



Aventures à Daggerford

Compte-rendu d'une campagne dans les Royaumes Oubliés.



FORGOTTEN REALMS, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, and the Forgotten Realms materials are trademarks of Wizards of the Coast, All rights reserved

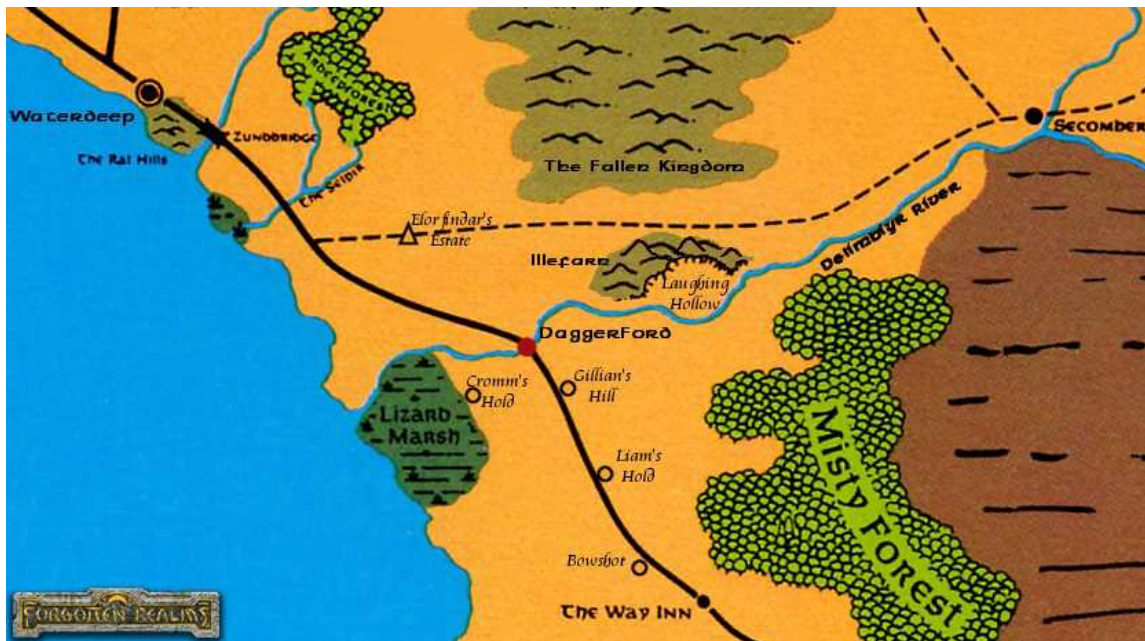
Introduction.....	4
1er jour de MIRTUL	5
10e jour de MIRTUL.....	5
11e jour de MIRTUL.....	5
15e jour de MIRTUL.....	5
16e jour de MIRTUL.....	5
17e jour de MIRTUL.....	5
19e jour de MIRTUL.....	5
20e jour de MIRTUL.....	5
21e jour de MIRTUL.....	6
22e jour de MIRTUL.....	6
23e jour de MIRTUL.....	6
24e jour de MIRTUL.....	6
25e jour de MIRTUL.....	6
26e jour de MIRTUL.....	6
27e jour de MIRTUL.....	6
28e jour de MIRTUL.....	6
29e jour de MIRTUL.....	6
30e jour de MIRTUL.....	6
1er jour de KYTHORN	7
3e jour de KYTHORN	7
4e jour de KYTHORN	7
5e jour de KYTHORN	7
6e jour de KYTHORN	8
7e jour de KYTHORN	8
8e jour de KYTHORN	8
9e jour de KYTHORN	8
10e jour de KYTHORN	8
11e jour de KYTHORN	9
12e jour de KYTHORN	9
13e jour de KYTHORN	9
14e jour de KYTHORN	9
15e jour de KYTHORN	9
16e jour de KYTHORN	9
17e jour de KYTHORN	10
18e jour de KYTHORN	10
19e jour de KYTHORN	10
20e jour de KYTHORN	11
21e jour de KYTHORN	11
22e jour de KYTHORN	11
23e jour de KYTHORN	11
24e jour de KYTHORN	12
25e jour de KYTHORN	12
26e jour de KYTHORN	12
27e jour de KYTHORN	13
28e jour de KYTHORN	13
29e jour de KYTHORN	13
30e jour de KYTHORN	13

1er jour de FLAMMERIGE.....	15
2e jour de FLAMMERIGE.....	15
3e jour de FLAMMERIGE.....	15
4e jour de FLAMMERIGE.....	15
5e jour de FLAMMERIGE.....	15
6e jour de FLAMMERIGE.....	15
7e jour de FLAMMERIGE.....	16
8e jour de FLAMMERIGE.....	16
9e jour de FLAMMERIGE.....	16
10e jour de FLAMMERIGE.....	17
11e jour de FLAMMERIGE.....	17
12e jour de FLAMMERIGE.....	17
13e jour de FLAMMERIGE.....	17
14e jour de FLAMMERIGE.....	17
15e jour de FLAMMERIGE.....	17
16e jour de FLAMMERIGE.....	17
17e jour de FLAMMERIGE.....	18
18e jour de FLAMMERIGE.....	18
19e jour de FLAMMERIGE.....	18
20e jour de FLAMMERIGE.....	19
21e jour de FLAMMERIGE.....	19
22e jour de FLAMMERIGE.....	20
23e jour de FLAMMERIGE.....	20
24e jour de FLAMMERIGE.....	21
25e jour de FLAMMERIGE.....	21
26e jour de FLAMMERIGE.....	21
27e jour de FLAMMERIGE.....	21
28e jour de FLAMMERIGE.....	21
29e jour de FLAMMERIGE.....	21
30e jour de FLAMMERIGE.....	21
31e jour de FLAMMERIGE.....	21
Fête de la Mi-Été.....	21
1er jour de ELEASIAS.....	21
2e jour de ELEASIAS.....	21
3e jour de ELEASIAS.....	22
4e jour de ELEASIAS.....	22
5e jour de ELEASIAS.....	22
Épilogue.....	22

Introduction

Cette campagne a été jouée entre 2003 et 2007 par trois à cinq joueurs. Elle se déroulait dans le monde des Royaumes Oubliés en l'an 1372 (CV/DR).

Cette campagne se déroule à Daggerford, petite ville de la côte des Epées, au sud de Waterdeep.

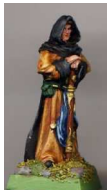


Les trois personnages ayant commencé l'aventure étaient :

- **Ofren**, un jeune barbare, capturé par les Orcs, puis vendu comme esclave, il s'est échappé et après avoir sauvé la vie de Samaus, un barde à la voix envoûtante, ce dernier le convainc de se rendre à Daggerford.



- **Aldéo de Hautes-Terres** est un jeune ensorceleur, fils d'un politicien, venu s'aguerrir auprès de Delfen Ondabarl.



- **Dwayne Fulton**, un jeune homme né dans la région et qui a rejoint lui aussi la Milice.



Le service volontaire dans la Milice est une façon pour les nouveaux arrivants de s'offrir une conduite et de se voir exonérés de taxes pendant leur séjour.

En bleu figurent les extraits de la gazette de Daggerford, une publication locale véhiculant les rumeurs du coin. En rouge figure les notes du MJ indiquant les implications politiques de leurs actions ou de certains événements.

1er jour de MIRTUL

En cette journée nuageuse, Aldéo, Dwayne et Ofren sont incorporés à la milice. Ils commencent leurs classes qui vont durer une dizaine de jours durant lesquels ils vont apprendre le maniement des armes et la discipline.

10e jour de MIRTUL

Aldéo, Dwayne et Ofren commencent leur service actif par une journée de garde aux remparts près de la porte des caravanes. Après leur service, ils vont boire une pinte à la taverne de la Vache Qui Rit où ils rencontrent Fulbar Hardcheese, le patron.

11e jour de MIRTUL

Le temps est toujours couvert lors de cette nouvelle journée de garde sur les remparts, ils apprennent qu'un vol a été commis sur une caravane stationnée près du champ d'exercice.

15e jour de MIRTUL

Après plusieurs jours de garde sur les remparts, Aldéo, Dwayne et Ofren partent pour leur première patrouille sous le commandement du Sergent Brienne, au Nord de la rivière Delimbyir, vers les contreforts des monts Illefarn. Dans l'après-midi, ils sont attirés par des cris en provenance d'une ferme, sans hésiter, leur chef donne l'ordre de la charge, qui a pour effet de disperser les gobelins qui s'enfuient vers la forêt proche. Aldéo et Ofren, désarçonnés après avoir éperonné un peu trop fortement leur monture arrivent peu après. Dwayne a été plus chanceux et a réussi à s'accrocher à l'encolure. Sous l'impulsion d'Ofren, ils se proposent pour pister les gobelins et recueillir des renseignements. Après une traque dans la forêt de près de 2h, Dwayne repère un guetteur. Après une reconnaissance approfondie, il s'aperçoit qu'il y a 2 autres gardes, l'entrée d'une caverne. Il rebrousse prudemment chemin. A l'écoute de son récit, ses compagnons décident de retourner rendre compte à leur chef.

16e jour de MIRTUL

Après avoir erré une partie de la nuit dans la forêt, ils finissent par retrouver le chemin de la ferme, où ils apprennent au sergent Brienne qu'au moins une quinzaine de gobelins sont tapés dans une caverne. Après avoir soigné, la patrouille rentre rapidement sur Daggerford, où les autorités décident d'envoyer un corps expéditionnaire.

= Gazette de Daggerford =

Le hameau des Rammels attaqué!

Hier, une bande de gobelins a attaqué le hameau des Rammel, blessant plusieurs fermiers qui tentaient de protéger leur famille. Leur bilan aurait été plus lourd sans

l'arrivée d'une patrouille de la Milice qui mise en déroute les assaillants.

Par la suite, le Sergent Brienne donna l'ordre à trois membres de sa patrouille de suivre les traces des fuyards pour évaluer la menace. La traque dura toute la nuit, et les courageux miliciens découvrirent le campement d'une importante force de gobelins (on parle de plus de trente guerriers). Ils retournèrent prévenir leur supérieur. Devant l'urgence, le Sergent Brienne préféra revenir à Daggerford pour donner l'alerte. Une force d'intervention est en cours de constitution.

17e jour de MIRTUL

Profitant de leur journée de repos et alors qu'une unité a été envoyée s'occuper des gobelins, Aldéo, Dwayne et Ofren vont manger un morceau à la taverne de la Vache Qui Rit. Aldéo se montre très loquace concernant leur rôle dans la découverte de la horde de près de trente gobelins.

19e jour de MIRTUL

Après une deuxième journée de garde sur les remparts, en milieu d'après midi, Ofren reconnaît Samaus qui revient de Waterdeep avec des fournitures pour son spectacle. Il leur demande s'ils pourront venir l'aider à décharger après leur service. Ofren accepte avec enthousiasme. En arrivant au Théâtre, ils sont un peu surpris de découvrir le chariot de Samaus encore plein, les chevaux toujours harnachés et la porte de service ouverte. Ils entrent dans leur théâtre, et Aldéo finit par découvrir le corps de Samaus sérieusement blessé mais vivant, bien empoisonné. Après avoir transporté Samaus au temple de Lathandre, où Liam Sunmist parvint à soigner l'infortuné Barde.

20e jour de MIRTUL

Ofren passe sa journée à veiller Samaus pendant qu'Aldéo et Dwayne fouille le théâtre à la recherche d'indices, en vain. Néanmoins, Samaus qui a repris des forces, leur indique que l'un de ses assaillants portait une boucle d'oreille en forme de double hache, alors qu'un autre possédait ce symbole sous forme d'un tatouage sur l'avant-bras gauche.

