

Chroniques  
de la  
Trilogie  
verte

## **Le soir du 6ème jour d'Abbor en l'an 870 de l'Epoque IV, Un bien étrange tour du destin prend forme.**

La pluie déchaînée bat les chaumières du hameau endormi de Santoma. C'est le village natal du célèbre barde elfe Xartur. Impitoyablement, comme pour empêcher cette histoire d'être narrée, la pluie s'acharne sur la statue qui honore l'illustre conteur local.

Toutefois, en suivant le regard de marbre figé on discerne dans l'obscurité la faible lueur qui émane des fenêtres de l'unique auberge. En s'approchant, on peut espionner l'aubergiste qui pose à table un avantageux repas avant d'attiser la chaleur bienveillante du feu. Une singulière assemblée. Pourtant ce qui attire l'attention ne sont pas ces monstres empaillés accrochés aux murs mais les convives attablés.

Quelles motivations obscures ont pu les conduire dans ce lieu éloigné ? Seul Uron saurait le dire, mais si la jeunesse de leurs traits dément l'assurance qu'ils se donnent, la soif d'aventure brille assurément dans leurs yeux.

Singulière assemblée effectivement. Détaillons cet étrange prêtre froqué d'une robe jaune rayée de noir. Un bandeau noir orne son front comme pour surligner deux yeux vifs et curieux en contraste avec son austère et distante attitude. Autour du cou, il arbore une clef de métal noir, mystérieux artefact ouvrant les portes de savoirs insoupçonnés. Son nom est Doran Biblos. Lui faisant face, une agréable jeune femme baptisée Rhyane porte une tenue de combat. Ses gestes sûrs et ses armes prêtes à sortir du fourreau laissent présager un adversaire redoutable. A ses côtés Yves, un jeune homme au sourire commercial, lorgne sur elle. Se ne sont pas ses courbes ou le grain fin de la peau fines de ses cuisses nues qu'il évalue mais la valeur monétaire de son attirail. Enfin, en bout de table, un barde arbore fièrement une riche cape assortie à un élégant chapeau de feutrine déposé devant lui sur la table massive. Il caresse sa fine moustache, comme s'il goûtait l'étrangeté de la situation.

Quand le repas semble bien vouloir prendre fin, le barde se lève, grimpe sur l'es-trade, prend une théâtrale inspiration puis s'incline gracieusement en se présentant « Scipion Orélano » ! Il entame alors la déclamation de divers poèmes. L'assemblée semble apprécier de manière assez inégale. Alors, contrarié, le barde se saisit de sa chalémie et se met à jouer un air connu, berçant l'assemblée dans une digestion coupable.

Perturbant l'harmonie de l'instant, la porte d'entrée s'ouvre. Quel pauvre hère ose ? C'est un des gardes du hameau qui salue l'aubergiste, dépose son attirail et se dirige vers le comptoir. Il semble qu'il soit bien décidé à coiffer de mousse fraîche une tournée de lanternes déjà bien arrosée...

Le calme n'est pas encore revenu qu'une hache traverse la fenêtre. Saisi par le choc et mû par des années d'expérience de soldat réserviste, le garde saisit son arbalète, puis plonge dans le mutisme le plus total.

Fort heureusement, n'écoutant que leur courage, les convives saisissent chacun une arme de fortune (qui une cruche, qui un couteau). Yves et Rhyane se précipitent vers la porte, soutenus par Temdrir l'aubergiste. Scipion le barde altère sa mélodie pour une mélodie nettement plus ... revigorante. Doran, lui, trouve asile derrière le comptoir où il commence à invoquer les puissances divines.



Un trio d'orques des forêts fracasse la porte et la bataille s'engage ... plutôt mal, ma foi. D'un coup mauvais et vicieux l'aubergiste est hors de combat. Yves le tire en retrait. Rhyane se voit donc contrainte à tenir vaillamment le seuil, habilement soignée par des incantations divines à un Bohpo « à bout de souffle ». Assommé, Yves jette un dernier regard d'avidité sur l'arbalète du garde paralysé de peur.. Ce n'est que l'arrivée providentielle de Erbon Dugan, le fier prêtre local de Uron qui permet d'éviter la déroute.

Erbon leur apprend que l'attaque faisait partie d'un raid orc sur le hameau. Faissant plusieurs victimes parmi les habitants.

Surfant sur la vague d'adrénaline qui les anime, nos héros oublient rapidement leurs déconvenues et fouillent les malvenus : une hache d'armes même pas magique, une rondache arborant un symbole des plus cabalistiques et une armure au cuir épais bien rassurant mais dont l'odeur ferait fuir la plus endurcie des chèvres. Yves s'empare furieusement de l'armure, la rondache et l'armure...

Pendant que d'aucun font leurs emplettes, Erbon, assisté de Doran, soigne les blessés du raid sur la table de l'auberge. Malédiction ! Les vicieuses créatures utilisaient du poison sur leurs flèches. Il va falloir lui laisser la nuit pour essayer d'identifier la nature du poison. L'aubergiste à l'air salement touché.. Une bonne nuit de repos s'impose.

A la première heure, Yves est sur le pied de guerre avec un objectif récurrent : troquer l'arbalète modèle MkIII de ses rêves. Pour cela, il saura employer tous les moyens : la ruse, la séduction, le marchandage, la supplication.

Pendant qu'Yves s'escrime, Doran et Rhyane, en train de petit-déjeuner à l'auberge, se voient confier une mission par Armad Tillard, le bourgmestre, et Roddoban, le chambellan, aide de camp et chambrier du Baron Pourpre, venu à Santoma avec une compagnie de gardes suite à l'attaque. Erbon n'ayant pas réussi à identifier la nature du poison, il charge nos héros d'aller chercher conseil auprès de son prédécesseur Farémus, prêtre de grande sagesse et qui vit à présent en ermite au bord du Raton dans la forêt. Certes, ce n'est pas vraiment l'affaire de nos héros, mais comment refuser cette bourse rondelette d'acompte qui leur est tendue par Roddoban ? Bref, l'affaire est dans le sac, les deux fioles étranges de Erbon aussi, et renseignements pris, on promet de se mettre en route sans tarder. Scipion le barde, qui a assisté fortuitement à la conversation, propose bien évidemment d'en être. (C'est quand même la main du MJ, comment refuser ?)

Doran va régler quelque sombre affaire de tomes avec un non moins sombre notable du coin. Rhyane va informer Yves de la situation (et accessoirement l'aider à obtenir ENFIN l'arbalète de ses rêves, en prêt certes, mais c'est déjà un début). Alors que sonnent les 11 coups de midi, nos amis se retrouvent à l'auberge, rassemblent leurs affaires, leurs amis, leurs notes, et se mettent en route.





## **Le matin du 7ème jour d'Abbor : à la recherche de l'antidote.**

Ils traversent routes, champs, ponts, et gués. Longeant la rivière qui mène chez l'ermite Farémus on se demande : « Au fait, qui a pris les rations ? j'ai pris les miennes. Mince je les ai oublié sur le comptoir de l'auberge !. A-t-on assez à manger pour tout le monde ? Arghhhh ! Si oufff...

Nos amis arrivent sans encombre à une clairière où un tronc de bois enjambe la rivière. Un corps d'orque des bois est allongé sur le ventre sur la rive opposée. Flairant le piège ils s'avancent précautionneusement. Yves marche sur le tronc pour s'approcher du corps : à mi-chemin, celui-ci se redresse en vociférant des paroles incompréhensibles, et nos amis sont engagés par des tireurs embusqués dans les arbres. Ceux-ci se ruent à couvert derrière les troncs. Yves rebrousse chemin difficilement, mais moins difficilement que l'orque qui se vautre lamentablement, perd son arme dans la rivière et se fait emporter par le courant. Le combat fait rage, Scipion entonne un chant des plus guerriers... Yves est « encore une fois » inconscient à terre. Une petite fiole de soin et ça repart... Doran venu à la rescousse est lui aussi à terre. Heureusement, nos amis pantelants parviennent finalement à tuer toutes ces sales bêtes mais le groupe est en triste état. Un colloque s'engage : que faire pour remettre en état le seul soigneur du groupe ? On utilise la dernière fiole pour le ranimer. Un gros dodo et tout le monde est sur le départ après une nuit paisible.

Farémus s'avère être un ermite assez austère. Sa maison est dans la cour d'une ancienne fortification entourée de deux tours. Celle au sud est en ruines. Yves se découvre une âme d'archéologue et trouve un petit butin.

L'ermite, après avoir analysé le poison enduit sur les flèches orques, envoie notre groupe récupérer de l'écorce de Melne dans une clairière au nord. Là un jeune ogre attaque le groupe qui, bien rodé, en vient à bout sans trop de difficulté. Rhyane récupère un magnifique et mystérieux cimenterre. Doran, déjà affaibli lors des précédents combats et des invocations de soins sur le groupe, n'est pas en état de repartir. Le temps presse et le groupe se sépare. Yves, munie de la précieuse écorce part seul chez Farémus, mais l'orientation en forêt n'est pas son fort...

En chemin il croise Karmin Jappar un rôdeur fanatique prêt à le tuer pour sa dépravation sur les arbres. Le convaincre de la nécessité de son action et de sa bonne foi n'est pas facile.

Ce ne fût pas une promenade bucolique que de rentrer en évitant les patrouille orques. Le groupe parvint pourtant à rentrer au village et sauver les personnes ayant résisté durant trois jours à l'intense poison.



*Karmin Jappar*

## **Le soir du 10ème jour d'Abbor : l'attaque orc**

Un groupe de soldat de Château pourpre était arrivé sécuriser le village. Seul le Lieutenant Thérin et quelques hommes restèrent de garde au cas ou. Karmin Jappar qui surveillait les déplacements dans la forêt avertit le bourgmestre de l'imminence d'une seconde attaque. Il ne resta hélas pas, devant l'urgence de ses missions mais sa mise en garde suffit à organiser une défense solide.

A la nuit tombée les orcs chargèrent, aidés par une créature puissante, rapide et sanguinaire : un léopard animé de magie. Au corps à corps, seuls les plus fort et chanceux des soldats survécurent alors que les autres se faisaient tailler en pièces. L'avantage des humains fût la compagnie d'archers improvisés qui affaiblit suffisamment les rangs serrés de l'assaillant.

Le léopard eu raison de Jasper le meunier, et d'une demi douzaine d'hommes. Yves tourna de l'œil sous l'effet d'une simple griffure. Scipion dû tirer son épée du fourreau pour le sauver. Doran et Rhyane devinrent un duo infernal pour l'ennemi. Le Lieutenant Thérin fût héroïque.

A la fin de la bataille la créature sanguinaire disparut mystérieusement. Les dépouilles des victimes de la bataille ennemies comme alliées nécessitèrent d'ériger un grand bûché. Yves s'imposa de rassembler les corps, les délestant au passage des objets devenus inutiles pour eux. Doran soignait du mieux possible les blessés.

Une grande fête fût organisée pour reconforter les gens à l'issu de ce drame. Certains abusèrent de la boisson, d'autres avaient du mal à entrer dans les festivités.

Les jours suivants Temdrir reconnaissant d'avoir été soigné par l'antidote logea gratuitement le groupe. Se furent quelques jours de repos et d'apprentissages multiples. Rhyane appris le maniement de son cimeterre, Dorian celui de l'arc, Yves augmenta son bagou marchand avec Fernand et appris aussi de nouveaux rudiments de magie. Ces études acharnées pour apprendre à écrire des parchemins de sorts l'empêcha de suivre Dorian et Rhyane qui allèrent voir si Farémus avaient de nouvelles informations sur le poison.

Sur le chemin ils récupérèrent des malachite vertes. Yves avait découvert ces pierres semi-précieuses chez l'ermite qui lui avait appris que la rivière en regorgeait.



## Les PJ dans l'intimité : Un étrange visiteur

Alors que le soleil n'est plus que la lueur d'un vague souvenir à l'horizon, un étrange visiteur remonte l'allée de la ferme. Enveloppé d'une cape et avec un sac en bandoulière ; il émane de lui une odeur d'Orc. "Mon arc !" cris le fermier à sa femme.

"Holà mon brave ami, ne sortez donc cette artillerie que devant l'ennemi." Réponds un jeune homme au sourire avenant.

"Vous puez l'orc" cri le paysan.

"-Ho cette armure est un trophée de la bataille de Santoma", explique le visiteur tout en avançant d'un pas sûr. "Auriez-vous un peu d'eau à m'offrir, le trajet m'a complètement desséché."

Le fermier le regarde vraiment surpris, et demande à sa femme de lui amener un sceau d'eau, les main toujours fermement campées sur l'arc.

"-Me prendriez vous pour Loup-gris ?", le fermier le regarde, se décripe un peu et avoue, "c'est vrai que vous n'êtes pas bien épais, vous n'avez pas la carrure."

"Je suis un brave camelot, qui achète et vend les articles au gens qui en ont besoin. Actuellement j'apprends les lettres auprès de Mr Dulettre."

"ha c'est vous, sa femme en a parlé de vous. Vous êtes Yves !"

"-Les information circulent vite, surtout avec Mme Dulettre"

"Puisse t-elle ne pas se mordre la langue" ajoute le fermier complice.

"Qu'est ce que tu veux mon p'tit gars ?"

Ives prends bien le temps de boire à même le sceaux pour bien préparer sa réponse.

"Je cherche une mule pour m'aider à porter les articles que j'achète et ce que je vends. "

La négociation d'une vieille bourrique fatiguées prend quelques heures.

"-Merci, je vous promet de bien m'occuper d'elle."dit Yves. "Avant de partir, auriez vous du miel à vendre ? Mr Dulettre en raffole dans ses infusions."

"C'est un brave homme, tenez par exemple il m'apprends à faire des récits illustrés de grands événement comme la bataille de la semaine dernière racontant dans le détails la fin héroïque de Jasper face à un démon sanguinaire ressemblant à un chat grands comme un homme et la puissance du lieutenant Thérin combattant contre cinq orcs à lui tout seul. Je vois que vous êtes intéressé, puisque je vous aime bien, je vous fais ce parchemin à un prix exceptionnel... Yves vous fait tout ce qu'il y a de mieux pour par cher !"





Prisonnier des  
Orques



## **Le XX jour d'Abbor : les jeunes écervelés**

Alors qu'Yves était en vadrouille pour monter son petit commerce ambulante avec un âne fraîchement acheté, un riche drapier Mergir vint chercher l'aide des héros du jour.

« Mes enfants, Dermir, Aldis et leurs amis sont partis combattre les orcs en forêt. Je crains pour la vie de ces jeunes écervelés. Ramenez-moi mes fils ! » Ainsi commence cette nouvelle quête que Rhyane et Dorian acceptent immédiatement. Scipion accepte pour ajouter ces nouvelles aventures à son répertoire de barde. Et par la récompense alléchant, Yves se joint au groupe.

Une carriole conduit à toute allure le groupe vers les plus fraîches traces des fils du marchand. Son homme de main, le peu causant demi-orc Umuk servira de guide.

