

ASTRENOR

SUR LA PISTE DE L'ARTEFACT PARTIE 4

Première campagne d'Astrenor

Auteur : Kerann Chan-chadrin

Relectures : Marie Lesaffre, Charlotte Lemonnier

Durée : 5-6h

Pour 2 à 4 joueurs de niveau 3 minimum

Action
☆☆☆

Infiltration
☆☆☆

Dialogue
☆☆☆

Réflexion
☆☆☆



SYNOPSIS

Dans ce scénario, les joueurs sont conduits de force jusqu'à Aethel, capitale du royaume d'Epheria, afin d'y être jugés. Ils se retrouvent sans Oriël pour les guider et leurs précieuses armes et équipements leur ont été retirés. Mis devant le fait accompli, les PJ's risquent de finir leur vie derrière les barreaux. Leur seule issue pour s'en sortir : suivre les bonnes personnes, comprendre ce que représente l'artefact, trouver qui complotait en secret et dans quel but.

Il s'agit de la quatrième et dernière partie de la campagne "Sur la piste de l'artefact". Il est donc essentiel d'avoir joué la partie 1, 2* et 3 avant de commencer ce scénario.

**Le scénario 2 est facultatif et peut être passé en jouant uniquement la dernière partie*

CONTEXTE

Une semaine s'est écoulée depuis l'attaque de Klodenn et plus aucun affrontement n'est à signaler sur le continent. Le port de Kingshill Landing a été récupéré et tous les soldats d'Asgure ont été tués ou envoyés au fer. Malgré quelques pertes au sein de l'Alliance, les nouveaux soldats venus s'engager après cette victoire écrasante comblent largement les rangs. Jamais l'Alliance n'a compté autant d'hommes et de femmes dans son armée ; chaque jour de nouveaux soldats continuent d'affluer, gonflant leurs rangs.

Malheureusement, même avec l'élan de cette ferveur, des rumeurs concernant de possibles traîtres au sein de l'Alliance ont commencé à circuler. Afin de faire taire ces racontars, le président Panorius a dû prendre des mesures drastiques pour évincer de certains postes stratégiques des hauts dignitaires soupçonnés de trahison. Mais l'arrivée massive des nouveaux soldats inquiète le gouvernement de la république de Rautha, qui craint de nouvelles intrusions ennemies au sein de l'Alliance.

La plupart des habitants ignorent que Galarond est un des principaux responsables de l'attaque de Klodenn et son absence publique n'est, pour le moment, pas remarquée. Le gouvernement de la république de Rautha fait tout son possible pour éviter que de nouvelles rumeurs viennent entacher l'image de l'Alliance : il serait mal vu que l'un de leur plus prestigieux héros soit lié, de près ou de loin, à cette invasion d'Asgure.

Avec la montée en puissance de l'Alliance, les royaumes de Drukh, Irdian et Epheria semblent contraints de céder de plus en plus de terrain à la république de Rautha sur le plan géopolitique. Grâce à cela, la sécurité des habitants est assurée, mais certains dirigeants des trois royaumes se méfient des agissements de l'Alliance. Parmi eux, les membres du gouvernement d'Epheria soupçonnent depuis des années l'Alliance de s'immiscer dans les affaires des royaumes. Et à raison ! En témoignent les récents événements de Wolforge, bien qu'ils n'aient pas encore été rendus publics.

LE JUGEMENT D'EPHERIA

Ligotés et conduits de force à Aethel, les PJs n'ont d'autres choix que de faire profil bas le temps du voyage. Leurs ravisseurs parlent peu, mais l'un d'entre eux, un certain "Virgian", pourra leur donner quelques informations. Virgian est un des guerriers elfes chargés de surveiller les PJs durant le voyage. S'ils lui demandent les raisons de leur arrestation, il dira que les PJs sont soupçonnés de participer à une mission secrète à l'encontre du royaume de Drukh. Si un PJ réussit un jet de Charisme de difficulté moyenne (10), Virgian pourra leur révéler que le gouvernement d'Epheria surveille depuis quelque temps les agissements de l'Alliance.

Il y a environ un jour de trajet en diligence entre le village d'Hagdan, situé au pied du mont Gigantic, et Aethel, la capitale d'Epheria. Les PJs sont nourris au strict minimum et réussissent péniblement à trouver le sommeil sur les bancs de la diligence.

Ils sont réveillés de bon matin par Virgian, qui annonce que le voyage touche à sa fin. Lorsqu'ils ouvrent les yeux, les PJs admirent au loin la sublime ville d'Aethel qui surplombe toutes les forêts alentour. Aethel est connue pour être une des plus belles et grandes cités de Rautha. Son architecture impressionnante, entourée de nature, est quasiment restée intacte depuis des milliers d'années, ce qui en fait la plus vieille cité du continent.

La carte d'Aethel est disponible en Annexe.

Arrivée devant les portes de la capitale, la diligence est laissée aux écuries (PI 20) avec ses chevaux. Les PJs sont ensuite conduits à pied jusqu'au château, escortés par une dizaine de guerriers. Ils ont toujours les mains fermement attachées et sont dépourvus de leurs équipements. Éprouvés par le voyage, il leur sera impossible de s'enfuir sans se faire rapidement rattraper, avec en prime un bon coup de pommeau d'épée dans l'abdomen (1d6 de dégâts).

Le château d'Aethel est un édifice majestueux constitué de pierres polies blanches et entouré de murailles. Deux gardes surveillent l'entrée du château. L'un d'eux est abordé par Virgian, puis, après quelques échanges, le garde appelle deux autres de ses collègues pour conduire les PJs jusqu'à la salle du trône, laissant le groupe de ravisseurs à l'extérieur du château.

Le château est aussi impressionnant à l'intérieur qu'à l'extérieur. De nombreux tableaux et sculptures ornent les lieux, tandis qu'une dizaine de gardes circulent dans le château et surveillent les environs. Les portes de la salle du trône atteintes, les PJs sont annoncés par un des gardes et sont invités à entrer.

La salle du trône est la plus grande pièce du château. Ses murs ont été sculptés dans la forme d'une immense fresque surmontée de dorures. Au fond de la salle se trouve le roi Lurius, assis sur son magnifique

Aethel

Capitale du royaume d'Epheria, cette splendide cité millénaire surplombe les forêts aux alentours et est visible à plusieurs kilomètres à la ronde. Presque aussi vieille que la naissance d'Epheria, Aethel a résisté aux épreuves du temps et protège en son sein un savoir millénaire.



Roi Lurius

Monarque le plus âgé que le royaume d'Epheria ait connu. Sa sagesse et son charisme inspirent le respect et l'admiration des habitants de la capitale, faisant de lui une figure emblématique de la noblesse elfique.



Elcan

Premier ministre du royaume d'Epheria. Prodiges de la politique, Elcan a rejoint le gouvernement dès son jeune âge et fait de sa carrière une priorité. Il se méfie de l'Alliance et aspire à bousculer l'ordre établi.



Lizerios

Ancien Premier ministre connu pour son sérieux et sa loyauté, Lizerios officie aujourd'hui en tant que conseiller royal.



Faemis

Doyenne du gouvernement, Faemis occupe le poste de grande sage. Elle est la soeur du roi et la tante du prince Omaren.

trône blanc lui aussi orné de divers motifs sculptés sur toute sa surface. A ses côtés, des membres du gouvernement d'Epheria accueillent les PJ's, se tenant debout derrière deux longs bureaux en bois de part et d'autre de la pièce.

Le Premier ministre Elcan prend la parole et demande aux PJ's de s'approcher jusqu'au centre de la pièce. Dès qu'ils sont face aux différents membres du gouvernement, Elcan reprend :

“Roi Lurius et vénérables membres du conseil... Nous sommes ici aujourd'hui pour juger ces individus, accusés d'avoir participé à plusieurs actes d'ingérence fomentés par la république de Rautha. Ces actes comprennent une tentative délibérée de cacher des informations susceptibles de mettre en péril la sécurité du royaume d'Irdian ainsi que le vol avéré de biens appartenant au royaume de Drukh.

Il est important que nous examinons cette affaire afin de nous assurer des intentions de la république de Rautha et ainsi éviter une perte totale de confiance entre les royaumes et l'Alliance.

Accusés, merci de bien vouloir répondre à nos questions par la vérité, rien que la vérité. Je laisse Faemis, grande sage du royaume d'Epheria, prendre la parole.”

Le discours achevé, les membres du conseil s'assoient sauf Faemis, la doyenne, qui reste debout pour prendre la parole d'une voix tremblotante. Elle gratifie le Premier ministre puis demande aux PJ's de répondre à ces questions :

“Pouvez-vous jurer que vous ne direz que la vérité et rien que la vérité ?

Est-il vrai que l'Alliance vous a demandé de cacher des informations au roi Toric ?

Est-il vrai que l'Alliance vous a demandé de dérober un objet appartenant au roi Guldrak ?

Que savez-vous sur cet objet convoité par l'Alliance ?

Pourquoi l'Alliance le recherche-t-elle ? Que représente-t-il pour elle ?

Qui, au sein de l'Alliance, vous a demandé de dérober cet objet ?

Comment se fait-il que vous ayez accepté sans rechigner ? Cela vous semblait-il être une mission normale ?”

Si les PJ's tentent de mentir, la trésorière Jorora se lèvera en exposant des faits et des preuves qui prouvent que les PJ's mentent. Elle pourra par exemple énoncer qu'un des habitants d'Hagdan a reconnu Oriël, accompagnée de jeunes recrues correspondant à leurs descriptions.

De plus, Jorora dispose de nombreux témoignages de hauts dignitaires de l'Alliance qui travaillent secrètement pour Epheria. Selon eux, Oriël est en mission secrète pour récupérer un artefact appartenant au roi Guldrak. Si les PJ's évoquent le nom d'Oriël, ils ne feront que confirmer

ces informations. De plus, le fait qu'ils aient été retrouvés en possession de l'artefact ne laisse que peu de place à leur présomption d'innocence. Si les PJs parlent de Zico, Jorora n'aura aucune information à son sujet. Elle sait en revanche que leurs ravisseurs ont attaqué des soldats de l'Alliance qui "escortaient" déjà les PJs.

Pour Elcan, cette mise en scène ne sert qu'à démontrer, aux yeux du gouvernement, que l'Alliance n'est plus digne de confiance. Il souhaite également en profiter pour évaluer le degré de connaissance de l'Alliance concernant l'artefact.

Dans tous les cas et peu importe leur défense, les PJs seront condamnés à être renvoyés dès le lendemain au royaume de Drukh pour y être jugés. Ils seront également bannis à jamais des terres d'Epheria.

Leur sanction annoncée, Elcan appelle la garde pour conduire les PJs en prison le temps de préparer leur convoi. Les PJs sont traînés de force à l'extérieur du château puis emmenés jusqu'aux prisons à la vue des habitants de la capitale, qui leur jettent des regards curieux pour certains, réprobateurs pour d'autres. Les PJs sont toujours solidement attachés aux mains et sont escortés par 4 gardes lourdement armés : aucune fuite n'est possible dans ces conditions.

Arrivés en prison, les PJs sont directement conduits dans leur cellule, aux sous-sols. L'endroit est lugubre et les gardiens de prison comme les prisonniers sont peu commodes. Les PJs sont détachés juste avant d'être jetés dans leur cellule commune. À l'intérieur, plusieurs bancs en bois faisant office de lits et un seau pour assouvir leurs besoins primaires sont à leur disposition. Les PJs sont bien évidemment toujours délestés de leurs équipements.

ÉVASION DE PRISON

La cellule des PJs se trouve au bout du couloir du sous-sol (voir le plan de la prison côté MJ disponible en Annexe). En face d'eux, trois petites cellules individuelles, dont deux occupées.

Dans la cellule de gauche, un homme portant un masque de fer lui recouvrant le visage est assis au fond de la pièce. Quand il croise le regard d'un des PJs, il s'avance et vient coller son casque sur les barreaux de sa cellule. Puis, après quelques minutes, il retourne s'asseoir, tout en continuant de fixer les PJs en silence à travers les interstices de son casque.



