



bouclier d'un rouge flamboyant, avec deux épées encore en état placées derrière, semble être d'un quelconque intérêt. Pandjed, qui mène la marche, s'en saisit. Aussitôt les deux épées s'animent, lévitent devant le drakéide et l'attaquent. Ses compagnons ont à peine le temps de se précipiter à son aide qu'il est déjà au sol inconscient et les épées semblent s'acharner sur lui, comme attirées par le bouclier. Pandjed échappe de justesse à la mort, sauvé in extremis par les flèches précises de Séraphine.

Pendant ce temps, Varis et Arleg choisissent d'explorer la pièce située derrière l'autre porte et arrivent dans une grande salle dénuée de toute décoration. Seuls s'y trouvent deux énormes piliers métalliques qui bourdonnent d'un bruit sourd et qui sont disposés de part et d'autre d'un coffre en fer. Les deux compères se demandent si le livre de sort de la Duchesse ne pourrait pas être dans le coffre mais n'osent pas s'approcher. Varis tente d'approcher le coffre avec des lianes mais un arc électrique émanant des deux piliers remonte le long des plantes jusqu'à lui et l'électrocute.

SESSION 2 - 12/10/2018

Joueurs :

- Océane : Séraphine
- Mickaël : Anyim
- Gérard : Arleg
- Maxime : Varis
- Vincent : Pandjed

Malgré cette petite mésaventure, Arleg et Varis décident d'entrer dans la pièce pour aller examiner le coffre de plus près. Au moment où ils pénètrent dans la pièce, une forme spectrale s'élève du sol et s'approche avec un air menaçant. Les deux compères s'empressent de sortir de la pièce et le spectre ne les suit pas.

Une fois tout le monde assemblé devant le passage, Anyim et Séraphine décident de s'aventurer à deux, le paladin s'occupant de distraire l'entité pendant que la roublarde essaie de trouver comment désactiver les piliers et ouvrir le coffre. Séraphine réussit à se faufiler sans être repérée par le spectre mais n'arrive pas à trouver de mécanisme. Arleg vient à son aide et Varis et Pandjed essaient de soutenir le paladin comme ils peuvent.

La créature est plus coriace que ce que pensait Anyim et aspire petit à petit sa force vitale. Pendant ce temps, Séraphine et Arleg remarquent des interrupteurs quasiment imperceptibles à la base des piliers et décident de les activer simultanément. Le bourdonnement omniprésent dans la pièce cesse, laissant à penser que le mécanisme de protection du coffre est maintenant désactivé. Alors que Séraphine s'approche du coffre pour tenter de l'ouvrir, le spectre inflige une blessure fatale à Anyim et celui-ci tombe mort au sol à la stupeur de tout le reste du groupe.

Varis, Pandjed et Arleg finissent par achever la créature et Séraphine récupère un tome relié de cuir humain qui ne peut être que le phylactère dont on leur a parlé. Pandjed et Arleg portent le corps sans vie de leur compagnon et suivent Varis et Séraphine vers la sortie des souterrains. Ils rejoignent sans aucun problème Calibrax.

Celui-ci tient dans la main un parchemin. Il ne leur laisse pas le temps de souffler et lit l'incantation qui les téléporte instantanément au pied de la tour de Zaldara, au milieu d'un champ de bataille où des soldats ménestrels aident tant bien que mal leurs camarades tombés au combat. Au milieu de ce cahos, l'elfe du soleil qui les emploie, vêtue d'équipements martiaux et grièvement blessée s'approche d'eux et leur demande s'ils ont réussi leur mission. A ce moment, un craquement énorme se fait entendre et lorsqu'ils se retournent pour voir d'où provient ce son, ils voient devant eux une femme aux visages mi-sublime mi-squelette, qui titube vers eux et les menace de les tuer s'ils ne lui rendent pas son





précieux livre de sort.

Arleg tente un coup de bluff et menace de détruire l'artefact si elle ne coopère pas. La liche, clairement mal en point, accepte et leur révèle que la source de la malédiction ressemble effectivement à la magie utilisée par ses pairs pour enfermer des âmes dans leurs phylactères. L'origine de ce mal semble se situer quelque part dans les jungles de Chult, une péninsule au sud du continent, mais il est impossible de donner une localisation plus précise.

