

Les héros reviennent de leur périple avec le [Ceinturon Infecte](#), ainsi qu'un nouveau parchemin d'Ahmn, sortis tout droit de la salle aux trésors de l'Olympe, en Arborée.

Satisfait, ils sont vite rattrapés par les réalités du Multivers.

En effet le Crinti, de retour à la Morgue, apprend qu'une des personnes dédiées aux recherches sur les morceaux de l'Innomable à disparu, mais plus grave, également un [nécrolabe- Planaire](#) !

Nemeth, sur proposition de son camarade morné, s'en va faire une thérapie quelques jours à l'Asile, afin de traiter son traumatisme suite à son échec à résister aux sensations extrême de la luxure. Malheureusement pour lui, les soins n'ont pas été bénéfiques....

Le prêtre, quand à lui, apprend de bien mauvaises nouvelles en provenance du Dambrath par le biais de [Kizuline](#).

Après quelques jours, un drow du nom d'[Eshari](#), se présente chez le crinti.

Elle leur donne rendez-vous dans une taverne du bas-quartier : "Aux Calices de Sirènes".

Une fois arrivés là-bas Eshari amène les aventuriers à une école de danse "Le corps Virevoletant", qui se situe dans un bâtiment assez austère à l'extérieur.

Une fois à l'intérieur l'ambiance est plus chaleureuse, on peut entendre des chants, des danses et voir quelques danseuses et danseurs, la majorité crintis ou elfes noirs en train de faire des exercices.

Eshari emmène les PJs dans une arrière salle, puis leur fait descendre un escalier pour arriver dans une immense salle, richement décoré, qui ressemble beaucoup à l'intérieur d'un temple.

Là ils peuvent y voir [Dame Thardraed](#), allongée sur une méridienne, en train de lire, elle porte de façon ostentatoire un symbole, que le crinti reconnaît tout de suite, celui d'Eilistraée :

Elle les accueillera par ces termes : « *Mes chers aventuriers, merci d'avoir répondu à ma demande... Je sais que cela pourra vous paraître incongru comme sollicitation mais soyez assuré que je suis la première surprise... (Elle regarde le crinti longuement)... Je suis **Hymgrid Thardraed**, mon nom ne vous dit sûrement pas grand-chose, je suis une représentante de la Déesse Éilistraée... » (Elle regarde une nouvelle fois le crinti). Elle m'a envoyé un rêve vous concernant... »*

« *Dans ce rêve vous étiez confronté à une grande menace, vous êtes en quête de quelque chose, même si je ne sais pas ce que c'est... Je vous ai vu arriver devant une porte ».*

Elle se concentre alors et partage la vision de la porte aux PJs :

*« Je ne sais pas ce qui se trouve derrière cette porte, mais j'y ai vu la mort... Mais également la vie »
« Je sais également que votre périple ce fera en Ysgard, et je sais comme vous y amener »*

« La route que je vais vous proposer sera périlleuse mais je vous accompagnerais pour la première partie du voyage et Eshari vous servira de guide pour le reste... »

« Dites-moi quand vous serez prêts... »

Une fois qu'ils seront prêts Dame Thardraed et Eshari mèneront les PJS vers un passage secret, puis se faufleront dans une partie des égouts. De là Eshari activera un portail qui amènera les PJs... En Dambrath !

Une fois sortis des égouts les PJs se retrouvent dans une rue à la vision cauchemardesque :

« Vous sortez des égouts par une petite grille, enfin à l'air libre vous humez un nouvel air, soulager de ne plus respirer celui pestilentiel des égouts... Mais rapidement vous sentez que cet air, tout de même différent n'en reste pas moins nauséabond... Une odeur de putréfaction, mélangée aux fumées acres qui se dégagent d'un peu partout, vient remplir vos poumons. Un goût de cendre et de viande avariée vient tapisser votre bouche en même temps que vos yeux commencent à larmoyer à cause des émanations toxiques dues à la combustion incomplète de matériaux divers comprenant du bois, des tissus et... des corps... En effet vous apercevez, éclairé à la faveur d'un pâle soleil caché par les volutes de fumées grisâtres, plusieurs tas de corps, allant d'une dizaine à presque une centaine, en train de brûler. Certains bâtiments de la ville se consomment encore, alors que d'autres ne sont plus qu'amas de poutres calcinées et de pierres éclatées. Au fur et à mesure que vous progressez dans la

Et oui ils sont à Herath ! Dame Thardraed leur expliquera que la foi d'Éilistraée est partout où ses fidèles en ont besoin, particulièrement là où les drows et les crintis en ont besoins...

