

Episode Trois : une île infernale

La forêt :

Les personnages vont débarquer au bord d'une île situé à coté de d'Aerenal.

L'île est couverte d'une forêt de feuillus dense.

Curieusement, aucune vie animale ne semble transparaître.

Les personnages pourront explorer à loisir la forêt, ils ne trouveront que des arbres des fruits et quelques oiseaux.

En fait la forêt est sous le contrôle de loups fantômes qui sont aux ordres des elfes nécromanciens ils chargés de veiller aux bords de l'île.

Les loups sentent l'influence grandissante de Er'krellac. Ils chercheront à guider les personnages vers le village situé au centre.

Les loups connaissent l'existence de plusieurs terrains hallucinatoires qui cachent les chemins menant au village ils ne se montreront pas hostiles à moins d'être attaqués.

Hormis les loups il n'y a rien d'autre dans la forêt mais les personnages peuvent déambuler longtemps car les chemins sont cachés par les terrains hallucinatoires. Les loups eux tenteront de guider les personnages vers le village.

Communication avec les morts ou communication avec les animaux permet de parler avec eux.

Un test de perception connaissance (arcanes) permet de voir les illusions de terrain.

La forêt :



L 'HISTOIRE

Pendant le conflit entre les elfes qui aujourd'hui peuplent Aerenal et les suivants de Vol, un puissant thaumaturge a invoqué une créature issue de Shavarath l'éternelle bataille. Ce diable, un Cornugon

appelé Er'Krellac, permit la victoire des elfes mais le conjurateur ayant été tué pendant la bataille, les nécromanciens furent incapable de le renvoyer. Rendu furieux par son exil, Er'Krellac se retourna contre eux mais fut vaincu et son corps fut détruit.

Son essence fut contenue dans une gemme par un sort de réceptacle magique.

Celle-ci fut alors scellée dans les entrailles du temple qui demeure aujourd'hui au centre du village.

Les cinq nécromanciens se sacrifièrent et devinrent des non-morts dédiés à garder le démon pour l'éternité.

Tous à l'exception de shannya la prêtresse ont oublié cette histoire.

Tout allait bien jusqu'à l'arrivée de Magnus Dumbar et de son fidèle « conseiller » : Melsanern. Ce dernier ne tarda pas à comprendre ce qu'il y avait dans le temple et il conseilla Magnus de fouiller les anciens corridors. Le général accepta et trouva la gemme pour finalement se faire posséder par l'essence du diable et massacrer ses suivants (Melsanern s'étant caché) Le diable possède actuellement le corps de Magnus et seule sa fille Leena parvint à fuir et à se réfugier avec Shannya dans le temple.

