

Terreur à Freeport

Année du Gantelet

La compagnie de Dame Fortune a réussi à contrecarrer l'attaque de la Confrérie sur le temple d'Oghma. Au cours de l'entretien avec le grand prêtre Thuron, ils ont appris que lui-même est un ophidien kaasta mais nullement un membre de la Confrérie. La traduction des documents trouvés par les aventuriers dévoilent la teneur du sinistre projet de la Confrérie.

Elle a prévu de faire porter aux héros la responsabilité de l'assassinat de Verlaine et de la destruction du temple du Dieu du Savoir. Simultanément, elle tente d'accuser Verlaine d'être le chef de la Confrérie du Signe Jaune. Enfin, Thuron révèle que la signature de Milton Drac accompagnées du Signe Jaune, est apposée sur un discours écrit en langue serpent. Il semble bien que Milton Drac soit un membre de la Confrérie...

Les péripéties vécues soulèvent donc plus de questions encore



De gauche à droite
Katana, Bolak, Dorothée, Gulgan, Nîrden et Astryax

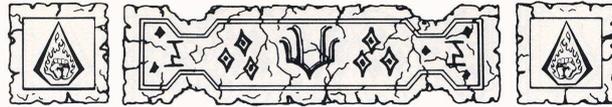
Journal de Katana – Festival de l'Hiver fatal¹

La ville se prépare pour le festival de mi-hiver, comme si l'attaque du temple était déjà un lointain souvenir. Le peuple n'a que faire des manigances des puissants et de celles d'aventuriers qui seront morts demain. La fête fut agréable et pour la première fois depuis mon arrivée j'ai pu me détendre. La nuit la plus longue fut marquée par d'étranges événements. A la mi-nuit, tous les tocsins se sont mis à sonner, puis se furent les chiens qui hurlèrent à la lune. Mauvais présages que tout cela.

¹ Hiver fatal : cette fête marque le milieu de l'hiver et elle annonce de longues journées de froid à venir pour le bas peuple. Traditionnellement, c'est au cours de cette journée que des alliances sont conclues ou renouvelées.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Journal de Katana – 1^{er} Alturiak de l'Année du Gantelet

Le lendemain, le Baron Astryax a repris les choses en mains : pas de repos pour les braves.

Beshaba n'a pas tardé à pointer le bout de son vilain nez. Nos contacts de l'organisation des Ménestrels ont été sauvagement assassinés. Leur navire « La dormante » a été le théâtre d'un odieux carnage, il n'y a aucun survivant. Les dockers nous apprennent que plusieurs meurtres ont été commis durant la dernière chevauchée². Une enquête a été diligentée par le Conseil des Capitaines mais sans résultat probant.

Durant l'après midi, le père «Thuron» nous a convié à le rejoindre. Il nous informe que le phare sera inauguré dans une chevauchée. Il nous éclaire aussi sur l'étrange événement de la nuit du festival : un puissant vent divin a balayé les royaumes. Ce vent divin portait la marque de Baine, le Dieu Noir qui fut détruit durant le Temps des Troubles. Les augures semblent s'orienter vers un retour du Seigneur de la Tyrannie ou vers un changement de statut de Xvim, son divin fils. Quoiqu'il en soit, l'événement satisfait Nîrden car il sait que tout cela portera un coup à l'église de Cyric...

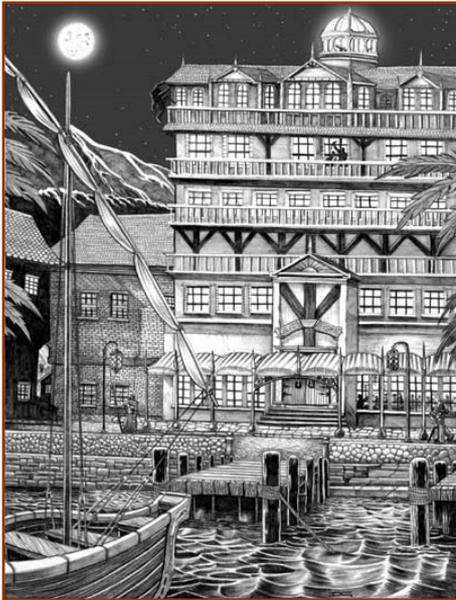
Journal de Katana – 5 Alturiak de l'Année du Gantelet

Une demi-chevauchée s'est écoulée depuis que le chanoine dévoyé de l'Indicible s'est enfui. Dorothee maîtrise désormais un sortilège de téléportation. Elle est retournée chez elle afin de mener des recherches sur la brique découverte dans le temple de l'Indicible. Ces talents d'alchimiste lui ont permis de découvrir que l'étrange métal est connu sous le nom de Sang du Serpent. Ce métal, très rare, ne peut être trouvé que la péninsule de Chult. C'est un puissant composant dans les rituels démoniaques.