Jorora

Trésorière et amie d'enfance d'Elcan. Jorora est une elfe sérieuse et dévouée à son travail. Son professionnalisme exemplaire en fait une ressource inestimable pour le royaume.



Omaren

Jeune prince d'Epheria, petit fils du roi, Omaren est un elfe insouciant qui préfère fuir ses responsabilités. Malgré son statut prestigieux, il est souvent distrait par ses propres plaisirs et délaisse les devoirs qui lui incombent.

Les gardiens de prison

Les gardiens de prison d'Aethel sont connus pour leur sévérité et leur rigueur. Vêtus d'armures légères et armés de lances, ils imposent l'ordre avec autorité.

En cas de désobéissance des détenus, ils n'hésitent pas à recourir à la torture pour faire respecter la discipline.



Perkas

Vieux détenu de prison excentrique et bavard, Perkas est une véritable torture pour les nerfs. Ses incessantes divagations loufoques et son flot interminable de paroles épuisent ceux qui l'entourent. Chaque instant en sa présence devient une épreuve de patience, transformant la tranquillité en un défi permanent.

Dans la cellule du milieu, un vieil homme du nom de Perkas semble enclin à discuter avec les PJ. S'ils le questionnent à son sujet, il racontera être un voleur invétéré qui n'a jamais eu de chance dans la vie. C'est la quatrième fois qu'il finit au trou et cette fois-ci risque bien d'être la dernière. Perkas connaît bien les règles de la prison ainsi que la plupart des détenus. Cependant, si les PJ l'interrogent sur son voisin de cellule, il dira qu'il n'a pas pipé mot depuis son arrivée, il y a deux jours. Personne ne semble connaître son identité, pas même les gardiens de la prison. Une fois la glace brisée, Perkas posera un tas de questions aux PJ et racontera sa vie sans que quoi que ce soit ne lui soit demandé.

Ils ne le savent pas, mais Perkas a été isolé dans une cellule individuelle car il a rendu fou ses anciens compagnons de cellule à force de parler sans jamais s'arrêter.

Le temps en prison semble durer une éternité. Heureusement, il est bientôt midi : les détenus vont pouvoir rejoindre le réfectoire pour le repas. À chaque fois, deux gardiens viennent escorter les prisonniers d'une cellule jusqu'au réfectoire et recommencent, une cellule après l'autre. Au moindre geste déplacé, les gardiens n'hésiteront pas à appeler des renforts et à passer à tabac un détenu.

Faites comprendre à vos joueurs que s'ils tentent quoi que ce soit, ils finiront sérieusement amochés. Vous pouvez jouer une scène où les gardiens conduisent un détenu récalcitrant dans la salle de torture pour avoir manqué de respect à l'un des leurs et tenté de s'échapper.

Dans le réfectoire, une vingtaine de détenus partent se servir une bouillie infâme accessible en libre-service dans un chaudron situé au fond de la pièce avant de s'asseoir à une des tables. L'endroit est surveillé par une dizaine de gardiens : aucun débordement ne sera toléré.

Les PJ peuvent occuper ce temps pour faire la connaissance des autres détenus. Voici le nom de quelques prisonniers : Qincan, Tramyar, Sylvalur, Thefir, Sarven, Glynkian, Adtoris.

Ils sont tous ici pour des faits divers et variés, du vol de bijouterie au meurtre prémédité, en passant par la vente de potions illégales. L'homme masqué n'est pas présent, et les autres détenus savent peu de chose à son sujet. Selon des rumeurs, il s'agirait d'un membre de la famille royale ou d'un haut dignitaire de l'Alliance.

Si les PJ tentent de discuter avec un de leurs geôliers, ils devront réussir un jet de Charisme de difficulté difficile (15) pour ne pas se faire ignorer ou remballer. Les gardiens n'ont pas plus d'informations sur cet homme masqué : ils ont juste reçu l'ordre de ne jamais lui ôter son casque et de ne jamais le laisser sortir de sa cellule.

Si les PJ tentent de s'échapper, ils ne pourront pas aller bien loin car l'accès à l'étage est hautement surveillé. De plus, la porte du couloir à l'étage est fermée à clé. Ils seront alors passés à tabac (1d12 dégâts) et reconduits directement dans leur cellule.

Au bout d'une bonne heure à déjeuner, les détenus sont reconduits à leur cellule pour le reste de la journée, escortés de la même manière qu'à leur arrivée au réfectoire.

Derrière les barreaux de leur cellule, les PJs n'ont d'autre choix que de patienter sagement s'ils ne veulent pas plus d'ennuis. Le temps semble très long, les PJs comptent les minutes et ce n'est pas la compagnie oppressante de ce cher Perkass qui risque d'arranger les choses. La journée des prisonniers est rythmée par les rondes incessantes des gardiens de la prison, qui ont lieu toutes les 15 minutes.

Il est à présent 19h et les prisonniers vont recevoir leur dîner, servi directement dans leur cellule. Les geôliers donnent à chaque détenu un quignon de pain et un bol de soupe.

Au moment de mordre dans son morceau de pain, un des PJs se heurte à une pièce métallique dissimulée à l'intérieur. En tentant de l'extraire, il découvre une clé enroulée dans un petit bout de papier sur lequel est écrit un message.

Demandez un jet de Chance aux PJs pour déterminer celui qui aura la clé dans son pain, puis montrez-lui le message caché disponible en Annexe.

Une fois la clé et le message en leur possession, les PJs devront se montrer très vigilants pour que leurs geôliers ne se doutent de rien. Perkass, leur voisin de cellule, est très curieux : s'il voit quelque chose d'inhabituel, il risque d'interpeller les PJs et d'alerter involontairement les gardiens.

S'ils décident de suivre le plan du message, ils devront attendre la relève de la garde à minuit pour s'évader. Le problème est qu'ils n'ont aucun moyen de connaître l'heure et n'ont aucune visibilité sur le poste de surveillance, où s'installent les gardiens entre chacune de leurs rondes. Ils peuvent pour cela demander discrètement de l'aide à leurs nouveaux amis situés dans les cellules de droite, ayant une vue sur le poste de surveillance (voir le plan de la prison côté MJ). Les PJs peuvent aussi faire confiance à Perkass, qui, selon lui, est capable de prédire l'heure à la minute près. Ce don lui aurait été hérité de sa mère, une voyante ayant développé sa connexion avec les astres en faisant le tour du monde... mais je m'égare.

Étonnement, le don de Perkass est bien réel et pourra être très utile aux PJs.

De 19h à minuit, les rondes des gardiens s'enchaînent à un rythme régulier d'environ une toutes les 15 minutes. Pour déterminer quand sera minuit, les PJs doivent compter 19 rondes et attendre ensuite 15 minutes. À minuit, aucun gardien ne devrait se présenter, les patrouilles de surveillance ne reprenant qu'à 00:15, après la relève.

Si les PJs sortent de leur cellule 5 minutes avant ou après minuit, il leur sera impossible de fuir sans croiser de gardiens.

La clé et le message cachés

Une clé, enveloppée dans un morceau de parchemin, est habilement dissimulée dans le pain. Cette clé sert uniquement à ouvrir la cellule des aventuriers. Sur le parchemin, un message rédigé par un auteur anonyme délivre les instructions nécessaires pour réussir à s'échapper de la prison.

Si les PJs s'évadent au bon moment, jouez le déplacement des gardiens comme indiqué dans le plan de la prison côté MJ (un premier groupe fait le chemin pour sortir de la prison puis un second fait le chemin inverse). Lors de leur évasion, les PJs pourront croiser le regard de certains détenus n'ayant pas encore trouvé le sommeil. Fort heureusement, il suffira de leur promettre de revenir les libérer pour qu'ils n'alertent pas les gardiens.

Montrez le plan de la prison d'Aethel côté PJ à vos joueurs pour les aider à se repérer. Utilisez le plan de la prison d'Aethel côté MJ sans le révéler aux joueurs pour décrire les lieux et les rencontres de PNJ.

Lors de leur évasion, les PJs peuvent entendre facilement les bruits de pas des gardiens qui s'éloignent ou se rapprochent d'eux en faisant un test de Perception de difficulté facile (5). Les PJs auront alors la possibilité de se cacher dans le réfectoire ou le local du rez-de chaussée pour laisser passer les gardiens, les autres salles étant fermées ou occupées par des employés de la prison. Si les PJs entrent dans un bureau ou l'armurerie, ils tomberont sur un gardien qui sonnera l'alerte : dans ce cas, ils devront vite s'enfuir.

Après avoir emprunté les escaliers et être sortis du couloir Ouest du rez-de-chaussée, les PJs tombent nez à nez avec un gardien en train de roupiller sur un des bureaux de l'accueil. Ils devront être très prudents pour ne pas le réveiller, surtout qu'un des prisonniers a remarqué leur présence. Celui-ci se montre plus difficile à convaincre et demandera de réussir un jet de Charisme de difficulté moyenne (10) sans quoi il n'hésitera pas à réveiller le gardien endormi. Si c'est le cas, les PJs devront vite s'enfuir.

Une fois à l'extérieur de la prison, les PJs pourront remarquer une carriole située à côté de la porte Est du bâtiment. A son bord, un cocher encapuchonné portant des habits amples noir leur fait signe d'approcher. L'homme au visage dissimulé par sa capuche leur dit de vite se cacher dans les tonneaux de sa carriole. S'ils sont poursuivis, les PJs devront vite faire un choix.

Si les PJs décident de s'enfuir sans suivre le plan de l'homme encapuchonné, ils se retrouveront dans les rues d'Aethel, toujours sans leur équipement. Dans ce cas, vous devrez trouver un prétexte pour qu'ils retombent sur cet homme, mais cette fois-ci à visage découvert.

S'ils acceptent le plan, ils pourront sentir la carriole bouger dès lors qu'ils seront installés dans les tonneaux. Le cocher leur demandera de rester cachés une dizaine de minutes, le temps du voyage.

Si les PJs étaient poursuivis par les gardiens et qu'ils ont accepté de se cacher dans les tonneaux, vous pouvez jouer une scène où les gardiens déboulent à l'extérieur de la prison et demandent au cocher s'il n'a pas vu des prisonniers s'enfuir en courant. L'homme répondra qu'il a vu x personnes (x étant le nombre de PJs) courir vers la porte Est de la ville. Les gardiens partiront aussitôt à la poursuite des PJs en remerciant leur informateur, sans savoir qu'il les a mis sur une fausse piste.

LES SECRETS DE L'ARTEFACT

Cachés dans les tonneaux de la carriole, les PJs sont secoués dans tous les sens le long du trajet. Au bout d'une dizaine de minutes, leur véhicule s'arrête et le conducteur les informe qu'ils peuvent enfin sortir. Une fois extraits de leur cachette et descendus de la carriole, les PJs reconnaissent Lizerios, un conseiller présent lors de leur procès. L'homme demande aux PJs de rentrer chez lui sans trop traîner : il répondra à toutes leurs questions une fois à l'intérieur.

Avant toute chose, Lizerios proposera une boisson chaude aux aventuriers et leur restituera leurs affaires en gage de bonne foi. Malheureusement, tout l'or des PJs a été dérobé par leurs ravisseurs et l'artefact, quant à lui, a été récupéré par le gouvernement d'Epheria.

Une fois leurs esprits retrouvés, Lizerio entamera la discussion :

“Chers aventuriers, veuillez excuser la manière dont vous avez été traités jusqu'à maintenant. Je sais que tout ce qui vous arrive n'est pas de votre faute. Vous n'avez fait qu'obéir à vos supérieurs.

Heureusement que vous avez pu vous échapper. Elcan ne vous aurait jamais laissé repartir au royaume de Drukh vivants. Malheureusement, ce répit risque d'être de courte durée... Je crains que vous ne soyez plus en sécurité nulle part.

Avant d'aller plus loin et de vous expliquer ce que représente l'artefact que vous avez dérobé, pouvez-vous me dire tout ce que vous avez appris à son sujet ?”