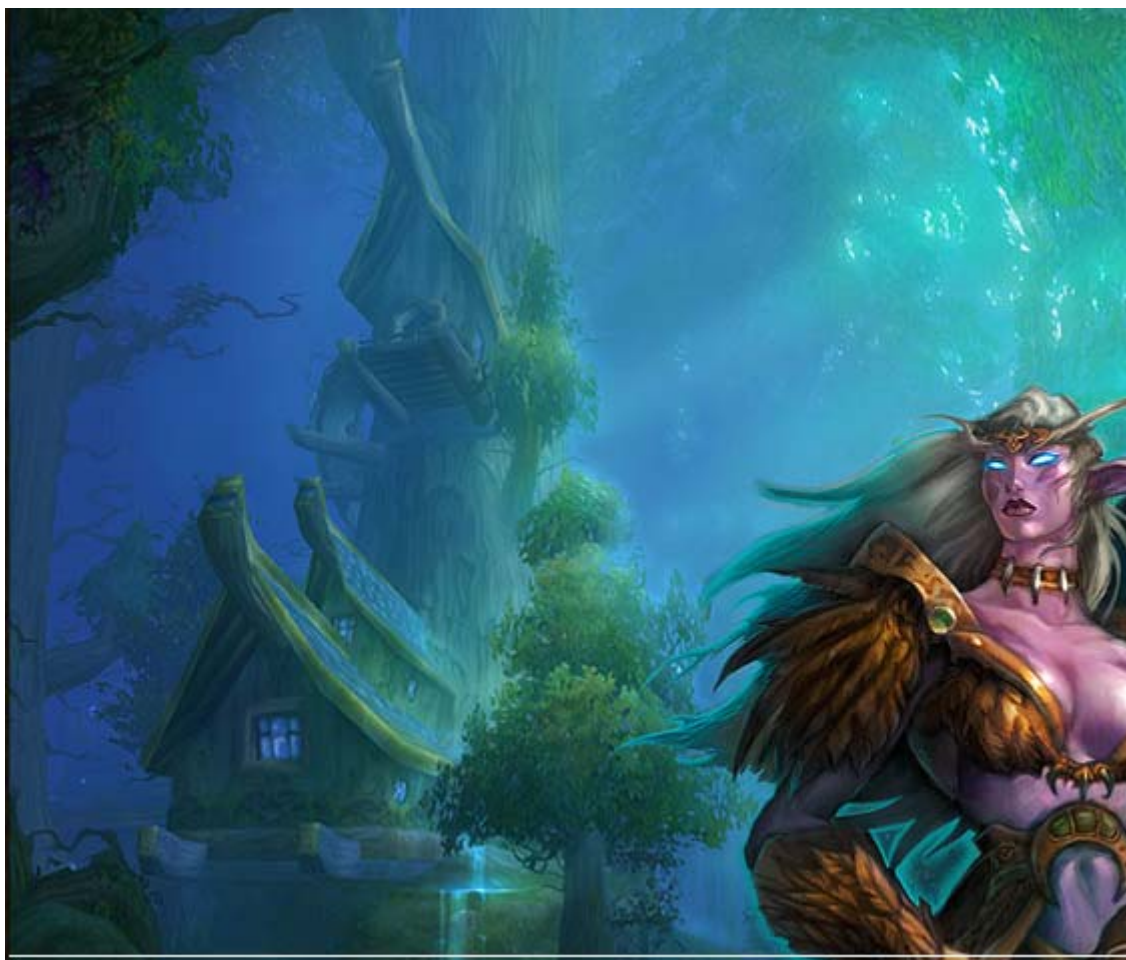
Le but de Er'krellac est de tuer un maximum de gens afin de savourer leurs âmes et ainsi avoir suffisamment de puissance pour quitter ce plan.

Il a donc rendu les elfes fous pour qu'ils tuent tous ceux qu'ils rencontrent. Actuellement, Er'Krellac est proche de son but il ne lui reste que quelques âmes à dévorer pour pouvoir se téléporter vers les plans et retourner chez lui.

- Magnus : Magnus est un héros de la guerre et un fervent défenseur de la flamme d'argent C'est par conviction qu'il a rejoint les tolérants dont il est le représentant le plus populaire. Valin et Dolf lui ont assignés cette mission pour profiter de sa mort « en martyr » afin de renforcer son influence grandissante au sein de la théocratie et assouvir son ambition.
- Melsanern sert Dolf ce dernier veut qu'il retrouve un parchemin de clone magique afin de poursuivre ses propres buts : dupliquer Jaelan Daran l'élue de la flamme d'argent.

LE VILLAGE





Dès que les aventuriers pénètrent dans la clairière, ils verront des cadavres empalés sur des pieux tous en état avancés de décomposition (connaissance (mystères) ou connaissance (médecine) permet de diagnostiquer que ces cadavres se sont décomposés anormalement vite).

Actuellement, le village semble occupé (présence de feux et de victuailles transportés). Les abords du village sont peuplés par des ombres difficilement repérables.

Les aventuriers arrivant plus près pourront voir des statues de démons cornus (un sort de détection de magie révèle une forte aura maudite).

