentent surement les endroits où l'on vend des livres. Il n'y rencontre pas Amnic, le propriétaire mais sa femme, Mena. Les yeux rouges, elle leur raconte que son mari est disparu depuis trois jours et même si les commères du village racontent qu'il l'a quitté parce qu'exténué de l'entendre critiquer, elle sait qu'il lui est arrivée quelque chose.

«THE WEAVE», LA CAMPAGNE 5

- Leur discussion avec elle porte fruit en plus. Elle connaît un elfe qui est venu récemment s'informer sur des livres parlant d'armes, plus précisément d'épées. Elle croit qu'il travaille chez le fabricant d'arme.
- Belos en profite pour s'acheter un livre de cuisine. Les recettes de Tethyr (4gp).

Quatrième visite, Le fabricant d'arme chez Slowtooth:

- Avant de même savoir si un elfe travaille chez le fabricant d'arme, Belos et Tunaster doivent affronter Baltron, un des fils du maître d'arme slowtooth. L'expérience est épouvante mais ils arrivent finalement à savoir qu'un elfe du nom de Darym (Patrick) y travaille. Belos offrira 2 sp à Baltron, croyant que celui-ci est vague dans l'espoir de récolter de l'argent. Pourtant, Baltron est simplement sot et il se demande bien pourquoi le cuisinier du Wyvern Watch lui donne de l'argent.
- La rencontre ressemble aux précédentes. Darym reconnaît avoir eu un rêve la nuit précédente et que ce rêve correspond à la description qu'en donne le prêtre. Après la discussion avec son patron concernant la provenance d'une arme de Duskblade et sur la signification de ce terme pour l'historien des armes, Darym voit cette nouvelle coïncidence avec beaucoup de recul. Après une dizaine d'années de tranquillité sur son passé, c'est deux événements ne peuvent être le fruit du hasard. Il accepte donc d'aller plus loin dans la démarche de Tunaster et Belos.

Vision d'Amon: *Le visage ensanglanté du pharaon de Mulhorand au centre du symbole de Mystra.*

Vision de Stongue: *Le visage de sa femme au centre du symbole de Mystra.*

Vision de Darym: Une épée familiale transperce le symbole de Mystra.

12 mars 2008

13ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Cinquième visite, Une femme de lettre que l'on nomme Elena Vekno (Guy):

- Belos et Tunaster poursuivent leur périple pour trouver les 6 personnes faisant partie de la vision envoyée par Mystra via le prêtre de la magie. Après quelques recherches ils l'a trouvent dans un quartier pauvre de Wheloon.
- Elle aussi a reçu un rêve étrange la nuit auparavant et la présence de ces deux disciples de Mystra demandant l'aide de Tyr l'intrigue au plus haut point et chatouille aussi sa fibre égocentrique.
- Elena accepte de rencontrer le groupe le lendemain midi au Wyvern Watch Inn.

Après cette visite c'est l'heure de diner et quel meilleur endroit pour diner lorsqu'on cherche un gnome que le quartier gnome.

Tunaster et Belos se rendent donc à la *taverne de Galabrus* pour déguster la saveur locale et tenter de trouver le mystérieux petit homme au gros nez.

La serveuse *Gimiline* n'est pas commune, un esprit vif et une langue fourchu sont toujours une combinaison dangereuse chez un nain, alors imaginez une naine! La visite révèle tout de même une information importante. Au déjeuner du matin, un gnome dénommé Dalith a parlé d'un rêve avec Mystra. Considérant que ce prêtre de Mystra pose des questions sur un gnome, la serveuse à fait le lien et en parle à Belos et Tunaster.

Les deux visionnaires questionnent l'ensemble des clients de la taverne mais personne ne semblent connaître ce Dalith.

26 mars 2008

13ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Sixième visite, Un gnome bien difficile à trouver nommé Dalith (Eric)

«THE WEAVE» LA CAMPAGNE 6

- Belos et Tunaster tentent leur chance dans un magasin général et le destin semble vraiment les mener aux bons endroits. Le commerçant leur annonce qu'il y a un Dalith qui demeure justement dans son édifice. Tout juste derrière en fait.
- Belos et Tunaster rencontre d'abord un ours noir sur le pas de la porte. Ce genre de tapis de porche convainc les deux nouveaux amis d'être plutôt prudents. Belos commence par scander le nom de Dalith d'une voix forte dans l'espoir qu'on l'entende par la fenêtre. Alléluia, une voix répond.
- Après discussion philosophique et monétaire, Dalith se fait convaincre de se joindre au groupe. L'offre de 2 000 gp de Tunaster étant plus que généreuse.
- Ils s'entendent pour se voir le lendemain midi au Wyvern Watch Inn.