= Gazette de Daggerford =

Samaus sauvagement agressé dans son théâtre

Hier, alors que Samaus revenait de Waterdeep pour travailler sur son prochain spectacle (qui pourrait avoir lieu au milieu du mois prochain), plusieurs malfaits l'ont sauvagement agressé et laissé pour mort dans son théâtre. Notre fameux barde n'a du son salut qu'à l'arrivée de trois miliciens qui ont donné l'alerte après l'avoir transporté au Temple de Lathandre où il fut soigné.

L'enquête menée par la Milice risque de ne pas être simple car on ne voit guère qui pourrait vouloir du mal à Samaus. A moins que l'annonce de ce nouveau spectacle n'en soit la raison.

21e jour de MIRTUL

Ils escortent un convoi de ravitaillement jusqu'au château du baron Cromm. Ils font la connaissance de Ceydrik, le fils du baron, plus revendicatif à l'égard des hommes du Duc.

= Gazette de Daggerford =

La Chasse aux gobelins

La force d'intervention sous les ordres de Kelson Darktreader n'a pu localiser qu'une partie de la horde de gobelins qui avait attaqué le hameau des Rammels, il y a quelques jours. Selon des sources bien renseignées, le manque d'initiative et les informations partielles voire erronées du Sergent Brienne auraient été soulignés.

22e jour de MIRTUL

De retour à Daggerford avec les chariots vides. Le commandant Sherlen les envoie vers Waterdeep prendre possession d'un important convoi arrivant par le nord.

23e jour de MIRTUL

Sous un ciel nuageux, ils escortent le convoi jusqu'à Daggerford, aucun incident particulier n'est à signaler. De retour, ils apprennent qu'on a retrouvé deux cadavres flottant dans la rivière, hier soir. L'un d'entre eux portait une boucle d'oreille en forme de double hache.

NDM : Le Zhentarim a éliminé les hommes de main qui surpris par Samaus dans le théâtre ont eu le mauvais réflexe de l'agresser

24e jour de MIRTUL

Une journée de garde sous un chaud soleil. A la fin de leur service, ils ont la mauvaise surprise d'apprendre que le sergent Brienne qui semble les apprécier particulièrement, les a mis de garde pour la nuit également.

25e jour de MIRTUL

Après une nouvelle journée de garde sur les remparts, qu'ils enchaînent à nouveau sur une nuit de garde. Intrigués par des bruits et des formes, ils vont inspecter les berges de la rivière, et découvrent deux cadavres flottant, dans la rivière. L'un d'entre eux porte un tatouage en forme de double hache sur l'avant-bras gauche. Dwayne a quant à lui repéré une lueur dans les égouts débouchant dans la rivière mais il a été incapable de forcer l'imposante serrure protégeant, la porte de service permettant d'y accéder.

26e jour de MIRTUL

Épuisés par leurs 48 heures de garde consécutives, et après les événements de la nuit, ils bénéficient

d'une journée de tranquillité. Après s'être reposés le matin, l'après midi est consacré, à leur enquête.

= Gazette de Daggerford =

Une série de meurtres inexplicables

Dans la nuit, des Miliciens de garde intrigués par des bruits en provenance de la rivière Delimbyr ont découvert deux corps flottant à proximité du bord. Les deux cadavres portaient des marques de strangulation. Ces morts sont à rapprocher des deux autres corps retrouvés il y a quelques jours, un peu plus loin en aval du pont sur la rivière, près des tanneries et qui portaient des traces similaires.

Bien que la Milice se montre rassurante, notre tranquille communauté cacherait elle en son sein de dangereux psychopathes?

27e jour de MIRTUL

Après une journée de garde sur les remparts, ils décident quand arrive le soir, d'aller faire un tour dans la taverne de La pierre noire, lieu mal famé s'il en est. De retour à la caserne, Dwayne à l'impression que quelqu'un les suit.

28e jour de MIRTUL

Ils partent en patrouille au sud de la rivière. Après avoir trouvé un cerf blessé mortellement par des flèches gobelines, ils rencontrent un groupe de forestiers à la poursuite d'un sanglier monstrueux. Durant la nuit, leur campement est attaqué par le Sanglier en question qui éventre deux des miliciens avant qu'Ofren ne réussisse à lui planter son épée dans l'échine.

29e jour de MIRTUL

Le lendemain, en fin de matinée, ils reviennent avec la dépouille de leurs camarades à Daggerford.

= Gazette de Daggerford =

La troupe de Delana arrive en ville!

La troupe de la célèbre danseuse Delana Komikiak qui sera la vedette du spectacle composé par Samaus dans son théâtre le mois prochain, est arrivée en ville hier pour commencer les répétitions.

Ce sera, a n'en pas douté, un atout de tout premier ordre, pour le Barde qui espère enfin le grand triomphe qu'il mérite. Bien remis de son agression, celui-ci compte commencer les répétitions des aujourd'hui. La renommée de la troupe risque d'amener de nombreux voyageurs à la grande satisfaction de l'hôtellerie locale.

Les places devraient être en vente très prochainement.

30e jour de MIRTUL

Ils profitent de cette journée de repos pour rendre visite à Samaus, qu'ils découvrent en pleine répétition avec la troupe qui est arrivée hier. Il leur annonce qu'il espère lancer la première dans une quinzaine de jours, que le Duc sera là et il les invite. Puis ils retournent manger un morceau dans la

taverne de la Vache Qui Rit ou en discutant avec Fulbar, ils apprennent que le Théâtre de Samaus était fermé depuis de longs mois, et que ce dernier est au bord de la ruine.

Aldéo les décide à aller plaider leur cause auprès du Duc pour obtenir la clé des égouts. On leur dit de s'adresser à la Guide des Eaux (qui a en charge l'approvisionnement en eau et l'évacuation des eaux usées). Hélas, vu l'heure tardive la guilde est fermée.

1er jour de KYTHORN

Aldéo, Dwayne et Ofren sont de nouveau de garde sur les remparts pendant cette journée pluvieuse. Après leur service, ils décident de retourner à la Guilde des Eaux mais c'est encore fermé. Ils attendent ensuite la nuit tombée et tentent de s'introduire dans les bâtiments de la guilde. Mais Dwayne est incapable de forcer la serrure de la porte.

3e jour de KYTHORN

Alors qu'ils sont de garde à la porte des caravanes, un cavalier arrive au triple au galop et s'écroule à leurs pieds, c'est un des gardes du baron Cromm qui vient chercher de l'aide, le château est attaqué par des hommes-lézards. Leur officier leur demande de prendre trois miliciens et de partir immédiatement vers Cromm's hold pour évaluer la situation.

Après deux heures d'une éprouvante chevauchée, ils arrivent en vue du village ravagé, par les flammes, de nombreux cadavres, d'hommes-lézards jonchent le sol. A peine entrés dans la cour du château, la femme et le fils du baron, les supplie de lui prêter main forte car ce dernier s'est élancé avec quelques hommes dans les marais à la poursuite des hommes-lézards.

Après une demi-heure dans l'atmosphère putride des marais, ils découvrent un gigantesque saurien mort, et les dépouilles du Baron et de ses hommes morts. Alors qu'Aldéo et Dwayne proposent de retourner au château porter la mauvaise nouvelle, Ofren, cherche et finit par découvrir les traces des hommes-lézards. Après avoir évité le combat avec les membres de la tribu de l'Œil Rouge et son chef Gr'zzt, celui-ci leur indique que les hommes-lézards du clan de la Plume bleue, responsables du massacre ne sont pas très loin.

Une fois encore, le discret Dwayne réussit à découvrir le campement des hommes-lézards et à avertir ses compagnons. Alors que Dwayne progresse silencieusement dans les hautes herbes qui bordent la colline, Ofren, Aldéo et Brett attendent le signal. Dwayne occit la sentinelle, Aldéo lance un sort de sommeil, tandis qu'Ofren et Brett se jettent sur les hommes-lézards occupés à partager leur butin. Ofren affronte le chef, et au terme d'un combat épique, lui tranche à moitié la tête, après avoir été lui-même sérieusement blessé.

Brett, lui a eu le crane fracassé par le saurien et git dans la boue. Pendant ce temps Dwayne a éliminé les sauriens endormis. Le retour à Cromm's Hold est triste, mais lorsqu'Aldéo mentionne l'aide reçue de la part de Gr'zzt et de sa tribu, Ceydrick s'emporte et comme Aldéo insiste, le nouveau Baron Cromm finit par les chasser de sa demeure. C'est avec amertume et colère qu'ils reviennent à Daggerford.

NDM : Le Zhentarim ayant compris tout le potentiel du fils du baron n'a pas hésité à éliminer ce dernier tout en faisant porter le chapeau aux hommes-lézards

4e jour de KYTHORN

Ofren, Aldéo et Dwayne profite de cette journée de repos exceptionnelle pour se reposer et panser leurs blessures. Ils vont déjeuner à la Vache Qui Rit profitant de l'occasion pour commenter leurs exploits à Fulbar. Dans l'après midi, il passe voir Samaus qui est en pleine répétition. Celui-ci leur confit que la première sera effectivement le 15 du mois et qu'il compte sur eux. Ils vont ensuite s'équiper dans différentes échoppes. A la guilde des tanneurs, Aldéo achète une armure de cuir, Ofren une armure de peau. Puis Ofren s'achète une épée longue et une épée courte à la forge de Crommach.

*= Gazette de Daggerford =
Tragédie à Cromm's hold*

Hier à l'aube, une importante troupe d'homme-lézards en provenance du Marécage du Lézard a mené un raid sur le village de Cromm's hold, allant même jusqu'à incendier le château du Baron. Les combats firent rage une partie de la matinée, avant que les assaillants ne se replient vers le marais.

Le Baron Neil Cromm s'élança alors à leur poursuite avec quelques gardes. En milieu de matinée, une troupe de la Milice envoyé en reconnaissance arriva à Cromm's hold et partit à la recherche du Baron.

Hélas, les Miliciens ne découvrirent que désolation dans le Marais, le Baron et ses hommes ayant été tués dans une embuscade. Nos Miliciens nirent un point d'honneur à retrouver les agresseurs qu'ils châtièrent avec la plus grande sévérité.

Un des Miliciens, Brett MillHead trouva la mort dans l'affrontement. Les Miliciens rapportèrent les dépouilles du Baron et de ses hommes jusqu'au village. Le tout nouveau Baron, Ceydrick Cromm doit annoncer la date des funérailles de son père, très prochainement.

5e jour de KYTHORN

Le lendemain matin, Sherlen Spearslayer les envoie en mission sur le Trade way pour sécuriser la route, un important convoi en provenance de Waterdeep devant emprunter la route en direction de Baldur's gate. Une prêtresse de Tyr, Kaulbach, résidente de Daggerford les accompagnera. Sherlen le remet un ordre de mission permettant de demander l'aide

d'un baron si nécessaire. Lors d'une halte à l'heure du déjeuner à Gillian's hill, ils apprennent qu'une bande de détousseurs menée par un sinistre individu prénommé Boldo, a sévi ces dernières. Plus vigilants que jamais, ils reprennent la route en direction de Liam's hold qu'ils atteignent à la tombée de la nuit.

6e jour de KYTHORN

Sous un ciel maussade, ils rejoignent ensuite le village de Bowshot où ils passent la nuit. La aussi, on a entendu parler de Boldo et sa Bande.

7e jour de KYTHORN

Ils arrivent à The Way Inn un peu avant la mi-journée. Ils s'installent à l'auberge où Dauravyn Redbeard les accueille. Ils profitent de ce moment de repos et prennent un bon repas. Plus tard dans l'après-midi, Dauravyn leur présente un marchand, Meldar Farwander qui mène une caravane de Baldur's gate à Daggerford. Malheureusement, il a été attaqué par des bandits, qui ont tué ou blessé les hommes de son escorte. Il se retrouve donc bloqué avec sa fille à The Way Inn et ses conducteurs refusent de partir sans protection. La mission étant terminée, les miliciens se proposent alors pour l'escorter vers Daggerford puisque c'est leur chemin de retour. Aldéo imagine déjà que le convoi pourrait servir d'appât pour trouver Boldo et sa bande...

