

## Résumé de ma campagne de dnd

Le but premier de la quête est de créer une potion qui anéantira le poison crée par les Yuan-ti. Mes pj doivent rassembler plusieurs ingrédients.

Monkorle	Tortle	Moine	Chaotique / Bon
Lou	Demi-elfe	Clerc	Neutre / Bon
Shadow Knight	Humain	Guerrier	Neutre / Bon
Delphine	Demi-elfe	Ranger	Neutre / Bon
Eldon GoodBarrel d' Amaranthe	Halfling	Barde	Chaotique / Bon
Bakaryh	Magicien	Humain	Neutre / Neutre

### PROLOGUE - TRIRÈME

Ils se sont rencontrés à Trirème où ils ont fait la première rencontre avec les yuan-ti. C'est au bout d'un gros combat qu'un des Yuan-ti expulse une brume empoisonnée qui rend les pj charmés et les oblige à obéir aux ordres des yuan ti.

La malédiction s'amplifie avec le temps, rendant de plus en plus difficile la possibilité de résister aux ordres des yuan ti.

L'aubergiste de Trirème, Lovarish, leur propose d'aller à Marakesh pour rencontrer Appoline. Appoline est une scientifique magicienne un peu originale qui se spécialise en potion et en charme.

Les bois entre Trirème et Marakesh sont infesté de brigands demi-orc et lorsque les pj arrivent sur un camp de brigands, le clerc de l'équipe réussi a sauvé la vie de Liam de LaCornouail, qui avait été capturer. Liam doit se rendre à Marakesh pour se marier donc les pj l'escorte jusqu'à la ville.

### MARAKESH

Rendu à Marakesh, Appoline est introuvable. Après de nombreuses recherches, ils retrouvent sa trace dans une grotte... malheureusement, ils sont arrivés trop tard et Appoline est décédée. Les yuans ti ont eu raison d'elle. Les joueurs retrouvent un journal intime et une recette pour combattre le poison des yuans ti.

Sur le chemin du retour les pj rencontre une escouade un Yuan-ti et entre en combat. Les yuan-ti sont défait et laisse derrière eux un lézard géant qui leur sert de monture. Le ranger réussi aisément à le dresser et le lézard nommé 326 s'attache à son nouveau propriétaire.

De retour à Marakesh, les pj font part à Allamard, le doyen de l'école de magie du décès d'Appoline et de l'étendue de ses recherches. Celui-ci dit qu'il les aidera et conseille au pj d'aller vers la ville DeValon pour trouver les prochains ingrédients.

Arriver de Radagast le brun pour l'épisode du mariage seulement.			
Radagast le brun	Druide	Humain	Neutre / Bon

Avant le départ de la ville de Marakesh, Liam envoi aux pj une invitation pour son mariage. Les pj y vont. L'atmosphère est étrange pour un mariage et les gens n'ont pas l'air heureux. Ça ne prend pas beaucoup de temps pour réaliser que Liam a été piégé et qu'il est présent pour être sacrifié. La famille de la mariée, Marie-Jane de Shervassal, a fait un pacte avec un démon. Contre chance et prospérité, la famille doit sacrifier au démon le premier partenaire de chaque nouvelle union. Par contre Marie-Jane aime vraiment Liam et aide les pj à le protéger du démon. Au final, Amaline de Shervassal (mère), Marie-Jane, Liam et les pj sont les seuls survivant du carnage.

Les pj quittent Marakesh pour se rendre à DeValon.

Bakaryh reste derrière et abandonne l'aventure pour s'établir à Marakesh
--

En chemin les pj rencontre Joryn qui est forcé de les conduire vers le reste des brigands demi-orc qui leur tendent un piège. Le chef des brigands, Murlock, relâche un cyclope que les pj peine à vaincre. En colère, les pj trouvent la base des brigands et les élimine tous. Joryn part avec son cheval, Picouille, et ira vivre chez son oncle à Trirème.

## DEVALON

À DeValon, la majorité des pnj sont contrôlés par les yuans ti. Ils vaquent à leur vie normalement mais doivent obéir à tous les ordres qu'un yuan ti leur donne.

On voit des nains dans une cage se faire transporter jusqu'à la prison de la ville. En enquêtant un peu, le pj se rend compte que les nains ont une résistance innée au charme des yuans ti et qu'une poignée de villageois résistent encore à leur contrôle.

Le Pj rencontre Haldorie, une magicienne très puissante et son mari, Bijorn, un tanneur talentueux. Avec l'aide de deux nains, Ingrid MorteMasse et Baldrok MarteauDeFer, les pj s'infiltreront dans la prison pour libérer les prisonniers nains. Ils libèrent les nains, Thugar Forgefeu, Grom RocheArgent, Talka GivreLame et 2 elfes.

À l'extérieur de la prison, Thugar Forgefeu nous apprend que son frère, Fagrim Forgefeu, est prisonnier d'un cristal qui est au cou d'un yuan ti métamorphe qui est déguisé en mage royal.

À la demande suppliante de Baldrok MarteauDeFer le Pj s'infiltreront incognito dans la prison et récupère son précieux marteau. Les Pj vont ensuite à l'ascension de la tour du mage, combattre le faux mage royal et récupère le cristal.

En même temps, les yuans ti ont décidé que s'en était assez et décide d'éliminer les rebelles qui sont toujours à DeValon. La ville est mise à feu et à sang. Le Pj réussissent à s'enfuir avec quelques survivants par un passage secret dans la maison du tanneur, Bijorn. 326 est perdu durant ce chaos. Les survivants décident de se rendre à Trirème pour éviter la guerre et les pj poursuivent leur route en traversant une rivière qui s'éclate magiquement sur leur passage.

## MORGRÜNDEL

Le pj se rendent à Morgründel, cité naine, en suivant un chemin secret laissé par Haldorie. Là-bas, le roi nain les informe que 4 bataillons de l'armée yuan ti se dirigent vers eux. Le rôle des pj est d'éliminer les généraux de chaque bataillon pour déstabiliser l'armée ennemie.

Haldorie donne au clerc un anneau de téléportation qui ramènera le groupe à Morgründel.

Pour le premier bataillon, les nains vont causer un éboulement pour séparer l'armée en deux et isoler le général.

Pour le deuxième, les nains vont mettre le feu à l'entrée du camp et lancer des bombes. Les pj passeront par derrière pour éliminer le général.

Pour le troisième, les pj entreront incognito dans le camp en se faisant passer pour des éclaireurs et élimine le général dans sa tente. Devant la complexité, les pj décident de téléporter tout les occupants de la tente à Morgründel grâce à l'anneau et de les éliminer là-bas.

Enfin, pour le quatrième, Haldorie ouvre un géant portail devant l'armée yuan ti et les nains chargent tête baissée.

Accompagné de 12 braves le pj se dirigent vers les deux généraux pour les éliminer. 326 est retrouvé, monté par un haut gradé de l'armée yuan-ti. Le ranger le reconnaît et le reprend sous son aile.

Morgründel est maintenant saine et sauve, les nains célèbrent grandement leur victoire. En récompense, les pj récupèrent plusieurs pièces d'or et 2 ingrédients pour la potion.

## MARÉCAGE

Le prochain ingrédient se trouve dans le marécage à l'est de Morgründel. Ils traversent le marécage putride infesté de sangsues et de monstres contaminés aux champignons. Les pj trouvent l'arbre de Mentoka dont ils doivent récupérer la sève. Par contre, l'arbre est protégé par une jeune hydre. Lorsque les pj tuent l'hydre celle-ci les envoie dans un labyrinthe sous la terre. Ils découvrent des trésors insolites et une liche du nom de Timothé Éli qui est obsédé par l'idée de découvrir ce qu'est du gazon... Dans la salle où la liche a été éliminée, les pj doivent appuyer sur les piliers dans le bon ordre avant que la salle se remplisse d'eau.

Lorsqu'il sort enfin du labyrinthe, 6 semaines se sont écoulées. L'hydre est en décomposition mais malgré l'odeur nauséabonde, les pj réussissent à récupérer la sève.

