

Note inscrite sur l'un des nombreux parchemins cachés dans la veste du druide Kenku

Je m'appelle Poly, Poly le druide et je suis né en 1207 à Oyla Tirion.

J'ai rejoint la passe de Kazbek le 2 janvier 1228.

7 janvier 1228, aux abords de la taverne de la passe

Cela fait à peine quelques jours que j'ai rejoint la passe que j'entends ci et là les récits d'aventure de nombreux aventuriers.

Certaines semblent tellement extraordinaires que j'ai beaucoup de mal à y croire.

Pour l'instant, je dois faire profil bas, je trouverai bien quelques compagnons intéressants en traînant près des commerces.

16 janvier 1228

La nouvelle s'est répandue comme une traînée de poudre.

Hier, des aventuriers sont revenus d'une expédition. On dit qu'ils auraient rencontré des fées, et l'un d'entre eux aurait réussi à apprivoiser un hippopotame !

Il faut que je les rencontre, j'espère pouvoir explorer les terres en leur compagnie.

De ce que l'on m'a dit, ils se retrouvent à la taverne, c'est donc ici que je resterai pour les prochains jours.

9 février 1228

On raconte que d'intrépides aventuriers partiront aujourd'hui, parmi eux, des vétérans du groupe dont je cherche les membres depuis presque un mois maintenant. Ils sont à la recherche de membres, je dois donc me présenter pour tenter ma chance.

Arrivé sur place, quelle ne fut pas ma surprise de voir un groupe d'un drôle de calibre.

- Crystale, une naine, semble-t-il provenant d'une famille fortunée. Elle me regarde d'un oeil étrange, serait-ce la première fois qu'elle rencontre un kenku ?
- Une elfe, silencieuse, mais je connais ce genre de personnages, elle me fait penser à Gyllin dans sa posture prudente mais sur ses gardes. Elle dit s'appeler Nirwen.
- Ernest, un gnome, petites lunettes sur le nez, j'ai entendu des gens dire qu'il serait professeur dans une université renommée. Que vient-il faire ici ?

- Frère Denys, un humain ventripotent, à la voix douce et posée. Il fait partie des vétérans, pas de ceux ayant rencontré des fées, mais il semblerait qu'il ait déjà affronté des harpies.
- A côté de lui se trouve Loucian, un elfe, sur lequel est posé une chouette. Il possède une cicatrice sur le visage, qui semble ... le rendre ... fier ?

De ce que je peux en voir, lui et l'humain se connaissent. Des compagnons d'arme semble-t-il, même si leur relation semble plus ... intime que ça.

Rapidement, l'elfe prit la parole et nous conta ses histoires. Comment il avait été enlevé par les harpies, comment ils avaient pris d'assaut un tour face à des gobelins...Il nous montrait ses cicatrices tout en parlant, mais dans quel but ?

“Pourquoi est-ce lui qui prend la tête du groupe ? L'humain semblait plus raisonnable..”

Nous partîmes ainsi, petite troupe de 6 personnes, en direction de la tour de guet, récupérer vivres et équipement pour partir à la chasse.

La neige tombait à gros flocon et il était difficile d'avancer. Je suis bien content d'avoir emporté ma veste d'hiver avec moi.

Arrivé à la tour de guet, nous vîmes que celle-ci avait été saccagée, par qui, par quoi ?

Le temps de procéder à de rapides réparations et à la pose de pièges avec l'elfette, la nuit tomba rapidement.

Tandis que nous prenions un repas bien chaud en se demandant ce que nous allions faire le lendemain, des hurlements se firent entendre au loin.

“Des loups !”

Il fallait que j'en vois un de mes propres yeux, les piliers de bar les décrivaient comme des bêtes monstrueuses, je me devais d'en rencontrer un.

Ni une ni deux, je partis à l'étage pour à mon tour pousser un hurlement, en espérant que cela les ferait venir.

Malheureusement, si les hurlements finirent par se rapprocher, je n'eus pas l'occasion d'en voir un de mes yeux.

10 février 1228

Après de longues discussions, nous sommes finalement descendus sous la tour de guet pour sécuriser les souterrains.

Je ne montre pas ma déception, mais je ne pense pas que nous rencontrerons quelques bêtes intéressantes. Des chauve-souris, des rats, rien de bien passionnant.

Après quelques heures nous sommes tombés sur un monstre gigantesque, un “ver charognard” selon Frère Denys et Loucian.

Il ne fit pas le poids face à notre groupe, et fut occis en quelques secondes.

Je ne m'attendais pas à rencontrer ce type de monstre sous une tour de guet. N'avait il pas dit qu'ils l'avaient nettoyée quelques semaines plus tôt ?

Au détour d'une grotte, nous avons été attaqué par des chauve-souris GEANTES. Maudites bêtes, une d'entre elle a réussi à me mordre pendant que j'en tuais une autre. Alors que je suis blessé, voilà Loucian qui me trouve un sobriquet ! Comme si je ne l'avais pas entendu ! Ce maudit elfe ne perd rien pour attendre.

Et cet odieux personnage m'apprend que je suis atteint d'une grave maladie ! La maladie du Roi Gérard, si j'ai bien compris, et bien évidemment, il ne sait pas m'en guérir. Heureusement que Crystale semble posséder un don face à ce type de maux.

Pendant que Loucian nous conte l'histoire du Roi Gérard, Frère Denys panse mes plaies à l'aide de la magie. Peut être aurai-je du moi aussi utiliser la magie sur moi ? J'étais encore sous le choc pour y penser.

Descendant toujours plus profondément dans les profondeurs des souterrains, nous sommes tombés nez à nez avec une araignée géante.

Malheureusement pour elle, et heureusement pour nous, elle devait sortir d'un long couloir pour nous attaquer. Immobilisant magiquement sa charge sur notre équipe, elle ne tint pas longtemps face au feu nourri de mes compagnons. Le coup de grâce fut porté par Nirwen qui décocha une flèche empoisonnée directement dans ses yeux, la tuant sur le coup.

Est-ce que tous les animaux de cet endroit sont géants ? Moi qui parlais plus haut de rats, je n'espérais plus qu'une chose, ne pas en rencontrer de géants.

Une fois le nid de l'araignée pillé, nous avons découvert une porte géante qu'Ernest parvint à ouvrir sans difficultés.

Cependant, il se plaignit rapidement de maux de ventre insupportables, d'une faim grandissante, et la bave semblait couler le long de ses lèvres.

J'ai connu cette sensation étant plus jeune, c'est ainsi que je lui tendis une baie magique pour combler sa faim. A peine l'eut-il avalée que sa satiété s'en trouva complète.

La suite est un peu floue, Nirwen a commencé à explorer la pièce cachée derrière la porte, quand elle fut attaquée par une bête atroce.

Je n'ai pas pris le temps de réfléchir et ait instantanément lancé un mot de soin sur Nirwen, qui semblait gravement blessée.

Après quelques échanges de lames et de métal, la bête tomba au sol, morte.

Nirwen resta un peu en arrière, visiblement choquée.

Notre équipe tomba face à une statuette d'une divinité à la fois grotesque, et effrayante. A sa vue, Frère Denys décide de purifier la statue, ce qui eut pour effet de faire apparaître un fantôme nous remerciant.

Loucian nous raconta peu de temps après qu'il s'agissait du spectre de Bella, celle-la même qui était censée semer la terreur dans la région.

Alors que nous nous dirigeons vers la sortie, nous vîmes Nirwen en train de charger son paquetage de vaisselle en or ! La filoute, elle voulait nous cacher sa découverte !

Bien évidemment, chacun se proposa pour l'aider à porter la vaisselle dorée, et nous sommes retournés à la passe de Kazbek, afin de nous remettre de nos émotions.

12 février 1228

Nous sommes rentrés d'expédition hier. Tous sains et saufs, quelque peu sous le choc de nos découvertes de la veille.

Le temps que chacun se remette de ses émotions, je ne vais pas rester là à me croiser les pouces !

Dès demain, j'irai explorer le sud, le chemin menant à la civilisation.

13 février 1228

Alors que je passais les portes sud de Kazbek, sous le regard dur de quelques nains, je sentis leur jugement. Ils ont dû se dire que l'expédition fut trop intense pour un simple Kenku, et que celui-ci s'en retournait chez lui.

Effectivement, je repars, mais pas dans mes contrées, non ! Comment pourrais repartir après avoir vu un magnifique spécimen d'araignée géante ? Tant de merveilles zoologiques restant à observer, ça serait une honte de fuir maintenant.

Je pars en expédition zoologique, observer la faune sauvage environnante.

22 février 1228

Je n'ai pas eu l'occasion d'observer la faune autant que je l'aurai souhaité, cela me frustre un petit peu. Des bouquetins sauvages, quelques cervidés, rien de très intéressant ni de très nouveau, et c'est tout !

Enfin, jusqu'à ce matin...

Après être sorti en même temps que le soleil, pour optimiser mes chances d'observer les animaux dans leur milieu naturel, mon corps entier a réagi sans que je ne sache trop pourquoi, et je me suis retrouvé couché dans la neige.

Si j'ai dans un premier temps été pris de surprise de me sentir m'effondrer pour me cacher dans la neige, j'ai peu de temps après aperçu au loin un animal d'une nouvelle sorte, le parfait mélange entre un chat angora et un tigre. J'ai tout de suite été frappé par son pelage blanc. Dans la montagne, il était presque invisible, je ne sais d'ailleurs pas comme j'ai fait pour le repérer.

Peut être est-ce Sylvanus qui a guidé mon attention ?

Je ne sais pas s'il m'a lui aussi repéré, mais par réflexe, je me suis éloigné, doucement, discrètement. Suffisamment pour pouvoir l'observer, suffisamment pour pouvoir fuir si besoin.

Je n'ai aucune envie de rencontrer ses pattes gigantesques.

J'ai observé la bête durant le reste de la journée, effrayé à chaque fois qu'elle disparaissait de mon champ de vision.

Ne connaissant pas le nom de cette race et pour me souvenir de cette journée à l'observer de loin, disparaissant de temps à autres, j'ai décidé d'appeler cet animal un tigre de Pallas.



Fatigué, mais satisfait, c'est de la taverne que j'écris ces quelques mots.

28 février 1228

Cela fait maintenant 2 semaines que nous sommes revenus de notre expédition souterraine.

Loucian est venu me quérir ce matin, il est temps de repartir en expéditions !

Arrivé au point de rendez-vous, je découvris un ours brun vêtu d'une robe. Il semblerait que ça soit un moine ayant combattu aux côtés de Loucian dans le passé. Il nous a dit s'appeler Stiopa.

Un être étrange, je ne saurais dire s'il s'agissait d'un ou d'une tieffelin, était un peu en retrait, marmonnant des choses à propos de harpies. Je crois avoir entendu des soulards en parler à la taverne, un aventurier porté disparu, supposé mort dévoré par les harpies, serait revenu par ses propres moyens. Son nom est Charlie.

Un draconien vêtu d'une armure scintillante, une connaissance du professeur nous a-t-il raconté. Son nom m'est encore difficile à prononcer, je l'appellerai donc Borr.

Nous sommes donc partis, guidés par Loucian et Charlie, animé par une sorte de relation ... Complice ? Je crois avoir vu Charlie caresser le dos de Loucian.

N'ayant jamais eu l'occasion d'observer un ursidé doué de raison et du langage, j'ai naturellement profité du voyage pour monter avec lui, dans sa charriole.

Arrivés à la tour, alors que nous partions occire les ogres, nous avons finalement décidé de finaliser la sécurisation des sous-sols.

Après un affrontement éclair avec un schlipak, ces abominations aquatiques, nous avons pris la direction de la forêt de champignons.

Ne détectant aucun poison, j'ai tout de même préféré me transformer en araignée pour explorer les plafonds de la grotte, loin de la brume au sol.

Sûrement affamé, Charlie a arraché un champignon, provoquant les pleurs d'un champignon géant juste à côté de lui.

Stiopa, après avoir calmé le petit champignon, a entamé une étrange conversation avec un autre champignon géant se dandinant à côté de lui... Mais il était le seul à parler.

Après de longs échanges où je comprenais brièvement que la brume était toxique et que le peuple champignon était disposé à donner ses récoltes contre du tissu, et devant le nouveau sujet des discussions "comment cuire des champignons", nous sommes remontés avec Loucian, préparer de quoi passer la nuit dans la tour.

Le lendemain, nous prîmes pris la route vers l'habitation des deux ogres. Nous sommes passé à côté des restes d'une forteresse mobile goblin, que les aventuriers avaient immolé la dernière fois qu'ils étaient passé par là.

Après une rapide exploration de la grotte taillé sous la forteresse, totalement vide, nous nous sommes remis en route.

Le blizzard soufflant, nous nous sommes perdus à plusieurs reprises.

Arrivé devant un bosquet qui semblait dissimuler un passage dérobé pour prendre les ogres à revers, Simone, la chouette de Loucian, nous a averti que des loups se cachaient à l'intérieur du passage, sans savoir nous dire combien exactement.

Nous nous sommes mis en position de combat, avons installé des pièges, et j'ai utilisé mon don d'imitation pour appeler les loups hors de leur repaire.

Satané chouette ! Elle ne nous avait pas dit que 10 de ces créatures sortiraient de là.



6 d'entre elles ont sauté directement dans les pièges habilement posés, et j'ai tenté de restreindre les autres, sans succès.

Ces animaux sont bien trop forts pour n'être que des loups sauvages, même l'araignée géante n'avait pas résisté à l'enchevêtrement !

Heureusement que Stiopa était avec nous, à lui seul il en a abattu un bon tier. Il faudra que je pense à me métamorphoser en un ours la prochaine fois.

Une fois le dernier loup tombé au sol, nous avons décidé, la nuit n'étant plus très loin, de rentrer à la tour pour nous reposer.

La prochaine fois, nous affronterons ces maudits ogres.

