

TOMBE DE L'ANNIHILATION - TdJ

Les rues et les tavernes de la Côte des Épées ne parlent que d'un sujet depuis quelques semaines : la malédiction de la mort, une maladie qui touche tous ceux qui ont été ramenés à la vie par la magie. Les victimes s'amincissent et s'affaiblissent chaque jour de plus en plus et glissent lentement mais sûrement vers la mort à laquelle elles ont déjà échappé. Lorsqu'elles succombent finalement, elles ne peuvent pas être ressuscitées - et personne d'autre non plus, peu importe s'ils ont déjà reçu ce miracle dans le passé. Les temples et les érudits de la magie divine sont incapables d'expliquer la malédiction qui frappe toute la région, et peut-être le monde entier.

PROTAGONISTES

- **Anyim T'chella**, humain, paladin de Kelemvor
- **Arleg**, humain, guerrier
- **Olaric**, gnome, clerc de Garl Glittergold
- **Pandjed Drachedandion**, drakéide, rôdeur
- **Séraphine Titetasse**, halféline, roublarde
- **Varis Naïlor**, elfe, druide

LE CAVEAU DE LA MORT

6 Flamerule 1492 CV :

Cette aventure démarre un beau matin ensoleillé et doux de la Porte de Baldur.

SESSION 1 - 21/09/2018

Joueurs :

- Océane : Séraphine
- Mickaël : Anyim
- Gérald : Arleg
- Maxime : Varis
- Vincent : Pandjed
- Raphaël : Olaric

DÉCÈS D'UNE AMIE

Nos aventuriers sont rassemblés près d'un des mausolées de la Ville Basse et assistent aux funérailles d'une amie chère : Draka, la célèbre boulangère drakéide, dont la réputation dépasse les murs de la Ville Haute et atteint même les familles les plus riches de la cité, est morte très rapidement, victime de cette maudite malédiction.



Après un dernier hommage chaleureux à leur amie, ils sont accostés par deux mystérieuses personnes : une elfe d'un certain âge mais visiblement encore très alerte, habillée d'une robe typique de la noblesse d'Eauprofonde, accompagnée par un autre individu dissimulé sous une grande cape et un capuchon noirs, le visage caché par un masque d'argent.

L'elfe explique être à la tête d'un groupe désireux de découvrir l'origine de la malédiction et expose son plan pour y parvenir : la magie en oeuvre ressemble beaucoup à celle utilisée par les liches pour nourrir leur phylactère. Il se trouve que l'une d'entre elle, Zaldara Cordress, la Duchesse de la Putréfaction, a établi ses quartiers dans une tour de la forêt de Bois-Manteau à quelques jours au sud de la Porte de Baldur. L'idée de l'elfe est de dérober le phylactère de Zaldara, son livre de sort, un vieux tome avec une couverture en peau d'humain, pour la contraindre à coopérer. L'elfe dirigera un assaut de front pour détourner l'attention de la Duchesse et elle propose au groupe de s'introduire discrètement dans les sous-sols pour qu'ils s'emparent du précieux artefact.

Alors que certains membres du groupe hésitent à se lancer dans cette opération qui ressemble beaucoup à une mission suicide, l'elfe finit de convaincre tout le monde en tendant une potion de soin à chacun et en promettant une récompense de 500 pièces d'or en cas de succès. Elle leur donne alors rendez-vous le lendemain à l'aube avec Calibrax, un de ses hommes, sur les quais proches de la taverne de la Basse Lanterne. Il les transportera en bateau jusqu'au domaine de la liche.

Les aventuriers profitent du temps qu'il leur reste pour vaquer à leurs occupations :

- Séraphine cherche à suivre leurs deux employeurs mais est vite refoulée à l'entrée de la Haute Ville
- Olaric se rend dans une des quelques bibliothèques qui sont accessibles pour se renseigner sur les liches
- Anyim trouve un mausolée à Kelemvor pour se préparer à cette aventure
- Arleg essaie de négocier un bouclier auprès d'un des armuriers de la ville, un nain pas très commode, et échoue lamentablement
- Varis essaie de glaner quelques informations supplémentaires à la taverne de la Basse Lanterne mais les discussions du moment concernent surtout la malédiction

LE CAVEAU DE LA MORT

7 Flamerule 1492 CV :

Au petit matin, le groupe se rend sur le lieu de rendez-vous. Ils aperçoivent à quai un petit voilier en très mauvais état et s'inquiètent de sa capacité à les amener vers leur mission.