Une petite escale à Morgründel et ils sont partis pour la forêt au nord à la recherche du prochain ingrédient.

THALVAËA il y a 600 ans

En chemin rencontre Halden Rodervick, un fantôme, qui demande de détruire une malédiction ancestrale qui force les morts à revivre leur dernier combat sur le champ de bataille depuis 600 ans.

*Une silhouette spectrale et solitaire s'avance lentement, l'ombre d'un guerrier jadis redouté. Son armure richement décorée est fendue, couverte de cendres figées dans le temps. Ses yeux vides brillent d'une lueur spectrale, et sa voix résonne comme un écho venu des siècles passés...*

*"Je suis le Général en chef Halden Rodervick... ou j'étais... enfin... Il y a mille six cent ans, je suis mort... comme mes hommes... sur ce sol maudit.*

*Nous étions l'avant-garde d'Éravon, la grande cité humaine. Le roi nous a envoyés pour mettre fin au règne de Ser Dyraël Delharvel, souverain des elfes de Thalvarëa. Il disait que ce monarque préparait une magie interdite... un pouvoir trop grand pour rester entre les mains d'un seul être.*

*Mes hommes... braves, fiers... Ils ont versé leur sang par loyauté. Les elfes ont résisté avec honneur, mais nous avons percé leurs défenses, fracassé leurs portes...*

*Et lorsque j'ai planté mon épée dans le cœur du roi elfe... tout a changé.*

*Une lumière s'est abattue sur nous. Une gigantesque explosion a tout balayé. Pas une magie de feu ou d'éclairs... mais une malédiction tissée dans la douleur, la perte... et le deuil.*

*Depuis ce jour, nous ne trouvons ni repos, ni oubli. Notre victoire nous a condamnés.*

*Le nom d'Éravon est effacé des cartes. Notre cité est une ruine engloutie.*

*Tous les soirs nous revivons cette même nuit. Une boucle infinie de douleur et de désespoir. Chaque soir la souffrance, le sang et les cris. Chaque soir les mêmes camarades qui tombent au combat, chaque soir nous replongeons dans cet enfer... Il lève lentement les yeux vers vous.*

*Peut-être... peut-être qu'enfin, vous êtes ceux qui briseront ce cercle. Je vous en prie. Empêché moi de commettre, ce soir encore, cette insupportable tragédie. Prenez mon médaillon il vous conduira au travers des brumes du temps afin que vous puissiez nous rejoindre."*

*Halden Rodervick tend un médaillon brillant qui traverse la paume du pj et atterrit sur le soir. Lorsque le pj le ramasse, il a un vieux médaillon usé et terni gravé du sceau d'Éravon dans les mains.*

À la tombée du jour, une brume noire envahit les ruines et les pj ressentent une déformation du temps, des échos de cris, des fantômes qui s'éveillent. Les spectres deviennent de plus en plus tangibles. Les pj sont projetés dans le passé et revivent cette dernière journée jusqu'à ce qu'ils réussissent à placer les 4 bons médaillons dans le pilier du temple de Labelas Enoreth.

Dans le temple il y a deux inscriptions, une à l'entrée, et une près du pilier central :

*Tout n'est que magie, de la naissance à l'oubli du temps.*

*Le temps est un cercle dont la fin rejoint l'origine.*

*L'origine n'est que magie.*

*Seul une toile rompue brisera l'éternel.*

*Quatre clés pour ouvrir la voie,*

*Issues du cycle de toute foi.*

*Le premier brille sans feu, un œil de flamme,*

*Veilleur de jours, il chasse la trame.*

*Le second marque la fin des chants,*

*Quand le silence éteint les vivants.*

*Le troisième fuit entre les doigts,*

*Son souffle mesure notre émoi.*

*Le dernier frappe sans marteau,*

*Invisible tambour sous la peau.*

*Trouve ces quatre, chasse les autres,*

*Ou l'erreur t'enchaînera à d'anciennes fautes*

*Choisis en hâte, et choisis bien,*

*Car l'erreur ramène le chemin à rien.*

Le roi, Ser Dyraël Delharvel est accidentellement tué dans cette mission.

Le barde, trouve un livre : *Eldona Eldory : Mémoires d'une Légende Incomprise*, qu'il rapporte avec lui.

En activant le pilier, toute la magie a été détruite et la zone, inhabité, est encore considéré maudite car aucune magie n'est possible.

## GALLOPAS TROTTIBAZ et retour de Yuan-ti

En sortant de la zone sans magie, les pj rencontre Gallopas Trottibaz. Ce dernier s'est fait attaquer par des pillards yuans ti. Les brigands lui ont volé un artefact qui peut créer les objets qu'on désire le plus. Il demande aux pj de récupérer son artefact alors les pj piste la trace des voleurs et se rendent à un temple en ruine gardé par une trentaine de yuans ti.

Tommys est prisonnier des yuan-ti et rejoint l'équipe durant le combat contre le démon			
Tommys	Elfe	Magicien	Neutre / Bon

Les pj contournent les yuans ti et engagent le combat. Au même moment, les yuans ti essaie de faire un rituel à l'intérieur des ruines grâce à l'artefact de Gallopas mais les chose tourne mal. Un démon est invoqué et les yuans ti n'en ont pas le contrôle. Le chef, Hazekh, propose une trêve et demande de l'aide au pj en échange de l'artefact car ses subordonnés tombent comme des mouches.

À la fin du combat, Hazekh nous lance l'artefact en disant : « *Aujourd'hui, c'est notre défaite mais la prochaine fois, il n'y aura plus de palabres. Le froid venin de Zannathar coulera sur vos terres.* »

Puis, il quitte le temple en compagnie des quelques survivants yuan ti.

Gallopas Trottibaz attend les pj près du chemin qui mène à Valindor, cité des elfes et région où pousse les arbres de Rauvalance.

## VALINDOR

Valindor est la ville où a été élevé le barde, enfant adoptif de Liorandor Amaranthe et Erynelda Aelindor. Mademoiselle Lilianna DeMontagel, servante de la maison Amaranthe, reconnaît le barde à l'auberge du chêne blanc et invite les pj à dormir au manoir. Ils sont accueillis par le major d'homme Enriqué et le gîte et le couvert leur sont offerts. À leur arrivée, les parents ont quitté le manoir à la recherche d'un nouvel enfant à adopter. Elyssard, garde badass de la maison Amaranthe est dépêché pour escorter le barde durant sa première journée.

À Valindor, les pj se font demander plusieurs services :

- Décourager le jeune noble Tibah SirTarbar de devenir aventurier. Un duel désastreux avec le guerrier et un sermon du clerc à suffit à le convaincre à reconsidérer ses choix de carrière.
- Retrouver le petit chaton de Ceralyne qui n'a pas mis son collier ce matin et qui est partie chasser sous sa forme de panthère géante à deux queues.
- Les pj se sentent suivis durant leur séance de magasinage et découvrent que les individus qui les suivent sont Istariel Fondryma et Minary Delvariel, les deux elfes sauvés de la prison de DeValon. Ils confessent au pj qu'ils font partie des corbeaux des tempêtes, espion royal, qu'on appelle ainsi car ils apportent majoritairement les mauvaises nouvelles au roi. Revenu à Valindor, ils ont demandé un congé de maladies pour cacher le fait qu'ils sont corrompus par la magie des Yuan-ti. Ils sentent la perversion à l'intérieur d'eux, grandir sournoisement, gruger leur volonté à petit feu. Les pj avouent qu'ils sont là pour l'écorce de Rauvalance, l'arbre sacré des elfes. L'arbre est dans un lieu spirituel elfique, un sanctuaire divin et il est protégé par des prêtres. L'entrée y est strictement interdite sans autorisation du Conseil spirituel de Valindor. Les membres de la Garde royale peuvent escorter les personnes autorisées donc Istariel Fondryma et Minary Delvariel vont essayer de leur fournir une autorisation. Ils se donnent rendez-vous le lendemain midi à l'auberge du chêne blanc.
- Éradiquer les rats de la salle d'entreposage de la boutique d'armure. Après avoir trouvé une faille dans le mur du sous-sol, ils ont découvert que les rats provenaient de la maison voisine qui était à l'abandon. Après avoir combattu les rats, les rats géants, le rat gargantuesque et les mimics, l'endroit est maintenant libre de toute peste.
- Malynda demande Ramasser 3 fleurs de Somniflore de Lune dans la forêt. C'est une exploration simple, mais les fleurs si elles sont secouées, laissent se répandre du pollen qui endort ceux qui le respire.
- Les pj se font aussi demander par Vannadaël, de retrouver ses huit poules égarées dans la ville.
- Les pj apprennent aussi qu'il y aura un concours d'expertise amical dans 3 jours. Le concours à trois catégories : l'agilité, le tir à l'arc et le duel.
- La vieille elfe, Nimaël, demande au pj de redonner de l'éclat à l'ancien jardin du quartier. Elle remet trois graines de chêne d'or et demande d'apporter du fumier de Syl'harak, de l'arroser avec des larmes d'hippogriffe et d'apporter 6 lucioles dorées pour faire pousser les graines. Elle conseil, de quérir l'aide du druide-hermite qui vit au nord