De leurs côtés, Maître Astryax et Frère Bolak ont mené des recherches sur les squameux. Ils découvrent, dans les ouvrages mis à disposition par le temple d'Oghma, d'importantes informations sur les mystérieux sarrukhs³ et leur engeance Yuan-tis.

Au vu des informations récoltées, nous élaborons une théorie qui n'a rien de rassurant :

Les Sarrukhs tentent de faire revenir l'Indicible, un être plus ancien que les dieux eux-mêmes, afin de restaurer leur puissance. Dans cette optique, les yuan-tis ont infiltré les hautes sphères de Freeport et manipulé le Conseil des Capitaines afin qu'il autorise la construction du phare de Drac. Ce dernier serait un catalyseur, une sorte de porte permettant à l'Indicible de se manifester physiquement dans notre monde...



Vers le haut soleil, alors que nous nous restaurons, un héraut nous porte une invitation du Conseil des Capitaines : une soirée est organisée afin de célébrer la fin du chantier du phare. A cette occasion nous serons décorés de l'Ordre de Drac. Nous sommes tous attendus le 6 Alturiak à la tombée de nuit au palais du Seigneur des Mers.

Journal de Katana – 6 Alturiak de l'Année du Gantelet

Le Grand Bal se déroule dans le somptueux manoir de Milton Drac. Là, nous sommes décorer de l'Ordre de Drac en remerciement de notre intervention salutaire contre Verlaine. C'est une soirée riche en rencontres de toutes sortes. Plusieurs Seigneurs m'ont même invitée à danser: danser avec la mort est toujours un fantasme.

Tandis que je goûte à la vie des riches humains avec mon compagnon Gulgan, le "prince" Nîrden et le baron Astryax se retrouvent au cœur des intrigues du Conseil et des manœuvres politiques de la cité. Les informations recueillies auprès des seigneurs **Elise Grossette**, **Liam Blackhammer**, **Sœur Gwendolyn de Valkur** et **Tarmon Grand Sorcier de Freeport** nous confortent

² Chevauchée : un mois compte 30 jours et chaque mois est divisé en 3 dizaines. Chaque dizaine est appelée une chevauchée..

³ Sarrukhs: Cf aide de jeu sur le site <http://lens.anthony.free.fr>



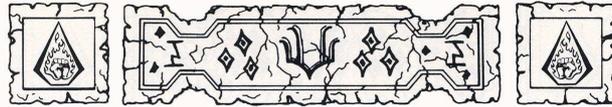
Démence à Freeport

Résumé de l'aventure

Août 2008 – Septembre 2008

Résumé téléchargé sur le site " Le Tombeau du Seigneur des Marches- <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



dans l'idée que le phare est un portail démoniaque.

La fin de la soirée est assombrie par l'arrivée d'un prophète du Serpent Universel. L'étrange personnage délivre un message sinistre aux habitants de Freeport. Cette apparition jette un froid palpable mais le Seigneur Drac demande aux musiciens de se remettre à jouer afin que la fête continue. Mais le cœur n'y est plus et peu à peu la salle de bal se vide.

Sur le chemin du retour, nous revenons sur l'étrange prophétie dont l'élément central semblait être le Serpent de Jade. Le Baron est totalement démoralisé car il ignore la nature et le lieu où se trouve le Serpent de Jade. La nuit portant conseil, nous nous retirons dans nos chambres.

Journal de Katana – 7 Alturiak de l'Année du Gantelet

Au point du jour, nous nous rendons au temple du dieu du Savoir. Nous sommes reçus immédiatement par le Père Thuron. Ce dernier a fouillé les archives. Après avoir rassemblé les indices découverts, il nous apprend que, si nous souhaitons entraver les agissements de la Confrérie, nous devons trouver le Serpent de Jade de Seeth. Seule la puissance de cet antique objet sacré surpasse celle de l'Indicible et sera à même d'empêcher que le monde ne sombre dans la démence et le chaos. Personnellement, je pense que la démence et le chaos secouent déjà l'ensemble des royaumes. Thuron nous précise que le Serpent de Jade dort au temple de Seeth de l'ancienne Valossa, à présent englouti sous les eaux.