Les soldats se saisissent de la Duchesse et les aventuriers ainsi que leur employeur sont dirigés vers un camp de fortune établi plus profond dans Bois-Manteau. Ils sont accueillis à leur arrivée par l'autre personne qui les a engagés. L'elfe du soleil révèle être Remalia Havrebois, une des responsables des Ménestrels d'Eauprofonde, et la personne s'avère être Syndra Sylvane, une archmagicienne d'une certaine réputation à la Porte de Baldur et accessoirement aventurière à la retraite. Celle-ci s'empresse d'utiliser ses dernières forces pour essayer de ressusciter Anyim malgré la malédiction qui commence à étendre son emprise sur la région. Elle y parvient mais Anyim se réveille plus faible de son expérience. Syndra consomme ses dernières forces pour les téléporter dans son manoir de la Porte de Baldur.

Remalia a apprécié l'aide apportée par le groupe et leur propose de se rendre à Chult dès le lendemain, une fois que la magicienne aura recouvré un peu d'énergie. Elle leur demande de découvrir un maximum d'information à propos de cette malédiction sur place. Syndra leur remet une bourse remplie des 500 pièces d'or qui leur avaient été promises et leur présente un ensemble d'objets magiques qu'elle a assemblés au cours de ses aventures et qu'elle leur donnera en récompense de leurs efforts pour découvrir ce qu'il se trame à Chult. Tout le monde se retire ensuite dans ses appartements.

Le lendemain matin, Syndra les attend dans le grand hall et les téléporte à Port Nyanzaru la seule ville de toute la péninsule sauvage de Chult.

A LA DÉCOUVERTE DE CHULT

ARRIVÉE À PORT NYANZARU

10 Flamerule 1492CV :

Le groupe apparaît sur les quais du Port Royal de Port Nyanzaru. Ils sont immédiatement saisis par la chaleur, l'humidité, les odeurs exotiques et les couleurs chatoyantes de la ville. Syndra prend congé et leur indique qu'ils sont les bienvenus chez son vieil ami Wakanga O'tamu s'ils ont besoin de lui parler ou d'informations supplémentaires. Avant de partir, elle leur indique où se situent les auberges de la ville et quelques lieux clé.

Alors qu'ils sont sur le point de se diriger vers le quartier du marché, ils croisent un tricératops mené par un vieux Chultain, tirant un chariot. Anym cherche à acheter la bête et se fait rouler dans la farine par le vieil homme qui s'en va en ricanant de la naïveté de ces visiteurs, y compris celui qui semble être originaire de la péninsule mais est habillé d'une armure étouffante avec le climat de la région.

Lorsqu'ils sortent du quartier portuaire et arrivent dans le quartier des marchands, des clameurs et un attroupement dans la rue attirent leur attention. En s'approchant, ils assistent à une scène complètement surréaliste. Les locaux chevauchent des dinosaures de toute taille, peints de couleurs bariolées, et font des courses dans la rue. Varis est fasciné par les créatures et commence à se renseigner pour en acheter une légalement. Il apprend que le Prince Marchand Ifan Tal'Roa a le monopôle du commerce des bêtes à Chult. Pendant ce temps, Séraphine remarque que les gens misent beaucoup d'or sur les résultats des courses et y voit une opportunité

de remplir encore plus sa propre bourse. Elle profite de la cohue pour détrouser quelques parieurs malchanceux et s'arrête lorsqu'elle voit quelques regards suspicieux commencer à se poser sur elle.

Le groupe se rend alors à l'auberge du Formidable Lézard pour y réserver un logement. Lorsqu'ils entrent dans l'établissement, ils aperçoivent un attroupement au fond de la salle commune, autour d'une table disposée sur une petite estrade, sur laquelle sont posées plusieurs copies d'un livre. Assis à la table, les aventuriers voient un petit homme corpulent, à la barbe bien taillée et habillé d'habits de qualité, qui signe à qui le demande un exemplaire du livre. Il s'agit de Volothamp Geddarm, plus connu sous le pseudonyme de Volo, un explorateur dont les récits sont connus à travers les Royaumes autant pour leur extravagance que pour la liberté prise avec la réalité. Arleg convainc ses compagnons d'acheter une copie du nouveau livre de l'auteur, son Guide des Monstres.

