
Compte rendu des actions de la Compagnie du Poulet Ardent

Dès notre débarquement sur les Terres Antiques, nous sommes allés à la conquête de richesse, et pour cela, quoi de mieux qu'une mine !

Nous avons donc pris le chemin de la mine la plus proche d'Edenorya, mais voilà, cette mine était gardée par un rat-garou ! Ce qui n'a été qu'une formalité pour la vaillante et audacieuse faction que nous sommes. Et la prise de cette mine nous a valu l'honneur d'être béni par la Déesse Népheris.

Déesse Népheris à qui nous avons rendu service en lui prêtant gracieusement notre cage pour y enfermer un individu. Un individu qui semble être un Vampire. La scierie est alors attaquée et nous décidons d'aller la secourir. Malheureusement, nous avons omis de laisser quelqu'un surveiller la cage...et quand nous sommes rentrés, elle était vide.

Pendant notre recherche de prisonnier, le tavernier nous dit pouvoir nous donner quelque chose contre une petite épreuve. Epreuve qui consiste à rentrer un œuf dans une bouteille sans briser la bouteille ou casser l'œuf. C'est avec grande sagesse que notre Orc réussit l'épreuve et récupère du tavernier une carte et une bougie. Après avoir brûlé la carte au $\frac{3}{4}$, nous avons juste le temps d'apercevoir une croix dans un bosquet secret. On décide donc d'y aller, même si ça n'avait peut-être aucun rapport avec notre prisonnier perdu.

Une fois sur place, nous découvrons un calice posé au centre du bosquet, irradiant de la magie. Un paladin de lumière sort de nulle part, se rue sur le calice et le frappe. Une ombre sort du calice et prend alors possession de son corps. Bien évidemment, encore une petite formalité pour la Compagnie du Poulet Ardent qui a rapidement maîtrisé l'individu en le...meulant.

Et voilà que débarquent des Vampires ! Et comme la CPA est une faction très ouverte à la négociation, et bien, nous négocions. Et contre le sang du chat, nous repartons avec le calice.

Une fois rentré à notre campement, nous examinons le calice et apprenons qu'il s'agit d'un Artefact de résurrection ultime pouvant ramener des dieux ! Un artefact qui nécessite juste les ingrédients suivants :

- ⇒ Une essence du dieu
- ⇒ Une gravure
- ⇒ Un morceau de chair morte vivante (tête)
- ⇒ Un cristal de vie légendaire

Facile !

Pour la chair morte vivante, easy, y'en avait partout

Pour l'essence du dieu, nous avons rencontré un Démon de l'autre côté d'une rivière que les Vampires nous ont aidé à traverser

Pour la gravure, ça nous a juste coûté 500 Po

Pour le cristal de vie légendaire, accompagné de Népheris, nous avons découpé en morceau un ENT. Bien sûr, pour l'écologie, nous avons replanté une bouture. Car l'elfe de notre faction nous faisait la tête et nous jetais des mûrs...

Du coup, on lance le rituel avec l'aide de Népheris, et le dieu de l'Audace, Ragnar, apparaît !

Ha oui, j'avais oublié de vous dire que nous voulions refaire apparaître notre dieu Ragnar. Tant qu'à faire, autant bien le faire.

Pour nous remercier, notre Dieu nous a fait passer de l'Agonie de masse à la Résurrection de masse...une dizaine de fois....

Nous apprenons ensuite par pur hasard, que Grom et Sareith, les Capitaines d'Edenorya, sont prisonniers dans un catalyseur. Nous nous mettons donc en quête de ce catalyseur et fouillons les moindres recoins, même dans le fond du puit de la ville. Et nous finissons par le retrouver, planqué dans le temple de Népheris. Du coup, on le prend, Népheris débarque, Népheris n'est pas contente et Népheris se transforme en Krishna...gloups.

Nous faisons donc appel à notre technique stratégique de replis pirate.

Les âmes de Grom et Sareith seront libérés pendant un rituel servant à détruire Krishna.

Ce que nous avons aussi fait :

- ⇒ Capture grâce aux pierres de lune de Krishna avant qu'elles ne disparaissent et revienne avec les vampires
- ⇒ La récupération d'un Cristal Antique en vainquant un homme-cerf zombie. Ce cristal servira à protéger Edenorya par la suite et effectuer le rituel contre Krishna
- ⇒ Fabrication du pont
- ⇒ Assaut sur Vendavel
- ⇒ Combat contre un démon invoqué par le Fou du Roi. C'est d'ailleurs notre invocation du dieu Ragnar qui a permis de tuer ce démon ... enfin que Ragnar le tue.