Pendant ce temps, Amon se rend au temple de Chauntea afin de s'entretenir avec Katriana, la prêtresse en chef. Il demande les faveurs de Chauntea pour l'assister dans une séance de questionnement où il veut s'assurer que son interlocuteur dit la vérité. Pour 200 gp la prêtresse accepte. Ils s'entendent pour tenir la séance le lendemain matin si le besoin est encore nécessaire.

Le soir au souper, Darym, Stongue, Belos et Tunaster se rencontre au Wyvern Watch inn. La patronne en profite pour indiquer à Belos que ses amis ne sont pas des invités dans l'auberge et qu'elle attend un paiement pour la prochaine nuit.

- Stongue est surpris de voir que d'autres personnes se joignent au groupe. Il ne s'attendait pas à voir un elf. Belos leur raconte le déroulement de sa journée et l'état de ses recherches. Il ne manque que la réponse d'Amon.
- Le groupe n'accepte pas que Tunaster se rende chercher seul ses choses. Darym l'accompagne donc chercher ses affaires et ils reviennent sans heurt.

14ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Le lendemain matin, Belos se rend voir Amon pour obtenir sa réponse. Celui-ci accroche une condition à sa participation. Il explique qu'il veut passer Tunaster au détecteur de mensonge en le questionnant au temple de Chauntea. Tunaster accepte et la séance de questionnement confirme l'ensemble des dires du prêtre.

Le pacte est donc scellé, ils se rencontreront le midi même au Wyvern Watch Inn.

16 avril 2008

14ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Nombreux sont les hommes et les femmes qui s'unissent un jour avec la promesse d'aventure et le désir que des légendes soient écrites à leur sujet. Les royaumes de Faerûn en débordent. Mais lorsqu'une déesse décide d'intervenir pour regrouper une bande d'étrangers qui n'avaient très certainement aucun rêves de célébrités, on ne parle plus d'un événement quelconque. Il n'est plus question d'une vulgaire coïncidence. C'est pourtant dans l'anonymat le plus total que 6 ex-aventurier, heureux de la distance les séparant de leur passé, se retrouve à nouveau mêlés dans des histoires que le commun des mortels ne veut pas vivre.

Mais comment ignorer l'appel d'une déesse? Comment ignorer le rêve commun à l'ensemble du groupe? Comment ignorer ce prêtre de Mystra qui se dit rejeté par sa propre église dans Wheloon et comment rejeter son argent? Comment oublier ce réel sentiment que nos vies sont dans un état latent, comme conscient que l'on est fait pour de plus grande chose, même si on tente d'y échapper depuis si longtemps.

Chacun a décidé d'y plonger, se disant que peut-être la dame des mystères aurait quelques réponses à une vie de questionnement.

Ce n'est certainement pas Tunaster, le prêtre même qui les avait réunis, qui allait s'en plaindre.

Il s'agit donc de la première rencontre du groupe au complet et la soirée se passe en discussions de toutes sortes:

«THE WEAVE», LA CAMPAGNE 7

- Chaque pcs confirme son rêve particulier;
- Dalith tente de faire des affaires avec Tunaster et son temple en Saerloon;
- Dalith débat le point de recevoir les 500 gp de l'avance immédiatement;

14ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

La rencontre commence alors que tous les personnages se rencontrent pour la première fois à l'heure du diner.

Tout le monde se présente et Tunaster explique son expérience depuis son arrivée dans la Ville de Wheloon. La surprise de voir un temple de Mystra, l'accueil qu'il a eu, le pressentiment de malheur dans les murs du temple, sa fuite et l'attaque des gardes du temple, sa plainte auprès de la garde, la désinvolture de la réponse de la Ville, son rêve de la déesse et les apparitions de ceux qui se retrouvent autour de la table.

Évidemment, les personnages veulent savoir ce qu'il attend d'eux et celui-ci leur explique qu'il ne s'agit pas de ses désirs mais de ceux de sa déesse Mystra. Pour lui, il est clair que Mystra lui envoie un signe que des choses malsaines se trament dans le nouveau temple de Wheloon et qu'elle les a choisis pour une raison. Cette raison il l'ignore mais les rêves spécifiques de chacun des personnages devraient leur apporter des réponses...sinon ils ne seraient pas là.