Astryax objecte qu'il n'est pas possible de localiser, si aisément, un temple englouti. Thuron nous fournit le seul point de départ qu'il ait découvert. Au cours de ses études, il est tombé sur des extraits du carnet de bord du capitaine pirate Black Dog. Il est convaincu que la porte d'entrée décrite dans le carnet est d'origine valossane et pourrait bien mener au temple englouti.

Gulgan et Bolak passent le reste de la journée à écumer les bars afin d'en apprendre un peu plus sur le sinistre Black Dog et ses cavernes. Le pirate a inspiré de nombreuses légendes et son trésor perdu a conduit bien des aventuriers à leurs pertes. L'idée de découvrir un butin d'importance fouette la détermination de Bolak. Il découvre ainsi qu'un vieux boucanier du nom de Gareth, qui officiait sous les ordres de Black Dog plus de 50 ans auparavant, est toujours en vie. Il est possible qu'il connaisse l'endroit où se trouvent les cavernes.

Nous nous rendons donc chez le folklorique personnage. **Gareth** est un riche vieillard claudiquant dont le visage est déformé par une énorme cicatrice. Il n'ignore rien du but de notre visite car il a bâti sa fortune en indiquant aux gens l'emplacement des cavernes de Black Dog. Le gueux nous réclame la somme colossale de 250 drackmes d'or. Astryax parvient à réduire le coût à 200 drackmes.

L'homme nous explique que le repaire de Black Dog se situe à quelques kilomètres à l'Est de Freeport. Afin d'accéder aux grottes, il convient d'attendre que la marée soit basse. A cet instant, l'entrée d'une caverne, encadrée par deux rochers immenses, se découpera dans la falaise. Après nous n'aurons qu'à naviguer jusqu'à celle-ci.

Journal de Katana – 8 Alturiak de l'Année du Gantelet

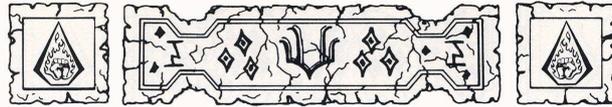
Suite à notre entretien avec Gareth, le Baron a décidé de se rapprocher du Temple de Valkur et plus précisément de Sœur Gwendolyn avec laquelle il a fraternisé durant le bal du phare. Nous sommes inquiets à l'idée de nous confier à l'un des membres du Conseil des Capitaines mais nous n'avons guère le choix: nous avons besoin d'alliés.

La prêtresse, bien que surprise par nos allégations, consent à nous venir en aide. Elle nous offre l'appui du "Fringuant" et de son capitaine le **Seigneur Radinguer**. Ce dernier est un homme charmant et son bateau est une robuste caraque à la coque ventrue.

A la première marée, nous levons l'ancre en direction des cavernes. Notre périple jusqu'à l'ancre de Black Dog révèle un passage longtemps enseveli, menant au temple englouti. Au sein du réseau de cavernes, nous affrontons une étrange créature marine et nous découvrons le trésor de Black Dog. Hélas, ce dernier veille toujours sur son bien et c'est à regret que nous



Le Tombeau du Seigneur des Marches



gardons nos forces pour l'épreuve à venir. Cependant, nous nous promettons de revenir nous emparer du trésor du pirate.

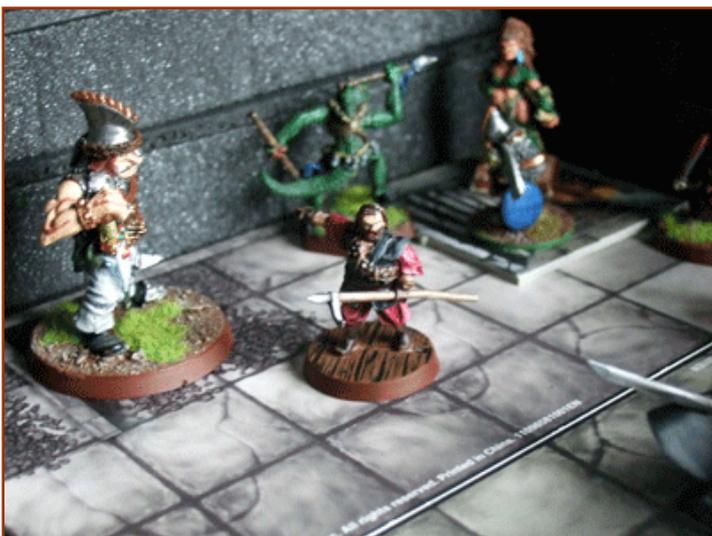
Après plus de deux heures d'errance, nous découvrons l'entrée du temple de Seeth. Ce dernier a été taillé dans le jade vert de façon à reproduire les anneaux d'un serpent lové sur lui-même. Le temple trône bien au-dessous du niveau de la mer et aurait été englouti si la magie ne l'avait pas préservé de la montée des eaux. Des revenants squameux hantent ses couloirs, cherchant désespérément une délivrance à la malédiction éternelle que leur a infligé Seeth. Grâce aux connaissances linguistiques de Dorothée, nous négocions avec l'ancien Grand Prêtre de Seeth. Ce dernier veut que nous l'aidions à terminer son rituel, car il pense que c'est la seule manière de mettre un terme à la malédiction de son Dieu. Pour y parvenir, il a besoin que nous retrouvions quatre objets disséminés dans le temple. En échange, il promet de nous offrir le Serpent de jade.