Les elfes habitant le village sont devenus fous et attaqueront les personnages

Les elfes sont trop nombreux la seule solution viable reste la fuite éperdue car tôt ou tard les personnages désirant en découdre constateront avec horreur que les elfes tués reviennent comme nécrophages

Mettez une ambiance le retour des mort – vivants car les elfes ombres et nécrophages les poursuivent dans tout le village et ne leur laisseront aucun répit !

Se réfugier dans la forêt est une possibilité mais dans ce cas ils seront harcelés par les ombres (ambiance blair witch project) qui semblent innombrables (toutes les victimes de l'ancienne bataille sont devenues des ombres)

La seule bonne solution, est de se réfugier dans le temple des anciens ce lieu hautement consacré empêche les possédés de pénétrer mais c'est paradoxalement là où se trouve le danger le plus grand !

Car la profanation du sanctuaire a réveillé les golems gardiens qui patrouillent actuellement dans le temple :

Shannya et Leena Dumbar se sont réfugiées dans le presbytère et ne sont pas attaquées car les golems gardiens sont programmés pour ne pas attaquer les porteurs des talismans (Shannya et Leena en possèdent chacune un)

Shannya a été blessée par une horde d'ombres elle n'a eût la vie sauve que par l'intervention de Leena et la seule chose qui à présent maintient en vie la prêtresse elfe sont les pouvoirs de Leena (sa force est à 3).

Le bruit de combat attire Leena en 5 rounds celle – ci intervient en brandissant son talisman permettant aux aventuriers de se réfugier avec elle dans le presbytère.

Shyanna



LE PRESBYTERE.

Celui – ci est petit et la porte de sortie a été barricadée avec une lourde armoire qui a apparemment souffert (on a tenté de forcer la porte).

Leena soignera les personnages et les questionnera sur leurs venues ici. Quand elle réalisera qu'ils sont dépêchés par Lisba et Dolf elle se rétractera et affirmera qu'ils sont de mèche avec Le cardinal Valin Urth

« voyez – vous je les ai vu discuter et rire ensemble ils font même des choses que la décence m'interdit de dire » .

Autrement, les personnages ne doivent pas être enclins à la croire.

Quoi qu'il en soit, les personnages ne peuvent sortir que par devant là où les attendent les furies et berzerkers.

Il existe plusieurs moyens de sortir aucun n'est sans dangers

- les fenêtres on peut passer par les trappes en réussissant un test d'escalade un test de discrétion (difficulté 20) permet d'obtenir 2 rounds d'avance sur les poursuivants
- ressortir par le devant est possible en attendant plusieurs heures les elfes furieux ne resteront pas et plusieurs jets de discrétions s'imposent mais il est possible de partir
- il existe un ancien soupirail qui va vers la crypte il servait autrefois d'ossuaire mais a été condamné c'est là que Melsanern a caché sa cohorte morte – vivante (des fléaux de Kyuss)

Au vu de l'exiguïté les combattants auront une pénalité de – 6 au toucher ce qui ne sera pas le cas des mort - vivants qui bénéficieront de l'obscurité (couverture à 100%).

OU ALLER MAINTENANT ?

Les aventuriers une fois sortis (en compagnie de Leena qui insistera pour les accompagner) seront guidés vers les ruines par un sortilège de main du berger lancé par Shyanna la main fantôme guidera les personnages vers les ruines du nord (des rencontres ne sont pas à exclure).

Les aventuriers une fois arrivés vers les ruines ils seront sur un sol consacré et n'auront plus rien à craindre Là un étrange elfe se présentera il ressemble à un zombie mais il brille en lui une vitalité qui le fait paraître plus que vivant c'est Laedgen un des cinq nécromanciens qui s'est sacrifié en devenant un non mort puissant afin de contenir le diable dans la crypte ancienne.

