

## **Episode 10 : L'ultime affrontement**

Les aventuriers après avoir parlé avec un dragon ont à présent en main les armes capable de vaincre leurs ennemis à savoir :

- Dolf Aasimar corrompu
- Lisba de Wynarn magicienne et démon en devenir
- Melsanern appartenant à la race des Rakshasas et membre des seigneurs de la poussière
- Kane Urth seigneur de guerre et chevalier déchu

Ils se retrouvent en face du manoir de GardeRhône de la famille Dumbar apparu par un portail issu de Sarlonie.

En face d'eux se trouvera deux personnes attendant visiblement leurs arrivées.

Il s'agit de :

- Muroi : cette elfe prêtresse d'Aureon est une des personnes les plus experte dans l'interprétation de la prophétie draconique. Si vos personnages ont fait le scénario l'étreinte de la griffe émeraude ils reconnaîtront automatiquement cette jeune femme pour ce qu'elle est : une émule de Zohar agent comme lui des dragons de l'assemblée. (sinon elle se présentera comme telle)
- Yuri Dresk : cet érudit se manifestera directement sous sa véritable identité un membre de l'église d'Auréon passé maître dans la magie du prime idiome.

Tout deux attendaient les personnages depuis à présent quelques heures. Yuri les saluera chaleureusement se souvenant de ses sauveurs de Shârn.

Leena invitant tout ce beau monde à entrer chez elle, ils pourront entamer les discussions.



*Muroi*

« nous sommes arrivés ici sous demande express du conseil des cardinaux de la flamme d'argent. Ceux-ci nous ont appelé à l'aide afin de les aider à reprendre le contrôle des événements car depuis hier soir, la capitale de Thrane, Chateauflamme, est close plus personne ne peut ni entrer ni sortir »

Ceci devrait faire réagir les personnages sur l'urgence de la situation. Le rituel a démarré et le temps leur est désormais compté.

Les aventuriers ont désormais du temps à gagner.

## UNE AFFAIRE DE RELIGION

Une réunion au sommet se tiendra dans le manoir entre les dévots de l'ost souverain et Malik Otherro le paladin de l'épisode 9 qui a veillé à ce que Zohar reçoive des soins constants.

Ce dernier ne pourra être remis sur pied qu'avec un sortilège de Guérison des maladies.

Remis sur pieds, il remerciera les personnages et leur demandera de ne parler d'Aastiron qu'à Muroi et Yuri.

La réunion commencera une fois les principaux membres présents :

- Malik Otherro, Jaela Daran, Davienne Dastresceaux et le cardinal Krozen représenteront la flamme d'argent « légitime ».
- Yuri et Muroi L'ost souverain
- Alexandre de Médanni, Volgor de Tharask et Vestil d'Orienne leurs maisons respectives
- Diani de Wynarn représentante de la noblesse de Thrane
- Arrivera Elaydren de Cannith (humaine Noble 4 / Ensorceleuse 4 N) une personne qui apparaît dans *les ombres de la dernière guerre* qui représentera les Cannith de l'ouest (en fait elle travaille toujours pour le baron Merrix de Cannith curieux de savoir ce qui se passe)
- Puis viendra Zohar qui prétendra participer à ce débat au nom de la voie de la lumière ce qui dérangera tout le monde à l'exception de Muroi et de Yuri.

Le débat portera surtout sur l'action à encourir contre Dolf et sa bande.

- Muroi avec son savoir bardique expliquera le principe de fonctionnement du cœur de Khyber.
- Zohar expliquera (sans y toucher) les capacités de l'épée des rois perdus de Dal Quor
- Yuri expliquera sa solution :  
« il existe une magie puissante capable mettre en échec le plan de Dolf. L'art du prime idiome ... art magique ancien utilisé par la civilisation des géants de Xen'Drik qui consiste à épeler le vrai nom de tout ce qui existe or il se trouve que j'ai personnellement dirigé les fouilles archéologiques et que je maîtrise, depuis lors, cet art mystique. Malheureusement insuffisamment pour obtenir des résultats intéressants».

Muroni prendra alors la parole :

« Le plan sera donc d'aller chercher auprès de la seule personne pouvant octroyer les ultimes secrets de l'art du prime idiome. De par ma connaissance des légendes anciennes, je sais de qui il s'agit : L'oracle dément de Gath - Mal qui habite la cité du même nom en plein cœur du continent de Xen'Drik ».

Il sera rapidement établi qu'une équipe indépendante et ayant fait ses preuves est la meilleure option et devinez vers qui les regards convergent d'un coup ?