8e jour de KYTHORN

De bon matin, la caravane composée de trois chariots s'ébranle sous la protection des quatre miliciens. Ils arrivent en début d'après-midi à BowShot mais décident de pousser plus en avant et de camper pour la nuit, en espérant atteindre Liam's hold le lendemain soir.

Durant la nuit après le repas, ils organisent des tours de garde. Durant son tour Dwayne aperçoit des silhouettes sur la crête d'une colline basse au pied de laquelle le camp était dressé. Dwayne tente de donner l'alerte mais les autres sont profondément endormis. C'est un carreau d'arbalète dans la fesse qui réveille Ofren. Kaulbach s'approche de lui pour le soigner.

Aldéo gagne le couvert d'un arbre, le marchand et sa fille vont se réfugier dans l'un des chariots. Pendant que qu'Ofren et Dwayne progresse sur le côté gauche de la colline, Aldéo lance un sort de Sommeil qui endort au moins l'un des brigands. Ofren se retrouve confronté à deux adversaires qu'il défait avant de se diriger vers le sommet de la colline. Kaulbach abat l'un des arbalétriers d'un carreau.

Mais un brigand qui s'était introduit dans le campement lui tire un carreau d'arbalète dans le dos. Il est lui-même abattu par Ofren qui dévalant la colline, s'était lancé à sa poursuite. Pendant ce temps

Aldéo tente d'atteindre deux autres bandits de l'autre côté de la route. Après avoir récupéré l'arbalète de l'un des brigands morts, Dwayne s'approche d'un des brigands endormis.

Ofren abat ensuite un autre des brigands qui traversait la route pendant que Dwayne avec l'aide d'Aldéo emprisonne le brigand endormi. Ofren poursuivant sa route, atteint le dernier arbalétrier caché de l'autre côté de la route et lui porte un méchant coup d'épée qui l'assomme à moitié avant de l'achever. Kaulbach quand à elle tue le dernier des bandits en train de se réveiller. Le prisonnier est peu loquace mais ils apprennent qu'ils viennent de tuer Boldo et de détruire sa bande de malfrats. Le reste de la nuit est plus calme.

9e jour de KYTHORN

Le convoi part le matin et rejoint Liam's hold à la mi-journée. Ils livrent le prisonnier et les dépouilles de Boldo et sa bande au Baron. La caravane reprend ensuite sa route vers Gillian's hill qu'elle atteint peu après la nuit tombée.

10e jour de KYTHORN

Le lendemain départ pour Daggerford où le convoi arrive sans encombre. Meldar Farwander fort heureux d'être parvenu à destination en sauvant sa précieuse cargaison leur offre 200 pièces d'or à chacun. Il le remet également une vieille carte pour les remercier en leur souhaitant bonne chance. Ofren, Aldéo, Dwayne et Kaulbach rendent compte de leur mission à Sherlen Spearslayer et touchent ensuite la récompense prévue pour la capture de la bande à Boldo.



= Gazette de Daggerford =

La fin de la Bande à Boldo

C'est en escortant une caravane qui remontait en direction de Daggerford en provenance de Baldur's gate qu'un groupe de nos miliciens a essuyé une attaque de la tristement célèbre bande à Boldo. Mais nos miliciens ne

s'en sont pas laissés compter et ont pris le dessus sur les bandits.

Seul un des malfrats a survécu, Boldo a succombé et seuls deux miliciens ont été blessés. Le prisonnier a été confié aux bons soins du Baron Liam.

11e jour de KYTHORN

De bonne heure, le Sergent Brienne convoque Ofren, Aldéo et Dwayne pour leur confier une mission. Ils doivent se rendre au hameau des Rammels pour prendre des nouvelles sur d'éventuelles apparitions de gobelins puis faire une reconnaissance à la caverne où ils avaient repéré les gobelins. Le Sergent Brienne exige d'avoir un rapport précis le soir même. Ils atteignent le hameau à la mi-journée, les habitants leur confient que fort heureusement tout est calme. Ils se dirigent vers la caverne dont ils s'approchent avec précaution. N'ayant rien repéré, ils s'engagent à l'intérieur après qu'Aldéo ait lancé un sort de Lumière. Alors qu'ils s'apprêtent à ressortir après une exploration qui n'a rien donné, ils se retrouvent face à face avec un gros ours brun. Aldéo est le plus rapide et lance un sort de *Sommeil* qui endort la bête. Ils retournent alors à Daggerford qu'ils atteignent après la tombée de la nuit. Après avoir convaincu les gardes de les laisser entrer, Aldéo rédige un rapport écrit qui glisse sous la porte de la chambre au Sergent Brienne.

12e jour de KYTHORN

Le matin alors qu'ils prennent leur petit déjeuner, le Sergent Brienne arrive furieux dans le réfectoire en leur demandant pourquoi ils ne lui ont pas fait de rapport hier soir. Aldéo lui fait remarquer qu'un rapport écrit lui a été remis. Le Sergent Brienne est forcé d'admettre la vérité mais il est extrêmement vexé et les menace. Ils sont ensuite envoyés en mission de surveillance près de la marche du Léopard et de Cromm's hold. Leur patrouille se passe sans encombre, ils passent la nuit à Cromm's hold. A la taverne, ils apprennent que le jeune Baron Ceydrik Cromm a lancé un programme d'entraînement des villageois et des rumeurs parlent de l'arrivée de mercenaires. Aucun problème avec les hommes-lézards n'a cependant été provoqué.

13e jour de KYTHORN

Ils terminent leur patrouille le long de la marche puis retournent à Daggerford où ils font leur rapport. Ils négocient avec Sherlen pour prendre leur repos le lendemain et ainsi assurer la protection dans le Théâtre de Samaus compte tenu des personnalités qui assisteront à la première. Sherlen est séduite par l'idée et accepte.

14e jour de KYTHORN

Après avoir accompagné Ofren chez Derval Iron eater, le grand armurier nain, pour que le

Barbare s'achète une épée longue de maître, ils se rendent au théâtre pour prévenir Samaus et discuter des détails pour le lendemain. Ils font la connaissance de Delana Kornikiak, l'actrice vedette recrutée à grands frais par Samaus qui place beaucoup d'espoir en elle. Ils passent la nuit dans le théâtre.

NDM : Delana est un agent du Zhentarim. Elle doit charmer le duc durant la représentation et conclure lorsqu'il lui sera présenté après le spectacle. Une fois le duc Pwyll sous contrôle, Daggerford passera rapidement sous la coupe du Zhentarim.

15e jour de KYTHORN

Le matin est consacré à la fouille minutieuse du théâtre. Lorsque les artistes se présentent, leur identité est vérifiée, puis ils préparent le dispositif pour la représentation.

Les spectateurs arrivent, et le spectacle commence enfin. La musique est divine, les danseuses sont merveilleuses et la chorégraphie envoûtante, tous les spectateurs sont sous le charme. A la fin de la séance, Ofren conquis part prestement rejoindre Samaus pour le féliciter. Dans son empressement, il ouvre violemment une porte et assomme le Duc venu rendre hommage à Delana et Samaus. Rapidement pris à parti par les gardes du Duc, le malentendu est néanmoins dissipé grâce à Samaus. Ils retournent à la caserne pour la nuit.

NDM : Par sa maladresse, Ofren a rompu le charme entre Delana et le duc. Le Zhentarim va donc déclencher le plan B.

= Gazette de Daggerford =

Grande première au Théâtre

C'est ce soir qu'aura lieu la Première du grand spectacle que prépare Samaus avec le concours de la troupe de Delana Kornikiak. Le Duc et sa sœur honoreront le théâtre de Daggerford de leur présence. Le Baron Agwain de Secombre a réservé une loge pour cette occasion. Il semblerait que des mesures de sécurité exceptionnelles aient été prises par la Milice.

16e jour de KYTHORN

Avant le lever du Soleil, ils sont réveillés par les gardes du Duc et conduits aux écuries. Une fois sur place, le Duc Pwyll, Kelson Darktreader et Ser Llewelyn arrivent. Le Duc leur explique que durant la nuit, le Baron Agwain de Secombre a enlevé sa sœur Lady Bronwyn (et tués quelques gardes) et qu'il s'est enfuit avec elle (accompagné de son escorte). Il sollicite l'aide de la milice et offre 50 pièces d'or pour toute personne l'aidant.

Ofren, Aldéo, Dwayne et Kaulbach prennent l'ancienne route qui traversait le bois de Laughing Hollow, pendant que le Duc suivra la grand-route avec sa garde, et Kelson Darktreader la route au sud de la rivière avec des miliciens. Alors qu'ils ont

presque atteint Laughing Hollow, des hommes du Baron Agwain leur tendent une embuscade pour les obliger à rebrousser chemin. Refusant tout arrangement, Ofren et Dwayne charge 4 archers sur la gauche tandis qu'Aldéo parvient à en endormir 2. Kaulbach chargeant les deux archers à gauche. Ofren et Dwayne prennent rapidement le dessus, tandis qu'Aldéo chute lourdement de cheval en tentant de se mettre à l'abri.

Continuant leur route, ils entrent dans le bois de Laughing Hollow, sombre et mystérieux et suivent la piste grossière du Baron. Après que Kaulbach ait repoussé trois goulés qui se nourrissaient d'un des hommes du baron, ils durent mettre pied à terre car la végétation se densifiait. Un peu plus loin, Lady Bronwyn qui est parvenue à fausser compagnie au Baron, les trouve. A peine ont-ils pris contact que le Baron Agwain et deux hommes d'armes font leur apparition!

Un reflexe malheureux d'Aldéo qui tire un carreau d'arbalète dans la direction du Baron déclenche les hostilités. Si les deux sbires sont rapidement mis hors d'état de nuire, le Baron est plus coriace quand soudain, ce dernier est touché de 2 flèches tirées par des gobelins. Rompant le combat, le Chevalier se lance à leur poursuite entraînant Ofren et Dwayne à sa suite.

Dans une clairière il découvre le Baron aux prises avec trois gobelins tandis que six autres gobelins en haut d'une petite falaise tirent à l'arc sur une silhouette tentant de se cacher derrière un gros amas rocheux. Avant qu'Ofren ne rejoigne le Baron, celui-ci succombe sous le nombre. Ofren extermine les gobelins puis attaque les autres sur le surplomb, Dwayne assurant sa couverture avec son arbalète. Après avoir mis les gobelins en déroute, ils se portent au secours de la victime qui n'est qu'autre que Melandrach, le Seigneur des Elfes sauvages de Laughing Hollow. Gravement blessé à la jambe, ils le conduisent jusqu'à sa demeure, où le Seigneur Melandrach les remercie et le remet un pendentif gage de sa reconnaissance. Ils regagnent ensuite Daggerford en emmenant Lady Bronwyn et la dépouille du Baron Agwain.

= Gazette de Daggerford =
Drame au Castel

C'est avec stupeur que Daggerford c'est réveillé ce matin en apprenant l'enlèvement de Lady Bronwyn la sœur du Duc. De source ducale, l'auteur de l'enlèvement serait le Baron Agwain originaire de Secombre qui après avoir supprimé plusieurs gardes au Château, se serait enfui avec son escorte en amenant avec ui la jeune femme.

Dès l'aube le Duc accompagné de sa garde et deux détachements de la Milice ont quitté précipitamment la ville en se lançant à leur poursuite. Nous ne pouvons que leur souhaiter Bonne Chance!

17e jour de KYTHORN

Après avoir voyagé toute la nuit, ils arrivent aux portes de la ville un peu avant l'Aube. Ils sont immédiatement conduits avec Lady Bronwyn au château ducal. Après des retrouvailles chaleureuses et émouvantes entre le Duc et sa soeur, Aldéo fait le récit de la poursuite au Duc. Celui-ci fait conduire la dépouille du Baron au Temple de Lathandre pour que Liam Summist tente un rituel de résurrection sur lui. Le Duc leur offre ensuite une bourse 150 pièces d'or à chacun et leur octroie un jour de repos pour la journée suivante. De retour dans le casernement, ils s'effondrent de fatigue après plus de 24h sans repos à la poursuite de Lady Bronwyn.