Tunaster parle aussi de son temple à Saerloon et de la récompense qu'il est prêt à verser en son nom pour s'assurer que les héros se chargent de s'infiltrer dans le temple et identifier ce qui s'y passe d'illégal. Le montant est de 2 000 gp dont 500 gp peuvent être déposés à l'avance. L'argent réside au bureau de change de Wheloon. Tunaster leur remet d'ailleurs une lettre de passage les identifiant comme débiteur de la somme.

Il n'en faut pas plus pour Dalith de flairer la bonne affaire et il entreprend de parler contrat d'exclusivité et contrat lucratif avec le prêtre. Les personnages remarquent qu'il lui glisse quelque chose dans la main d'ailleurs. Il y a beaucoup de discussion sur la

gestion de la somme en fait. Beaucoup de points de vue et plusieurs positions. Ils finissent tous par s'entendre que la somme serait recouvrée dans les prochains jours.

Puis ce sont les discussions sur l'approche du temple qui commencent. On y va le jour ou le soir? On se présente en groupe ou individuellement? On pose des questions ou on observe? Le reste de la journée se passe en discussions de ce type et le groupe se retire pour la nuit en concluant que leur première visite se ferait le lendemain.

Fin de la rencontre du 16 avril 2008.

Dalith Offre 80 gp à Tunaster

7 mai 2008 - Ma foi, ce temple semble bien normal

15ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

La rencontre commence alors que tous les personnages se préparent pour aller au temple. Nous sommes le matin.

Toujours à l'auberge du Wyvern Watch Inn, le groupe peaufine les dernières stratégies. Alors que le soleil est à son zénith, ils quittent l'auberge en petit groupe de 2 ou 3 pour se rendre au temple. D'abord c'est Belos, Elena et Amon qui arrivent en premier et pénètrent dans le temple. Ils remarquent les deux archers sur le parapet qui semblent entourer une cour central à ciel ouvert. Ils remarquent aussi l'imposante statue d'une femme dans l'entrée que Belos identifie comme une idole de Mystra. D'ailleurs, Belos ne peut que sourcilier à l'idée d'une si imposante statue dans un temple de Mystra. L'étalage de statue dans les temples de Mystra n'est pas une pratique courante. Ils franchissent la porte double principale et pénètrent dans une enceinte effectivement à ciel ouvert. Ils y découvrent encore des statues, plusieurs autels de prière et un prêtre de Mystra particulièrement entreprenant. Il y a aussi une demi-douzaine de curieux et laïques dans la cour extérieure qui s'affaire à regarder l'iconographie sur les murs et les différents ouvrages qui reposent sur les autels.

«THE WEAVE» LA CAMPAGNE 8

Quelques minutes plus tard c'est Stongue et Darym qui arrivent ensemble. Stongue fait un petit détour pour inspecter un bâtiment qui se trouve en marge de l'entrée du temple. La cabane, disons le, s'étend sur environ 30 pieds par 30 pieds et est limitée à une étage. Stongue s'approche de ce qui pourrait être une porte d'entrée et avant même d'avoir pu cogner, un homme d'arme se présente et indique à Stongue que le temple se trouve devant lui et pas ici. Il s'agit probablement du poste de garde. Après en avoir fait le tour, Stongue retourne rejoindre Darym et les autres dans le temple.

Le dernier à arriver sur les lieux est Dalith. Son ours attendra dehors.

Le groupe se promène donc dans le temple faisant mine de ne pas se connaître et ils observent ce qui s'y passe pendant quelques minutes. Des gens prie, le prêtre les observe, Amon se rend à un autel et dépose une pièce d'argent dans un bol d'offrande en y laissant son "Wizard Mark". Belos et Elena finiront par s'entretenir avec le prêtre qui se nomme Shan Tar. Il les interroge sur leur appréciation du temple et sur leur intérêt de rejoindre les rangs de la fraternité de Mystra. Il leur propose même de participer à une grande célébration de trois jours qu'il appelle "la cérémonie de la foi sacrée de Mystra". Même Belos, un paladin de Mystra, n'a jamais entendu parler de cette cérémonie. Belos et Elena refuse évidemment d'y participer mais l'ensemble de la conversation demeure très agréable et Shan Tar s'avère d'une politesse sans borne. Il les invite à lui faire signe si leur intention venait à changer.

Un peu plus tard s'est au tour d'un jeune tourtereau à venir tourner autour de la jolie Elena. Un dénommé Corpic, se met dans la tête d'impressionner la dame de Tyr avec un discours tout aussi insipide que la blondeur de ses cheveux. Elena le tolère l'instant de quelques questions afin de valider si de l'information peut en être tiré mais rien à faire, c'est un dandy.