Quand les informations des PJs auront été divulguées, Lizerios tentera de leur expliquer la situation via un long monologue :

“Je vais vous raconter tout ce que je sais concernant cette affaire à laquelle vous êtes mêlés. Tout a commencé il y a 20 ans. A cette époque, Aethel abritait encore un artefact similaire à celui de Klodenn. Celui-ci était caché au sein du temple enfoui sous les racines de l'Arbre-Monde, dont seuls les membres du conseil restreint d'Epheria connaissent l'existence. Durant l'année 288, des représentants de Tolan sont venus à notre rencontre afin d'acquiescer notre artefact. Ils étaient prêts à nous offrir une énorme quantité d'or et de matériaux précieux en échange de celui-ci. Cependant, ignorant tout de ses pouvoirs, nous avons pris la sage décision de refuser leur offre. À cette époque, j'étais encore le Premier ministre d'Epheria et le roi me faisait pleinement confiance.

Après les échanges avec Tolan, j'ai été missionné pour en apprendre plus sur cet artefact. J'ai passé les jours et les nuits qui suivirent dans la grande bibliothèque du château, à feuilleter de vieux grimoires poussiéreux. Au fil de mes recherches, je suis tombé sur d'étranges ouvrages écrits dans une langue que je ne connaissais pas. Son écriture était composée de symboles similaires à ceux présents sur les murs du temple de l'artefact. Il ne me fallut pas longtemps pour comprendre que si je voulais en savoir plus sur celui-ci, il me faudrait alors déchiffrer cette langue.

Les révélations de Lizerios

S'il y a une personne capable d'aider les aventuriers à lever la plupart de leurs interrogations, c'est bien Lizerios. Durant ses nombreuses années au gouvernement d'Epheria, l'ancien Premier ministre a été témoin d'événements troublants impliquant Tolan et un artefact similaire à celui de Klodenn. Lizerios a passé les 20 dernières années à tenter d'en apprendre plus sur ces artefacts, ce qui l'a finalement conduit à découvrir un passé méconnu d'Astrenor.

Malheureusement, le temps que je passais à apprendre cette nouvelle langue était du temps en moins pour mes recherches, qui n'avançaient plus. Tolan en profitait pour faire de nouvelles offres, toujours plus généreuses et alléchantes. Dans un même temps, certains membres du gouvernement commençaient à s'inquiéter de la croissance fulgurante de la république de Rautha. Ils ne voyaient pas d'un bon œil que l'Alliance, qui devait être le bras armé de Rautha au service des royaumes, devienne aussi puissante et influente que ces mêmes nations qui l'avaient formée. C'est ainsi que durant l'année 292, 4 ans après notre premier contact avec Tolan, le roi finit par accepter de leur céder l'artefact malgré mes mises en garde.

Peu de temps après, j'ai été démis de mes fonctions : il aurait été estimé que j'avais fait mon temps... Elcan devint ainsi mon successeur au rôle de Premier ministre. Sa première action fut d'utiliser l'or fraîchement acquis pour soudoyer bon nombre d'officiers de l'Alliance. C'est pourquoi certaines de leurs informations nous parviennent avant même que le président Panorius n'en soit averti... C'est avec cette méthode que nous avons su pour votre mission à Wolforge.

Maintenant qu'Elcan est en possession de ce nouvel artefact, je crains qu'il ne souhaite faire de nouveau affaire avec Tolan afin d'acquérir toujours plus de pouvoir. Selon mes recherches, la perte de ce dernier artefact pourrait impacter à tout jamais l'écosystème de Rautha. Croyez-moi, pour la sécurité et l'équilibre du continent, il faut à tout prix récupérer cet artefact et le mettre en lieu sûr, loin de la mégalomanie d'Elcan.”

Si les PJs posent des questions concernant l'artefact, Lizerios les conduira dans sa bibliothèque et exposera ses informations tout en sortant de vieux grimoires :

“Malgré mon éviction au poste de Premier ministre, j'ai décidé de poursuivre mes recherches dans le but de regagner la confiance de notre roi. Malheureusement, malgré mes découvertes, mes rapports avec lui ne se sont jamais arrangés. Cependant, j'ai pu en apprendre beaucoup sur ces artefacts.

Après presque 5 ans à analyser cette écriture, j'ai finalement réussi à en comprendre les règles et à la déchiffrer. Cette langue était utilisée par une ancienne civilisation, appelée les Érudits. Ils utilisaient le pouvoir des artefacts pour toutes sortes de choses, comme faire pousser leurs récoltes, appeler la pluie, ériger des murs ou éclairer leur cité la nuit tombée.”

Montrez aux joueurs la page du Grimoire de Lizerios disponible en Annexe.

“Les Érudits construisirent des temples autour de ces artefacts pour canaliser leur énergie et réaliser toutes sortes d'expériences. Des siècles plus tard, ils réussirent à générer des portails pour naviguer de temple en temple. C'est comme ça qu'il y a 20 ans, les habitants de Tolan ont pu entrer en contact avec nous.

N'avez-vous jamais remarqué des similitudes entre notre monde et celui

représenté sur la stèle présente dans ces temples ?”

Montrez aux joueurs la Vieille carte de Lizerios disponible en Annexe.

“Si on en croit ce qu’il est écrit, il y a des siècles de là, Astrenor n’était qu’un seul et gigantesque continent. Une fois que l’on recompose les pièces de ce puzzle, il est facile de deviner l’emplacement des différents temples. Suite à cette découverte, j’ai décidé de garder le silence. Ce n’est finalement que très récemment qu’Elcan est arrivé de lui-même à la même conclusion. Curieusement, quelques mois plus tard, la ville de Klodenn est attaquée... Le timing est trop parfait, vous ne croyez pas ?”

Si les PJs posent des questions concernant Elcan, Lizerios affirmera :

“Cet homme est fou et avide de pouvoir. Il est prêt à tous les sacrifices pour obtenir le contrôle de Rautha. Il complotte depuis des années pour évincer du pouvoir le président Panorius et mettre à sa place l’un de ses sbires. Ses agissements risquent d’entraîner le continent dans une guerre fratricide. Si cela se produit, les troupes d’Asgure n’auront aucun mal à s’emparer de nos terres et de nos richesses.”

Si les PJs posent des questions sur l’Alliance et la république de Rautha, Lizerios répondra ceci :

“Nous savons que la république de Rautha recherche elle aussi l’artefact. Cependant, nous ignorons ce que son gouvernement sait réellement sur celui-ci. Selon nos dernières informations, l’Alliance aurait envoyé des hommes pour vous capturer et vous éliminer afin de garder secrètement l’artefact. Il me semble que vous êtes déjà tombés sur plusieurs d’entre eux. L’idée leur a sûrement été soufflée par un des officiers qui travaille en secret pour Elcan. Je crains que vous ne soyez plus en sécurité au sein de l’Alliance.”

Si les PJs posent des questions sur les risques écologiques, Lizerios développera :

“Je n’en suis pas sûr, mais selon moi, chaque artefact serait lié à un élément naturel. Dès lors qu’il n’est plus sur son socle, il cesse de transmettre son énergie à l’environnement qui l’entoure. Depuis que nous nous sommes séparés de notre artefact, j’ai remarqué durant ces deux dernières décennies que nos forêts se faisaient de moins en moins denses et que notre faune s’était raréfiée. J’ai aussi constaté que l’Arbre-Monde perdait de plus en plus de feuilles, d’année en année. Je n’ai aucune certitude à ce sujet, mais ce dont je suis certain, c’est qu’on ne peut pas laisser Elcan s’en servir pour obtenir plus de richesse et d’influence.”

Si les PJs posent des questions concernant le temple d’Aethel, la réponse de Lizerios sera la suivante :

“Notre temple est caché sous l’Arbre-Monde, situé en plein cœur d’Aethel. Cet arbre millénaire existait avant même la création de la capitale. Pour accéder au temple, il faut se faufiler quelques mètres entre ses racines. L’entrée du temple est bloquée par un code en langue d’Érudit.

Heureusement, une énigme inscrite sur la porte du temple permet de trouver le mot de passe. Lorsque l'on connaît la langue, c'est finalement assez facile de trouver la réponse.

Je connais cette énigme par cœur. Voulez-vous essayer d'y répondre ?”

Si les PJs acceptent le défi :

“La voici :

On peut en trouver des carrées,

On peut la prendre sans bouger,

C'est par elle qu'on attaque le mal.”

Si les PJs ne trouvent pas la solution au bout de quelques minutes, Lizerios pourra leur donner une indice :

“Un petit indice ? Elle est très souvent végétale.”

La réponse de l'énigme est “La racine”

Si les PJs posent des questions concernant les habitants de Tolan, Lizerios aura quelques éléments :

“Ils ont finalement peu de différences avec les reptiliens que vous connaissez. Ils portent des vêtements atypiques, mais à part ça, peu de choses nous distinguent d'eux. Ils ont un lien étroit avec les Érudits puisqu'ils parviennent à utiliser leur technologie, mais j'ignore précisément lequel. Il peut s'agir de leur descendance, ou peut-être les ont-ils massacrés pour voler leur savoir... Honnêtement, je ne le sais pas.”

(Bonus : Si les PJs ont récupéré le livre dans la salle du trésor du château de Wolforge) Si les PJs demandent à Lizerios de traduire le grimoire du roi Guldrak :

“Comment ce bon roi Guldrak a-t-il pu mettre la main sur ce grimoire... C'est fascinant. Apparemment, ces artefacts seraient des œufs de dragon laissés en Astrenor il y a des milliers d'années. Chacun de ces œufs serait lié à un élément : le feu, l'eau, la nature, la terre, la lumière et la magie. Haha, je le savais ! Pourriez-vous me le prêter plus longuement, afin que je l'étudie ?”

Quand toutes les questions des PJs auront été posées, Lizerios dira ceci :

“Si Elcan a déjà conclu un accord avec Tolan et si mes souvenirs sont bons, il leur faudra 48h pour venir récupérer l'artefact. Après tout, une fois l'artefact retiré du socle du temple, le portail se ferme instantanément. Tolan est donc obligé de venir en bateau jusqu'aux côtes du royaume d'Epheria. Il faut moins d'une demi-journée pour rejoindre Seladorei, la ville côtière la plus au sud d'Epheria. Nous avons donc, dans le pire des cas, un peu plus d'une journée pour trouver un moyen de récupérer l'artefact avant qu'il ne soit trop tard.

Le plus simple serait de suivre discrètement Elcan durant toute la journée de demain pour savoir ce qu'il compte faire de l'artefact et où le cache-t-il. Il paraîtrait que vous êtes devenus des experts dans l'art de la filature et de l'infiltration dans les châteaux."

Les PJs ont le choix d'accepter d'aider Lizerios ou non.

S'ils refusent de l'aider, Lizerios les mettra en garde sur les intentions de l'Alliance. Selon lui, il est fort probable qu'elle cherche à éliminer les PJs pour garder leur dernière mission secrète. S'ils refusent toujours de l'aider, allez directement dans la partie Conclusion.

S'ils acceptent de l'aider, Lizerios leur offrira le gîte et le couvert pour la nuit. Ils discuteront ensemble d'un plan pour le lendemain autour d'un bon repas. Lizerios sait qu'Elcan passe le plus clair de son temps au château, principalement dans ses appartements au premier étage. Il lui arrive de sortir manger à l'extérieur accompagné de Jorora, la trésorière. Ils sont tous les deux très proches. Lizerios travaille dans un bureau au rez-de-chaussée, il peut proposer aux PJs de passer par la fenêtre de son bureau pour entrer dans le château. Cependant, une fois à l'intérieur, les PJs ne devront pas se faire repérer par un garde ou un membre du gouvernement, sans quoi ils risquent de finir à nouveau derrière les barreaux. Leur plan élaboré et validé, les PJs pourront enfin retrouver le confort d'un vrai lit.

Les PJs regagnent tous leurs points de santé et d'énergie.

LA FILATURE D'ELCAN

Le lendemain matin, les PJs sont réveillés par Lizerios, qui leur a préparé un petit-déjeuner dans son salon. Quand tout le monde est réuni autour de la table, Lizerios récapitule une dernière fois leur plan et part travailler au château comme à son habitude.