18e jour de KYTHORN

Désirant profiter au maximum de cette journée de repos, ils décident de faire un gros brunch chez Fulbar et La Vache Qui Rit. Là ils apprennent qu'un convoi accompagné d'une escorte est partie à Secombre, ramener la dépouille du Baron Agwain à sa famille. Après de nombreuses pintes, Aldéo ne se fait pas prier pour conter leurs aventures aux clients. Durant l'après-midi, alors que Dwayne et Ofren vont acheter de belles lames chez l'armurier nain, Derval Ironeater, Aldéo part chez Korbus BrighJewel, un maître joailler gnome pour lui passer commande d'une Chevalière aux armes de sa famille pour remplacer celle qu'il a perdu récemment.

En fin de journée, ils passent au Temple de Lathandre où ils apprennent que le rituel de résurrection a échoué et que le grand-prêtre Summist en est fort contrarié, et qu'il passe la journée en méditation.

= Gazette de Daggerford =
Lady Bronwyn sauvée!

Un groupe de miliciens est parvenu à retrouver Lady Bronwyn après avoir défait l'escorte du Baron (une dizaine de gardes au bas mot) et vaincu le Baron lui-même.

Ce dernier n'aurait pas hésité à s'enfuir lâchement pour sauver sa vie, mais une bande de gobelins a croisé sa route ne lui a pas laissé ce loisir.

Bravo à la Milice de Daggerford!

19e jour de KYTHORN

Après avoir pris leur petit déjeuner, Ofren, Dwayne et Aldéo sont convoqués par le sergent Gramlon. Suite à l'enlèvement, les premiers éléments de l'enquête montrent que les auteurs se seraient introduits dans le château ducal via les égouts. De plus, un employé de la guilde des Eaux n'a pas donné signe de vie depuis plus de 3 jours. Ils doivent donc mener une inspection des égouts pendant les trois jours à venir. Ils ont rendez vous dans les bureaux de la Guilde à 11h. Alors qu'ils préparent leurs affaires, un jeune garçon vient chercher Aldéo car Delfen Ondarbarl souhaite s'entretenir avec lui.

Après de longues heures dans les égouts, en inspectant l'un des points d'accès extérieur, Dwayne remarque des traces de sang séché sous la pierre d'un mur. Après une brève recherche, ils découvrent un mécanisme escamotant le mur, découvrant un sombre couloir. Après une inspection poussée des lieux, une demi-douzaine de petites salles en désordre, Aldéo découvre une cache secrète dans laquelle sont entreposés des objets de valeurs et un journal qui se révèle être celui de la Compagnie de la double-hache. Un autre passage secret permet d'accéder sous la scène du théâtre.

20e jour de KYTHORN

Ils décident de commencer par l'accès le plus au nord de la ville, après avoir sondé un premier bassin, ils s'engagent peu-après dans un collecteur secondaire dont ils découvrent avec étonnement que les parois se couvrent peu à peu de filaments épais et collants. Ils arrivent au fond du collecteur et doivent se rendre à l'évidence : une gigantesque toile recouvrent les murs, le sol et le plafond. Faisant preuve de prudence, ils avancent lentement, quand soudain une énorme araignée tombe du plafond, et parvient à mordre Aldéo mais sans pouvoir lui injecter du poison.

Le combat est bref, Aldéo réussit à reculer tout en utilisant un carreau dont partent des boules d'énergie qui blessent la bête. Ofren réussit à la toucher tandis que Dwayne se retrouve prisonnier dans la toile alors qu'il tentait de prendre l'araignée à revers! Avant que le monstre n'ait eu le temps d'attaquer l'infortuné Dwayne, Ofren place quelques coups qui viennent à bout de la résistance de l'arachnide. Dans l'ancre de la bête ils découvrent finalement la dépouille de l'employé de la guilde mort, dans un cocon. Durant l'après midi, ils continuent leur exploration, vérifiant notamment les grilles menant au réseau qui passe sous le château ducal.

21e jour de KYTHORN

Ils passent la dernière journée à inspecter les derniers recoins des égouts. Depuis quelques temps, l'idée de garder les clés avait germé dans leur esprit. Finalement, ils décident de prétexter la perte des clés après une chute dans un bassin. Après une discussion animée, Ofren décide donc de pousser Aldéo dans les eaux boueuses et nauséabondes. Mais celui-ci fait preuve de ressources inattendues en parvenant à résister à l'assaut du Barbare. Il parvient même à le déséquilibrer et ce dernier tombe dans la fange... C'est accompagné de ses compagnons hilares, qu'Ofren rentre à la caserne. En fin d'après midi, ils décident de parler du passage secret à Samaus. Celui-ci est très surpris, puis inquiet. Par la suite, Aldéo rédige le rapport et le remet à Sherlen Spearslayer.

22e jour de KYTHORN

Alors qu'ils se rendent en milieu de matinée chez Fulbar, ils sont attirés par des clameurs en provenance du marché. Ils voient alors un type aux prises avec plusieurs personnes (des gardes de caravanes). Il s'agit d'un passager clandestin répondant au nom de Dinulas, moine errant. Aldéo interrompt les hostilités au nom de la milice, et ils conduisent l'intrus en prison. Le jeune homme après avoir répondu à un bref interrogatoire. N'ayant rien de sérieux à lui reprocher, ils lui offrent de payer sa condamnation en s'engageant dans la milice. Sans le sou, Dinulas ne peut qu'accepter!



Ils vont ensuite fêter son arrivée à la taverne de la Vache Qui Rit ou ils passent une bonne partie de la journée. Alors qu'ils rentrent à la caserne, ils sont accostés par Brienne qui leur indique qu'ils partiront demain en mission à Moonbay. Plusieurs habitants des fermes près de la côte parlent de lumières et de lueurs qu'on apercevrait certains soirs dans l'ancien village de Moonbay. Brienne pense qu'il peut s'agir de contrebandiers, qui déchargeraient leurs marchandises discrètement loin de Waterdeep pour éviter les taxes. Brienne souhaite un rapport sur la véracité des faits et leur demande de passer deux ou trois jours sur place pour enquêter.

= Gazette de Daggerford =

Mystère dans les égouts?

Rumio Bartoll, un des employés de la compagnie des eaux de Daggerford qui avait disparu depuis quelques jours a été retrouvé mort dans les égouts par une patrouille de la milice effectuant une inspection de routine. La cause du décès est inconnue.

Avait-il découvert un trafic? Est ce lié à l'enlèvement de Lady Bronwyn? La Milice reste très discrète sur le sujet!

23e jour de KYTHORN

Après avoir chevauché une bonne partie de la journée, ils arrivent aux ruines du village de Moonbay.

Une douzaine de bâtisses en ruines, au bord d'une falaise et d'une petite crique avec une plage de galets. Alors qu'ils s'installent pour la nuit, Dwayne en attachant les chevaux met à jour un vieil escalier en pierre qui s'enfonce dans le sol.

Comme la nuit n'est pas encore tombée, ils décident de faire une rapide exploration de ces sous-sols qui s'avèrent être ceux d'une ancienne auberge. Mais après une minutieuse investigation, ils découvrent un passage secret avec un long couloir et un escalier qui

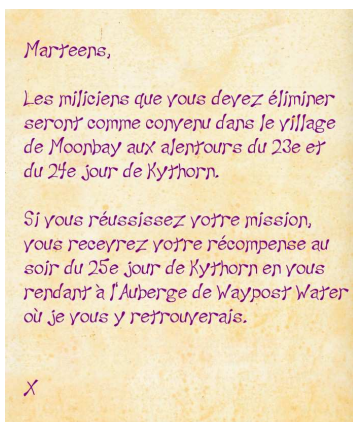
débouche dans un complexe mêlant murs maçonnés et rochers bruts. Ils ont la désagréable surprise de découvrir que l'endroit est habité par une demi-douzaine de goules. Après quelques combats difficiles, durant lesquels Ofren est blessé, ils en viennent à bout, mais ils ne découvrent aucune trace d'une présence éventuelle de contrebandiers. Ils décident donc de retourner à la surface et de se préparer à une nuit d'attente en surveillant la mer.

24e jour de KYTHORN

Alors que Dwayne Fulton montent la garde dans les hauteurs de l'ancienne auberge, il repère soudain une demi-douzaine de formes qui descendent de la colline au nord et s'infiltrèrent dans le village, visiblement vers le bâtiment où ses compagnons sont postés.

Lorsque les coupe-jarrets arrivent à proximité des ruines de la bâtisse, Dwayne décoche un carreau sur l'un d'entre eux, mais dans la nuit, il le manque et le carreau ricoche sur la pierre. Ofren est réveillé par le bruit, il secoue Aldéo, puis apercevant des formes se dirigeant vers Dinulas, il se jette au combat. S'ensuit un affrontement violent durant lequel ils mettent hors de combat sept individus et un molosse qui les accompagnait. Dwayne se retrouve quand à lui aux prises avec un dangereux individu, qui semble le reconnaître en l'appelant "Duskhood", néanmoins il fait peu après une chute mortelle après avoir été endormi par Aldéo.

En fouillant les cadavres, ils découvrent une lettre adressée à un certain Marteens qui les amène à penser que quelqu'un à essayer de les supprimer. Au petit matin, ils décident de rentrer à Daggerford faire le rapport puis d'aller le lendemain à Waypost water pour tendre un piège au commanditaire. Arrivés en fin d'après-midi en Ville, Aldéo rédige son rapport pendant que les autres conduisent le prisonnier dans la geôle.



**NDM : Le commanditaire est le sergent Brienne, lassé des moqueries et quolibets qu'il endure à cause des rumeurs que font courir les braves compagnons à la taverne. Cherchant des hommes de main,*

*l'information est rapidement mise à profit par le Zhentarim trop heureux de se débarrasser de ces lâcheux.**

25e jour de KYTHORN

Après avoir été soignées leur blessures au Temple, ils découvrent que le prisonnier est mort, égorgé durant la nuit, sans doute par l'un des ivrognes qui ont été arrêtés la veille et libérés au matin une fois dégrisés. Ils se mettent en route pour Waypost Water qu'ils atteignent en milieu d'après-midi.

Après avoir examiné, les caravanes qui faisaient halte pour la nuit, ils se divisent en petits groupes pour surveiller les environs et obtenir des renseignements. Malgré tout ils apprennent seulement, que Marteens et sa bande sont passés à l'Auberge trois ou quatre jours auparavant, probablement en provenance de Waterdeep, mais qu'ils n'ont rencontré personne.

*= Gazette de Daggerford =
Le Duc se fiance !*

Nous venons d'apprendre officiellement les fiançailles du Duc Pwyll avec la nièce du Baron Agwain de Secombre. Celles-ci auront lieu le 1er jour de Flammerge. C'est une grande nouvelle pour Daggerford, l'autorité du Duc et la prospérité de notre ville en seront renforcées.

26e jour de KYTHORN

Ils reviennent en fin de matinée à Daggerford. Ils se rendent à la Vache Qui Rit où Fulbar leur apprend que les messagers qui avaient accompagnés la dépouille du Baron Agwain étaient revenus avec de surprenantes nouvelles. Le Baron Agwain est bien vivant. L'homme qui avait enlevé Lady Bronwyn était un usurpateur. Le Baron Agwain étonné des événements, a proposé au Duc la main de sa pupille, sa nièce.

Le Duc Pwyll a décidé d'accepter et a fixé les fiançailles pour le début du mois de Flammerge. Le mariage étant quand à lui fixé au jour de la Fête de la Mi-Été. Fulbar le indique également que leur ami Samaus a été reçu par le Duc qui lui a passé commande de l'organisation de spectacle pour les festivités.