VERS LE CONTINENT OUBLIE.

Jaela Daran leur tendra à chacun un talisman de refuge afin qu'ils puissent rentrer le plus vite possible en leur souhaitant bonne chance.

Une fois prêt, les aventuriers pourront se rendre dans les caves du manoir ou Vestil d'Orienne aidé en cela par un sceptre de quintessence lancera alors un sort de téléportation après avoir annoncé :

« la maison Sivilis a été avertie maître Dresk, il ont envoyé le message maître Poingdefeu vous attend à la cité de Cap-tempête comme convenu ».

Une fois la téléportation activée, les aventuriers réapparaîtront au niveau d'une autre cave sous l'édifice principal du temple de la flamme d'argent à la cité de Cap-Tempête (Stormreach) sur le continent de Xen'Drik.



*Le port de la cité de Cap-Tempête*

Devant eux ils pourront voir un gnome vêtu de pied en cap en tenue d'aventurier (un indiana gnome) muni un fouet.

Il saluera Yuri Dresk et Muroi et se présentera « Maître Brolyn Poingdefeu archéologue membre des sillonneurs de l'inconnu pour vous servir ».

Au cour de la discussion, les personnages pourront apprendre que :

- Le site se trouve sur un plateau gelé isolé au nord ouest de Cap-Tempête à deux heures de marche
- Le site a jadis été sur le territoire d'un géant du froid dément du nom d'Arkaël le maudit qui jusqu'à peu gardait jalousement l'antique cité mais il a récemment été tué au cour d'une expédition. Sa horde de serviteurs dégénérés reste cependant là.
- Afin d'atteindre la cité rapidement il sera nécessaire d'emprunter des montures

#### L'HISTOIRE DE LA CITE

Jadis lors de la guerre contre les créatures de Dal Quor la cité de l'oracle dont le nom fût oublié fût isolée par les forces ennemies puissantes. Pour Combattre et survivre les habitants ont utilisés les arts profanes et le prime idiome pour communiquer avec les royaumes lointains (une partie du plan de Xoriat) et ce qui devait arriver arriva.

Les géants repoussèrent l'assaut de Dal Quor mais y perdirent la raison le remède ayant été pire que le mal car les fous en voulurent trop et tentèrent de percer les secrets de l'univers ils parvinrent à acquérir certains pouvoirs psioniques par leurs relations contre-nature mais la démence perpétré par le royaume de la folie fit que la population s'entre-tua ne laissant derrière que l'oracle immortel et fou et une cité ravagé

#### LA COMPAGNIE DES GLACES

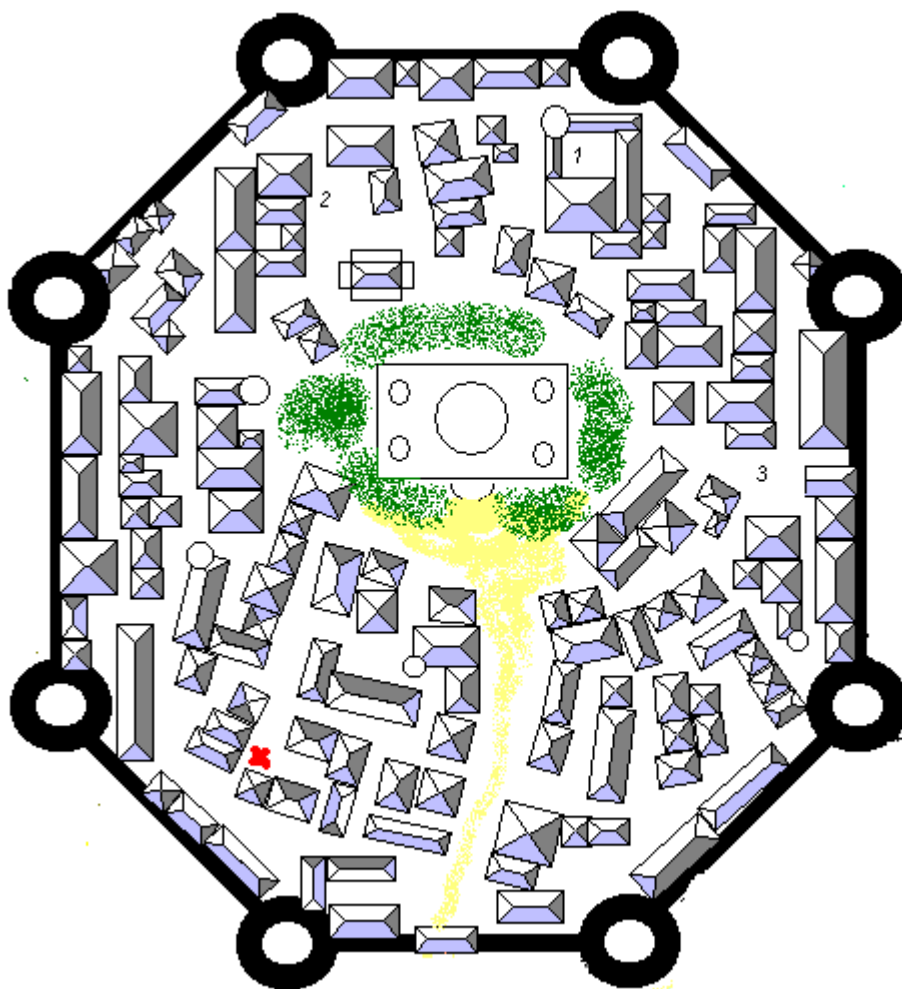
Nos aventuriers vont donc devoir traverser Cap-Tempête vers le sud de la cité et de là partir en direction du Sud Ouest.