27 mars 1228

Voilà déjà un mois depuis notre dernière expédition.

Un mois pendant lequel nous avons cherché à recruter de nouvelles recrues, le temps que les vétérans, aux blessures allant au delà du physique, pansent leurs plaies.

Et nous avons trouvé deux petits jeunes prometteurs !

Un draconier, rouge de coeur et d'écailles, nommé Krivin, et une ... humaine ?

Mais ne sont-ils pas censé avoir disparus ?

Quel drôle d'endroit que cette passe ... Je n'aurai jamais cru de mon vivant croiser 2 humains au même endroit !

Mais je m'égare.

Une humaine donc, Miranda, accompagnée semble-t-il d'un petit animal de compagnie, venue pour prouver à son défunt père qu'elle n'était pas héritière du trône du Roi Pourpre, ou quelque chose du genre.

Les préparatifs terminés, nous allons nous mettre en route en compagnie de Borrflodar, Stiopa, Dame Crystale & Charlie Sourire et de nos nouvelles recrues quand soudain, quatre halfelins sont venus se poser dans la carriole de Charlie.

Mais que viennent-ils faire là ?

Et qui sont les 10 gardes les accompagnants ? Des Hommes-grenouilles, un Tabaxi, un Homme-Cochon ...

Charlie, qu'avait-il fait encore ! Prévoyait-il d'amener cette troupe attaquer les harpies ? Je pensais pourtant que nous allions affronter les ogres cette fois-ci.

Après quelques explications, nous apprîmes qu'en réalité Charlie avait vanté la libération de la tour de garde, et s'était vu octroyé gracieusement de la part de la guilde des brasseurs un titre de propriété et l'aide de ces 14 personnes pour réparer et protéger ce qui maintenant s'appelle "Fort Schlipak".

Parait-il que les 4 halfelins sont des artisans réputés, bah, les questions architecturales ne m'intéressent guère.

Une fois en route, nous nous sommes arrêtés à la tour de... au Fort Schlipak, afin d'y déposer notre coli, et d'y passer la nuit.

28 mars 1228

Après une bonne nuit de sommeil, nous prîmes la route des Orgres, bien décidés à en découdre avec Bert et William.

Arrivés à l'entrée de la grotte où nous avons terrassé les loups la dernière fois, ce sont les draconiens et Charlie qui prirent la tête de file pour pénétrer dans la pénombre, suivi de près par le reste de la troupe.

Après avoir terrassé une ... palissade, habilement brisée par Frière Stiopa, nous sommes entrés dans la grotte.

Mais à peine avions nous franchi ladite palissade qu'un cor de guerre se mit à raisonner !
Etait-ce le fracas du bois qui les avait alertés ?

J'avais entendu à la taverne que les gobelins rouges étaient en guerre avec les gobelins noirs, et entendant les cors de guerre, je me mis naturellement à les imiter.

"BOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOON" hurlais-je à gorge déployée, "on va voir qui fait le plus de bruit !".

Je sentais le regard de Borrflodar sur moi, visiblement il ne semblait pas apprécier notre duel de cor.

Alors que nos gros bras foncèrent tête baissée faire taire le corniste adverse (et donc me faire gagner par forfait), le bruit ignoble des rats se fit entendre dans notre dos.

En quelques coups de fouet épineux, et quelques entaillades de la part de Charlie, resté(e?) en retrait, nous finîmes rapidement les quelques rats ayant tenté de nous prendre à revers. Miranda essaya aussi d'en toucher quelques uns avec son arbalète, ce qui fit fuir l'un des rats un peu plus jeune que les autres.

Je profitais de l'accalmie pour soigner un peu Charlie, à peine égratigné par les attaques des rats.

Alors que le pas lourd d'une maman rat se faisait entendre devant la porte, c'était maintenant Borrflodar que l'on entendait au loin courir en notre direction.

Avaient-ils terminé leur combat ? Le cor ne sonnait plus, je ne hurlais plus, difficile de savoir qui s'était tut le premier.

Le survivant étant toujours le vainqueur, retenons que j'ai donc brillamment vaincu un corniste en duel de ***bon***.

La maman rat s'approcha de l'entrée, passa une patte, sa grosse tête, puis l'autre patte. Elle était là, prête à bondir sur Charlie, on pouvait sentir son haleine putride à plusieurs mètres, et au moment où elle tenta de sauter ...!

Bung

... elle se retrouva bloquée entre deux morceaux de palissade, à la merci de notre petit groupe, bloquant par là même le chemin à ses progénitures venues l'assister.

C'était comme frapper une piñata au sol.

Beaucoup trop facile, j'avais l'impression de revivre le combat contre l'araignée géante dans son couloir trop petit.

Après avoir tué la mère, et mis en déroute les petits, nous prîmes la route vers l'autre front, laissant soigneusement le cadavre de la mère bloquer le passage pour empêcher d'être pris à revers.

Arrivé au bout de la grotte, nous sommes tombés nez à nez avec une cascade.

Et à sa gauche, des bruits d'affrontements provenant d'un trou situé à quelques mètres du sol.

Ah ! Frère Stiopa venait de briser une nuque, cela se reconnaissait au bruit des os qui venaient de craquer sous les coups de notre ursidé préféré.

Incapable de monter dans le trou, trop petit et ne sachant pas voler, c'est Borrflodar, à bout de souffle, qui peina à prononcer quelques mots à un tas de corde au sol, qui se mit soudain à se dresser, nous permettant de monter.

Une fois en haut, nous avons été surpris par le mécanisme de cette plateforme, assurément pas de facture gobeline, et nous nous sommes promis de revenir pour étudier plus en détails les secrets de ce lieu étrange.

Dame Crystale semblait en peine, sa main droite était cassée, et il lui faudrait du temps pour s'en remettre.

Krivin, le draconien rouge, était lui aussi en fâcheuse posture, et si ses jours n'étaient pas en danger, il arborait une large entaille dans ses écailles.

Frère Stiopa fulminait, nous répétant qu'un Gobelin avait résisté à ses attaques, et qu'il devait être protégé magiquement car ce n'était pas normal qu'il ait réussi à blesser critiquement Dame Crystale, à résister aux assauts de ses poings lourds d'ursidé, mais en plus à s'enfuir.

Une fois l'équipe reconstituée, nous sommes arrivés en haut de quelques escaliers, nous sommes tombés nez à nez avec une immense porte, et avant que nous n'ayons pu frapper à celle-ci, elle s'ouvrit avec fracas, et William nous regardait, décontenancé, mais prêt à en découdre.

Oh mais nous aussi étions préparés ! Nous avons même fait quelques étirements avant d'arriver, histoire de ne pas faire de faux mouvement qui aurait pu nous provoquer quelques blessures.

A peine eut-il le temps de mettre Frère Stiopa au tapis d'un coup puissant de sa masse, qu'il était abattu séance tenante par les autres aventuriers l'attaquant à tour de rôle.

Alors que chacun célébrait cette victoire éclair contre William, j'usais de mes compétences médicales pour administrer de force une baie magique à Stiopa, histoire de lui rendre assez de forces pour pouvoir rentrer au Fort Schlipak.

Sa fourrure était chaude et douce, il faudra vraiment que je me transforme en lui un de ces jours.

Nous avons fouillé sommairement le repaire de l'ogre, impossible de mettre la main sur son frère. Avait-il fui ? Impossible à savoir.

C'est donc à moitié satisfait, mais aussi durement amochés, que nous sommes retournés, à Fort Schlipak.

La date a été raturée, illisible

Cela fait plusieurs semaines que je n'ai pas participé à une des expéditions côté Nord, trop occupé à explorer les alentours côtés Sud.

Cela fait aussi bien longtemps que je n'ai plus eu de nouvelles de Maître Otelin, j'espère que tout va bien, à Mirth.

J'étais cette fois-ci parti observer la faune de la mer Utere, situé non loin de la passe de Kazbek, à son Sud-Ouest.

Cette exploration dure depuis près d'un mois déjà, mais je garde contact avec la passe afin de ne pas rater d'informations capitales, et pouvoir au besoin envoyer un message d'alerte si d'aventure je venais à me trouver dans une situation délicate.

C'est ainsi que j'ai appris pour Dame Crystale et je regrette de ne pas avoir pu être présent pour sa cérémonie. Ma bénédiction et mes pensées lui sont toutes dédiées, malgré la distance nous séparant.

Le temps passant, j'ai pris de plus en plus de risques pour observer ces monstres aquatiques et pouvoir rentrer au plus vite.

Je dois admettre que je me suis fait une frayeur hier, lorsque ce monstre gigantesque a tenté de m'attraper la jambe alors que je naviguais paisiblement au large de la côte.



Je pense que j'ai observé je pense tout ce que mes capacités me permettent d'approcher, il faudra que je revienne lorsque je serais un peu plus aguerrri.

8 mai 1228

Aujourd'hui, c'est à mon tour de poser une annonce sur le tableau de la guilde.

J'ai besoin de compagnons pour aller purifier le cercle druidique jusqu'alors occupé par Bella la sorcière. Nous partirons dans deux jours, le temps que chacun puisse s'organiser et se préparer.

Cette mission ne présente pas énormément de risques, tout au plus devrions nous affronter quelques loups, la zone en étant supposément infectée.

Le rendez-vous est donné au fort Schlipak, permettant d'ors et déjà de faire le tri entre les aventuriers aguerris et les plus faibles.

J'espère que mes compagnons d'arme seront à la hauteur de cette expédition, et que nous n'aurons pas de blessés graves à déplorer cette fois.

10 mai 1228

C'est aujourd'hui que nous partons.

Que je suis heureux de voir des visages familiers !

Charlie le Sourire & Dame Crystale, solides et fidèles compagnons d'aventures (bien que Charlie soit un peu excentrique), permettront à notre compagnie d'affronter tous les dangers imaginables.

Frère Stiopa me manque tout de même un peu, son épaisse fourrure m'inspirait les plus folles des transformations. Il n'a pas souhaité se joindre à nous, trop occupé à d'autres tâches semble-t-il.

De nouvelles têtes ont aussi pointé à l'horizon, alors que la neige fondait tranquillement sur la plaine.

Une femme souris, un humain, un elfe et un ... Gobelin (?) semblant bien connaître Charlie, il passait son temps à l'appeler "Maître Charlie" se sont joint à notre petite compagnie.

Un groupe encore une fois excentrique, mais un peu d'aide n'est jamais de refus !

Alors que nous allions nous mettre en route, j'ai entendu le pauvre gobelin se plaindre de maux de ventre liés à sa faim non assouvie depuis des semaines.

J'ai tenté de lui donner une de mes baies, mais voilà que le bougre s'est enfui, comme paniqué à l'idée de manger un aliment magique... Moi qui pensais que les gobelins pouvaient tout manger sans être malade, il semblerait que j'ai encore à apprendre de ces créatures.

Nous partîmes donc en direction du cercle des loups.

Une fois sur place, une rapide inspection des lieux ne nous appris pas grand chose de l'état de ce sanctuaire, et seule une faille laissant s'échapper un gaz très malodorant restait à explorer.

Alors que nous étions en train de discuter, je vis sur une des roches un Kenku fantomatique nous observer.

Si chacun semblait le voir, je ne comprends guères leurs élucubrations, notamment celles de Druck, le goblin gourmet, qui me dit voir un poulet.

Il semblerait qu'il ne soit même pas assez intelligent pour reconnaître un Kenku alors qu'il en a un à côté de lui ...

Après quelques échanges avec notre scrutateur, celui-ci nous informe de la menace du gaz qui s'échappe de la faille. Il est de notre devoir d'aller purifier cet antre !

... Mais comment faire ?

C'est alors que notre étrange compagnon nous proposa de boire son sang, pour pouvoir respirer sans crainte les vapeurs a priori toxiques.

Il se trancha le poignet, et un liquide blanc sorti de ses veines, se répandant sur les tessons ci et là au sol.

Nous en tendant un à chacun, ce fut d'abord Charlie qui y goûta.

Sans effet secondaire apparent, nous avons tous les uns après les autres tenté notre chance.

Après avoir vérifié qu'il ne se passait rien de regrettable, nous sommes descendu dans la faille.

Dans le noir, la brume et les odeurs, j'avoue avoir du mal à me souvenir de ce qu'il s'y est passé. Nous avons affronté une ombre scintillant de rose, je crois que c'est moi qui ait fait ça, mais ... j'ai du mal à m'en souvenir, que nous avons oscis avec une facilité étonnante.

Si-tôt celle-ci terrassée, la brume s'est faite plus fine et mes souvenirs moins troubles.

Alors que nous allions en direction de la sortie, nous sommes tombés nez à nez avec une douzaine de kuo-toas, prêts à en découdre, avec leur chef, un lézard géant.



Si le combat semblait ardu en première instance, leur chef fonçant sans crier gare sur notre troupe, mes compagnons d'armes, menés par Dame Cristale & un Charlie protégé par ma

magie, ont rapidement repris le dessus, aidé par un soutien à distance sans faille de Druck, faisant des merveilles à l'arc.

S'il n'est pas très intelligent, au moins, il sait viser.

Pas de quartiers, un prisonnier.

Une fois le reptile tombé sous les coups de mes lianes magiques, les kuo-toas restant ont tenté de fuir, mais éclairés de bleu cette fois-ci, histoire de varier les plaisirs.

Tombant les uns après les autres, un seul de nos assaillants s'en sorti indemne, immédiatement sécurisé par Dame Crystale, bien décidée à mener "l'interrogatoire".

Sur le chemin du retour, notre prisonnier nous a parlé d'invasion.

Qu'importe, nous avons plus urgent à faire, d'autant que le chemin permettant de porter assistance à ces créatures nous est impraticable... Pour l'instant.

