



## Le retour au Daglan

Campagne des nouveaux seigneurs

Par Jaffar



### Les héros :



**Astryax Ryandor**

Baron de Valcroix  
Roublard 6/ Ensorceleur 5



**Gulgan Brisethorax**

Capitaine d'arme du Baron  
Guerrier 9



**Bolak Ironfist**

Frère de Clangedin  
Expert 1/ Elu divin 9



**Kalanar Xiltyn**

Elu de Corellon  
Elu divin 8



**Nirden Khâzal**

Le nain errant  
Guerrier 9/ Défenseur 3



**Katana Lamavide**

Demi orc garde du corps  
Barbare 6



**Richard Tyligane**

Grand Veneur du Comte de Brand  
Rôdeur métamorphe 8

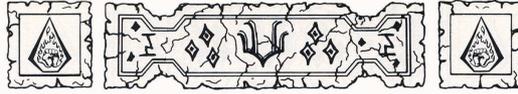


### Mirtul 1368 – Année de la Bannière Quelque part dans le brouillard.

Au lendemain de la défaite du Capitaine Mordini (Cf aventure « Le Retour des Damnés » en Mirtul 1368, Année en cours) le baron Astryax de Valcroix et ses compagnons errent perdus au cœur des landes grises, sises entre les collines des Trolls et le fleuve Immerine. Avec le lever du jour, l'humeur des héros s'assombrit encore. Le vent souffle plus fort, il fait plus froid, une tempête s'annonce.

Alors qu'ils discutent sur la marche à suivre, un grand aigle pêcheur se pose à quelques pas du groupe. En quelques secondes, le noble volatile se transforme en un homme de haute taille à la barbe et aux cheveux en bataille. Le baron reconnaît immédiatement Richard Tyligane, le Grand Veneur du comte de Brand, son beau-père. Le rôdeur l'avait précédemment assisté (Cf aventure « la clef d'Argent » en Mirtul 1366 de l'année du Bâton).

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le jeune rôdeur adresse au Baron les respectueuses salutations de son Seigneur. Astryax, après quelques questions l'assurant de son identité, l'invite à partager leur humble repas. Richard accepte prestement, suivre la piste du Baron n'ayant pas été de tout repos. Parti de Fort Brand depuis trois jours, le pisteur explique que dès l'arrivée de la missive du Baron de Valcroix mandant l'aide de son voisinage, le Comte Osmond avait ordonné à Bors le Connétable de prendre la tête de sa cavalerie pour rallier Valcroix et, à Richard de partir immédiatement afin d'en avertir Astryax.

Transformé en aigle, le Grand Veneur a survolé les terres du Baron Philippe dont les troupes marchent elle aussi sur Valcroix. Parvenu à destination, il apprend que le baron a gagné le village de Norey et reprend son vol. Dans les ruines du village, le Lieutenant Borax Bloodaxe l'informe qu'Astryax et ses comparses se sont enfoncés dans les landes grises. La piste sanglante laissée par les aventuriers conduit Richard aux portes d'un ancien fortin nain, puis à la position actuelle des héros.

Astryax presse alors le rôdeur de questions : des renforts vont-ils venir en nombre ? La Duchesse de Tramillar est-elle avertie de la situation ? Comment se portent sa femme et son fils ? Richard y répond dans la faible mesure de ses connaissances : des renforts marchent bien sur Valcroix avec la ferme intention de mettre fin aux déprédations des morts vivants, la Duchesse de Tramillar, sera avertie par le Chroniqueur du Comte de vive voix, Dame Ryandor et son fils Belloane étaient en parfaitement santé. La Comtesse avait d'ailleurs pris des mesures pour assurer la sécurité du village en l'absence de son époux en ordonnant la levée de la milice du village.

