

GROUPE : L'ANNEAU DE CLEFS

Partie du 16/02/08 à 15:00 (4h30)

Présents : Véro – Régis – Isabelle – Yannick – Fred – PhiPhi – Johann

Absents :

A LA RECHERCHE DE ZENITH SPLINTERSHIELD.

LE GOUFFRE DES SEPT MACHOIRES !

Mais deux des compagnons ne semblent pas prêts à partir immédiatement.

C'est tout d'abord Volga qui intervient. Elle déplore la perte de leur ménestrel ☺ mais ajoute qu'il fût avant tout victime de son attitude individualiste. D'ailleurs ce penchant est plus que répandu dans l'Anneau de Clefs, poursuit notre guerrière qui prend un ton sévère. Cette attitude, plus la mauvaise habitude de ne pas préparer de stratégie et de se ruer au petit bonheur au devant des pires situations, n'est plus admissible. La position de Volga est claire, elle ne bougera pas tant qu'un plan bien établi afin de disposer de Gottrod ne sera pas mis au point.

Elaohann quant à lui émet une opposition de toute autre nature : l'elfe ne voit pas en quoi on devrait chercher à se débarrasser de Gottrod. Tous les arguments de ses compagnons ne changent en rien l'avis du ranger : même s'il connaît les penchants maléfiques et pernicieux des dragons rouges, il reste d'avis de tenter une discussion avec leur ennemi.

Au final, et pour répondre aux nouvelles règles de conduite de l'Anneau de Clefs, la décision sur la façon de disposer de Gottrod est mise au vote. C'est la solution la plus radicale qui l'emporte : Gottrod, sans doute affaibli à l'heure qu'il est, sera éliminé et l'on pourra ensuite s'emparer de son trésor. Les aventuriers se mettent donc en route vers l'ancre du monstre, dont l'emplacement a été révélé par Jared.

Il faut un peu moins de deux heures pour que l'endroit soit atteint. L'après-midi est déjà bien avancée quand Elaohann pointe son doigt en direction d'une ouverture sombre dans le flanc du petit mont qui les surplombe :

« C'est là ! » indique le ranger « Il doit bien y avoir soixante à quatre-vingt mètres d'escalade pour arriver à la caverne. Ce n'est pas vertical mais c'est malgré tout délicat. Il y a des risques de faire du bruit et même des possibilités de chute. »

« Et bien c'est le moment de nous mettre d'accord sur un plan commun, n'est-ce pas ? » énonce Volga d'un ton ferme.

Au final, il est décidé que Julius sera envoyé en éclaireur et que les autres resteront au pied de la falaise pour l'instant. Le cas échéant, les archers du groupe se tiendront à l'affût. Le voleur s'élanche donc, mettant à profit ses chaussons d'araignée. Sans bruit, il parvient à l'entrée sombre du repère de Gottrod. Faisant signe à ses amis d'attendre, il s'engage dans l'anfractuosité avec tout juste un court moment d'hésitation. Quelques instants interminables s'écoulent. Puis soudain, tout va très vite, Julius sort à toute vitesse de la grotte et se plaque à la paroi latérale. Dans l'instant qui suit, la tête de Gottrod jaillit et, se tournant vers le pauvre cambrioleur, lui envoie une gerbe de flammes. Miraculeusement, le voleur est encore en vie et s'accroche toujours à la paroi. Mais la gueule de Gottrod se précipite maintenant, prête à porter le coup de grâce à Julius. C'est alors qu'une flèche vient se ficher en sifflant dans la mâchoire inférieure du monstre, assez puissante pour se frayer un chemin jusqu'au travers du crâne. Un instant, Gottrod se fige, avec un air de surprise dans ses yeux maléfiques, puis le cou du dragon tombe lourdement sur le sol laissant pendre dans le vide sa tête ballante et sans vie.

En bas, Krylscar triomphe en contemplant les dégâts que sa flèche vient de faire. Il est le seul à avoir touché le monstre. Masmaëlle l'a manqué. Comme d'ailleurs Elaohann, sans doute handicapé par la distance et par son envie de pourparlers avec Gottrod. Julius, là-haut, reprend

bien vite ses esprits et fait signe aux autres que tout va bien et qu'ils peuvent le rejoindre. Puis, sans plus attendre, le voleur s'engouffre à nouveau dans la caverne. Quand ses amis le rejoignent, après une ascension prudente il découvre le voleur assis sur un tas de pièces d'or et de richesses. Les aventuriers font alors main basse sur le trésor du dragon, le trouvant d'ailleurs un peu décevant. Puis la troupe reprend la route vers la hutte de Jared, dans le crépuscule. La nuit est pleinement tombée quand les compagnons retrouvent Jared, au chevet du corps de Grigor. Le vieil homme a préparé et lavé la dépouille de son fils qui repose sous un linceul (une couverture un peu crasseuse en fait).