Deux heures de voyages permettront d'arriver à destination.

Si les aventuriers ne le remarquent pas (Détection Difficulté 10), plusieurs feux témoignent d'un campement à l'intérieur des ruines. (au niveau de la croix rouge sur le plan ci-dessous)

La cité

Celle-ci est totalement en ruine les rares bâtiments encore debout permettent de se cacher il y a une chance sur dix (1-2 sur dés 20) de croiser une patrouille d'elfes noirs



*Une patrouille drow*

En **1** se trouve un bâtiment entièrement gelé ou la température ne dépasse pas 10 degrés à L'intérieur se trouve Arkaël le maudit transformé depuis sa mort en cadavre inanimé

Son âme torturée se trouve désormais à l'intérieur de son épée de givre. Un son plaintif s'élève en permanence à cet endroit quiconque l'écoute parviendra à entendre le chant de Xoriat qui provoque la folie (sort de Confusion lancé comme un ensorceleur niveau 18)

En **2** se trouve un bâtiment qui rassemble les serviteurs d'Arkaël : des géants fomors descendants des survivants de l'ancienne cité qui se sont rangés de son côté et attendent son retour en adorant les « modeleurs » comme ils les appellent (les Daelkys de Xoriat)

En **3** se trouve une gigantesque toile d'araignée peuplée d'araignées de phase au centre de laquelle se trouve une grande épée gelée de 3 mètre de haut (L'épée d'Arkaël) En fonction des déambulations des aventuriers ils y rencontreront ou non Mohosa accompagnés de géants

Pour réveiller Arkaël (c'est le but de Mohosa) il faut lui rendre sa grande épée alors il s'éveillera sous la forme d'un chevalier de la mort et dirigera les fomors pour combattre ses ennemis

Le campement (Croix rouge)

