

Chers patrouilleurs,

Il y a tout juste un peu plus de deux mois, le dernier conseil de notre fortin marquait la décision stratégique d'emménager à la Traverse, la décision de nous impliquer fortement pour faire cesser les pires pratiques d'esclavages et la définition de notre position favorisant l'égalité entre hommes et femmes mais aussi entre humains et fées mais de manière officieuse afin de progressivement faire améliorer les choses et ne pas provoquer des levées de boucliers.

Avant de parler de nos résultats, je souhaite que nous fassions tous une minute de silence pour ceux qui nous ont quitté :

- Amrath, Trillis
- Beitman, Patrick
- Garfdottir, Astrid
- Nerilee, Okoth
- Rorik le Chauve
- Tranquille, Emile

[...]

Merci à vous.

Je vais revenir désormais, dans l'ordre chronologique sur les évènements depuis le dernier conseil :

- L'emménagement de notre base à **la Traverse** a été un succès et s'est fait sans encombre avec un accueil chaleureux de la part des habitants.
- Une enquête a été menée sur les **disparitions à Noir-Bois** et a permis d'en trouver les coupables : des humains qui souhaitaient manipuler l'opinion pour s'en prendre injustement à celui qui se fait appeler le Protecteur de la forêt de Bois-Profond.
- **Un monstre** manipulant le feu extrêmement dangereux sévissant dans les plaines au Nord de la Traverse a pu être vaincu par l'une de nos patrouilles. Il s'en prenait à des greniers de nourriture et était peut-être sous le contrôle d'une personne via un artefact. Des chevaucheurs du clan Adresin qui transportaient un objet appelé « la carte de la dernière patrouille » s'est faite annihilée par le monstre et l'objet est introuvable désormais.
- Une **astrologue cyclope** a été rencontrée et une ancienne fabrication ernessienne a pu être étudiée. Okoth Nerilee est resté pour étudier avec elle alors que les patrouilleurs sont revenus avec un félin géant. Il y a aussi été appris que l'esprit qui accompagne Gwydolin Sera est un ancien élève de cette cyclope.
- Avec l'aide de Coliseus Regulus nous avons organisé **un tournoi amical** où des participants très différents ont pu s'illustrer comme Pietr et son rat géant, Italica, Petra la gladiatrice expérimentée qui a remporté le tournoi, Yael du Fort de l'Aigle ou encore Norrig qui a montré son lien avec les éléments primaires.
- Pendant le tournoi l'artefact lié au monstre en notre possession a été volé par un adepte du culte des monstres, en tout cas c'est ce que nous pensons. Nous continuons d'enquêter là-dessus pour le récupérer et le détruire.
- Des patrouilleurs sont partis accompagner **Taranis l'Emmentaliste** pour l'aider à trouver des ingrédients. Il y a été découvert un petit bosquet gardé par des dryades où Salluste a pu négocier un accès pour Norrig notre druide. Aussi, la situation à Port-Salin ne paraissait pas si mauvaise et les choses semblaient presque revenues à la normale : seuls des cauchemars réguliers affectaient les habitants.