Après s'être présenté et s'être renseigné sur leurs présence ici, Laedgen expliquera ce qui s'est passé ici l'arrivée de Magnus et la libération du démon, et la duplicité de Melsanern.

« il est fou c'est un individu qui cherche à tous prix à découvrir nos secrets se moquant éperdument des conséquences que cela pourrait avoir. »

En fait ce dernier sert Dolf et Le cardinal Valin Urth mais a également pour objectif de lier le démon à sa volonté.



Le temple des anciens

Laedgen cherchera à rejoindre Shyanna tout en expliquant que le démon ne peut pas sortir de là car le lieu est consacré et que c'est vraisemblablement le but qu'a Melsanern. Aussi se hâtera t'il en convoquant un cercle magique contre le mal et en demandant aux personnages de lui servir de garde du corps.

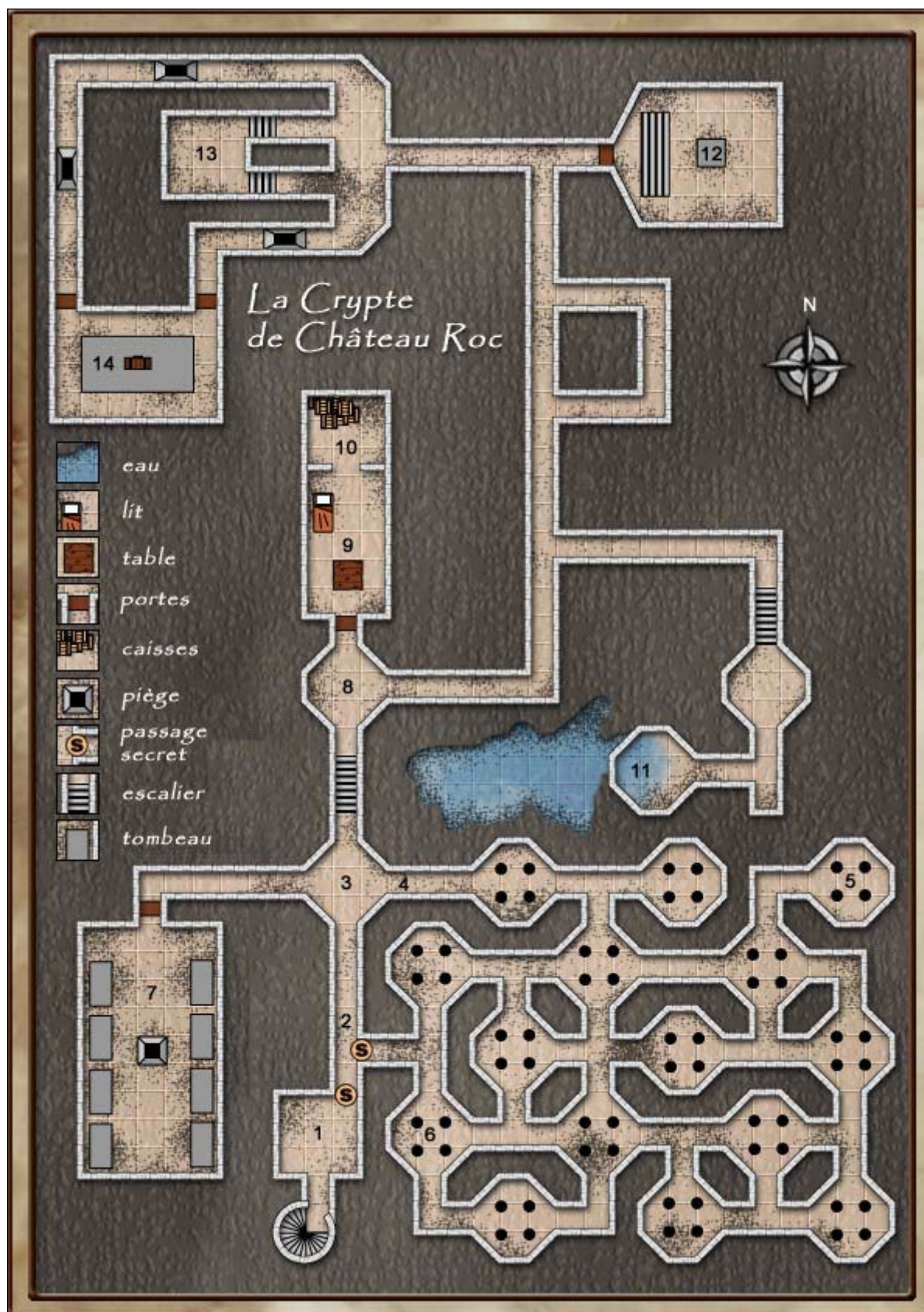
Une fois de retour dans le temple Laedgen s'apercevra immédiatement que le secteur a été désacralisé laissant libre court aux mort – vivants pour envahir le secteur : le combat sera inévitable.