Pendant ce temps, Dalith tente par tous les moyens d'échapper au regard scrutateur des hommes d'armes postés sur le parapet. Il vérifie les portes et elles sont toutes fermées et barrées. Il n'arrive pas à

vérifier la grosse porte double qui semble mener plus loin dans le temple.

Alors que le temps est venu de partir le groupe assiste à une scène hors du commun. Un homme prosterné au pied d'un autel se met à proclamer des louanges à la dame des mystères d'une voix très forte. Tous se tournent vers lui et remarque que ses yeux portent la marque d'une personne qui a perdu la raison. Ses paroles sont un peu confuses :

"J'ai vu la lumière!! Mystra m'a parlée!! Gloire à la dame des mystères!! Venez me chercher maintenant, je suis prêt!!".

Après quelques instants le prêtre Shan Tar vient le chercher, le prend par les épaules doucement et proclame également que c'est un miracle... qu'il est prêt pour la cérémonie de la foi sacrée de Mystra. Il le mène ensuite vers la porte double qui semble mener plus loin dans le temple.

C'est à ce moment que la rencontre du 7 mai prend fin.

4 juin 2008 - Un temple qui a du piquant

15ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

La rencontre commence alors que tous les personnages sont au temple. Nous sommes le midi.

Après l'épiphanie de l'homme qui restera anonyme, les héros se questionnent vraiment sur ce qui vient de se passer. Miracle? Ou supercherie. L'insistance des personnages à scruter d'un peu trop près le temple motive Shan Tar à revenir à la charge avec une nouvelle invitation de célébrer le mystère de Mystra en participant à la cérémonie de la foi sacrée de Mystra. Belos refuse toujours mais en profite pour demander si le prêtre à souvenir de la visite d'un de leur confrère de la congrégation de Saerloon. Shan Tar se souviens effectivement de la visite d'un homme prétendant être un prêtre de Mystra mais son comportement l'avait laissé incrédule. Il réfute les accusations de l'avoir poursuivi à grandes envolées de flèches.

«THE WEAVE», LA CAMPAGNE 9

Ce sera Dalith qui se lasse le premier de l'inspection et il entreprend de faire le tour de la butte qui abrite le temple de Mystra afin de trouver une quelconque entrée secondaire. Son aventure lui mérite d'ailleurs une chute lorsqu'il essaye d'escalader une paroi abrupte pour atteindre le sommet par la façade opposée de l'entrée du temple. Il termine sa tournée au moment où le reste du groupe s'apprête à retourner vers la ville.

C'est Darym qui apercevra le premier une silhouette qui les suit. Tout le monde se met en action dès l'instant où l'elfe leur partage son information. Dalith incante une prière pour prendre dans un piège l'intrus. Stongue se lance à sa poursuite, de même que Belos. L'espion aussi réagit rapidement et disparaît sous les yeux de Darym. Dalith se rend sur le lieu où il a lancé son sort et retrouve une botte qu'il offre à son ours en récompense. Pièce à conviction importante s'il en est une, les autres personnages demandent au maître des animaux de reprendre la godasse pour en tirer un indice pouvant être utile à l'identification de leur poursuivant. Évidemment, l'état de la dite botte ne permet guère plus que d'en conclure que son propriétaire négligeait son hygiène pedestre. Du moins jusqu'au moment où Stongue, dans son inspection de la botte, fasse sortir une lame du talon. Voilà une caractéristique intéressante qui ne se retrouve pas dans une botte à fumier ordinaire!

Après toute cette excitation, c'est le retour à l'auberge, les discussions sur le plan de match et un bon repas. Les conclusions? On retourne la nuit prochaine faire l'inspection de la montagne pour trouver une autre entrée. Personne n'a confiance au gnome il semble. Dalith, Amon et Darym quittent pour la nuit et les héros se donnent rendez-vous le lendemain.

Fin de la rencontre du 4 juin 2008.

11 juin 2008 - Le sang! Le sang!

16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

La rencontre commence alors que les purple dragons arrivent à la Wyvern Watch. Nous sommes le matin.

Le réveil se fait relativement paisiblement et on retrouve les héros au moment du déjeuner dans la salle commune de la Wyvern Watch. En fait, le réveil se fait peut-être paisiblement mais il restera paisible très peu longtemps. L'entrée fracassante d'un groupe de purple dragons dans la salle commune brise de façon assez définitive le chant des oiseaux et l'agréable odeur du café. Leurs pas résolus vers une table où s'affèrent Belos, Amon, Darym et Stongue rendent l'atmosphère carrément lourde et inquiétante. Les rumeurs partent déjà aux tables avoisinantes.