Le monk part seul en quête de du druide mais fini très blessé par une meute de Loupin et mets le feu à la forêt un même temps. Le pj se regroupe et trouve Thalrion Feuillombre qui les attend dans la forêt. Il les aidera en échange de service :

*Je vous attendais.*

*Les Arbres Ancestraux m'ont murmuré votre venue...*

*Ils ont dit que vous étiez le chaos.*

*Mais un chaos qui peut étrangement guérir des maux de ce monde.*

*Alors je vous accorde une chance.*

*Parlez. Que venez-vous chercher ?*

*... ..*

*Si vous cherchez les bouses de Syl'harak, allez au nord.*

*Il y a une plaine où le troupeau pâit paisiblement en cette saison.*

*À vous de récolter ce que vous cherchez.*

*Mais je vous préviens...*

*Si vous portez atteinte à la forêt, ou blessez le troupeau,*

*je ne resterai pas les bras croisés.*

*Quant aux larmes d'hippogriffe...*

*Ce sont des trésors rares.*

*Je ne les offrirai pas au premier groupe d'aventuriers venu.*

*Surtout pas à ceux qui ont mis le feu à mon sanctuaire ...*

*À l'est, près de la rivière, se trouvent des contrebandiers.*

*J'entends encore les cris étouffés de mes compagnons.*

*Libérez les huit bêtes qu'ils ont capturées.*

*Faites-le sans qu'une seule goutte de sang de mes compagnons ne soient versé.*

*Et alors... je consentirai à vous remettre ce que vous cherchez.*

*La forêt vous regarde. Faites le bon choix.*

Le pj s'empresse d'éliminer les braconniers et libère les animaux captifs. Il récupère aisément la bouse et retourne voir le druide.

*Vous avez tenu votre part du marché... et libéré ces pauvres créatures des griffes des contrebandiers.*

*Alors je tiendrai la mienne. Voici, ce petit flacon contient les larmes d'hippogriffe que vous convoité... »*

*Il ne vous manque plus que les lucioles dorées.*

*Mais prenez garde à ne pas les confondre avec les lucioles brunes, bien plus communes.*

*Les lucioles dorées ne brillent qu'à la tombée de la nuit, près du lac de Brume... un peu à l'ouest d'ici.*

*Elles dansent en silence, au-dessus de l'eau, comme des esprits oubliés. »*

*Mais méfiez-vous... leurs prédateurs rôdent dans l'ombre et n'aiment pas qu'on leurs volent leurs proies*

*... et ses petites bêtes affamées sont extrêmement venimeuse...*

*Maintenant, partez.*

*J'ai tenu parole, et mon devoir est accompli.*

*Le silence de la nature m'appelle... et votre présence le trouble.*

Le pj se rendent à l'étang et réussissent, après maintes stratégies, à attraper 6 lucioles et sous les attaques répétées des grenouille-frelon venimeux.

Durant leur séjour, dans la cité de Valindor, les pj remarque qu'il y a des photos d'elfe que les villageois ne connaissent pas...

Le lendemain midi, c'est l'heure du rendez-vous à l'auberge du voyageur. Istarïel Fondryma et Minary Delvariel conduit les pj vers le temple et les jardins du repos.

Le grand prêtre, Allimaël, les accueille et leur donne leurs instructions :

*- L'arbre sacré que vous appelé Rauvalence est l'arbre des morts et des souvenirs; l'arbre des anciens et des connaissances. Si votre quête est juste, laissez vos esprits suivre la transe. Par ce rituel, vos esprits marcheront jusqu'aux portes d'Arvandor. Vos conditions de mortel vivant vous empêcheront de vous déplacer mais, là-bas, l'Arbre de Lumière sera baigné d'une aura divine. Si vos cœurs sont dignes, il déposera en vous une étincelle de sa clarté éternelle. Seulement après, pourrais-je vous offrir une écorce.*

## ARVANDOR

En suivant les directives du grand prêtre, les PJ posent leur main sur le tronc pour rentrer en communication avec celui-ci sous les chants des prêtres. Cela déclenche une transe. Le Pj arrivent dans un espace lumineux, feutré, ciel clair et doux, les arbres de lumière blanc s'élèvent. Les sons sont lents, profonds, comme s'ils résonnaient dans l'eau.

Une ombre passe dans la brume. Une silhouette noire, brumeuse, rapide et tordue. Puis un hurlement. Une âme elfique translucide, douce est brutalement traînée hors du sentier vers la forêt dense, ses cris muets aspirés dans le vide... puis silence. La bête s'enfuit à l'arrivée des pj.

L'âme mourante leur dit : *- j'ai rejoint ici mes ancêtres... mais ils ont été oubliés... bientôt, ce sera mon tour de n'être qu'une image sans nom, oublié des vivants qui m'était jadis cher.*

Les PJ rencontrent des âmes plus ou moins anciennes et les questionnent :

*- Il y avait une force tranquille, un poids dans l'air, comme une présence muette qui veillait. C'est... parti. Je le sens dans mes os*

*- L'air est plus lourd. Même la lumière semble fatiguée...*

*- Il manque... quelque chose... il manque de lumière... Comme un feu au loin, qu'on ne voit plus, mais un froid étrange nous ronge.*

*- Le vent ne chante plus comme avant... Il passe, droit, sans danser. Même les feuilles semblent se méfier du ciel.*

*- Il est tout seul, là-haut. Il ne chante plus. Ils ne veulent pas qu'il appelle l'aube. Ils ont peur qu'il réveille l'espoir.*

*- On lui a mis un bâillon de fer et volé la lumière de ses plumes. C'est douloureux...*

*- Vaëlyar... Je l'ai vu une fois. Une silhouette d'or, immense, pure... Il est notre gardien... alors, pourquoi ai-je si froid...*

*- Le Mont de Venlimar perce le voile entre les mondes. Là-bas, le noir le tient... une créature sans nom, tissée de souvenirs morts. Si vous voulez le libérer, ne marchez pas seulement courez.*

*- Autrefois, ses ailes fendillaient les cieux... et l'ombre n'osait avancer. Mais je ne l'ai pas vu depuis des lunes sans fin.*

*Certains murmurent qu'on l'a capturé... enchaîné là-haut, sur le Mont Venlimar. Le silence a remplacé ses chants... et la forêt pleure.*

*- Le bec est muselé, oui... mais son cœur bat encore. Il attend les enfants du renouveau. Ceux qui portent encore des noms oubliés et les secrets des étoiles. Montez. Mais attention... le sommet ment.*

*- Kerrak'Zul, la Dévoreuse d'âmes, s'est infiltrée en Arvandor. Elle dévore la lumière des esprits, consume leur essence et efface jusqu'au souvenir de leur existence dans le monde des vivants... Pourquoi Vaëlyar ne nous protège pas...*

*Les pj finissent par comprendre que le gardien divin, l'Aigle des Premiers Cieux, Vaëlyar qui repousse les ténèbres, a disparu et qu'il a été enchaîné au sommet du Mont de Venlimar, la montagne qui perce les brumes. Kerrak'Zul, la Dévoreuse d'âme est entrée en Arvandor. Elle siphonne les âmes, absorbe leur lumière et efface leur souvenir des vivants.*

Elle se présente sous forme séduisante mais on devine légèrement ses origines arachnide. Elle tente alors de dissuader les pj de poursuivre leur route.