« La catastrophe a frappé le Dambrath il y a plusieurs mois maintenant, avec une épidémie sans précédent. Devant l'impuissance des prêtresses de Loviatar et de Lolth à endiguer l'épidémie, la population s'est révolté, les Drows eux-mêmes pensaient avoir été abandonné par Lolth, leur prêtresse étant incapable des soigner leurs compères. Ils ont fui le pays pour se réfugier en Outreterre et ont fermé les portes de leur royaume souterrain. Les humains ont été laissés à eux même et les prêtresses de Loviatar ont perdu le contrôle du pays au détriment de celle de Talona. Au début énormément de gens ont prié Talona pour être sauvé, et les coffres de ses temples se sont remplis et sont nombres d'adeptes a explosé. De nombreuses prêtresse ont été formées à la va-vite et envoyé dans tout le pays. Mais rien n'y a fait, le pays s'est enfoncé dans le chaos, la mort et le pillage. De plus un conflit a éclaté entre les prêtresses de Talona et les orcs de Yurtruss dans le marais du Rethild... Nous avons œuvré pour rassembler notre communauté et sauver le maximum de nos gens... Le Dambrath n'est plus qu'un immense charnier où seul les déments, les mort-vivants et les charognards arpentent encore ses terres. Bien sûr il existe des ilots de civilisation qui perdurent et luttent pour leur survie, mais pour combien de temps encore ? »

La traversée de la ville ne va pas être simple, des hordes de [zombis](#), de pillards et autres dangers vont se mettre en travers de la route des héros.

Les aventuriers vont même combattre un [Seigneur-zombi](#), et récupérer sur son cadavre une [amulette d'interprétation](#).

Sortis de la ville, les aventuriers vont marcher quelques jours en direction des montagnes du Guet des Gnolls. Ils arriveront ensuite sur une paroi rocheuse dans laquelle s'ouvre un passage. Dame Thardraed leur indiquera que c'est un passage vers l'Outreterre (celle des Royaumes oubliés, pas de Planescape, à ne pas confondre), et qu'il mène donc directement sur les terres des... Drows.

Au bout de 5 jours d'un pénible voyage dans l'obscurité, le froid et l'humidité, nos héros débouchent dans une petite caverne.

C'est presque sans surprise qu'ils s'y font surprendre par une attaque surprise de Driders ! Ces étranges

créatures possèdent la tête et le torse d'un drow greffés sur le corps d'une araignée géante. Ils sont créés par la déesse des elfes noirs, Lolth quand ces derniers échouent à leur test d'aptitude. Ces créatures sont particulièrement dangereuses, mauvaises et rancunières.

Une fois les driders défaits, non sans quelques difficultés, les aventuriers reprennent la route et encore après 3 jours de voyage, ils arrivent dans une immense grotte où se trouvent plusieurs centaines de Drow.

Ces Drow là sont des adeptes d'Éilistraée, le seule Déesse bonne du panthéon Drow. Ces derniers fuient la guerre en Dambrath et s'en vont un Ysgard, foyer de leur Déesse.

Dame Thardraed indique aux héros qu'elle restera là pour organiser l'évacuation, mais qu'Eshari va les accompagner.

Le souvenir effrayant des driders s'estompant, et la cupidité reprennant le dessus, le groupe d'aventuriers décide de repartir dans la grotte aux driders. En effet, pressés de partir les PJs n'ont pas pensé à fouiller les alentours afin de découvrir l'ancre de ces créatures et les potentiels trésors qui s'y cache.