Les gardes informent le groupe qu'ils sont "invités" à la "watch house" par Lord Redbeard lui-même afin d'être questionné sur l'assassinat d'un prêtre de Mystra retrouvé mort à la porte de la Ville ce matin. La nouvelle consterne le groupe et ils acceptent de suivre la troupe de garde pour cette rencontre.

Sur les lieux, ils constatent qu'effectivement, le seigneur du village les attend et ils apprennent que Tunaster est bel et bien mort assassiné d'une dague dans le dos. Lord Redbeard leur demande de préciser la relation qu'ils avaient avec lui puisque plusieurs témoins ont affirmé l'avoir vu avec Belos et le reste du groupe à plusieurs reprises depuis son arrivée au village. Les personnages n'hésitent pas à raconter au seigneur l'essentiel de leur relation avec le prêtre et les circonstances qui les ont liées. Redbeard est très perplexe quant au contenu du récit du groupe et des accusations qu'on veut attribuer au temple de Mystra. Il leur rappelle que ses hommes ont déjà investigué d'autres allégations de ce type et rien d'incriminant n'a été trouvé sur les lieux. Pour le village de Wheloon, ce temple est un excellent citoyen "institutionnel" et il sera nécessaire d'apporter des preuves beaucoup plus concrètes que les dires d'un prêtre de Saerloon en Sembia, ennemi commercial de Cormyr, pour que Lord Redbeard déploie tout le poids de la couronne royale et porte des accusations.

«THE WEAVE» LA CAMPAGNE 10

Pendant les discussions, Dalith arrive au Watch House en panique pour rejoindre ses amis qu'il n'avait pas trouvés à l'auberge. Il leur raconte que son ours a été assassiné pendant la nuit! Le gnome leur raconte sa macabre matinée et une nouvelle fois ils sont interrompus par un garde qui demande l'attention de Lord Redbeard. Juste le temps au groupe pour raconter à Dalith ce qui s'est passé avec Tunaster que Redbeard revient avec un air inquiet et perturbé. Après un salut au nouvel arrivant, il les informe que leur amie Elena Vekno vient d'être trouvée morte dans sa chambre du Wyvern Watch Inn. Les héros sont sidérés.

Le seigneur de Wheloon leur partage son inquiétude et leur répète que la ville ne reconnaîtra jamais une quelconque sanction officielle mais il recommande au groupe de poursuivre leur investigation sans trop d'embuche de la part de la Ville. Ceci dit, s'il advenait que rien n'est trouvé et que le temple porte une plainte ou des accusations contre eux, il sera forcé d'agir dans l'intérêt de sa communauté et n'offrir aucun traitement de faveur au groupe. La rencontre prend fin peu de temps après et les héros se précipitent vers l'auberge.

Arrivé sur les lieux, toutes les issues sont bouchées. Seule Belos est autorisé à pénétrer dans l'auberge pour porter assistance aux propriétaires. Il s'empresse de monter à l'étage et offrira à la bonne de la remplacer pour laver le plancher de sang. Il écoute les "enquêteurs" discuter de leur découverte. Une dague dans le dos aurait mis fin au jour du paladin de Tyr. Plus tard, lorsque la garde libère les lieux, le reste du groupe joint Belos et deux indices importants sont retrouvés. Une empreinte de soulier sur la corniche près de la fenêtre d'Elena. Un symbole religieux de Tyr dessiné inversé dans le sang d'Elena apparaît à la tête de son lit.

Les plus érudits du groupe dans le domaine des religions font la liste des dieux qui pourraient être opposés à Tyr. Cyric, Mask et Shar semble être les plus probables.

Fin de la rencontre du 11 juin 2008.

18 juin 2008 - Enfin une victoire ... et la preuve qu'ils dérangent

16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Rencontre où le groupe affronte leur premier ennemi en combat mais l'enquête sur le temple n'avance pas beaucoup. À part le fait qu'ils ont la preuve de déranger des gens... mais qui?

Le groupe, enfin ce qu'il en reste, discute longuement des indices qu'ils ont trouvés sur les lieux du crime. Elena n'a sûrement fait cette inscription sur le mur, pendant qu'on lui infligeait d'atroces sévices, pour le plaisir. Il a dû reconnaître son agresseur, ou en identifier la foi, et tenté de transmettre ce message.