Après la récupération des reliques au prix d'épiques combats, nous mettons enfin la main sur le Serpent de Jade. Cependant le baron a dû sacrifier une partie de son âme à Seeth afin que la malédiction du temple soit levée. Ce sacrifice a meurtri son corps et son âme. Alors que nous quittons les cavernes, il reste prostré le regard dans le vague. Ses tempes se sont teintées de gris et des rides profondes marquent le coin de ses yeux. L'épreuve qu'il vient de traverser me fait presque oublier le plaisir que j'ai ressenti en regardant Teigneux être régurgité par l'avatar de Seeth. Il était pathétique avec son armure à la main et sa chevelure gluante de bave et de sucs digestifs. C'était naincroyablement jouissif.

Nous passons la nuit sur " Le Fringant". En effet, à notre retour au port Frère Egil nous prévient que Thuron a disparu et que le Capitaine Drac a ordonné à la milice de nous arrêter pour notre propre sécurité. Impossible de se rendre à notre auberge, ni dans aucune autre d'ailleurs: la ville a été littéralement prise d'assaut par tout ce que la Mer de Lune compte comme ambassadeurs, marchands et autres nobliaux. Aucun d'entre eux ne se doutent que le spectacle auquel ils vont assister risque d'être leur dernier.

Journal de Katana – 9 Alturiak de l'Année du Gantelet

Les premières lueurs de l'aube pointant à l'horizon illuminent le port, révélant un incroyable enchevêtrement de navires et d'embarcations de toutes sortes. Jamais auparavant le port de Freeport n'a accueilli autant de vaisseaux. Dorothée parvient à se frayer un chemin jusqu'au temple de Valkur. Sœur Gwendolyn l'accueille avec empressement, lui offrant l'hospitalité. La prêtresse explique à la sorcière halfeling qu'il est presque impossible de tenter l'ascension du phare à la lumière du jour. Les patrouilles de soldats du Seigneur des Mers qui surveillent ses abords et les vigies qui se trouvent à l'intérieur ont toutes les chances de remarquer qu'il se passe quelque chose d'anormal. Elle nous confirme que Milton Drac a donné l'ordre aux nombreuses forces de sécurité d'empêcher les agents ennemis de Freeport de saboter le phare. Gwendolyn ajoute que la nuit sera sans lune, ce qui devrait permettre de se déplacer dans la plus grande discrétion.



éliminent les sentinelles et nous continuons notre progression vers le sommet de l'édifice. La dernière partie du phare

Nous passons le reste de la journée à nous reposer et à soigner nos blessures avant de donner l'assaut au phare. Alors que la nuit tombe, nous glissons sur les eaux noires et calmes de la baie en direction de la Folie de Milton à bord d'une barque de cérémonie aux couleurs du dieu des mers. Une patrouille maritime tente bien de nous arrêter mais nos tenues sacerdotales induisent les soldats en erreur.

Le phare surplombe le port de Freeport du haut de ses soixante mètres. C'est un édifice impressionnant et sinistre. De lourdes portes de pierre à doubles battants nous bloquent le passage. C'est Astryax qui, une fois encore, vient à notre secours. Brandissant sa baguette de vol supérieur, il invoque sa magie sur chaque membre du groupe. Nous nous élevons dans les airs et pénétrons dans le phare au niveau du 4^{ème} étage. Là, Gulgan et Nirden