Alors qu'ils discutent de comment ils envisagent de se rendre dans la jungle, ils sont accostés par deux tabaxis, des humanoïdes aux attributs félins, qui se présentent comme Brume de Rivière et Flasque de Vin, deux guides expérimentés qui prétendent pouvoir les mener sains et saufs à travers l'enfer végétal de la péninsule. Brume de Rivière présente les autres guides comme des charlatans ou des incapables à la solde du Prince Marchand Jobal qui a le monopôle des guides de la région.

Pendant ce temps, Arleg va commander une autre tournée de Tej, la liqueur locale auprès du tenancier. En revenant, il aperçoit un tableau sur lequel sont accrochés plusieurs bouts de parchemin qui semblent être des annonces pour d'autres guides de la ville. Les aventuriers ne sont pas convaincus par les tabaxis et se méfient de leur discours très véhément à l'égard de leurs concurrents. Deux profils attirent leur intérêt : Salida, une belle Chultaine à la langue acérée qui n'hésite pas à critiquer ouvertement les autres guides mais qui a l'air de savoir de quoi elle parle, et Azaka Croc-Tempête, une très grande autochtone aux traits moins fins que Salida mais qui a l'air d'avoir passé un certain temps dans la jungle.

Anyim tombe sous le charme de Salida et ne jure que par son nom tandis que le reste du groupe préférerait engager Azaka, qui leur a promis de les mener à un oracle dans la jungle qui pourrait les aider dans leur quête d'information, à la condition qu'ils acceptent de l'accompagner jusqu'à Doigt-de-Feu et récupérer un masque de bois des mains d'une tribu de ptéranodoïdes. Séraphine, agacée par les tergiversations, finit par payer l'avance demandée par Azaka et mettre tout le monde d'accord, au moins temporairement.

Pandjed et Arleg décident de rendre visite dans un premier temps à Syndra. Ils rencontrent le Prince Marchand Watagna O'tamu dans sa villa. C'est un homme jovial et très amical dont le monopôle est la négoce d'objets magiques. Ils obtiennent de Watanga une lettre d'introduction pour se rendre chez Jobal et obtenir des renseignements sur les guides de la ville. L'accueil chez celui-ci est beaucoup plus froid mais il accepte de leur parler. Ils n'obtiennent pas beaucoup plus d'information mais Arleg fait une gaffe en mentionnant les noms de Brume de Rivière et Flasque de Vin. Pendant ce temps, Séraphine en profite pour acheter un peu d'équipement pour leur expédition à venir.

Varis de son côté cherche à rencontrer Ifan Tal'Roa au Trône d'Or, le palais où les Princes Marchand tiennent leurs audiences, pour discuter l'achat d'un dinosaure. Il n'y est pas ce jour-ci mais Varis s'entête et on lui indique qu'il serait possible d'en acheter un illégalement la nuit venu, au mouillage de Tiryki, un quartier hors des murs de la ville, en bord de mer, où se situent les enclos à dinosaures.

Le soir venu, ils retournent tous à l'auberge pour se reposer avant leur rendez-vous du lendemain matin à l'aube avec Azaka. Seul Varis se faufile hors de l'établissement à la nuit tombée et se rend près des enclos. Les rues sont désertes et il ne rencontre qu'une seule personne, un Chultain d'un certain âge. Il lui demande à demi mot s'il sait comment se procurer une bête illégalement. Le vieux lui demande alors s'il a de l'or sur lui. Varis s'empresse de montrer sa bourse bien remplie. L'homme siffle et quatre autres individus sortent de l'ombre et encerclent Varis. Celui-ci, dans une tentative désespérée, fait usage de sa magie pour les intimider. Contre toute attente, les cinq malfrats sont suffisamment impressionnés et laissent Varis partir. Celui-ci s'empresse de rentrer à l'auberge, bredouille.

SESSION 3 - 23/11/2018

Joueurs :

- Océane : Séraphine (?)
- Mickaël : Anyim
- Gérald : Arleg
- Maxime : Varis
- Vincent : Pandjed

11 Flamerule 1492CV :