Quelques heures après être entrés en forêt, des inconnus attaquent le groupe. Ils ont de l'équipement de bonne facture. Leur chef, vraisemblablement un elfe pour s'être enfui lestement en pleine nuit sans se soucier des branches ou des racines, riait comme si c'était un jeu. Ses comparses furent, grâce à des coups d'épée critiques, rapidement mis hors d'état. Résultat : une magicienne tuée et un mastard abruti capturé. En vain interrogé, il fut libéré sans son équipement. Le groupe s'en tire ainsi mieux armé que jamais.

Umuk trouve la piste d'une lutte à mort entre les humains et les orcs. Irvin, un des jeunes compagnons de Dermir et Aldis, leur apprend que les orcs ont fait des prisonniers et qu'Aldis a pu s'échapper.

Le groupe retrouve Aldis encerclé par des loups menés par un magnifique mâle gris. Leur leader tué, les bêtes fuient. Dommage, car Yves commence déjà à dépecer la splendide fourrure.

Une grotte hospitalière sert de refuge pour la nuit. On y découvre un énigmatique autel de Fresha, déesse de la nature. Doran, résolvant la mystérieuse invocation et au sacrifice d'une larme et d'un peu de sang déposé sous le clair de lune, soigne ses blessures. Yves l'imité utilisant les fluides du loup gris et s'attire la haine de la déesse des animaux. Un nouveau loup attaque Yves, la trace d'une puissante morsure lui ornera définitivement le mollet.

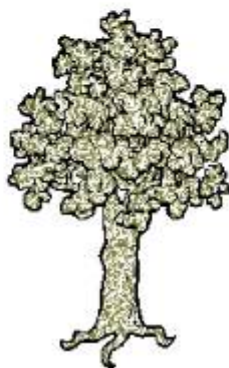
Cet insouciant dépêche durant son tour de garde la seconde bête. Il ne réagit donc pas assez vite lors de la seconde attaque d'inconnus. Un carreau d'arbalète de bonne facture lui perce l'épaule et le berce vers le pays des songes. Le tireur s'arrêtera là.

Doran ramène seul le plus blessé au village avec tous les dangers que cela comporte. Le reste du groupe, aidé d'un malchanceux paladin itinérant, attaque les orcs qui détiennent les humains. Un chaman orc sera fait prisonnier et les soignera en échange de sa vie. Dermir et Regas sont libérées. Le paladin repose en paix.

Sur le chemin du retour, Fresha harcèle le groupe avec un ours noir psychopathe et des abeilles tueuses qui auraient fait le bonheur du livre d'image de Doran.



OFFRANDE EST MANDÉE  
SOUS UN FAISCEAU DE LUNE  
ICHOR VERMEIL ET GOUTTE D'AMERTUME  
TOUTES DEUX MÉLANGÉES  
A L'AIDE D'UNE PLUME  
VERSEZ L'HUMEUR SUR LA PIERRE BRUNE  
EN SUPPLIANT CELLE QUE VOUS SAVEZ  
ET, S'IL LUI SIED, SA BÉNÉDICTION RECEVREZ  
MAIS DE SA PATIENCE NE POINT ABUSEZ





## Le 18 jour d'Abbor : Départ vers Château Pourpre

Arrivés à Santoma, les fils prodigues du marchand sont embrassés par leur père. Certains de nos héros furent très émus par la récompense empochée et invités ad vitam æternam à Château Pourpre.

Dorian s'en est déjà allé, mais on confie sa part de la récompense à Erbon.

Une jeune naine agile se présentant comme cartographe rejoint le groupe qui part guilleret guillerette vers la ville-garnison de Château-Pourpre.

Chemin faisant, Rhyane repère des corps au loin sur la route. Les aventuriers s'approchent par les fourrés l'arme au clair. Aux côtés du cadavre d'une imposante créature, Keldin et Darik Roget sortent d'une « douloureuse » perte de connaissance.

Leur première inquiétude est pour leur sœur Lidis enlevée par ces abominables créatures qui les ont laissés pour morts. Moyennant la promesse d'une carte au trésor récupérée au jeu, ils entraînent notre groupe dans la forêt en une opération de sauvetage.

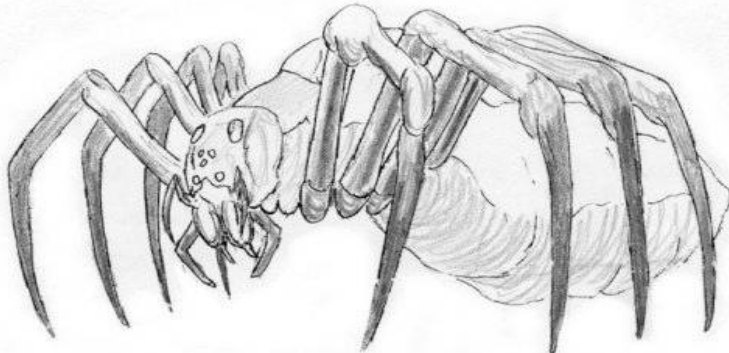
Dans une clairière, des murs supportant une toiture réduite en poussière défient l'usure du temps. Des toiles arachnéennes obstruent quelques passages. Contournant l'édifice ont se hisse pour pénétrer par une petite fenêtre. Rhyane et Yves sont les premiers.

Franchissant les plans astraux, une créature comme un gros chat à bec d'oiseau attaque avant de se réfugier dans le néant. Cette apparition perturbe durablement nos aventuriers alors que ses agressions se répètent. Depuis le chambranle de la fenêtre Granitia frondeuse, tente de la lapider. Grièvement blessé, le chat fantomatique file soigner ses plaies.

On avance prudemment dans le bâtiment avec une fouille méticuleuse des éléments les plus cupides du groupe. Une araignée géante et une des créatures « ennemies » plus tard, le groupe est vaincu. Keldin et Darik dévoilent leur fourberie en attaquant Scipion.

Le dieu ancien Galtrir réveille les aventuriers. S'ils veulent vivre, ils doivent sous quatre jours rapporter les biens dérobés par les roublard Keldin et Darik.

Les héros repartent vers la grand route en suivant les traces laissées par les roublards.





**Ettreca**

## Le point technique : Sauver Lidis selon Granitia

Au matin du 18 Daaimor, le groupe d'aventuriers composé de 3 PJ Yves, Rhyane et Granitia et un PNJ Scipion, prend la route pour Château pourpre par la route (4.5m de large). Chemin faisant, nos héros tombe nez à nez sur 3 corps enchevêtrés au sol : 1 ettercap et 2 humains qui s'avèreront vivants malgré leur piteuse état.

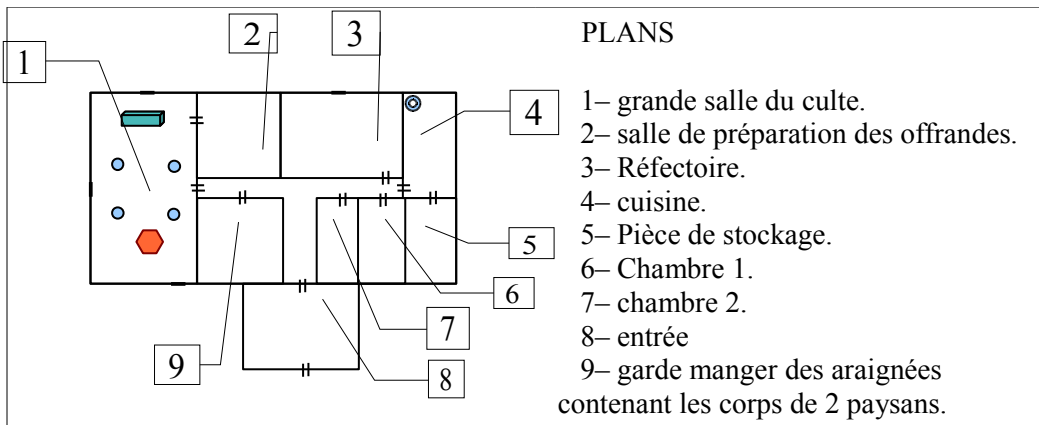
Ces derniers Keldin et Darik sont à la recherche de leur sœur disparu . Lidis. N'écouter que leur cœur, et en échange d'une carte de forte valeur le groupe décide de les aider à la sauver.

La compagnie se met en route à 11h00 Direction Nord dans la forêt.

Nous pénétrons tous les 6 dans la forêt, véritable dédale des arbres. Vers 14h00 quand une petite pause s'impose pour ce reposer, les les 2 frères insistent pour continuer.

Nous arrivons sur des ruines qui semble servir de repaire à quelque créature malfaisante.

Ces ruines, probablement un temple, fait de 22.5m de long pour 10.5 de large. Son architecture est chargée et vieille de plusieurs siècle. Les murs de granit sont épais usé par les siècles sont au plus du tiers couverts de mousse, lierres et toiles d'araignée. L'accès principal est bloqué par une toile d'araignée géante sans doute créée par les ettercaps.



Il est décidé de faire le tour du bâtiment. La fenêtre menant en 3 attire leur attention par sa faible hauteur de 2.5m (3m pour les autres). Yves, Rhyane et Granitia entreprennent de passer par la tout en laissant Scipion et les frères en arrière garde. Un bruit suspect entendu par Granitia fait sortir tous le monde. L'opération doit-être le plus discret possible. Lors de la seconde tentative, une altercation a lieu avec une créature éther, qui disparaît une fois blessée. L'exploration se poursuit en 2 puis 4 et 5. Lors du combat en 5 les 3 pj perdent conscience et entende Scipion pousser une plainte.

Ils reprennent conscience par le froid mordant du soir, il est 18h00. Les possessions de valeur visibles ont disparu ( cimenterre à 2 mains de Rhyane, baguette d'Yves...).

Un brouillard verdâtre enveloppe les joueurs. Une forte douleur dans la tête leur ordonne de se rendre en 7.

Sur un hôtel se dresse le buste d'homme bras croisés. Aucune dégradation ni végétation n'altère la statue, pour tant sa boucle de ceinture a un creux vide.

La voix du prêtre de GALTRIR (dieu ancien quasi oublié) résonne dans la tête des joueurs. « Rapportez la pierre volée ou mourrez dans quatre jours. »

\_ Nous avons 4h00 de retard sur les voleur partons à leur trousses. Rhyane,

\_ Ils ont pris brin d'avoine ! Yves

\_ Vérifions que nous allons tous bien et ce qui nous manque exactement. Scipion

2 groupes sont formés pour la poursuite. Rhyane et Scipion partent devant (9m/s) pour relever la piste des voleurs ; suivent Yves et Granitia (6m/s).

Au bout de 30min Brin d'Avoine est retrouvé, délesté de quelques objets de valeur.

La route principal est rejointe vers 20h 21h un camp est mis en place survivre à la nuit qui s'annonce.

Scipion anime la veillée racontant comment les 2 frères ont bué une potion avant de lui sauter dessus, puis il narre l'histoire de château pourpre et du Baron Yssel Pourpre.

Pendant le repas, la silhouette grise et velu d'un loup se distingue à la lisière du bois. (Rhyane, Yves et Scipion repensent immédiatement à l'attaque d'animaux sauvage inexplicquée qui a mal tournée pour Yves). L'ombre chinoise animale disparaît au profit d'une forme humanoïde velue et hirsute. C'est un druide qui se dirige droit sur Yves et démarre une violente altercation à propos du rituel de Frésha. Scipion calme le jeu, « NE LE TUEZ PAS ! » c'est un nouveau pj du nom de Kyrudval.

Une carriole arrive conduite par gros Guy, à ses cotés une superbe jeune femme aux oreilles pointue l'accompagne. Elle répond au doux nom de Nyx. Gros Guy poursuit sa route et la douce Nyx se joint au groupe en apportant une information très intéressantes : elle a croisé un campement de 2 hommes plus loin sur la route.

Résultat :

Scipion fini son histoire de château pourpre

vers 22h30 Yves et Kyrudval finissent leur chamaillerie, concernant pour le meurtre de 2 loup et la profanation d'un kerne sacré, trouvant un terrain d'entente.

Rhyane et Granitia termine de manger et compter les points.

Nyx découvre ce groupe d'aventuriers...

Au bout de plusieurs heure de palabre, il fut décidé que :

1) Nyx sera quelque pas devant pour repérer les 2 frères et les embobiner

2) Attaque sournoise sur les frères

3) Récupération des biens personnel et + si affinité.

Kyruval annule les points de fatigue de Rhyane et sombre dans l'inconscience.

## **Le 18 jour d'Abbor :** **Des aventurés revêches**

Exténué, le groupe commence à monter un camp. Rêveur, Yves regarde la lisière du bois. Un loup gris apparaît l'espace d'un instant avant de laisser place à un homme robuste munie d'un lourd gourdin. C'est Kyrudval, un prêtre de Fresha qui vient pour réparer le sacrilège de Yves sur le cairn de la divinité de la nature. Scipion réussi à ce que cette première rencontre ne tourne pas à la bataille rangée. Yves tentant vainement des coups de pieds retors dans les bourses du prêtre pour l'empêcher d'user de magie. Les deux hommes essayent de cohabiter malgré les fortes divergences d'opinions, leur seul lien est de devoir apaiser la colère de Fresha.

Quelques minutes après, gros Guy qui revient de Château-Pourpre reconnaît les aventuriers et dépose auprès d'eux une jeune femme aux oreilles pointue qui souhaitait se joindre à eux. Sa beauté est exceptionnelle mais reste sans effet sur Rhyane et Granitia qui ne voient là d'une simple femme. Kyrudval, lui, n'est sensible qu'aux charmes de la nature. Yves reste pantois face à cette sublime femme qui se présente : Nyx.

Chacun se présente et tout en discutant Nyx fait mention d'un campement qu'elle a vu sur la route qui pourrait correspondre à celui de voleurs.

Le groupe tente une embuscade des plus désorganisée qui tourne au fiasco suite à un manque de discrétion, alors la bataille tourne à l'attaque sauvage dans les hautes herbes.

Yves aux premières lignes use de ses sorts pour repérer les halos colorés émis par les objets magique et tirer ainsi le voleur le plus proche. Il croit en son destin d'arbalétrier d'élite et tire en espérant tuer en un coup. Mais cela ne fait pas beaucoup de dégâts.

Pendant ce temps, le reste du groupe attaque en masse l'imposant Darik à coup de fronde, d'épée, de projectiles magiques et de charges naines. Yves termine Keldin d'un carreau d'arbalète dans le dos, et commence la fouille tant que le chant de Scipion le tient éveillé. Finalement un gros coup de masse de Kyrudval viendra à bout du deuxième frère roublard.

On se partage le butin sans remarquer que les mourants trépassent. Qu'à cela ne tienne, on est plus préoccupé à dormir prêt du feu déjà allumé.

Le lendemain on arrive à la forteresse de Château Pourpre.

Droit d'entrée payé pour les armes, on rend visite à Mergir qui va loger le groupe, on se disperse, on écoule le matériel récupéré et on visite la ville à la recherche d'informations.

Le soir venu Une partie du groupe va dans la chemise de la forteresse rendre visite à la magicienne Mélil. Cette haute représentante de l'assemblée d'Abélius a quelques projets concernant les membres du groupe....