Pendant leur réflexion, alors qu'ils sont encore dans la chambre, un courrier vient leur porter un message d'une personne anonyme. Ils sont invités à passer au 23 Impil Street pour rencontrer un inconnu prétendant vouloir partager de l'information incriminante sur le temple de Mystra. Convaincu de n'avoir rien à perdre, les héros décident de se rendre au rendez-vous. Mais pas avant de manger un peu.

Après le dîner il se rend à l'adresse indiquée et cela même si ils avaient émis l'hypothèse d'un piège. C'est cette prédiction qui se réalisera et ils tombent sur les feux d'un archer sur le toit et d'un homme d'arme dans la ruelle. L'ennemi est féroce et rapidement, Belos tombe au sol. Le colosse qui se trouve devant lui n'est pas commode mais avec la collaboration de tous, l'homme fini par s'effondrer sous les coups alors que l'archer réussit à s'échapper malgré la magie de Dalith. C'est Darym qui parvient tout de même à identifier un halfling sur le toit.

Pendant le combat, Amon ressent une profonde faiblesse qui inquiète le groupe. Le groupe ne le reverra pas avant un bout de temps.

Fin de la rencontre du 18 juin 2008

Expérience:

Belos: 840 xp

Amon: 840 xp

«THE WEAVE», LA CAMPAGNE 11

Stongue: 840 xp
Dalith: 840 xp
Darym: 840 xp

25 juin 2008 - D'autres disparitions s'ajoutent à la liste

16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Rencontre où l'enquête se poursuit et des indices s'ajoute. Beaucoup de gens disparaissent dans le village de Wheloon.

Après l'embuscade, tous reviennent à l'auberge sauf Amon, qui se rend chez lui pour se reposer. Sur insistance de Dalith, il est décidé de se rendre au bureau de change afin de récolter leur avance et en profiter un peu. Au rythme où le groupe diminue, Dalith a presque l'espoir d'avoir les 500 gp pour lui seul.

Au bureau de change on leur explique que lors du décès d'un des signataires, les montants sont gelés pour une période de 30 jours afin de régler les questions d'héritage et de dettes. Les règles de Cormyr sont formelles en ce domaine. Résigné, le groupe quitte l'endroit et comme ils sont au centre du village, remarque une tour des amourettes (un babillard). Belos propose l'idée de voir si d'autres personnes ne seraient pas portées disparues au village. Ils notent effectivement trois noms. Le libraire, un boulanger du nom de Gestan Felstar et un fermier du nom de Bielitar Orchinal.

Ils étaient déjà au courant du libraire alors la décision est prise de se rendre voir le boulanger. Une fois sur place, sa conjointe leur confirme que son mari n'a pas donné signe de vie depuis plus d'une semaine. Elle ne connaît pas le fermier qui figure sur la liste des héros.

Ils trouveront l'information qu'ils veulent au marché alors qu'un autre fermier venu vendre ses produits connaît bien le Bielchar en question. Ils auront besoin de chevaux par contre car sa ferme se situe à quelques lieux du village. Ils trouveront les chevaux

au ranch où Stongue travail et pour 2 gp, le groupe est prêt à partir.

Fin de la rencontre du 25 juin 2008

6 août 2008 - Le mystère du fermier

16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Rencontre où le groupe fait la filature d'un fermier louche qui avait disparue mais qui est revenu comme par magie.

Équipé de cheval tout frais, le groupe se rend à la ferme Bielchar à environ un demi mile de Wheloon. Sur place il trouve un homme affairé dans les champs et une femme sur le porche de la maison familiale. Ils s'adressent à la femme en premier et s'informent de l'affiche de personne disparue qui se trouve au village. La dame confuse leur répond qu'elle a probablement oubliée d'enlever l'affiche puisque son homme est revenu il y a quelques jours. Tous discutent un peu et les héros apprennent que le fermier parle bien souvent de Mystra depuis son retour. Remerciant la fermière pour ses réponses, Belos demande tout de même de parler à Bielchar si s'était possible. Intimidée par les héros, la femme appelle son homme dans le champ pour qu'il vienne les rejoindre.

La discussion avec lui sera un peu moins transparente. Il mentionne qu'il était partie au village voisin tenter de vendre ses produits, prétextant que la compétition à Wheloon devenait de plus en plus féroce. Après quelques jours là bas, il serait revenu directement à la maison. Il a réalisé à son retour avoir oublié d'informer sa femme. Stongue n'en croit pas un mot et accuse le fermier de mentir. Même violent dans ses paroles, il ne parvient pas à intimider le fermier qui, bien qu'impressionné et quelque peu ébranlé, reste campé sur ses dires. Le groupe n'est absolument pas convaincu que Bielchar dit la vérité mais tous quittent tout de même la ferme ne pouvant faire autre chose.