Alors que je remontais à la surface, je sentis le regard timide du Gobelin posé sur moi. Me tournant alors pour observer à mon tour Druck, ce dernier m'adressa quelques mots

Maître Poly ; moi pas très aux faits de votre magie. Vous vouloir purifier le cercle d'après ce que Druck a compris. Mais qu'esse ki va arriver aux loups ? Eux être loups de la main rouge, ma tribu. Ma famille, enfin je veux dire ancienne famille. Eux gentils. Pas leurs arriver du mal ? Nous quand on veut purifier ; c'est méthode gobeline un peu différente j'imagine de vous.

Draoyk être la chef de meute, moi aimerai si possible de la prendre à mes côtés. Elle puissante, elle protectrice de la meute et bonne louve. Pourriez-vous en parler à Maître Charly si possible pour moi d'avoir Draoyk ? Si Maître Charly veut fédérer les gobelins de la main rouge, il lui faut des loups. Vous aimez animals, vous pas faire de mal aux loups ?

Interloqué tout autant qu'amusé, je n'aurais jamais imaginé un gobelin ressentir une telle émotion.

A vrai dire, c'est bien la première fois que je rencontre un gobelin ayant le temps de formuler une phrase intelligible.

Prenant quelques instants pour réfléchir, je répondis

Druck, comme tu l'as vue la source est corrompue, et il est de mon devoir de la purifier.

Si quiconque s'oppose à cela, nous devons nous en débarrasser, loups ou pas.

N'aies crainte concernant les loups, je n'ai aucune raison de leur faire du mal, bien au contraire, je souhaite leur rendre un lieu pur pour apaiser leurs esprits.

Le temps qu'ils n'attaquent pas les voyageurs et qu'ils cohabitent avec moi en ces lieux, aucun mal ne leur sera fait.

Concernant ta ... drôle de demande (?), je ne vois aucune objection à ce que tu te fasses une alliée de Draoyk, en revanche je ne pourrais pas inférer entre Charly & toi Je serais même très intéressé à la rencontrer, afin que nous puissions échanger sur l'avenir de cet endroit, et trouver les compromis nécessaires.



Remontant à la surface, nous nous sommes retrouvés face à Kokac, visiblement surpris de nous voir revenir tous, sains et saufs.

Après quelques vains échanges, impossible d'avoir une discussion constructive avec ce "stagiaire", nous nous sommes résignés à suivre les conseils de l'esprit qui nous indiquait que son maître se montrerait dans nos rêves pour nous expliquer comment purifier le puit sacré.

Afin de faciliter la rencontre avec l'esprit du maître passé du cercle des loups, la décision fut prise de monter le camps au sein même du cercle.

Crystale & notre camarade muriné ont décidé de prendre le premier tour de garde, tandis que je sentais les loups s'accumuler aux alentours, gardant cependant leurs distances. Certains hurlaient, un hurlement plein de violence, je crains le pire.

Durant la nuit, je fis un drôle de rêve :

J'étais un loup. Jusque là, rien de très étonnant, de par le don qui m'a été donné par la Nature, je peux canaliser l'énergie m'environnant pour me transformer en un animal qui m'est familier.

Non. Ce qui m'a choqué, c'est que je pouvais voir mon corps endormi, et que je dansais autour de celui-ci accompagné d'autres loups que je n'ai pas tardé à identifier comme le reste de mes compagnons, eux aussi transformés en loups.

Intrigués & envoutés, dansant en ronde, suivant un magnifique loup bleu, astral, une ombre plus malfaisante fit son apparition à l'orée de la forêt.

Un esprit corrompu, ayant pris l'apparence d'un loup, tenta un moment de m'empêcher de purifier le cercle, me menaçant et m'incitant à fuir le cercle des loups.

Face à mon refus, le combat semblait inévitable.

Je.. Je ne me souviens pas très bien ce qu'il s'est passé après m'être transformé en ours. Tout ce que je peux affirmer, c'est qu'une fois mes esprits repris, le loup était terrassé et des chouettes étaient en train de plonger sur des coupelles, situées à l'endroit où les tessons étaient durant la journée, remplies d'un étrange liquide vert.

Je n'avais pas vu de chouettes s'approcher du cercle, mais en en parlant avec mes camarades, elles tournaient autour du cercle durant notre combat.

Alors que l'une des chouettes changea de forme pour révéler une femme du nom de Sarrastra, l'esprit loup, Croc-Subtil, entama une discussion avec elle.

Il semblerait que le liquide vert soit le sang de la dryade, amante du druide protecteur du cercle précédent, et que celui-ci permettraient de restaurer un arbre corrompu par ... l'urine d'un dragon ?

J'appris par la suite que ce n'était pas la première fois que Charlie rencontrait Sarrastra et qu'elle avait déjà confié à sa troupe de l'époque une mission relative à son mari, emprisonné. Mais les propos étaient étranges. Sarrastra semblait dire à Croc-Subtil qu'elle avait demandé à Charlie de s'assurer que son mari reste enfermé, tandis que Charlie disait l'exact opposé...

A peine eut-elle disparu, nous nous sommes réveillés, cette fois ci dans nos corps.

Reprenant les instructions laissées par Croc-Subtil, j'ai récupéré une coupelle d'eau de la cascade avoisinante pour remplir le puit.

Etrangement, une seule coupelle sembla suffisante pour remplir le puit gigantesque.

J'entrepris alors un rituel épuisant pour purifier le puit, qui prit soudain feu.

Récupérant la coupelle précédente, je suivis la dernière instruction, et en bu une gorgée.

Je ne saurais pas décrire quelle sensation j'ai pu ressentir à ce moment. C'était comme si je me tenais devant une porte ouverte, me séparant d'un lieu familier et chaleureux. Je me sentais comme attiré, comme si j'avais toujours connu cet endroit et que mon seul désir était d'y retourner.

Alors, un esprit apparut et me posa un dilemme auquel je n'étais pas préparé.

“Pour devenir protecteur du cercle des loups, il faut que tu renonces à ton cycle de réincarnation. A ta mort, ton énergie appartiendra à cet endroit et viendra protéger ton successeur, mais jamais tu ne pourras te réincarner.”

Instinctivement, je répondis que j'acceptais ces conditions.

Avec le recul, je me dis que je comprenais pourquoi mon Maître avait toujours refusé de m'expliquer comment il était devenu protecteur de la forêt, mais je compris par la même occasion sa dévotion à la protéger.

Vouer sa vie à la protection d'un cercle est un engagement puissant, allant au delà de la vie physique d'une personne, et je venais d'en prendre pleinement conscience.

Le rituel ainsi terminé, une horde de loup arriva à l'orée de la forêt, menée par Draoyk. Les loups venaient renouer le pacte de sang qu'ils avaient avec la tribu des mains rouges.

Druck, alors totalement captivé par le spectacle se déroulant devant lui, se saisit de cette occasion pour entamer le pacte, en sa qualité de seul représentant des mains rouges présent à ce moment.

Une fois que les loups lui firent voeux d'allégeance, des cors retentirent en haut de la falaise.

Le reste de la tribu des mains rouges venait d'arriver pour renouer le pacte avec les loups, trop tard.

Alors que nous regardions autour de nous, nous préparant à l'affrontement, nous avons aperçu une vieille connaissance à l'orée de la forêt :

Le champion goblin.

Coiffé d'un chapeau de plumes, monté sur un allosaurus à trois bourses, il était accompagné de Bert et d'une dizaine d'elfes noirs.

Aveuglée par la colère devant celui qui lui avait brisé le poignet, Crystale fonça tête baissée sur le champion goblin, tandis que celui-ci menaçait Druck.

Mes connaissances en goblin sont assez faibles, mais vu le ton provocateur, je jurerais qu'il l'a défié en duel.

Trop tard, Crystale & Charlie étaient déjà partis pour les occire, lui & Bert.

Là encore, mes souvenirs sont flous, je pense que c'est du à la forme d'ours que je revêt. Je ne suis pas encore totalement habitué à celle-ci.

Je me souviens juste m'être interposé entre le champion goblin et Druck, au sol, le temps de soigner celui-ci à distance alors qu'il gisait, rendu chaos par une flèche bien placée de la part de son nemesis, galvanisé par les encouragements de la tribu restée en hauteur pour assister au combat.

Aidé par dame Crystale venue me prêter main forte pour retenir l'allosaure, surprenamment puissant, nous avons réussi à contenir l'attaque et à mettre en déroute l'animal & le goblin tandis que Charlie soumettait à sa volonté Bert et plusieurs de ses elfes noirs.

Nous aurions pu pourchasser le champion au travers les bois alors qu'il fuyait, mais nous avons subi suffisamment de dégâts pour ne pas se lancer dans une poursuite éreintante.

Victorieux, Druck devint alors le seul représentant de la main rouge pour la horde de loups, qui disparu dans les bois, sous l'ovation du reste de la tribu.

A mon grand étonnement, Charlie ne souhaitait pas abattre Bert, mais plutôt le garder prisonnier.

Cela fait plusieurs fois que je le vois faire, et si je ne le connaissais pas, je pourrais être tenté de croire qu'il essaie de faire une prison remplie d'un représentant de chaque espèce.

[Compte rendu du 11/12/2018] *(ce compte rendu est placé après celui du 18 /12/2018 pour des raisons d'ordre chronologique des expéditions)*

Cela fait une semaine que le cercle des loups a été purifié.

Si la zone est désormais sûre, je sais qu'il me reste encore beaucoup à découvrir au sud de la passe.

Après avoir passé plusieurs jours à observer la faune et avoir nettoyé l'ancienne habitation du druide du cercle, j'ai décidé de retourner en ville.

La présence de nombreux types de mystioles m'intrigue.

Si mes parents m'ont toujours dit que nous étions bénis des Dieux, je n'avais pas eu la chance d'en rencontrer beaucoup d'autres espèces.

Si je me souviens bien, nous viendrions d'un oiseau récompensé par un Dieu : Quorlinn.

De certains disent, dans les anciennes légendes, que Quorlinn n'était qu'un simple oiseau lorsqu'il a rencontré ce Dieu au nom perdu par le temps. Lui rendant de temps à autres quelques services (récolter des informations, subtiliser quelques babioles à d'autres Dieux pour les enragés), au fil du temps leur relation s'est améliorée, même si elle restait au stade de "Maître/Animal". Prenant de plus en plus de risques pour son Maître, celui-ci prenait aussi plaisir à donner des tâches de plus en plus ardues à Quorlinn.

Pour le récompenser -mais surtout pour que l'escalade de la "grandeur" de ses missions soit plus efficace- le Dieu supérieur décida donc de donner une forme humanoïde à Quorlinn.

La suite de la légende est connue, Quorlinn a mené à bien toutes les missions qui lui étaient confiées, et a fini par avoir une race à son image, nous, les kenkus.

Ce dernier, bien qu'attentionné, ne se sentit pas à la hauteur de la mission qu'il s'était lui-même attribuée : nous protéger.

De fait, comme tout oiseau, il nous apprit à voler, dans tous les sens du terme, espérant que l'on serait suffisamment débrouillards pour ne pas avoir besoin de lui très longtemps. Le vol, étant la première des leçons reçues par les ancêtres kenkus, qui plus est dispensée directement par leur Dieu, était un symbole de force et de valeur. Un kenku volant vite et haut était un fier guerrier de son clan, à qui l'on accordait une appartenance directe à la lignée de Quorlinn. Ceux qui au contraire ne savaient que planer étaient ramenés au rebut de la société, destinés à effectuer les basses tâches que personne ne souhaitait faire. A cette époque, si la place dans le clan était au plus bas de l'échelle sociale, un kenku intégré n'en restait pas moins bien mieux traité et considéré qu'un exilé.

Malheureusement, suite à des prises de positions malencontreuses et autres infortunes, Quorlinn s'est retrouvé puni par un Dieu supérieur ennemi du Maître de Quorlinn, qui pour se venger nous ôta notre plus grande fierté, le vol.

Mais ce qui est dans le passé lui appartient.

J'étais donc dans la passe de Kazbek à observer, plus ou moins discrètement, les passants. Pour passer le temps, je reproduisais les mystioles dans les nuages. A la fois ludique et discret, cela me permet de mémoriser les formes & les visages.

Alors que j'échangeais avec le juge de la ville, Dame Crystale est venue me quérir, me proposant une nouvelle expédition.

Peu enclin à repartir au nord, alors que j'étais au contraire venu observer le sud, je lui ai demandé quels bêtes nous serions amenés à rencontrer.

“Des rats” me dit-elle !

Ce n'est pas des plus enchanteur, mais à bien y réfléchir, je n'en ai pas croisé tant que ça. J'ai donc accepté de la suivre, ainsi que la petite troupe l'ayant déjà ralliée.

Dame Crystale souhaitait résoudre une énigme courant depuis des décennies dans sa famille et ayant tuée de nombreux membres de celle-ci. Coïncidence étonnante, cela se passait dans la passe de Kazbek !

Nous partimes donc en direction du sanctuaire, où le jeune Bargash mena les investigations auprès d'un ... drôle de personnage.

Un archiviste à l'écriture très marquée, sûrement très âgé, accompagné de ses assistants, répétant et répliquant des tonnes de parchemins.

Profitant d'un moment d'inattention, j'imitai à la hâte l'écriture dudit archiviste, nous procurant par la même occasion un laissez passer signé de sa “main”.

Le langage de ces drôles de personnes ne m'intéressait pas. Je profitais de leurs échanges pour observer le sanctuaire, ouvert sur la ville, et pourtant si sombre une fois à l'intérieur.

Curieux, l'on m'avait annoncé que je pourrais observer quelques rats, je décida de lancer un rituel pour détecter ces bêtes.

Quelques minutes plus tard, et un rituel réalisé à la perfection, je détectais plusieurs présences, en sous sol, dont une gigantesque, malfaisante, corrompue.

Si je n'étais pas protecteur de la passe de Kazbek, il était tout de même de mon devoir de descendre occire cette abomination.

