

Terreur à Freeport

Année du Gantelet

A l'épilogue de Mort à Freeport, de nombreuses questions restent en suspens. Le temple que la Compagnie du Baron Astryax a nettoyé est-il le seul bastion de la Confrérie du Signe Jaune à Freeport ? Si tel n'est pas le cas, qui en sont les dirigeants ? Si les membres de cette étrange secte sont capables de s'infiltrer dans le temple du Dieu du Savoir jusqu'où leurs ramifications s'étendent-elle ? Et que sont devenus les agents ménestrels disparus ?

Alors qu'une aube ensoleillée se lève sur la cité, les ombres n'ont jamais semblé plus épaisses et menaçantes.



Journal de Katana – 26 Marteau de l'Année du Gantelet

La découverte du temple de l'Indicible nous a valu, paradoxalement, les honneurs des geôles du Conseil des Capitaines. En effet, à la sortie des catacombes, nous avons passé plusieurs heures au palais de justice, soumis à la question par **l'Honorable Juge Allister Strummer** et la milice du Capitaine **Elyse Grossette**. L'intervention du **Maître des Légendes Thuron** a mis fin à l'enquête dont nous faisons l'objet. Que ce saint homme en soit remercié.

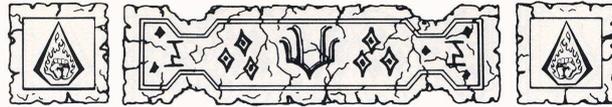
Le baron Astryax pousse notre compagnie à faire diligence et ne semble pas prendre conscience de la fatigue qui nous accable tous. Cependant, il nous faut bien prendre quartier depuis notre expulsion de l'auberge "La plume de l'Erudit". Nos pas nous conduisent à l'extrémité nord-ouest du port, en bordure du quartier des entrepôts et celui des marchands, à l'enseigne "le Fin Gourmet". L'établissement se révèle être une hostellerie tenue par un halfelin pied velu répondant au nom de **Dreiden Simmerswell**, un maître dans l'art de la cuisine. Grincheux et Nez-rouge ont fait bondance de pâtés de crevettes, de kebabs de crabe, de sandwiches de requin et de bière saumurée. Nez Rouge a encore fini la tête l'assiette pour notre plus grande honte; Gulgan a dû le porter jusqu'à l'auberge que Gringa m'a conseillé. Gringa est une compatriote de ma race qui semble vivre une improbable relation avec Dreiden.

Le soir venu nous nous sommes donc installés dans la taverne "La choppe brisée". L'établissement est tenue par une naine d'or répondant au nom de **Darkata Gringsson**. Les chambres sont miteuses mais offrent une splendide vue sur la mer.

Quoiqu'il en soit, Beshaba semble s'acharner sur moi: encore une naine poilue et arrogante...



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Journal de Katana – 27 Marteau de l'Année du Gantelet

Ce matin, **Frère Egil** a de nouveau fait appel aux services du Baron. Il a assisté au cambriolage de l'appartement de Lucius par un mystérieux personnage. Egil craint que la Confrérie du Signe Jaune ne soit encore à l'œuvre dans la cité et il convainc le Baron de reprendre l'enquête. Le pauvre prêtre n'a pas conscience qu'il n'est que le prétexte idéal pour poursuivre nos propres investigations sur la disparition des agents ménestrels. Quoiqu'il en soit, il a découvert que Milos louait une chambre à " *La Lune du Marquis*", une auberge du Vieux Freeport. Après nous avoir indiqué l'adresse, le prêtre retourne à ses chers livres.

A la recherche d'indices, Bolak conduit le groupe à l'adresse indiquée par Egil tandis que mon maître et moi-même nous nous grimons afin de surveiller discrètement le temple d'Oghma.

Déjà mis à sac, l'appartement de Milos recèle cependant d'un livre qui semble capital aux yeux de Dorothée. Au dos de l'ouvrage, *un croquis du phare est signé d'un "V" énigmatique.*

A la sortie de l'établissement, la Confrérie décide de frapper une nouvelle fois. Plusieurs cultistes, associés à des guerriers trêmes sous sortilèges d'illusion, attaquent nos compagnons et dérobent le précieux ouvrage. Cependant la chance nous sourit, notre surveillance du temple d'Oghma nous a permis de pister un agent de la Confrérie. Ce dernier se rend au bâtiment en ruine servant de façade au temple souterrain de l'Indicible.