Par contre, rendu au village, ils vont porter les chevaux et décident de retourner à la ferme pour

«THE WEAVE» LA CAMPAGNE 12

espionner le fermier. Peut-être que leur visite l'a ébranlé assez pour qu'il fasse une erreur et retourne au temple. Ils retournent donc à pied à la ferme, une distance qui n'était pas si longue en fin de compte. Ils patienteront donc jusqu'après le souper pour que leurs soupçons soient adressés. Bielchar décide d'atteler sa carriole et se rend au village. Il se rend chez wagonmaker Elparr en premier. Une réparation qui prendra environ une heure. Belos et Darym en profitent d'ailleurs pour aller souper alors que le reste du groupe, Dalith et Stongue, continu la surveillance. Le fermier quitte ensuite le wagonmaker et se rend, oui, oui, oui, au temple de Mystra. Enfin un dénouement intéressant. Stongue et Dalith décident après quelques minutes d'attente de retourner au Wyvern Watch pour informer le reste et souper également.

Ils retourneront tous au temple plus tard pour constater que Bielchar participe pieusement aux prières du soir.

Fin de la rencontre du 6 août 2008.

13 août 2008 - Le fermier parle!

16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Rencontre où le groupe confronte Bielchar sur ses actions et une petite visite tardive au temple de Chauntea.

Le groupe entre dans le temple pour observer les agissements de Bielchar. Ils constatent aussi que la prière du soir correspond exactement aux cérémonies traditionnelles que Belos connaît de son église. À part les effets pyrotechniques qu'un mage semble avoir été engagé pour faire. Bielchar, quant à lui, harcèle Shan Tar et les deux ont une discussion que les personnages ne peuvent entendre. Il est certain que Shan Tar ne semble pas heureux de l'insistance du fermier. Peu après, le fermier remarque les héros et décide de partir. Il n'ira pas très loin car ceux-ci sont motivés à savoir la raison de sa présence ici.

Au début, l'homme se défend d'être libre de faire ce qu'il veut et de visiter les temples qu'il veut. Il finira

par s'adoucir toutefois et avouer qu'il tente depuis deux semaines de joindre les rangs de l'église de Mystra. Il a même débuté la cérémonie de la foi sacré de Mystra mais on ne l'a pas laissé terminer. Il voulait garder secret son goût de dévotion pour la dame des mystères. Il ne voulait certainement pas que sa femme le sache. Les héros lui parlent de leurs doutes sur le temple, de ce qui est arrivé à Tunaster et Elena. Un bruit sur le parapet leur font prendre connaissance qu'ils ont peut-être été entendu et s'éloignent du temple avec Bielchar.

Chemin faisant, les personnages continuent de partager leurs doutes et tentent de convaincre le fermier de leur partager son expérience à l'intérieur du temple. Mais Bielchar ne veut rien dire. Il a fait la promesse à ce qu'il croit être Mystra et seule la parole de la prêtresse de Chauntea concernant le test qu'ils ont fait passer à Tunaster pourra le convaincre de parler.

Il est tard mais mieux vaut battre le fer pendant qu'il est chaud se disent-ils. Alors direction temple de Chauntea où ils rencontrent brièvement la première dame des moissons qui confirme les dires du groupe. Ébranlé, Bielchar leur partage son information:

Il y a une autre aile du temple, fermer celle-là, au-delà de la cour extérieur. C'est dans cette enceinte que le test de Mystra est passé.

Il en dure 3 jours et on vous charge 25 gp pour y participer. Vos effets personnels sont rangés dans une pièce où vous avez accès mais où il est interdit d'allé. Être pris avec ses effets personnels signifie l'expulsion du temple.

Il y a un prêtre un peu sinistre qui s'occupe de la cérémonie de trois jours. Il se nomme Fembrys et il ne parle que de Mystra tout le temps. Il a l'air blasé. On doit se laver à tous les jours et porter des robes blanches.

On m'a informé à la deuxième journée que je devais partir parce que j'avais menti sur mon origine. Parce que je n'avais pas dit que je venais de Wheloon. Tout compte fait, personne de mon groupe ne venait de Wheloon d'ailleurs.

En sortant du temple, une flèche vient se loger dans la porte à quelques pouces du fermier. Quelqu'un lance le sort «Darkness», Belos tente de poursuivre

«THE WEAVE», LA CAMPAGNE 13

et Dalith lance la magie pour faire venir des hiboux et voir où se sauve l'attaquant. Encore un halfling!