Il est environ 9h quand les PJs finissent d'engloutir leur petit-déjeuner. Ils sont libres de leurs mouvements et peuvent aller où bon leur semble dans la ville. S'ils décident d'aller au château, ils devront user d'ingéniosité pour ne pas se faire repérer. Les sorts de Dissimulation peuvent être particulièrement efficaces en pareille circonstance.

Montrez le plan du château d'Aethel côté PJ à vos joueurs pour les aider à se repérer. Utilisez le plan du château d'Aethel côté MJ sans le révéler aux joueurs pour décrire les lieux et les rencontres de PNJ.

Suivez le planning d'Elcan pour déclencher les événements en fonction des actions des PJs.

Planning d'Elcan:

09:00 Elcan quitte ses appartements et part au réfectoire pour manger avant sa réunion du matin. Sur place, les domestiques s'activent pour servir le petit-déjeuner aux habitants du château.

Le roi ainsi que Faemis sont déjà présents alors que le jeune prince Omaren se fait attendre.

10:00 Elcan rejoint la salle du conseil située au sous-sol. Il y retrouve Jorora ainsi que les autres membres du conseil. Durant cette réunion, un garde avertira les personnes présentes que des prisonniers incarcérés la veille se sont échappés.

11:00 Elcan retourne dans ses appartements. Il jette un coup d'œil à gauche et à droite avant d'y entrer et ferme sa porte à clé. Si un PJ écoute à la porte, il pourra entendre Elcan discuter avec quelqu'un. Un test de Perception difficulté moyenne (10) permettra d'entendre les paroles suivantes :

Elcan : "Bonjour Marat, désolé de vous presser, mais... Avez-vous réfléchi à ma proposition ?"

Marat : Voix inaudible

Elcan : "Considérez que dès lors que j'aurai reçu le médaillon, l'artefact vous appartiendra. Vous savez que vous pouvez me faire confiance."

Marat : Voix inaudible

Elcan : "Parfait... Je vous recontacterai dans l'après-midi pour vous confirmer la date et l'heure de la transaction. A bientôt."

12:00 Elcan sort de ses appartements et rejoint Jorora à l'entrée du château. Ils vont déjeuner à l'extérieur. Ils se dirigent vers le restaurant Le Gourmet (PI 14), un établissement prestigieux des quartiers chics de la ville. Sans habit chic ou de luxe, les PJs risquent d'attirer l'attention. S'ils se rapprochent suffisamment d'eux, les PJs pourront entendre une partie de leurs échanges en réussissant un test de Perception de difficulté moyenne (10). Attention à ne pas être trop proche, car Elcan surveille les alentours, surtout depuis qu'il sait que les PJs se sont évadés.

Jorora : "On fête quelque chose ? Ce n'est pas tous les jours que tu m'invites au restaurant."

Elcan : "Tout dépendra de toi."

Jorora : "Comment ça ?"

Elcan : "J'aurais besoin que tu remettes une certaine chose à sa place. J'ai conclu un nouvel accord... Si tu vois ce que je veux dire."

Jorora : "Je vois très bien. Mais tu aurais pu éviter de me mêler à tes histoires."

Elcan : "Je l'aurais bien fait moi-même, mais notre ami Lizerios se méfie de moi."

Jorora : "C'est peut-être la preuve qu'il n'a pas totalement perdu la tête."

Elcan : "Haha ! Je ne sais pas qui de lui ou de moi doit se sentir le plus offensé..."

Jorora : "Tais-toi. Je crois qu'on nous observe."

Suite à cet échange, Jorora et Elcan se montreront bien plus vigilants et changeront de sujet de conversation le temps de leur repas.

Si les PJs continuent de les observer, ils pourront, en réussissant un jet de Perception de difficulté moyenne (10), voir Elcan remettre discrètement un petit objet à Jorora. Cet objet semble être accroché à une fine chaîne en argent qui glisse entre ses doigts.

13:00 Elcan rentre au château accompagné de Jorora. Ils s'installent dans la salle du conseil pour poursuivre leur conversation.

14:00 Elcan traite les demandes des habitants ayant obtenu une audience dans la salle du trône avec le roi. Une dizaine de personnes du peuple défilent les unes après les autres dans la salle du trône, régulées par le garde à l'entrée.

16:00 Elcan retourne dans ses appartements, quelque peu fatigué par les jérémiades du petit peuple. Si un PJ écoute à la porte, il pourra entendre Elcan discuter avec quelqu'un. Un test de Perception difficulté moyenne (10) permettra d'entendre les paroles suivantes :

Elcan : "Re-bonjour Marat ! J'ai une bonne nouvelle... Tout devrait être prêt pour ce soir."

Marat : Voix inaudible

Elcan : "Parfait, dans ce cas je vous propose d'effectuer la livraison à 21 heures. Si cela vous convient..."

Marat : Voix inaudible

Elcan : "Formidable ! A ce soir, alors."

Après cette rapide entrevue, Elcan restera travailler en silence dans ses appartements.

19:00 Elcan part souper au réfectoire du château en compagnie du roi Lurius, Faemis et du prince Omaren.

20:00 Elcan sort du château et part en direction de l'Arbre-Monde. Il transporte une petite mallette en cuir, comprenant plusieurs documents pour valider la transaction. Si les PJs l'observent, ils se rendront compte que sa mallette est bien trop petite pour y cacher l'artefact. Il ne serait donc pas judicieux pour eux d'intervenir maintenant. S'ils décident tout de même de l'interpeller sur le chemin, Elcan n'hésitera pas à crier pour alerter les gardes de la ville qui interviendront presque instantanément. Les PJs sont recherchés dans toute la capitale, si un affrontement avec des gardes s'enclenche, ils n'auront d'autre choix que de fuir les lieux avant l'arrivée de renforts.

Mission secrète de Jorora (à ne jamais divulguer) :

Entre 14:00 et 19:00, Jorora ira récupérer l'artefact dans la salle du trésor. Elle empruntera un passage secret pour sortir discrètement du château avec l'artefact en sa possession. Elle se rendra ensuite dans les geôles d'Aethel, libérera le prisonnier au masque de fer et l'emploiera comme homme de main. Puis elle se rendra, accompagnée de son nouveau garde du corps, en direction du temple situé sous l'Arbre-Monde. Une fois sur place, elle attendra l'arrivée d'Elcan.

Conseil : faites en sorte que Jorora ne croise jamais les PJs pendant sa mission secrète. S'ils veulent aller au temple avant l'arrivée d'Elcan à

Les gardes du château

Les gardes du château d'Aethel représentent l'élite des soldats d'Epheria. Ils portent des armures lourdes en demi-plates marquées du blason de la famille royale. Leur présence imposante et leur vigilance constante dissuadent toute intrusion.

21h, faites en sorte que Lizerios soit occupé à ce moment-là ou que des gardes surveillent les environs. Lizerios pourra même suggérer aux PJs d'attendre le méfait d'Elcan pour le prendre la main dans le sac.

Informations complémentaires :

L'accès à la salle du trône est protégé par un garde : il sera quasiment impossible pour les PJs d'entrer sans se faire remarquer. Au sous-sol, un garde fait des rondes dans le couloir, ce qui rend l'intrusion à cet étage très compliquée.

Les PJs savent, grâce aux informations de Lizerios, où se trouvent les appartements d'Elcan. Il serait intéressant pour eux de profiter des moments où Elcan se trouve dans la salle du trône ou au sous-sol pour fouiller sa chambre. La porte de ses appartements peut être enfoncée en réalisant un test de Force de difficulté difficile (15) ou crochétée en réalisant un test de Dextérité de difficulté moyenne (10) par tentative (Rappel : Nécessite un *Kit de crochetage* par tentative et l'atout *Serrurier*).

Une fois entrés, les PJs découvrent une suite luxueuse comprenant un immense lit à baldaquin au centre, un grand bureau en chêne et du mobilier recouvert de dorures.

En fouillant une des armoires de la chambre d'Elcan, les PJs peuvent trouver un étrange miroir au cadre métallique sur lequel est inscrit un mot en langue d'Érudit. Si les PJs reproduisent le mot sur un bout de papier et le montrent à Lizerios, il pourra le traduire par "Appareil de communication". Le miroir mesure environ un mètre de haut pour cinquante centimètres de large et est solidement fixé à l'intérieur du meuble. Il sera donc difficile de s'en emparer et de le transporter sans se faire remarquer. Lorsqu'un PJ touche le miroir, celui-ci s'éclaire légèrement et laisse apparaître des touches numérotées de 0 à 9.

L'appareil peut être déverrouillé en entrant le code "292", l'année d'investiture d'Elcan au poste de Premier ministre. Une fois déverrouillé, l'appareil lance un appel vers Tolan. Au bout de quelques secondes, un reptilien portant une étrange armure étincelante apparaît dans le miroir. Il semble surpris en voyant au travers du miroir le visage des PJs. Il demandera à parler à Elcan et coupera l'appel s'il se doute que les PJs ne travaillent pas pour lui. Si les PJs font preuve de malice et réussissent un test de Charisme de difficulté difficile (15), ils pourront apprendre que l'homme s'appelle Marat et qu'il a convenu avec Elcan de lui envoyer un colis à travers le portail, ce soir.

Tout indique qu'Elcan compte utiliser l'artefact ce soir pour ouvrir un portail vers Tolan. Elcan semble agir en secret et n'est pas accompagné de gardes, nul doute que c'est le moment parfait pour intervenir et récupérer l'artefact. Les PJs ont besoin de Lizerios pour entrer dans le temple sous l'Arbre-Monde, lui seul est capable d'entrer le code de la porte en langue d'Érudit.

Le miroir magique

Ce mystérieux miroir est en réalité un objet technologique originaire de Tolan. Celui-ci permet de rentrer en communication avec quelqu'un se trouvant à plusieurs milliers de kilomètres de distance.



Marat

Habitant de Tolan, Marat cherche à récupérer l'artefact de Klodenn. Il a déjà fait affaire avec Elcan dans le passé et compte pactiser avec lui de nouveau.

L'AFFRONTEMENT FINAL

Les PJs et Lizerios prennent en filature Elcan jusqu'à l'Arbre-Monde. Sur le chemin, Elcan paraîtra nerveux : il jettera plusieurs coups d'œil aux alentours afin de s'assurer qu'il n'est pas suivi. Si le groupe se fait repérer, Elcan ira prévenir un garde de la ville. Depuis leur évasion de prison, les PJs sont activement recherchés et quelques-uns de leurs portraits-robots circulent auprès des gardes. Un jet de Dextérité peut être demandé aux PJs en fonction de leur proximité avec Elcan ou un garde. En cas d'échec, ils attireront leur attention.

Arrivé à quelques pas de l'Arbre-Monde, Lizerios demandera aux PJs d'attendre quelques minutes, afin d'être certain de ne pas avoir été repérés. L'attente écoulée, Lizerios fera signe aux PJs de le suivre discrètement jusqu'à l'entrée du temple. Le chemin est escarpé et nécessite de se faufiler entre des racines géantes. Au bout de quelques mètres, Lizerios arrive devant la porte du temple. Celle-ci dispose d'une interface de commande similaire à l'autel du temple de Klodenn. Lizerios tape le mot code "Racine" en langue d'Érudit, ce qui déclenche l'ouverture de la porte, révélant un étroit couloir sinistre qui conduit jusqu'à la grande salle du temple.

La grande salle est éclairée d'une lumière bleue, l'architecture y est similaire à celle du temple de Klodenn. Au centre, l'artefact est posé sur un socle qui semble alimenter le lieu en énergie. En s'approchant, les PJs aperçoivent Elcan et Jorora à gauche de l'artefact : ils font face à un portail magique. Le portail laisse entrevoir une silhouette humanoïde au milieu d'une salle blanche et entourée par d'étranges machines, avant de se refermer. Sans même se retourner vers Lizerios, Elcan l'interpelle, comme s'il attendait sa venue.

Elcan : "Tiens, mais qui voilà ? Ne serait-ce pas ce bon vieux Lizerios... Et ses nouveaux amis ?"

Lizerios : "Qu'as-tu fait, Elcan ? Que t'as promis Tolan, cette fois ? Ne comprends-tu pas que cet artefact est d'une importance capitale ?! Sans lui, Epheria... Non, c'est le continent de Rautha tout entier qui court à sa perte !"