La maison murée est sous contrôle de la milice du conseiller Verlaine. Les promesses municipales d'assainissement semblent en cours de résolution. Des ouvriers transportent des caisses contenant, probablement, des objets du culte et autres horreurs qui se trouvaient dans l'oratoire impie. La curiosité conduit le Baron à suivre le chargement. Sans surprise, *les caisses sont acheminées au 100 rue de l'Onde* jusqu'à la demeure du Conseiller Verlaine, encore lui.

Journal de Katana – 28 Marteau de l'Année du Gantelet -

Décision est prise d'enquêter sur le passé de Verlaine. Nos investigations permettent de découvrir qu'il s'agit d'un des hommes les plus influents de Freeport. *D'origine obscure, il a rapidement accédé au pouvoir aux premières heures du règne de Milton Drac. La construction du phare, qu'il a amplement soutenue au Conseil a assuré sa richesse actuelle.*

Nous découvrons dans les archives de la ville que des hommes de Verlaine ont consulté une carte des égouts reliant le temple de l'Indicible à la maison de Verlaine. Cependant, nos actions ne sont pas restées inaperçues et nous nous heurtons à Verlaine et à ses sbires qui tentent de nous forcer à quitter la ville. In extremis, Frère Egil nous sauve des griffes du Conseiller. Il nous apprend que Lucius a de nouveau été enlevé et emmené dans les égouts par des agents Yuan-Ti.



La poursuite nous conduit dans un piège mortel. Grâce à la présence d'esprit de Dorothée, nous en réchappons et nous découvrons l'existence d'un nouveau temple du Signe Jaune. La grotte est si grande que ma vision nocturne ne parvient pas à percer l'ensemble des ténèbres qui nous entourent. Les parois de pierre semblent plier mes unes vers les autres d'une façon inconcevable – peut être un effet d'optique ou bien l'un des manifestations détestable du mal à l'œuvre. Car devant nous, à l'autre extrémité de ce musée des horreurs trône la statue de l'Indicible. Tout autour ont été disposés des ornements qui me rappellent l'ancien temple et un autel de basalte.

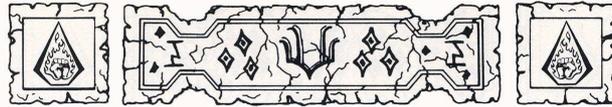
Nous ne sommes pas seuls dans cet endroit maudit. Au sein de ce décors de malheur, la sinistre silhouette ophidienne de Milos balance lentement un encensoir, tandis que des



Terreur à Freeport
Résumé de l'aventure
Juin 2008 – Juillet 2008

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

Le Tombeau du Seigneur des Marches



tentacules fuligineux l'enserme. Près de l'autel, un brasero aux braises incandescentes dispense une chiche lumière qui dévoile la sinistre silhouette d'un démon. Astryax et Dorothee identifient un hezhrou, un puissant tanar'ri plus doué pour la combat que la magie.

Sans attendre une réaction du yuan-ti, Bolak entreprend de dissiper ses protections tandis que Nirnden et moi-même chargeons le démon et qu'Astryax et Dorothee s'occupent des trèmes qui surgissent de l'obscurité. Le sort de dissipation de Bolak a un effet inattendu: la disparition du yuan-ti. Astryax, aux prises avec de redoutables hommes lézard, nous hurle qu'il s'agissait d'une chimère et que le vrai danger est l'hezhrou.

Le Tanar'ri se révèle un adversaire trop puissant pour teigneux mais mon intervention fait rapidement pencher la balance à notre avantage. Dans une tentative de fuite, le démon commet l'erreur d'entrer dans le champ de vision de Dorothee qui le renvoie dans les abysses à l'aide d'un puissant orbe d'énergie. Une cultiste surgit de quelques sombres tunnels tente bien de venir en aide à son infernal allié en usant de magie profane mais Bolak la réduit à un tas de chaire fumante en quelques instants.