## le point technique : Vengeance selon Granitia

Les aventuriers se concertent pour rattraper les roublards. L'opération se déroule en deux temps, en fonction de la vitesse de déplacement des personnes du groupe.

Premier groupe ( G1 )Rhyane, Yves et Nyx : part devant. 1h00 + tard le second groupe (G2 ) Scipion, Granitia et Kyrudval les rejoignent

### PLANS 1ère phase

Arriver à 100m de l'objectif G1 peut observer : 2 silhouettes visibles dans la clarté du feu. L'une allongé est de forte corpulence ; l'autre de constitution fluette est à croupi près du feu. Scipion est désigné pour transmettre ces informations à G2. Malheureusement, en repartant il éternue bruyamment.

Résultat les roublard sont alertés et se dissimulent dans les fourrés, il ne reste que le feu de leur campement désert.

Arrivé sur zone, Yves apparaît sur la route en reculant à 36m de lui. Kyrudval, Rhyane, Scipion et Nyx placé à 27m.

Kyrudval se rapproche à 12m des fourrés face à Yves. Granitia rejoint le groupe./ Une forme sort l'espace d'un instant des fourrés pour attaquer Yves.

Nyx alerte et vive identifie cette forme et déclenche Projectile magique. Une lumière rouge sortant de son doigt, tourbillonne et frappe. Elle passe dans les fourrés d'un pas latéral pour se dissimuler.

### PLAN 2<sup>nd</sup> phase

Les frères disparaissent dans les fourrés.

Le costaud charge Nyx qui esquive le gourdin qui lui frôle la joue.

Après moult péripétie Nyx lance illumination sur le costaud pris en en tenaille par Kyrudval et Rhyane. Granitia charge alors au travers des haute herbes dont seul dépasse son crane brillant sous lune ; sa charge rebondit sur le costaud.

Nos 4 héros essaient désespérément de tuer le costaud pendant que le fluet est inconscient.

### PLAN 3ème phase

Pendant ce temps Yves lance un sort de détection de la magie qui fait luire les possessions magiques volés. Il tire donc sur les halos magiques qui se déplacent dans les fourrés et touche le voleur.

Le costaud fini par tomber : 10 sabots, masse d'arme, fiole, potion jaune, fiole vide, une peau de loups gris, cimenterre à 2 mains, bourse et gros caillou

Le fluet quand à lui, avait, 1 épée, bourse, baguette, potion jaune, targe, cuirasse courte et dans une bourse un gros caillou noir taillé de la forme de la pierre manquante sur la statue de Galtrir

Toutes ces possessions sont partagés entre les différentes personnes du groupe.

Tout prend fin vers 2h00 du 19 Dacrémor. Le mage s'écroule de sommeil. Granitia et Rhyane veille jusqu'à l'aube, 7h00. Six heures plus tard ils arrivent au carrefour de château pourpre et Baragosta., tout en se rapprochant de la ville fortifiée les voyageurs croisent miliciens, marchand...



# Château Pourpre

# Deux jours à château pourpre

---

19 Dakrel'mor :

En sortant des appartements de Mélil, le groupe se sépare.

de 18h30 à 19h30

Nyx et Kyrudval se promènent en ville.  
Yves, Rhyane et Granitia vont au donjon.

\*

\* \*

Dans le but de berner l'agence de mercenaire « Au fil de l'épée » et récupérer des informations concernant Keldin et Darik. Nyx et Kyrudval empruntent à Mergir des vêtements dignes de nobliaux d'excentriques, mais c'est donc un fiasco complet face au représentant expérimenté de l'agence ; pire ils laissent une piste pour les éventuels commanditaires des frères roublard.

\*

\* \*

Granita accompagne Rhyane et Yves vont quant à eux voir le chambellan, mais la petite naine déplaît aux gardes et se voit refuser l'accès.

La guerrière et le candide commerçant tente de se faire engager par les services secrets du château. Le chambellan se laisse convaincre et les engager tous les trois ; leur nouveau chef est Eveli Kalt la Prévôt de la ville.

Les aventuriers se dispersent, pour s'occuper de leurs affaires privées. Et tout ce petit monde se retrouve chez Mergir à 20h00.

\*

\* \*

Avant d'entrer, un serviteur de Mergir intercepte Yves, avec à la main un billet cacheté C'est un vilain homme qui crachait constamment qui lui a confié tantôt . Perplexe, l'aventurier le décachète :

---

“Yves,  
Rendez-vous sous le grand chêne  
du côté de la poterne Ouest au  
coucher du soleil.  
Venez seuls et vous saurez tout.  
Un ami”

Après lecture, il convainc discrètement avec la naine, d'assurer ses arrières à ce curieux rendez-vous.

\*  
\*   \*

Les aventurés retrouvent dans l'ambiance feutrée et courtoise du salon Mergir, Aldis, Dermir, Nyx, Kyrudval et Scipion. Ils se tiennent autour de la table basse, alors que trône à la place d'honneur un nain âgé avec, comme une ombre derrière lui, un humain en cote de maille

Ce vénérable nain à la barbe blanche immaculée, est le Maître de combat Margor, *Grand prêtre de Gornar*, se tient.

Mergir invite Rhyane à les rejoindre et congédie les autres aventuriers.

\*  
\*   \*

Margor est à la recherche d'une carte qui serait entre les mains des aventuriers et exige que la carte lui soit remise. Cette carte permettrait d'accéder à un monastère nain perdu dans les bois joyeux. Les aventuriers demandent un délai pour y réfléchir. Le grand prêtre leur accorde jusqu'au lendemain midi.

Une légende est d'ailleurs inscrite sur la carte :

“Mes frères ont succombé à la folie et se sont égarés. Qu'Abbo leur vienne en aide et vous guide jusqu'à nous pour réussir là où j'ai échoué. Je vous en prie, ramenez mes frères dans le droit chemin avant qu'il ne soit trop tard...”

Jaklind, scribe lettré

“Pour venir jusqu'à nous sans faillir prenez celle qui la nuit à la fenêtre se tient en pleurant et par laquelle avec chaque larme, la vie s'écoule inexorablement.”

Cette discussion privée se termine à 20h30 et Rhyane partage ces informations avec le reste du groupe.

\*  
\*   \*

Nyx se rend au rendez-vous galant d'un barde narcissique ami de Scipion. Elle ne savait pas pour quoi elle accepté plus tôt dans l'après-midi de le rencontrer à l'auberge de "La Harpe Enchantée".. mais peut-être aurait-il des informations sur la carte,

Au cours du dîner le barde qui contait fleurette perdait tout charme alors qu'il devenait de plus en plus entreprenant... Nyx devant son insistance lui demanda la solution à cette énigme naine faisant miroiter une nuit en sa compagnie. Il lui désigna la chandelle de la main.

Leur deux esprits n'ayant pas interprété les mots de la même manière, elle le laissa choir d'une bise sur la joue...

A son retour chez Mergir, Rhyane invita ses compagnons dans sa chambre pour une petite réunion, pour partager se précieux indice : Une chandelle.

\*  
\*   \*

Les aventuriers décident d'aller explorer les ruines et se réjouissent par avance de cette future aventure très prometteuse (richesse, réputation expérience de la vie, rencontre toute plus instructive les une que les autres, les nuits à observer les étoile...).

La réunion dans la chambre de Rhyane prend fin à 21h15 et la compagnie descend dîner avec Mergir. Le riche drapier est très content que le maître nain l'ai repéré et fier du comportement de ses fils durant l'entretien.

Il est 21h45 quand le druide s'exclame "Penperse baby dralle" et que Granitia s'éclipse pour aller à la taverne naine, "A La Bonne Chère". Elle rentrera plus tard dans la soirée.

\*  
\*   \*

A son retour, Yves et elle prirent le chemins de la poterne Ouest en passant par la porte Nord-Ouest. Comme convenus, Yves passera devant et si cela tournait mal, Granitia donnerait l’alerte et interviendrait.

Le petit guet franchie, s’offre à eux en terrain dégagé, une petite butte ombragée d'un chêne. Un homme dort adossé au tronc, son cheval broute en tirant sur sa sangle..

Excès de confiance, ou esprit candide, toujours est-il que le jeune Yves s’avance sans méfiance de individu encapuchonné. Arrivé à son niveau, ce dernier lui décoche un carreau d’arbalète. « Arbalète de facture magnifique, presque cent sabots », fut la seule chose qu’Yves avouera avoir remarquer de son agresseur, avant de basculer inconscient au pieds du chêne,

Grania voyant son camarade s’effondrer, donne l’alerte à des gardes qui ne veulent pas bouger de leur poste. Couardise pense-t-elle ; un humain ne peut faire le travail d’un nain ! Elle s’élance vers l’assaillant, qui pensant Yves mort, fouille tranquillement sa dépouille puis méfait accomplit saut d'un geste souple sur sa monture et part au trot.

A son arrivée Granitia ne put que constater l’agonie du jeune candide transpercé. Elle stabilisa difficilement son état afin de le transporter, trainé par les pieds à travers la ville, jusqu’au quartier des temples où il reçut les soins appropriés moyennent une obole de 100 sabots. Ganitia alla chercher la seul personne qu’elle connaissait avoir cette somme... Rhyane.

De retour chez Mergir, Rhyane fit signer une reconnaissance de dette à Yves. Ce dernier grincheux fit remarquer qu’il aurait suffit de réveiller le druide au tout proche domicile de Mergir plutôt que de lieu de traverser la citer de part en part et de payer les soins. (surtout contracter une dette avec Rhyane (Loyal Bon)).

Tout ce petit monde se couche.

NB : La naine n’a aucun sens de l’orientation en ville une fois sortie de ces montagnes, même avec une carte. N’est-ce pas le comble pour une cartographe... ..

\*  
\*   \*

Sur les coups de 00h00 Yves et Rhyane sont réveillés par une voie d'outre-tombe liée à la malédiction.

“Demain on va voir le prêtre d’Uron ! ”. convinrent les insomniaques.

Au petit matin après un copieux petit déjeuner, Yves, Granitia et Rhyane se mettent en route pour la Chapelle d’Uron où le Flamboyant Philibert les reçoit. Cet humain est vêtu d’une aube blanche avec comme prêtre de Santomas le motif d’un dragon d’or. Hélas, il ne trouve aucune information sur le dieu ancien qui les maudit.

\*  
\*   \*

Sur les coup de 9h00 :

Rhyane se rend SEULE à la battisse sans fenêtre de Dame Mélil. Un jeune homme l’introduit dans une pièce sombre du rez-de-chaussée. Elle y reste jusqu’à 11h30

\*  
\*   \*

Pendant ce temps Yves et Granitia vont chez Evelie Kalt jusqu’à 10h30.

Cette Prévôt humaine d’alignement LN d’environ 40 ans, est une guerrière; elle porte une épée au fourreau et une cote de maille de très bonne qualité où figure le blason de château pourpre et n’a pas moins de 300 hommes sous ces ordres. Elle propose monnaie sonnante et trébuchante contre informations et éventuelles missions. “Cet emploi est discret et doit le demeurer pour que cela soit rentable.”

De là, ils poursuivent jusqu’au *au Dôme de l’affrontement* où les fidèles de Gornar portent fièrement pourpoint ou tabar rouge et noir avec en blason 2 haches d’argent entre croisées. Ces disciples développent beaucoup de don de combat. :

(↑ des critiques, ↑ des dégâts, ↑ des coups, ↑) viser, estropier...

Science du critique 10 PdA

Douleur du critique 10 PdA

Charge puissante 5 PdA

Charge maîtrisée 6 PdA...

Les tarifs de formations sont à des prix très compétitifs :

Prix de 20 à 30 fois le coup en PdA. Dé de dégât de l'arme pour apprendre à la manier...

\*

\* \*

11h00 Sonne, le Maître de combat Margor qui était la veille au soir chez Mergir attend les aventuriers dans ses appartements pour connaître leur décision au sujet de la carte. Il fut donc informé de leur décision de conserver la carte et de mener à bien cette quête. Il impose alors un de ces "homme", *Brotor Strakelnd prêtre de Gornar*, en échange de son aval pour explorer les ruines naines :

« Il vous accompagnera ! Ne participera pas au combat, si ce n'est pour les ruines. Si sa vie est menacée il combattra mais ne vous prêtera pas assistance ! »

## Le monastère perdu

---

1<sup>er</sup> de Freshor

7h00

Brottor Strakelnd : Nain guerrier de type instructeur. Sa grande hache dépasse de ses épaules. Il porte armure de bande, grande pointe effilée sur le casque et Tabar rouge avec brodées dessus deux haches d'argent entre-croisées.

Brotor, Granitia, Kyrudval, Nyx, Rhyane, Scipion et Yves sont devant la demeure de Mergir prêt à partir. Mais... il est fait remarqué que "tout objet ou paquet nuisant à l'hygiène ne doit être oublié, et ce même aux écuries". Yves prend avec lui sa tête d'ettercap. Granitia quant à elle fait un détour par la taverne naine avant de partir (y aurait-il une histoire nanesque la dessous ?).

Toujours est-il qu'à neuf heures zéro zéro, la compagnie au complet franchi les portes de Château Pourpre et se lance dans la nature sauvage et hostile qui les mènera jusqu'au monastère.



“Il ne faudra pas oublier de passer par les ruines pour la malédiction. Cela nous évitera un décès prématuré.” Remarque au combien intelligente de Rhyane suivie de celle du druide : “Nous somme dans le mois de Freshor mon cher Yves, il vaudrait mieux se dépêcher pour notre petit problème...” Et les discussions vont bon train jusqu’au site de l’embuscade des frères. Avant de bifurquer sur la piste, Kyrudval, Nyx et Rhyane enterrent les corps et pratiquent les rites funéraire, qu'ils finissent vers 15h00.

\*  
\* \*

Le petit groupe chemine encore deux heures avant d’atteindre le temple maudit afin d’y replacer la pierre.

Après moult délibération, il est décidé de passer par le même chemin que la première fois. Les fenêtres plutôt que la porte d’entrée. Granitia passe donc par la fenêtre de la grande salle avec une féminité toute nanesque (toute en délicatesse fembelesque) se laissant tomber à l’intérieur. Une araignée l’attaque et par miracle elle la tue en 2 coups, avant l’arrivée de, Rhyane & Yves passant par la porte pour lui porter secours.

\*  
\* \*

Il est environs 18h30. Yves prend la pierre et l’enchâsse dans la statue... Le climat sec jusqu'alors change ; une brise sucrée se lève et virevolte dans le temple comme si... elle était vivante. Nos 3 amis entendent une voix désincarnée résonner dans leur tête :

“Moi esprit du Grand prêtre de Galtrir je lève la malédiction. »

Pour Rhyane seule: « Toi, tu es des notre ! Si tu désire en savoir plus, il faudra faire une autre quête”. “Va dans notre réfectoire et tue la créature qui t’y a attaqué quelque jours plus tôt.”

\*  
\* \*

Kyrudval le druide propose un sort ( 1 pts de vie par round durant 5 à 17 round) pour la 1<sup>er</sup> ligne. La bataille qui suit fera rage pendant 7 tours.