Elcan : "Ils ne m'ont rien promis, c'est moi qui leur ai demandé un service... Vois-tu, malgré nos efforts pour contrecarrer l'Alliance, il semblerait que ce cher Panorius ait évincé la plupart de mes informateurs... C'est fâcheux. Beaucoup d'hommes semblent lui vouer une confiance totale. Et à dire vrai, cela m'arrange. Epheria est bien trop petite pour mes ambitions. Avec ce petit objet, je vais enfin pouvoir remettre Rautha sur la bonne voie !"

Elcan tient dans sa main un étrange médaillon qui brille d'une lumière violette. Il s'empresse de le mettre autour de son cou. Soudain, son corps et son visage se déforment, et prennent, en un instant, l'apparence du président Panorius.

Elcan : "Ne trouvez-vous pas que j'ai une allure plus... Présidentielle ? Je suis sûr que je ferai un bien meilleur chef pour l'Alliance."

Le médaillon de métamorphose

Objet technologique provenant de Tolan, permettant à celui qui le porte de prendre l'apparence d'un être ou une créature connus de lui. Il est utilisé par Elcan lors de l'affrontement final.

La forme d'ogre d'Elcan

Elcan est parvenu à achever sa transformation en Ogre des montagnes. Il s'agit d'une race d'Ogre que l'on croyait complètement éteinte, bien plus imposante et violente que ceux capturés par l'Alliance. Personne ne sait où Elcan aurait pu en voir de ses yeux.

La stèle

Immense plaque épaisse en bois sur laquelle est représentée la carte d'un autre monde. Trois joyaux sont incrustés dans le bois, et semblent impossibles à déloger sans abîmer la stèle. Deux d'entre eux brillent d'une lumière jaune et bleu. Trois autres trous présents sur la stèle semblent indiquer l'absence de joyaux.

Le médaillon de contrôle

Objet technologique provenant de Tolan, permettant à celui qui le porte de contrôler l'esprit d'un individu se trouvant à quelques mètres de lui. Il est utilisé par Jorora lors de l'affrontement final.

Lizerios : "Elcan, tu es fou ! Si l'Alliance l'apprend, tu risques de provoquer une guerre fratricide dans tout Rautha !"

Elcan : "C'est ça ton problème Lizerios. Toujours à avoir peur de prendre des risques ! Tu es dépassé, mon pauvre !"

Le médaillon brille de nouveau et Elcan commence à grandir, se transformant peu à peu en un immense Ogre. Alors qu'Elcan est sur le point d'achever sa transformation, un individu pénètre discrètement dans le temple et charge les PJs restés devant l'entrée. Ils reconnaissent le casque de leur voisin de cellule, mais cette fois-ci, il n'est plus enchaîné et porte une longue épée ainsi qu'une armure épaisse.

Sa transformation terminée, Elcan arrache un des pylônes du temple pour s'en servir de massue géante. Les murs du bâtiment tremblent et de petits gravats tombent du plafond.

Un combat s'enclenche alors entre l'homme masqué, Elcan sous forme d'ogre et le groupe de PJs. Elcan gagne +15 points de santé par PJs. La carte du Temple d'Aethel, la fiche de l'Homme masqué et la fiche d'Elcan sous forme d'ogre sont disponibles en Annexe. L'homme masqué profite de son attaque surprise et joue en premier.

Jorora et Lizerios ne sont pas armés, ils essayeront de se cacher dans un des recoins du temple pour éviter au maximum l'affrontement.

Le médaillon d'Elcan est dissimulé entre les plis de son énorme cou : il sera quasiment impossible de le lui retirer sans l'avoir vaincu au préalable.

Elcan protège l'artefact, si un PJ tente de le dérober il sera automatiquement pris pour cible. Même avec un sort de dissimulation, il n'est pas possible de s'approcher de l'objet sans attirer son attention.

Si Lizerios est laissé sans protection, Elcan utilisera les gravats au sol comme projectiles afin d'atteindre Lizerios (1d10 de dégâts). Lizerios a 15 points de santé. S'ils tombent à 0, il succombera à ses blessures.

Si, durant le combat, un PJ passe à proximité de la stèle (structure à droite de la carte du temple d'Aethel), il pourra effectuer un test d'Intelligence de difficulté moyenne (10) pour se rendre compte que la stèle n'est pas tout à fait la même que celle du temple de Klodenn : certains joyaux semblent être manquants. Montrez la carte de la stèle disponible en Annexe si un PJ souhaite l'examiner.

Si un PJ tente de s'enfuir, il sera automatiquement pris pour cible par l'homme masqué.

Ils ne le savent pas, mais c'est Jorora qui contrôle l'homme masqué. Elle cache dans le bustier de sa robe un médaillon qui permet de manipuler l'esprit d'une personne. Ce médaillon était l'objet du premier échange entre Marat et Elcan, il y a 15 ans. Elcan l'a utilisé à de nombreuses reprises sur le roi Lurius. C'est ainsi qu'il a convaincu le roi de céder l'artefact à Tolan et qu'il a obtenu le poste de Premier ministre. Elcan a

confié le médaillon à Jorora afin qu'elle puisse accomplir sa mission sous bonne garde.

Si les PJs sont attentifs, ils peuvent remarquer une petite chaîne autour du cou de Jorora ainsi qu'une légère lueur violette qui passe au travers des tissus de sa robe. Pour cela, ils doivent réussir un test de Perception de difficulté difficile (15).

Si l'homme masqué est vaincu, son casque se brisera et révélera qu'il s'agissait de Galarond. Ce dernier restera inconscient au sol. Aussitôt, Jorora choisira de contrôler le PJ qu'elle juge le plus fort afin d'attaquer ses camarades. Le joueur choisi pourra tenter un test de Constitution de difficulté très difficile (20) pour résister à l'emprise du médaillon (Rappel : un 20 naturel est toujours une réussite). S'il échoue, alors le MJ prend le contrôle de son personnage jusqu'à ce que le médaillon de Jorora lui soit retiré. La trésorière n'est pas très courageuse, si elle se trouve au corps-à-corps avec un PJ armé et que celui-ci lui demande son médaillon, elle s'exécutera.

Si Lizerios est toujours en état, il pourra prévenir les PJs que c'est Jorora qui contrôle leur ami. En effet, Lizerios a reconnu le médaillon d'Elcan autour du cou de la trésorière et a pu établir le lien avec le comportement étrange du roi.

Vaincre Elcan

Si Elcan est vaincu, il tombe au sol et dans sa chute, son énorme bras vient s'écraser sur l'artefact. Des éclairs de lumière bleue jaillissent de l'artefact et viennent frapper les murs du temple, qui menacent de s'effondrer.

Si Lizerios est encore vivant, il demandera aux PJs de récupérer l'artefact et de fuir d'ici.

Cependant, si un PJ essaye de se saisir de l'artefact, il se brûlera les mains à son contact et il lui sera impossible de le retirer de son socle. L'impact lors de la chute d'Elcan semble avoir encastré l'artefact dans l'édifice.

Pendant un court instant, alors que les PJs sont sur le point de quitter les lieux, un petit portail s'ouvre, laissant échapper une lettre. Ce portail se ferme aussi vite qu'il n'est apparu.

Montrez la lettre de Tolan disponible en Annexe, si les PJs décident de la récupérer.

Le temps presse, les gravats qui se détachent de la voûte du temple sont de plus en plus imposants, l'endroit menace de s'effondrer d'un instant à l'autre. Les PJs n'ont d'autre choix que de fuir.

Elcan est au sol, inconscient. Il retrouve peu à peu forme elfique. Si un PJ tente de récupérer le médaillon d'Elcan, alors, dans un dernier sursaut, il se réveillera et saisira la main du PJ pour l'entraîner avec lui dans sa tombe. Le joueur concerné pourra effectuer un test de Force de difficulté moyenne (10) pour libérer son bras, ou difficile (15) s'il



Galarond, l'homme masqué

Galarond avait été missionné par le roi Lurius, lui-même contrôlé par Elcan, pour organiser l'invasion de Klodenn. Après sa dernière rencontre avec les aventuriers, Galarond est parvenu à s'enfuir et à retourner à Epheria, grâce à l'aide de membres corrompus de l'Alliance. Malheureusement pour lui, une fois face au roi, ce dernier a décidé de l'enfermer dans les geôles d'Aethel pour ne pas que l'affaire s'ébruite. Il est maintenant utilisé comme un simple pantin au service d'Elcan et de ses ambitions.

La lettre de Tolan

Mot intrigant, ayant pour objectif d'inviter celui qui le trouve à rejoindre son mystérieux auteur sur Tolan. Celui-ci est écrit sur un papier blanc rigide contrastant avec le papier de parchemin couramment utilisé. Cette lettre est signée des initiales X. J.

souhaite lui arracher le médaillon par la même occasion. Il devra ensuite réussir un test de Dextérité de difficulté moyenne (10) pour s'enfuir à temps en évitant les éboulements.

Jorora profitera de ce chaos et de la confusion générale pour s'enfuir discrètement du temple.

Quoi qu'il en soit, les PJs devront vite s'enfuir après leur combat s'ils ne veulent pas périr sous les décombres.

Perdre face à Elcan

Si les PJs perdent face à Elcan, leur seule solution pour survivre est la fuite. Malheureusement, si entre temps ils n'ont pas récupéré ou détruit le médaillon de Jorora, ils risquent d'être bloqués par Galarond ou pire, un camarade sous emprise.

Les PJs devront alors réussir un jet de Dextérité de difficulté moyenne (10) pour s'enfuir du temple tout en esquivant leurs opposants. Certains PJs peuvent se sacrifier héroïquement pour laisser le champ libre aux autres et leur permettre de s'enfuir.

Toute personne tombée au combat ou n'ayant pas réussi à s'enfuir sera exécutée par Elcan.

CONCLUSION

Les PJs viennent de s'enfuir du temple, cependant leur sécurité est compromise. Ils doivent vite quitter Aethel : ils sont activement recherchés par les gardes de la cité et nul doute que Jorora ira les prévenir dès que possible.

Malheureusement, il y a de grandes chances que l'Alliance cherche à les faire taire définitivement. L'avenir des PJs semble incertain et semé d'embûches. Leur seule issue semble être de quitter définitivement Rautha et de partir explorer le monde afin de trouver une nouvelle terre d'accueil. Sinon, ils peuvent aussi affronter tous leurs ennemis !

En fonction de leur choix et de leurs actions, plusieurs informations peuvent être données aux PJs pour la suite de leur aventure.

Les PJs ont récupéré la lettre sortie du portail

La lettre indique qu'une personne à Tolan cherche à aider les habitants de Rautha. Pour cela, elle compte ouvrir un passage lors de la prochaine éclipse, pour permettre le dialogue entre ces deux peuples.

Problème : le temple de Klodenn est dépourvu d'artefact et l'effondrement du temple d'Epheria a entraîné l'ensevelissement du dernier artefact.

Si les PJs se souviennent de la stèle du temple de Klodenn, ils peuvent se rappeler qu'un joyau y était encore allumé. Celui-ci était situé à l'Est de l'ancienne carte d'Astrenor. Si leurs déductions sont bonnes, les PJs peuvent en conclure qu'un temple encore actif est caché sur les terres de la théocratie d'Elrig.

Lizerios est en vie

Si Lizerios ressort vivant du temple, il dira aux PJs qu'ils doivent fuir Aethel au plus vite. Lizerios connaît bien la capitale, il conduira les PJs à l'extérieur de la ville en empruntant des chemins peu surveillés par les gardes. Une fois à l'extérieur, il remerciera chaudement les PJs de lui avoir fait confiance et d'avoir tenté d'éviter l'inévitable. Il demandera aux PJs ce qu'ils comptent faire à présent.

Si les PJs souhaitent retourner à la république de Rautha, Lizerios les mettra en garde : il est persuadé que l'Alliance est prête à tout pour les réduire au silence afin d'éviter un conflit avec les trois royaumes. Si les PJs souhaitent quand même faire confiance à l'Alliance, Lizerios leur souhaitera bonne chance et leur fera ses adieux.