Shyanna aura péri victime des mort - vivants elle sera devenue une nécrophage particulièrement puissante

Une fois le problème réglé, Laedgen parlera en ancienne langue elfique afin d'ouvrir le sceau sur le sol laissant libre d'accès un puit de 8 mètres de profondeur
 « en dessous commencent les cryptes je vous attendrai ici puissent vos dieux vous protéger »
 Une fois partis en dessous il lancera un sort de message pour appeler Aerenal à l'aide.

Leena insistera pour accompagner les personnages afin de porter secours à son père.
 Si les aventuriers refusent, elle s'aventurera seule plus tard au risque de se mettre en danger.

les cryptes interdites.



Les aventuriers arrivent au centre d'une salle en 1.
 Un test très difficile (difficulté 30) en détection permet de voir un passage secret dans le mur Nord.

Il mène à un couloir étroit et mal éclairé en 2 un autre passage secret mène vers les cryptes. Dès que les personnages entreront dans le couloir, ils seront « repérés » par Janel la chose des cryptes qui surveille les agressions Son objectif est de les guider, en utilisant ses capacités de téléportation, vers le tombeau en 7.

Là ou se trouve Melsanern et ses soldats vivants et morts Puis faire ouvrir les tombeaux scellés afin de faire jaillir les momies guerrières et exterminer les intrus en un tour.

En 3, se trouve un Maelephant qui surveille le corridor contre les gardiens éternels qui contrôlent le labyrinthe du sud.

Un peu plus loin (en 4) se trouvent une cariatide animée et un guerrier éternel qui attaqueront sans sommations.

Passer par le passage secret permet d'éviter les gardiens et de tomber sur Sehnion en 6.

Sehnion est un gardien éternel qui dirige les guerriers. Si les personnages lui disent venir de la part de Laedgen il les questionnera (à quoi il ressemble ?) et, voyant qu'il disent la vérité, il les accueillera et leur expliquera la situation :

« L'impie et ses sbires mort – vivants sont dans une crypte à l'ouest qui abrite les dépouilles des anciens lieutenants du démon il sont coincés ici »

en 5 se trouve le socle vide sur lequel se trouvait la cariatide animée.

Plus loin au nord, un escalier monte vers la demeure de Sehnion.

En 7 Melsanern se trouve enfermé. Il tentera de ramener les personnages à sa cause pour mieux les trahir le moment opportun dès que les personnages entreront dans la salle la porte se fermera (grâce à Janel) puis des huit tombes jailliront huit momies contre Melsanern et les aventuriers. Melsanern se fera passer pour un érudit qui est peut – être mal guidé pour preuve de sa bonne foi il « vendra » Dolf en expliquant que c'est un être pervers et machiavélique.

En 8 deux autres gardiens éternels attaqueront les personnages à l'arc à moins qu'ils ne soient accompagnés de Sehnion.