Nous n'avons pas eu à chercher bien longtemps pour trouver ce que nous cherchions :
Un passage dans les sous-terrains !

Pénétrant prudemment dans les sous-terrains, nous sommes rapidement tombés face à face avec le monstre que j'avais senti quelques temps plus tôt.

C'était un monstre horrible, mi-crustacé, mi humain, navigant avec une aisance déconcertante sur de la toile.

En parlant de toile, c'est Bargash, le nain négociateur, qui ne l'avait pas vue ! Chutant de toute son armure dans l'eau, il mit quelques secondes à se relever, juste assez pour que l'immonde créature ne nous bondisse dessus.

Si elle ne posa pas grande difficulté à des aventuriers expérimentés, je n'ose imaginer ce qu'il se serait passé si d'autres s'y étaient aventuré ?
Peut être était-ce déjà le cas ?

Alors que nous achevions la créature, je me suis rappelé de l'araignée géante que nous avions affronté lorsque je suis arrivé à Kazbek.
Les abominations aiment construire un nid dans lequel elles stockent leurs biens.

Cherchant, un peu par hasard, des traces de magie dans l'air environnant, je ressentis la puissance magique d'un objet qui...
M'appelait.

Pas au sens littéral du terme, non, mais en le sentant, c'était comme si mes tripes me hurlaient d'aller récupérer cet artefact.
En le découvrant, je compris pourquoi mon instinct m'avait appelé ainsi :
Un balais volant.

Moi, kenku, descendant d'une race privée de vol depuis tant de siècles, me trouvait face à face avec un artefact de légende, me permettant de m'envoler à loisir.
Depuis quelques temps, il semblerait qu'une bonne étoile veille sur moi.

Trop heureux, je n'arrivai pas à dormir la nuit suivante.

Si jamais vous lisez ci et là qu'un monstre volant & chantant a été aperçu au dessus de Kazbek, pas d'inquiétude, ce n'était que moi.

Le lendemain, nous retournâmes au sanctuaire où dame Crystale mena à bien la tâche de résoudre l'énigme pour laquelle nous étions venus en premier lieu.
Pour cela, il suffisait de parler à des roches. Drôle d'énigme que celle-ci...
Au moment où elle énonça la réponse, les statues prirent un visage comme... humanoïde.

Une créature apparut soudain devant nos yeux, et nos yeux seulement, posant une question à Dame Crystale. Celle-ci répondit avec une aisance rare, et la créature lui proposa alors un marché.

Une fois la transaction réalisée, Dame Crystale s'empressa de graver les statues, afin selon elle que personne ne soit plus jamais tué par cette créature ailée.

[Compte rendu du 15/01/2019]

Cela fait quelques semaines que je suis installé dans le cercle des loups.

La cohabitation avec les fées se passe à merveille, mes chants semblent leur plaire, et elles me le rendent bien en s'occupant du jardin, à l'heure où la neige fond paisiblement dans les plaines du nord de Kazbek. Une certaine Magpie s'amuse à déplacer ce que je pose, jamais très loin, mais toujours de quelques mètres.

J'ai mis à profit ces quelques semaines pour observer ces êtres agir, interagir, et si notre relation est teinté d'une observation mutuelle, j'espère qu'elle saura s'améliorer.

J'ai cru comprendre qu'elles souhaitaient recréer le potager, mais sans jamais s'y mettre. Peut être ont-elles besoin que je mette le premier coup de bêche ?

De plus, elles me parlent souvent d'Aelis et de Yin, mais je ne sais pas qui sont ces personnes. Il semblerait que ce soient des explorateurs musiciens avec qui elles ont fait connaissance il y a des mois de cela. Il faudra que j'interroge mes compagnons d'arme à ce sujet.

En parlant de cela, j'ai reçu il y a quelques jours une nouvelle, transmise par Borrflodar, m'informant qu'une expédition était en train de se monter pour aller explorer les steppes boisées du nord, à la recherche des ruines de Mange-Brume.

J'ai retrouvé le petit groupe au Fort Schlipak et nous nous sommes mis en route, vers le nord.

Après plusieurs heures de nos pérégrinations, nous sommes tombés nez à nez avec des épées géantes.



Gigantesque armes, nous pensons qu'elles ont dû appartenir à des géants.

Pourquoi sont-elles plantées là ? Que s'est-il passé pour qu'elles soient abandonnées ainsi ?

Avec le recul, je me demande si nous n'aurions pas dû les inspecter plus en détails.

Aux pieds de celles-ci, quelques gobelins sont en train de se battre, même si ça ressemble plus à de l'acharnement sur un des gobelins.

Devant notre interrogation sur la raison d'une telle situation, Druck nous explique avec ses mots à lui que les gobelins sont en train de "jouer".

Il semble de plus qu'ils font parti des gobelins de la main rouge capturés par les mains noires.

Alors que Druck essaie de les convaincre, le malaise est palpable.

Ils ont peur.

Devant leur obstination à ne pas devenir des déserteurs auprès des mains noires, nous prenons la décision de reprendre la route.

Nous partîmes donc vers l'ouest, le temps d'être hors de vue des gobelins qui nous observent au loin, avant de bifurquer discrètement vers le nord pour reprendre notre route.

Sur le chemin, nous apercevons au loin le terrier de la main noire. Il faudrait que nous allions y faire un tour prochainement, mais pas aujourd'hui, nous ne sommes pas suffisamment préparés.

Quelques heures plus tard, dans les montagnes enneigées, nous apercevons un squelette très étrange, bloqué dans la roche.

En s'approchant, plus de doute, il s'agit d'un squelette de dragon.

A ses pieds, un autel est dressé, orné de fleurs de crystal, mais aussi recouvert d'une substance pailletée dégageant une très forte odeur.

Un débat éclate donc entre Arram & Druck, cherchant absolument à savoir ce qu'est cette substance.

Peu intéressé, je me rappelle les histoires de dragons qui m'ont été racontées au cercle des loups, et surtout celle de Blanc Grézil, le grand dragon blanc, qui a causé la mort de mon prédécesseur. Et si ce squelette était celui de Blanc Grézil ?

Je monte sur mon balai, "Bibidi, bobidi, bou !", et me voici envolé, à la recherche d'informations sur l'identité du dragon.

J'aperçois, un peu par chance, des écailles d'un blanc nacré sont encastrées dans la roche, préservée des intempéries.

Pendant ce temps, n'écoutant que sa curiosité, Druck, comme tout gobelin qu'il est, goutte ladite substance, avant de rendre un verdict sans appel :

"C'est de la pisse, mais pas de la pisse de gobelin !" lance-t-il au groupe.

Redescendant pour faire part de mes découvertes, je vois les yeux de Arram s'illuminer. Je pense qu'il projette de récupérer quelques écailles pour les revendre.

Mais que fait un autel à cet endroit ?

Curieux, j'entame un rituel, pour détecter les éléments magiques aux alentours : peut-être que l'autel est béni et dédié à ce dragon, devenu divinité ?

Mais alors que je me mets à chanter, des voix reprennent en coeur mon chant.
Des fées !

Je reconnais bien là l'espièglerie des fées, lorsque mes camarades leur posent des questions, elles préfèrent chanter avec moi.

Il faudra attendre que Sarneus pousse la chansonnette pour poser ses questions pour qu'elles daignent y répondre, en s'esclafant.

Après divers échanges, nous apprenons qu'elles viennent d'un cercle, différent du mien, et qu'elles viennent régulièrement sur cette tombe pour uriner sur l'autel de "Azitanie d'Albâtre", qui contrairement à ce que je pensais, n'est pas le nom de Blanc Grézil, mais celui de sa compagne.

Les fées, quelques soient leurs origines, semblent éprouver une colère immense envers Blanc Grézil, pour avoir uriné sur leur bosquet. N'ayant pas la force ni le courage nécessaire pour aller uriner directement sur la tour de crystal de ce dernier, elles se vengent sur la tombe de sa bien aimée.

En observant de plus près le cadavre, Arram nous informe qu'elle semble avoir subit de grandes blessures infligées pas des armes géantes.

Serait-ce la raison pour laquelle des épées dont plantées dans le sol à quelques distances d'ici ?

Décidant de continuer notre route, nous sortons de la passe pour arriver sur une plaine remplie d'épées géantes.

Entendant du bruit au loin, nous profitons de notre grande discrétion pour nous dissimuler derrière celles-ci, le temps que la source du bruit soit identifiée.

Alors que nous apercevons des gobelins de la main noire apparaître, le sang ne fait qu'un tour en Druck qui décoche une flèche qui malheureusement rate sa cible et vient se planter à quelques mètres du leader de la troupe.

Ce dernier lance sur nous un chien monstrueux, à deux têtes. Rien que d'y penser, j'en ai encore des frissons.

Etant le plus habile avec les animaux, j'arrive in extremis à charmer ce dernier, qui à défaut de nous aider, ne représente désormais plus une menace.

Après une lutte acharnée, notamment contre une sorte de mini allosaure, cette fois-ci à l'anus étoilé, nous sortons vainqueurs de cet affrontement.

Arram, Sarneus et son diabolin partent à la poursuite des quelques fuyards et finissent pas les achever, avant que l'alerte ne soit donnée.

Mais nous ne sommes pas dupes, il s'agissait d'une patrouille, et une suivante devrait passer par ici, tôt ou tard.

Profitant de mes dons de polymorphe, je me métamorphose en ours pour déchiqueter les cadavres, uriner sur ceux brûlés à l'acide, donner quelques coups par ci par là histoire de masquer les traces d'affrontement, pendant que Druck efface les traces de notre passage. Je me dirige dans le sens inverse de mes compagnons afin de leur laisser le temps de partir au loin, avant de moi même reprendre ma forme normale et de partir à cheval sur mon balais.

J'espère que la scène a suffisamment bien été maquillée pour que les gobelins de la main noire ne partent pas à notre recherche.

Rattrapant le groupe, nous tombons peu après sur une ville humaine en ruine.

Sarnéus en est sûr :

Nous sommes arrivés à Mange-Brume.

Après avoir passé la nuit à un bon kilomètre de Mange-Brume, nous avons été rejoint à notre campement de fortune par un homme Triton, Brume.

Afin de m'assurer que les rumeurs étaient fondées, j'ai enfourché mon fidèle balais pour faire un vol de reconnaissance au dessus de la ville, et estimer l'effectif ennemi.

Alors que je survolais la zone, j'ai pu compter plusieurs centaines de zombies déambuler dans les rues écroulées.

Ces abominations erraient sans but, et ce n'est que grâce à leur odorat développé qu'ils ont pu me repérer et me suivre -à leur rythme- dans les rues, jusqu'à atteindre l'autre bout de la ville.

Revenant sur mes pas en prenant garde à survoler toujours plus haut la ville, j'ai rejoins les autres aventuriers, laissés en stationnement sur la colline où nous avons passé la nuit.

Nous avons décidé de suivre Aram qui nous conseillait de contourner la ville pour éviter d'attirer les rôdeurs.

En parlant de rôdeur, Aram, au fil de pérégrinations diverses, nous conduisit jusqu'à une clairière fournie d'arbrivoires. J'y aperçu une rivière coulant non loin.

Si l'odeur avait attiré les zombies, un bain s'imposait à moi ! Je décida donc de plonger dans l'eau et de commencer à me nettoyer. Entre la marche, le froid et les différentes transformations, je commençais à sentir l'ours.

Alors que je me passais un coup sur les plumes, une voix fluette commença à me parler. C'était Brigitte, Déesse de la Lune qui me fit l'immense honneur de se présenter à moi. Elle était telle que décrite dans les livres : hideuse, bossue & effrayante, mais en même temps chaleureuse, inspirant l'apaisement et la douceur.

Je ne compris rien de ce qu'elle me racontait, cependant je pris soin de bien retenir mots & intonations de ce que je pense être du Nain. Si j'avais su que Brigitte m'apparaîtrait un jour, j'aurais peut être pris plus de temps à apprendre cette noble langue...

Après cette apparition, une branche passa le long du cours d'eau, entre ses cuisses voluptueuses, et arriva directement dans mes mains.
C'était un long bâton, un bout arrondi avec une représentation de Brigitte sur le manche.

A l'approche de ma poche, il se mit à vibrer fortement.

N'étant que peu capable de comprendre les fonctionnalités d'un tel objet, j'ai pris la décision de le donner à Sarnéus, qui semblait être le plus intéressé par ce drôle d'objet.

Remontant le courant d'eau, nous n'avons pas tardé à trouver une cascade, en haut de laquelle trônait un bâtiment, visiblement abandonné.

Druk, sûrement le plus agile de nous tous, pris les devants et escalada grâce à l'artefact de Borrfloedarr, la cascade.

Nous avions convenu à l'avance d'une codification afin de savoir à quoi nous attendre, mais à notre grande surprise, il fallut attendre quelques minutes avant que Aram ne reçoive un caillou sur le front, signal indiquant que le chemin était dégagé.

Nous nous sommes donc retrouvés en haut de la cascade, Druk mis à part, le gobelin ayant comme à son habitude disparu dans l'obscurité du couloir.

Alors que nous avançons à notre rythme dans un long couloir sombre, nous sommes arrivés dans un boyau, permettant de remonter un peu plus haut.
Dans ce boyau, de multiples bas reliefs resplendissaient sous la lumière lancée par Brume, bien incapable de voir dans le noir, permettant de temps à autres une partie de Druk, toujours en avance sur le reste du groupe.

Ces bas reliefs représentaient des elfes festoyants, d'autres montrant leurs ... fesses ?, un drôle de spectacle décoré par les symboles de Brigitte.
Mais ce qui était réellement notable, c'est l'odeur pestinencielle se dégageant de ce boyau. On y retrouvait l'odeur âcre que j'avais pu sentir dans le repère du Malcarné. Accompagnant cette odeur putride, un liquide visqueux recouvrait les murs.
Il était frais, l'immondice l'ayant laissé ne doit pas être loin ...