Alors qu'ils examinent, circonspects, l'embarcation, une voix s'exclame derrière eux : « Bouh ! ». Derrière eux se dresse un gnome habillé comme un marin, en train de s'esclaffer. « Je suis Calibrax, votre capitaine. » dit-il alors que d'un geste vif de la main, il dissipe l'illusion et fait apparaître un beau voilier en lieu et place du vieux rafiot.

Tout le monde embarque pour un voyage sans histoire, mis à part une petite baignade involontaire de Arleg et Anyim, sur les eaux de la Mer des Epées.

LES SOUTERRAINS DE ZALDARA

9 Flamerule 1492 CV :

Le soir du troisième jour de navigation, le vent tourne et devient glacial. Calibrax, si facétieux tout au long du trajet, prend un ton très sérieux et point du doigt un monolithe de pierre noire qui dépasse de la canopée de Bois-Manteau, en haut de la falaise qui surplombe la côte. « Zaldara... C'est sa tour. »

Le gnome manoeuvre le bateau entre les rochers et l'approche de la falaise. Il saute dans l'eau et amarre l'embarcation, demandant aux aventuriers de le suivre avec leur équipement. Il se dresse devant un bloc de pierre et murmure une rapide incantation. La paroi rocheuse disparaît et laisse place à une entrée de grotte et un escalier qui grimpe dans l'obscurité la plus totale.

Les aventuriers s'engouffrent dans le passage et arrivent dans une grande grotte naturelle, à peine éclairée par la faible lueur des torches. Au centre de cette cavité se dresse un énorme pilier rocheux avec à sa gauche quelques marches taillées dans la pierre qui montent vers la corniche qui se situe à droite de la colonne. Au fond à droite, un boyau mène vers un autre escalier qui grimpe vers une porte de pierre sur laquelle est gravée une tête de mort.

En visitant longuement la caverne, le groupe se débarrasse de deux squelettes et d'une vase grise en limitant les dégâts, découvre une deuxième porte de pierre avec un kraken brisant



un navire en deux gravé dessus et évite quelques pièges.

Après discussion, ils arrivent rapidement à la conclusion que le seul moyen d'aller plus loin est de parvenir à ouvrir l'une des deux portes. Celles-ci sont verrouillées avec une clé et émanent de magie nécrotique. Lorsque Séraphine examine celle avec le crâne gravé, les deux cavités oculaires se mettent à briller et un rayon d'énergie en sort et atteint l'halfeline, Varis et Olaric qui se sentent aussitôt épuisés. Alors qu'Arleg et Anyim essaient de forcer le passage sur l'autre porte, d'énormes tentacules spectrales en surgissent et se saisissent du paladin. Ses camarades l'aident à se libérer et Varis finit par suffisamment endommager la porte avec sa flamme sacrée pour que celle-ci cède.

En poursuivant leur exploration, ils découvrent une première pièce remplie de bouts de cadavres, dont les murs sont couverts de sang et dans laquelle les accueille une goule. Au centre de la pièce suivante, Arleg tombe nez-à-nez avec une fontaine, une statue de démon crachant du sang, formant grande mare de sang dont émane une nouvelle aura de magie nécrotique. Varis, au moment où il suit le reste du groupe pour sortir de la pièce, aperçoit un scintillement dans le sang, au pied de la statue. Il utilise son bâton pour rapprocher l'objet brillant et en ressort un cristal sphérique qui illumine la pièce.

La recherche du phylactère se poursuit dans un grand hall dans lequel s'est répandu un gaz qui brûle les poumons de certains des aventuriers. Deux goules sont postées en embuscade mais ne font pas long feu. Depuis ce couloir, le groupe découvre un escalier qui mène au rez-de-chaussée de l'ancre de Zaldara mais des bruits de bataille les dissuade de monter. Deux autres portes sont visibles et semblent être ouvertes. Ils empruntent la première et arrivent sur un balcon et un escalier qui descend d'un étage. De nombreux trophées, armes et armures, sont exposés ici mais la plupart sont irrécupérables. Seul un





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
- Gérald : Arleg
- Maxime : Varis
- Vincent : Pandjed