Rassuré, le Baron en revient à des considérations plus immédiates : trouver le repère du Capitaine Mordini et détruire définitivement sa dépouille. Peu féru en matière religieuse, il interroge le Frère Chevalier Bolak de Clangeddin et Kalanar, élu de Corellon. De combien de temps dispose le groupe avant que le mort vivant ne reprenne son simulacre de vie ? Les religieux affirment que le non mort mettra un mois à se reconstituer. Tous deux détaillent ensuite le rituel nécessaire à sa destruction définitive: danser nu lors du solstice d'été autour de sa dépouille avant de le recouvrir d'une peau de chamois fraîchement tannée et de l'asperger d'eau bénite mélangée de crottin de cheval en récitant les prières rituelles.

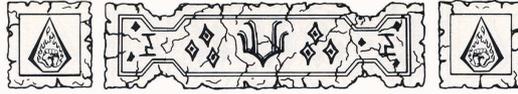
Devant la mine incrédule de leurs interlocuteurs, les deux religieux développent leur argumentaire. Richard met fin au débat en désignant un point lumineux dans le lointain. Les héros remarquent alors que le temps s'est encore détérioré et qu'une brume froide recouvre désormais le paysage. L'humidité perçante fait rapidement frissonner les aventuriers. Comme pour briser un peu plus un moral sérieusement ébranlé, le paysage semble fluctuer sous leurs yeux comme si la réalité vacillait. *Dans un état lugubre et irritable, le baron commence à imaginer que le monde autour d'eux est en passe de s'enfuir et qu'ils seront bien seuls dans l'univers insondable de brume maléfique qu'est Ravenloft !*



Comme pour lui donner raison, un hurlement d'outre-tombe retentit, paralysant d'effroi le groupe. Une créature se matérialise alors milieu des brumes. Elle ressemble au croisement d'un humain de grande taille et d'un vautour. Ses membres sont couverts de petites plumes grises, son cou s'achève par une tête de vautour, de son dos jaillissent deux ailes de plumes.

Profitant de la stupéfaction suscitée par son apparition, le démon lâche un nuage

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



de spores. Les héros ressentent une vive douleur tandis que les minuscules organismes pénètrent leur chair et éclosent en de multiples bubons. S'ensuit un combat d'une rare sauvagerie. Le vrock use avec intelligence de ses pouvoirs magiques, notamment sa faculté à se téléporter et de ses redoutables talents martiaux. Cependant prisonnier du pacte qui le lie à son invocateur, le démon finit par rencontrer son destin en tentant d'accomplir sa mission : capturer le Baron Axtryax et le conduire au repaire de sa maîtresse au cœur de l'étrange lumière aperçue précédemment.

Recoupant les dires du démon, les faits qui secouent la région depuis 2 ans et ses propres connaissances sur le Monde de l'Effroi, Astryax élabore la théorie suivante: Alynda la prêtresse de Cyric (**Cf. « Les sœurs accordées » en Kythorn 1366 de l'année du Bâton**) qui sévit dans la région a attiré l'attention des sombres puissances de Ravenloft. Ces dernières s'évertuent à lui bâtir un domaine en attirant cette région du Cormyr dans les brumes. L'afflux de puissance maléfique a extrait le Capitaine Mordini de son sommeil. Il s'est allié à la prêtresse pour assouvir sa soif de vengeance.

Tous comprennent que le temps est désormais compté avant que les brumes de Ravenloft n'engloutissent la région les piégeant, à jamais, dans le demi plan de l'effroi.



Après un rapide conciliabule, décision est prise de retourner dans les ruines du fortin nain afin d'empêcher le retour de Mordini, puis de marcher sur le repère de Valéna. Richard Tyligane se révèle un pisteur brillant. Il mène la compagnie à un train d'enfer. A leur arrivée, le fortin nain se révèle désert mais Tyligane découvre une piste fraîche laissée par une douzaine de créatures. Leurs tailles semblent s'échelonner du géant au goblin. La colonne ennemie ne doit avoir que quelques heures d'avance. Le baron souhaite engager immédiatement la poursuite afin d'éviter qu'ils rejoignent leur destination, la lumière à l'est. Les combattants du groupe, Nirden, Gulgan et Katana, lui donnent leur assentiment.