Alors que le combat s'achève, nous découvrons Frère Egil inconscient derrière l'autel. Son organisme a subi de multiples contusions mais Bolak lui administre des soins magiques. Le religieux nous explique que les yuan-ti souhaitaient lui appliquer un marquage au fer rouge représentant le symbole du Signe Jaune mais il ignore dans quel but. Il nous affirme qu'il est tombé dans une embuscade, alors qu'il était en commission pour le temple. Plusieurs heures de cauchemars s'en sont suivies – il ne se rappelle clairement que d'une voix disant " à partir de ce soir, on n'entendra plus parler de gens comme toi "

Document A

L'étrange discours

Ce soir, le conseiller Verlaine et le clergé du Dieu du savoir ont été massacrés. Leurs meurtriers sont les aventuriers qui ont récemment découvert les cavernes situées sous notre ville. Après enquête du Conseil et de la milice, nous avons réussi à faire éclater la vérité.

Le Conseiller en chef Verlaine, grand serviteur de la cité de Freeport, a eu vent de l'existence d'activités malveillantes au temple du Savoir. Les mercenaires errants, menés par le débauché Astryax de Valcroix ont donc été engagés pour mener une enquête. La découverte qu'ils ont faite est incroyable: le temple et sa prêtrise n'étaient qu'une couverture pour la Confrérie du Signe Jaune, une secte grotesque à l'usage des squameux. Les mercenaires se sont convertis pour avoir accès aux secrets du temple mais, en réalité, il ont trahi leurs deux maîtres. Une fois les cavernes du sous-sol découvertes, ils ont menacé de rendre public d'autres secrets encore si la Confrérie ne leur donnait pas une fortune en or. La Confrérie s'est exécutée à condition que les mercenaires acceptent une dernière mission pour leurs maîtres yuan-ti – assassiner leur ancien employeur, le conseiller Verlaine. Les traites s'y sont employés, mais ils se sont vite rendus compte qu'ils avaient été trahis à leur tour. La Confrérie a refusé de leur payer la somme sinistrement convenue. Fous de rage, les mercenaires ont massacré les membres de la secte, mais ont également péri dans la bataille.

Nous pleurons le décès du conseiller Verlaine, mais ses efforts auront au moins servi à faire la lumière sur cette menace – et à la bannir de la ville une fois pour toute.

Tandis que le religieux se remet, nous entreprenons de fouiller le temple et nous faisons plusieurs découvertes significatives: une niche secrète contenant un document rédigé entièrement en aragrakh et portant le Signe Jaune et surtout que la cultiste abattue par Bolak était en fait l'un des agents ménestrels que nous recherchions. Malgré ses chaires brûlées, Astryax devine la trace d'implants Yuan-Ti sur son corps et découvre son ancien symbole d'appartenance à l'organisation.

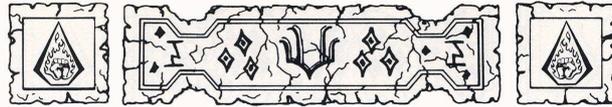
Dorothee parvient à saisir la teneur général du document: il s'agit d'un discours qui nous met en cause. A la lueur des informations, Astryax élabore une théorie: **le Signe Jaune se sait menacé par l'inquisition qui résulte des actions du clergé d'Oghma. Il a donc décidé de se débarrasser des prêtres en nous faisant porter le chapeau. Le culte se débarrasse, dans la foulée, de Verlaine: ce dernier n'a jamais fait parti de la Confrérie – il en était le jouet depuis le début. Peut être en sait-il déjà trop.**

Saisissant l'urgence de la situation, nous optons pour la seule possibilité qui s'offre à nous: secourir Verlaine afin de garder la tête sur les épaules.

Alors je me tiens près de l'autel, je remarque que les flammes du brasero et la fumée de l'encens sont perturbées par une source d'air inconnue. Une recherche aux alentours révèle une porte dissimulée derrière la statue de l'Indicible. Elle s'ouvre sur une pente remontant à la surface. Nous empruntons ce nouveau passage au bout duquel se trouve une nouvelle porte qui s'ouvre facilement et débouche sur une cave à vin qu'Astryax identifie comme celle de Verlaine en raison des nombreuses caisses portant le sceau du conseiller.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



La demeure est étrangement silencieuse. Nous nous glissons dans les couloirs déserts et découvrons le cadavre d'un garde. Un cri à l'étage nous presse d'intervenir. Nous découvrons la chambre à coucher du maître des lieux. A présent, elle a tout de l'abattoir. Sur le lit ont été répandus les restes du conseiller Verlaine ; quatre membres de sa garde personnelle, dont le capitaine Lloyd, gisent sur le tapis. Mis en pièces d'horrible manière, leurs corps mutilés sont à peine identifiables.