Granitia & Rhyane forment la première ligne dans la pièce, suivie de Scipion qui chante Charme & Terreur tout en bloquant la porte. Le druide se tiens juste derrière. Yves est posté à la fenêtre, son arbalète en main.

Le combat est rude et acharné avec une créature éther. Mais, en 1 touché, le druide Kyrudval muni de son gourdin fracasse la créature. Granitia prélève un échantillon, Rhyane retourne dans la grande salle, où l'âme du prêtre lui fait quelques révélations mystiques :

“Cette créature a décimé ce temple et hante les couloirs depuis. Pour te remercier je te donne cette aptitude : Suppression d'ombre. Ainsi que la pierre que le cupide a prise.” Le cupide en l'occurrence étant pour le coup Yves. Ce dernier restitue à Rhyane la pierre qui, entre ces mains devient un objet “anneau”. La pierre est montrée à Brotor... “Pierre inconnu pour un nain” bougonne t-il d'un air impénétrable.

\*  
\*   \*

20h30

Réuni dans la grande salle, la compagnie s'apprête à quitter le temple afin de se reposer des évènements de la journée quand... passant devant le garde manger des créatures... Le cupide et la naine (sentant leur instincts se réveiller) ne purent s'empêcher de « vérifier » les cadavres du chasseur et du fermier prisonniers des cocons arachnoïdes, sous le regard horrifié du druide qui ne se privait pas de faire remarquer :

« La profanation de corps est indigne »

Ce sur quoi le duo qui fouillait méticuleusement les cors répondit d'une seule voix :

« Quand on est mort ont est mort ! »

Le druide reparti de plus belles injonctions, offrant un spectacle désespérant ou amusant aux autres joueurs.

\*  
\*   \*

21h00

Yves et Granitia décident (fortement encouragés par un druide qui menace de

plus les soigner) de sortir les cadavres pour leur fournir une sépulture décente. Ils les traînent jusqu'au réfectoire, demande à Scipion et Brotor de s'éloigner de la fenêtre, afin d'y faire passer les corps (oui, oui les aventuriers ne prennent toujours pas la porte.) Mais à peine sur les murs, Granitia tombe sur son séant. Yves manque l'assurance, le 1<sup>er</sup> cadavre tombe. Rhyane et Kyrudval voient à leur secours et poussent le cadavre. Mais Yves glisse à son tour de l'autre côté et tombe dans le coma au contact du sol. Scipion ne peut réprimer un sourire suivi d'un regard de perplexité, il évacue le malheureux de la zone d'atterrissage vers la protection d'un huppier. Brotor quant à lui, s'éloigne. Au bout de la 3<sup>ème</sup> tentative pour faire passer par la fenêtre le 1<sup>er</sup> cadavre, notre majestueuse guerrière et Kyrudval inventent le lancer de cadavre qui folle quelques mètres dans les airs avant de s'écraser à côté d'Yves incontinent. Le 2<sup>nd</sup> cadavre n'est dès lors qu'une formalité pour eux. Granitia monte et passe de l'autre côté suivi de Rhyane avec quelque désagrément fessier et notre ami le druide.

La nuit et la pluie commencent à tomber délicatement. Les gouttes percutent les armures en métal en une jolie mélodie.

\*

\* \*

22h00 Nuit noire. Le groupe se répartit les tâches en cette début de nuit humide

Brotor vaque à ses occupations. Rhyane et Granitia tentent d'allumer un feu avec du bois mouillé. Nyx essaie de les aider en renversant de l'eau dessus... Kyrudval entre en contact avec un cerf gris en allant chercher des baies. Brin d'avoine n'est pas rassuré, pour cause... un ours noir de 1.5m (petit pour l'espèce) charge le groupe.

Nos aventuriers y voient pelle-mêle: le dîner, l'expérience, une décente de lit, des problèmes ou encore un retard supplémentaire pour le monastère.

Rhyane dégaine « couteau à beurre », et se place face à l'ours. Scipion 6m en arrière s'éveille et traîne Yves (toujours inconscient) hors de la zone de combat (6m). Granitia tente une attaque, Rhyane frappe l'ours afin de l'exciter (pour prendre l'agro). Nyx lance illumination sur l'ours.

L'ours continue sur sa lancée vers sa cible inconsciente... YVES ! Granitia et Rhyane qui en profite pour lui infliger des dégâts. Nounours donne un coup de

patte qui tape à coté de la tête de Yves. Scipion pour sa part entame l'ours noir qui lance un grognement stentorien qui déchire la nuit. Granitia à côté de Brin d'avoine veut le détacher pour qu'il ne prenne pas de coups perdu. A sa suite Rhyane Charge l'ours et lui assigne le coup de grâce. 150 Kg de carcasse d'ours mort tombe de tout son long sur un Yves toujours inconscient.

A son retour de la chasse aux bais, le druide ne peut que constater un ours mort sur Yves. Scipion et Rhyane couverts du sang de la pauvre bête. A la vue de ce spectacle les bras lui en tombe et la question inévitable arrive :

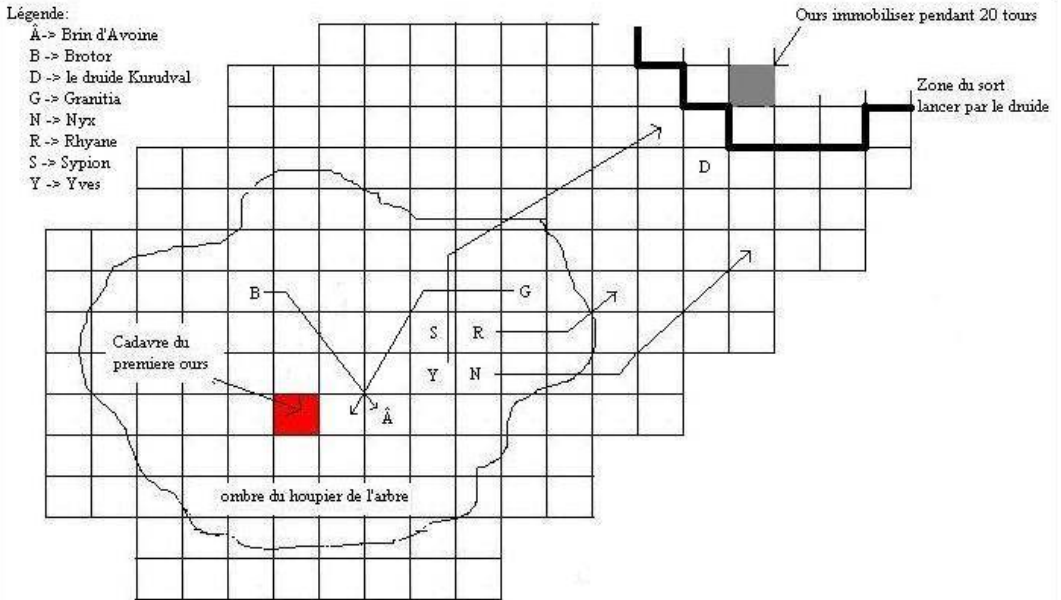
“QUE SE PASSE-T-IL ICI ? ” Suite aux explications du groupe, il devient fou, “C'était un animal innocent, nous étions sur son territoire, il n'était pas nécessaire de le tuer... . . . Et vous n'avez pas intérêt à le « naturaliser » ou le manger. Yves comprend-tu que tu ne fait que accentuer tes péchés ; à ce rythme la malédiction ne pourra plus être levée”.

\*  
\*   \*

23h00 La pluies redouble de plus belle, l'orage se déchaîne sur le bivouac, où chacun tente de se reposer.

La naine prend le premier tour de garde pendant que Kyrudval prie. Mais à seulement 10m dans les fourrés les buissons bougent dans le sens contraire du vent. Un ours se dresse sur ses pattes arrière.

Kyrudval s'approche à 2m de l'ours et tente une négociation/dressage de l'ours. Granitia donne l'alerte, tous se dressent prêts au combat; sauf Brotor (ce n'est pas dans son contact).



Kyrudval lance un dort d'immobilisation.

Yves vient se placer aux côtés du druide pour l'aider à calmer l'ours (il n'a pas de sang sur lui)

Nyx écoute se qui l'entoure.

L'ours tente une libération avortée grâce au sort du druide.

Scypion et Brotor s'éveille.

Rhyane se déplace ainsi que Scypion qui entonne un hymne dont il a le secret.

Kyrudval se concentre, préparant sa prochaine action

Yves, lance hébètement avant de reperdre connaissance. L'ours vacille.

Nyx se déplace à hauteur du druide et du pauvre Yves inanimé.

Le "moine" Brotor fait mouvement vers Brin d'Avoine. Rhyane perplexe l'observe, penché sur les sacs des aventuriers, elle se positionne vers Granitia qui, fait mouvement à son tour vers le cadavres du 1<sup>er</sup> ours à côté de Brin d'Avoine.

Scypion avance délicatement, tous en poursuivant son chat pour observer se qui se passe.

L'ours s'éloigne, Kyrudval est soulagé, il n'y aura pas de meurtre cette nuit.

\*

\* \*

23h30 Orage sur le bivouac, où chacun reprend ces esprit et analyse les fait qui viennent de se dérouler.

Brotor observe les sacs, Granitia le cadavre de l'ours au coter de ce dernier. Il prend contact pour lui parler. Pendant ce temps, Nyx prend son sac et s'installe dessus pour y dormir. Les autres aventuriers l'imitent. Les agissements de Brotor déplaisent à la compagnie. La nuit se déroule sans autre interruption.

\*  
\*   \*

2<sup>nd</sup> de Freshor, la pluie c'est arrêté. La rosée recouvre la verdoyante campagne qui entoure nos aventuriers.

Au petit matin, les comparses se réveillent humides et engourdis par leur nuit à la belle étoile. Brotor fait un footing autour du bivouaque en exhibant ses tatouages représentant Gornar, leur multitude indique sa grande habileté dans les armes. A peine levés, une explication énergique éclate entre Kyrudval et Yves. Ce dernier voulant faire comprendre qu'ils doivent se rendre au plus vite au temple afin qu'il se fasse purifier.

\*  
\*   \*

Granita, Kyrudval et Rhyane vont enterrer les corps (des malheureux dépouillés pour faire plaisir au druide) jusqu'à environs midi. A leur retour l'ours est dépecé, près à être mangé et « taxidermisé ». Une énième "explication" s'entame entre Yves et Kyrudval sur le respect des vies et des cycles de la nature, l'aggravation son cas auprès de Frécha...etc... etc...

Pendant ce temps les autres font une partie de 421.

\*  
\*   \*

Au bout de  $\frac{3}{4}$  d'heure, le groupe se scinde :

Equipe 1 : Yves, Nyx, Scipion et Kyrudval vont au temple pour faire désenvoûté Yves.

Equipe 2 : Granitia, Rhyane, Brotor et Brin d'avoine se rendent à Santomas.

Les deux équipes doivent se retrouvés ensuite chez l'Ermite.

13h00 → Départ des deux expéditions

18h00 → L'équipe 2 arrive à Santomas avec les autres plaines.

19h30, tombé de la nuit, claire dévoilant les étoiles et une petite lune jouant avec les nuages.

20h00 → Arriver au Cairn

\*

\* \*

L'équipe 1 :

Nyx attend à l'extérieur.

Scipion et Yves entre demandant à Kyrudval de se tenir à l'extérieur. Yves fait sur le cairn le sacrifice de son arbalète pour apaiser la déité vindicative.

\*

\* \*

L'équipe 2 :

Arrivée à Santomas, l'équipe se rend à l'auberge.

La situation est stable depuis leur dernière visite.

Les 2 cadavres du repaire des etercap, étaient des villageois. Il s'étaient porter disparue depuis 3 semaines.

La tête d'etercap fait son petit effet, la terreur en l'occurrence.

Nuit à l'hôtel, achat de rations. Brotor investi dans une pelle..

\*

\* \*

3<sup>rd</sup> de Freshor, par une petite brise légèreté, nos aventuriers arrivent devant la demeure de l'ermite.

9h00La demeure a été attaqué, porte défoncée et brulée. En fouillant Rhyane et Granitia trouve : 4 portions d'écorce de Melne (antidote, fatigue...) qu'ils se partagent avec les magos.

Ganita quitte le groupe pour prévenir Santomas du meurtre. Les autres restent enquêter, et poursuivent ensuite vers le monastère perdu, conformément à la carte.

\*

\* \*

Le groupe tombe sous le charme d'une harpie, que certains joueurs identifieront en tant que Zaou. Attiré par son champ la moitié du groupe manque et se noie et les contre champ de Scipion sont de peu d'effet.

Grâce à Brotor qui repêche les joueurs et à Nyx qui inflige des dégâts sur la créature le groupe fini par en réchapper in-extremis.

\*

\* \*

Chemin faisant, granitia croise 2 orques. Elle décide de faire demi tour pour informer les autres membres de la compagnie.

Vers 15h00, elle les rejoint et informe ses camarades de l'arrivée des orques et prend note de l'état des troupes. Entre ceux qui sèche, qui font leur MNS (maître nain sauveteur).



# Le monastère perdu

---

16h00. Le ciel est clair ; les cimes des arbres dansent pourtant sans que les aventurier ne sentent la moindre brise, est-ce à cause d'un débat agité pour décider de fuir ou combattre.

Le fourbe propose une embuscade.

Disposition stratégique :

Rhyane, prête à dégainer “couteau à beurre”, est avec Kyrudval prêt quant à lui à incanter. Ils sont dissimulés par le terrain accidenté qui ralentira la progression des orques.

Yves est à couvert pour déclencher une attaque sournoise ou tirer.

Nyx stylet en mains, Scipion voix échauffée et Granitia fronde en main sont dans l'arbre qui surplombe la scène.