Si les PJs décident d'entrer en contact avec Tolan en se rendant sur Asgure, Lizerios proposera de les accompagner. Après toutes ces années de recherche, Lizerios veut plus que tout percer les mystères du passé d'Astrenor, nul doute que c'est à Tolan qu'il trouvera les réponses qu'il cherche. Lizerios est un bon navigateur, ses compétences pourraient être très utiles pour rejoindre Asgure sans encombre.

Les PJs décident de retourner auprès de l'Alliance

Malheureusement pour eux, Lizerios avait raison. A peine arrivés à Castle City, les PJs sont interpellés par des soldats de l'Alliance et sont conduits devant le président Panorius. Malgré tout ce qu'ils diront, ils seront condamnés au silence dans les geôles de la capitale... à moins que le président n'ait finalement d'autres desseins pour eux.

Les PJs décident de se rendre au dernier temple encore actif

La cité du feu semble être toute indiquée pour cacher le dernier temple actif. Cependant, rejoindre la théocratie d'Elrig ne sera pas une mince affaire. L'océan du Cratère étant impraticable en bateau et Tolan étant protégé par un bouclier magique, le plus rapide reste de traverser la mer de Sang ainsi que les territoires de Dezolation et de l'empire de Korimdor.

C'est une nouvelle aventure qui attend nos héros, bien plus périlleuse et complexe que tout ce qu'ils ont déjà vécu. Cependant, cela reste la seule solution, s'ils veulent percer les secrets de ce monde et revenir un jour chez eux.

RÉCOMPENSES

Voici la liste des récompenses de fin de scénario disponibles en fonction des objectifs atteints :

Objectifs	Récompenses
Sauver Lizerios	1 point de moral + 100 points d'expérience + 200 pièces d'or
Vaincre Elcan	300 points d'expérience
Vaincre Galarond	200 points d'expérience
Avoir contacté Marat	1 point de moral + 50 pièces d'or
Avoir suivi Elcan sans attirer son attention ou celle des gardes	90 points d'expérience
Avoir donné le vieux grimoire de Wolforge à Lizerios	1 point de moral + 100 pièces d'or
Avoir résolu l'énigme du temple énoncé par Lizerios sans son aide	100 points d'expérience
Avoir compris que les trois continents d'Astrenor n'en formaient qu'un seul sans l'aide de Lizerios	70 points d'expérience
S'être évadé de prison sans attirer l'attention des gardiens	90 points d'expérience
Terminer le scénario	100 pièces d'or

Félicitations, vous avez terminé la première campagne d'Astrenor. C'est à présent à vous d'écrire la suite de vos aventures !

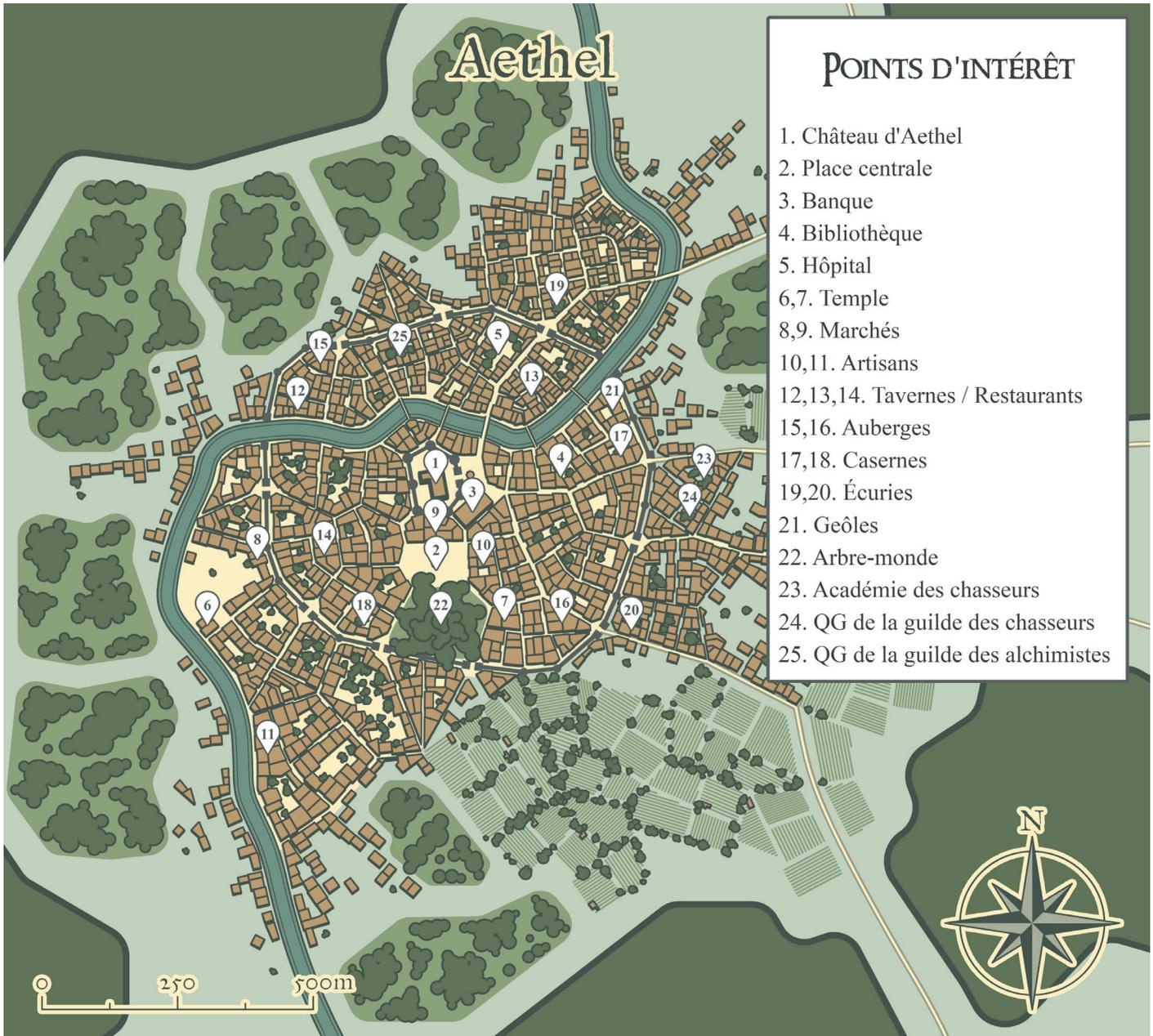
Vous souhaitez poursuivre l'aventure et soutenir le projet ?

Pour cela, vous pouvez acheter notre document "Les secrets d'Astrenor" afin d'obtenir toutes les informations pour comprendre l'univers et percer ses mystères.

Ce livret contient un résumé de l'intrigue principale, un schéma explicatif de l'intrigue, une frise chronologique de tous les événements majeurs de l'histoire d'Astrenor, une mystérieuse lettre sur l'histoire secrète d'Astrenor, la liste de tous les protagonistes de ce monde et des informations complémentaires sur l'univers.

ANNEXE

CARTE D'AETHEL



MESSAGE CACHÉ DANS LE PAIN

Aventuriers de l'Alliance, vous êtes en grand danger ici !

Cette clé vous permettra d'ouvrir la porte de votre cellule.

Attendez la relève de la garde qui devrait avoir lieu vers minuit et profitez-en pour vous échapper.

Restez vigilants et ne vous faites pas repérer.

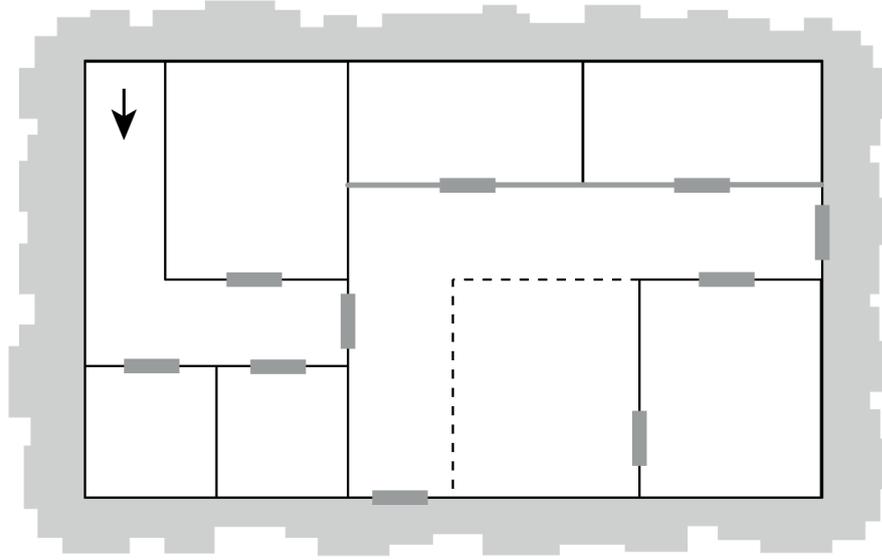
Je vous attendrai devant l'entrée Est du bâtiment.

Je vous expliquerai tout en temps et en heure.

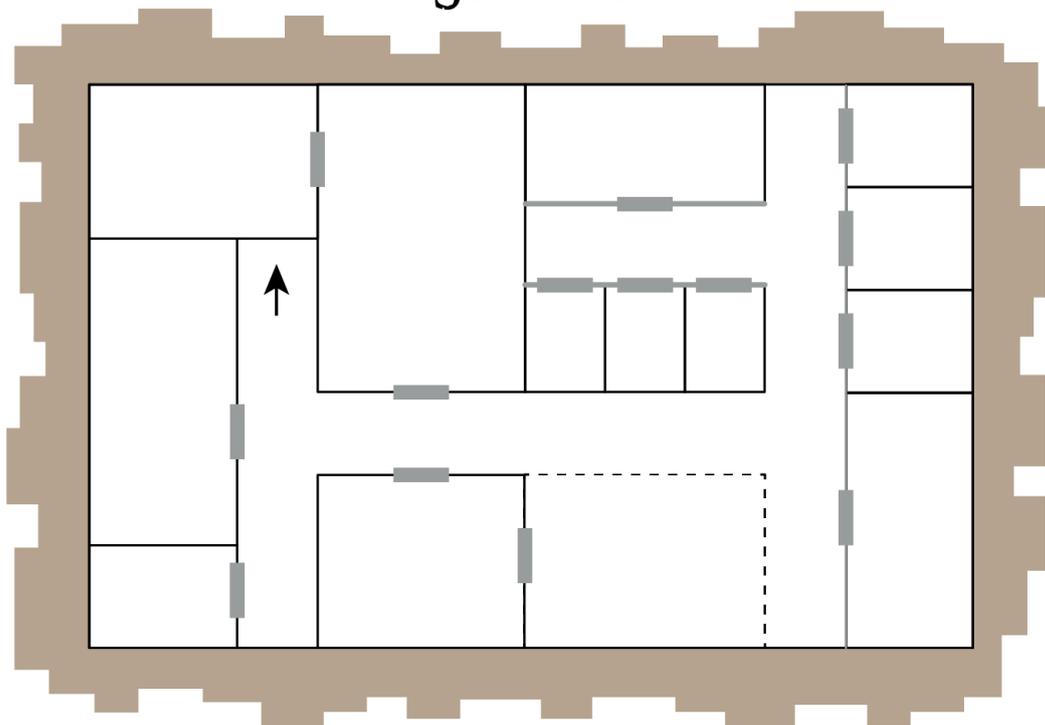
Bonne chance.