Alors que le Baron nous met en garde sur la présence possible de l'assassin sur les lieux, une violente douleur me vrille le bas du ventre. Le meurtrier vient de se matérialiser derrière moi et de m'enfoncer un dard chitineux dans le flanc. L'horrible démon ne semble pas s'intéresser à nous et se fond dans les ombres immédiatement après. Tandis que Bolak cautérise mes blessures, Astryax entreprends de fouiller le bureau à la recherche d'indices.

Il met la main sur une lettre rédigée en chondath nous étant prétendument adressée par Verlaine :

« En tant que principal représentant de la cité de Freeport, je nomme Astryax de Valcroix et sa compagnie membres du Conseil et leur confère le pouvoir d'infiltrer, en toute discrétion et pleine autorité, le temple dédié à Oghma et leur mande de découvrir les secrets qu'il dissimule.

Signé

Conseiller Verlaine »

Cette découverte accrédite la thèse d'Astryax et nous confirme dans l'idée que le temple d'Oghma sera attaqué cette nuit. Nous quittons le plus discrètement possible la demeure de Verlaine et traversons la cité en direction du temple du Savoir. Arrivé le premier sur les lieux, Astryax (Encore lui) se rue dans l'église de Tempus afin de quérir l'aide des serviteurs du seigneur des batailles. Gulgan s'y fait soigner car il a été empoisonné par le faux Egil. Saisissant sa lame, il se joint à Astryax.

Dans l'enceinte du temple, nous sommes reçus par le Maître des Légendes Thuron. Celui-ci prend très au sérieux nos allégations et ordonne à sa communauté de se préparer au combat. Alors que les derniers sorts de bénédiction viennent d'être invoqués, une quarantaine hérétiques de l'Indicible passent à l'assaut soutenus par un prêtre yuan-ti des plus redoutables. Malgré notre vaillance, l'homme serpent nous surclasse largement mais l'intervention de plusieurs hauts dignitaires de la cité le force à la retraite. Epuisés mais victorieux, nous avons conscience de l'exploit accompli: une fois encore nous avons contrecarré les plans de la Confrérie du Signe Jaune.

Journal de Katana – 29 Marteau de l'Année du Gantelet -

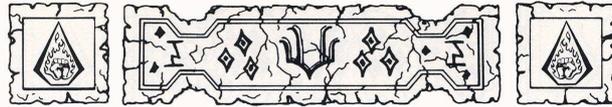
Notre victoire ne nous absout pas des tracasseries juridiques. A la traîne de la nuit, nous sommes escortés au palais de justice où nous subissons un interrogatoire en règle. Il est conduit par le haut mage Tarmon secondé dans sa tâche par Dame Elyse Grossette, la Maîtresse de l'Onde Lorilee, le juge Horatio Jones et la Capitaine Gorn représentant du Seigneur des Mers Drac.

Journal de Katana – 30 Marteau de l'Année du Gantelet -

Suite aux révélations que nous faisons, la maison du Conseiller Verlaine est mise sous scellée et le temple de l'Indicible est purifié par les officiants de Tempus – Gloire au Seigneur des Batailles – Des crieurs publics parcourent la cité afin de faire lecture d'un proclamation du Seigneur des Mers:



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Grâce à l'action de valeureux aventuriers venus du lointain Cormyr, la duplicité du Conseiller Verlaine a été mise à jour. Il est apparu que le Conseiller oeuvrait dans l'ombre pour le compte d'une grotesque secte d'hommes serpents. Il s'est servi de son influence pour favoriser l'implantation des squameux dans notre belle cité. Il a contrevenu aux ordres du Conseil des Capitaines en ne purifiant pas le temple de l'Indicible mais au contraire en le déplaçant sous sa propre demeure. Pire que tout, il a fomenté une odieuse attaque contre l'un des lieux saints de notre cité: le temple du Savoir d'Oghma. Grâce à l'intervention des valeureuses troupes de la cité, les hommes serpents ont été massacrés jusqu'au dernier.

De fait, la justice du Conseil des Capitaines s'est abattue sur la Famille Verlaine. Son nom ne devra plus jamais être évoqué, ni apparaître dans les annales de la cité; les membres de sa famille sont condamnés aux galères à vie ou à être vendus comme esclave. De plus, conformément à la loi et en vertu d'un acte de justice rédigé par le juge Oratio Jones la totalité des biens de la famille Verlaine sont saisis au profit de la Famille Drac.