Quand à Brotor me direz-vous ? Il observe la scène de loin d'un œil plus que circonspect. « Tant de précautions pour 2 petits orques. Qu'elle gâchis ! »

\*

\* \*

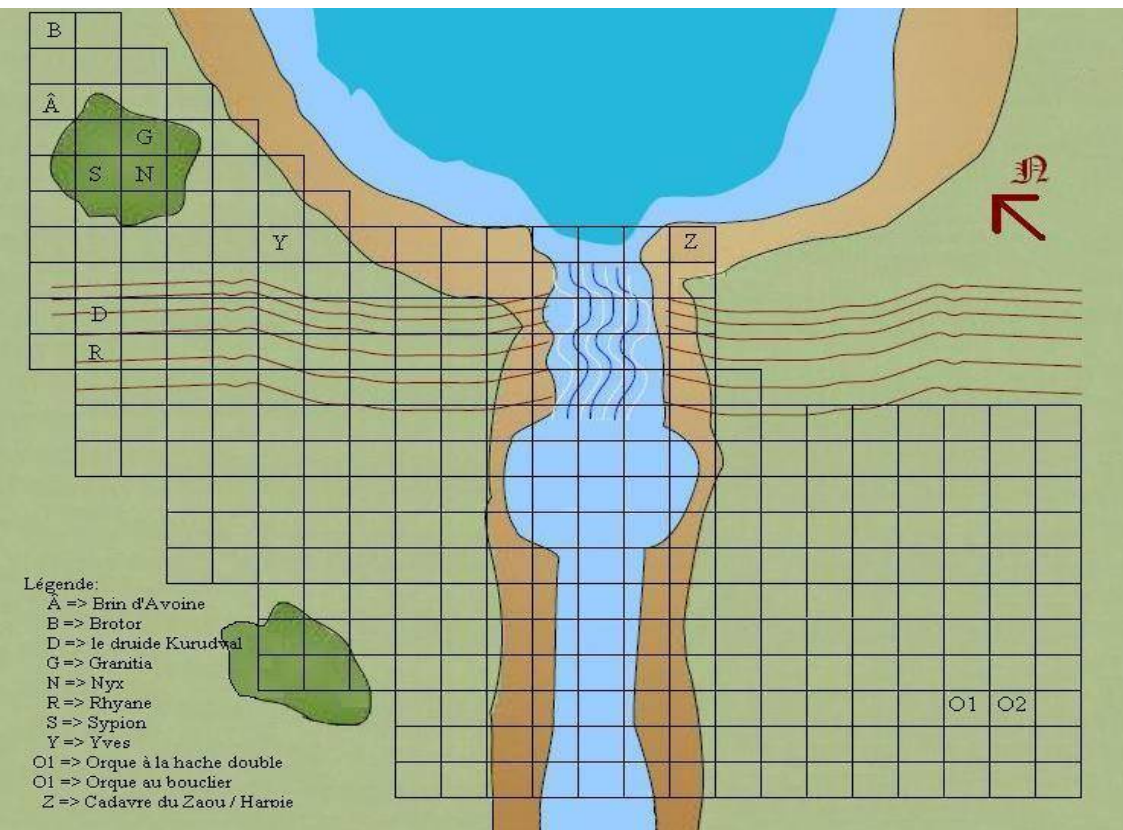
— « GRAHEURKE ! GRAHEURKE ! », Hèle de sinistres voix

Qu'elle est donc cette mélodie qui irrite jusqu'aux oreilles de Scipion ? Les trois paires d'yeux perchés sur l'arbre localisent l'origine de ces aboiements dans les fourrés de la rive Droite. Deux orques semblent heler quelqu'un, ou quelque chose. (Probablement le Zaou/Arpie, qu'une bande de crétin avide d'XP à assassinée : nous commenterait la voie off des reflets d'acier).

Pour combler le tout, les écureuils ne tiennent pas sur leurs branches ! Nyx, ne se trouvant pas confortablement installé, revoie sa position et perdit l'équilibre. Granitia la rattrape par réflexe mais... sans la force physique nécessaire pour la retenir, se retrouve entraîné dans une chute feumbelesque. Nyx rencontre heurte le sont et amortie la chute de la naine qui se relève donc sans trop de dommage, opérationnelle pour le combat. Pauvre Nyx, elle frôle le coma (1pv du coma) avant que combat n'eut commencé.

\*

\* \*



Cela en est fini de la discrétion, les orques chargent en franchissant le guet.

Kyrudval → lance hébètement qui fonctionne sur l'orque à la hache double : **O1**.

Rhyane → Charge.

Yves → tire sur l'orque équipé d'un bouclier et une hache : **O2**. Le bouclier attire son attention, serait-il magique ? Spécial ? (Le commerçant avide en lui se réveille).

Grantia → tire à son tour avec sa fronde. Elle trouve le bouclier de O2 suspect.

Nyx → se remet du double choc, nanesquo-terrestre.

Notre druide tente une intimidation qui échoue.

Rhyane riposte en se concentrant et émettant un vrombissement sourd (basse fréquence). Elle dégaine “couteau à beurre”.

Nyx, toujours au sol, lancer mains brûlantes sur O2 et lui roussir les poils.

Granitia frappe O2 en oubliant qu'elle était équipée de sa fronde et non sa morgenstern. Elle grattouille l'orque qui essaie de chasser ce « moustique » de sa hache.

O1 arrive et joue de la hache double.

Yves s'imagine pousser O2 contre O1, afin de les faire tomber dans les ronces, mais placer coup au but reste plus prudent.

Rhyane tente de couper le bras portant le bouclier de O2 mais se place mal et... offre une faille dans sa défense dont l'orque profite.

Nyx sur ce, décide projectile magique sur la hache double de O1.

Pendant se temps, Scipion chante à plein poumon tous en gardant de prestance et sérieux face au joutes comiques en contre bas.

Granitia tente une tenaille qui réussit mais... grattouille les mollets de l'orque.

O1, pivote sa hache double et inflige une large entaille au torse de Kyrudval.

Yves fait une attaque sournoise sur O2.

Brotor StrakeInd frôle arrêt cardiaque à force de rire face aux exploits de nos intrépides aventuriers.

Rhyane, n'appréciant pas de se voir contré tente de couper le bras porteur du bouclier de O2... Au contact du bouclier le cimenterre se colle.

Kyrudval attaque \_“Arnoldchoirzenpourpre” en tenaille (c'est O1).

Granitia loupe son coup et tente un bluff : \_“Maître nain si je meurs, vous se saurez pas où est caché la carte. Vous voyez comme nous somme douées !”

Brotor ne rie plus.

O1 ne loupe pas son coup et assigne à Rhyane un très gros coup presque fatal, (de 25 pv elle passe à 4 pv).

Yves réussit à lancer hébètement sur O1.

Rhyane cherche toujours à couper le bras porteur du bouclier. Et, elle est sauvé par une intervention divine à la suite d'un feumbele lamentable qui aura du lui être fatal.

Nyx , tout en enduisant son styler de poison, implore Scipion de la prévenir quand il arrêtera de chanter pour éviter qu'elle ne tombe inconsciente.

Granitia cogne contre le bouclier et... remarque la bille de sa fronde collée dessus.

Et là Kyrudval :

“Que Frécha m’aide contre les orques !” et il entaille l’orque. Yves hébète O1.

Rhyane dans une foie exaltée invoque son dieu Marbus, qui guide sa main pour entailler le bras gauche porteur du bouclier (enfin).

Nyx de son arbre cherche l’ouverture pour lancer son stylet empoisonné sans toucher un compagnon qui le prendrait surement mal.

Granitia colle sa morgenstern au bouclier et refuse de lâcher son arme.

Kyrudval lance :

“Que Frécha soit avec moi !” (+pts de destin) 32 test de CA et 18 de dégâts . L’orque au bouclier tombe à terre, la naine toujours agrippée à son armes, collée au bouclier.

Rhyane est indécise, doit-elle achever l’orque porteur du bouclier ou attaquer le second équipé d’une double ache. Elle frappe le second et lui assigne des dégâts (10 pts). Après elle se décale au côtés d’Yves.

Brotor s’approche arme en main (sous le pin).

Granitia touche enfin quelque chose. L’orque fuit elle a une attaque d’opportunité avec Kyrudval. Elle n’hésite pas et le frappe dans le dos, ou plutôt sur la fesse. L’orque s’étale à 2m de là sur le sol.

\*  
\* \*

Il est 16h30 Le ciel est clair et le vent a tourné dans les cimes dansante. Est-ce un funeste présage

Yves : “Nous les dépouillons, les attachons et les interrogeons !

Granitia et Kyrudval “Tu parles orque ?”... Vous devinez qu'aucun des aventuriers ne parle l’orque.

Le résultat de la fouille n’est pas à la hauteur des espérances des aventuriers.

O1, l’orque à la double hache : armure de cuir taille réelle gravée

Hache double d’orque de 7.5Kg

Sac en toile bien fermé

Belle bourse contenant une jolie tiare de 0.2Kg

O2, l’orque au bouclier (le vivant) : Substance collante en plus de son équipement standard.

L'orque attaché à l'arbre grogne et regarde plusieurs fois vers la harpie qui a été identifié comme un Zaou par Granitia et Yves. Il semble être dans une position délicate. Les aventuriers tentent de communiquer. C'est sans espoirs.

Yves regardant vers Brotor \_ "Nain parles-tu orque ?"

Granita et Kurudval en cœur \_ "Maître nain !!!"

Yves entame des négociations de bas étage, qui n'ont aucun effet sur le nain. Granitia tente à son tour de négocier avec Rhyane à ces côtés. Il veut voir la carte. Les aventurier acceptent. Il prend la carte et communique avec les aventurier en nain. Granitia traduit.

Brotor \_ "Puis-je garder la carte pour le tour de garde ?"

Granita \_ "Nous serons alors très proche cette nuit, maître nain."

Pour l'orque les proposition vont bon train :

Le noyer, l'étrangler, l'achever... Dans tous les cas le druide hurle AU MEURTRE !

Yves → cherche / fouille la cascade durant 1 heure.

Pendant ce temps les aventuriers discutent, qu'ils poursuivent de plus belle au cour du dîner.

\_ "Pourquoi cette quête ?"

\_ "Qu'elles sont vos motivations ?"

\_ "La harpie gardait-elle quelque chose ? Une entrée ?"

\_ "On enterre l'orque jusqu'à la tête ?"

Et soudain Brotor s'exclame \_ "C'est une affaire de nain !" Il était plus que discret jusque là. Ne parlant que si la parole lui était adressé. La compagnie ne tirera aucune information du nain.

Après le dîner, les tours de garde s'organise, d'une durée de 2heures, sauf pour la dernière qui sera de 1 heure...

Phase 1 : Rhyane toute seul avec couteau à beurre,

Phase 2 : Les 2 nains Brotor & Granitia discutent, c'est nanesque tous ça,

Phase 3 : Scipion et ses balades,

Phase 4 : Kyrudval et la nature,

Phase 5 : Yves avec Brin d'avoine,

Phase 6 Nyx et l'aurore qui approche.

\*

\* \*

**5 de Freshor.** Le ciel est bleue avec des traîner blanche de Nimbus, Altostratus et autres Cirrus.....

8h30, Le temps est mitigé malgré un soleil pointant son nez à l'Est réchauffant les corps de la compagnie, et évaporant la rosée les recouvrants.

L'orque est nourri. \_“Nous ne sommes pas des animaux.” Suivi d'un nouveau débat pour savoir quoi faire de lui. Le druide soigne les petits bobos.

Kyrudval, \_“On libère Orquounai” le druide au grand cœur mais qui ne voit pas comme ses autres compagnons de voyage a parlé . Il y a de nouveau débat pour la prédiction de son avenir et des menaces de grève de soin du druide si “orquounai” au sauvagement assassiné. Granitia le libère et nettoie sa corde.

9h30 : Kyrudval, Rhyane et Yves parte dans un débat sur le pourquoi du comment de l'orque et de la Harpie. Kyrudval insiste lourdement pour avoir des réponses à toute sorte de questions. Yves se propose d'aller sur l'île, fouiller le nid du Zaou pour couper court à la discussion. Rhyane monte sur une bute pour observer les alentours.

10h30 : Yves est sur l'île.

Granitia fait le guet dans l'arbre.

Kyrudval : prière et enterrement d'orque \_“Quelqu'un veut-il m'aider pour les obsèques de notre amis”

Rhyane : \_“Le paysage est jolie, j'ai cru voir un bouquetin”.

Scipion médite.

Brotor attend nos héros.

\*

\* \*

De son arbre Granitia voit un ogre au loin à l'est. Étrange, la direction qu'avait prise l'orque en fouillant. \_“Mes amis, je croie voir au loin une créature que j'ai croisé dans mon enfance dans les montagnes : UN OGRE !!! On se tire fissa !” A son approche les aventuriers s'éloignent.

Nyx agite les bras pour attirer Yves. Rhyane tire des flèches en sa direction. Remarquant l'attaque incongrue de ses amis Yves comprend le péril. Il plonge et nage comme jamais au paravent.

Son premier geste est pour dessangler Brin d'avoine et délicatement faire glisser au sol les sacs de butin. Il donne une grande claque sur l'arrière train de l'âne qui rechigne à s'enfuir et se met à brouter.

Brotor, Granitia, Scipion et Kyrudval fuient sur leur droite. Nyx et Rhyane sur leur gauche. Yves par instinct de survie abandonne Brin d’Avoine dans les fourrés avoisinant. Tous sont dissimulés dans la végétation et les arbres entourant la source.

A son arrivée près de la source, l’ogre observe le cadavre de la harpie longuement puis hume l’air. Il se dirige vers le corps dépouillé de l’orque. Brin d’Avoine affolé henni, fui et l’ogre le prend en chasse.

Faut-il sauver Brin d’Avoine ? Yves prend les flèches de maître de Rhyane pour sauver son âne dans une attaque suicidaire. Ses compagnons l’en dissuade.

L’ogre rejoint Brin d’Avoine, l’éviscère, en mange des morceaux puis retourne sur le cadavre du Zaou/Harpie avant de repartir vers l’Est.

Yves désespéré du meurtre se sa fière monture, lance un regard meurtrier vers ces compagnons. La soif de vengeance peut se lire dans son regard. Comment ses compagnons ont laissé se perpétrer un tel meurtre alors qu’ils épargnent des orques.

—“Quel idée de libérer cet orque ? ... Vengeance !!!!!!!!!” Tel son les parole de Yves dans sa douleur.

La nuit se passe.

\*  
\* \*

**6<sup>th</sup> de Freshor.** Malgré la chaleur de ce soleil matinal, nos héros ont peine à se réchauffer.

Au petit matin les aventuriers font l’inventaire de leur possessions. Yves enterre à proximité d’un arbre ce qu’il doit abandonner sur place.

Les aventuriers se scindent en deux groupes.

Kyrudval & Nyx donne leurs écorces de Melne aux autres aventuriers avant de partir de leur côté à la recherche de Généalogie. Freshor est apaisé... jusqu’à la prochaine fois.

\*  
\* \*

Les aventuriers sentent quelque chose de différent en eux ce matin :

Rhyane → *Honnêteté* qui lui confère +1 en renseignement & -1 en intimidation et psychologie.

Dorane → *Absorbé* qui lui confère +1 à toute les connaissances & -1 en perception et détection auditive.

→ *Appliqué* qui lui confère +1 en concentration & -1 en perception et détection auditive.

Granitia → *Méfiance* qui lui confère +1 en psychologie & -1 en diplomatie.

→ *Prudent* qui lui confère +1 à la CA quand elle combat en défense et défense total & -2 au jet de sauvegarde.

Yves en fait ne sent rien, par un refus délibéré d'être Mal honnête / filou qui lui aurait conféré +1 en bluff & -2 en diplomatie

Les autres prennent route pour Santoma. Chemin faisant, ils passent par la clairière prendre de l'écorce de Melne fraîche. Hélas les arbres ne sont pas encore cicatrisés de la précédente récolte. Yves a alors une idée lumineuse :

— "Et si nous faisions des boutures ?"

— "Comment faire ?" se demandent-ils.

Et là étonnamment, c'est la naine qui donne la solution avec des explication de « coupe au-dessus de l'œil et de bourgeons »... l'opération est réalisée par Yves sous ses instructions et les aventuriers se retrouvent avec une bouture de Melne de 500g.

\*

\* \*

Puis ils vont à la rivière de leurs premiers exploits (la rivière Raton). Yves cherche des objets, Rhyane et Granitia dubitatifs :

— "Qu'est-ce que tu cherche ?"