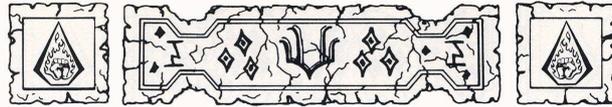
Démence à Freeport

Résumé de l'aventure

Août 2008 – Septembre 2008

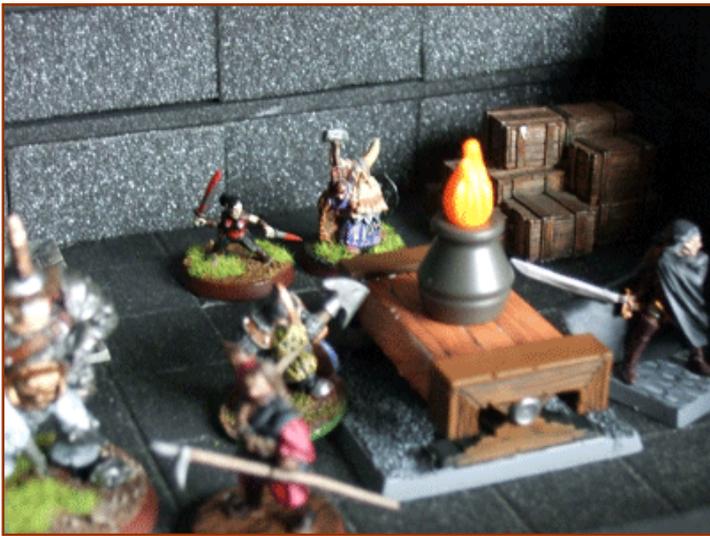
Résumé téléchargé sur le site " Le Tombeau du Seigneur des Marches- <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



évoque une tour carrée d'une hauteur d'environ 30 m, un escalier à rampe se serre contre les murs et s'élève jusqu'au sommet. Là se tiennent le Seigneur Drac, le Capitaine Melkior, Milos et deux autres squameux. Drac nous invective avant de gagner le phare en lui-même laissant Milos et ses trêmes pour nous barrer le chemin. L'ensorceleur yuan-ti ne fait pas le poids contre notre équipe. La liberté de mouvement que nous confère le sortilège de vol permet à Gulgan et Nîrden de fondre sur Milos. Le méphitique personnage passe de vie à trépas en un éclair. Alors que je m'occupe du dernier guerrier trême, Astryax, Dorothee et Bolak se ruent à la poursuite de Drac.

La trappe s'ouvre brusquement et mes compagnons atteignent enfin le sommet de la Folie de Milton. La pièce est de forme carrée et le plafond part en pointe depuis le centre de la pièce se terminant en un hexagone de verre qui surplombe de plusieurs mètres le toit de pierre. Une plate-forme élevée soutient une mince colonne de pierre sur laquelle repose un cristal. Celui-ci diffuse une lumière jaune à travers les parois de verre et au loin dans les ténèbres.



Milton Drac, Melkior Maeorgan et deux hommes serpents font face à la plate forme. Avant qu'aucun d'entre nous ne puisse s'exprimer, la tour se met à trembler de manière inquiétante. Plate-forme et colonne émettent une forte lumière jaune. Un rayon lumineux transperce le cristal et continue sa course dehors, dans l'encre du ciel. Pendant quelques secondes nous sommes éblouis et nous ne percevons que le rire sardonique d'un Drac triomphant.

Malgré ses péroraisons, nous ne nous laissons pas abattre. Bolak et Astryax entreprennent immédiatement de remplacer le Cristal par le Serpent de Jade tandis qu'à l'extérieur la réalité semble se déchirer. Gulgan, enfin libéré de Milos, engage le fer avec Melkior et un homme serpent tandis qu'Astryax couvre l'avancée de Bolak. Ce dernier parvient in extrémisme à remplacer le cristal par l'idole. L'énergie du phare submerge alors l'idole de Seeth et baigne Freeport d'une apaisante lueur verte. Ivre de rage

Drac tente de s'enfuir par une verrière brisée en utilisant un sort de marche dans les airs. Mais c'est sans compter la lucidité de Dorothee qui dissipe l'enchantement. Privé de magie, le Seigneur des Mers fait une chute de plus de soixante mètres avant de disparaître dans les flots noirs de la Mer de Lune.

Lorsque la lueur émise par le phare se dissipe, Freeport, et ceci pour la première fois de son histoire reste entièrement silencieuse. Enfin des cris de joie nous parviennent à mesure que la foule libère sa liesse. Les visiteurs serrés sur les navires en contrebas et la foule rassemblée dans les rue ne mesurent aucunement l'horreur insensée à laquelle ils ont échappé de peu. Bien en mal de comprendre ce dont ils viennent d'être témoins, ils se félicitent de la qualité du spectacle. En dépit de ses intentions malfaisantes, et bien malgré lui, Drac a réellement offert aux citoyens de Freeport un souvenir mémorable...

Fin...



Démence à Freeport

Résumé de l'aventure

Août 2008 - Septembre 2008

Résumé téléchargé sur le site " Le Tombeau du Seigneur des Marches- <http://lens.anthony.free.fr>