Session 01

Le Réveil

Nos souvenirs commencent dans l'obscurité et la douleur. Pieds et mains entravés par de lourdes chaînes, nous avons repris conscience dans ce qui semblait être un cachot humide, creusé à même la roche. Nos corps endoloris refusaient de nous obéir, et nos esprits... nos esprits étaient vides. Pas un nom, pas un visage, pas un souvenir. Juste le néant.

C'est la Genasi aux cheveux de flamme qui, la première, a rassemblé assez de force pour faire appel à la magie. Les cicatrices qui marquent son corps se sont mises à luire doucement, révélant dans cette faible lumière nos compagnons d'infortune : une Genasi au teint rouge, un imposant Sangdragon argenté et un Harengon au pelage gris.

Après plusieurs tentatives infructueuses du Sangdragon pour briser ses chaînes par la force brute, ce fut l'ingéniosité de la Genasi qui nous libéra. À l'aide d'un simple os trouvé dans la maigre pitance qu'un petit gobelin nous avait apportée peu avant, elle parvint à crocheter nos menottes une à une.

Dans un coin sombre de notre geôle, nous découvrîmes un quatrième prisonnier : un gnome, toujours enchaîné au mur, qui n'avait pas eu notre chance. Il avait succombé, seul dans l'obscurité.

L'Évasion

Notre évasion commença avec l'arme la plus improbable : une grande louche que le gobelin geôlier avait laissée tomber dans sa fuite précipitée. Entre les mains du Sangdragon, elle devint une arme redoutable pour neutraliser nos ravisseurs.

En remontant les couloirs humides de ce bâtiment délabré, nous tombâmes sur un groupe de gobelins jouant aux dés. C'est là que nous découvrîmes la nature profondément bonne, bien qu'étonnamment naïve, de notre compagnon Sangdragon. Au lieu d'attaquer, il leur proposa... une partie de dés. Les gobelins, abasourdis par cette proposition incongrue, répondirent par la violence. Le combat fut bref mais intense, et quelques claques bien placées suffirent à les terrasser.



Dans un coin de la pièce, un orc dormait profondément, manifestement victime d'une soirée trop arrosée. Le vacarme du combat ne parvint même pas à le tirer de sa torpeur alcoolisée. Notre Sangdragon tenta à nouveau de faire ami, mais l'orc, réveillé en sursaut et pas en pleine possession de ses moyens, nous força la main. Il périt comme les autres.

La Chambre Maudite

Au détour d'un couloir, nous découvrîmes une pièce qui nous glaça le sang. Un autel dédié à un dieu dragon noir trônait en son centre, entouré d'offrandes macabres. Parmi elles, les ossements d'un jeune enfant humain nous rappelèrent cruellement la nature de ceux qui nous avaient

emprisonnés. Vers la Liberté

Enfin, nous atteignîmes la sortie : une ouverture creusée à flanc de montagne donnant sur un promontoire rocheux. Mais notre liberté ne serait pas si facile. Un Warg nous attaqua immédiatement. Par chance, le Sangdragon parvint à le maîtriser avec une rapidité surprenante.



Restaient encore deux gobelins archers, perchés en haut d'une tour de guet de fortune construite en bois. Plutôt que de les affronter directement, nous eûmes l'idée d'abattre leur tour. Ils périrent dans les décombres.

Le Mystère des Poteaux Calcinés

Sur le promontoire où nous nous tenions enfin libres, parmi les débris de la tour, nous découvrîmes quatre poteaux noircis par la foudre. Des traces évidentes d'éclairs les ayant frappés avec violence. Une théorie s'impose à nous, aussi terrifiante qu'inexplicable : nous aurions été sacrifiés, liés à ces poteaux, foudroyés... et pourtant, nous sommes vivants. Nos corps portent-ils les marques de cette mort avortée ? Est-ce pour cela que nos mémoires ont été effacées ?

Tant de questions sans réponses.

Prochaine Étape

Au loin, dans la vallée boisée qui s'étend à nos pieds, nous apercevons les lumières d'un hameau. C'est là que nous nous dirigeons à présent, en quête de réponses sur qui nous sommes, ce qui nous est arrivé, et pourquoi nous sommes revenus d'entre les morts.

Notre histoire ne fait que commencer.



Revision #2
Created 2026-05-11 19:31:39 UTC by Nicolas Matheu
Updated 2026-05-11 19:39:07 UTC by Nicolas Matheu