

Partie du 14 juin 2017

Session 1 de la campagne de DW - Suite et fin de Serviteurs de la Reine des Cendres

Cette session voit la suite et la fin du scénario des Serviteurs de la Reine des Cendres. Suite à l'ouverture de la tombe de Sainte Sigrid, les personnages ont fui à travers les catacombes. Où sont-ils arrivés ? Qu'ont-ils fait ? Qui ont-ils rencontrés ? Le terrible rituel entrepris par le mage à l'origine des événements arrivera-t-il à son terme ?

Un peu d'amour dans ce monde d'aventures

Avant de commencer la partie, une petite Love Letter a été offerte à chaque joueur, permettant de définir quelques éléments de l'histoire, et d'avancer un peu dans l'histoire. Vous pouvez les lire par ici.

Eyrin, le mage elfe

Eyrin n'avait aucune connaissance du culte de Stellaris avant de pénétrer dans les Catacombes. Le culte, oublié et disparu depuis la fin de la guerre divine, a cependant ravivé quelques souvenirs, issus de lectures rapides des archives parentales. Malgré les menaces présentes dans les catacombes, le mage a réussi à analyser les glyphes présentes à divers endroits, censées garder les lieux (3 retenues pour s'y connecter).

Skeestss-Cha, le reptilien

Skeestss-Cha s'est saisi de la Lance dans le tombeau de Sainte Sigrid, laissant de côté le bouclier trop encombrant. Les odeurs de soufre et de mort présentes dans les catacombes ont perturbé ses sens, et une autre odeur, présente dans les lieux, lui procure un malaise tangible. Mais il n'arrive pas à mettre d'image dessus. Pire, troublé par ces sensations, Skeestss-Cha s'est perdu et a perdu ses compagnons. Il est seul dans les catacombes.

Malégor, le prêtre fataliste

Le culte de Devintus est sans appel quant à ceux qui usent de la nécromancie : ils doivent être massacrés, démembrés. Et tous ceux qui ont aidé à leur accomplissement, qui n'ont pas empêchés leurs actions, tel le village de Meervold, doit également souffrir. A l'aide de ses compagnons, Malégor a pu tuer quelques cultistes encapuchonnés, qui semblaient alliés aux squelettes enflammés. Sur l'un d'eux, il a trouvé un collier au bout duquel pendait un crâne noir entouré de flammes. Cela le trouble, car il ne s'agit pas de l'emblème d'un culte connu. Et que des profanes jouent avec la non-mort est intolérable.

Huit, le Chevalier Creux

Avant de monter vers le Cor Stellaire, Huit est passé par Meervold, où il a pu retrouver sa vieille amie Berta Sollisdottir. Elle lui a raconté une légende, mentionnant la présence de puissants artefacts sous la montagne.

Quand il est parti du tombeau de Sainte Sigrid, Huit s'est remémoré des fragments du passé. Sainte Sigrid était une des réceptrices de Stellaris. La déesse ne pouvait pas s'incarner directement dans ce monde, et utilisait des réceptacles féminins. Son culte, exclusivement masculin, protégeait et révérait ces avatars.

Ayant quitté en dernier le tombeau, il n'a aucun souvenir de l'avoir fermé, ou d'avoir pris, ou non, le bouclier.

Dans les catacombes

Huit, Eyrin et Malégor errent dans les Catacombes, après avoir perdu de vue Skeestss-Ca. Ils arrivent dans une pièce chaude, où règne une forte odeur de soufre. La pièce est taillée proprement dans la pierre, et quelques marches permettent de descendre dans un espace où se trouvent trois bancs de pierre. Face à chaque banc, une large porte de pierre, sur laquelle est inscrite une glyphe différente. (Il s'agit des Cryptes)

Pendant ce temps-là, Skeestss-Cha croise un groupe dans la pénombre des catacombes. Discret, sa capuche rabattue sur la tête, il profite d'un croisement pour se mêler quelques minutes au groupe, constitué de cultistes et de squelettes enflammés. Le groupe se sépare en deux, certains repartant vers les catacombes, d'autres vers une zone à l'odeur insoutenable, ravivant de mauvais souvenirs au reptilien. Il part avec les autres, puis s'éclipse rapidement à une intersection. Rapidement, il sent et repère des bandages présentant une odeur familière (celle de Malégor) et des traces de magie (celle d'Eyrin). Ses compagnons ont marqué leur passage pour qu'ils le retrouvent !

La découverte des cryptes

Pendant ce temps-là, le mage et le prêtre ont commencé à étudier les runes présentes sur les portes des cryptes. Et ils ont aperçu ce qui se cache derrière : un sablier, un marteau, et ... rien si ce n'est une étoffe. Eyrin découvre la signification de certains des symboles dans un livre de symbologie qu'il possède : Patience, Justice. Huit délaisse les runes pour explorer la pièce, et découvre dans le fond une fissure qui semble mener au plus profond du volcan.