Même si le trésor de Gottrod n'est pas en mesure de rappeler à la vie Grigor, Jared apprécie les efforts faits par les mercenaires pour venir à l'aide du prince héritier d'Anduria. Il répond donc comme promis aux questions des aventuriers. Quand ceux-ci l'interrogent sur Zénith Splintershield, Jared ne peut malheureusement pas les aider : les nains ne sont pas très bien venus en Anduria, car ils sont un peu trop âpres au gain. Le nom de Bhâl Hamatugn éveille plus d'intérêt chez le prétendu Roi. Il s'agit d'un nom à consonance Kuo Toa, un truc comme « [Le Sanctuaire des Bénis](#) » ou encore « [Le Palais des Justes](#) ».

« [Vous savez, mon Kuo Toa est un peu rouillé !](#) » s'excuse Jared avec un petit clin d'œil.

Nos amis continuent de presser de question le vieux fou qui leur lâche alors le discours suivant :

« [Je connais un endroit qui sert de passage vers les profondeurs. Il est situé à plusieurs heures au nord-est d'ici et presque aux limites de mon bon royaume d'Anduria. C'est d'ailleurs amusant, le défunt Gottrod voulait lui absolument connaître l'emplacement de ce lieu. Il pensait qu'un autre dragon, noir et répondant au nom de Dhorlot, se terrait par là. Je crois bien que ces deux dragons n'étaient pas dans les meilleurs termes vous savez... Donc, ce passage est connu sous le nom du Gouffre des Sept Mâchoires. En ce moment même cinq cent de mes fidèles soldats veillent sur cet endroit. Il semblerait que la Reine de Kheltos ait lié un pacte avec des Elfes Noirs et des Flagelleurs Mentaux qui s'apprêteraient à surgir des Profondeurs pour déferler sur Anduria. J'ai vaguement entendu que des Kuo Toas étaient présents dans l'armée de la Reine et il ne m'étonnerait pas si vous trouviez traces de leur repères pas très loin dans le sous-sol sous le gouffre. Si vous voulez rejoindre l'armée, allez me quérir une plume et je vous dessinerai un plan pour vous amener à cet endroit. Mais avant de quitter la forteresse, j'aimerais que vous preniez quelque repos dans les confortables lits de mon château – même si ce dernier a besoin de quelques réparations il est vrai. »](#) finit le vieil homme en contemplant les restes fumant de sa hutte.

Après avoir jeté un œil fataliste aux lits à baldaquins illusoire que Jared leur désigne, nos amis se résolvent à jouer le jeu du vieux dingue et se couchent, à même le sol et à la belle étoile.

Le lendemain matin, après un repos bien mérité, le premier acte de Masmaëlle est de lancer sur le corps de Grigor un miracle qui permettra de préserver le cadavre de la dégénérescence pendant les six prochains jours. Ensuite, les aventuriers se préparent à prendre congé de Jared. C'est à ce moment que se pose à nouveau la question de ce que l'on peut faire des biens (désormais inutiles) de Grigor. Krylscar réclame – avec un grand empressement et peu de formes – la cape de protection contre le feu du barde. Ceci lui vaut une remarque d'Elaohann quant à son manque de charité. Le ton monte rapidement et Krylscar finit même par proférer des menaces envers le ranger. L'elfe choisit de ne pas répondre à la provocation alors que le reste des membres de la troupe se manifeste pour participer au débat. Finalement, les possessions magiques de Grigor sont réparties entre les uns et les autres mais la cape de résistance au feu est finalement récupérée par Volga qui la tient à disposition de celui qui pourrait en avoir besoin quand la situation le demandera. Dans le partage, Zelazada se voit attribuer deux baguettes, dont l'une qui permet de lancer le sort d'armure de mage.