Aldéo décide alors de rédiger une lettre à destination du Baron Agwain pour lui présenter ses hommages. Ils racontent ensuite à Fulbar comment ils ont détruits une bande de naufrageurs et de contrebandiers qui opérait près du village de Moonbay. Fulbar leur apprend que ce village avait été touché par une grave épidémie après l'échouage d'un mystérieux navire, et qu'il était abandonné depuis une dizaine d'années.

= Gazette de Daggerford =

Contrebande à Daggerford, la Milice corrompue ?

Des rumeurs circulent sur l'implication de membres de la milice dans une opération de contrebande qui aurait mal tournée. Contactée, le Commandant de la milice, Sherlen Spearslayer a déclaré que ses rumeurs étaient infondées.

Néanmoins, un contact anonyme de la milice semble confirmer qu'il s'est passé des choses fort compromettantes.

27e jour de KYTHORN

Ils passent leur journée en poste dur le rempart Sud. En fin de journée, ils sont convoqués chez le sergent Brienne qui les informe qu'ils partiront en mission à Gillian's Hill le lendemain matin.

En effet, le frère de Boldo, apprenant sa mort serait venu dans la région pour reprendre les affaires de son frère et le venger. La milice souhaite transférer le dernier membre de la bande emprisonné au château de Gillian's Hill vers les geôles de Daggerford. Le sergent Brienne remet à Aldéo une lettre de d'ordre.

28e jour de KYTHORN

Peu après l'aube, nos quatre miliciens accompagnés de Kaulbach of Tyr, Manfred Heilitou et Milhous Nikesson partent pour Gillian's hill. Ils arrivent au village peu avant midi et montent au château.

Après avoir été contrôlé par le garde en faction, ils apprennent qu'un groupe d'hommes se faisant passer pour des miliciens, s'est introduit dans le château et à libérer un prisonnier après avoir tué un garde et blesser deux autres.

Ils s'avèrent que le prisonnier était le membre de la bande à Boldo qu'il venait chercher. Estimant que l'avance des fugitifs étaient trop importante pour les rattraper rapidement, ils décident de se restaurer, d'acheter des provisions avant de se lancer à leur poursuite.

Après un rapide interrogatoire des villageois, ils prennent la route de la Misty Forest vers l'ouest. La traque se poursuit tout l'après-midi, et ils préfèrent passer la nuit dans une ferme plutôt que de risquer de perdre les traces.

= Gazette de Daggerford =

Le retour de la Bande à Boldo?

Il semblerait que la Bande à Boldo qu'on croyait éliminer d'après les déclarations de la milice soit sur le point de refaire surface. De source non officielle, il se murmure que Matheus Boldo, un frère de l'ancien chef de Bande est quitté Baldur's avec des hommes pour venger son frère. Nous espérons tous qu'il ne s'agit que de rumeurs non fondées et que notre tranquillité sera préservée!

29e jour de KYTHORN

Ils reprennent leur chasse. En milieu de matinée, la route croise une autre piste et les traces se séparent en deux, vers l'ouest ou vers le sud. Ils décident finalement de continuer vers l'ouest.

En milieu de journée, ils arrivent en vue d'un hameau qui semble en ruine adossé à une forêt. Craignant une embuscade, ils mettent pied à terre à l'abri d'un relief, puis Dwayne part en éclaireur,

rampant dans les hautes herbes, les autres le suivant à distance.

Lorsque Dwayne a atteint les premières maisons, un groupe composé d'Aldéo, Dinulas et Kaulbach se dirige vers les haies de l'autre côté de la route. Dinulas, téméraire, franchit la haie d'un bond et progresse quelques mètres dans les herbes avant d'être cueilli par un carreau d'arbalète dans l'épaule, il s'écroule.

Pendant que Dwayne poursuit son inspection minutieuse des bâtiments rejoint par Ofren, Aldéo et Kaulbach soigne l'infortuné Dinulas. Alors qu'ils terminent l'inspection des ruines, ils entendent le bruit d'un cheval au galop et aperçoivent un cavalier sortant du petit bois qui disparaît bientôt sur la piste vers l'ouest. Ils retournent rapidement à leurs chevaux et se lancent à sa poursuite!

Au bout de deux heures de chevauchée, ils doivent néanmoins se rendre à l'évidence, ils ont perdu sa trace dans les parties rocheuses de la piste. Ils décident alors de revenir au hameau pour trouver des indices. Ils finissent par découvrir au sud du village caché dans la végétation, un ravin qui descend en pente douce vers une gorge peu profonde (8m). Après une rapide exploration des lieux vu l'heure tardive ils décident de passer la nuit dans le hameau craignant un piège.

30e jour de KYTHORN

Le matin après une nuit difficile entrecoupée de tour de garde, ils commencent l'exploration des gorges. Après quelques heures de progression à cheval à travers les gorges aux parois recouvertes de végétation par endroit, Ofren remarque un rayon lumineux sur le sol et découvre un passage dissimulé derrière un filet de végétation. Après environ 500m parcouru à pied, la gorge commence à s'élargir.

Ofren et Dinulas sont envoyés en reconnaissance. Ils grimpent au sommet de la gorge et découvrent à une centaine de mètres plus loin, une large cavité dont ils ne peuvent voir le fond, celle-ci étant recouverte d'une couverture végétale artificielle. Ils retournent donc en arrière et font leur rapport. Alors que la nuit commence à tomber, ils restent indécis sur la marche à suivre.

Dwayne progresse alors dans la gorge, profitant de l'obscurité naissante et parvient à distinguer des habitations et des silhouettes. Ils décident alors d'envoyer Dwayne et Dinulas repérer plus précisément ce qu'il y a sous la couverture. Ils parviennent à découper une partie du filet et repèrent 3 habitations et une grande tente au centre. Rapidement un plan est décidé : Dwayne et Dinulas vont s'infiltrer dans l'un des bâtiments puis ils déclencheront l'attaque des autres qui attendent à cheval.

Dwayne et Dinulas se faufilent à travers le filet de végétation et parviennent sur un toit. Pendant que

Dwayne fait le guet, Dinulas se glisse (du toit) et rejoint (se rattrape) une ouverture dans le grenier.

Il repère quatre malandrins en train de dormir et deux autres qui discutent à l'autre bout de la pièce. Il décide de se glisser discrètement près des paillasses des dormeurs. Ayant malencontreusement raté sa descente du grenier, il plonge en catastrophe derrière un lit. Un des dormeurs se réveille et invective ses compagnons à l'autre bout de la salle.

Profitant de l'occasion, il parvient à éliminer un des dormeurs avant qu'un quatrième individu arrive. Finalement le brigand réveillé part dans une autre pièce et les trois autres sortent lui laissant le champ libre pour éliminer les deux dormeurs restants. Néanmoins l'un des deux se réveille et blesse Dinulas avant de succomber.

Malgré sa blessure, Dinulas se faufile jusqu'à un passage taillé dans la roche qui monte et parvient à occire le garde sans trop de difficulté. Alors qu'il redescend dans la pièce principale, il tombe nez à nez avec deux brigands qui entrent! Dinulas part en courant vers l'échelle du grenier, sautant pas dessus les lits, poursuivis par les coupe-jarrets. Malheureusement, alors qu'il grimpe à l'échelle, il prend un coup dans le dos et s'évanouit.

Dinulas est ensuite trainé à l'extérieur et Dwayne, tapi sur son toit, voit disparaître des hommes trainant son compagnon sous la tente au centre de la dépression. Quelques instants plus tard, un personnage richement vêtu sort d'un autre bâtiment escorté par 2 gros costauds. Alors que celui s'approche de la tente, Dwayne décide d'ouvrir le feu pour protéger Dinulas, il tire à l'arbalète sur le présumé chef, et le blesse très très légèrement, mais cela suffit à donner l'alerte.

Le reste du groupe entendant les clameurs, passe à l'action en chargeant dans le défilé Ofren en tête. Ce dernier après avoir pratiquement décapité un brigand en piétiné un second avec sa monture. Le chef et ses gardes se réfugient dans leur baraquement. Un autre brigand est blessé par Dwayne d'un carreau mais parvient à se cacher dans l'autre bâtiment.



Kaulbach se porte au secours de Dinulas pour le soigner. Pendant qu'Ofren tente d'entrer dans le bâtiment, Aldéo passe par une fenêtre et lance un sort de sommeil qui fait succomber les deux gardes du corps. Ofren se lance à la poursuite du chef mais ne trouve aucune trace de sa présence dans les différentes pièces. Aldéo et Dwayne attachent les prisonniers et tentent de les interroger sans succès malgré un sort de Charme. Aldéo, Ofren, Dwayne et Dinulas qui commence à recouvrer ses forces décident de fouiller les pièces.

Kaulbach reste avec Manfred et Milhous pour surveiller les prisonniers. Au bout d'une longue recherche, Dwayne finit par trouver une paroi dont la résonance laisse supposer qu'elle masque un passage. Malheureusement, personne n'est capable de trouver un quelconque mécanisme. Mais Dinulas décide d'aller chercher une barre de fer et commence à démolir la paroi si bien qu'au bout de quelques minutes il réussit à ouvrir une brèche. Appelant ses compagnons à la rescousse, Ofren et lui parviennent à agrandir le trou pour permettre le passage d'un homme.

Après une halte dans une salle fort bien pourvue en richesse, ils suivent le passage et débouche plus loin dans la forêt. Malgré l'obscurité de la nuit, ils cherchent des traces du bandit mais leur recherche est interrompue par un cri : Kaulbach est en danger! Ils retournent rapidement à l'intérieur jusque dans la cour mais ils n'ont que le temps de voir disparaître 3 cavaliers dans la gorge. Manfred et Milhous sont morts, Kaulbach est grièvement blessée. Pendant que Dinulas la soigne, Aldéo, Dwayne et Ofren se lance à leur poursuite.

Une fois l'entrée de la gorge atteinte près du village, Dwayne tente de les repérer sur une colline, Ofren et Aldéo sur une autre. A peine arrivés au sommet, ils sont attaqués par les deux gardes du corps. Aldéo ne doit son salut qu'à l'un des gardes (celui qui l'avait charmé) qui détourne le coup de son compagnon avant d'être occis. Dwayne distrait par le combat, ne remarque pas silhouette qui s'approche dans les ombres et le met à bas de sa monture avant de le blesser grièvement, il sombre dans l'inconscience.



Le combat est alors une mêlée furieuse entre Ofren, Aldéo et le garde bientôt rejoint par le chef et Dinulas. Mais malgré le fait qu'Ofren se soit défait du garde, Aldéo et Dinulas sont rapidement mis hors de combat. Il s'en suit une lutte furieuse entre Ofren et le chef des brigands, certain de son avantage. Mais le barbare se monte le plus fort et malgré ses blessures, il terrasse le malandrin.

1er jour de FLAMMERIGE

Après être retournés au camp des brigands pour se reposer, ils repartent le lendemain, emmenant avec eux moult trésors, biens volés, un prisonnier et des dépouilles. Ils passent la nuit dans la même ferme.

= Gazette de Daggerford =
Fiançailles du Duc

C'est aujourd'hui, que le Duc Pwyll et Lady Mycilline vont se fiancer sur l'esplanade du Château Ducale avant les grandes réjouissances prévues toutes autour de la ville. De nombreux invités de marque sont attendus. Samaus proposera une séance de son spectacle en plein air aux futurs époux.

2e jour de FLAMMERIGE

Partis de bon matin, ils traversent Gillian's hill en milieu de journée et atteignent Daggerford en fin d'après midi. Ils font un rapide rapport à Brienne qui les félicite. Pour se détendre en fin de journée, ils passent à l'auberge de la Vache Qui Rit. Là ils apprennent ce qui c'est passé durant la fête des fiançailles du Duc.

C'est avec consternation qu'ils sont mis au courant des problèmes de Samaus dont la danseuse vedette vient d'être enlevée par le Baron Ceydrick Cromm.

