

Journal de Wayne Wertz

1 Debut

1.1 6 Growfest 591 A.C.

Le sergent Grom m'a fait mandé aujourd'hui. On lui a demandé son meilleur homme pour une mission un poil mystérieuse, on étant les instance supérieures. Je suis censé me rendre le lendemain à l'aube à la tour du magistère. Il m'a demandé de faire gaffe à mes fesse... Cette histoire me plaît pas des masses, mais bon les ordres tout ça.

Avec son autorisation je suis passé à la réserve prendre des rations et une couverture chaude.

J'ai passé le reste de la journée à entretenir mon arme et mon armure et à vérifier mon équipement, pour le peux que cela comporte.

1.2 7 Growfest 591 A.C.

Jusqu'à l'heure dite à la tour du magistère. Alors que j'allais rentrer dans la tour une membre des escouades magiques (Isilna Celebrin, une noble qui a refusé de suivre sa famille en exil pour se battre au côté des forces de Thaine) m'a rejoint. Nous sommes entré ensemble.

Une fois à l'intérieur, trois personnes étaient déjà présentes : un nain (Ram des monts griffons) et deux humains (Ka'shenor, un barbare de la péninsule Thillonienne et Xax, cartographe d'un peu plus loin que les shieldlands). On nous a informé que le magistère devrait bientôt arriver.

Xax nous a alors informé qu'il avait été sollicité par l'archimage Nystul pour l'exploration d'une région sauvage.

Une jeune femme rousse (Zora, une femme aux manières détendues) est alors entrée demandant si le magistère est arrivé. Celle-ci dit avoir été recruté "par une bonne femme" elle me paraît peut fiable et assez peu apte pour une mission dangereuse...

Une voix venant d'un fauteuil nous a alors surpris puis la forme du magistère est apparue.

Notre mission est en effet d'aller reconnaître une région sauvage situé derrière les lignes ennemies des forces de Juz. La mission sera rémunérée 10 pièces d'or par semaine et on nous a même demandé notre avis... Autant dire une mission suicide. Selon le magistère les armées de Juz se sont désintéressées de la région depuis leur première percée.

Il semble qu'un relai marchand (habité par deux personnes) ait envoyé une missive en demandant de l'aide à RoakRoost pour des problèmes de brigandage, missive qui a été interceptée. Pour le côté pratique, nous seront envoyé sur place par des moyens magiques, et quelqu'un viendra prendre notre rapport toute les deux semaines au relai (la personne portera une amulette de Tenh).

Nous sommes parti depuis la cour de la tour. En attendant les fournitures (des rations pour ceux qui n'en avaient pas), nous faisons connaissance. Zora m'étonne en se présentant comme combattante, comme quoi les apparences...

Le magistère nous a emmené vers un cercle tracé à même le sol et s'est mis à psalmodier pendant une dizaine de minutes. Un voile lumineux a alors entouré le cercle. Nystul nous a invité à entrer dans le cercle et, obtempérant, nous nous sommes instantanément retrouvé au lieu dit.

2 Debut

2.1 7 Growfest 591 A.C.

Après quelques temps passés à se repérer, nous nous sommes dirigé vers le nord. La piste que nous avons suivi semblait peu empruntée. La région, quand à elle, paraît cependant assez giboyeuse.

Après trois heures de marche, nous avons passé une colline avant d'arriver sur une structure avec des tours de bois... et des catapultes sur les toits !

Nous nous sommes alors approché prudemment de ce qui semblait bien être le relai mentionné par l'archimage Nystul. Des bruits de marteau émanaient de la structure. Autant pour le petit relai occupé par deux "marchands". L'endroit est entouré d'un mur de bois avec chemin de ronde et ressemble à un ancien fortin. Au fur et à mesure de notre approche, j'ai pu remarqué que le mur n'était pas en bon état et ne tiendrait probablement pas contre une attaque en règle.

Nous avons été accueilli par une femme d'une trentaine d'année (Svetlana) qui nous a invité à entrer, nous demandant si nous désirions manger. Un homme (Oleg) est alors arrivé du fond du fortin et nous a rejoint à une table à l'extérieur.

L'endroit semble pouvoir abriter facilement une troupe importante et je me suis empressé de vérifier que tel n'était pas le cas.

Je les ai informé que nous connaissions leurs problèmes de brigands et que RookRoost n'enverrait personne. Nous par contre on peut les aider... Et pourquoi pas, l'endroit serait une base d'opération parfaite une fois réparée.

Ils nous informent que les brigands viennent tous les mois (demain donc) prélever leurs taxes et qu'ils ont été jusqu'à douze hommes. Si les autres n'ont pas mentis quand à leur compétences de combattants nous devrions pouvoir leur tendre une embuscade et les défaire rapidement. Je doute cependant que Xax et Zora puisse être utiles, même si ce premier dit qu'il participera au combat... il n'a même pas d'arme.

Nous passons un certain temps à prévoir l'embuscade. Le plan est relativement simple : les bloquer à l'intérieur en fermant les portes, les défaire au combat et essayer d'en garder au moins un de vivant. Nous expliquons le plan à nos hôtes puis après un bon repas, visitons l'endroit afin de nous familiariser avec les lieux. L'endroit se révèle peu défendable, les catapultes nécessitent des jours de travail et une futaie a poussé à l'arrière. De plus, la palissade comporte des trous.

2.2 1 Planting 591 A.C.