 **Kerrak'Zul :**

*Vous sentez cela, n'est-ce pas ?*

*Le calme. L'absence de peur. Le silence de l'oubli...*

*Arvandor n'est plus ce qu'il était.*

*Les âmes noires démoniaque ont envahi cette montagne et en ont fait leur domaine.*

*Les âmes errent. Les souvenirs se perdent. Le Gardien ne protège plus rien...*

*Peut-être... est-ce le temps des mortels, après tout.*

*Peut-être que ce monde mort, ce paradis, n'est déjà plus.*

*Je comprends votre désir de vouloir tout réparer. De sauver. Mais dites-moi...*

*Depuis quand vos batailles apportent-elles vraiment la paix ?*

*Vous courez, vous saignez, vous priez, et toujours... la douleur revient.*

*Je ne vous veux aucun mal. Je ne suis pas votre ennemie.*

*Je peux vous aider à rentrer chez vous. À vous libérer de cette prison éthérée*

*Je peux vous aider. Je connais la sortie de son monde maudit. Allez vers le sud, vous y trouverez un portail que seuls les vivants peuvent prendre. Repartez, retourner avec vos cœurs intacts avant qu'il ne soit trop tard pour vous aussi.*

Les pj refusent sa proposition et Kerrak'Zul séduisante attaque avec ses magies lorsque ceux-ci ne regardent plus. (Éboullis magie)

Elle se transforme en femme mi humaine, mi agrainés à mi-chemin et interpelle à nouveau les pj :

*☞ Kerrak'Zul –*

*Petits voyageurs...*

*Que cherchez-vous donc, si loin dans les terres des morts ? Une écorce ? Un nom ? Une illusion de mémoire ? Vous ne trouverez rien...*

*Pauvres petites chandelles, vous dansez déjà dans l'ombre de l'oubli.*

*Vaëlyar a chuté.*

*Et le silence d'Arvandor est paisible, pourquoi vouloir l'arrêter ?*

*Il n'y a plus de guerre ici, plus de douleur. Que des souvenirs... qui s'effacent.*

*N'est-ce pas ce que vous voulez ? L'oubli... de vos fautes.*

*L'oubli... de vos morts.*

*L'oubli... de qui vous étiez vraiment.*

*Tournez les talons, enfants du fracas. Retournez dans vos rêves.*

*Et moi... je vous offrirai un cadeau : je vous laisserai en paix.*

*Ce que vous oubliez ne peut plus vous faire souffrir alors laissez moi à mon œuvre.*

*Laissez moi tisser la paix. C'est votre dernière chance. Partez.*

Elle attaque lorsque les pj refusent de coopérer. Lorsque la moitié de ses points de vie sont enlevés, elle s'enfuit dans un brouillard toxique. Pisté par le ranger, elle envoie une slave d'éboulis magique et ses sbires passe à l'attaque lorsque les pj marchent dans des toiles d'araignée collantes.

Elle se montre sous sa troisième phase, une araignée géante et hideuse avec une force monstrueuse juste avant le sommet pour tenter une dernière fois de repousser les pj.

Au sommet du Mont de Venlimar, se tient Vaëlyar, son bec muselé, ses plumes noircies, ses yeux brillent d'une lumière corrompue. Il est encore semi-conscient, mais empoisonné par Kerrak'Zul, et si on le libère brutalement, il attaquera dans une fureur aveugle; les pj s'en rendent compte et le cleric utilise un "Protection contre le Mal", pour purifier l'empreinte de Kerrak'Zul.

Une fois libéré, Vaëlyar ouvre ses ailes et pousse un cri qui traverse le monde des morts. La dernière vision que les pj ont c'est cette aigle majestueuse qui s'envole et une sensation de légèreté.

## RETOUR À VALINDOR

Le grand prêtre constate que le royaume d'Arvandor à bénit les pj et il leur donne l'écorce comme convenu.

Les pj participent au concours d'expertise et au final, le concours de duel est emporté par le guerrier. Le concours d'agilité et de tir à l'arc sont emporté par les favoris locaux.

Liorandor Amaranthe et Erynela Aelindor sont de retour avec un bébé Tiefling fille d'environ 10 mois nommé Myrahbël. Eldon, le barde donne à son père la couronne de Ser Dyraël Delharvel de Thalvarëa pour aider à la gloire et la richesse de sa famille. Liorandor fera des recherches sur l'artéfact magnifiquement préservé du temps

Le parc de Nimaël à bien poussé, il est entouré une aura de bienveillance et de béatitude. Toutes personnes s'séjournant dans ce parc regagne 5 hp / min, est guérit d'un mauvais statut et sa fatigue disparaît. La vieille Nimaël donne au cleric une sphère argenté végétale qui provient du Noyer argenté. Cette sphère se nourrit de son énergie divine et causera des mauvaises nuits au cleric durant 3 nuits, l'empêchant d'utiliser ses pouvoirs divins.

## MORGRÜNDEL

Les pj se téléporte directement à Morgründel grâce à la bague donner par Haldorie. La Ranger veut faire éclore son œuf noir qu'elle achetée à l'animalerie de Morgründel lors de leur première visite. Les elfes lui ayant expliqué comment faire, elle va le mettre dans le feu et y passer trois jours à température constante. Au bout de ses 3 jours, un *Myrky-Wyrm*, naîtra. Un petit dragon féérique mesurant environ 3 pieds de long.

Au bout de ses trois nuits de cauchemar et de fatigue magique, le cleric voit la sphère argentée s'ouvrir et il peut désormais invoquer Eryn, l'esprit étincelant. Une petite créature féérique magique ressemblant à une feuille humanoïde de 10 cm.

## MARAKESH

Les pj se téléporte, grâce au parchemin trouvé anciennement dans la maison d'Appoline, directement dans sa maison à Marakesh.

À leur retour à Marakesh, les PJ découvrent que la Tour de Magie est enveloppée d'une brume irréaliste, oscillant entre le violet profond et des éclairs d'or pur. L'air autour de la tour bourdonne, les sons y sont étouffés.

Un cercle de runes entoure la base de la tour empêche la brume de se répandre... mais le bouclier ne tiendra pas éternellement.

Les pj arrivent dans des salles pleines de monstre ou seule une grande armoire est intacte. Ils trouvent parfois un magicien caché dans cette armoire.

*-Allamard est au 4<sup>e</sup> étage, il maintient le bouclier pour empêcher les abominations d'envahir Marakesh. Il a bloqué l'accès au étages supérieurs mais vous pouvez y arriver par les souterrains.*

*- Les Yuan-ti ont infiltré l'école de magie sous forme humaine, et corrompu quelques mages de l'intérieur. Ils ont tenté d'invoquer le dieu Sseth, maître des pièges, du poison et du meurtre et de lui donner une enveloppe charnelle. Mais le rituel demandait trop de puissance. Cela a provoqué une rupture magique, une faille dans le tissage de la réalité et des plans astrales*

*Une brume de magie brute a alors émergé depuis les étages inférieurs, altérant les lois normales de l'espace, du temps, et de l'esprit.*

Quelques mages sains se sont réfugiés dans les étages supérieurs, protégés par un dôme de stabilisation maintenu par Allamard. La magie/ sacrifice du maître Yuan-ti invoque partiellement une forme incomplète du dieu Sseth. Les pj résistent à ses attaques et les mages survivant, depuis le bureau du doyen, s'unissent pour refermer le portail entre le plan astral et le leur.