NDM : Le Zhentarin est passé au plan C. Delana a séduit le jeune baron Ceydrick. Il va maintenant falloir le monter contre le Duc, lentement mais sûrement.

= Gazette de Daggerford =
Évasion à Gillian's hill

Nous avons appris l'évasion spectaculaire du dernier membre de la bande à Boldo, qui était emprisonné à Gillian's hill. Une bande de cavaliers se faisant passer pour des miliciens sont parvenus à entrer dans le château, puis à délivrer l'homme après avoir tué un garde et blessé un autre. Cette évasion a eu le 28e jour de Kythorn.

Nous espérons que les sombres jours de la Bande à Boldo ne vont pas assombrir à nouveau notre avenir.

3e jour de FLAMMERIGE

Ils terminent leur mission en rapportant les biens retrouvés chez la bande à Boldo aux propriétaires de Daggerford, notamment un précieux chargement de Derval Iron eater, qui les remercie chaleureusement. Apprenant que le Duc n'a pas l'intention de s'occuper du cas de Delana Kornikiak, ils décident

de profiter de leur permission pour aller plaider la cause de Samaus auprès du Baron.

4e jour de FLAMMERIGE

Après s'être préparés, Aldéo, Dinulas, Dwayne et Ofren prennent la route de Cromm's hold pour tenter une médiation avec le Baron Ceydrick. Ce dernier les reçoit froidement mais sans hostilité excessive. Il les autorise même à parler à Delana en privé. Celle-ci leur confit qu'elle n'est pas réellement prisonnière et que le jeune Baron à agit par passion et par fougue. Elle espère pouvoir rentrer à Daggerford rapidement et elle leur demande de rassurer Samaus. De retour dans l'après midi, ils font leur compte-rendu à Samaus qui retrouve un peu espoir.

= Gazette de Daggerford =
Encore un enlèvement ?

Si les festivités pour les fiançailles du Duc se sont extrêmement bien passées, il semblerait que la danseuse vedette de la troupe de Samaus, Delana Kornikiak ait été victime d'un enlèvement dans la nuit du 2 au 3. Les rumeurs les plus folles circulent mais de source officieuse, il s'agirait du Baron Ceydrick de Cromm qui serait tombé éperdument amoureux de la jeune femme et l'aurait enlevée au petit matin.

5e jour de FLAMMERIGE

Les braves compagnons doivent convoier un chargement d'armes et armures pour renouveler les équipements de la milice locale du Baron Liam. Après avoir quitté Daggerford en début de matinée, ils atteignent Gillian's hill en milieu d'après midi. Ils y passent la nuit.

= Gazette de Daggerford =
Matheus Boldo tué par la Milice !

A en croire les déclarations d'un responsable de la milice, le sergent Brienne, il semblerait que Matheus et sa bande étaient sous surveillance de la milice. Lors de l'évasion de leur complice à Gillian's hill, la bande a été brillamment pistée par des membres expérimentés de la milice qui après les avoir suivis jusqu'à leur repaire, ont lancé l'assaut pour mettre hors d'état de nuire les malfrats.

6e jour de FLAMMERIGE

Partis à l'aube, ils atteignent Liam's Hold en milieu d'après midi. Ils apprennent que des fermiers ont aperçu une bande de gobelins en lisière de la forêt brumeuse voici quelques jours.

Les coureurs des bois du Baron ayant effectivement trouvé des traces, le Baron a envoyé une partie de sa garnison en patrouille près de la forêt.

Le Baron a donc passé commande d'équipements supplémentaires pour équiper la milice locale s'il se confirmait qu'une attaque d'importance se prépare.

Alors qu'ils entraient dans l'auberge, ils surprennent une discussion entre l'aubergiste, le bourgmestre et quelques habitants. La fille de l'aubergiste, Sibille, a disparu depuis la veille. L'aubergiste voudrait que la milice lance une battue mais compte-tenu des ordres du Baron, c'est impossible. Les braves compagnons proposent alors leur aide pour faire une patrouille avant la nuit. L'aubergiste leur parle d'un vieil ermite gnome, Cornélion, habitant non loin de la forêt interdite.

Cornélion, catastrophé de la nouvelle, leur indique que Sibille adorait les histoires au sujet de la vieille tour d'un magicien dont il avait été l'apprenti. Il craint que la jeune fille ne se soit rendue dans la forêt à la recherche de la tour. Il les met en garde contre les illusions gardant le domaine.

En chemin, dans le sentier qui s'enfonce dans la noirceur de la forêt interdite, ils sont attaqués par une ombre qu'ils mettent en fuite mais Ofren se retrouve quelque peu affaibli. A peine s'avancent-ils dans la clairière devant la tour que le sol s'effondre et les précipitent dans un lac de lave mais tous parviennent à se ressaisir sauf Ofren qui reste inanimé de longues minutes avant de reprendre ses esprits.

Une fois à l'intérieur de la tour, ils commencent leur fouille des lieux à la recherche de Sibille. En inspectant la bibliothèque, Aldéo découvre un parchemin qui lui permet d'appeler Amadeus, une chouette qui devient son familier. Ils finissent par découvrir Sibille, prostrée dans la cuisine après avoir été la victime de nombreuses visions. Alors qu'Aldéo, Dwayne et Dinulas inspecte la salle de réception, Ofren en proie à de violents maux de tête préfère rester un moment avec Sibille. Mal lui en prend, car Sibille tente de lui planter une dague entre les omoplates tout en prenant l'apparence d'une créature humanoïde. Mais Ofren bien que blessé, parvient à occire le métamorphe.

Pendant ce temps, les trois autres ont découvert un passage secret conduisant à une pièce avec deux escaliers. Ils décident de prendre l'escalier vers le bas qui les mènera vers une fosse aux serpents, une fausse bibliothèque où ils affronteront une araignée de phase avant de découvrir une vraie salle de magie avec des parchemins dont Aldéo sera la victime.



7e jour de FLAMMERIGE

Poursuivant leur exploration, les braves compagnons découvrent un coffret surmonté d'un dragon dont Ofren est la victime ce qui le laisse évanoui à nouveau, prostré et migraineux à souhait. Néanmoins, ils finissent par découvrir Sibille ligotée dans une chambre. Après avoir pénétré dans le laboratoire du magicien Isakoma, ils utilisèrent un pentacle qui les transporta dans un plan différent où le magicien entreposait quelques objets de valeur.

Ils réussirent malgré tout à revenir sur le plan terrestre à proximité de la forêt interdite et purent ainsi reconduire Sibille chez son père qui les remercia chaleureusement. Ils sentirent une faible secousse tellurique peu après être revenu près de la forêt. Ofren est devenu très étrange, il insiste auprès de ses amis pour qu'ils l'appellent par son vrai nom, Skhiss et les demande où se trouve sa harpe.

Après s'être copieusement restaurés, ils enquêtèrent brièvement sur le destin d'Ika, la fille Isakoma et sur le baron Bernhardt de Liam. Le vieil archiviste du Baron leur a promis de leur faire parvenir le résultat de ses recherches.

= Gazette de Daggerford =

Alerte aux gobelins !

Des bandes de Gobelins ont été repérées à la lisière de la forêt brumeuse dans la baronnie de Liam. Elles semblent remonter vers le nord en suivant la lisière de la forêt. Les garnisons de Liam's Hold et Gillian's hill ont été mises en état d'alerte. Les milices locales se tiennent prêtes. Des patrouilles quadrillent les limites du Duché pour prévenir toute incursion.

8e jour de FLAMMERIGE

Après un repos bien mérité, ils partent le lendemain vers Gillian's hill qu'ils atteignent en fin d'après midi. Les animaux ont l'air très agités. Skhiss se met en tête de composer un chant.

= Gazette de Daggerford =

Un village attaqué

Alors que tout le monde regardait à l'est, c'est de l'ouest que vient la menace. Le hameau de Lucian dans la baronnie de Cromm a été détruit et ses habitants massacrés par ce qui semble être une bande d'hommes lézards. Une patrouille a été envoyée à leur poursuite mais elle est rentrée bredouille après avoir perdu la trace des meurtriers.

9e jour de FLAMMERIGE

Après une nuit passée à Gillian's hill, ils prennent la route de Daggerford en début de matinée. Durant le voyage, ils subissent une autre secousse. Arrivés à Daggerford, ils se font copieusement réprimander par le sergent Brienne qui leur reproche leur journée de retard et leur indique qu'ils seront de garde en ville jusqu'à nouvel ordre. Ils profitent de leur après midi pour négocier quelques pierres

précieuses et faire identifier quelques objets trouvés chez le magicien. Ils sont à proximité de chez Derval Iron eater lorsqu'une violente secousse, lézarde les habitations et fait s'effondrer quelques toitures. Un début d'incendie démarre chez Derval mais grâce à leur rapide intervention, il rapidement maîtrisé. Derval est secouru alors qu'il était coincé sous une poutre.

10e jour de FLAMMERIGE

Alors qu'ils sont de garde en ville, patrouillant sans relâche sous la chaleur de l'été, dans une ville qui pense ses plaies, une clameur monte des remparts sud. Suivant la foule, ils découvrent l'horrible spectacle qui s'offre à eux : Le fleuve Delimbyir a pris une couleur vert bileux!

= Gazette de Daggerford =
Désastre dans la ville!

Après les petites secousses ressenties ces derniers jours, personne n'imaginait ce qui allait arriver! Hier un violent tremblement de terre a secoué notre ville, endommageant sérieusement plusieurs bâtiments mais fort heureusement aucune victime n'est à déplorer, uniquement plusieurs dizaines de blessés qui sont actuellement soignés dans les temples de la ville.

11e jour de FLAMMERIGE

Les problèmes sont nombreux, les braves compagnons sont de corvées pour aider la population.

= Gazette de Daggerford =
Le fleuve Delimbyir est pollué!

C'est avec stupeur que les habitants de Daggerford se sont rendus compte hier en fin de matinée que le fleuve Delimbyir changeait de couleur et devenait d'un vert bileux. Au bout de quelques heures, des cadavres de poissons ont commencé à remonter à la surface. Le Duc a interdit la consommation de produits en provenance des eaux du fleuve. Il est en outre interdit de se rendre à proximité du fleuve. Les pêcheurs et les tanneurs sont pour l'instant au chômage technique. Une inspection des citernes et des puits va être prochainement lancée. Toute la population espère que cette pollution n'est que momentanée.

12e jour de FLAMMERIGE

Ils sont envoyés en mission par le sergent Brienne pour escorter des tonneaux d'eau de source aux villages dont les puits sont touchés.

13e jour de FLAMMERIGE

Après une longue journée sur les remparts, ils sont appelés par Sherlen Spearslayer qui leur demande de l'accompagner chez le Duc. Un conseil extraordinaire se tient alors. Un émissaire du Roi de Laughing Hollow, l'elfe Melandrach, leur fait un rapport sur les conséquences du Séisme sur la région et le fleuve Delimbyir.

En effet, Le Roi Melandrach souhaite que ca soit les braves compagnons qui aillent enquêter dans les monts de Fer pour trouver l'origine du flot pestilentiel. Une jeune Druidesse, protégée de Mère Maerovyna les accompagnera avec un rituel de purification à effectuer lorsqu'ils auront localisé la source de la pollution. Il s'agit de Cléo des Hautes Feuilles.



= Gazette de Daggerford =

La pollution gagne du terrain, premières victimes!

Deux pêcheurs ont trouvé la mort dans le fleuve alors qu'ils tentaient de remonter un filet malgré l'interdit du Duc. Les deux hommes ont été repêchés flottant à la surface quelques heures plus tard!

Plusieurs éleveurs de la région nous signalent la mort de bétail ayant brouté de l'herbe en bordure du fleuve. Le lait serait également impropre à la consommation. Alors que nous sommes à quelques semaines des moissons, cette pollution est une catastrophe pour notre région.