Pour que vive notre belle cité,
Le Seigneur des Mers
Milton Drac

Décidemment, je préfère la guerre à la politique: sur un champ de bataille, on connaît son ennemi. L'après midi, nous nous rendons au temple d'Oghma: le **prêtre Thuron** a sollicité notre présence. A notre arrivée, le saint homme a une attitude étrange. Il nous demande de le suivre dans la salle mortuaire du temple. Malgré le froid, les stèles sombres et immobiles comme la mort, un sentiment de ferveur respectueuse imprègne la salle. Une mousse luminescente court le long du mur en marbre, émettant des effluves de santal et une douce lueur jaune. Le grand prêtre nous tient alors cet étrange discours :

- *A présent, je dois vous faire une confession. Je vous ai tous menti. Je me suis éloigné du droit chemin pour une bonne raison – mais je m'en suis éloigné tout de même. Je peux seulement vous jurer que je ne suis pas responsable de ce que vous allez voir.*

Après ces mots, Thuron chuchote les quelques syllabes d'une prière et la porte d'une crypte s'ouvre. Une bouffée d'air nous parvient, une vague d'encens, et nous parvenons à discerner le corps de – Thuron ! Il semble éminemment paisible dans la mort.



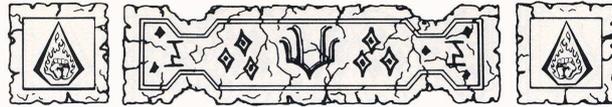
L'imposteur avoue ne pas être Thuron. Il s'appelle **K'Stallo** et il est l'un du prêtre des ancêtres Khaastas. Son peuple est en guerre contre les yuan-ti et leurs maîtres Sarrukhs depuis des siècles. Cette guerre remonte à l'époque où les sarrukhs qui survécurent à la chute de leur empire cherchèrent des alliés dans les abysses, leur regard se porta naturellement sur son peuple. Ils crurent à tort qu'ils n'étaient que de vulgaires hommes lézards identiques à ceux qu'ils avaient créés sur notre monde. Les sarrukhs tentèrent immédiatement de les asservir. Non seulement, ils échouèrent, mais ils offensèrent tellement les khaastas que ces derniers leur déclarèrent la guerre. Depuis des siècles, ils traquent les derniers sarrukhs qui se cachent sur votre monde.

Lucius les a trouvés au cours de ses errances dans un petit village de montagne, très loin au nord. K'stallo compris que le savoir que Lucius avait accumulé pourrait lui être utile pour mieux comprendre et traquer les Sarrukhs. K'Stallo l'a donc suivi tout le long de sa quête. Il l'a suivi jusque chez lui. Sous apparence humaine, il s'est glissé dans le temple d'Oghma pour jeter un coup d'œil aux manuscrits que Lucius avait ramenés de ses voyages. Pendant qu'il cherchait, il a découvert que Thuron était mort. Son cœur s'était arrêté durant la nuit. A ce moment là, K'Stallo a choisi son destin: il a pris la place de Thuron et s'est consacré à l'étude des manuscrits.



Terreur à Freeport
Résumé de l'aventure
Juin 2008 – Juillet 2008

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Il aurait dû repérer Milos, mais il était trop préoccupé par son travail. Quand il a entendu parler de nos démêlés avec la confrérie du signe Jaune, il aurait pu mettre pas le masque, mais il avait besoin de savoir.

A présent, il est certain qu'un puissant Sarrukh est à l'origine des événements qui secoue la cité.

Lorsque Dorothee lui remet l'étrange discours découvert dans le temple, K'Stallo semble plongé dans une grande inquiétude : c'est à l'évidence un brouillon de discours à destination du Seigneur des Mers Drac et il est l'œuvre du Signe Jaune !

Après de longues discussions, nous avons plus de questions que de réponses : quelles sont les intentions actuelles des sarrukhs puisque nous avons fait avorter leur plan ? Le Seigneur de Mer est-il membre de la Confrérie ou est-il manipulé par quelqu'un de son entourage ? En quoi consistait l'intervention de Milos dans les plans du phare ? Et surtout les sarrukhs sont-ils suffisamment aux abois pour invoquer une nouvelle fois l'Indicible ?