Revenu à la grotte, les cadavres des driders ont disparus ! Attentif, les aventuriers entendront un faible chant. suivant la direction du chant mélancolique, ils tomberont sur une toile barrant la passage. Ils peuvent voir au travers, à quelques mètres de là, une silhouette arachnoïde se trouvant de dos et disposant des bougies autour de deux têtes d'elfes noirs. Un entêtant parfum de rose emplit la grotte, malgré des relents désagréable de décomposition

La créature se retourne alors, il s'agit sans nul doute d'une drider, mais dont le torse et la visage sont ceux d'une elfe noire d'une étrange beauté. Elle arrête son chant et vous regarde d'un air triste :

Elle s'adresse en drow :

"KUR POZD YHUA, YHUA, OWZ AK ELGUE AMOÏ MRANE D'SINCE. NA TORAN YAWOUSSE, NATOU AZIU INELULE VÉ NA BELBO MAKÀ YHUA." (C'est donc vous, vous qui avez tué mes amants... Je vais être gentille, donnez-moi le nain et je vous laisse partir).

Après quelques secondes et quelques têtes qui se tournent vers el prêtre, les héros refusent la demande de la créature.

La drider saisie alors une lance, aussi noire que la nuit, dont les vrilles violettes qui tournent autour de la lame n'augurent rien de bon... S'annonçant sous le nom de [Xalitorestiarme](#), la créature attaque les aventuriers.

Mais Lolth a dû définitivement abandonner la drider car le combat ne fût pas au niveau où on aurait pu (ou dû) l'attendre.

Les héros trouveront de nombreux trésors sur le cadavre de la créature et dans son ancre, entre autre : *bracelet de défense (CA 2), anneau de protection +3 (1,50 mètre), gantelets des ogres (force 18/00),*

[anneau de contrôle de coffre marcheur](#), [Rose sanglante](#), 6 [bougies noires](#), un parchemin de disjonction de Mordenkainen, et une arme terrifiante, une [lance de la mort](#).

Mais surtout les aventuriers vont tomber sur un prisonnier que retenait Xalitorestiarme : [Gunnard fer-froid](#).

Gunnard fer-froid est un nain Ysgardien qui se rendait à la Grande Faille avec un groupe de compagnon suite à la demande d'aide du Royaume. Il était volontaire pour renforcer les patrouilles frontalières. Ils sont malheureusement tombé sur une grosse patrouille drow qui a grandement affaiblit son groupe et il s'est fait prisonnier par les driders il y a quelques temps de cela. Il remerciera les PJs et après avoir récupérer son matériel il proposera de les accompagner, il retourne en Ysgard, il ne peut plus continuer seul...

De retour au camp de réfugiés, et pendant un repos bien mérité, les héros glanent quelques informations, en particulier auprès de Gunnard :

- L'épidémie a commencée pour toucher les élevages de chevaux Dambrathien
- De ce qu'ils savent, concernant Herath, ce sont des gardes qui sont tombés malades en premier.
- L'épidémie a été contenue dans un premier temps par une quarantaine stricte.
- Au début il avait été dit que les prêtresses de Talona maitrisaient la situation.
- L'ordre de mise à mort systématique de chaque nouveau malade a rendu la population nerveuse.
- Le clergé de Loviatar a subis d'énorme pression de la rue, mais aussi du clergé de Lolth
- Lorsque les premiers drows nobles sont tombés malades un vent de panique a commencé à souffler.
- Le clergé de Talona en a profité pour rallier à sa cause de nombreuses personnes.
- L'épidémie s'est accentuée et quand des prêtresses de Talona sont tombées malade à leur tour, tout s'est effondré.

Les aventureirs repartent, et arrivent rapidement à ce qui semble être le portail pour Ysgard. Gunnard leur propose un bras de fer... Pour ouvrir le portail.

Les PJs arrivent en *Nidavellir*, la troisième strate d'Ysgard. Cela ressemble énormément à l'Outreterre du

plan primaire, et pour cause c'est rempli d'elfes noirs également... Mais heureusement ce sont des dévots à la déesse Éilistraée...

Arrivé ici pourtant le Nécolab Planaire du magicien crinti *n'indique rien du tout !*

Heureusement pour eux, les échanges fructueux avec Gunnard leurs apprends qu'un mythe Ysgardien pourrait correspondre à la description qu'ils en font : Les larmes de Thauræl. Gunnard leur propose alors de les guider jusqu'à l'endroit qu'ils souhaitent atteindre.

Pendant leur périple au travers des strates du plan et des rivières de feu et de terre, les Pjs croiseront le fer avec des géants du feu.

Gunnard amènera les aventuriers jsuqu'au village d'Alffahlem. C'est une communauté d'humain et d'elfe, que Gunnard ne connait pas.