PLAN DE LA PRISON CÔTÉ PJ

REZ-DE-CHAUSSEE

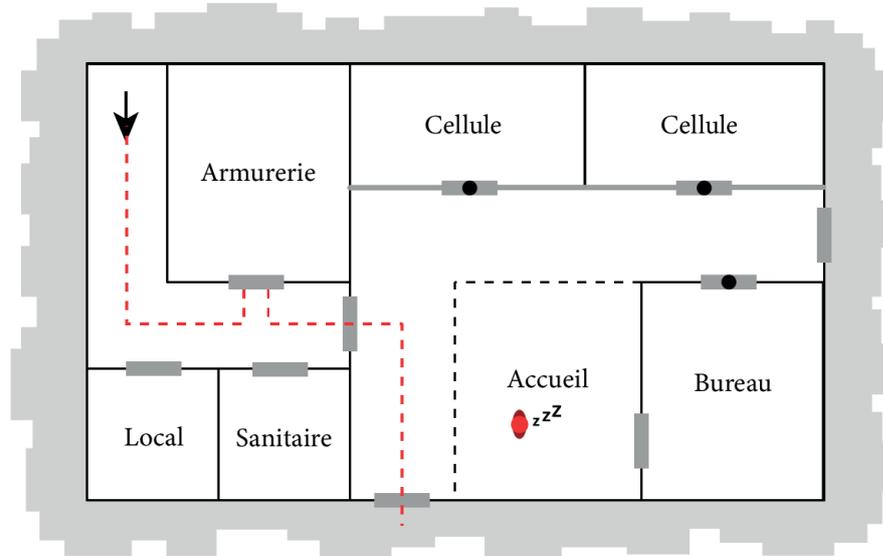


SOUS-SOL

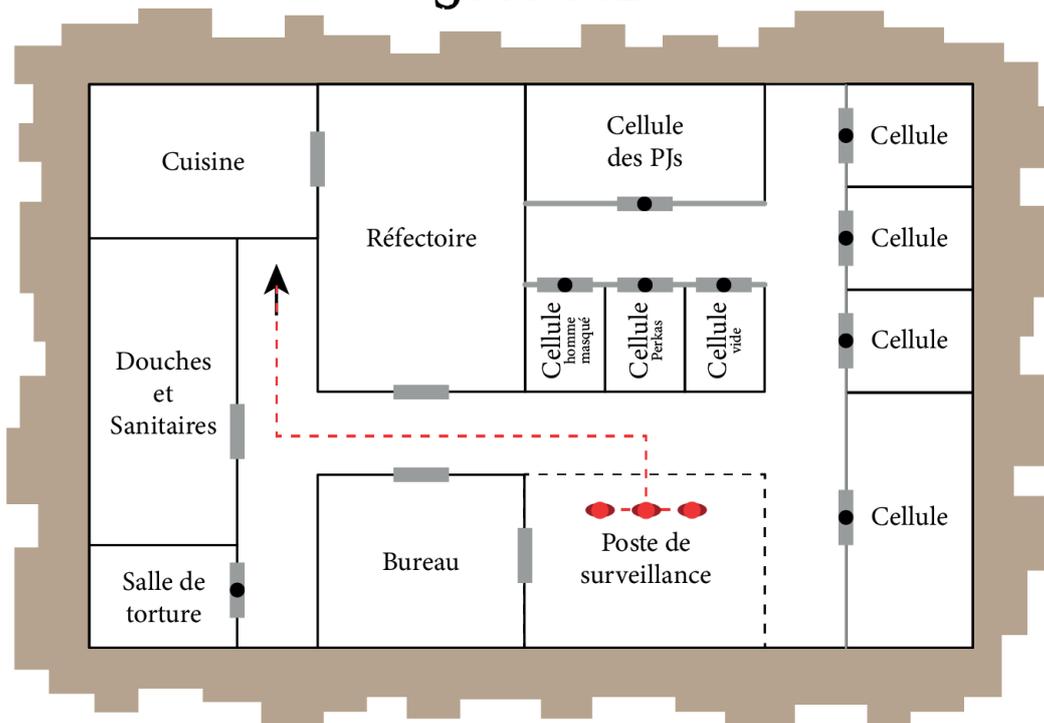


PLAN DE LA PRISON CÔTÉ MJ

REZ-DE-CHAUSSÉE



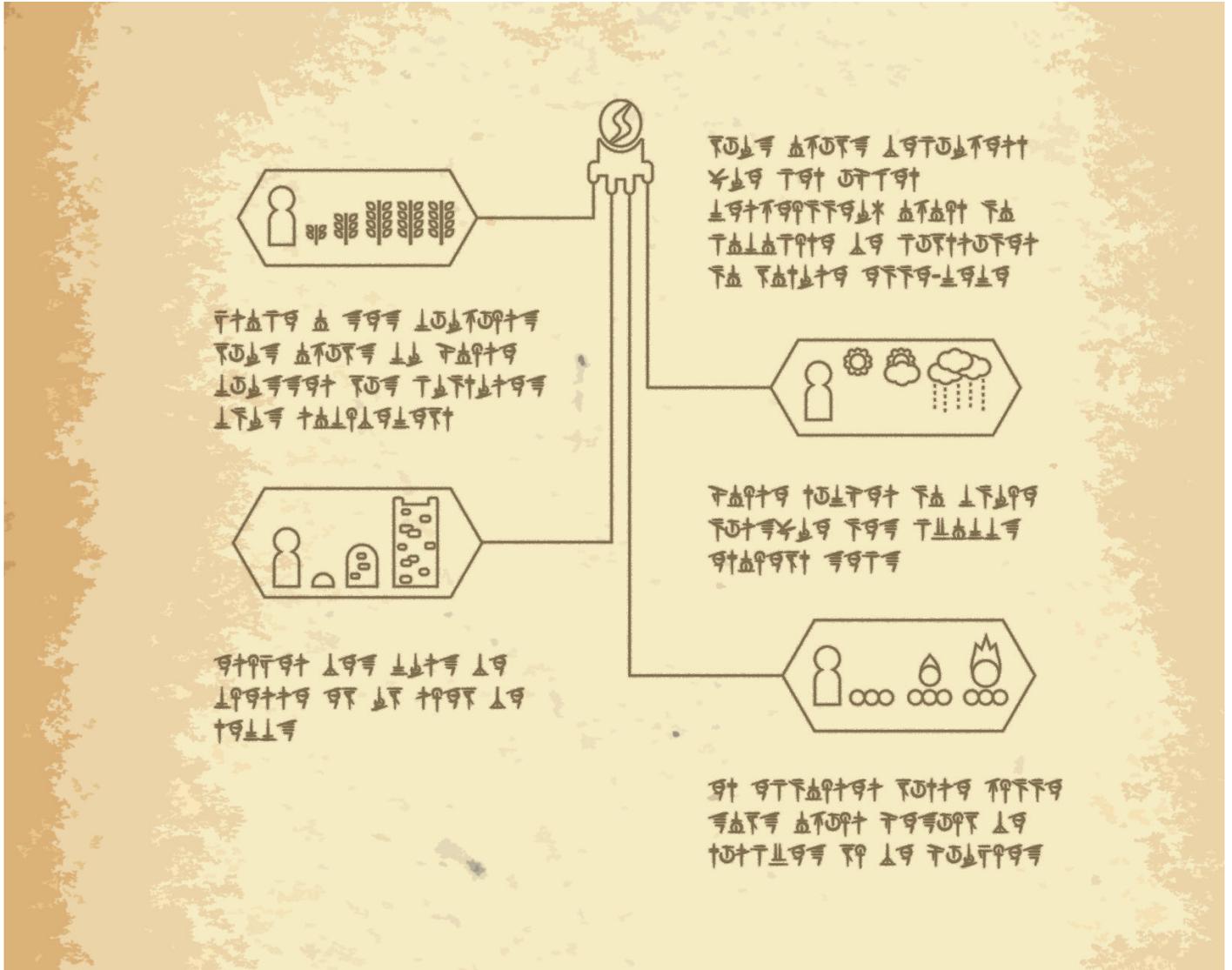
SOUS-SOL



LÉGENDE

-  Porte
-  Porte verrouillée
Pouvant être crochetée ou enfoncée
-  Barreaux de prison
-  Escalier
-  Garde
-  Parcours des gardes lors de la relève