— "Qui sait nager ?" Répond Yves.

— "Tu veux que l'on t'attache avec la corde ?" Lui demande Granitia, Yves acquiesce et le voila dans l'eau à la recherche de Malachite verte.

Ceci fait, ils reprennent la route pour Santoma avec un Yves mouillé.

\*

\* \*

Ils arrivent en à midi et leur première destination est l'auberge de Temdrir qui,



à la vue des aventuriers s'exclame de son visage joviale :

—“Ha ! Mes Amis ! Ça fait plaisir de vous voir.” Bras tendu vers eux pour les accueillir chaleureusement. Rhyane et Yves reconnaissent une de leur connaissance attablé plus loin, le prêtre Doran Biblos. Il invite le groupe à sa table et tous commandent solides déjeuners et chopes de bière.

Temdrir hèle Brotor pour l'informer qu'un autre nain l'attend dans une chambre à l'étage. Brotor semble gêné et monte à l'étage. Doran le suit discrètement.

Brotor redescend 5min plus tard, Doran, peu après s'attable et commence à discuter avec Rhyane. Brotor quant à lui achète deux rations de route au tenancier pour partir immédiatement vers Château Pourpre. Granitia tente de le retenir avec son charme légendaire. Il décline l'offre et s'éloigne. Adieu la pelle gratuite pensa-t-elle.

\*

\* \*

À 14h00 après un bon repas, une discussion s'entame. Rhyane narrant à Doran leurs aventures. Pendant que Granitia et Yves se rendent chez Dulettre. C'est son épouse qui leur ouvre.

« il fait la sieste, repassez vers 15h00 ! » dit-elle en claquant la porte

Il se rendent chez Fernant pour vendre des équipements et butins qui ne leurs servent pas.

Yves tente de troquer le tout contre une arbalète,. La négociation échoue et Fernant en reste contrarié en payant quelques dizaines de sabots

14h30, Doran va chez le prêtre, ils discutent d'un obscur parchemin.

15h00, Granitia et Yves retourne chez Dulettre qui examine le parchemin. Yves reste avec lui et Granitia retourne à l'auberge où, elle voit Rhyane prenna le soleil assise contre le mur. Elle s'assoie auprès d'elle pour faire de même.

En quittant Dulettre, Yves fait le tour de Santoma pour informer la population d'une réunion d'information le soir même à l'auberge sur les coups de 18h00.

\*

\* \*

18h00, La foule s'assemble à l'auberge.

- Armad Tillard ouvre la séance \_“Vous nous avez fait venir. Que ce passe-t-il ?” Le ton est solennel.

- Yves se racle la gorge et \_“Voilà ! Donc nous avons de mauvaises nouvelles. Premièrement Farémus est décédé.”

- La foule réagi \_“Quand est-il mort ? ... Vous l'avez enterré ? Il faut que nous y allions ! ”

- Yves répondant par l'affirmative par deux fois, puis la négation pour ce qui est d'aller se recueillir sur sa tombe. \_“Il y a des orques partout ! Les bois en sont infestés ! Ils se sont alliés à des ogres !” \_

- “Même qu'ils font 8m de haut.” Ajoute Granitia qui convainc la salle.

- Yves reprend “ Ils vénèrent de Untog !”

- La foule réagi et s'agite \_“Il faut envoyer quelqu'un à Château Pourpre prévenir Le temple d'Inirva pour qu'il nous envoie quelqu'un d'autre... ..” Les propositions fusent, quand la foule s'assèche dans ces commentaires,

- Yves reprend la parole : “Maintenant, nous allons vous dire la suite. Nous somme allés à la recherche d'un monastère nain ! (Granitia se racle fortement la gorge) Nous avons une carte et nous nous proposons de faire une expédition.”

- A ces mots Thérin réagit vivement. \_“Euh, en quoi sa nous regarde ! Nous somme le 6 et il ne reste que 4 jours avant que la météo ne se dérègle !”

- Yves tente une énième discussion ou plutôt négociation de filou pour un sponsoring.

\*

\* \*

A la fin des débats, Scipion raccompagne le public à la porte de son sourire unique \_“au revoir et merci.” Il ferme la porte et ce retourne vivement vers ces compagnons en regardant Yves dans les yeux \_“Maintenant, il faut qu'ont cause ! Je n'ai compris que la moitié”

Petite discussion entre Doran, Granitia et Rhyane sur les informations que chacun a du monastère avec, notamment des arguments frappants de Granitia et Rhyane pour enrôler Doran avec eux. \_“Les orques ne savent peut-être pas lire. Mais, ils peuvent utiliser les livres qu'il trouvent pour de la litière, du feu, du papier toilette, des cibles d'entraînement...” A ces mots, Doran décide de les accompagner pour sauver ces puits de connaissances même ci elle sont naine. Scipion, voix de sagesse refuse de s'y rendre.

Doran en écoutant aux portes a appris que Brotor se rendait aux ruines.

\*  
\* \*

Rhyane propose \_“ Nous devrions rentrer à Château Pourpre, aller voire le prévôt et faire notre rapport. Deux orques et un semi géant qui se promènent... ... De plus, il me faut du matos !” dit-elle en retournant son carquois et le secouant pour signalé l’absence de flèche.

19h00, Temdrir passe devant la table de nos amis avec un plateau repas à destination de l’inviter de marque de l’étage. “Le nain mange dans sa chambre... je vais m’y rendre également” Les projets de Yves passe par Temdrir. Qui ne se laisse pas charmer par notre ami et lui fait bien comprendre qu’il ne l’accompagnera pas à l’étage.

Rhyane commande le dîner.

\*  
\* \*

A la fin du repas, Doran invite Yves dans ses quartiers et ils évalués, identifiés leur butins.

Pendant ce temps, Rhyane monte se reposer, Granitia vide des chopes, en écoutant Scipion jouer de la Chalémie.

Yves redressant discuter avec Temdrir. Sa fille a épouser le fils du Bourgmeister.

Il monte se coucher, emportant Granitia avec lui. Et se barricade avec elle par peur d'une attaque sournoise du Maître Hache supérieur de Brotor car il a prévus de s'assurer du silence de ceux qui connaissent l'emplacement des ruines.

\*  
\* \*

**7<sup>th</sup> de Freshor**, 5h00 du matin, lever d’un soleil orangé et d’une compagnie de héros avide d’aventure fraîche et suicidaire.

Au petit lever, discussion, échange de banalités et d’objets. Doran serait-il

devenus le nouveau Brin d'Avoine ?

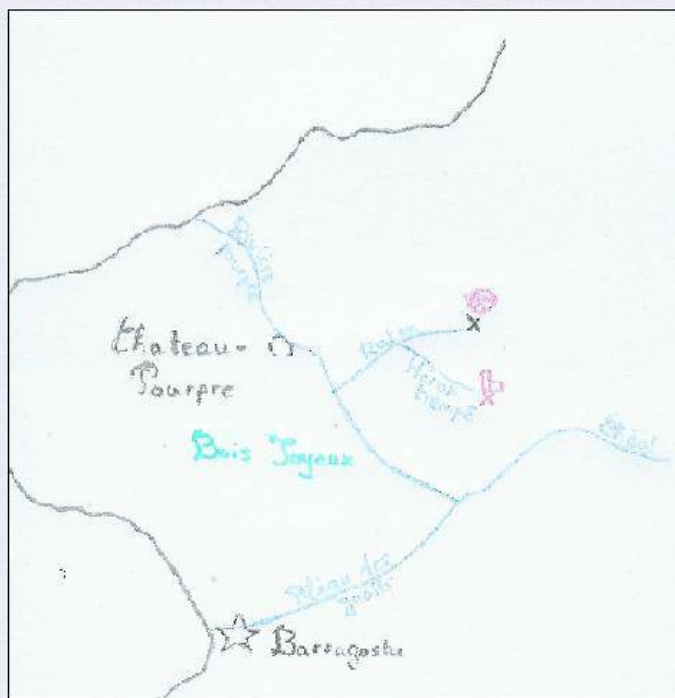
Après une petite discussion légère, le groupe composé de Rhyane en tête suivi de Yves puis Doran, Granitia ferment la marche, se mette en route (pour un aller retour rapide) vers le monastère pour une petite reconnaissance des lieux.

Rhyane fait une estimation du temps en regardant la carte que la naine lui temps :

—“D’après mon estimation, nous devrions arrivés vers 21 heures” informe Rhyane en en regardant la carte et en se demandant pourquoi elle ne part pas pour Château Pourpre.

האחים שלי נכנעו לטרורף ונעשו איבדו  
זה א.ב.ו. עוזר לאליהם ומכוון אותך עד זה אותנו להצליח  
איפה נכשלתי  
נא, מחזיר את האחים שלי בדרך הנכונה לפני שהוא \ שזה  
יותר מדי מאוחר...

טאקלינד, טפסר משכיל



הלילה לבוא אלינו בלי להכשל, לוקח את המישהו את זה  
לחלון מוחזק בזמן  
עם כל קרע, חיים הולך על ידי באופן לא שבוכה ולאזיה  
מרחם.

Vers midi le temps est humide pour le déjeuner. Les oiseaux gazouillent, les grenouilles coassent, les animaux gambolent. Tout est paisible dans les bois joyeux.

La prédiction de Rhyane était exacte puisque à 21h00 nos héros arrivent à flanc de colline dans la clairière qui s'ouvre à leurs yeux en vue de la silhouette sombre et massive des ruines naines qui se détachent entre les arbres nouveaux....

### **Le monastère perdu... enfin.**



Entre les anciens arbres nouveaux, vous apercevez soudain le monastère. Bâti à flanc de colline de simples blocs de pierre polies par le passage du temps, le bâtiment trapu tombe en ruines. Des sections du toit d'ardoise et des portions du mur extérieur sont écroulées. Les mauvaises herbes achèvent de faire disparaître l'ombre du chemin qui menait à la double porte principale. Devant celles-ci, dont les battants en bois pourrissent au sol, on distingue une cour en friche.

Le soleil est descendu en transition entre lumière et pénombre.

Les aventuriers s'approchent discrètement de l'entrée à l'exception de Granitia reste en retrait observée ces compagnons à couvert. A la porte, l'on peut distinguer deux statues usées par le temps:

Pour la première, on reconnaît un nain se dresse encore fièrement, le socle sur lequel il se trouve fait 1m de haut. La



statue du nain levant un marteau de guerre est d'une hauteur de 1.5m. Un blason de marteau graver est dessus et il y a sur le socle une inscription naine : ΦΟΡΧΕ

La seconde est écroulée en plusieurs Fragments rendant illisible le blason par l'usure du temps, mais l'inscription naine sur son socle elle, l'est toujours : Ροβυστεσσε.

\*  
\* \*

Par la double porte principale de bois pourris qui se sont coucher sur le sol, les aventuriers peuvent observer une cour encombrée de débits de pierre et envahie par les hautes herbe ; une écurie de bois écroulée en un tas de rondins pourris sur la gauche et la margelle d'un puit couverte de mousse.

Yves fait signe à Granitia d'approcher. La voie est libre et la discrétion total. Elle traduit les inscriptions. Pour la première ΦΟΡΧΕ c'est la FORCE et pour la second Ροβυστεσσε c'est la ROBUSTESSE.

Pendant ce temps, Doran et Rhyane discrètement font mouvement vers le Mur Nord Ouest jusqu'à l'angle du bâtiment. et en tournant, ils observent par le mur affalé une pièce dans un état de délabrement sinistre ; autrefois une bibliothèque, ne reste que des étagères effondrées, couvertes de poussières, de moisissures et de débris de livres ; un des angles écroulé surplombe une flaque d'eau stagnante. Puis ils poursuivent vers l'angle suivant. (Peut-être y a t il des livre à sauver pense Doran)

\*  
\* \*

Grania et Yves font de même se rendant discrètement jusqu'à l'angle Nord Est du bâtiment. Ils longent ainsi une tour de guet de 9m de haut qui semble presque intacte de l'extérieure. (Pilage en perspectives semblent-ils pensés en l'observant.

Doran et Rhyane poursuivent leur exploration le long du mur jusqu'à l'angle suivant. Mais, Rhyane cogne son pieds et ne peut réprimer un jetons qui fait s'envoler une nuer de chauve sourire dans la pénombre du manteau de la nuit naissante. Rhyane s'excuse silencieusement auprès de son compagnon et ils poursuivent leur investigation. En longent le murs Sud, en arrivant à l'angle Sud Est ils remarque un mur d'angle effondré. Granitia et Yves poursuivent leur investigation le long d'un mur très épais de 3m à leur gauche tendit que la pé-

nombre s'installe sur la forêt les entourant. Ils arrivent. Le reste du mur est effondrait, à 6m d'eux se tien Doran et Rhyane.

Doran observe le couloir qui se détache devant lui et Granitia le rejoint. Sa vision nanesque lui permettant de voire plus loin dans la pénombre de la nuit.

\*  
\*   \*

D'où ils sont, Rhyane et Yves voient la cour sous un autre angle et, une silhouette se détache contre le l'ombre du puit. Yves se dirige vers le puit suivi de Rhyane, (on sait jamais...) A la vue des loups qui se détache de la nuit au fur et à mesure e leur progressions. Un combat s'engage.

Rhyane pose son arc et dégaine "couteau à beurre".

Yves lance coup au but.

Granita ce décale sur les ruines du mur et tente une intimidation sur le loup face à elle (L3).

Rhyane donne un coup de cimeterre sur le loups sur ça gauche (L2), qui touche sa tête et lui assigne des dégâts.

Yves touche la patte arrière du loup face à lui avec son coup au but.

Loup 2 touche Yves avec un coup de croc et tien son bras gauche dans ces mâchoires. Yves s'en détache grâce à sa dextérité.

Loup 1 attaque Yves à la jugulaire qui le repousse violemment.

Loup 3 attaque Rhyane et lui assigne des dégâts aux bras gauche, Rhyane le repousse, il ne reste pas agrippé.

Doran, quand a lui a pénétrer de 4.5m es le couloir et tente de défoncer la porte contre la quel est L3, tout en écoutant ce qui l'entour.

Granita saute sur L3 morgenstern en mains et sa fourrure amortie l'attaque (sa 4<sup>ème</sup> vertèbre est remise en place)

Rhyane fait une attaque que le loup esquive.

Yves tente une acrobatie pour arriver derrière le loup...

Doran \_"Par les secret de la connaissance !" serais-ce une injure de notre amis, non ! C'est le crie de guerre de son clergé. La porte vacille.

L1 Rate les mollets de Yves

L2 Croque à l'aine de Yves qui s'en débarrasse, mais... tombe dans le coma.

L3 Croque Granitia à l'épaule qui s'en dégage.

Granita frappe L3 à la patte ;



Rhyane loupe L2 de son cimenterre.

Doran \_“Bohpo donne moi la force.” Et boum ! la porte vacille à nouveau mais elle ne cède pas, elle vole en éclats.

L3 et L2 se replies

L1 les imites.

Granitia charge sur L1 et lui insigne des dégâts au torse

Rhyane charge sur L1 et lui insigne des dégâts à la patte gauche qui lui sont fatales.