## LIAM ENCORE DANS LE PÉRTIN

Lorsque les PJ repassent par Marakesh, Liam les accueille avec enthousiasme, mais dans son regard se cache une fatigue inhabituelle. Il leur demande de l'aide discrètement :

*Liam : - J'ai besoin de vos yeux avisés... et de votre discrétion. Depuis deux semaines, quelque chose cloche chez moi ou chez ma belle-mère... Je sais que la mort de sa famille l'a grandement éprouvée alors j'essaie d'être compréhensif... Mais...elle parle seule, elle fixe les miroirs. Et hier, elle a flatté mon chien... et il ouvert la porte de la cuisine... J'ai même vu des reflets étranges dans le miroir.... Des objets qui change de place sans que personne me dise les avoir touchés... Je crois que c'est peut-être moi qui deviens fou et c'est plus simple de blâmer Amaline... Je ne sais plus... Mais peut-être que si vous venez à la maison, vous pourrez m'expliquer ce qui se passe. Je vous offre le gîte et le couvert mes bon amis. Soyez les bienvenus.*

Les PJ enquêtent dans le manoir et récoltent des rumeurs pour assemblé les indices et résoudre l'énigme.

Amaline de Shervassal, la mère de Marie-Jane, a emménagé récemment dans l'aile ouest du domaine après le déclin de la maison Shervassal

Liam a récemment acheté un lot d'artefacts anciens pour un bon prix lors d'une enchère donc les affaires vont bien. Parmi eux : une alliance noire qu'Amaline trouvait jolie.

L'Alliance de Khaël'Ssyn, un maître illusionniste drow, mort dans la tourmente d'une guerre entre maisons elfiques. Son esprit est maintenant fragmenté, mais cherche à accumuler de l'énergie émotionnelle pour reformer son corps spectral et quitter l'artefact. Amaline porte l'alliance donc elle est possédée quelques minutes par jour. Ce qu'elle touche peut aussi être possédé. Amaline devient également impatiente et colérique. Un miroir montre une autre pièce ou un reflet qui n'est pas le sien. Un chat parle, un chien ouvre une porte, des objets change de place...

Le pj découvrent que l'anneau est la source du problème et organise un thé avec Mary-Jane, Amaline et Eldon. Eldon fini par endormir Amaline et tous les pj accompagnés de Liam se réunissent dans la salle de thé. Le cleric fait une prière et fait un rituel d'exorcise avec l'aide du magicien. L'alliance est détruite et Amaline est libéré.

Les pj vont faire du shopping et rencontre Galoppas Trotibaz. Lou, le cleric, demande sa récompense de l'artefact contre un point d'âme, évidemment, il ne veut pas abaisser ses stat donc il paie grassement un robineux pour qu'il fasse le veut à sa place et il obtient des ailles qu'il peut invoquer à sa guise

## CROISÉE DES CHEMINS

3 jours après la libération de l'académie des mages.

Eldon, le barde, reçoit une lettre d'Erynela Aelindor pour dire que la cité de Valindor est au bord du coup d'état et que sa famille est au cœur même de la tourmente.

### Lettre d'Erynela Aelindor à son fils, Eldon Goodbarrel d'Amaranthe

*Mon cher fils,*

*Depuis ton retour à Valindor, nul jour ne s'écoule sans que le nom de notre maison ne soit prononcé à voix basse dans les couloirs du Conseil.*

*Tu as offert à ton père un présent qui dépasse tout ce que notre famille aurait pu espérer... ou redouter.*

*Cette couronne, que tu croyais simple relique, a réveillé des siècles de silence et de peur.*

*Ton père, Liorandor, a confirmé ce que les plus anciens soupçonnaient :*

*Elle appartenait bien à Ser Dyraël Delharvel, dernier roi de Thalvaëa, effacé de l'histoire par le Haut Conseil.*

*Et, par ce simple fait, la possession de cette couronne fait de notre nom un pivot du destin elfique.*

*Trois voix s'élèvent désormais à Valindor, et chacune nous tire vers un gouffre différent.*

*Les premiers, que l'on nomme les Fidèles de la Couronne, murmurent que le retour de l'artefact est un signe divin.*

*Pour eux, ton père doit la porter et reprendre le trône — ou au moins convoquer un conclave pour rétablir l'ancienne monarchie.*

*Ils disent que le temps a choisi son messenger, que le sang d'Éravon a reflué dans nos veines, et qu'ignorer ce symbole serait trahir les dieux du cycle.*

*Les seconds, les Loyalistes du Roi Aelor, nous accusent de fomenter la division.*

*Pour eux, garder la couronne est un acte de rébellion voilé.*

*Ils surveillent notre demeure, notent nos invités, et murmurent que les Amaranthe sont devenus le bras d'un passé qui refuse de mourir.*

*Et les troisièmes... les Opportunistes, bien sûr.*

*Ils sourient aux banquets, offrent des présents, puis glissent des propositions enivrantes :*

*Leur bienveillance sent la poudre sous le velours.*

*Ton père, fidèle au roi Aelor, refuse toute trahison.*

*Mais il aux mains liées. Qu'importe sa décision, il risque d'y avoir des répercussions et plus il garde la couronne, plus les rumeurs s'enflamme.*

*Déjà, certains nobles appellent les citoyens à choisir leur camp, et dans les tavernes, on chante des hymnes à "l'ancien roi revenu par les mains des mortels."*

*Nous sommes au cœur d'une tempête de symboles, Eldon.*

*Si ton père rend la couronne, les Fidèles chercheront à s'emparer de nous pour la "restaurer par la force."*

*S'il la garde, le roi lui-même pourrait exiger qu'il s'explique devant le conseil — et nul ne sortira indemne d'une telle convocation.*

*Il n'existe pas de bon choix, seulement un équilibre à maintenir jusqu'à ce que les flammes s'apaisent... ou consomment tout.*

*Le poids de cette décision t'appartient autant qu'à ton père.*

*C'est toi qui as ramené cette couronne au monde des vivants, et peut-être est-ce aussi à toi de décider si elle doit y rester.*

*Je t'en prie, reviens à Valindor.*

*Nous devons parler, calmement, de la meilleure voie à suivre en dépit des circonstances catastrophiques dont nous faisons face.*

*Je crains que chaque jour de silence ne nous rapproche un peu plus du désastre.*

*Avec tout l'amour d'une mère qui voit venir l'orage,*

*Erynela Aelindor-Amaranthe*

- Les pj reçoivent en même temps une lettre de Allamard leur disant que les antidotes sont fabriqués et prépare une caisse pour qui puisse faire la distribution à Lorarish et à Trirème.

Lettre du Doyen Allamard de Marakesh

*À mes valeureux collaborateurs et amis,*

*C'est avec un respect sincère et une émotion que je peine à contenir que je vous écris ces quelques lignes.*

*Après des jours de veille et de travail acharné, l'assemblage des essences et la stabilisation du catalyseur sont accomplis : la potion de libération est désormais complète.*

*Je puis vous confirmer que mes meilleurs érudits œuvrent à sa reproduction sans relâche sous une matrice arcanique de duplication pure — un exploit que je n'aurais jamais cru possible sans la dévotion de mes fières disciples*  
*D'ici l'aube, j'aurai préparé les premières fioles, prêtes à être portées à Trirème, là où tout a commencé pour vous.*

*Que ces gouttes émeraudes soient le remède qui dissipe les chaînes du venin et qu'en elles s'éteigne la malédiction des Yuan-ti.*

*Je vous prie toutefois d'agir avec prudence : la magie d'un tel équilibre est rare et capricieuse. Les échos du passé rôdent encore dans les ombres, et tout pouvoir nouveau attire sa part de convoitise.*

*Vous avez offert au monde plus qu'une victoire : un espoir tangible.*

*Que les vents de Mystra vous accompagnent sur votre route,*

*Allamard, Doyen de l'Académie des Arcanes de Marakesh, et Gardien des Cercles d'Éther.*

L'équipe se divise en 2

Lou, le cleric accompagné de Eldon, vont se rendre à Valindor

Le reste de l'équipe se rend à Trirème

## VALINDOR

En chemin, les pj rencontre des assassins mais ceux-ci n'arrivent pas à kidnapper Eldon. Deux assassins perdent la vie et le troisième prend la fuite.