Les choses étant maintenant réglées, les compagnons se mettent en route après avoir pris congé de Jared. Le temps est clair et ensoleillé dans le petit matin qui baigne les montagnes. En début d'après-midi, après quelques heures passées à suivre les indications de la carte du vieil ermite, en début d'après-midi, Elaohann repère une zone qui correspond à l'endroit recherché. Faisant stopper le groupe à une centaine de mètres de ce qu'il pense bien être leur destination, le ranger propose à ses compagnons de faire un reconnaissance. Ainsi en est-il décidé. Notre

éclaireur s'avance discrètement vers le trou qu'il devine dans le sol. Dans sa progression il remarque que l'endroit est très, et même trop silencieux. Enfin, Elaohann arrive en bordure d'un gouffre de forme géométrique - un carré de quelque dix mètres de côté dont les parois plongent verticalement. Un escalier de fer descend le long des parois et s'enfonce dans la pénombre de plus en plus épaisse du gouffre. Ce dernier ne semble toutefois pas très profond – trente à quarante mètres tout au plus. Malgré tout, le sol est suffisamment éloigné pour que l'elfe soit juste capable de le discerner. Pressentant un danger, notre aventurier ne cherche pas à aller plus loin, il fait quelques pas en retrait et fait signe au reste de la troupe qu'elle peut s'approcher.

L'Anneau de Clef tient un conseil de guerre afin de préparer la meilleure façon d'aborder le gouffre. Il est clair que l'escalier métallique sera bruyant si une troupe d'aventuriers imprudents choisit de l'emprunter sans plus de précautions. Masmaëlle propose donc d'utiliser un sort de silence pour remédier à ce problème. Il est ensuite décidé de laisser deux archers en couverture. Julius et Elaohann se disposent donc le long du bord du trou, guettant son fond, arcs bandés. Le reste de la troupe, répartie de part et d'autre de sa prêtresse entreprend sa descente dans un silence surnaturel. Mais tout ceci n'a pourtant pas suffi... Alors que le groupe achève le second tronçon de l'escalier, le gardien qui a donné son nom au Gouffre des Sept Mâchoires apparaît soudain, surprenant les aventuriers et les archers. Sept longs cous serpentins se déploient rapidement depuis une anfractuosit  dissimul e aux regards, sous les marches du dernier tronçon de l'escalier. Puis soudain, les t tes serpentes lâchent une s rie d' clats bleu tres et effil s : des traits de glace !



Pris au d pouvu, les aventuriers ne tardent cependant pas   r agir. Zelazada se laisse distancer par le groupe afin de r cup rer l'usage du son et de ses incantations. Une boule de feu fuse du doigt vengeur de la magicienne gnome en direction du trou o  l'hydre tente maintenant de se dissimuler. Elaohann et Julius ont eux aussi rep r  le monstre et leurs fl ches s'abattent sans piti . Pendant ce temps, la force de frappe de l'Anneau de Clefs d vale les marches, Volga en t te. Malgr  la capacit  que montre la cr ature   gu rir ses blessures, nos h ros prennent rapidement le dessus. La b te de cauchemar a toutefois le temps de mordre violemment et   plusieurs reprises Volga avant de s'effondrer sans vie, victime des morsures de Muldy, des lames des deux guerriers, des fl ches des archers et des flammes de Zelazada. Les compagnons peuvent exulter, ils ont r ussi en quelques instants   se d faire du gardien du gouffre.

Masmaëlle soigne ensuite Volga, durement éprouvée par le combat. Pendant ce temps, les autres aventuriers se glissent dans le grand passage qui s'enfonce dans les entrailles de la terre et que l'hydre bouche en partie de son énorme corps. Près d'une paroi, ils découvrent le corps sans vie, trempé et dégoulinant d'un elfe à la peau sombre, Le cadavre porte une magnifique chemise de mithril, deux cimenterres de belle facture, un arc court composite et un carquois contenant juste cinq flèches qui scintillent légèrement. Le partage des différentes possessions du cadavre se fait rapidement : la chemise de Mithril qui semble magique va à Masmaëlle – qui remet son ancienne chemise de Mithril à Krylscar. Les flèches magiques sont réparties, l'arc court composite va à un Muldy ravi et les deux cimenterres sont rangés par Elaohann dans son carquois d'Elhonna. Les compagnons se tournent ensuite vers le large passage qui doit les mener vers les Profondeurs.

« Que quelqu'un éclaire nos pas et mettons nous en route, mes amis. » lance Volga, maintenant remise de ses blessures. « Mais prenez garde, mon petit doigt me dit que nous ne sommes pas au bout de nos surprises ! » achève la guerrière.

To be continued ...