La poursuite s'engage. Alors que le soleil se couche à l'horizon, la compagnie rejoint l'ennemi. Tyligane, sous forme de faucon épie la colonne adverse. Elle est composée de deux géants squelettes utilisés comme « animaux » de bât, de quatre créatures humanoïdes d'une race inconnue du ranger sous la direction d'une entité dissimulée sous d'épais oripeaux crasseux et dont le corps semble se modifier en permanence. De surcroît, une compagnie de tirailleurs gobelins assure l'avant-garde et l'arrière garde de la colonne.

Informés de ce qu'ils vont affronter, les aventuriers dépassent la caravane et se préparent à l'embusquer. La surprise joue à plein : les gobelins s'écroulent sous les sortilèges de sommeil d'Astryax tandis que les géants squelettes s'enfuient subjugués par la puissance de Corellon.



Kalanar utilise son Vade Retro contre les 2 géants squelettes tandis qu'Astryax et Katana affrontent des gobelins

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



Profitant de la confusion, les guerriers engagent le combat, couverts par les tirs de Richard. Si Katana et Gulgan se débarrassent rapidement de leurs opposants, Nîrden se trouve confronté à l'horreur. Le chef ennemi se révèle être un centurion gobelin. *Haut comme un ogre, sa peau est en permanence agitée de convulsions et des visages grotesques de gobelins apparaissent à sa surface.* L'horreur atteint son comble lorsque plusieurs petits goblinoïdes s'extirpent de la masse vivante pour rejoindre la mêlée. Craignant d'être submergé, Nîrden se déchaîne contre la créature, tranchant et lacérant sa peau translucide. La créature lâche un long glapissement manquant percer les tympan du défenseur nain. Elle saisit ce dernier à la gorge et commence à l'enserrer

de ses énormes mains griffues. Il manque de s'évanouir, submergé par l'haleine fétide de la bête tandis qu'elle ouvre grand sa gueule pour déverser sur le nain un immonde mucus corrosif. Dans un hoquet désespéré, Nîrden lutte contre l'étouffement et parvient à lever le tranchant de sa hache vers la gorge du centurion. Pendant un instant effrayant, il craint de ne pouvoir en percer le cuir épais, mais, à son grand soulagement, il sent le fer s'enfoncer dans le tendon du coup et en transpercer l'artère d'où jaillit une fontaine de sang orange. Le monstre ouvre grand la gueule mais ne parvient qu'à proférer des gargouillis étranglés. Sa tête se met à pencher bizarrement sur la nuque et sa langue à pendre mollement hors de sa gueule. Il titube quelques instants avant de s'écrouler.

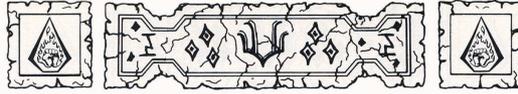
Le combat s'achève aussi vite qu'il a commencé. Un examen des cadavres accrédite la théorie d'Astryax : quatre des monstres terrassés étaient des Gobelyns, créatures originaires de Ravenloft. La déception est grande de ne trouver dans les caisses transportées aucune trace du corps de Mordini. Bolak, philosophe, remarque que trouver le corps ne leur aurait servi à rien sans les composants nécessaires au rituel. La fouille permet néanmoins de découvrir un butin conséquent ; armes, or et trois objets magiques : *un chapelet de prières, un bâton druidique et une broche de défense* Les artefacts sont distribués, le reste dissimulé au mieux.

Alors que la nuit étend son manteau sur la contrée, les compagnons prennent quartier auprès d'un petit lac pour s'accorder un repos bien mérité avant la confrontation finale.



L'aube trouve les héros au sommet d'une petite colline, le regard accroché par le paysage qui se révèle devant eux. Une long vallon s'étale entre les hauteurs. Une ancienne citadelle entourée d'un mur blanc se trouve en son centre. Très haut dans le ciel gris foncé, des nuages tumultueux forment une grande spirale. Des éclairs jaillissent sans cesse, accompagnés de fabuleux coups de tonnerre qui roulent sur toute la région. Alors que nulle part il ne pleut, l'air est chargé d'une humidité infecte qui semble véhiculer un mal écrasant. Comme dans le reste de la région, la réalité est distordue, mêlant la contrée des landes grises à celle d'un étrange et sinistre village. Frissonnant de peur et de froid, Astryax reconnaît parfaitement l'endroit : Homlock, un village du domaine du Daglan, village maudit que le Baron croyait englouti dans les brumes du passé **(Cf aventure « Un festin de Gobelyn » - 1360 de la Tourelle)**