14e jour de FLAMMERIGE

Les Braves Compagnons préparent leur départ prévu pour le lendemain, rassemblant matériel, ravitaillement qu'ils chargent sur les mules.

= Gazette de Daggerford =
Un mystérieux émissaire

Il semblerait qu'un émissaire se soit présenté à l'une des portes de la cité, hier. Selon une indiscretion d'un garde de la Milice, il s'agirait d'un elfe porteur d'un message du Roi Melandrach. Il en a résulté une grande agitation tant dans le palais que dans la ville.

15e jour de FLAMMERIGE

Après avoir reçu la visite inattendue de Derval IronEater qui remet à chacun une broche ayant la forme d'un marteau de guerre nain, les braves compagnons accompagnés de Cléo des Hautes Feuilles, l'envoyée de Maerovyna sont prêt à partir. Guidés par l'émissaire du Roi Melandrach, les braves compagnons se mettent en route de bon matin en direction de Laughing Hollow.

16e jour de FLAMMERIGE

Encore une longue journée à cheval pour se rapprocher de Laughing Hollow.

= Gazette de Daggerford =
Un espoir pour notre ville ?

D'après des sources proches du Castel, une expédition a été envoyée pour tenter de résoudre la pollution fleuve qui nous afflige. Il reste à l'expédition à découvrir l'origine du problème avant de le résoudre.

Il semble en effet que la pollution du fleuve se produise à hauteur des bois Laughing Hollow. Est-ce que cet endroit réputé pour être dangereux est maintenant devenu corrompu ?

17e jour de FLAMMERIGE

Ils arrivent en milieu de journée à Laughing Hollow. Le Roi Melandrach les accueille et les remercie. Après un léger repas, ils se mettent en route pour la lisière de Laughing Hollow, de manière à être le plus près du pied de la montagne dès l'aube.

18e jour de FLAMMERIGE

Le soleil à peine levé, ils se mettent en route. Après avoir consulté leur vieille carte, ils décident de graver les pentes des monts de Fer pour accéder à l'entrée des ouvriers, plutôt que d'emprunter l'entrée principale mise à jour par le glissement de terrain. Avant le milieu de matinée, ils arrivent sur le surplomb qui est supposé abriter l'entrée. Mais celle-ci n'est pas visible. Après une minutieuse recherche, il découvre un système d'ouverture qu'ils actionnent. Dinulas avec sa lampe entre le premier. A peine a-t-il le temps d'apercevoir des silhouettes massives qui s'approchent : des orcs.

Dinulas, évite l'attaque de l'orc, et riposte d'un atémi à la carotide dont l'effet est dévastateur. Devant le nombre grandissant de silhouettes qui s'avancent, ils décident de battre en retraite, non sans que Dinulas n'ait mis hors de combat un autre orc et qu'Aldéo en tire un 3e avec son arbalète.

Ils décident de concert d'aller chercher l'entrée secondaire qui figure sur le plan. En fin de matinée, ils parviennent sur les lieux et trouve une rune sculptée dans la paroi. Une porte rocheuse s'efface, débouchant sur un réseau de couloir et de salles taillées dans la roche et aux parois maçonnées. Une rapide exploration leur fait découvrir un conduit dans le sol d'une dizaine de profondeur dans lequel il jette un caillou éclairé magiquement. Dinulas, malgré quelques protestations décide d'aller l'explorer. Il est bientôt suivi par Cléo, la druidesse. En tentant de se redresser après avoir examiné, l'arrivée du conduit la tête en bas, Dinulas tombe au sol. Cléo le rejoint pour vérifier si tout va bien quand ils sont attaqués par des Nains qui se ravisent à la vue du badge de Derval.

Après avoir donné l'alerte et capturés tout le groupe. Ils sont conduits les yeux bandés dans un dédale de couloirs chez leur Chef Korin IronAxe. Après leur avoir demandé la raison de leur venue, celui-ci leur explique que lui et la poignée de Nains qui l'accompagne ignorent la source de la pollution.



Néanmoins il est prêt à leur offrir l'abri dans la partie des mines d'Illefarn qu'il contrôle, une grande partie étant occupée depuis quelques mois par des orcs et des gobelins aidés par des Ogres, voir des Trolls.

= Gazette de Daggerford =

La pollution fait de plus en plus de victimes

Les cas d'intoxication se multiplient dans notre région. Les prêtres et les druides multiplient les actions mais le mal s'étend toujours plus profondément à l'intérieur des terres. Certains commerçants ont commencé à évoquer le départ probable si la situation ne s'améliore pas dans les jours qui viennent.

19e jour de FLAMMERIGE

Après s'être restaurés et reposés dans les quartiers des nains, le groupe commence son exploration des mines. Ils découvrent la grande salle du bassin avec son pilier et sa terrasse. Cléo qui souhaitait trouver un endroit pour un moment d'intimité, déclenche un piège et se blesse. Après que Cléo se soit soignée, le groupe décide d'explorer un passage à l'opposé de leur point d'entrée dans la salle.

Dwayne mène le groupe, recherchant les pièges alors qu'ils progressent dans les couloirs poussiéreux. Après avoir découvert un premier piège, le groupe en découvre un second que Dinulas actionne avec son bâton libérant une trappe au dessus d'une fosse. Les braves compagnons reprennent leur exploration et débouche dans une large salle. Ayant détecté des bruits de pas trainants, le groupe se montre prudent. Après avoir diminué la lumière, Dwayne traverse la salle silencieusement en profitant des ombres. Il parvient à repérer l'origine des bruits, trois silhouettes humanoïdes dans un couloir qui monte. Après avoir entendu le rapport de Dwayne, les braves compagnons décident de passer à l'attaque. Ils se retrouvent confronter à trois squelettes dont ils viennent rapidement à bout. Alors qu'ils examinent les corps, Dwayne est grièvement atteint par un carreau d'arbalète. A peine ont-ils le temps de le tirer hors de l'ouverture vers les couloirs, qu'une boule de

feu explose dans la pièce. Ils décident de s'engouffrer dans le couloir protégé par le piège. Ils découvrent 3 petites cellules vides mais ils sont piégés car le couloir est un cul de sac.

Alors qu'ils s'apprêtent à rebrousser chemin, Skhiss qui surveillait le couloir repère une lueur au fin du couloir qui fait fasse au leur. Immédiatement ils éteignent leur lampe. La lueur disparaît elle aussi. Après quelques minutes, ils entendent un cri, puis un bruit sourd et un râle de douleur. Rallumant leur lanterne, ils distinguent deux formes près de la trappe que Dinulas avait déclenchée. Skhiss, Dinulas et Dwayne se dispersent dans les couloirs en restant à couvert. Aldéo incante une flèche d'acide qui blesse l'une des silhouettes. Peu de temps après, une troisième silhouette est tirée hors de la fosse. Puis le petit groupe commence à rebrousser chemin pendant que Dinulas et Skhiss se lancent à leur poursuite. Dinulas intrigué par un reflet descend dans la fosse et ramène une cape déchirée et une broche dorée à tête de pieuvre.

Mais des lueurs dans le couloir des squelettes sont repérés et plusieurs formes apparaissent, des humains accompagnés d'autres morts vivants. Cette fois s'en est trop, les braves compagnons opèrent un repli stratégique vers les couloirs des nains.



Le chef des Nains est peiné d'apprendre que des morts vivants contrôlés par des humains se sont installés dans les mines. Mais il ne se résout pas à entreprendre une action offensive ni à relâcher ses défenses. Dwayne se fait soigner et les braves compagnons prennent du repos en se demandant pourquoi Dinulas tenait-il tant à cette broche.

= Gazette de Daggerford =
C'est l'heure du rationnement

Le niveau des citernes de la ville baissant de manière alarmante, le Duc a décidé de mettre en place un rationnement de l'approvisionnement en eau potable. La gestion de cette décision est confiée naturellement à la Guilde des Eaux de notre cité.

Par ailleurs, à cette heure, nous n'avons aucune information sur l'expédition qui devait s'occuper du problème.

20e jour de FLAMMERIGE

Aujourd'hui une nouvelle journée d'exploration commence. Les braves compagnons ont décidés de visiter la partie gauche de la salle du pilier, à l'opposé de leurs rencontres de la veille. Après quelques heures d'exploration, ils ont cartographié toute la zone située sous celle contrôlée par les nains. Ils décident ensuite de prendre le plan incliné inspecté par Dinulas la veille. Après avoir découvert une succession de couloirs et de salles dont les fresques d'origine naine ont été vandalisées et recouvertes d'inscriptions et de graffitis orcs, ainsi qu'une lourde porte, ils entendent les pas lourds d'un groupe descendant des marches.

Amadeus, le hibou d'Aldéo, décrit une dizaine de créatures trapues de tailles différentes. Le groupe d'humanoïdes s'éloigne la direction opposée. Les braves compagnons continuent leur exploration de manière désinvolte, précédés par Amadeus.

Malheureusement, cette progression hasardeuse allait les conduire au devant de la patrouille d'humanoïdes... Ils tombent nez à nez avec une patrouille d'orcs et de gobelins. Grâce à un sort de sommeil lancé par Aldéo, ils en viennent à bout, mais deux individus parviennent à s'échapper. Ils se lancent à leur poursuite et les interceptent un peu plus loin. Mais le bruit des combats à attirer un autre groupe d'orcs et de gobelins.

Après un difficile combat, ils se débarrassent des nouveaux arrivants. Ils continuent leur exploration et découvrent une salle de garde avec de nombreux gobelins et orcs. Prudents, ils décident de ne pas se faire repérer. Un peu plus tard, alors qu'ils essayent de franchir la trappe d'un piège un petit groupe de gobelins les assaillent mais ils les repoussent facilement. Finalement, ils reviennent sur une zone contrôlée par les nains et arrêtent leur exploration.

NDM : Inquiet de la pollution, le Zhentarim a envoyé sur place, une troupe d'aventuriers à leur solde, la compagnie de la Pieuvre Dorée. Leur mission est de s'assurer que les braves compagnons mènent à bien leur mission sachant que des orcs belliqueux sont en maraude.

21e jour de FLAMMERIGE

Les aventuriers sont réveillés de bon matin par les nains. Il semble que les Orcs soient sur le pied de guerre. Ofren se demande ce qu'il fait dans ces cavernes et à qui appartient l'instrument de musique qui traîne dans ses affaires. Après quelques heures d'attente, ils sont informés que les Orcs ont attaqués les positions des autres humains et qu'ils les ont repoussés hors des mines.

Après avoir vérifié l'accès d'une porte sur l'extérieur (l'ancienne porte principale), ils retournent vers les lieux de leur rencontre avec les humains. Dwayne fait une rapide reconnaissance et repère 2 formes en train de discuter. L'attaque qui suit vient à bout de l'orc et de l'ogre qui montaient la garde.

Après avoir repéré un groupe de gobelins en poste en haut d'un escalier, Ofren suivi de Dinulas et Chloé passe à l'attaque mais Ofren loupe une marche en se fendant pour atteindre le premier goblin et dévale les marches. Dinulas et Chloé viennent cependant à bout des cinq gobelins et des quatre autres qui arrivent par la suite. Pendant ce temps Aldéo et son hibou Amadeus fouille les autres pièces.

Il découvre une lettre adressée à un certain Lord Suggs lui ordonnant de se rendre dans les Monts de Fer. Aldéo découvre également une cache secrète dans laquelle étaient dissimulées des vases nains très anciens. Une fois regroupés, le groupe décide de retourner chez les nains faire une pause après avoir restitué les vases.

En milieu d'après midi, ils sortent des mines par l'accès secret et s'avancent vers l'accès via la partie effondrée. A peine se glissent-ils dans la partie effondrée que Dwayne tombe nez à nez avec un orc, qui tourne les talons et part en courant. Ofren se lance à sa poursuite et se retrouve face à un gros qui tente de protéger la retraite de l'orc. Mais à grand coup de ventilateur, l'ogre est démolé et Dinulas réussi à plaquer l'orc au sol un peu plus loin.