Arrivé à Valindor, Eldon se précipite discrètement chez ses parents adoptifs. Eldon retrouve ses parents et constate qu'Erynelda est anxieuse et désespéré et que Liorandor, malgré sa fatigue est digne mais nerveux. Eldon s'assure que la couronne est en sécurité puis soupe avec ses parents et leur promet que tout ira mieux bientôt.

Durant ce temps, Lou, qui est resté à l'orée de la ville à ordonné à Eryn, son esprit de la forêt, d'installer des glyphes un peu partout dans la ville. A la nuit tombée, il se déguise en ancien roi. Flotte au-dessus de l'arbre sacré de la vie et prononce ce discours accompagné d'éclair divin, de lumière et d'aura divine.

*Écoutez la voix de celui qui fut, Écoutez l'écho d'un règne ancien que le temps n'a pas effacé... Je suis le roi des elfes de Thalvaëa, Gardien d'un âge oublié, témoin d'un héritage que vous portez encore. Depuis plus de six siècles, mon âme errait dans l'ombre, Prisonnière d'un passé qui refusait de mourir... Jusqu'à ce que vos cœurs, vos actes, votre foi brisent enfin les chaînes de l'éternité. Ce n'est pas un hasard qui m'appelle à vous aujourd'hui. Vous avez réveillé un souvenir plus ancien que vos cités, Plus puissant que vos conflits, Plus grand que vos ambitions.*

*En retrouvant ma couronne, Vous avez ravivé la flamme de mon esprit... Et par votre geste, Vous m'avez rendu la paix que les siècles m'avaient volée. Je vous en suis reconnaissant. Chacun de vous. Du plus humble au plus grand. Mais... Sachez-le; Ma couronne n'est pas une bénédiction, C'est un fardeau. Un vestige d'un temps où le pouvoir consumait même les plus nobles âmes.*

*Elle ne fut jamais créée pour unir... Elle fut forgée pour contraindre. Et un pouvoir qui divise un peuple n'est pas un héritage, mais une malédiction. Aujourd'hui, je reprends ce qui m'appartient. Non par mépris, mais par respect pour les peuples qui vivent sous ce ciel, pour ceux qui ont repris les terres où jadis s'élevaient mes royaumes.*

*Que cette relique disparaisse avec mon ombre... Et qu'avec elle s'éteigne toute raison de vous opposer les uns aux autres. Peuple de Valindor... Vous n'avez plus besoin de symboles anciens pour être grands. Votre grandeur est déjà là. Elle vit dans vos serments, Dans vos familles, Dans vos forêts, Dans la lumière que vous portez malgré les tempêtes. Ne laissez pas les cendres du passé enflammer votre avenir. Ne laissez pas les noms, les titres ou les factions vous faire oublier que vous êtes un seul peuple. Marchez ensemble. Non derrière une couronne... Mais côte à côte. Que vos différences deviennent force, que vos débats deviennent sagesse. Que vos blessures deviennent mémoire, non rancœur. Je pars en paix, car je sais désormais une chose : Thalvaëa ne mourra pas. Tant que vous resterez unis, aucun royaume ne tombera. Vous avez la reconnaissance d'un roi ancien.*

*Vous avez le respect de vos ancêtres... quels qu'ils furent. Et vous portez en vous l'avenir de toute une nation. Vivez en harmonie. Et ne vous battez jamais pour un passé qui ne mérite plus vos larmes.*

Durant la diversion, Eldon fait subtilement disparaître la couronne.

### **Discours du roi Aelor devant Erynela et Liorandor Amaranthe**

*Liorandor Amaranthe... Erynela Aelindor Amaranthe...*

*La nuit que nous venons de vivre restera longtemps gravée dans les racines de cette cité.*

*J'ai vu ce que tous les miens ont vu : un roi ancien, un spectre du passé, traverser nos cieux et rappeler à notre peuple qu'il n'existe aucune couronne assez puissante pour justifier la discorde entre enfants d'un même royaume.*

*Je ne suis pas un homme aveugle.*

*Je sais reconnaître un signe quand il se manifeste... et je sais aussi reconnaître la sagesse sous la forme de prudence.*

*Ce que votre fils Eldon a ramené à Valindor — cette couronne, cette mémoire oubliée — a réveillé des blessures que nous n'avions jamais entièrement guéries.*

*Mais il a également révélé ceci : votre maison n'a jamais cherché la division, seulement la vérité.*

*Je viens donc vous parler non comme un roi qui exige,*

*mais comme un gardien qui souhaite empêcher son peuple de s'entre-déchirer pour des ombres qui ne devraient plus avoir prise sur notre présent.*

*Lorsque l'ancien souverain est apparu... Lorsque sa voix a résonné au-dessus de l'arbre sacré de Rauvalence... J'ai entendu ce que notre peuple a entendu. Il n'a pas appelé à la rébellion. Il n'a pas exigé un trône.*

*Au contraire... Il a demandé que la couronne quitte ce monde pour que nos divisions meurent avec elle.*

*Ainsi, la Maison Amaranthe n'est pas la cause du tumulte. Je vous le dis donc clairement, devant les arbres et les étoiles :*

*Aucun blâme ne pèsera sur votre nom. Aucune dette ne sera exigée. Aucune suspicion ne sera entretenue.*

*Vous n'avez pas ravivé un conflit, en restant neutre, vous avez empêché qu'il n'explose.*

*Mais je vous demanderai une seule chose, et elle est de raison, non de droit :*

*Aidez-moi à calmer ceux qui ont vu dans cette apparition un réveil de l'ancien royaume. Votre parole est importante.*

*Votre sagesse sera écoutée. Je ne souhaite pas que votre nom, si celui de votre fils, soit utilisé pour rallumer les flammes de factions oubliées. Aidez-moi à rétablir l'unité.*

*Aidez-moi à faire comprendre à notre peuple que la couronne est partie... et que l'avenir repose entre leurs mains, non dans celles d'un spectre.*

*Et je vous promets ceci : Tant que je régnerai, la Maison Amaranthe vivra en paix, dans l'honneur, et sous la protection de Valindor. Notre peuple a été témoin d'un message ancestral.*

*Ne faisons pas de ce message un prétexte pour la guerre... Faisons-en le fondement de notre paix.*

### **TRIRÈME**

Durant ce temps autre pj se dirige vers Trirème. En chemin, une tribu orc bleu leur barre le passage et demande un paiement pour qu'ils puissent continuer leur chemin. Évidemment, les pj n'obtempèrent pas et attaquent les voleurs. Après quelques escarmouches, les orcs se rendent compte qu'il est plus sage de les laisser tranquilles.

Le pj arrive à Trirème, La ville est méconnaissable : Maisons barricadées, garde débordée, incendies mineurs, hurlements et jets de pierre.

Le pj apprennent que beaucoup de citoyens ont quitté la ville et ne sont jamais revenus. Lovarish, l'aubergiste de l'auberge du dragon sou, serait à la tête des émeutiers. Les Yuan ti contrôlent la majorité des citoyens mais certains, qui ont du sang nain, résistent encore.

Alors qu'ils se font attaquer, par un archer caché, après que le guerrier ait montré des symboles yuan ti. Joryn un ancien ami des PJ surgit, essoufflé derrière une maison et leur souffle :

*“Par ici ! vous, êtes en danger. Suivez-moi! La ville va tomber si personne n'agit !”*

Joryn mène les PJ vers un quartier sécurisé à la rencontre de Marek Varno, le chef de la résistance citoyenne.

Marek Varno, qui a du sang nain résiste au Yuan ti. Il leur dit de bien cachez bien les fioles... que certains vous tueraient pour elles. Il les informe que la moitié des adultes sont partis à Morgrindel et aucun n'est revenu.