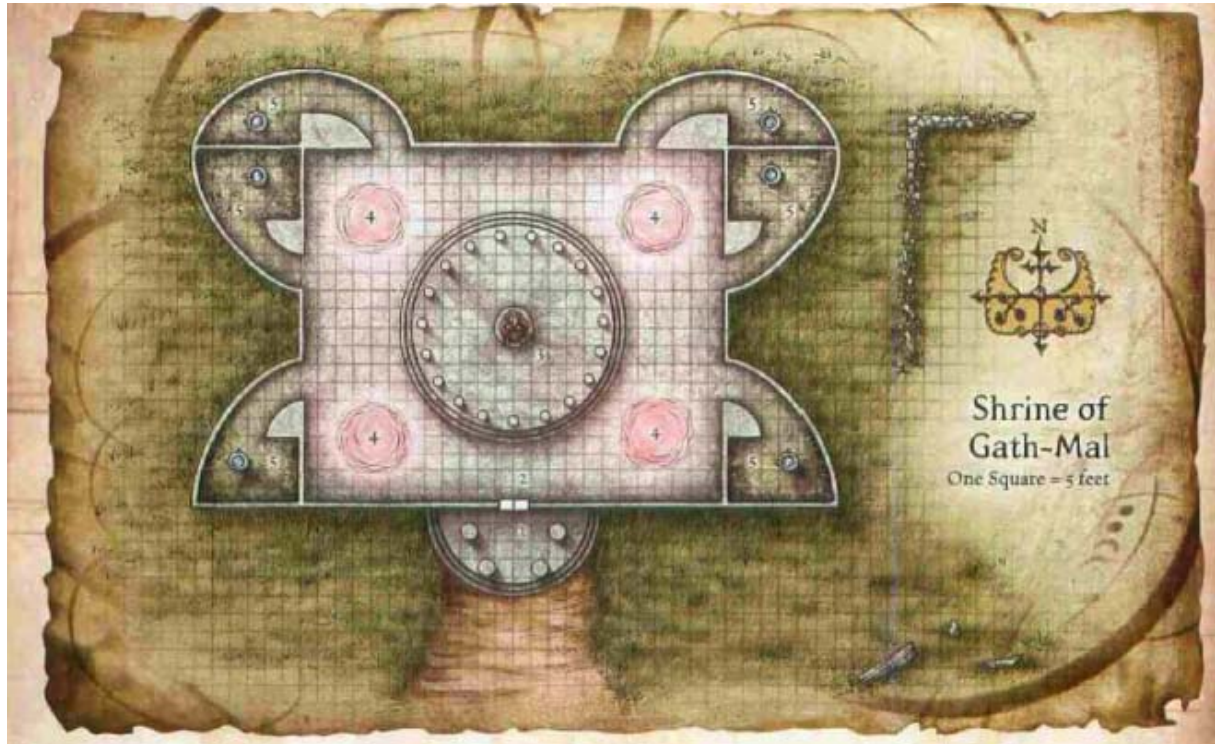
Ici se trouve une bonne vingtaine d'elfes noirs ainsi que plusieurs géants des collines. Au centre se trouve un autel surmonté d'un scorpion (Le dieu Vulkoor). Attaquer de front est totalement suicidaire. Le personnage pourront voir qu'un humain est parmi eux et semble diriger les géants à l'aide d'une amulette de la taille d'un bouclier. Perception difficulté 15 permet de reconnaître Mohosa (si ce dernier a trouvé la mort lors de l'épisode précédent, il possède un charme de coagulation dissimulé sur lui).



*Arkaël le maudit*

L'unique moyen de vaincre cet attroupement est donc de réveiller Arkaël avant Mohosa et sa clique.

## LE SANCTUAIRE MAUDIT



1 entrée principale celle-ci n'est pas fermée mais des caryatides animées gardent l'accès (fouille difficulté 25 pour s'en apercevoir)

### 2 le grand hall central

des serviteurs bossus à l'aspect vaguement humain entretiennent la propreté des lieux ce sont des descendants des esclaves qui vivaient ici tous sont dotés d'effroyables mutations et de difformités mais ils obéissent au doigt et à l'œil à Gath-Mal

### 3 Gath –Mal l'oracle dément

Assise sur d'épais coussins, celle qui fût jadis une géante des collines surdouée est à présent une chose bouffie et grotesque se parlant à elle-même et tenant des propos incohérents d'une voix étonnamment féminine et suave elle parlera alors :

« entrez-entrez vaillants guerriers je crois que vous êtes venus m'apporter quelque chose non ? » Muroi donnera alors un diamant gros comme le poing après l'avoir ausculté l'oracle parlera « vous avez le droit à une question posez-la calmement ! »

Attaquer l'oracle est dangereux car outre ses sorts et ses psioniques, ses serviteurs interviendront



### ***Gath-Mal***

4 les piliers qui sont autours d'elle n'en sont pas réellement ce sont des gâches évoluées des créatures issues du plan de Xoriat ils « nagent » dans une forme de lumière qui est en fait un passage vers le plan de Xoriat (dégat d'acide 4d6 et 20d6 par round si on a la stupidité de plonger dedans ) (connaissance des plans difficulté 25 pour le savoir).

Mohosa arrivera avant ou peu après eux selon ce qui s'est passé

- Si c'est avant eux il aura passé un marché avec Gath-Mal une petite bagarre pour égayer l'ambiance aura lieu entre les aventuriers et Mohosa quelques drows et des serviteurs de Gath-mal qui pour pimenter le jeu aidera tantôt un camp tantôt l'autre.
- Sinon Mohosa arrivera avec ses elfes noir trop tard et les serviteurs seront du côté des aventuriers avant que Gath-Mal ne pique sa crise et ne lance ses sorts les plus destructeurs sur tout le monde

Si les aventuriers survivent, ils pourront obtenir un parchemin écrits de la main de Gath-Mal grand comme une tapisserie sur lequel le sortilège de *Abolition du surnaturel*.

Il ne restera plus aux aventuriers qu'à utiliser les talismans de refuge.