Borrfloedarr, sentant une présence maléfique en haut des escaliers situés au centre du boyau.
Afin de progresser sans trop de difficultés, nous avons alors décidé de monter occire la bête.

En haut, une salle baignée de lumière, un trône en son centre, des lentilles au niveau du balcon attenant.

Sur la gauche, quelques alcôves dans lesquels de drôles de casques se trouvaient.

Alors que Sarnéus et moi étions en train de les tester, Aram s'approcha du trône et toucha du bout des doigts le mucus et se retrouva en un éclair écrasé par un scolopendre gigantesque.

Te voilà, mon joli !

Blessant grièvement Aram, provoquant chez lui des vomissements incontrôlés (je me demande bien s'il ne le fait pas exprès, à force), la bête s'attaqua rapidement à Brume qui se mit à son tour à vomir toutes ses tripes.

Druk, Sarnéus, Borrflodarr et moi même eurent raison de la bête et profitèrent de l'accalmie pour soigner nos compagnons (même si Borrflodarr a fait le plus gros du travail, il faut le reconnaître).

Alors que nous retournions, Sarnéus et moi même, à nos occupations, ce dernier arriva à lire les inscriptions situées sur le casque.

Nous indiquant qu'il s'agissait de casques de téléportation, il n'eut pas le temps de finir son explication que des cliquetis se firent entendre dans le couloir dérobé derrière le trône.

Des monstres approchaient.

Si dans un premier temps j'ai cru que des zombies sortiraient de là, il ne s'agissait en réalité que de goules de crystal, que je n'eus aucun mal à stopper grâce à l'étroitesse du couloir.

Alors que le combat faisait rage, alors que je lançais un fouet d'épine nouvellement équipé de mon casque coquille, je fus téléporté dans un univers ... particulier.

Mes souvenirs sont troubles, je crois me souvenir que j'étais dans une sorte de rassemblement de démons, sous un étendard arc-en-ciel, s'embrassant et se mêlant autant que faire se peut, mais la chaleur ambiante a dû me faire délirer.

Après quelques minutes, alors que les démons commençaient à s'approcher de moi, leurs gourdins pointés en ma direction, je fus à nouveau téléporté, cette fois-ci parmi la petite compagnie.

En retournant parmi la troupe, je découvris qu'elle avait réussi à se débarrasser des goules. Aram avait du prendre un coup sur la tête, il me regardait avec beaucoup de peine.

Alors que nous venions de vaincre ces créatures artificielles, nous avons entrepris de finir l'exploration de ce niveau du bâtiment, découvrant au passage une bibliothèque où Sarnéus décida de s'installer, le temps de déchiffrer les ouvrages présents.

Si nous avons tenté de comprendre la technologie des miroirs, rien de probant ne sembla s'en dégager, à part peut être Aram affirmant haut et fort entendre des voix.

Le poison de scolopendre peut être plus violent qu'on ne le pense.

Dans un éclair de lucidité, Aram proposa de faire de cet endroit un fort avancé, et même si Druk et moi n'en sommes pas convaincu, nous aurons besoin à un moment ou à un autre, d'un lieu pour se retrancher entre plusieurs explorations de la ville.

En parlant de la ville, peu avant de reprendre la route, nous avons pu observer, de loin, une troupe de plusieurs dizaines de gobelins fondrent sur la ville, accompagnés d'allosaures à l'anus étoilé et d'un géant. A l'avant, des gobelins de la main rouge. Druk trépignait de rage, hésitant à chaque instant à se lancer à l'assaut des gobelins de la main noire tenant les siens en esclavage.

Derrière les escouades de la main rouge, des gobelins de la main noire équipés de plumes, faisaient tomber les zombies sans même les toucher. Derrière eux, un géant colossal écrasait quiconque s'approchait un peu trop, alliés comme ennemis. Leur avancée était impressionnante, presque effrayante, mais ils ne semblaient pas venir "nettoyer la ville". Ils cherchaient quelque chose ... ou quelqu'un ... Nous qui pensions avoir bien camouflé nos traces, auraient-ils réussi à les retrouver ?

Décidant de prendre le large dans la direction opposé afin de ne pas être remarqués, nous tombâmes nez à nez avec une porte gigantesque, ressemblant à celle récupérée dans l'ancre des ogres.

[Compte rendu du XXXX]

Aujourd'hui est un grand jour, nous partons avec Bargash pour assister à ses vœux d'allégeance.

Nous avons décidé de nous retrouver peu avant Havremangue, la ville côtière. Bargash, accompagné d'un Charlie revigoré, de Borrflodar ainsi que de deux nouveaux, Aldor et Balek, arrive peu après le lever du soleil au point de rendez-vous.

Peu après nous être mis en route, Aldor nous alerte sur de drôles de fruits accrochés aux arbres. Charlie, de son grand savoir, lui indique un peu moqueur qu'ils s'agit d'halfelins pendus haut et court pour quelques basses vilénies dont ils se seraient rendus coupables.

Peu après midi, nous aperçûmes la ville d'Havremangue. Une drôle de ville, vide. Certains du groupe disaient même que les villageois se cachaient en nous voyant arriver. A mon avis ils ont eu peur des nains, on en croise pas beaucoup dans les parages... Enfin tous sauf la tenancière du bar local - La Moufette qui fouette- , une Tabaxi bien en chair. Assise sur son rocking-chair, elle interpelle notre troupe tout en fumant sa pipe. Et la voilà qui nous raconte tout un tas de ragots sur les nains, les halfelins, des blablas incompréhensibles qui me passent au dessus. De ce que je comprends, elle n'aime ni les premiers, et encore moins les seconds. Toujours est-il qu'elle profite d'entendre le ventre d'Aldor grogner pour nous proposer de pénétrer dans son rafirot.

Vu l'odeur, je ne rentre même pas dans l'ancre, je vais encore passer des semaines à essayer de faire partir l'odeur de poisson qui s'en dégage de mes plumes.

Près d'une heure après, alors que je venais de terminer le tour de la ville, je vois les autres ressortir du bar, enjoués, accompagnés de la Tabaxi, encore plus joyeuse.
Je me demande ce qu'il s'est passé à l'intérieur de cette bâtisse ...

Bargash, reprenant la tête de notre troupe, nous indique qu'il a rendez-vous avec le Capitaine Ventru, au port.

Le port, parlons en ! Une sacrée fourmilière où les âmes s'agitent sans prêter attention à ce qui les entoure, pas même un Kenku caquetant.

Un bâtiment semble être en pleine destruction, renseignements pris, il semblerait que ça soit l'ancien temple du Dieu du lac, tombé en désuétude.

J'aimerais bien rencontrer ce Dieu, peut être irai-je faire un tour sous l'eau un jour ou l'autre ? Ayant un peu fait le tour, je nous guide sans trop d'encombres jusqu'à ce dernier, quand soudain un nain tonitruant s'esclaffe en voyant Bargash arriver.

Capitaine d'un fier bateau, le Sieur Ventru était un nain ventripotent dirigeant une troupe d'halfelins.

Nous voilà donc embarqué. Dès notre départ, le capitaine fait servir à boire pendant que Casse-Noisettes & Brise-burne nous font un spectacle de marionnettes. Sans vouloir paraître désagréable, s'il y a un effort de composition artistique, les fées pourraient leur apprendre un truc ou deux !

Après un temps, plusieurs verres et spectacles, nous entendons la vigie s'égosiller : Des hommes-mérous attaquent.

Nous avons beau nous retourner pour demander au Ventru pourquoi nous sommes attaqués, ce dernier a disparu dans ses quartiers, tout comme son équipage... Il va falloir se mouiller les mains !

Ni une ni deux, Balek ennemi le mérous le plus proche avec une verve cinglante. Profitant de la cohue, j'invoque la foudre, espérant tous les griller d'un coup. J'ai vu un magicien faire ça un jour pour pêcher, je me suis dit que ça devait fonctionner de la même façon.

Malheureusement, les bougres ont du cuir à la place de la peau, rendant les éclairs quelque peu inefficaces.

Fidèle à lui même, Charlie a sauté à l'eau pour attaquer. Après ça, les poissons balancent leur harpon les un après les autres. Borrflo dar finit à l'eau à son tour, se débattant dans son armure lourde. Plusieurs harpons finissent dans la coque, tandis que les javelines filent dans les airs.

Au bout de quelques secondes, alors que le combat commençait à tourner en bataille rangée, les mérous tentant de nous attirer à eux dans l'eau, et nous les gardant à distance du navire, j'ai sauté prêter main forte à Borrflo dar avant qu'il ne se noie. Ce serait mauvais genre de ne ramener que son cadavre à sa propre cérémonie ...

Alors que les autres dispersaient les mérous depuis le bateau, je me chargeai de les finir sous l'eau, transformé en pieuvre géante.

Je profite de mon avantage tactique pour tourner autour du bateau le reste du voyage, repoussant par ma présence imposante d'éventuelles attaques.

Et puis ainsi, je n'avais pas à sentir le tabac froid de la vieille tabaxi qui empestait mes compagnons d'arme sur le bateau ...

En fin de journée, nous accostons sur une... Île ?

À peine avons-nous posé pied à terre qu'un drôle de Gobelin nous accueille, très bien vêtu.

Plutôt habitué aux gobelins de la main rouge comme Druck, celui-ci en était aux antipodes ! Maniéré, pédant, arrogant et empli de jugement, il se livrait à un drôle de spectacle qui semblait faire bouillir de rage mes amis nains.

Rapidement amenés comme invités au château des Poings de Fer où Prock (c'est le nom du goblin) nous propose de nous laver.

Je venais de sortir de l'eau, aucun besoin de me laver à nouveau !

Si Bargash tente de négocier pour nous éviter de nous nettoyer dans une pièce ouverte à la vue de tous, Prock prenant sa mission un peu trop à cœur ne lui donne pas d'autre choix que d'accepter.

Qu'à cela ne tienne, je me transforme et disparaiss sous l'eau.

Une fois récurés, nous sommes conduits à Ilpêche, le frère de Bargash. Ce dernier est richement vêtu, semble-t-il suite aux faveurs acquises du fait de son statut de suivant d'une princesse des environs.

Après quelques échanges émouvants avec son frère, il nous propose de passer la nuit dans des quartiers spécialement préparés pour nous, pour une fois que nous sommes bien accueillis quelque part, je n'allais pas refuser !

Au repas, Balek nous indique discrètement que la nourriture violette serait empoisonnée... Heureux hasard, il se trouve que je sais comment purifier de la nourriture ! Plus besoin de s'inquiéter de la tolérance de nos pauvres estomacs.

Le lendemain, les clairons tonnent, la foule s'agite, les invités arrivent par dizaine. Les rideaux sont décorés, les serviteurs s'affolent, et Prock mène toute cette troupe d'une main experte, vociférant après les halfelins qui traînent un peu la patte.

Des halfelins passent avec des plateaux, certains remplis de victuailles, d'autres vides pour y déposer ses déchets. Parmi les victuailles, quelques-unes d'un vif violet.

Me rappelant les conseils de Balek, je n'y goûte donc pas, mais en récupère quelques-unes afin de les étudier.

Alors que nous observons les invités arriver, un magnifique Cervidé arrive à l'entrée du château, des cornes gigantesques, ivoires, sculptées... Seul petit bémol, des têtes de mort accrochées dessus.

Captivé par cette bête sublime, j'ai passé le reste de la matinée à observer ses moindres faits et gestes.

Après un temps, les portes sont fermées, la cérémonie débute. Il se trouve que le cervidé cité plus haut est un des bannerets de l'Ordre. C'est lui qui préside à la cérémonie.

Bargash prononce ses vœux, et après un brame retentissant du Sieur cervidé, notre ami est marqué au fer rouge.

Peu après le brame, plusieurs invités tombent, raides morts.

Alors que je m'attendais à voir les gens paniquer, ayant moi-même un mouvement de recul quand un nain s'écroule à ma droite, quelle ne fut pas mon horreur de voir par la fenêtre les

serviteurs halfelins massacrés dans la cour, puis crucifiés... Ou l'inverse, la scène est assez fouillis, même si Prock semble y prendre un plaisir malsain ... Aucun doute, le sang goblin coule bien dans ses veines.

Alors que je me prépare à me transformer si tout venait à dégénérer, le baron nous sert tout à coup un petit discours : « Il faut éliminer les faibles, et surtout, les petits ».

Alors qu'il s'agissait pourtant de son frère, c'est Bargash qui est venu nous chercher pour que l'on quitte au plus vite ces lieux.

Je n'ai pas attendu qu'il le demande une seconde fois.



Cela fait maintenant plusieurs mois que je cohabite avec les fées, et je pense que tout se passe bien.

Nous arrivons enfin à discuter de sujets divers et variés, comme l'organisation du jardin ou encore leur octave préférée...

A bien y réfléchir, je crois que nous discutons surtout de ce qui les intéresse.

Mais le plus important est qu'elles m'ont montré quelques unes de leur capacités, comme la maîtrise de l'eau ou encore accélérer la pousse des plantes, mais surtout une plus qu'utile : le don de polymorphisme.

Au cours de mes pérégrinations en direction de la passe de Kazbek, j'ai pu éprouver cette capacité, apprenant par la même occasion qu'elles possèdent une ouïe extraordinaire. En effet, à chaque fois que je jouais un certain air, elles se retrouvaient à mes côtés, me permettant de leur demander de se transformer avec moi.

Croc Subtil m'a expliqué par la suite qu'elles étaient en quelque sorte liées astralement à lui, ce qui fait que lorsqu'il perçoit certains stimuli, elles les perçoivent elles aussi.

Le jardin avance bien !

A force de concessions multiples et variées, j'ai pu y planter quelques graines de mon choix, me permettant de m'en approprier une partie. J'ai même réussi à les convaincre de m'aider à installer un pigeonnier pour recevoir les alertes en provenance de la passe de Kazbek. Suite à la cérémonie de Bargash, je ne suis pas rassuré quant au risque de subir une attaque surprise du Sud de la passe.