Les Yuan-ti ont infiltré Trirème il y a plusieurs mois, certains leaders locaux ont disparu, Lovarish a changé depuis des jours et a quitté son auberge. Il est convaincu que les créatures serpentes se cacheraient dans les égouts et que Lovarish les aurait rejoints. Il affirme aussi que tous les citoyens sont libres d'agir à leur guise tant que ses langues de serpent ne parlent pas. Donc notre meilleure solution est de tirer à vue toute personne qui semble suspecte.

Marek et ses hommes vont rejoindre Karak pour nettoyer les égouts, et serait plus qu'heureux de vous compter parmi eux. Le pj rencontre le capitaine de la garde Karak Rakoursik, qui a su résister aux Yuan ti grâce à son sang mêlé nain. Tout le monde surnomme Général. Il va se rendre dans les égouts sous peu avec ses hommes qui représentent le dernier avant-poste qui Protège la mairie.

Cartes sur la table, des blessés partout, la garde est dépassée.

Karak Rakoursik : *Nous sommes au bord de l'effondrement.*

*On a un nid de serpents sous la ville, et une foule contre nous.*

*Si vous avez un remède, vous devez nous aider à atteindre le chef de ce chaos." S'il ne reçoit plus d'ordre, nous pourrions leur faire avaler le remède.*

*On va commencer par traiter mes hommes, et s'ils s'objectent, il n'y a rien qu'une coupe de baffes ne soigne pas.*

Le pj donne les potions d'Appoline au garde et au civil de la résistance puis parte pour les égouts. Il explore l'endroit, combattent des Yuan ti. Le pj se rendent jusqu'au repaire des yuan ti et alors que le combat court a sa perte, le chef ordonne a Lovaris : *allez aviser TarsiRalmekss de la perte de Trirème. Dis-lui qu'il faut devancer nos plans.* Ce dernier se téléporte et le pj libère Trirème.

Haldorie apparait et dit au Pj : *-Nous avons repéré le dernier repaire des yuan-ti. Si nous les éliminons maintenant, nous aurons définitivement gagné.*

#### LE TEMPLE DE SSETH

Les PJ et Haldorie sont téléporté dans une étendue rocheuse, nue et désertique. Devant eux se dresse l'entrée d'une caverne monumentale, sculptée à même la pierre à l'effigie d'un dieu serpent. Sa gueule béante s'ouvre comme une promesse de damnation, prête à les englotir.

Une chaleur presque étouffante, lourde et tropicale les accueille. Les murs du temple sont en pierre couverts de glyphes sanglants; une odeur d'encens âcre, et cuivrée de sang emplissent leur narine. Et un bourdonnement constant et oppressant résonne dans leur tête.

Les PJ et Haldorie avant dans le temple qui comprend 3 sections séparé par des galerie à ciel ouvert.

#### HALDORIE :

*Prenez ce sac, il contient six essences de Protection Spirituelle et de Purification contre les envoûtements et les influences mentales. Si vous ne les avez pas encore bues... faites-le maintenant. Et si vous avez étonnamment eu cette sagesse plus tôt, conservez-les. Il pourrait rester des survivants.*

*Les glyphes sanglants, la pierre poisseuse, l'air lourd... rien n'est de bon augure.*

*Ne traînez pas. Cet endroit respire la malveillance et la corruption.*

*Vous venez à peine d'échapper à l'emprise des yuan-ti.*

*Ne vous fiez pas à votre liberté retrouvée.*

*Ici, leur volonté persiste. Elle murmure. Elle ronge.*

*Si vous sentez la colère monter. Lutez. Lutez de toutes vos forces et de toute votre volonté.*

*Le temple est infesté de vermines sifflantes, je vous ouvre le chemin. Partez vers le nord. Je m'occupe de les retenir.*

*Atteignez le cœur du temple. Trouvez TarsiRalmekss. Et mettez fin à ses plans. Hâtez-vous. Quelque chose ici... approche de son terme.*

*Dernière chose, prenez ce parchemin, Cela rendra votre groupe invisible pour exactement vingt-sept, soixante-cinq secondes. Utilisez-les pour vous infiltrer discrètement...ou pour survivre. Bonne chance mes amis, réussissez votre mission, il en va de la survie d'Alestria.*

Sans attendre de réponse, Haldorie trace un sigil incandescent.

Une boule de feu explose contre le mur nord, pulvérisant la pierre et les glyphes dans une gerbe de flammes et de sang. Déjà, elle s'élance vers la masse ondoiyante de yuan-ti qui se rue dans votre direction.

(Effet magique constant : → Whispers of Sseth : bourdonnement constant comme un murmure de tentation qui tente PJ par round (DD 3 Sagesse) de frapper un allié.)

Dans la première section du temple, les pj et Haldorie rencontre Hazekh qui est prisonnier à cause de son échec au temple en ruine lors de l'ouverture du portail démoniaque.

## HAZEKH

*Ah... je vous reconnais. Le temple abandonné près de Valindor... Je suis Hazekh. Celui qui a survécu à l'échec... et à la trêve.*

*Pour eux, je suis déjà mort. Ils attendent seulement que le rituel s'achève pour me dépouiller de ce qu'il me reste d'utilité.*

*Je ne vous demande pas de me libérer. Je vous propose un échange. Ma liberté... contre des informations.*

*Dans mon cas, je n'ai plus rien à perdre. Mais vous... peut-être avez-vous encore quelque chose à gagner...*

Les pj accepte de recevoir des informations contre sa libération

*Il est trop tard pour toute mission de sauvetage. Les humains qui étaient ici ont volontairement embrassé la gloire de Sseth et sacrifié leur âme pour hâter sa venue. Il n'en reste qu'un. Un certain Lovarish, je crois. Porteur de mauvaises nouvelles pour Trirème.*

*À l'heure qu'il est, il se dirige vers le grand bassin sacrificiel pour offrir ce qu'il lui reste à Sseth.*

*Votre entrée fracassante n'aura pas passée inaperçue. Vous devez vous hâter.*

*TarsiRalmekss se trouve au cœur du temple. En prière. Au bassin de sang. Le rituel a été précipité. Commencé trop tôt.*

*Trop vite. Je doute qu'il puisse être stabilisé.*

*Sseth viendra... ou il ne viendra pas ce soir...*

*...Si vous l'arrêtez, ils s'entre-déchireront.*

*Et moi... je disparaîtrai.*

*Faites-le. Ou revenez sur votre parole et laissez-moi ici.*

*Dans les deux cas, je ne combattrai pas à vos côtés.*

*Mais je ne lèverai pas non plus la main contre vous non plus...*

## SALLE SACRIFICIELLE

Les pj arrive dans une grande salle circulaire, ils subissent un choc visuel lorsqu'il arrive dans la pièce. Au centre, un bassin de pierre rempli d'un sang épais et sombre, alimenté par des rigoles où coulent des victimes qui sont empilées contre les murs.

La Grande Pretresse, TarsiRalmekss, au centre de la salle de sang.

Après un combat acharné, quand tout est perdu pour la pretresse, celle-ci décide de se sacrifier.

*Nous avons échoué... mais lui... Lui répond à notre appel... toujours.*

*Vous pensez avoir gagné ? Vous n'avez fait que hâter notre offrande ultime.*

*Sseth, Père des Mensonges; Maître des pièges, du poison et du meurtre*

*Nous te donnons nos vies.*

*Exauce... la dernière de nos prière...*

Elle s'ouvre la gorge avec un rituel-serpent gravé dans sa main.

Le sang jaillit et file dans les rigoles, activant le cercle.

L'invocation incomplète de Sseth

Le sol tremble.

Le sang du bassin tourbillonne comme une tornade inversée.

Une forme gigantesque apparaît — translucide, brumeuse, et immense

Mais ce n'est pas une invocation totale :

Donc Sseth apparaît... mais enchaîné à une sorte de limite astrale, incapable d'être matérialisé.

## TEXTE SSETH

Arggggg ! il manque de puissance, de préparation, et de bons sacrifices.  
Cette larve de prêtre est trop faible... il est trop tard.