A suivre dans « Dementia à Freeport »

Document B

La véritable histoire de Freeport

Extrait de l'ouvrage découvert par Dorothee Gambacorta

Traduit durant la première semaine d'Alturiak de l'année du Gantelet avec l'aide K'Stallo

Durant la première ère des jours du Tonnerre, il y a plus de 35.000 ans, les sarrukhs régnaient sur l'ensemble de Faerûn, leur pouvoir étant constitué de trois principaux empires continentaux, et d'un empire insulaire: Valossa – une vaste île recouverte de cités cyclopéenne dont la population était toute dévouée au culte du pacifique Serpent Universel.

Valossa fut le premier empire à s'écrouler vers -34500 CV, sa grandiose civilisation réduite à néant par la volonté de l'Indicible, une haïssable divinité issue des confins de l'espace descriptible. La plupart des Sarrukhs sombrèrent alors dans la folie en grande majorité – bien qu'une poignée d'entre eux ait conservé un semblant de raison et, parmi eux, ceux là même qui avaient invoqué l'immonde dieu. Ces apostats s'étaient retirés au fond des tunnels qui couraient sous l'ancienne Valosa, s'adonnant à leurs primaires rituels par-delà les saines lueurs du jour, dans l'attente où l'Indicible se laisserait une fois encore convaincre de venir dispenser ses affreuses attentions sur le monde.

Les siècles passèrent. Les Sarrukhs et leurs empires rejoignirent les ténèbres de l'oubli. La race humaine et ses dérivés prirent possession du monde, ainsi que l'ancienne Valosa, réduite à présent à la seule chaîne d'îlots appelée Dents du Serpent au large des côtes de Turmish et au sud de l'archipel des îles pirates. Les premiers à investir la plus grande des îles, A'Val, furent des pirates. Ils fondèrent une colonie du nom de Freeport, qui devient la base de ralliement des boucaniers jusqu'à ce que leurs exactions en haute mer alarment par trop les grandes puissances navales. Un capitaine du nom de Drac réalisa, tant il était rusé, que la cité n'était pas de taille à les affronter et entreprit alors de passer un accord avec elles. Celui-ci stipulait qu'il devrait débarrasser l'île des pirates qui la desservaient, faveur contre laquelle les autres nations reconnaîtraient Freeport comme une cité-état indépendante et entérineraient son autorité en tant que Seigneur des Mers. Une respectabilité instantanée lui échut donc, en échange.

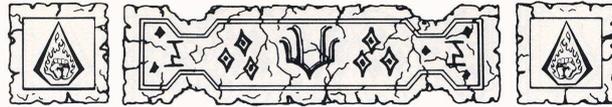
Pendant des générations entières, Freeport prospéra et devint l'un des principaux comptoirs de la Mer des Etoiles déchues. La réputation de la cité ne fut pas épargnée pour autant par les quelques dirigeants mal inspirés ou les décisions inconsidérées qui s'y firent jour mais elle y survécut à chaque fois... jusqu'à ce jour.



Terreur à Freeport
Résumé de l'aventure
Juin 2008 – Juillet 2008

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

Le Tombeau du Seigneur des Marches



L'assaut du Temple d'Oghma en images



← Zone 1

Un portail s'ouvre dans la nef. Une douzaine de guerriers trèmes en surgissent et entreprennent de massacrer les religieux. Ils sont armés d'épée à deux mains. Plusieurs d'entre eux se ruent sur Nirden et les moines qui défendent l'accès principal au temple.

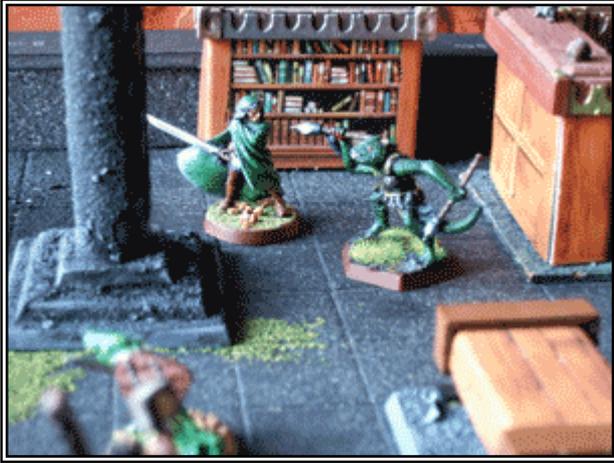
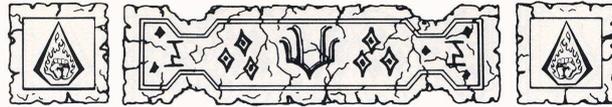
Zone 2 →

Nirden la teigne est rapidement encerclé malgré l'aide de deux moines d'Oghma. Cependant, le valeureux nain tiendra sa position jusqu'à la fin des combats, ne cédant pas un pouce de terrain, même lorsque des sectateurs enfonceront la porte.