Alors que Malégor tente une invocation de Devintus pour faciliter ses recherches et contrer les pouvoirs obscurs du lieu, Skeestss-Cha débarque. Et aussitôt, un halo l'entoure, prenant la forme d'une guerrière humaine. Le reptilien lève, et dresse sa lance, qu'il projette sur le prêtre. Une étoile filante quitte les mains du reptilien et vient frapper Malégor, qui est projeté au sol. Le halo disparaît alors, et la lance est de retour dans les mains de Skeestss-Cha, qui n'a pas tout compris.

Malégor en appelle à son dieu, qui le punit à nouveau de son impertinence. Stellaris est une alliée de Devintus, et oser l'empêcher d'agir, qui plus est dans son sanctuaire, ne plaît pas

au dieu. Malégor est puni une seconde fois, ses plaies saignant en abondance par l'entremise de son dieu.

Skeestss-Cha décide d'explorer la faille, et découvre le passage vers la Caldera : une grande plaque de pierre séchée, sur laquelle est gravée le symbole de Stellaris, bouche le conduit du volcan. Le reptilien revient sur ses pas, et le groupe décide de prendre un peu repos.

Attaque Surprise !

Alors que Skeestss-Cha et Huit se reposent, que Malégor prie pour faire pénitence, et qu'Eyrin compulse ses livres, des cultistes accompagnés de squelettes enflammés débarquent dans les cryptes !

Skeestss-Cha réagit le premier, et projette la lance de Sainte Sigrid sur un des cultistes qui semble fuir pour alerter quelqu'un. La lance se fiche dans le pauvre hère, qui disparaît au détour d'un couloir.

Pour protéger Malégor, Huit charge un des squelettes, et s'effondre au sol avec lui. Le feu intense du squelette brûle le chevalier. Il se relève et s'apprête à écraser le squelette d'un coup de pied, quand ce dernier saisit ses jambes et fait monter la température.

Malégor, attaqué par des squelettes, tente d'en frapper un de son bâton. Mais l'arme prend feu au contact du squelette, et est instantanément consumé.

Eyrin décide de calmer tout le monde par un sort de tempête. Du vent violent et de la pluie torrentielle se déchaînent pendant quelques instants, sonnant les squelettes. Au passage, deux des portes de la crypte s'ouvre miraculeusement (l'une s'ouvrait en crachant / pissant / pleurant dessus, l'autre en soufflant dessus).

La dernière porte est toujours debout, et Malégor décide de la forcer. Il charge et frappe le montant d'un coup d'épaule qui le sonne légèrement. La porte tombe dans un fracas du diable. Il se relève péniblement, saisit le marteau de pierre qui est posé sur l'autel, et charge les derniers squelettes. Au moment il brandit le marteau, un éclair le frappe, et il doit lâcher l'arme qui tombe au sol.

Skeestss-Cha tire à l'arc sur les derniers squelettes, et s'approche du dernier cultiste, qui menace Eyrin. Il le frappe de son dard venimeux, le poison le sonne momentanément. Eyrin en profite pour sauter sur le cultiste, mais trébuche et tombe avec l'ennemi. La dague de celui-ci est plongée dans son coeur.

Huit termine le travail et va ramasser le marteau, qui lui rappelle de bons souvenirs. Dans une des cryptes, Skeestss-Cha découvre un étrange sablier rempli d'eau. Eyrin, lui, ramasse un manteau rapiécé duquel émane une magie puissante, qu'il n'arrive qu'à peine à identifier. Dans le couloir menant aux cryptes, Skeestss-Cha ramasse la lance de Sainte Sigrid, qui fut fatale au cultiste.

> Nombreux 6- de Malégor, qui voit en cela une punition de son dieu pour avoir douté de Stellaris

On va les prendre à revers !

Après avoir repris leurs esprits, les quatre aventuriers décident de descendre dans la Caldéra. Eyrin mentionne que le mage à l'origine de tout ça semble lié au focus du Dragon.

Cela réveille des souvenirs en Skeestss-Cha : les Dragons étaient la garde d'honneur du roi de son peuple, et avaient le pouvoir de cracher le feu.

Grâce à sa magie et au lien établi avec les glyphes, Eyrin arrive à cerner les intentions du mage nécromant. Il a trouvé ce qu'il cherchait, se trouve dans une bibliothèque, et semble vouloir rejoindre les Cryptes pour atteindre la Caldéra. Le groupe décide d'emprunter les tunnels de la Caldéra pour le prendre à revers. Guidés par la magie, ils arrivent à une impasse, que Huit s'empresse de transformer en ouverture grâce au marteau de Stellaris. Skeestss-Cha les guide ensuite vers l'endroit où il avait rejoint le groupe de cultistes, quelques heures plus tôt.