Alors que je faisais un tour au fort Shlipack pour y saluer ses habitants et proposer mon aide, j'ai croisé un Druck trimbballant sur lui un drôle de papier, un peu souillé (je pense que certains des siens se sont essuyés avec une fois leurs besoins effectués).

Ce dernier s'approcha alors de moi et me tint à peu près ce langage :

« Maître Poly, vous qui êtes connaisseur des animaux, vous sauriez comment on récupère les glandes de ces troglodytes ? Et comment on peut les conserver ? Si vous pas savoir, vous pouvez vous renseigner ? »

Je lui répondit que s'il pouvait s'agir à première vue d'animaux de par leur aspect et leur comportement, ils me semblaient en de plus nombreux points ressembler à des êtres disgracieux vivant en ermitage, sans réelle forme de civilisation, avant d'ajouter :

“Je ne pense pas être en mesure de vous aider à extraire les glandes de ces bêtes, mais je peux toujours demander aux fées, si elles en savent quelque chose.

Mais votre ... "Mama" dont vous nous parliez la fois dernière ne peut-elle pas vous aider ?”

Je me sentais encore quelque peu coupable de ne pas avoir vu son annonce pour la dernière expédition et souhaitait me rattraper. Si nous avons eu des débuts compliqués, le Sieur Druck n'était pas un mauvais bougre et était aussi un aventurier valeureux, aux manières “spéciales”, mais toujours prêt à défendre ceux qui l'accompagnent, qu'ils soient ou non goblin.

"Euh, moi pas toujours comprendre Mama Quatre-Dents, Maître Poly pourrait m'accompagner. Elle ; grande connaisseuse des plantes, animaux et de ce qui nous entoure même que nous ne voyons pas. Vous pourriez échanger. Elle vivre ici depuis toujours. Elle voisine de vous, vous devez aller vous présenter. Sorte de respect pour les anciens. Elle, très traditionnelle.

Nous ne partons que dans quelques jours ; donc nous avoir un peu de temps. Mon terrier serait fier de vous accueillir.

Maître Poly d'accord ?”

Je pris quelques minutes pour réfléchir. Si l'idée de rencontrer une chaman était tentante, ma confiance en cette race de goblin se limitait à Druck, et je ne savais pas réellement si je pouvais faire confiance à “Mama Quatre-dents”.

“Sieur Druck, en revenant de notre prochaine expédition, je vous accompagnerai voir Mama Quatre-Dents afin de lui présenter mes salutations, peut être pourrions nous arriver à un accord de partage de connaissances ?

Mais j'aurai besoin en échange que vous demandiez à votre compagnon de convoquer les siens au cercle des loups, nous tiendrons une cérémonie le 13 août prochain.”

Satisfait, Druck reparti vers le reste du groupe pour leur soumettre une idée :

« Et sinon, Druck avoir eu une idée. Parfois on fait porter des messages au village de Kazbek ou inversement. On pourrait avoir un pigeonnier. Je sais que Grumpy aime y aller pour se payer une mousse mais ça permettrait d'être rapide et plus sûr. Et sinon, on a désormais un observatoire au Nord où Sarnëus étudie. Ça aussi peut aider à communiquer avec nous. Et au pire on pourrait les manger. Ça être une bonne idée non ? »

Ce gobelin ne cessait de m'étonner !

C'était décidé, je m'attellerai à la tâche de construire un pigeonnier en revenant de l'ancre des troglodytes.

Nous sommes le matin du départ.

Alors que nous étions en train de nous préparer à partir, un elfe et un halfelin apparurent, en provenance de Kazbeck.

Après quelques rapides présentations, le groupe d'expédition était composé :

Druck mènerait la marche, suivi de Charlie et Borrflodarr.

Ivar et Gontran, respectivement l'elfe en pagne et l'halfelin, seraient en seconde ligne, tandis que je fermerai la marche, au cas où il faille se défendre en cas d'attaque surprise.

Ivar est un elfe taciturne, peu enclin à la discussion, mais je pense qu'il est surtout handicapé par l'odeur de Druck, qui empeste l'air. Cela tombe bien, nous sommes en quête d'ingrédients pour fabriquer une amulette permettant de magiquement camoufler ces odeurs.

Gontran quand à lui ne semble pas dérangé le moins du monde, et je le vois triturer un cube de bois qu'il appelle "sa baguette à sourires", en arborant un on ne peut plus radieux.

En route vers un lieu que Charlie connaissait bien, la tour des harpies. Druck nous informa que nous nous rendions dans la grotte des troglodytes, située au pied de la tour, pour en récupérer une dizaine de glandes.

Ces créatures sont réputées pour attaquer à vue les voyageurs et marchands, nous ferions donc d'une pierre deux coups.

Arrivés sur place, nous eûmes le choix entre deux passages :

Le premier passait par une pente le long de la chute d'eau, dans les bois, tandis que le second passait par celle-ci.

Après un instant de concertation, nous avons décidé de descendre par la cascade, nous permettant d'avoir la visibilité nécessaire pour prévenir une hypothétique attaque.

Rapidement, nous aperçûmes une lumière un peu plus loin dans la grotte.

Autour de cette lumière, très vite apparurent des ombres humanoïdes.

Mettant toutes les chances de notre côté, les “gros bras” prirent la tête de la troupe tandis que Druck, Gontran et moi restions en retrait pour fournir le soutien nécessaire.

Rapidement, Ivar, Borrflodar & Charlie furent abordés par un prêtre chauve et aveugle, qui entama la discussion.

Nous étions un peu trop loin pour que nous puissions entendre ce qui se disait, mais des dires d'Ivar, le « prêtre aveugle » était un cultiste du crâne.

Il les informa de la situation diplomatique des souterrains, tout en leur distillant quelques préceptes de son culte.

A l'issue de la discussion, nos camarades apprirent que la zone était dirigée par Grabadur au long poil, vivant de l'autre côté de la montagne, près d'un ver pétrifié (là où vivent les gobelins noirs), ayant laissé la gestion des présents souterrains à son lieutenant, Garnivor.

Levant la tête, le prêtre nous indique l'entrée de la tanière des troglodytes.
Deux entrées distinctes, signalées par des torches autour de lourdes portes.

Nous prîmes celle de droite, un petit peu par hasard.

Gontrand et Borrflodar prirent l'initiative d'aller frapper à la porte. Charlie, Druck et moi restions méfiants, des meurtrières étant situées tout autour de la porte.

Au moment où un son de porte à laquelle on toque se fit entendre, toutes les meurtrières se sont fermées en un instant.

Je crois que ça ne marche pas comme ça normalement ...

Un brouhaha se fit entendre derrière celles-ci, comme si des personnes s'agitaient, surprises que l'on vienne frapper à leur porte.

Encore un instant après, les meurtrières s'ouvrirent.

Manque de chance pour les troglodytes, Druck fit partir une volée de flèches qui, si on en croit le hurlement qui suivit, réussit à trouver leur cible.

Prêt à riposter, mon fouet d'épine s'engouffra dans une des meurtrières et arracha avec une violence rare une machoire, glandes incluses.

Ivar, courageux mais pas très à l'aise avec un arc, tenta aussi de décocher une flèche qui malheureusement se planta à quelques mètres de sa cible.

Excédé, Borrflodar usa de sa grande force pour ouvrir la porte du baraquement, provoquant la fuite des troglodytes stationnés là.

Lui et Druck, toujours affamés, eurent la joie d'y découvrir une soupe de cafard encore tiède, dont ils se sont délectés.

Nos ennemis en fuite, je profitais de l'accalmie pour entamer un rituel de détection de la magie, afin de ne rien rater des secrets de ce baraquement.

Pendant ce temps, et après s'être repaît de sa soupe, Druck continua son exploration dans une caverne attenante.

Je ne sais pas trop ce qu'il s'est passé, trop absorbé par mon rituel, je n'ai guère prêté attention à ce qui se passait, Druck et les autres étant suffisamment compétents pour se sortir de la plupart des situations.

De ce que j'ai compris, Gontran a fait usage de sa caissomancie pour protéger Druck des serpents, avant de lui même se retrouver bloqué dedans.

Après un petit attroupement et quelques minutes, tout le monde était sain et sauf, et mon rituel arrivait à sa fin.

Alors que j'entamais la dernière partie, la plus cruciale, une flèche me frôla et vint se figer dans la roche, arrachant une plume de mon plumage.

Des troglodytes tentaient de nous attaquer à revers !
Mon rituel maintenant terminé, il était l'heure de se venger.

Alors que mes compagnons tenaient en respect ces créatures, j'invoquai mes amies les fées, prenant la forme d'un ours et d'un loup, moi même me changeant en ours pour l'assaut.

Le combat fut terminé en un instant, et même si Armine, la fée transformée en loup, fut dégoûtée par l'odeur putride des troglodytes, ces derniers furent décimés, à l'exception de l'un d'entre eux que Borrflodar souhaitait offrir en sacrifice au culte du crâne.
Qu'importe, il devait mourir quoi qu'il en soit.

Entendant Druck nous appeler, visiblement attiré par le bruit de troglodytes dans le couloir où il était tombé précédemment, nous sommes tombés sur un nouveau groupe de ces immondes bêtes accompagnées par une créature hideuse, mélange de mante-religieuse et d'araignée.

Alors que Charlie était aux prises avec la créature, lui assénant de profondes entailles, Ivar, et Borrflodar n'étaient pas en reste pour autant !
Gontran semblait un peu plus en retrait, ne lançant que de timides traits de feu, alors que Druck et moi nous occupions des troglodytes.
J'ai même pu profiter de l'occasion pour mettre en pratique les enseignements des fées, avec une efficacité rare.

Druck, l'oeil aiguisé, repéra dans les troglodytes un étrangement vêtu. Après lui avoir décoché quelques flèches, celui-ci tomba net, mort.

Nous en avons déduit par la suite qu'il s'agissait de leur chef, Catombaba.

L'instant d'après, sous les assauts répétés de nos grosses brutes et de mes amies fées, l'abomination finit par tomber.

Une fois les cadavres dépouillés, nous avons fait le choix de continuer à explorer la grotte, à la recherche de survivants.

Mais nous n'y trouvâmes rien, exception faite d'une sortie dans la forêt.

Alors que nous étions sur le chemin du retour, Borrflodar nous fit faire un crochet au temple du crâne afin de sacrifier son prisonnier, qui ne semblait plus vraiment vivant.

Un nouveau prêtre s'approcha de nous et proposa aux quelques blessés de se faire soigner. Des êtres filiformes, cadavériques, nous proposant de panser nos plaies sur l'autel du Dieu du Crâne, connu pour son affiliation avec la mort... Autant dire qu'une méfiance palpable s'est installée.

Ayant usé une partie de mes forces pour soigner les guerriers, deux d'entre nous choisirent de m'épargner l'effort et suivirent le prêtre.

Ce dernier leur offrit une étrange mixture rouge, qu'ils burent sans demander leur reste.

Je ne l'aurai pas fait, personnellement, peut être était elle empoisonnée ?

Une fois le breuvage bu, Charlie et Borrflodar nous indiquèrent être en pleine forme, et le dernier profita de son énergie renouvelée pour mettre fin aux souffrances du troglodyte, qui laissa échapper un râle bestiale au moment où le coup fatal lui fut porté, sous le regard satisfait du prêtre.

Je suis prêt à parier que c'est son âme que j'ai vu quitter son corps à ce moment.

De retour à la surface, chacun reprit son chemin, avant la prochaine aventure.

La mission était un succès, nous ressortions avec bien plus de glandes que nécessaire, pour le plus grand plaisir de Druck qui pouvait du coup se faire plus d'amulettes que prévu... On ne sait jamais !

J'ai profité de ce temps libre pour accompagner Druck au fort Shlipack, et ai passé du temps à construire et dresser des oiseaux pour le pigeonnier.

Au bout d'une semaine, il était terminé.

Fort Shlipack n'est désormais plus isolé du monde, prochaine étape : la tour d'observation.

[Compte rendu du 16/04/2019]

Depuis que le Fort Shlipack est équipé d'un pigeonnier, les nouvelles vont vite !

Aujourd'hui, un messenger nous a averti de l'organisation imminente d'une "chasse à l'Homme", organisée par Dame Crystale.

La cible est Donatien, l'Empereur Ecarlate.

Si je n'ai rien contre Donatien, sa condition m'étonne tout comme elle m'intrigue.

Il faut dire que cet humain est entouré de mystère. On m'avait dit qu'ils avaient tous disparus, et pourtant le voici débarquant, clamant à qui veut l'entendre qu'il s'agit du seul et unique Empereur Ecarlate.

Je sais que Charlie a des vues sur ce titre, et m'étonne donc qu'il ne soit pas à l'origine de cette battue.

Il ne semble pas avoir fait de mal à quiconque, ma participation à cette expédition se veut donc plus symbolique que réellement punitive.

Si je le peux, je préfèrerais même m'entretenir avec lui pour comprendre comment a-t-il réussi à survivre quand tous ses congénères se sont retrouvés transformés en morts-vivants.

Dame Crystale, nous attendant à l'entrée de la ville, avait réussi à réunir des aventuriers chevronnés pour l'aider à mener sa mission à bien.

J'avais même fait le chemin avec deux d'entre eux, Borrflodar, un paladin qui s'est ... étrangement bien entendu avec le culte du crâne, et Druck, le goblin avec qui nous sommes allés réapprovisionner Sarnéus à l'observatoire, aujourd'hui déguisé pour passer inaperçu en ville.

Ivar et un petit nouveau étaient avec Dame Crystale, enfin petit, façon de parler.

Un goliath se tenait à ses côtés, surplombant chacun d'entre nous d'au moins deux bonnes têtes (cinq pour Druck).