Je sens l'imperfection de ce rituel.  
Une invocation bâclée. Une offrande indigne  
Rien ne s'est passé comme prévu. Depuis que mes serviteurs ont croisé votre chemin.  
Misérable créatures...  
Vous avez souillé mes plans.  
Brisé ma domination.  
Là où il devait y avoir autorité,  
Vous avez semé le chaos.  
Là où il devait y avoir obéissance,  
Vous avez planté la rébellion...

Je sens la faiblesse de ce rituel.  
Je ne suis pas ici comme je l'aurais souhaité. Mais je ne peux exaucer un souhait...  
Un seul.  
Ils m'ont demandé de vous faire disparaître. Et même enchaîné à mon domaine, je peux le faire.  
Ne vous y trompez pas. Si j'étais entier, je consumerais vos âmes jusqu'à ce qu'il n'en reste rien.  
Je vous aurais dissous. Écorchés votre âme.  
Étirés hors du temps jusqu'à ce que vos cris ne soient plus que des souvenirs sans nom.

Mais leur offrande est insuffisante.  
Alors je vous envoie dans l'éther pour l'éternité...  
Loin de ma vue...  
Loin de mon domaine...  
Loin de cette victoire qui ne vous appartiendra jamais...

Sa gueule s'ouvre, et les PJ sont aspirés dans une lumière blanche déchirante.

## LA TÉLÉPORTATION et DISPERSION

Chaque PJ et NPC sont projetée dans un endroit différent d'un plan matériel inconnu ou non, éloigné les uns des autres.

Une impression de "chute interminable" durant 8 secondes, puis blackout.  
Au réveil : une odeur de cendre, un mal de tête infernal, un sentiment résiduel du regard de Sseth et de la bénédiction d'Hestia.

## CONCLUSION

*Enfants d'Alestria.*  
*On dirait que, c'est enfin terminé.*  
*Le tumulte s'est éteint, et le monde respire enfin.*  
*Pas de clameurs, Pas de fanfare. Simplement, la paix.*  
*La paix que vous avez ramenée au prix de votre courage.*

*Je ne pourrai maintenir ce lien bien longtemps.*  
*Vous êtes bien éloigné les uns des autres. Et pour certains, ce plan où vous avez été projetés ne tolère guère ma présence.*

*Mais avant que le voile ne se referme, laissez-moi apaiser vos cœurs.*  
*Bien que vous ayez été affaibli par ce vil serpent, j'ai pu vous protéger du pire.*  
*Là où vous vous trouvez, vous êtes perdus, mais je ne doute pas de vous.*  
*Ceux que vous avez sauvés, vous sont reconnaissant et peuvent enfin envisager un avenir sans terreur.*

*La menace des Yuan-ti s'est brisée. Leur esprit est éparpillé, leurs règles effondrées, leur grand dessein réduit en poussière sous les pierres de leur propre temple. Alestria ne tremblera plus jamais sous leur venin.*  
*Leur sanctuaire maudit s'est effondré sur lui-même, enterrant définitivement leurs archives, leur rituel, leurs secrets, et leurs dernières illusions de domination.*

Les puissants d'Alestria s'occupe de distribuer, l'Essence de Protection Spirituelle et de Purification contre les Envoûtements et Influences Mentales, ou plus simplement, la potion d'Appoline. Grâce à celle-ci, tous les esprits charmés retrouvent peu à peu leur liberté. Ils respirent à nouveau en tant qu'eux-mêmes.

*Lovarish* est rentré à son auberge. Il porte encore le poids de tout ce qu'il a fait, malgré lui. Alors il a choisi la rédemption et recueille désormais les enfants sans foyer, offrant un toit, un repas, et un avenir à ceux-ci. Par son dévouement, la petite cité portuaire se relève peu à peu de sa tragédie.

*Joryn* est retourné à la ferme de son oncle et sa tante. Ce dernier étant l'un des rares adultes revenus de la guerre. Sa présence seule a ramené une lueur d'espoir dans les champs abandonnés de Trirème.

*Marek Varno* a repris ses marteaux et a retrouvé le rythme rassurant de sa forge. Quant à *Karak Rakoursik*, que ses hommes appelaient déjà affectueusement "général", il a été promu et porte désormais ce titre officiellement. Il dirige la garde de Trirème avec une discipline de fer et une justice inflexible...

*Liam de La Cornouail* et *Marie-Jane de Shervissal* attende un enfant. Le bonheur les entoure à nouveau. Et plus jamais, un artefact maudit ne franchira les portes de leur manoir. Un mage et un prêtre veillant désormais sur leur foyer en permanence.

*Amaline de Shervissal*, libérée de l'anneau corrompateur, s'est tournée vers l'écriture. Son premier roman, *Les mésaventures de mon beau-fils*, amuse et attendrit le peuple.

Le jeune *Élioth Vrancœur*, dix ans et déjà prodige, a donné son premier concert au luth sur la grande place de Marakesh. Sa ballade, *Elmonde*, le hobbit généreux, raconte la rencontre fortuite, d'un barde dans une écurie et la naissance d'une vocation pour l'art de la musique. Cette œuvre, aussi simple que bouleversante, lui a valu un permis de représentation à vie dans toutes les cités du Sud.

*Allamard*, loyal et déterminé, a fait ériger un monument pour honorer Appoline, et les héros qui ont libéré Alestria. Il continue de superviser l'académie de magie et cherche toujours à faire évoluer la magie pour atteindre son paroxysme.

*Ingrid MorteMasse*, *Baldrok MarteauDeFer*, *Thugar Forgefeu*, *Grom RocheArgent* et *Talka GivreLame* : Ont tous retrouvé la paix du foyer, rythmée par le chant des marteaux des forges de Morgründel. Leur labeur résonne encore comme un hommage aux moments où vous avez combattu côte à côte.

*Haldorie* et *Bijorn* s'investissent ardemment à reconstruisent DeValon. Leur vision nouvelle a donné naissance à une démocratie où chaque voix compte. Leur implication ont fait d'eux des figures respectés et importante de la ville. Leur cité renaît, plus unie qu'elle ne l'a jamais été.

*Gallopas Trottibaz* continue de parcourir les routes avec sa caravane colorée, vendant ses marchandises à qui croise son chemin. Allant où ses pas le conduise et racontant, à qui veut bien l'entende, l'histoire de braves aventuriers qui ont sauvé, grâce à son soutien, Alestria des mains des Yuan ti.

*Liorandor Amaranthe* et *Erynelda Aelindor Amaranthe* vivent des jours paisibles, veillant sur la jeune *Myrahbël*. Récemment Élevée au rang de comtes, la maison Amaranthe s'impose désormais comme une voix noble et mesurée au Conseil de Valinndor...

*Enriqué* le major d'homme, continue son travail impeccable, fidèle à son poste, il veille sur le domaine sans faillir. *Lilianna DeMontagel* servante de la maison Amaranthe, a été promu comme gouvernante pour ses bons et loyaux services. Tandis qu'*Elyssard*, garde du corps, porte désormais le titre envié de maître d'armes de la maison d'Amaranthe.

*Istariël Fondryma* et *Minary Delvariel*, purifiés du venin yuan-ti, ont repris leur rôle de Corbeaux des Tempêtes, au service direct du roi.

Le parc de *Nimaël* à bien poussé, il est entouré d'une aura de bienveillance et de béatitude. Il est maintenant un lieu incontournable, tel une oasis de paix au cœur de Valinndor...

*Thalrion Feuillombre* marche toujours en solitaire dans les ombres de la forêt du Nord de Valinndor. Gardien druidique silencieux, entouré de sa faune et sa flore adorée.

Le *Roi Aelor de Valinndor* règne sagement sur son peuple. Il a fait de la journée de la couronne de Ser Dyraël Delharvel, dernier roi de Thalvaëa, une journée de fête nationale, représentant l'unité et la paix.

Vous avez sauvé Alestria, et même si vous êtes désormais dispersé, je sais que vos pas trouveront tôt ou tard le chemin du retour.

Jusque-là, je veillerai sur le royaume que vous avez protégé, héros dignes des légendes.

FIN