Deux chemins s'offrent aux personnages : un qui sent le renfermé, un autre qui sent la mort. Le premier est choisi. Mais du bruit se fait entendre par le second. Skeestss-Cha se glisse derrière un cadavre dans une des sépultures pour espionner, quand les autres se dirigent vers l'endroit qui sent le renfermé. Le reptilien peut voir Thorde Crän, qui est un sorcier Salamandre, une race ennemie de la sienne. Et cela n'augure rien de bon. Accompagné de ses cultistes et de nombreux squelettes enflammés, le nécromant semble sûr de la direction à prendre.

Skeestss-Cha sent une drôle de piqure dans ses vêtements, mais n'y fait pas attention. Il a pourtant des vertiges pour rejoindre ses compagnons. Malgré tout, il les convainc de poursuivre le sorcier et ses sbires, qui ne doivent pas atteindre la Caldéra.

Les aventuriers sont alors envahis par une vision de l'ouverture de la Caldéra, et le déferlement de créatures maléfiques sur le monde. Skeestss-cha, toujours accompagné de l'esprit de Sainte Sigrid, décide de prendre quelques minutes de repos pour méditer, le temps que son sablier s'écoule.

Pendant ce temps-là, une petite créature reptilienne, style mini ptérodactyle, sort des frusques du reptilien, et tente de s'emparer du Sablier ! Par réflexe, le reptilien fait usage du dard venimeux situé au bout de sa queue. La petite créature (Assassendre) est sonnée, et titube au sol, tentant toujours de prendre le Sablier, mais ne pouvant plus voler. Malégor se lève, et abat l'épée que lui a donné Huit sur la pauvre petite.

Il est temps de rejoindre la Caldéra, par le passage des tunnels ouvert plus tôt.

Empêcher le Rituel

Quand les héros arrivent à la Caldéra, le rituel a commencé. Thorde Crän est au centre, et frappe de son bâton enfumé un livre posé au sol. Il est entouré d'une demi-douzaine de disciples, et une douzaine de squelettes errent dans la caldéra.

Skeestss-Cha est le premier à réagir, et saute du tunnel (ouverture à 2 mètres du sol) en invoquant le pouvoir de Sainte Sigrid. La lance quitte sa main et file vers le sorcier, qui se fait empaler au sol, la lance restant fichée dans le bras qui tenait le bâton.

Eyrin se glisse sur les flux de magie pour contrecarrer le rituel en cours, et malgré la magie puissante déployée, arrive à ralentir le processus. Au passage, il arrive à se glisser jusqu'à l'esprit du mage, qu'il attaque psychiquement. Sentant la débâcle arriver, Thorde Crän disparaît dans un nuage de fumée, laissant ses disciples se débrouiller, mais abandonnant ses possessions.

Huit et Malégor commencent à se débarrasser des squelettes, Skeestss-Cha les accompagne de son arc, tentant surtout de viser les disciples. Ceux-ci ont repris le cours du rituel, et prennent à tour de rôle le bâton laissé par le nécromant. À peine l'ont-ils touché

qu'ils commencent à se consumer. Mais ils ont, avant de mourir, l'occasion de frapper une ou deux fois le livre posé au sol. Et la Caldéra semble se fissurer au fur et à mesure. Eyrin arrive à se faufiler jusqu'au centre de la pièce, et s'interpose en prenant le bâton à pleines mains. Un feu intense commence à brûler ses mains, puis ses bras, mais l'elfe sent qu'il faut protéger le livre.

Skeestss-Cha brise le Sablier, et une forte pluie tombe de l'ouverture plusieurs dizaines de mètres plus haut. Les squelettes s'effondrent un par un, les derniers cultistes meurent. Le bâton ne semble plus avoir d'effet. Mais les craquelures de la Caldéra ne se referment pas. De la lave commence à apparaître.

Une fuite désordonnée par les tunnels s'opère, et les 4 héros se retrouvent à l'extérieur du volcan, exténués, mais victorieux. La pluie bat son plein. Quelques coulées de lave s'échappent du volcan, se dirigeant vers Meervold. Mais l'éruption n'est pas violente et contrecarrée par la pluie magique qui tombe sur la région.

De la fumée s'échappe du volcan. Mais les 4 héros semblent avoir vu autre chose. Des créatures ailées. Inconnues.

À suivre ...

Comment les héros seront-ils accueillis à Meervold ?

Que feront-ils du Bâton ? Comment le transporteront-ils ?

Thorde Crän a-t-il dit son dernier mot ? Que font les Salamandres dans le coin ?

Qu'est-ce qui s'est échappé du Volcan ?

Et bien d'autres choses ...