Bielchar n'a rien ... à part un blanchiment extrême de la peau. Il comprend maintenant que les héros ont peut-être raison.

Fin de la rencontre du 13 août 2008.

20 août 2008 - Sésame ouvre toi ... ou presque

16ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Rencontre où le groupe font une recherche approfondie des alentours du temple et font une découverte intéressante.

Les hiboux de Dalith confirment qu'un petit humanoïde s'est sauvé dans les bois. Les personnages accompagnent le fermier jusqu'au traversier puis retourne à l'auberge pour dormir.

17ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Lors des discussions autour du déjeuner, l'ordre du jour de la journée est décidé. Ils iront inspecter le pourtour du promontoire sous lequel est construit le temple afin de voir si un autre accès existe. Toute la journée y sera consacrée. Ils seront d'ailleurs témoin des ébats sexuels d'un garde du temple peu assidu à sa tâche. Se sera finalement un renard qui informera Dalith que des personnes sortent souvent de la montagne...à peu près là, dit-il.

Les personnages trouvent des marques dans la pierre qui pourraient laisser l'impression qu'une ouverture peut être créée mais aucun mécanisme n'est trouvé. Dalith mentionne qu'il peut façonner la pierre et la décision est prise de revenir le lendemain et voir où cette option peut les mener.

Fin de la rencontre du 20 août 2008.

3 septembre 2008 - On entre! ... non, on sort

17ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Rencontre où le groupe pénètre enfin, bien que peu de temps, le temple de Mystra et y découvre une créature peu commode.

Les personnages reviennent exténués de leur journée de recherche. Le souper se fait dans le silence alors que tous savent ce qui les attend le lendemain. C'est l'heure d'ouvrir ce temple et de voir ce qu'il a dans les trippes.

18ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

La nuit se passe bien et dès l'aube Dalith se plonge dans son livre de prière pour demander à son dieu de lui donner le pouvoir de manipuler la pierre. Après le déjeuner, ils se rendent tous à l'endroit qu'ils estiment être une ouverture dans la montagne. Dalith lance son sort et c'est Belos avec Stongue qui commence l'excavation de la roche. Après plusieurs minutes, ils sont récompensés par un coup de pelle qui passe au travers de la pierre et aboutit dans le vide. Ils ont trouvés un accès. Encore un peu de travail et l'espace nécessaire pour que tout le monde passe est près.

Ils avancent dans le noir et constatent qu'ils descendent légèrement et graduellement. Le corridor qu'ils empruntent est en ligne droit sur une centaine de pieds puis tourne à 90 degrés. À ce moment, l'eau est assez haute et le gnome ne porte plus au fond. Le groupe s'arrête à cet endroit et perçoivent de la lumière devant eux. Une espèce de bateau dans un piège et aussi, une créature tentaculaire se pointe le dessus de la tête. Pour une raison encore inconnu, probablement Belos, la créature les entend et c'est la poursuite car le groupe décide de rebrousser chemin. Ils reviennent à leur tunnel et attendent la créature dehors. Il y aura un rapide combat dans l'embrasement du tunnel et la créature sera terrassée à cet endroit. En s'approchant de la créature, le groupe entend de l'intérieur ... "Garde? Il y a du grabuge ici!"

«THE WEAVE» LA CAMPAGNE 14

Fin de la rencontre du 3 septembre 2008.

10 septembre 2008 - Ça sent le brûlé

18ième jour d'Eleasis, year of lightning storms (1374 DR)

Rencontre où le groupe fait la connaissance d'un homme qui manipule bien la Fireball de son bâton.

En restant près de l'ouverture, les personnages entendent bien les pas de quelqu'un qui s'approche d'eux. Belos se présente devant le trou en criant au nouvel arrivant qu'ils passaient ici par hasard, puis Stongue lance un flèche et la bagarre éclate. L'homme évidemment rebrousse chemin et les héros continus à faire feu de flèche et de magie. Puis une première Fireball éclate. Darym s'écarte. Boom, une deuxième Fireball éclate. Dalith s'écarte. Boom, une troisième Fireball éclate. Tous sont maintenant convaincus que l'homme ne veut pas discuter. Et ils se sauvent.

Pendant encore plusieurs secondes l'homme les poursuit, même à l'extérieur, avec deux autres gardes. Une autre Fireball viendra leur sonner les oreilles puis finalement il lancera de son meilleur commun:

Don't bother me again FREAKS!

Il est encore tôt :)

Fin de la rencontre du 10 septembre 2008.