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



Alors que le groupe d'aventuriers s'approche du site, un calme inquiétant s'installe sur la région. La tempête se déchaîne aussi forte que jamais, le funeste tourbillon continue de déchirer les nuages de ses éclairs, pourtant tous les bruits semblent étrangement étouffés. Alors que la route contourne un taillis et les mène au sommet d'une nouvelle colline, une meilleure vue du village s'offre aux regards.

Se fiant à ses souvenirs, Astryax conduit ses compagnons à l'assaut de la tour/église centrale, prenant soins d'éviter tant que faire ce peut le cimetière. Sa prudence se révèle payante. Elle permet d'éviter une patrouille de Gobelyns aux dents acérées.

Arrivés au pied de la tour, les héros constatent consternés qu'aucune entrée n'est visible. Son sommet se perd dans les nuées. Difficulté supplémentaire, l'édifice fluctue perpétuellement avec le clocher de l'église d'Homlock.



L'espace d'un instant, Astryax croit apercevoir un tentacule fuligineux au faîte du sinistre édifice. Sur leur garde, les aventuriers cherchent un passage pour entrer dans le repère du mal. Astryax découvre une petite cabane adossée à la tour. Depuis le seuil, il avisa que l'endroit est une sorte de réserve envahie par une étrange plante. Cette dernière émet un chant qui berce l'ensorceleur. Celui-ci s'écroule au côté d'un infortuné voyageur, aujourd'hui réduit à l'état de squelette. Comprenant le danger, Nîrden s'élance et saisit Astryax sous le bras avant de le traîner à l'extérieur.

Alors que le mage reprend ses esprits, un message psychique balaie le groupe :

« Quittez ces lieux au nom d'Alynda de Cyric ! Seul le Baron de Valcroix est attendu. Livrez le et vous pourrez retourner à vos insipides existences ». Une créature spongieuse se trouve bel et bien au sommet

de l'édifice. Elle s'élance vers les cieux et déploie sa formidable puissance. Elle ressemble à un immense poulpe.

Nîrden y répond de tous par une bordée de jurons. Sous l'effet d'un sort de marche dans les airs, Kalanar se prépara à affronter la bête tandis que ses compagnons attendent les ordres du Baron. La tête encore pleine du chant hypnotique, Astryax se saisit de sa baguette de vol et invoque sa puissance sur Gulgan, Nîrden et Bolak. Tyligane demande l'intervention à leurs côtés d'un élémentaire aérien

Comprenant que les envahisseurs ne reculeront pas, le gardien révèle toute l'étendue de son horreur. Invoquant les forces de la nature, le rejeton lunaire pilonne les aventuriers d'éclairs sans pour autant stopper leur progression. Modelant les vents magiques, Kalanar invoque un rayon de lumière brûlante mais le chevauchement du plan Matériel et de celui de l'Effroi provoque un hiatus. Le sort se retourne contre l'élui divin qui hurle de douleur.

Dans les cieux, Gulgan et Nîrden luttent au cœur d'une forêt d'appendices et de tentacules, tranchant et taillant les chairs abjectes, projetant une pluie ichor et d'entrailles sur leurs compagnons restés au sol.

Poussant des cris inhumains, la bête sent venir son destin. Elle continue néanmoins de lutter de toutes ses forces. Richard Tyligane décide d'en finir en invoquant un nouvel élémentaire d'air. Les deux extérieurs se saisissent à pleines mains des appendices du rejeton et entreprennent de le démembrer.

Alors que l'immonde bête agonise, elle lance un ultime message télépathique : « Bien que je n'ai réussi à protéger l'huis de cette église, ma maîtresse sait que vous êtes là et prépare déjà sa vengeance. Le monde rampera bientôt devant elle ! »

**A suivre....**