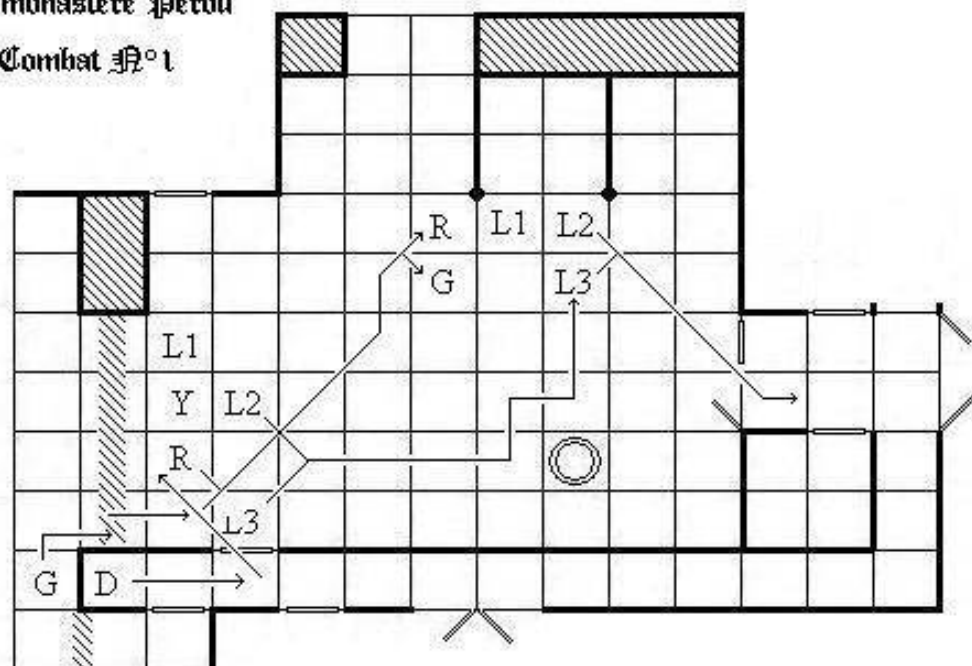
Yves tente de se stabiliser et... échoue.

Doran agite les bras pour incanter et dit \_“Que en un instant Iniva éloigne tes souffrances” et il pause ces paumes sur le corps de Yves. Il se met séant sur ces jambes retrouvées.

L2 et L3 fuit vers la porte Ouest.

# Le monastère Perdu

## Combat N°1



### LEGENDE

— Mur

▨ Mur épais

▧ Mur effondré

↘ Porte ouverte

→ Porte fermé

○ Puits

D => Doran Biblos le prêtre

R => Rhyane la guerrière

Y => Yves le commerçant

G => Granitia la naine

L1, L2, L3 => Les loups

Granita et Rhyane s'approche du puit et une découverte les attends ici : Le corps du maître hache Brotor Strakelnd sans arme ni armure, abandonnée. Le corps est déchiqueté par des mâchoires de mammifères, probablement les trois loups.

En faisant une inspection du reste de son équipement, Granitia constate l'absence de tous métal, son sac à dos éventrer, des rations déchiqueter, un manche de pelle casser, une gourde ouverte, une fiole brisé t une autre intacte qu'elle prend. Les dernières volontés de Brotor étant d'être enterré avec arme et armure... Il y a comme un problème.

—“Vous n'avez aucun respect pour les morts” suivit d'une discussion sur le respect des corps. Doran observe le puit, et demande sa corde à Granitia pour attacher son pendentif qu'il fait émettre la lumière, puis le la décent dans le puit. Au bout de 7.5m le fond est illuminer la lumière reflète sur une eau crouissante. Il remonte le tous, il n'y a pas de passage secret ici.

Yves lance détection de la magie sur le Hall d'entrer envahi de feuilles mortes, par où se sont enfuit L2 et L3. Il n'y a rien se suspect, Yves allume une torche qui va durer 4heures.

\*  
\* \*

Les aventuriers font mouvement vers la tour de guet Nord Est d'une hauteur de 9 mètres, qui sous cet angle semble également à peu près intacte. La porte s'emble coincer. La poignet bloque un peu. Rhyane tente de défoncer la porte et ce fait une ecchymose à l'épaule. Yves remarque qu'il n'y a plus de gond. Rhyane et Doran allient leurs efforts pour décoincer la porte. La pièce s'ouvre à eux De vieilles caisses et tonneaux couverts d'épaisses toiles d'araignée, un escalier de bois branlant grimpe le long des murs pour rejoindre une trappe au plafond. Rhyane entre et voie quelque chose qui bouge et lui tombe dessus. C'est une araignée. Le combat s'engage.



Yves se place sur le flanc droit de Rhyane et roussie les poiles de l'araignée.

Doran se place quand à lui sur le flanc gauche de Rhyane et frappe l'araignée avec son bâton.

L'araignée croque Rhyane au mollet, se qui l'empoisonne, il est 22h40.

Rhyane munie de son épée courte affûte les crocs de l'araignée.

Granitia se place dos à dos à Rhyane et surveille leur arrière de sa vision bicolore.

Yves dans un mouvement fluide de sa dague (de prêt) et assigne des dégâts à l'arachnéen.

Doran achève l'araignée. Le danger est écarté, les paires d'yeux peuvent maintenant allègrement observer et fouiller les lieux, à peu près intact.

\*  
\*   \*

De vieilles caisses et tonneaux couverts d'épaisses toiles d'araignée, un escalier de bois branlant grimpe le long des murs pour rejoindre une trappe au plafond.

Yves lance perception de la magie et... repéré un objet magique à l'étage. Granitia fouille mais ne trouve rien. Rhyane tente une négociation sur Yves pour l'ordre de passage dans les escaliers et gagne Yves la suivra. Les escaliers de bois supportaient à peine le poids d'une personne. Arrivée à la trappe, Rhyane la soulève délicatement et elle pénètre dans la pièce avec un Yves équilibriste sur ces talons, et tous deux observe la poussière tombée dans cette salle aux cours des ans. Yves lance détection de la magie sur la pièce et confirme la présence d'un artefact. Ayant confirmé la présence de l'artefact magique, il se risqua sur le planché pourrie pour s'en accaparer. Il suit la lumière jusqu'à un petit coffre qu'il place dans son sac. Ce ne fût qu'au retour qu'il traversa les planches de l'escalier pour finir dans un tonneau au rez-de-chaussée Granitia fouille l'étage et constate le même foutoir qu'au rez-de-chaussée. Pour descendre, elle et Rhyane descendent très précautionneusement au sol. Yves tend le coffre à Granitia qui l'ouvrit précautionneusement face au mur. En son écrin, se dévoile à la vue de tous une petite bague avec une pierre brillant d'un attirant éclat. Elle rend le coffret avec la bague à Yves. La vérification de la tour est faite. Le corps de Brotor est placé dans sa couverture et mis dans la tour pour protéger son corps jusqu'à la fin de la reconnaissance des lieux et ces obsèques.

—“Rhyane. Amène tes fesses !” Doran d'une voie sèche.

\*

Doran ouvre la pièce au coin Sud Est écroulé Yves sur ces talons. Sous les combles, une colonie de chauve-souris qui s'envola à tire d'aile au bruits de porte s'ouvrant Ils explorent plus avant le couloir. Granitia en tête avec sa vision, Rhyane en second ligne avec son épée courte, Doran quelque pas en retrait et Yves fermant la marche. Et là... Granitia entend ta ta ta ta ta pas lourd et pesant. Granitia et Rhyane passe en défense total à la vue d'une créature de la taille d'un petit poney, 4 pattes insectoïdes, un corps ramassé protégé par une carapace bosselée épaisse au ton ocre, une longue queue évasée et deux antennes en perpétuel mouvement."



Doran \_“Puisse Bhopo te montrer le chemin.” (Il insigne une confiance +2).  
Yves Invoke et prend son arc et ses flèches.

La créature ( ? ) est face à une Granitia qui a fusionner avec le sol.

Granitia identifie parfaitement la créature, mais le nom lui, lui reviendra sûrement d'en une taverne. Elle se place en défense total.

Rhyane tente une identification... \_“non, connaît pas”.

Doran tente identification à son tour et la silhouette ne lui est pas inconnu.

Yves fait un coup d'éclat (utilisation de ces 3 points de destins) et lance une flèche qui se fige dans la carapace et fait des dégâts.

?, les antennes fouette l'aire et ne touche rien, heureusement pour nos braves.

Rhyane peu habitué au maniement d'une épée courte loupe sa cible par une magnifique acrobatie.

Granitia a son arme qui cogne contre la carapace et effectue un pas de côté la pièce sur sa droite. C'était autrefois le réfectoire du monastère. Cela ouvre une fenêtre pour Rhyane.

Doran tapote l'épaule de Rhyane et leur donne un bonus (comme Granitia en +1 bonus).

Yves décide de prendre à revers la créature et sort par la porte sur ça droite.

? frappe avec ces antennes Rhyane qui pour ce protéger dresse son bras équipé de sa rondache en acier. Les antennes entre en contact avec et elle se désagrègent.

Rhyane attaque et parade sur la créature.

Granitia touche et... les parties en métal de son arme se désagrègent à leur tour. Sa morgenstern n'es plus qu'un bâton de bois type combat.

Déplacement pour les autres.

? se place face à Rhyane se retrouve avec Granitia sur son flanc gauche. Elle dévore l'épée courte de Rhyane.

Dans le réfectoire où s'était placé Granitia L2 et L3 viennent dire bonjours. Ils attaquent la naine et tente de la mettre à leur menu. Ils passent sous la table pour l'attaquer sournoisement. Elle tape sur L3 et l'achève.

Doran rate un swing sur ?.

Yves lance un sournois coups au but dans son postérieur de ?.

L2 attrape un bout du pantalon de Granitia.

? Retraite qui est coupée par la présence de Yves.

Granitia achève L3.

Doran charge ? et lui assigne des dégâts fatale. \_“Brotor sera venger”.

Yves tire pour achever la créature \_“Dommage que l'on puisse pas t'emmer-



\*  
\*   \*

Doran entre dans l'armurerie. Les râteliers et présentoirs sont renversés et vidés. En fouillant, Doran trouve de beaux carreaux d'arbalètes oubliés là et pense à Yves. Mais, il fallait apaiser Freshor.

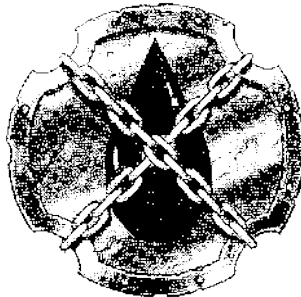
Granitia et Yves pénètre la pièce à côté. C'est une Chambre rustique. Granitia y trouve des champignons "Fleur de Fer". Ce sont de petits champignons à la teinte violette, parsemé de tâche et de points blancs. Ils sont hallucinogènes si ils ne sont pas cuits pour en supprimer les effets psychotropes. Elle en prélève. Rhyane identifie également le champignon.

\*  
\*   \*

23h40

Granitia et Yves poursuivent leurs reconnaissances des lieux. Avec la pièce sur la droite du Hall d'entrer. La porte est bloquée, Granitia la défonce. La porte s'ouvre dans un craquement, brisant une vieille chaise de bois la bloquant. Avachi sur une chaise, un cadavre de nain desséché tient dans sa main gauche une fiole vide et un marteau en argent dans la main droite. Le marteau est frappé d'un symbole.

Granitia fait la supposition que c'est le symbole correspondant à la robustesse. Et Yves subodore qu'il a pris une potion pour préserver son corps et être ramené à la vie. Le marteau de guerre porte comme symbole.





Granitia le prend et rend hommage au nain avec honneur. Puis va en face, défonce la porte, c'est la penderie. Des haillons de capes, manteaux et chapeaux pendus à des patères et rongés par les mites et elle trouve un second champion.

Pendant ce temps, Rhyane et Doran visitent la salle de culte, un autel est au centre au fond de la salle et des bancs en granit tourner vers lui.

\*  
\* \*

Doran et Yves se dirigent vers la bibliothèque que Doran avait pus jauger lors de son évaluation externe du bâtiment. La pièce est dans un état de délabrement sinistre ; autrefois une bibliothèque, ne reste que des étagères effondrées, couvertes de poussières, de moisissures et de débris de livres ; un des angles écroulé surplombe une flaque d'eau stagnante. Ils fouillent les étagères de livres réduits en poussière. Ce qui placé des spores toxiques en suspension dans l'air. Il inflige 1d2 points de constitution à celui qui les respire. Que se passera-t-il dans 2heures pour Doran, Yves aillant su les éviter. Soudain un ouvrage placer en auteur au Nord Ouest de grande valeur récompense les efforts. Ils est en piteux état, mais lisible. Doran va chercher le livre avec l'aide de Yves. De longues heures d'études et de lectures en perspectives...pour nos deux comparses.

Rhyane et Granitia vont à la tour pour chercher de quoi faire un feu

Yves et Doran prennent la porte en face de la bibliothèque. Elle est fermer mais pas bloqué.

—“Rhyane. Où elle est encore passer cette naine.” Est-ce la fatigue qui joue sur notre Yves pour confondre ainsi la naine et la guerrière.

\*  
\* \*

Granitia se rend à la porte et après 3 tentatives à 00h50, l'ouvre. La pièce est une Anti-chambre. Derrière la porte, une chaise et une table basse sur laquelle sont posées une bassine et une cruche Rien ne troupe l'œil expert d'un nain ; c'est de l'argent ! Ils sont ternie et oxyder.

Elle se rend sur la porte à droite de la pièce. La porte n'est pas fermer, c'est une chambre qui a du être confortable il y a 100 ans.

Yves et Doran ouvrent la porte sur le mur Ouest du réfectoire à côté de la che-

miner, c'est la salle du grand prêtre et tombe nez à nez avec un canidé hors norme et... ils referment la porte.

Pendant ce temps Granitia propose à Rhyane d'utiliser l'anti-chambre et la chambre comme dortoir improviser.

## Le monastère perdu 5<sup>ème</sup> partie

---

Doran tombe dans les pommes avec comme berceuse \_“Chez moi, chez moi, chez moi... ..” en demi conscience il comprend que ces paroles viennent d’une la créature derrière la porte.

Yves sur une table, voit la porte vaciller, s’entrouvrir et poussé le corps de Doran

Alerter par le bruit, Rhyane et Granitia se dirige vers le réfectoire tous en espérant que leurs compagnons n’aient pas engagé un combat.

La créature apparaît dans l’encadrement de la porte. D’une hauteur de 90cm au garrot et de 1.2m de long pour un poids approchant les 150kg. Un regard luisant dans la pénombre de la pièce, des dents illuminant un sourire maléfique.



Yves réfléchi, observe Doran inconscient au côté de la bête avec pour seule protection la porte et, tire une flèche qui fait mouche dans le poitrail de la bête.

Rhyane se déplace derrière la table et fait une connaissance des créatures. Le verdict est sans appel, c'est un Worg. Petit problème supplémentaire pour nos héros, cette créature est intelligente, maléfique et d'alignement Neutre Mauvais.

Granitia est dans l'encadrement de la porte

Worg entre dans la pièce et, attaque Yves. Cette blessure est grave et il perd connaissance sur la table inconscient.