Le village d'Alffahlem

Rapidement les héros se rendent compte que quelque chose ne va pas, il règne dans le village une certaine

tension.

En se renseignant les PJs découvrent que les villageois sont anxieux, Le [Jarl Skinoj](#) a décidé de prendre de force la fille de leur Jarl.

Comme le veut la tradition Ysgardienne et marqué (ceux de la faction) tu peux prendre ce que tu veux à partir du moment où tu as la force de le faire.

Le [Jarl Bjernkpf](#) est embarrassé, il sait qu'il ne peut pas battre Skinoj en duel, mais il ne veut pas donner sa fille [Mahilde](#). Cela mets en péril la sécurité du village. Même si les habitants soutiennent leur Jarl, la perspective d'une guerre ne leur plait guerre. Mahilde n'a pas envie d'être mariée à Skinoj, pour motiver les habitants elle a promis d'épouser celui qui battra le Jarl. Sa mère, [Heidun Bjernkpf](#) quand à elle a annoncé qu'elle se battrait, quoi qu'il en coûte.

En attendant les PJs se renseignent sur la fameuse vision et le lieu où ils doivent se rendre. Ils sont menés effectivement à un endroit qui correspond point par point à la vision qu'ils ont reçu de Dame Thardraed :

Rapidement, après quelques approches infructueuse, les aventuriers se rendent compte qu'il ne va pas être simple d'ouvrir cette satanée porte... Elle est visiblement protégée par quelques protections magiques. Le Nérolabe-planaire reste également de marbre devant cette porte...

Le Jarl Bjernkoff racontera aux PJs, devant leur insistance à vouloir rentrer, que la légende raconte que régulièrement deux champions s'affrontent en duel, et que le vainqueur récupère le sang du vaincu afin de pouvoir pénétrer dans le sanctuaire et bénéficier du don des Dieux. Il y a des années que personne n'y a eu accès, le Jarl lui-même ne l'a jamais fait.

Les héros rentrent au village bougons et frustrés, d'autant qu'ils n'ont pas le temps de boire une bonne bière fraîche, le Jarl Skinoj et ses troupes attaquent !

Une violente bataille s'en suit, et les pertes seront lourdes de chaque côté. Les aventuriers vont faire peser la balance, quand un des guerriers du groupe prendra le dessus sur le Jarl. D'autres se seront distingués dans une moindre mesure, mais l'important est là : la victoire est acquise ! Un des habitants, particulièrement impressionné par Nemeth, demande à pouvoir le suivre dans le reste de ses aventures...

En plus de la satisfaction de l'ivresse de la victoire, héros récupèrent quelques menus objets : Un ceinturon de force de géant du feu (force 22), Une [armure de givre en argent](#), et un [maillet du givre](#).

Une fois la bataille terminée, les Pjs peuvent se concentrer sur la porte, cette fois-ci avec le plein accord du Jarl Bjernkoff.

Il leur faudra un long moment, et plusieurs tentatives pour réussir, entre autre avec l'aide du pachemin de disjonction de Mordenkainen lancé pour contrer la zone d'anti-magie, avant de réussir à ouvrir la porte.

Derrière se trouve une petite pièce circulaire d'environ 2 mètres de diamètre. Au fond se trouve un petit bassin dans lequel s'écoule un liquide argenté, avec un broc en métal. Une fois que les héros l'auront rempli, le liquide arrête de s'écouler. Certains décideront de tenter leur chance et de boire le liquide afin de bénéficier du don des Dieux (+3 pv supplémentaires permanent). D'autres s'abstiendront d'en boire.

Mais au plus grand désarroi des héros, aucune trace d'un objet de l'Innomable... Avec quelques recherches supplémentaires les aventuriers se rendent compte qu'en fait la porte elle-même est en fait l'objet qu'ils recherchent : le [bouclier de l'Innomable](#) !

Ce dernier secrète un mucus acide en permanence, qui va rendre son transport plus fastidieux encore, déjà qu'il l'était par la taille.

Mais les héros arrivent à rentrer tout de même satisfaits de leur réussite, et bien que quelques désaccords se font sentir dans le groupe sur la façon dont sont gérés les objets de l'Innomable, les Arpenteurs Silencieux profitent d'un repos bien mérité...

A suivre...