En 9 et 10 se trouvent les locaux de Sehnion et des quatre gardiens éternels qui gardent les cryptes pour que le démon ne se libère pas ils peuvent expliquer ce qui s'est passé : « Magnus et ses hommes ont été autorisés à explorer les cryptes en hommage à ses services pendant la dernière guerre puis ce fût le chaos car ils ont pénétrés contre notre avis au sein du tombeau ou se cachait nos secrets de magie mais aussi le phylactère renfermant l'essence du démon.

Il s'est fait posséder c'est sûr mais il ne peut sortir du lieu consacré aux esprits de nos ancêtres. Le plus inquiétant c'est sûrement qu'il a repris le contrôle de ses anciens serviteurs à commencer par Janel la chose des cryptes qui contrôle ce donjon. »

Ils suggéreront aux aventuriers de combattre la chose des cryptes qui se trouve en 14 ainsi que les indications des pièges et leurs natures. C'est la chose des cryptes qui détient la clef permettant d'ouvrir là ou se trouve enfermé Magnus (en 12)

En 13 se trouve des nécrophages qui attaqueront dès que Magnus en donnera l'ordre. Les trois pièges indiqués au nord sont des pièges de feu (niveau 14).

En 11 se trouve un bassin de purification ou on embaume les prêtres pour devenir des non morts l'eau bénie est imprégnée de force positive une gorgée rend 1d4 points dommages

En 12 se trouve Magnus Dumbar dès que les aventuriers le verront (de dos prostré) Leena se précipitera vers lui c'est à ce moment que Er'krellac attaquera avec ses goules cachés en 13

La défaite de Magnus (5 PV ou moins) mettra Er'Krellac en torpeur et permettra au général de reprendre le dessus il pourront dès lors sortir en toute sécurité de la crypte.

Dès leurs sortie des cryptes, les personnages ne verront plus Laedgen (il a fui lorsqu'il a vu arriver un lourd contingent de gardes pourpres).

Ils devront se débrouiller seul avec Magnus Dumber et essayer de contenir le diable qui le possède.

Un sortilège de protection contre le mal suffira à endormir Er'Krellac.

Les elfes seront libérés de l'influence du diable et pourront aider les aventuriers avec des potions de guérison.

Mais une mauvaise surprise les attend au dehors :

Dès leur arrivé près des bois, un fort contingent de soldats de Thrane les attendra.

- soit Melsanern s'est échappé avec les parchemins de sorts auquel cas il rejoint Dolf et attend discrètement les aventuriers.
- soit Melsanern est capturé vivant dans ce cas, la troupe attend les joueurs et leur intimera l'ordre de le libérer.
- soit Melsanern est mort dans ce cas le phylactère de régénérescence s'active et Melsanern revient à la vie peu après leurs départ.

Dolf sera là en compagnie de Valin Urth ,que Dolf présentera, ainsi que Lisba et Kane.

A ce moment là les aventuriers devraient comprendre qu'il ont été possédés ils ordonneront aux arbalétriers de les tuer tous.

Er'Krellac tentera de prendre le contrôle de Magnus et ce dernier désespéré se laissera aller il convoquera des lémures pour combattre les gardes pourpre Il devrait s'ensuivre une bataille rangée entre les aventuriers accompagné de Magnus d'un côté et Dolf et ses sbires de l'autre.

Dolf concentrera ses efforts contre Magnus/Er'krellac tandis que les autres acteurs dirigeront les opérations de derrière.

-
Au moment que vous jugerez adéquat, Lisba utilisera son parchemin de maelstrom de réalité (manuel des plans magicien niv 7) pour faire bannir Magnus/Er'Krellac ainsi que les aventuriers hors d'Eberron (Faites-leurs leurs Jets de sauvegardes et veillez à ce qu'ils échouent).

La dernière chose qu'ils entendront sera le rire de Valin Urth tandis que leurs corps seront éjecté à grande vitesse hors d' Eberron.