

Une semaine ordinaire

Rappel et contexte actuel :

C'est le printemps.

De manière interne, l'Empire est sous tension (gêneurs, complots, baisse de production, pirates alines, etc.) ; publiquement, tout va bien, les assauts pirates sont contenus, le mur Hadrian est calme, etc.

News empire :

Les territoires Piscalari (plus au sud que la carte usuelle) sont en guerres. Une intervention.

Des délégations des pays voisins à l'Empire sont attendues pour négocier des contrats commerciaux.

La non partialité des cultes réalisant des soins fait débat au sein de la communauté.

Cethien Ballchewer, conseiller politique à l'empire déclare un recensement des sans-abri.

Le célèbre paladin Rolir ker-Adinnon est sous l'effet d'un puissant maléfice inconnu, celui-ci est méconnaissable et léthargique.

La réunion annuelle des druides se déroulera cette année dans le bosquet du chêne pourpre.

...

Le déroulement de la partie :

1) Les préoccupations de chacun

Ignacio revient enfin dans l'empire après un long périple prisonnier sur une île de pirate. Il demande donc réparation auprès des instances de justices de l'empire. Devant le juge Van Husteustoreil (scaven supposé visiblement ...mais introuvable dans le blog !!...merci de préciser les connaisseurs), Ignacio accuse la compagnie des îles orientales de kidnapping et de vol. Celle-ci souhaite se décharger de l'accusation en faisant porter le chapeau par le capitaine. Un accord à l'amiable est proposé (un bateau~10kPo) mais Ignacio le refuse. Un procès est alors programmé.

De son côté, Dolphin une fois renseignée sur la prison où sa famille est supposée détenue décide d'agir seule et de les faire évader. Elle traque en particulier un soldat asocial afin de prendre sa place et rentrer ainsi.

Suite au meurtre de son ancien chef, Ellian se cache dans la cave de la demeure de Jaëlla espérant que l'affaire s'essoufle. Jaëlla, elle, continue son commerce de marionnette tout en prenant la température.

Pendant ce temps, Marek remonte du sud de l'Empire où il a capturé une prise. Il doit la remettre à la capitale pour toucher sa prime.

Xavius quand à lui, après un détour par le plan céleste et Bourg en Chevrais, retourne dans la capitale où il exerce ses fonctions d'éducateur.

Zaef enfin, revient dans la capital et retourne voir Jaëlla.

Zaef et Ellian décident de retrouver l'armateur (cf. le bal aux masques), Andill... Ils récupèrent de nombreuses informations à la capitainerie grâce au charme d'Ellian (et à la cervelle de moineau de l'hôtesse d'accueil). Actuellement, Andill... serait sur un navire, nommé l'Arquebuse, de retour des îles du sud-est. Il serait de retour en soirée. Les deux compères reviendront.

Dolphin poursuit son plan et prépare la substitution de soldat. Elle empoisonne sa nourriture pendant son absence et attend son retour prochain.

Jaëlla et Xavius continuent leurs tâches quotidiennes.

Sur un chemin de bord de mer, Marek et les convois proches sont pris dans une embuscade de pirates alines. Marek met à mal les resquilleurs du haut de son cheval puis s'enfuit, sans oublier sa capture, pour éviter des coups de canons. Il choisit par prudence de prendre des chemins plus éloignés de la côte.

N'ayant pas perdu son goût du commerce, Ignatio se dirige vers la demeure d'un bourgeois chez qui pense vendre ses produits.

Marek suit sa route de ville en ville. Tout d'abord misérables, elles grossissent. Dans l'une d'entre elles, un homme musclé au visage vilainement tailladé (*) fait irruption dans la taverne où Marek se trouve et propose des contrats de travail de courte durée, bien rémunéré. Marek ayant déjà une capture continue sa route.

Xavius profite d'un jour de congés pour rendre visite à Jaëlla. Une fois les histoires échangées et l'heure venue, Xavius, Jaëlla, Zaef et Ellian [gp1] se dirigent vers les docks.

Alors qu'il est sur le chemin de son client, situé non loin des docks, Ignatio fait de mauvaises rencontres. Au même instant, [grp1] rencontrent un personnage qui semble les occuper alors qu'une agression se déroule à proximité. Plein d'allant, ils s'y rendent tandis que Jaëlla file le guetteur supposé qui se détourne nonchalamment. De son côté Ignatio est pris à parti par un groupe de molosse à l'air mauvais et fait l'usage de sortilèges pour s'échapper. Zael, Ellian et Xavius se retrouvent devant une scène de raquette et abatte l'un des intervenants pendant que les proies et les assaillants se volatilisent. Ignatio de son côté, puisque finalement, ce n'était pas lui... s'échappe invisible et en forme gazeuse. Grp1 décide de traquer les fuyards mais rapidement le quartier devient animé. Des groupes de la Légion et des forces d'interventions quadrillent la zone, repoussant les fugitifs vers le port et n'effectuant qu'un contrôle sur les badauds (dont Xavius, Jaëlla et Zaef). Notre loup-garou s'enfuit jusque dans un navire où il se dissimule. Heureusement pour lui, les troupes se replient après un signal sonore annonçant la fin de la traque. Grp1 ne le sait pas encore mais ce signal correspond à l'arrestation d'Ignatio (en plein ciel) pour usage illégal de la magie profane dans l'empire. Il est enfermé dans une cellule de prison et celle-ci l'inhibe de toute magie.

