

Mes chers amis, c'est avec une joie immense que je vous ai accueilli pour ce weekend festif de mes 30ans. Nous avons vécu ensemble un très agréable moment qui nous a permis de nous retrouver, d'échanger, de manger et de danser.

Cette cérémonie a tout de même été entachée par l'annonce de la guerre d'Arran, déclarée à Kastennroc, par les Archipels, l'empire Assanide, l'Yrlande, et leurs alliés à toutes les anciennes races. C'est de façon soudée que nous avons décidé de défendre les intérêts du bien commun et de maintenir notre position dans le village. Je suis heureux que notre guilda ait fait ce choix audacieux et charitable.

A cet effet, je tenais à féliciter les vaillant-e-s qui ont découvert le secret d'Alistair et de ses statuettes. Nous avons désormais une chance de protéger Vives-Sources devenue invisible depuis l'extérieur. Cela pourrait devenir un lieu d'asile pour tous les traqués de la région.

Nous pouvons également féliciter tous les acteur-ice-s qui ont mis la main sur la lance légendaire de Chastafiol dont les pouvoirs mythiques doivent encore être découverts. Cela offre également un avantage supplémentaire à notre ligne de défense. Un léger bémol adressé aux heureux parents du flamboyant Maracass : merci de bien vouloir tenir ce phénix à distance des cacahuètes de l'auberge !!

Les artisans de Vives-Sources ont également été pro-actif car ils ont préparé des équipements de voyage qui pourraient être utiles. Un grand merci pour votre participation active aux besoins de nos aventuriers.

Personne ne compte fuir le combat et ses responsabilités. Au contraire, certains comptent même courir à sa rencontre. Je souhaite donc bon courage à notre équipe de visionnaires et d'ingénieurs qui doivent porter en un lieu inconnu les plans d'une ancienne machine naine permettant de détourner les eaux par la force du vent. Les personnes présentes n'ont pas pu les aider à connaître leur destination exacte, et c'est donc un grand saut dans l'inconnu qu'ils/elles s'apprêtent à faire. Notre cœur vous accompagne dans ce périple.

Finalement, nous devons tout de même déplorer une maladie. Notre camarade Barrik semble affecté d'un mal inconnu qui le fatigue, l'enrage et le fait oublier les souvenirs récents. Nous comptons sur les bons soins de notre guérisseuse Rohana pour le soigner.

Quoi qu'il en soit, restons soudés dans cette épreuve, et je suis sûr que nous en sortirons grandi.