Mais un second ogre apparaît et il faut les talents conjugués de Dinulas et Ofren pour venir à bout de l'orc et de l'ogre. En inspectant les pièces de ce niveau, ils découvrent un temple de Baine improvisé avec des épées et des colliers en offrande. Il s'avère qu'une des épées est une épée longue, lame de feu qu'adopte tout de suite Ofren en l'appelant George.

En continuant leur exploration, ils finissent par retrouver les lieux explorés le matin. Seule différence, la porte menant à l'escalier vers les gobelins a été fermée et bloquée. Ils décident de compléter leurs plans en explorant les lieux manquants. Un peu plus tard, ils se rendent dans la salle de garde qu'ils avaient évitée la veille et ils attaquent les neuf gobelins qui s'y trouvaient.

Aldéo endort plusieurs gobelins avec un sort de sommeil pendant que Dinulas et Ofren s'occupent des autres. Malheureusement l'un des gobelins parvient à s'enfuir et les deux compères se lancent à sa poursuite. Ils tourment le coin derrière le goblin et trouvent deux orcs un peu plus loin qui montent la garde. Alors que le goblin est massacré, les orcs se précipitent vers eux, 4 autres orcs sortent d'une pièce. Mais avec George dans les mains, les orcs ne font pas long feu et les quatre autres préfèrent s'enfuir. Dinulas les suit prudemment et au détour d'un couloir aperçoit un Troll.

Tout le groupe se retrouve dans la salle des gobelins sauf Aldéo qui a déclenché un piège un peu plus loin et est emprisonné dans une cage. Les forces conjuguées de Dinulas et Ofren le libèrent. Craignant une contre réaction des Orcs, ils décident de retourner chez les Nains.

22e jour de FLAMMERIGE

Après une longue discussion, Aldéo prend les choses en main et décident les autres à aller explorer le bassin endommagé et son pilier central. Utilisant Amadeus comme éclairceur, l'hibou va reconnaître le balcon sur le pilier et repère une porte dans un renforcement.

Il va ensuite survoler la crevasse dans laquelle s'écoule le flot toxique mais il lui est impossible de progresser plus loin. D'un commun accord, ils choisissent de retourner chez les nains pour se faire fabriquer des grappins et récupérer des cordes pour atteindre le balcon.

23e jour de FLAMMERIGE

Dans la matinée, Amadeus vole avec le grappin dans ses serres et le dépose sur le balcon. Une fois le grappin solidement accroché, Dinulas commence l'ascension vers le balcon. Alors qu'il était aux 2/3 de la distance. Aldéo croit voir une des statues bouger et lui crie de redescendre, Dinulas s'exécute. Aldéo décoche un carreau d'arbalète sur la statue mais le projectile rebondit sur la pierre.

C'est au tour d'Ofren de grimper. Alors qu'il atteint le balcon, Chloé et Dwayne voient les statues se réveiller. Chloé commence l'incantation d'une sphère de feu pendant qu'Ofren accélère. Il a à peine atteint le rebord qu'il engage le combat avec l'une des créatures. Entre temps, Cléo a fait rebondir sa sphère sur le balcon, Dwayne et Aldéo décochent des carreaux mais sans succès. Dinulas c'est quand à lui lancé à la suite d'Ofren. Leurs efforts conjugués auront bientôt raison des créatures.

Ouvrant la porte, ils pénètrent dans la tour et découvrent un pilier central avec quatre leviers, trois sont abaissés et un seul est relevé. Une porte derrière le pilier mène à un puits équipé d'une échelle métallique qui débouche sur un étroit couloir et une lourde porte en métal. Après avoir expérimenté les leviers, ils décident d'ouvrir la porte métallique en bas après avoir actionner un mécanisme. La porte débouche sur un sas vidé de son contenu. Dinulas ouvre l'autre porte et débouche sur un réservoir vide aux parois verdâtres et aux effluves toxiques. Il referme rapidement la porte.

Ofren s'enroulant la tête d'un linge pour protéger ses voies respiratoires entre dans le réservoir et gagne le sommet. La pièce est partiellement endommagée et recouverte par moitié d'un écœurant limon vert. Il

repère une porte qui débouche dans un vestibule avec plusieurs accès. Il choisit de rebrousser chemin et retourner voir ses compagnons.

Tous suivent Ofren et se retrouvent finalement dans le vestibule. Une longue inspection leur fait découvrir des armures naines précieuses une couronne et d'autres objets fort recherchés. En suivant un autre puits qui remonte, ils arrivent sur une cache regroupant des statues de dieux nains en or et platine. Ils ouvrent une porte qui les fait arriver dans la chapelle des nains. Prévenu, le Grand-Prêtre est inquiet car cet accès lui était inconnu. Après une longue discussion des compagnons, ils décident d'aller voir Korin IronAxe, le chef des Nains pour lui faire part de leur découverte.

A la vue de l'armure sertie de pierres précieuses et de la couronne, un murmure parcourt l'assemblée des chefs Nains. Ils ont reconnu les atours du Roi Devin AxeHolder, dernier Roi des Monts de Fer. Pour les remercier, Korin leur offre une épée courte de rapidité, une arbalète légère de vitesse, des gants de Puissance d'Ogre, des bijoux ainsi qu'une lettre de reconnaissance à remettre à Derval IronEater.

24e jour de FLAMMERIGE

Ayant constaté que le réservoir n'émet plus de vapeurs toxiques, ils décident avec l'aide des nains de le nettoyer.

25e jour de FLAMMERIGE

Le nettoyage continue, puis les dégâts autour du réservoir sont réparés. En fin de journée, le système semble de nouveau opérationnel à défaut d'être purifié.

26e jour de FLAMMERIGE

Cléo de Hautes Feuilles effectue son rituel pour purifier la pièce du réservoir et pour en finir avec le flot toxique. Les leviers de la tour sont remis en position. Un flot clair et pur coule enfin. Les Nains font honneur à leurs invités en faisant couler un tonneau de bière des Rois.

27e jour de FLAMMERIGE

Les compagnons décident de retourner à Laughing Hollow en prenant congés des Nains. Après leur avoir juré une reconnaissance éternelle et fait promettre en retour le silence complet sur la présence, le groupe quitte Illefam pour rejoindre le Roi Melandrach. Ce dernier les félicite pour leur succès. Le sanctuaire des Elfes Sauvages est sauvé et il va renaître peu à peu. Respectant la parole donnée aux Nains, les compagnons parlent des humains et des orcs mais pas des Nains.

28e jour de FLAMMERIGE

Les Braves Compagnons entreprennent le voyage de retour vers Daggerford le long du fleuve Delimbyir qui a enfin retrouvé son nom de Fleuve qui brille.

29e jour de FLAMMERIGE

Encore une journée de cheval, mais peu à peu ils constatent que la nature malade se remet lentement de ses blessures.

30e jour de FLAMMERIGE

Ils arrivent à Daggerford en milieu de journée et ils sont conduits rapidement au château ducal où le Duc et les personnalités locales les félicitent chaleureusement.

Aldéo des Hautes Terres comme à l'accoutumé entreprend un récit de leurs aventures en omettant soigneusement les Nains. Lorsqu'il mentionne la présence d'humains et la lettre trouvée, c'est l'étonnement parmi l'assemblée. Qui s'intéresse donc ainsi à Daggerford? Le Duc décide de les retirer du service quotidien de la milice et leur octroie une permission. Ils terminent la journée chez Fulbar.

31e jour de FLAMMERIGE

IronEater qui les remercie. Après la lecture de la lettre de son frère, Derval est encore plus chaleureux. Il revient peu après avec des bourses pour chaque compagnon contenant 10000 pièces d'or en monnaies et en pierres précieuses.

Procédant à une rapide estimation des bijoux, Derval leur apprend qu'ils peuvent en tirer 5000 pièces d'or chacun.

Fête de la Mi-Été

Le Duc profite de cette célébration pour honorer publiquement les braves compagnons.

1er jour de ELEASIAS

Les braves compagnons récupèrent et s'occupent de leurs affaires privées. Dwayne reçoit un courrier fort intrigant. Aldéo est reçu par Delfen Ondarbarl souhaite s'entretenir avec lui. Skhiss va prendre un cours de luth avec Samaus. Dinulas parcourt les tavernes à la recherche d'information sur la compagnie de la pieuvre dorée.

2e jour de ELEASIAS

En fin de matinée, un garde du Duc vient chercher les braves compagnons pour les conduire au château Ducal. Le Duc leur apprend qu'une troupe d'Orcs et de gobelins et peut-être un Troll est descendu des montagnes de Fer, a traversé le fleuve et se dirige vers le sud. Ils ont déjà attaqué et pillé plusieurs fermes.

Selon les éclaireurs, il pourrait s'agir de Wartsnak cherchant à rejoindre la forêt brumeuse. Sur sa route se trouve un petit village éloigné et sans défense. Le Duc leur demande donc de prendre la tête d'une colonne de secours d'une dizaine de miliciens pour protéger le village de Mortenfield dont les greniers sont remplis de céréales avant l'arrivée de la horde.

3e jour de ELEASIAS

Chevauchant à bride abattue dès l'aube, les Braves Compagnons atteignent le village en milieu d'après-midi. Ils préviennent le chef du village. Les femmes et les enfants sont regroupés dans la grande halle pendant que les compagnons font le tour du village pour organiser sa défense. Des chaumières, des palissades, le village ne dispose d'aucune protection contre une horde d'orcs. Ils savent qu'ils ont affronté et battu une partie des combattants dans les cavernes mais ils n'ont aucune idée du nombre d'adversaires qu'ils vont devoir affronter.



Aidés des hommes du village, ils dressent des barricades sur la route principale pour ralentir les Orcs. Des guetteurs sont envoyés dans le petit bois sur la colline au nord du village pour prévenir les défenseurs. Les Braves compagnons répartissent les rôles, Dwayne ainsi que des miliciens armés d'arbalète et des villageois avec des arcs montent sur les toits pour disposer d'une vue dégagée. Ofren et quelques gardes s'occupent de la barricade principale. Dinulas s'occupe du flanc droit et Aldéo du gauche, celui protégé par la mare.

4e jour de ELEASIAS

La nuit commençant à tomber, les défenseurs se restaurent et s'apprêtent à passer une nuit agitée. Le soleil commence à poindre lorsque le guetteur arrive au pas de course, des gobelins, des orcs et des trolls arrivent. Le combat va s'engager.

Wartsnak est surpris de cet obstacle sur son chemin, il envoie les gobelins en éclaireur sur la route principale pendant qu'un groupe d'orcs rendus Invisibles par le shaman attaquera à travers les

marais pour surprendre les défenseurs. Le gros de la troupe attaquera ensuite.

Le combat fut âpre et de nombreux combattants y laissèrent la vie. Ofren armé de George fit un véritable massacre et sauva la situation (et Dinulas) lorsque les Trolls franchirent la palissade. Aldéo quand à lui permit de venir à bout des Orcs venant des marais à l'aide de sa sphère de feu.

5e jour de ELEASIAS

Les Braves Compagnons et les hommes d'armes ayant survécu retournent à Daggerford. Le Duc et Sherlen Spearslayer les félicitent une nouvelle fois de leurs actions.

Épilogue

Ainsi pris fin la campagne, une séance supplémentaire eu lieu durant laquelle l'un des personnages d'un joueur qui nous avait quittés se voyait capturer par des malfrats. Ses amis arrivant trop tard et assistaient au départ du navire de ses ravisseurs commandités par le Zhentarim. J'avais prévu de faire jouer ensuite la campagne des Slave Lords qui aurait tenue les joueurs éloignés de Daggerford de longs mois. A leur retour la situation aurait complètement dégénérée, le baron Ceydrick s'étant ouvertement rebellé contre le Duc avec les autres barons, le Duc serait acculé.