Avant de nous mettre en route, nous avons accompagné notre rôdeur chez une alchimiste, Astrée Bonnaventure, avec qui il est en affaire pour son amulette, celle pour laquelle j'ai du négocier avec les fées, pour une fois avec brio, afin d'obtenir un bois rare et sacré.

Je crois qu'elle sert à réduire son odeur corporelle si j'ai bien compris.

Arrivée chez Astrée, cette dernière parle ingrédients avec Druck, mais nous parle aussi de la disparition de son assistant, un mystiole grenouille répondant au nom de Bolipopiglip.

Ce dernier aurait disparu voici plusieurs jours, ce qui n'est pas sans inquiéter Astrée, qui a pourtant participé à plusieurs expéditions dans ces contrées. Bolipopiglip serait un assoiffé notoire, comme beaucoup dirons nous, mais même à la taverne, personne ne l'a plu vu.

La visite chez Astrée fut aussi pour moi l'occasion d'observer de près un hippopotame, enfin c'est ce qu'Aelis l'universitaire avait décrété. N'en ayant jamais vu, je me réjouis de rencontrer "Tchip", mais en le voyant ... Comment dire. Je pensais qu'un hippopotame serait un peu plus imposant que ça. Je suis un peu déçu, malgré tout.

Une fois que tout était tiré au clair, nous nous sommes rendus chez Conan le Babar, le Juge éléphant, missionneur du jour.

Arrivé devant chez lui, nous avons été accueilli par un de ses assesseurs qui nous fit attendre, le temps que l'honorable Juge ne se présente à nous.

Il était sobrement vêtu d'une tunique et d'une robe cérémonielle, arborant fièrement un symbole autour de son large cou.

La mission qui nous donne est à première vue simple :

Retrouver Donatien, Dora la paladine et la femme de Donatien, dont le nom m'échappe.

En demandant innocemment au juge pourquoi étendre l'avis de recherche à Dora et la femme de Donatien, celui-ci nous tend quelques parchemins, échanges entre cette dernière et une "Mirenda".

En lisant les quelques documents, j'aperçois subrepticement un nom qui ne m'est pas inconnu. Aetoris, ma soeur, serait devenue grande prêtresse de l'immaculé Crodor.

Elle qui a toujours été intéressée par la religion, j'imagine que ce destin était tout tracé pour elle.

Mais... Crodor, Crodor ... Rhaa ma mémoire me fait défaut, il va falloir que je me renseigne sur ce culte, j'ai peur que ma soeur ne soit tombée dans un piège. Si je ne me trompe pas, c'est un culte centré sur la justice ultime & les exécutions en règle.

Nous nous rendons par la suite à l'endroit où Donatien aurait été aperçu pour la dernière fois : le sanctuaire nain.

Alors que Dame Crystale s'adresse à la vieille sourde de l'accueil, je retourne voir le scribe, cherchant à obtenir à nouveau des informations de sa part.

Mais à ma grande surprise, un lion blanc, sublime, était assis à côté de lui.

De mon habileté naturelle à converser avec les animaux, je lui échange quelques mots dans sa langue natale. Quelle ne fut pas ma surprise de l'entendre me répondre en commun ! La lionne, fort mal lunée visiblement, ne semble pas très coopérante. Cependant, je détecte un soupçon de magie émaner d'elle... Je pense qu'elle pourrait nous apprendre beaucoup de choses.

Alors que nous nous retrouvons après avoir réussi tant bien que mal à récupérer les plans des souterrains, Dame Crystale nous proposa donc d'aller le chercher dans les égouts, au prétexte que "c'est la place des humains, terrés sous Terre."

Je suis ravi d'apprendre cette coutume humaine !

Descendant dans les sous-sols, nous atteignons la champignonnière où nous rencontrons trois naines. Après leur avoir donné quelques pièces, la plus jeune décide de nous accompagner pour nous indiquer la route à suivre dans ce dédale.

Alors qu'elle nous guide, voilà que Druck reprend sa forme gobeline, et avant qu'il n'ait le temps de se changer à nouveau, la jeune naine se met à hurler !

Le goliath Vassili lui met la main en plein milieu du visage, provoquant par la même la rage de Dame Crystale.

Il s'en est fallu de peu que les deux n'en viennent aux mains. Il y a de cela quelques mois, Dame Crystale aurait lancé le premier coup sans réfléchir.

Les yeux injectés de sang, je sens que notre nouveau compagnon a lui aussi dû faire énormément d'efforts pour ne pas se jeter sur Dame Crystale.

Si les deux venaient à se battre, nous ne serions pas trop de 4 pour les séparer.

Après de houleux échanges, la jeune naine décide -malgré elle- de nous guider jusqu'à l'entrée des égoûts.

Je profite de la marche pour m'assurer que la lionne que nous avons vu est bien une lionne et non pas une entité dissimulée sous l'apparence d'une lionne.

A ma grande surprise, la lionne est bien une lionne.

Après être descendus en vain dans les égoûts, je maudis Dame Crystale de m'avoir fait avancer dans cette puanteur. Si cela continue je vais devoir demander à Astrée de me faire une amulette à moi aussi.

Nous décidons par la suite de nous rendre sur la route de notre seconde piste, la tombe du Krâneur.

A la sortie de la ville, nous trouvons le geôlier, râlant comme à son habitude que l'air empesté. Alors que Druck tente de se faire tout petit, nous apprenons que Grumpy, le mercenaire de Charlie, est aux arrêts pour avoir trop picolé.

Nous proposons, Druck et moi, de payer la caution de ce cher Tabaxi.

Alors que le geôlier se plaint encore de l'odeur de gobelin, je lui montre mes plumes encrassées et y ajoute que si les égoûts étaient plus propres, peut être que nous sentirions meilleurs.

Cela semble le satisfaire, et il part libérer Grumpy, qui, ne sachant trop quoi faire, décide de nous accompagner en ronchonnant, comme à son habitude.

Après une journée de marche, nous arrivons au petit matin non loin de la tombe.

Alors que Druck a pris les devants pour nous servir d'éclaireur, la vue d'un gnoll enrage le goliath Vassili et Dame Crystale, qui n'attendent pas que l'on établisse une quelconque stratégie et foncent tête baissée sur la créature, hurlant à plein poumons qu'ils allaient "lui faire regretter d'être venu au monde".

Si je pensais hier qu'ils allaient en venir aux mains, je ne m'attendais pas à ce qu'ils soient autant en harmonie quant à la marche à suivre dans ce genre de situation.

Forcément, voyant deux personnes lui foncer dessus, le Gnoll rentre se mettre à l'abri dans une grotte dont il gardait l'accès, tout en prenant soin de sonner l'alarme.

Et voilà, l'effet de surprise est totalement raté ! Il va falloir passer en force maintenant.

Le temps de rejoindre les deux inconscients, Vassili est déjà transpercé de flèches. Toujours debout et vivace, mais néanmoins amoché.

Une dizaine de gnolls nous assaillent et nous arrivons non sans peine à les repousser en contre-bas.

Soudain, je sens la présence d'une créature dans mon dos. A peine le temps de me retourner qu'un gobelin noir lance un javelot crépitant sur Vassili et Crystale, les blessant légèrement.

Druck semble vouloir riposter mais en vain. La créature a disparu.

L'équipe au complet, nous prenons lentement mais sûrement l'avantage sur nos opposants, mon sort de tsunami ayant permis d'en balayer plusieurs dans les escaliers.

Alors que Dame Crystale nous ordonne de tenir les positions, le goliath Vassili charge les derniers gnolls.

Alors que nous sommes distraits par ce géant qui n'écoute que lui même, nous n'arrivons pas à arrêter le gobelin noir qui réapparaît pour récupérer son javelot.

L'accalmie se faisant sentir, Vassili ayant décidé de finalement revenir, nous fouillons un peu plus en détail l'entrée de la grotte, pour y apercevoir, dissimulée, une cellule où un mystiole Grenouille est recroquevillé, apeuré.

Il est visiblement traumatisé, mais il ne semble pas avoir été blessé.

En revanche, son livre de sort lui a été subtilisé.

Druck semble être très touché par cette nouvelle, et se propose de l'aider à retrouver son livre. Je ne savais pas le gobelin si attaché à faire le bien !

En descendant prudemment, nous apercevons un corps ensanglanté, des plumes à ses pieds, après une rapide inspection, Dame Crystale reconnaît Donatien.

Aucune trace des deux autres cependant.

Contrairement à ce que Donatien affirmait, ça n'était pas un humain, mais un être céleste.

Comment s'est-il retrouvé dans cette situation ?

Après avoir exploré plus en profondeur, nous tombons sur un autel, utilisé récemment.

Plus inquiétant encore, d'autres documents abandonnés ici laissent à supposer que ma soeur ne soit pas étrangère au funeste sort de Donatien ...

Si c'est elle qui a accompli le rituel, elle doit encore être dans les parages.

Elle qui était incapable de faire du mal à une mouche, la voici missionnaire d'une religion prônant les exécutions ? J'ai encore du mal à y croire.

Après avoir accompli le rituel du Cercle des loups, j'irai la chercher.

[Compte rendu du XXXXX]

Voici quelques semaines que le rituel du Cercle des loups se prépare.

Nous approchons de la date et je pense que sans l'aide de Druck & de Dame Crystale, je n'aurai jamais pu mettre sur pied cette grande cérémonie.

Les invités sont nombreux, et ceux qui n'ont pu se déplacer ont envoyé une délégation.

Les fées sont excitées, tant positivement avec l'émulation qui se prépare, que négativement, à poser ci et là des protections magiques pour protéger le jardin.

Encore une fois, elles m'ont parlé du bosquet sacré. Leur impatience est de plus en plus palpable, il faudra que je prévois rapidement une expédition pour récupérer les pousses nécessaires : Bouleau, arbre de lune, végétacier, Chêne, Houx, Noisetier et frêne.

La soirée arrive enfin.

Le cercle des loups est décoré des plus belles fleurs que notre jardin a à offrir, que les fées embellissent encore, par vanité j'imagine.

Tout se passe dans le calme, les invités arrivent, d'abord les harpies, puis les gobelins, les ghoules et leur ... cadeau ? ne tardent pas à arriver, suivies par Marcotin et sa marmaille. Ce dernier ramène également avec lui une pousse de végétacier.

Tout le monde arrive paisiblement, la cérémonie bat son plein.

Soudain, le cadeau commence à prendre vie et attaque les invités !

Je crois que quelques gobelins ont servi de nourriture à cette dinde réanimée.

Une fois l'offrande retournée à son état de simple offrande, je prends la parole et commence le rituel.

Les incantations se passent dans le silence religieux de l'assemblée, et comme le veulent les traditions, se terminent par le partage de la boisson.

Souhaitant mettre du mien dans cette cérémonie, je décide de mélanger à l'eau sacrée mon propre sang, afin que l'union entre les habitants des régions aux alentours et moi même concrétisons notre union par l'eau et le sang.

Mais étrangement, tout ne se passe pas comme prévu.

J'ai l'impression que... oh ça tourne ... le mélange est explosif !

Mes souvenirs sont un peu flous, je me souviens avoir discuté avec le marchand, Ernest, toujours là pour les coups fourrés, qui me promettait un grimoire pour Bollypopigrip en échange d'un morceau de végétacier et ça tombe bien, Marcotin m'en a ramené le soir même.

En parlant de lui, je crois que Marcotin a un peu trop abusé de la boisson et est parti faire un somme à la verticale contre la cascade. Les fées n'ont de cesse de me répéter que je l'ai insulté, mais je n'en ai le souvenir.

A peine ai-je le temps de constater que tout le monde semble passer un agréable moment que je vois mes compagnons d'arme draguer les harpies, hilares.

J'imagine qu'ils n'ont pas entendu les récits héroïques de Charlie Sourire.

La fête est tranquille, les ogresses font du gringue à Rocabochochon, qui n'avait rien demandé, Ernest a commencé à se lier d'amitié avec les fanatiques du crâne.

Seuls Gontrand Chancesort, jeune mage halfelin, et Mama Quat'dents ont fini rond comme des queues de pelle. Je crois même les avoir vu s'enlacer à un moment, sous le regard dépité de Druck.

En parlant de ce dernier, s'il prenait son poste très à coeur, il n'en a pas moins réussi à faire sourire Grumpy, que les légendes disent qu'il n'a pas souris depuis qu'il est né.

La soirée terminée, je me sens un peu plus fort, mais bizarrement, un goût ferreux me reste en bouche, comme le goût de... sang ?

[Compte rendu perdu]

[Compte rendu du 3/09/2019]

Cela fait maintenant un mois que nous sommes revenus de la mise à l'essai de Dame Crystale, durant lequel elle a du affronter un champion pour prouver la véracité de ses propos.

Durant ces quelques semaines, j'ai battu les monts afin de rechercher des pousses pour le bosquet sacré.

Persuadé que cela ne fonctionnerait pas si toutes les pousses n'étaient pas plantées au même moment, je les ai stockées au fort Schlipak, loin des fées qui n'auraient pas su se retenir.

Depuis toujours, je me suis inquiété de la zone infectée par l'urine de dragon, où Séraphin et Eglantine sont morts face à la colère du grand écaillé.

Si j'ai longtemps repoussé le moment fatidique, il est temps d'aller purifier la maison d'Eglantine !

J'ai à nouveau rassemblé la fine fleur des aventuriers, Dame Crystale la juste, Sir Borrflodar plus cadavérique que jamais, ainsi que deux jeunes aventuriers, un Goliath descendu après avoir suivi un papillon, et Syluise, que je soupçonne être une cousine de Grumpy.

En tous cas, son poil est doux.

Ensemble, nous sommes partis quérir des informations chez Astraée, notamment sur comment purifier une zone souillée.

Cette dernière m'a proposé un marché : un bâton de sourcier afin de détecter les lignes de forces pour mieux les délier, en échange d'un grimoire pour son assistant, Bollypopigrip.