PAGE DU GRIMOIRE DE IZERIOS



VIEILLE CARTE DE IZERIOS - AVANT

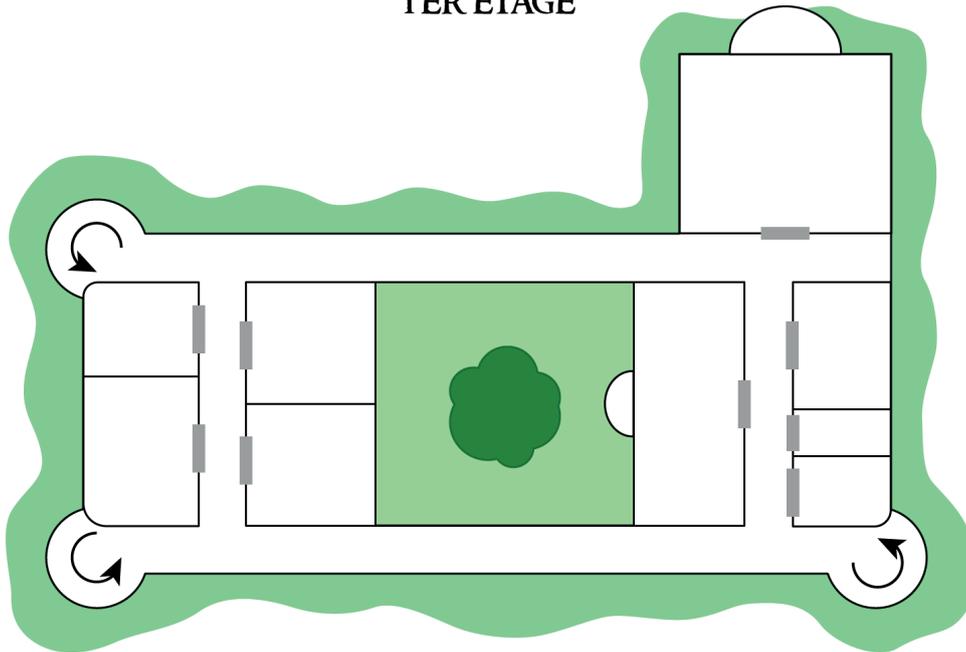


VIEILLE CARTE DE IZERIOS - APRÈS

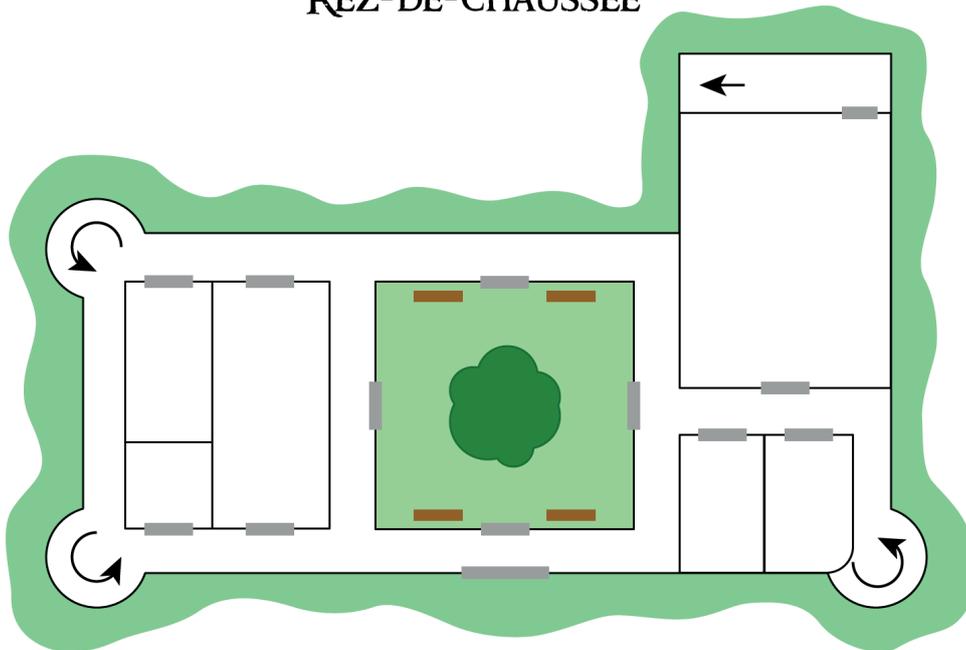


PLAN DU CHÂTEAU D'ÆTHEL CÔTÉ PJ

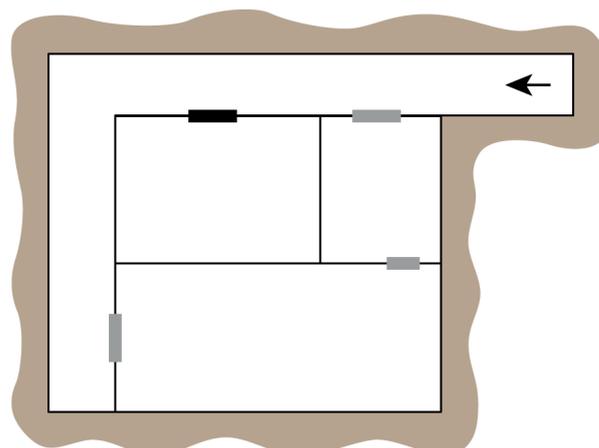
1ER ÉTAGE



REZ-DE-CHAUSSÉE

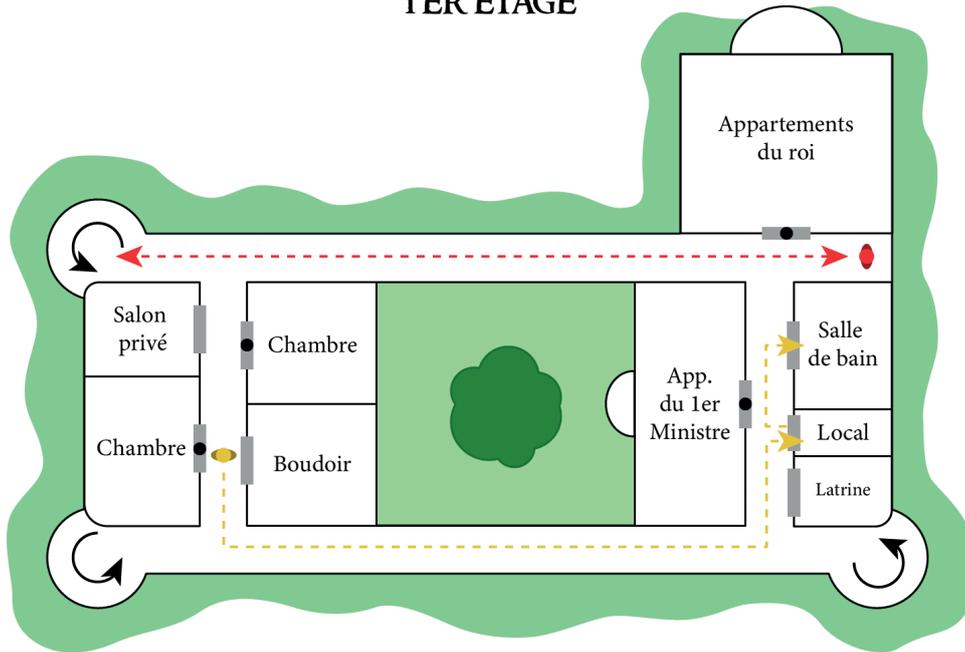


SOUS-SOL

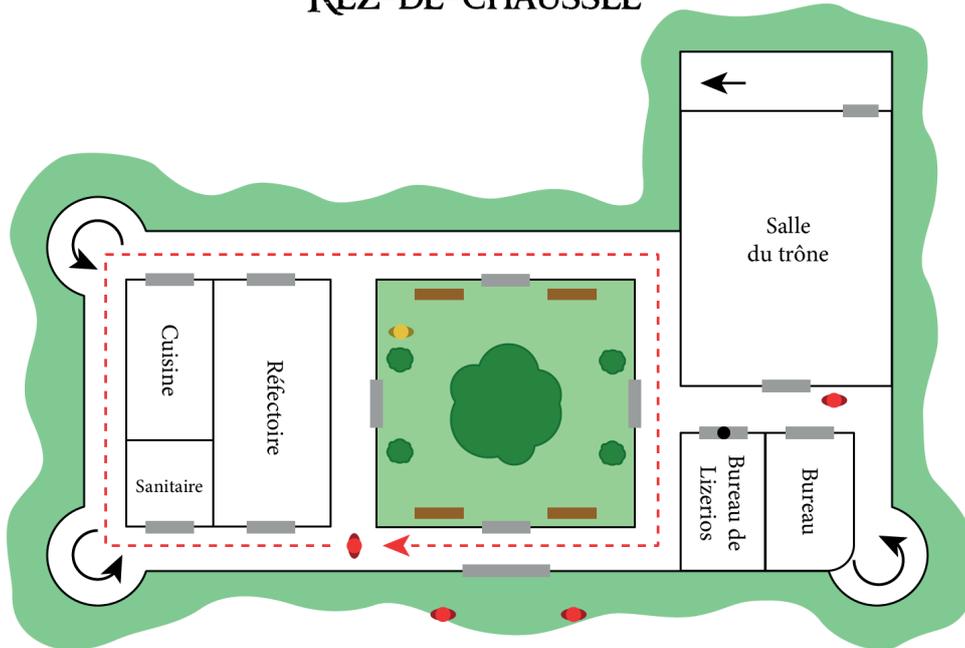


PLAN DU CHÂTEAU D'ÆTHEL COTÉ MJ

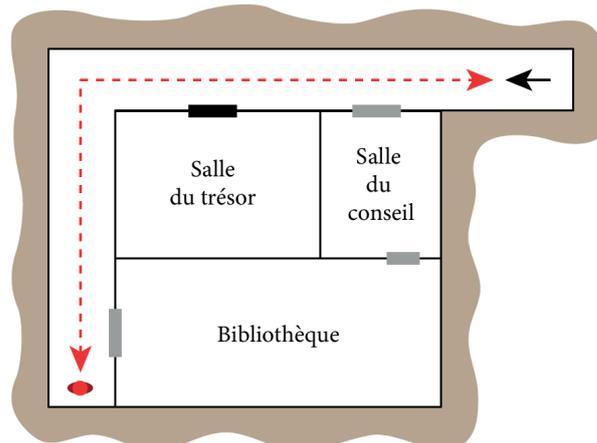
1ER ÉTAGE



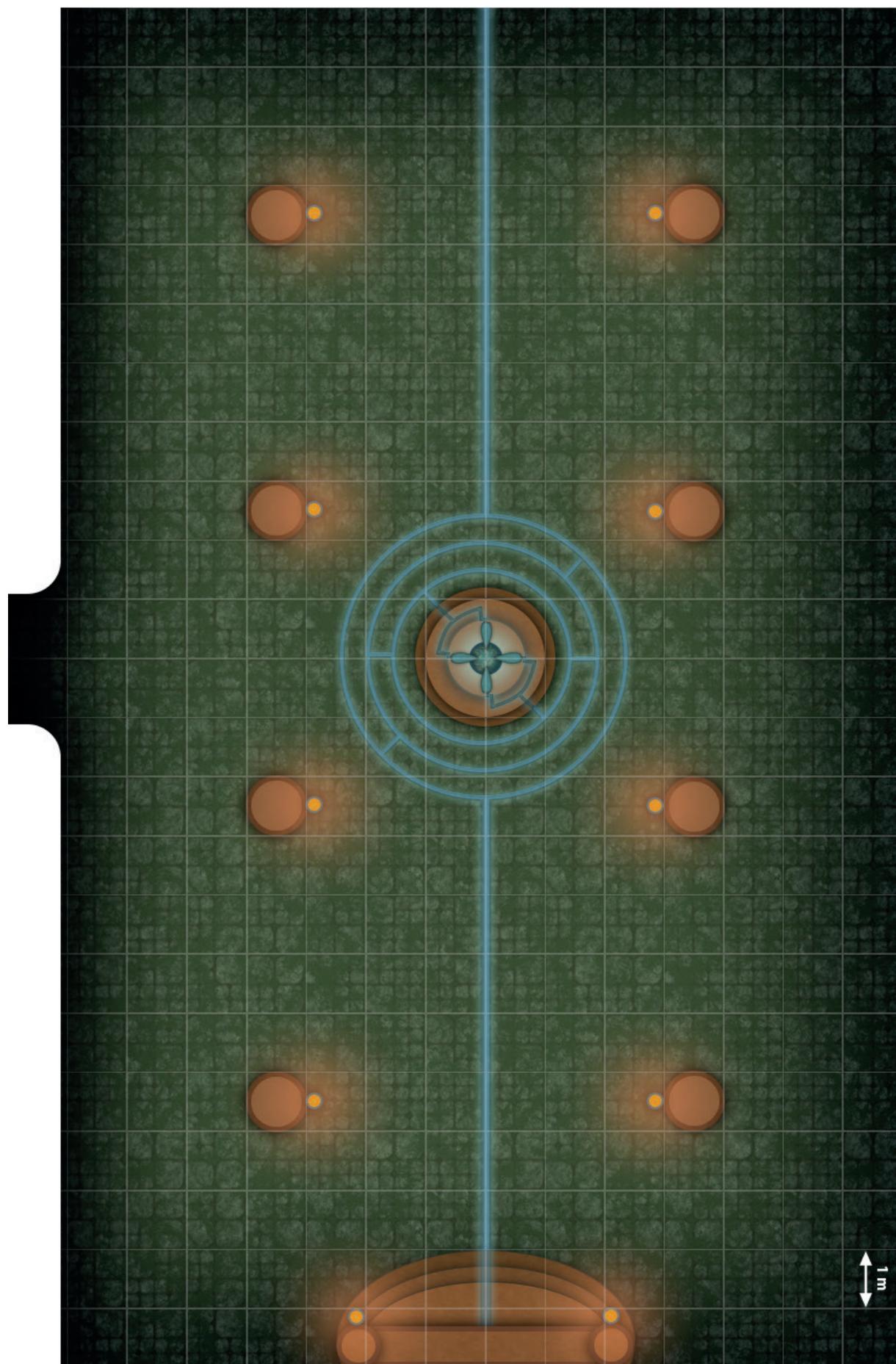
REZ-DE-CHAUSSÉE



SOUS-SOL



TEMPLE D'AETHEL



CARTE DE LA STÈLE DU TEMPLE D'AETHEL



LETTRE DE TOLAN

Si vous souhaitez préserver vos terres et votre magie, conservez l'artefact et rejoignez-moi sur Tolan durant la prochaine éclipse, moi et mes hommes ouvriront un passage.

X.J.

CRÉATURES ET PNJ

GARDIEN DE PRISON

Guerrier : 4

PS : 20  PE : 15

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
3	2	-1	2	2	0

Arme	Portée	ATQ	DGT
Lance	2m max	D20-2	1D8+FOR+DEX

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure de cuir clouté	Aucun		2

GARDE DU CHÂTEAU

Guerrier : 4

PS : 20  PE : 15

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
3	(-2)	0	2	2	1

Arme	Portée	ATQ	DGT
Épée	CAC	D20	1D10+FOR

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure de demi-plates	Constitution > 1	-2 Dextérité	4
Bouclier	Force > 1	-	2*

*applicable uniquement en position de défense

ELCAN EN FORME D'OGRE

PS : 10+15/PJ  PE : 20

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
7	-2	-5	7	0	-5

Arme	Portée	ATQ	DGT
Pylône	2m max multi-cible*	D20	1D10+FOR
Jets de pierres	15m max	D20	1D12

*toutes les cibles se trouvant dans un rayon de 2m autour de lui

Les ogres ressemblent à des géants et sont connus pour leur caractère irritable. Lorsque sa rage est titillée, un ogre se déchaîne dans un accès de colère incontrôlable jusqu'à ne plus avoir d'objets ou de créatures à écraser.

Atouts : Robuste+, Géant

Coups spéciaux : Furie, Renversement

HOMME MASQUÉ

Guerrier / Mage : 4

PS : 29  PE : 16

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
3	-1(-2)	1	2	-2	3

Arme	Portée	ATQ	DGT
Épée de qualité	CAC	D20+4	1D12+FOR

Armure	Prerequis.	Malus	AP
Armure de demi-plates	Constitution > 1	-2 Dextérité	4

Coups spéciaux : Furie, Soins, Renversement, Absorption, Bouclier divin

LIZERIOS

PS : 15 PE : 15

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-3	0	4	-3	2	2

JORORA

PS : 15 PE : 15

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-3	1	3	-3	3	1