

L'objet tombé du ciel

Les mystères de Laelith

Instantané à développer

Laelith, par un beau mois d'été.

Tous les regards de la cité se portent vers un gigantesque feu qui tombe du ciel, au loin vers le Lac Altalith.

Les personnes ayant assisté à la scène revendiquent déjà de nombreuses rumeurs.

Certains voient là une manifestation divine, sans aucun doute les prémices d'un second Châtiment.

D'autres, plus avisés et consciencieux, pensent qu'il s'agit simplement d'une comète qui s'est échouée.

Peu importe ! Déjà des dizaines d'équipages se mettent en place de part les Six Provinces, constitués d'aventuriers de tout poil, de scientifiques de l'Université Matérialiste Universelle, de magiciens du Pic Mineur et d'autres explorateurs en mal de sensations.

Pour tous, il s'agit d'être les premiers à mettre la main sur « l'étrange objet venu du ciel ».

Bateaux, caravanes, tapis volants et cavaliers s'élancent de la ville à la recherche du mystérieux objet.

Les personnages feront bien entendu parti d'une de ces expéditions. On les aura engagé peu avant leur départ pour leurs divers talents qu'ils pourront apporter.

S'ensuit alors un périple sur le Lac Altalith, véritable course contre la montre entre les divers participants et, dans un tel climat, les coups bas et les traquenards seront forcément au menu.

Les plus avantageés sont bien entendu les navires, car bien que les tapis volants soient plus rapides, l'équipage que l'on peut emmener via ce moyen de transport reste limité. Et pour sonder le lac, le matériel nécessaire est assez conséquent.

Lorsque les aventuriers arrivent sur place, ils pourront contempler une véritable ville improvisée, faite de bateaux en tout genre, venus de tous horizons qui se sont placés tout autour d'une épaisse colonne de fumée qui s'élève depuis le lac vers le ciel. Les divers groupes présents tentent tant bien que mal de sonder les profondeurs de l'Altalith avec des appareils plus ou moins sophistiqués, ancêtres farfelus de nos bons vieux scaphandriers.

Des magiciens s'essayent à la plongée grâce à leurs sorts, ayant un léger avantage sur les autres, mais l'eau trouble empêche quiconque de bien voir dans ces ténèbres aquatiques.

Et le mal rôde...

En effet, le remue-ménage engendré par la collision a réveillé des choses enfouies sous le lac qu'on aurait préféré laisser dormir quelques siècles de plus...

Tout ça sans compter les divers groupuscules présents pour mettre des bâtons dans les guiboles des PJ.

Les protagonistes et leurs objectifs :

L'université Matérialiste Universelle

L'Académie Tolérée de Magie

Les pirates du Lac Altalith
Bizingo ou Blibdoulpoulp
Les fanatiques
Les utruz