"Mince, je pensais que le deal avec Ernest avait été conclu !"

Après avoir accepté son marché, elle nous parla des lignes de force et des rituels à accomplir pour les démêler, soupçonnant que c'était de cela que la maison d'Eglantine souffrait.

Nous remettant en route, nous fîmes plus ample connaissance avec nos nouveaux compagnons. Si le Goliath semble aussi malin qu'une roche, sa musculature n'a rien à envier à celle de Vassili !

Syluise quant à elle, est plus discrète, plus maligne, mais sa lame semble aussi plus affûtée.

Arrivant à l'entrée de la forêt gardée par Marcotin et ses petits, le brouillard nous tomba soudainement dessus, sans crier gare.

Avançant prudemment, guidés par Dame Crystale, nous finissons par tomber nez à branche avec Marcontin et sa petite famille !

Surpris mais rassuré de tomber sur un allié, j'échange quelques mots avec ce dernier qui ne semble pas ravi de nous voir.

Peut-être que cela est dû à Roche qui devant les abrisseaux fut pris d'une envie soudaine de les caresser.

Dame Crystale dut s'interposer pour éviter que le drame n'arrive, de justesse.

Les yeux révoltés de Marcotin, prêt à envoyer valser Roche, revinrent peu à peu à la normale, tandis qu'il nous mettait en garde de ne pas aller plus en avant dans la forêt, "maudite".

Implorant son aide, lui promettant de guérir le mal qui ronge son habitat et de permettre à sa famille de prospérer, il finit par accepter de nous guider jusqu'à la maison d'Eglantine.

Au détour d'une conversation, Marcotin finit par nous dire que nous allions agacer la goulue, qu'elle allait nous réserver le même sort qu'à Eglantine & Séraphin.

Je croyais qu'ils s'étaient fait uriner dessus par Blanc-Grésil ?

Visiblement, la Goulue travaillait de pair avec le dragon et elle aurait placé un sceau qui aurait corrompu la zone.

Mais quelque chose me chiffonne. A plusieurs reprises, Marcotin m'a mis en garde contre le plan des fées, méfiant. Il faudra que je sois plus attentif désormais, ces sacripones doivent avoir une idée derrière la tête dont elles ne veulent rien me dire, et Marcotin semble en savoir plus qu'il n'en dit.

Alors que nous arrivons devant la maison d'Eglantine, recouverte de neige, nos pas lourds réveillent malgré nous des monstres de glace, araignées et glaces volantes !

Divisés, mais soudés, nous nous engageons corps et magie dans l'affrontement, repoussant héroïquement les araignées avant que les chauves souris de glace ne nous fondent dessus.

Alors que je maintenais la distance avec ces engeances grâce à la foudre destructrice de la nature, le marteau de Dame Crystale s'illumina de milles éclairs, comme réagissant avec l'électricité environnante.

D'un coup sec, une craquement se fit entendre, mettant à terre deux de ces créatures.

Arrivant à toute berzingue, Roche écrasa la tête de l'une d'entre elles, pour imiter Dame Crystale et son cheval précédemment.

Borrfodar, comme à son habitude, poursuivi la dernière araignée jusque dans les arbres pour lui cracher sa bile dessus.

Ayant réussi à mettre en déroute nos assaillants, ne restant qu'une araignée partie penaude, sûrement prévenir sa maîtresse, nous sommes rentrés dans la demeure d'Eglantine.

Au rez de chaussée, rien à voir de particulier, hormis des escaliers dissimulés derrière une porte, s'enfonçant sous terre.

A l'étage en revanche, un spectacle à la fois mirifique, mais triste : Séraphin et Eglantine étaient là, enlacés pour la dernière fois.



Autour d'eux, un cercle magique avait été tracé.
Celui de la Goulue, sans aucun doute.

Alors que nous nous rassemblons autour du cercle, sans le profaner, les portes s'ouvrirent avec fracas, laissant sortir deux entités de glace. Avant que le pire n'arrive, j'ai touché de mon bâton le sol tout en concentrant la magie en moi pour faire grandir le bois, et construire un mur entre eux et les cadavres.

Le dosage était parfait, et ne plus de bloquer nos assaillants, le cercle magique s'est retrouvé brisé par le changement topologique.

Alors que mes comparses défendaient les escaliers d'éventuels assaillants que nous entendions arriver d'en bas, avec stupeur, Eglantine se dressa, magnifique dryade, et dans une colère sombre, déchaîna sa maison pour mettre fin au raffut que les êtres de glace étaient en train de faire.

En quelques instants, le silence était revenu, et ce n'est que là qu'elle s'aperçut de ce qui l'entourait, à commencer par le squelette de son défunt amant.

Je ne pensais pas que les dryades pouvaient pleurer, et pourtant.

Une fois ses sanglots ravalés, je procédai à une rapide mais néanmoins respectueuse présentation des membres de l'expédition...

[Compte rendu du 17/09/2019]

Eglantine est devant nous, fière mais encore fébrile.



Après lui avoir fait une rapide explication de la situation, de notre présence et de l'époque à laquelle nous sommes, elle nous explique que par notre acte héroïque, nous nous sommes mis en danger.

Sortis de son habitation, Marcotin est là, tombe à genou d'émotion en voyant sa "mère", disparue depuis un siècle, pleine de vie, de sève.

De grosse larme de sève coule le long de ses joues et quelques sanglots éclatent tandis qu'Eglantine le reconnaît et le remercie d'avoir protégé sa demeure en son absence.

Elle invoque alors quelques arbrisseaux pour récupérer la dépouille de son amant, sa maison se démantèle peu à peu, et avant de disparaître dans un nuage de feuillage, elle nous met en garde contre la Goulue, à l'origine du funeste destin de son amant.

En quelques secondes et avant que nous ne puissions dire mot, plus un bruit, la clairière est vide.

Eglantine a disparu, Marcotin et ses arbrisseaux aussi, le cadavre de Séraphin est emmené par de petits arbrisseaux dans la forêt pour retrouver la nouvelle maison d'Eglantine qui lui offrira une sépulture.

Je pense que nous n'entendrons pas parler d'elle avant un certain temps.

Mais dans toute cette expédition, une chose est certaine, nous avons purifié cette partie de la forêt, les abominations ne se formeront plus dans ce coin du Nord.

Alors que nous marchons dans la neige épaisse, les plus agiles entendent du grabuge quelques centaines de mètres plus loin, près du Fort Schlipak.

Se précipitant, ils découvrent que le fort est en prise à un assaut de zombies, dirigés par un beholder zombifié.

Que font ces satanées créatures si proches de Kazbek.

Après un intense combat, nous arrivons à reprendre le contrôle de la tour mais... Pour combien de temps ?

[Compte rendu du 19/11/2019]

J'étais en train de m'occuper de mon bosquet sacré quand les fées, paniquées, m'ont alerté de l'arrivée imminente d'une horde de zombie

Interloqué, je suis allé vérifier de mes yeux la progression de cette "horde", quand je suis tombé face à une marée verdâtre de morts vivants.

Ni une ni deux, j'ai mis à l'abri le bosquet sacré et ai chargé les fées, intrépides (et invisibles) d'en prendre le soin le temps d'occire ces abominations à notre point de retranchement, pour remonter en force et sécuriser à nouveau la zone, proprement.

Arrivé sur Kazbek, les défenses s'organisent et je vois les habitants du fort arriver en hâte pour se retrancher derrière les murailles.

Nous installons des pièges rudimentaires dans la ville, sous le pont, afin de permettre, si la situation venait à dégénérer, de couper les accès à la ville aux zombies.

Alors que le sol se met à trembler, la Horde s'approche.

Les archers sont en positions, les défenses sont organisées et chacun connaît son rôle. Nyx et moi sommes chargés de protéger les défenses extérieures, Vassily en grande forme trace des cercles au sol contre la porte sur le pont. De ce qu'on en sait, ça permettra de limiter la progression des zombies tout en permettant aux nôtres de faire un peu de ménage.

Dame Crystale est rutilante, fière et ardente, pour en découdre avec les envahisseurs.

Syluise est sur les remparts à encourager les miliciens hésitants.

La bataille fait rage.

Les zombies viennent s'écraser sur les cercles de Vassily, tandis que ce dernier, Crystale, Syluise et les autres volontaires (dont le valeureux Borrflodar, très discret) taillent dans le tas.

La scène est grotesque, la chair vole, les hurlements se font entendre au son des os qui craquent, les lames sont de moins en moins affûtées, la graisse de la peau venant salir les armes, forçant régulièrement les aventuriers à nettoyer leurs armes. Cependant le résultat est là, les monstres n'osent plus avancer.

Nyx et moi faisons un bon travail, nous gelons les remparts, empêchant des zombies plus agiles que d'autre d'escalader les pans de montagne depuis le ravin au pied de la ville.

Soudain, une ombre file dans la journée, un mammoth, des ogres et un tyranoeil approchent !

C'est maintenant que le vrai combat débute.

Pour limiter la pression des squelettes, nous avons fait sauter le pont et tous les zombies qui étaient dessus.

Alors que nous parvenons tant bien que mal à nous débarrasser des plus imposants, le mammoth révèle bien malgré lui un... nécromancien (?) en son sein. Malgré nos assauts répétés, il a réussi à prendre la fuite.

Alors que nous nous préparions à le prendre en chasse, Dame Crystale perçoit un calme anormal proche du temple et, prise d'une inspiration divine, arrive juste à temps pour détruire des goules qui tentaient d'attaquer nos forces dans le dos.

Les affrontements durent des heures durant, la maison d'Ernest chute au fond du ravin, ce dernier & Perle resteront introuvables tout le temps du combat.

Malgré tous ces affrontements, nous aurons réussi à repousser l'attaque !

Maintenant, il nous faudra reconstruire, nous réorganiser.

[Compte rendu du 25/02/2020]

Le 3 février 1229

La bataille est terminée depuis quelques heures, en compagnie de Crystale nous décidons d'aller chercher dans le seul bâtiment endommagé si Ernest et Perle n'auraient pas besoin d'aide.

Nous pénétrons dans les décombres et découvrons rapidement un passage sous-terrain. L'empruntant, nous arrivons dans un tunnel sombre, Croc Subtil parti en reconnaissance trouve un laboratoire et une ... chambre. Par précaution, je préfère lancer une détection de la magie, étant peu confiant en cette zone nouvellement découverte.

Tandis que le rituel commence, Dame Crystale s'exclame "Le mal est ici ! A l'attaque mes amis, allons pourfendre le malin !"

Encore fatigué du combat venant de se terminer, je préfère terminer mon rituel, envoyant Croc Subtil prêter main forte si besoin.

Borrflodar reste avec moi et pénètre dans la chambre, pour y découvrir l'enveloppe charnelle d'Ernest, posée sur une paille, comme vidée de son intérieur.

Nous décidons de l'emmener avec nous, moi pour purifier ce corps que je sens empli de maléfice, Borrflodar pour ... l'interroger ?

Tandis que ce dernier descend rejoindre Crystale, je pénètre dans le laboratoire et récupère les fioles de potion, certaines irradiant de magie, d'autres non.

Dans le doute, je prend tout avec moi, on est jamais trop prudent, puis pars rejoindre mes compagnons.

En bas des escaliers... un garde manger. Du jambon pend au plafond, Borrflodar confirme qu'il s'agit de jambon d'excellente qualité.

Mes compagnons cherchent dans les caisses, grattent le sol, et il ne faudra que l'intervention maladroite d'Estar pour que nous découvriions un passage dérobé dans le mur. Dame Crystale, dans sa légendaire délicatesse, ouvre le passage à coups de marteau. Il faudrait que nous tentions de mélanger son marteau à d'autres éléments.

Descendant dans la grotte, dans laquelle des chaînes sont disposées, nous surprenons Perle, l'assistante d'Ernest, en compagnie de démons simiesques.

Alors que je tente de discuter avec elle, la voici qui plante ses ongles dans son visage, tandis qu'elle nous insulte sur la foi de Crodor.

Etant peu informé des rites de ce Crodor, je fais apparaître un mur de feu sur nos assaillants, par pur réflexe.

Ses démons nous attaquent, nous arrivons à les tuer, mais à chaque fois, Perle, qui ressemble désormais plus à une abomination qu'à une tieffeline, les réinvoque systématiquement.

Et pire que cela, Nyx semble avoir décidé de frapper ennemis et alliés indifféremment. Sans la protection de Borrflodar, qui sait si je serais encore en état d'écrire ces quelques lignes ?

Alors que le combat penche lentement, mais durablement, en notre faveur, grâce notamment à l'aide des poings lumineux d'Estar, Perle décide dans un élan de courage de

s'enfuir, avant d'être contrainte par la voix forte et assurée de Dame Crystale, l'injectivant de revenir se battre.

Effrayée, après s'être pris un coup de masse supplémentaire de cette dernière, Perle disparaît soudainement sous nos yeux, sans que nous ne puissions y faire quoi que ce soit.

Essayant de suivre les pas de Perle lorsqu'elle a tenté de s'enfuir, nous tombons dans les anciens égoûts où Crystale et moi avons affronté un demi crabe géant.

Après un débat houleux, l'équipe décide d'une même voix de se rendre auprès de Mémé Fiertrogne pour purifier le corps du malheureux Ernest.

Sybile, présente lors d'une réunion au sommet entre dignitaires des différentes factions de la ville, nous apprend que le corps d'Ernest n'est pas réellement ce dernier mais un subterfuge démoniaque lié au culte de Crodor.

Alors que certains commencent à se demander quoi faire maintenant, mon choix est fait :
Il faut aller libérer le cercle des loups.

Ensuite, j'irai voir Aetoris, ma chère soeur, qui selon les informations dont je dispose serait une prêtresse de Crodor.

Peut-être pourra-t-elle nous renseigner sur ces différents rituels ?