Terreur à Freeport
Résumé de l'aventure
Juin 2008 - Juillet 2008

Le Tombeau du Seigneur des Marches



← Zone 3

Astryax est pris de court lorsque le portail s'ouvre. Il ne pensait pas que les yuan-ti utiliseraient des moyens aussi radicaux. **Alors qu'il se prépare à incanter, un guerrier très impressionnant se rue sur lui.** C'est lame Vaasti à la main que l'ensorceleur défend sa vie. Vaincre le squameux l'occupera durant presque toutes les hostilités.

Il invoque bien un sortilège de vol sur Gulgán, mais l'enchantement est dissipé par le redoutable prêtre de l'Indicible qui affronte le Père Thuron.

Les autres sortilèges de l'aventurier resteront sans effet sur le squameux.

Zone 4 →

Un prêtre Yuan-Ti de l'Indicible se trouve dans la sainte demeure sous un sort d'illusion mais il se dévoile dès le début de l'assaut. Il commence par l'élever au-dessus de la mêlée avant de concentrer ses attaques sur le Maître des Légendes Thuron. Il use notamment du redoutable sort Exécution sur le serviteur d'Oghma mais sans succès. Bardé de sorts défensifs et usant d'une magie offensive redoutablement efficace, il ne semble à aucun moment menacé par les défenseurs du Temple.



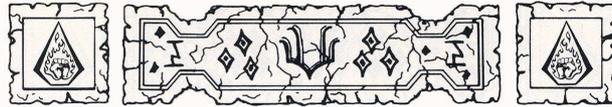
← Zone 5

Dorothee Gambacorta se sait dépassée par les événements. Elle a utilisé la plupart de ses sortilèges et il ne lui reste que quelques enchantements mineurs en mémoire.

Elle se positionne donc au centre de l'église en compagnie de prêtres d'Oghma chargés de bénir et de soigner les blessés. Titus, son fidèle compagnon engage un corps à corps sanglant contre deux spadassins de l'Indicible. La bête grièvement blessée ne doit la vie qu'à l'intervention d'un prêtre d'Oghma et à la lucidité d'Astryax qui se porte au secours de la pauvre bête.



Le Tombeau du Seigneur des Marches

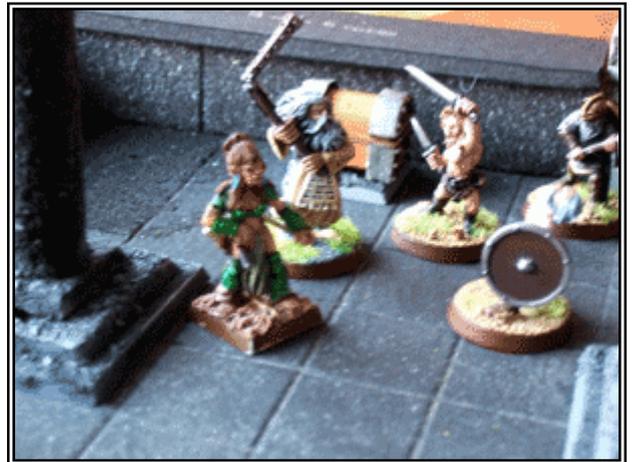


← Zone 6

Le terrifiant Gulgan se tient devant l'un des accès annexes du temple. Lorsque la porte cède sous l'assaut des sectateurs de l'Indicible, l'ancien gladiateur monteloisin se dresse comme un lion au milieu des loups. Le premier adepte a tout juste le temps de franchir le seuil avant de s'effondrer, le visage réduit à une balafre sanglante. Le second fait un peu mieux en levant sa hache, mais l'épée deux mains le cueille plus bas et traverse son cuir bouilli. Le troisième ne peut que fixer son moignon avant de s'affaler les jambes tranchées au niveau des mollets. Un quatrième perce bien la défense du demi-ogre, mais un poing immense lui brise la mâchoire, faisant voler ses dents à la ronde. Seul le fanatisme des séides de l'Indicible les pousse à continuer l'assaut sur ce flanc.