## L'ASSAUT VERS CASTELFLAMME

A leurs retour, ils constateront que leurs alliés n'ont pas chômés plusieurs unités de chevaliers de Thrane sont à présent alignés dans la cour du manoir sous l'autorité d'un Malik Otherro (Paladin niv 8 LB) plus déterminé que jamais.

Un rapide briefing entre alliés permettra de mettre au point le plan de bataille :

« le plan de bataille sera relativement simple, les paladins pénétreront les défenses extérieures par un assaut en force pendant que vous ainsi que Yuri Dresk et Muroi passerez par le haut de la tour en utilisant une nef céleste de la maison Lyrandar affrété dans ce but . Votre objectif est double : atteindre le plus tôt possible le chœur de la cathédrale, là ou se trouve le saint du saint ainsi que Dolf et Melsanern et ouvrir le grand portail afin que nous puissions pénétrer avec Jaela Daran afin de vous prêter main forte. »

Malheureusement, ce plan est déjà connu de Dolf car Krozen lui a envoyé l'ensemble des détails par personnes interposées.

Les aventuriers vont donc avoir affaire à forte partie.

## PERIPLES DANS LES CIEUX.

Après s'être rapidement présenté, Le capitaine du *Vent Audacieux*, Xavir de Lyrandar (Spadassin 6/ Navigateur des cieux 2 CB) les invitera à monter sur son esquif : une nef rapide et maniable « fleuront de la maison de la tempête » pour reprendre ses mots.

Sympathique et aventureux la capitaine a tout du fonceur sans peurs aux dents blanches qu'il paraît. Il sera aux petits soins pour eux (ceci afin de leur faire oublier que Sarg était lui aussi un membre de leurs familles – mais toute famille a son lots de hontes - ).

Grâce au *Vent audacieux*, les personnages arriveront en moins d'une heure, au dessus de castelflamme.

En bas, ils pourront constater que les rues sont vides et que la populace s'amoncelle au niveau de la cathédrale : le sacrifice a commencé.

Mais une mauvaise surprise les attendent car issus de la coupole, des gargouilles démoniaques (huit en tout) attaqueront le *Vent audacieux* son équipage et ses passagers.

## LA BATAILLE FINALE.

Elle devra être épique car Dolf Melsanern et Lisba se sont préparés au combat :

Au sommet de la cathédrale, Kane devenu maître de l'effroi les attend de pied ferme avec des lames en peines victimes du rituel de Dolf.

En dessous Lisba et Melsanern ainsi que des guerriers Zakyas se prépareront en renforts.

Finalement, Dolf protégé par un mur de force et un Globe d'invulnérabilité et possédant une grande quantité de lames en peines (anciens chevaliers pourpres et prêtres) utilisera le cœur de Khyber sur les gens pris en otage (le conseil des cardinaux plus quelques prêtres et echevins)

La fausse Jaela Daran sera devant la flamme en train de prier sur un ordre de Dolf elle se manifestera comme étant un aspect du prince Démon Fraz'Urubluu.

Il lui faudra 34 niveaux pour régénérer complètement le démon qui sommeille dans la flamme  
Yuri Dresk Et Muroi seront les cibles privilégiées des belligérents.

Il faudra 10 rounds à Yuri Dresk pour discerner l'identité cosmique du démon et un round de plus à Muroi pour lancer le sort du parchemin.

Enfin, La grande porte est verrouillée par quatre mécanismes(crochetage difficulté 20) se trouvant dans quatre petites salles adjacentes au chœur.

Une fois entré Les paladins feront un mur de bouclier afin de permettre aux prêtres d'incanter Jaela Daran enverra Skaravojen Contre sa jumelle démoniaque et récupérant ses 18 niveaux d'écclésiastique lancera ses sorts les plus puissants contre ses ennemis.

FIN OUVERTE.

Tout doit dépendre des actions des aventuriers Ce sont eux et personne d'autres qui tiendront les clefs de la victoire.

En cas de victoire Les troupes de la flamme d'argent resacralisent la cathédrale les personnages sont récompensés par 10000 PO chacun ainsi que quelques objets magiques de votre choix les adeptes de la flamme d'argent se verront remettre des postes élevés en plus des autres récompenses.

En cas de défaite Le démon se libère de la flamme qui perd de sa puissance (sort niveau 1 et 2 uniquement) il rameutera la cabale des seigneur de la poussière à ses côtés afin de reconquérir Eberon Dolf deviendra un ange destructeur et Melsanern bénéficiera de pouvoirs considérablement accrus.