Rhyane sort "Couteau à beurre", et se place en défensive pour préparer son coup par des basses fréquences qui émane d'elle.

Granitia fait une charge feumebelesque et frappe dans le vent.

Worg croque son bras droit et le repousse, mais elle a quand même une aura quand même une blessure grave à ce bras.

Rhyane charge le Worg et le frappe en pleine tête.

Granitia le frappe à son tour et le touche à la patte avant.

Worg parle avec un pas de retrait \_ "Raluchsse"

Rhyane et Granitia font un pas en preuve de non agression et elles rengainent leurs armes, suivit d'un dressage pour signifier de paix. Pour récupérer les deux inconscients. Worg frappe granitia quand elle passe à son niveau pour récupérer.

Rhyane tapote Yves, du sang gicle \_ "Houps, une artère."

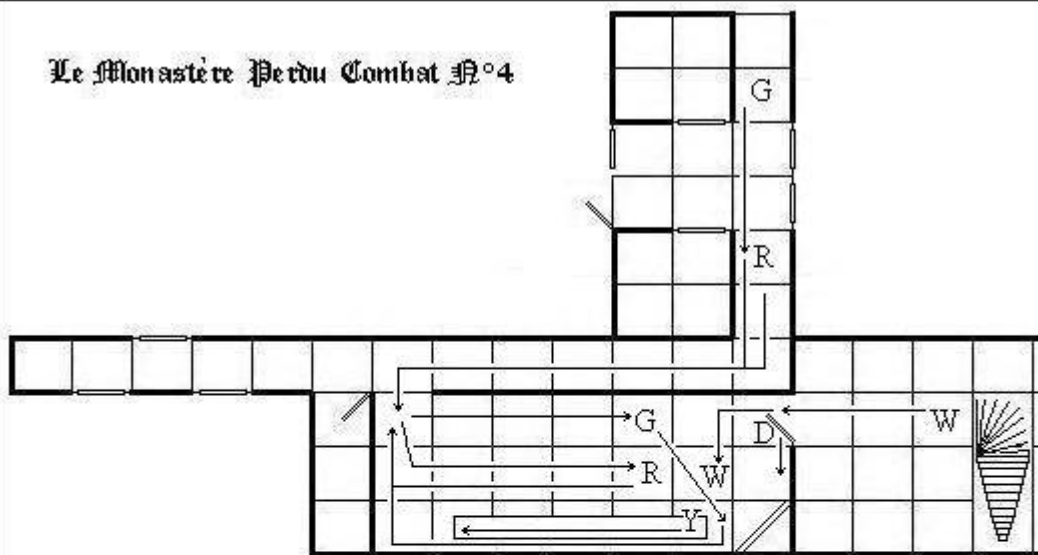
Granitia en pas de côté vers Doran et l'attrape du bout de la toge tous en fixant le Worg.

Il semble comprendre mais les crocs menacent indique \_ "Un pas de trop et je te croque !"





Rhyane joue les serveuses avec le corps de Yves sur un comptoir. Ils sont au bout de la table en une fraction de second.

Granitia passe la cheminer et va derrière la table traînent Daron. Malheureusement, la bête tape Doran avec une patte. Puis retourne dans sa "tanière" par delà la porte.

## Le Monastère Perdu Combat #4



### LEGENDE

	Mur	D => Doran Biblos le prêtre
	Porte ouverte	R => Rhyane la guerrière
	Porte fermé	Y => Yves le commerçant
	Cheminer	G => Granitia la naine
		W => Worg

Pour pouvoir être plus léger Rhyane et Granitia abandonne les paquetages de Doran et Yves puis les traînent jusqu'à l'antichambre et la chambre face à la bibliothèque. L'antichambre servant pour l'occasion de salle de garde. Il est 2h00 et la pluie gronde au dehors. Elles se répartissent les tours de gardes :

De 2h00 à 6h00 ce sera Granitia les pieds sur la table de nuit la tale barricadent la porte.

De 6h00 à 10h00 Rhyane veillera à son tour.

Vers 8h Doran ouvre un œil, et prend la garde de Rhyane (elle retourne se coucher dans la chambre). Il commence son office. \_“Que la lumière Duron

guide mes pas” sur son pendentif, pour observer ces compagnons endormies et inconscients. Yves ouvre un œil à son tour.

Doran \_“Que la main d’Inirva t’apaise” en déclinants des cercles avec son bras droit, bras gauche tenant sa clefs. Suivis à 8h10 de \_“Que le souffle de Bopo m’anime” et faisant la sainte trinité et il se rendort.

A 9h00 Doran reprend conscience et Yves se réveil parfaitement et prend un tour de garde

A 10h00 Rhyane se réveil à son tour.

12h00 Granitia ouvre un œil Doran prodigue ces soins sur Rhyane et Granitia. Yves s’apprête à partir à la recherche se son paquetage suivi de Granitia.

Rhyane se rend au mur NE en ruine pour récupérer son arc (lieu du combat N°1). En traversent la cour pour si rendre, elle constate que les cadavre de loup sont lacérés à coup de griffes. En récupérant son arc, elle le débande pour qu’il ne s’abîme pas.

Pendant ce temps, Yves se présente à l’entrer du réfectoire et fait l’inventaire de ces effets personnel et celle de Duran. Les sacs sont lacérés, les rations écraser, les file briser, l’encre renverser, les parchemins abîmé... .. Il les tir en dehors de pièce.

Doran et Granitia le rejoigne sur le passage, le cadavre de l’oxydeur est lacéré.

Le ciel est gris et la pluie est drue. Yves va passer 3h00 à raccommoder les sacs et effet personnel, avant de mettre au point le plant de la “bombe à oxydeur de métal”.

Doran mes en pratique ces talant de descripteur de créature et réalise un schémas de l’oxydeur et du Worg.

15h00 → Réunion des aventuriers. Il est décidé :

1°) enterrement de Brotor avec les honneurs du à son rang dans la tour pour protéger sa sépulture des prédateurs.

2°) Rentrer !

Les obsèques de Brotor Strakelnd dure jusqu’à 17h00 avec, une épitaphe gravée.

« Ci-gît Brotor Strakelnd, Garde Hache et Prêtre de l’ordre de Gornar.  
Mort au combat en servant son temple et son dieu.

Jusqu'à la fin, fidèle à ces principes.  
Que son âme repose en paix »

Yves applique son plant de la “bombe à oxydeur de métal”, à base de pièce d’oxydeur. Il arrache des morceaux pour les mettre dans un sac (Granitia leur arrache une plaque de 8Kg). Une Targe improvisé.

De 18h00 à 18h30 La compagnie est en dilemme... Faut-il rentrer, “achever” la créature... Mise au point de différente tactique et pour finir la discussion. La soif de vengeance l’emporte, lanceur de sort en tête la compagnie se déplace vers le réfectoire.

Yves placer en bout de table lance coup au but.  
Worg retarde son action au premier qui bouge.  
Granitia retarde son action au mouvement du Worg  
Doran fait de même  
Rhyane lance hate et fait de même que Granitia et Doran.

Yves dans la pièce avec sa couverture collante dans les mains pour le lancer sur la créature.

Worg joue des papattes et se débarrasse de la couverture collante, il se place face à Yves.

Granitia se déplace au niveau de Rhyane \_“Cela me semble mal partie cette histoire”.

Rhiane retarde son action.

\_“Que Bopo me montre le chemin” Doran se lance assistance divine.

Yves se replace à sa position initiale.

Rhyane charge Cimeterre au claire et frappe à la patte arrière gauche endommager.

Granitia avance d’une case.

Worg, écume aux lèvres blesse gravement Rhyane au bras droit.

Doran se déplace à la gauche de Rhyane et donne un coup à la patte avant gauche.

Yves ramasse arc et flèches puis commence une acrobatie pour ce placer au côté de la créature. Mais, cela échoue ! Il prend un coup de patte au passage.

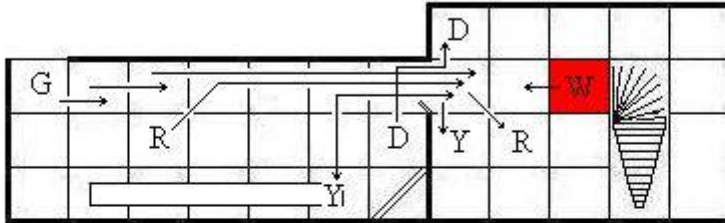
Rhyane, pas de placement sue le flanc gauche de la créature.

Granitia charge sur la créature, la touche à la patte avant droite.

Il lui rend la pareille en la croquant.

Doran se déplace et fait une prise en tenaille  
 \_“Raleçizikk”, le Worg s’effondre dans ce dernier rôle.

### Le Monastère Perdu Combat N°5



#### LEGENDE

- |   |               |                                   |
|---|---------------|-----------------------------------|
|  | Mur           | D => Doran Biblos le prêtre       |
|  | Porte ouverte | R => Rhyane la guerrière          |
|  | Porte fermé   | Y => Yves le commerçant           |
|  | Cheminer      | G => Granitia la naine            |
|  |               | W => Worg sur une table en pierre |

Il est 20h00, Doran soigne les nécessiteux avec l’aide d’Ivana. Granitia passe la tête dans l’ouverture de l’escalier et commence la descente de l’escalier pour examiner le sombre passage. Pendant ce temps, Yves fouille la pièce et dépèce le Worm. Quand il fini vers 23h00, c’est pour sortir ces plus beau coup au but.

Dans ces ténèbres à mis descente de l’escalier, Granitia fait pression sur les marches pour vérifier la présence de piège, cela émet du bruit et surtout des vibrations qui se propage par les murs vers le plafond et la stalactite au-dessus d’elle se brise. Mais c’est en fait une créature, sombres résidant des lieux. Elle ressemble à un calamar ou une pieuvre dont la peau à l’apparence de la pierre. Elle flotte vers le sol grâce à une membrane reliant ses membres. Elle atterrie sur la tête de Granicia.



Une Mante Obscure sur la tête de Granitia (M2) et une seconde (M1) lui atterrir en face.

Granita arrache M2 de sa tête et cri \_“fuyez ! Rhyane, charge !”

M2 attaque Granitia

M1 attaque Granitia qui sombre dans le coma.

Rhyane sort couteau à beurre. Elle fait mouvement vers les Mantes Obscures  
Doran lance lumière de Bopo sur couteau à beurre. Sa lame devient lumineuse.

Yves lance coup au but.

Granita est toujours dans le coma. Utilisation de points de destin.

M1 se déplace vers nos héros. Les ténèbres se déplacent avec elle, soit 6m e rayon.

M2 mange puis se sépare du corps de Granitia.

Rhyane frappe dans le vide.

Granita toujours dans le coma. Utilisation de points de destin.

Doran lance \_“Reculé !” à Rhyane et lance assistance divin.

Yves poursuit avec un coup digue des plus grand archet de l’ancien temps. Sa flèche contourne Rhyane et se fige dans la créature. Son cri strident résonne.

M1 Fait une attaque aux tentacules sur Rhyane.

M2 Fait de même et se fixe sur la tête de Rhyane qui se retrouve à son tour dans le coma.

Doran effectue un replie stratégique vers la porte.

Yves lance coup au but sur M1 qui tombe et fait mouvement à son tour vers la porte.

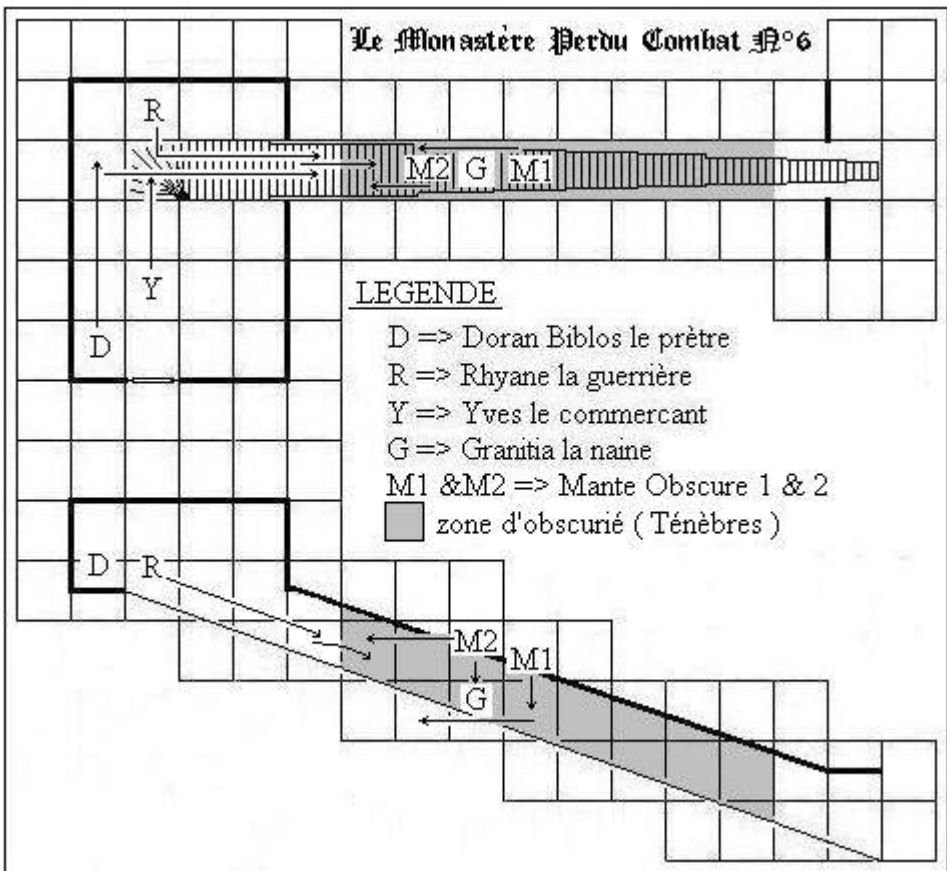
M2 se déplace et attaque de ces tentacules sur Yves au bras gauche.

Doran tente de toucher et se retrouve au contact de M2.

Yves fait un pas de placement et tire.

Doran donne le coup de grâce.

## Le Monastère Perdu Combat N°6



Yves traîne Rhyane et Doran Granitia, hors de la zone de danger vers leur dortoir improviser.

9<sup>th</sup> de Freshor Le temps est gris sans vent.

Au petit matin, Yves et Doran descendent les escaliers en marchant sur couteau à beurre. Arriver à 3m de la fin de l'escalier, dans une caisse de sable, ils trouve des fragments de coquilles brunes oranger. Leurs pas les conduisent à ce qui ressemble à une pièce longiligne dont le sol est recouvert de sable qui est croissante quand ont pénètre la salle. Ils décident de remonter.

Une fois les filles soignées et sortie de leurs comas, il est décidé d'un "comme un acore" de rentrer à Santomas. Nos aventuriers arrivent à l'auberge de Tendrir à 1h00 le 10<sup>th</sup> de Freshor. La nuit coûte 1 sabot. Au petit matin ils se retrouvent pour un petit déjeuner animer sur se qu'il conviens de faire.