- Une équipe a donc été envoyée à **Port Salin** pour investiguer, il semblerait que le Grand Serpent soit toujours là mais que les problèmes venaient surtout de « l'Enfant » qui a été vaincu par les patrouilleurs. Le Grand Serpent lui-même se fait vénérer comme un vrai dieu ou demi-dieu vikangr/cavalier et a réussi à réunir une petite flotte de drakkars et de pillards. Le grand couturier Julius Paulus Gaultius est malheureusement l'un de leurs esclaves mais il aurait prévu un défilé où il compte sur notre présence pour l'aider à s'enfuir. Grâce à Cain puis à Kahanna, Astrid Garfdottir la banshie peut aussi enfin reposer en paix auprès de son époux.
- Afin d'enquêter sur les Flèches de Sang, ces bandits de grand chemin qui s'en étaient pris aux patrouilleurs et avaient assassiné le bourgmestre de la Traverse, nous sommes repartis vers l'Auberge où l'attaque avait eu lieu. Nous y avons trouvé un **portail vers un monde de feu** et de flammes et avons dû affronter une créature redoutable originaire de ce monde pour le refermer. Cela laisse présager qu'ils avaient probablement utilisé de la magie pour mettre à feu l'auberge, une magie suffisamment puissante pour ouvrir un portail (je ne savais même pas que c'était possible). Refermer le portail a mis fin à la canicule dans la région.
- Nous avons continué notre enquête et sommes tombés sur un **messager des Flèches de Sang** qui nous a donné un ultimatum : coopérer avec eux ou les laisser faire ou sinon ils s'en prendront aux civils et enfants sous notre protection. Nous leur avons donné une contre-offre : rendre les armes, collaborer et se reconvertir dans une autre activité avec notre aide ou être jugés pour leurs crimes. Au passage, Oona avait trouvé certaines de leurs planques dans la forêt de Hantebois qui malgré son nom, n'est pas hantée.
- Alsine de Garth nous a sollicités pour l'aider concernant les mines de Mutmadol. Les kobolds pouvant se faufiler encore plus facilement que les enfants dans les galeries de la mine, et étant plus habitués pour explorer et creuser les souterrains, je lui ai proposé que nous allions tenter d'entrer en contact avec des kobolds de la région dans ce but. Une expédition a donc été envoyée auprès des **Kobolds et de leur chef**, qui a été un beau succès diplomatique.
- De l'exploration a été faite dans les environs de la Traverse aussi, il y a été découvert de nombreuses choses. Un Arbre des Coïncidences vieillissant où y vit une hamadryade qui a confié la seule graine restante aux Patrouilleurs pour la planter ailleurs. Des nains Longue-Barbes qui allaient se rendre à une abbaye dédiée à l'Errant, le dieu impérial, où les moines y font de très bons alcools et y font un vœu de chant (ils ne peuvent pas parler autrement qu'en chantant). Un troll qui garde un pont traversant la Charbonneuse. Un organisateur de mariages nommé Annibas qui est aussi accessoirement un praticien de magie noire, exilé d'Argefaille. Avec ce dernier, ils ont pu vaincre une **redoutable Bulette**, l'un de ces énormes Requins des Sables.
- Taranis l'Emmentaliste revendiquait que Heidrun lui appartenait et il avait au final raison, après une investigation pleine de péripéties impliquant **le Seigneur Cormoran**, une fée très étrange, ils la lui ont rendue.
- Le griffon qui s'était établi dans la tour en ruine près de la Traverse continuait de poser problème alors une petite troupe a été envoyée. Il y a été découvert que le griffon était le familier d'un ogre et que la tour avait une sombre histoire. C'est là **qu'Okoth Nerilee est mort**. Paix à son âme.
L'ogre a été vaincu et le griffon, victime de son maître, a été libéré. Désormais c'est Norrig qui prend soin de lui.
- Nous avons appris que les Flèches de Sang nous espionnaient par le biais d'un buste à mon effigie qui avait été offert lors de notre installation à la Traverse. Leur magie semble impliquer aussi de la corruption. Nous avons utilisé cette information pour leur **tendre un piège** et tenter de capturer leur mage et éventuellement aussi leur chef, Claudia la Rouge, en

utilisant les capacités de repérage de Norrig. La mission a été un succès partiel où nous avons pu capturer une de leurs mages, quelques autres prisonniers et avons pu constater de visu qu'ils utilisaient le Tourment et semblaient vénérer le Père des Monstres. Mais nous avons eu aussi des pertes lors des affrontements.

- Les patrouilleurs sont aussi tout récemment partis enquêter sur les enlèvements de fées au Fort de l'Aigle. Un coup monté avait été fait pour faire accuser le druide mais la véritable coupable, **Aurora, une magicienne** atteinte elle-même par le Tourment, a pu être arrêtée et emmenée.

Elle faisait des expériences utilisant essentiellement le Tourment. Il s'avère aussi que la pluie qui tombe sans cesse sur le fort et le village attenant aurait une part de Tourment en elle, affectant donc notamment ceux qui y vivent depuis longtemps. Un vestige de la guerre des monstres qui avait fait rage dans le fort comme le témoignent les découvertes de Flavia sur place. Les dirigeants semblent impliqués mais la situation n'est pas totalement claire pour moi encore, c'est sans doute un peu tôt pour décider quoi faire. Les enjeux sont importants.