Zone 7 →

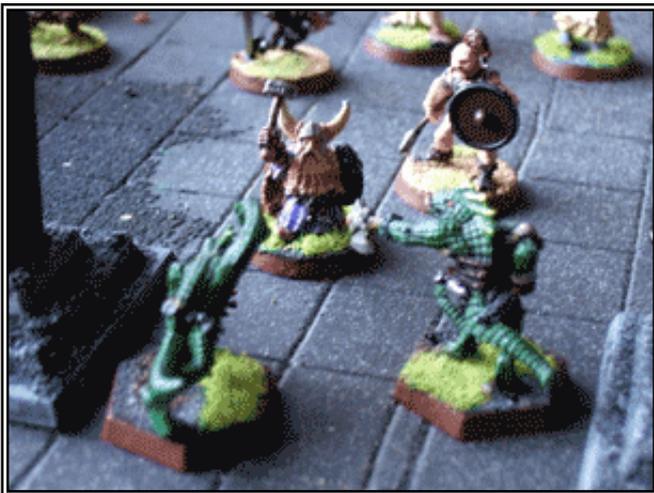
Katana et deux moines sont chargés de garder l'accès au jardin. Plusieurs affidés tentent de s'infiltrer mais sont rapidement démasqués. Les moines se révèlent de bons combattants et soutiennent habilement la contre-attaque de Katana qui parvient à contenir les assaillants. Un corps à corps sanglant s'engage. La sauvagerie naturelle de Katana compense aisément le nombre des assaillants. L'acier cormyrien de sa lame se gorge du sang des hérétiques.



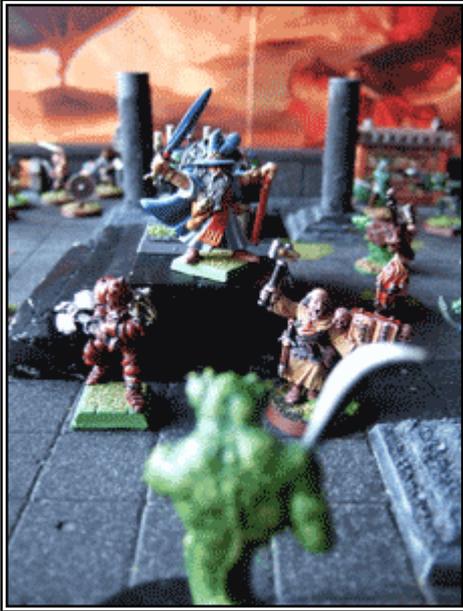
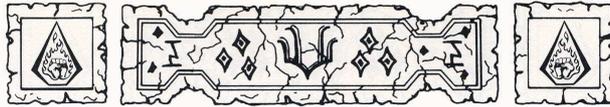
← Zone 6

Le Frère Bolak de Clangeddin fait face à l'assaut de guerriers trèms et de sectateurs. Par la hache et la magie, il repousse les assaillants avant de se tourner vers l'abomination yuan-ti. Concentrant toute la force de sa foi, il déchaîne la fureur de Clangeddin sur le squameux. Alors que le pilier de feu aurait dû l'engloutir, il glisse sur le prêtre de l'Indicible comme l'eau sur le rocher. Abasourdi, Bolak subit la colère de l'abomination qui fait s'abattre successivement une colonne de feu et un mur de lame sur les défenseurs.

Malgré la perte de la plupart de ses affidés, le yuan-ti est encore en passe de remporter la partie haut la main.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Renforts inespérés:

Durant la bataille, les sentinelles de Tempus se joignent au combat et prennent les assaillants à revers.

Alors que les aventuriers et le grand prêtre Thuron sont à court de ressource pour vaincre le prêtre yuan-ti, **Tarmon, haut mage** de la cité se matérialise dans l'enceinte du temple accompagné du maître de guerre **Mayhem de Tempus** et de la **Maîtresse de l'Onde Lorilee**. Alors que cette dernière conjure plusieurs élémentaires d'eau pour circonvenir l'incendie déclenchée par les feux divins de Clangeddin et de l'Indicible; Tarmon et Mayhem se joignent à Thuron et font face au primate de l'Indicible. Celui-ci, lucide sur ses chances de succès, invoque une porte dimensionnelle et prend la fuite...



Terreur à Freeport
Résumé de l'aventure
Juin 2008 – Juillet 2008

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