Grâce au lien télépathique entre Xavius et Ellian, grp1 se retrouvent et décident malgré l'heure tardive de se rendre au manoir de l'armateur. Jaëlla prépare le terrain mais visiblement, il n'est pas présent. Une visite de son navire est alors lancée. L'habile Jaëlla parvient à monter à bord et le fouille, tandis que le malchanceux Ellian tombe à l'eau (...ah, qu'est-ce qu'on a rit !!). Récupéré par un requin céleste invoqué par Xavius, le groupe, (enfin) fourbu rentre dans la demeure de Jaëlla qui les héberge aimablement. Couchés fort tard, ils ne se réveilleront pas avant la fin de la journée suivante.

Le lendemain en question, Marek arrive à la capitale, après avoir aperçu des opérations d'abattage de bois, supervisé par l'homme (*) et reçoit sa prime pour sa capture.

Ce même jour, Dolphin entreprend l'évasion qu'elle orchestre depuis plus d'une semaine. Sa substitution n'est pas démasquée et elle accède sans trop de difficulté aux cellules. Le deuxième étage est plus intéressant que le premier. En effet, elle y découvre une pièce contenant six grosses bulles irisées tirant sur le rose. Après quelques tours de garde, elle dénote la présence d'individus dans ces cellules étranges. Dans l'une d'entre elles, elle pense reconnaître ceux qu'elle vient chercher (son mari et son fils) puis plus tard Ignacio dans une autre ; celui-ci ayant bien changé depuis la dernière fois qu'elle l'a vu. La structure élastique et régénératrice de ces cellules la rend perplexe mais Dolphin finit par trouver un moyen de libérer les détenus. Elle commence par les siens mais ce ne sont ni son mari ni son fils. Il s'agissait de leurres. Quoi qu'il en soit, ils finissent en poussière de sable et Dolphin a juste le temps de libérer Ignacio avant de s'enfuir sous forme gazeuse au nez et à la barbe des gardes en effervescence. Par chance, aucune troupe d'élite n'est intervenue. Ils font halte à la taverne du dragon noir pour récupérer de leurs émotions.

N'ayant pas vu ses amis depuis un certain temps, Marek se rend chez Jaëlla, l'une des rares personnes qu'elle connaisse à posséder un pied à terre. Le groupe est donc réveillé en fin d'après-midi (oui, oui, ils ont bien dormi !) par un rodeur demi-elfe avec qui ils plaisantent de leurs récentes péripéties.

2) La convergence

Le soleil est bas dans le ciel lorsque Dolphin et Ignacio décident de se rendre chez Jaëlla. En chemin, ils croisent Xavius et arrivent à destination lorsqu'un assaut a lieu. L'œil perçant de Marek, situé au premier étage permet aux résidents de devancer la surprenante agression. Tandis que des hommes escaladent les murs de la demeure, d'autres s'apprêtent à défoncer la porte d'entrée. Poussé par son instinct, Ellian décide de leur tomber dessus...ce qu'il fit finalement, sans élégance. Les tirs commencent à fuser mais aucun assaillant n'est touché. Xavius, Ignacio et Dolphin, toujours à l'extérieur regardent, la scène de combat, incrédules. La force de frappe s'infiltrer rapidement par la fenêtre ouverte grâce à Ellian, l'acrobate et accule Marek. Pour lui venir en aide, Jaëlla fait s'interposer des araignées géantes. Le corps à corps débute au pied de la maison et Ellian doit faire face à quatre hommes prêts à en découdre. Zaef lui vient en aide en s'imposant sur le palier. Dans la ruelle, Dolphin s'aperçoit que le toit est également occupé et décide d'intervenir. Son intervention est terriblement efficace. Au premier étage, le combat fait rage et Marek dissimule difficilement son appréhension quand du bruit se fait entendre dans les combles, au dessus de sa tête. Après plusieurs minutes de combat, Ellian, blessé, se transforme en loup. Les ennemis sont puissants et nombreux, mais la magie les accable, tandis qu'en face d'eux, les clercs exhortent les combattants. La Légion se fait entendre, se rapprochant du lieu du combat. Un puissant sortilège redonne une ultime force aux assaillants qui s'enfuient alors. Certains ne pourront pas échapper à nos aventuriers mais la majorité disparaît. Ellian, se sentant vulnérable sous sa forme animale, retourne dans la forêt, à l'extérieur de la capitale. La légion et ses coordinateurs, avertis par des passants, arrivent sur place et ne s'éternise pas quant à leur temps de réponse. Repartant presque immédiatement, les enquêteurs prennent tout de même le temps d'inspecter la scène. L'obscurité grandissante ne les aide pas, mais comme tout bon rodeur, ils ont pu détecter la présence de poudre d'argent en grande quantité parmi les mares de sang.

La troupe mène son enquête. Les prisonniers dévoilent le but de leur assaut : vérifier l'identité d'un loup garou. Ils évoquent également la présence d'un objet qui leur aurait conféré des performances étonnantes pendant ce combat. Cet objet serait détenu par l'instigateur de l'opération, un homme aguerri au combat. Une grande marque est également découverte dans les combles, il pourrait s'agir d'une rune. Les prisonniers n'ont pas connaissance de cette information. Enfin, Jaëlla présume que des forces de l'ordre vont revenir le lendemain pour pousser l'enquête. Un grand nettoyage s'organise pour effacer les traces du loup-garou.

3) Le chasseur de loup-garou

...

...à voir si 2^{ème} partie de JDR...