

## Scénario pour Premiers-Ages: Le concert des Crocs

### **Synopsis**

"Les Crocs", groupe de musique légendaire, est en tournée à Anakerd, ville dans laquelle il fera deux représentations. Lors du premier concert, des hommes mystérieux tentent de les assassiner avant de s'enfuir. Tysian, la harpiste, est gravement blessée.

Shiriel, la joueuse de Luth, décide de mener l'enquête et, après avoir magiquement changée son apparence, demande aux aventuriers de l'aider à retrouver les agresseurs.

Les agresseurs sont en fait des adorateurs de Thulkar, dieu helsinien de la foudre et du combat, qui ont été manipulés par Lokrund, dieu de la fourberie.

### **L'attaque**

Le concert se déroule dans le théâtre de la ville. Il y a foule: la renommée du groupe a attirée beaucoup de monde. L'ambiance est festive.

Les trois soeurs maldring montent sur scène avec de superbes effets sons et lumières, sous un déluge d'applaudissements. Elles entament un morceau de musique traditionnel, présentant les différents dieux du panthéon helsinien (profitez-en pour en faire un petit cours de mythologie à vos joueurs); puis elles enchaînent avec La geste du berger des vents.

C'est alors que se produit un événement inattendu. Tysian, la harpiste, pousse un cri en s'effondrant à terre: elle vient de recevoir un carreau d'arbalète en pleine poitrine. Ses soeurs commencent à incanter, et font rapidement apparaître un bouclier de protection magique autour de la scène, et invoquent des guerriers magiques. La foule panique. Les agresseurs, le visage caché par une capuche, arrivent à s'enfuir malgré l'intervention des gardes (et éventuellement des PJs).

### **Enquête**

Le lendemain, une jeune femme se présentant comme étant Lassilia, une scalde de la Fraternité du Chant des Cendres (qui est en fait Shiriel, l'une des soeurs de Tysian), demande aux Pjs de l'aider à retrouver les agresseurs. Au besoin, elle peut les payer (10-15 blanches par personne et par jour).

Note: Shiriel est pacifiste. Elle n'utilisera *jamais* d'armes, et fera son possible pour que les aventuriers fassent de même. De plus, elle ne veut pas dévoiler son identité, et évitera d'utiliser des sorts supérieurs au quatrième cercle.

### **Lieux à visiter**

#### *Les auberges*

Beaucoup de gens sont venus des villes avoisinants; les auberges sont donc bondées.

Tout le monde ne parle que des événements d'hier soir, qui ont apparemment fait une forte impression sur la population. Les rumeurs qui circulent sont les suivantes (1D6):

- Tysian, la harpiste des Crocs, est morte des suites de sa blessure.
- Ses soeurs enquêtent incognito sur leurs agresseurs.
- Les agresseurs n'étaient autre qu'Ulvar le Rouge et ses lieutenants, venus en personne pour tuer les soeurs maldring.

- Les assassins sont des Estamistes extrémistes, qui réproouvent l'usage de magie.
- Le talent des Crocs serait dû à un pacte conclu avec le Hurlant, et les mystérieux agresseurs nous ont sauvés de ce mal.
- Des brigands sont dans les environs depuis quelques jours.

#### *La milice*

Les portes de la ville étaient exceptionnellement ouverte durant la nuit pour permettre aux gens venus de villages voisins de rentrer chez eux après le concert. Après l'accident, les gardes ont fouillés les gens sortant de la ville, mais aucun d'entre eux ne possédait d'arbalète (ce sont en majorité des paysans et des fermiers).

#### *La commanderie des Chevaliers-Dragons*

Un groupe de brigands rôde dans les environs depuis quelques jours, mais les patrouilles aériennes ne les ont pas repérés.

#### *Le temple de Veda*

La grande prêtresse, Sanalia Vilidien, a soignée hier soir la blessure de Tysian. Elle affirme aux Pjs que ses jours ne sont pas en dangers, mais qu'elle a besoin d'un peu de repos. Le carreau n'était pas empoisonné.

#### *Le palais des Tardonith*

Les Crocs ont été invitées au palais pour leur séjour à Anakerd. Le carreau d'arbalète ayant blessé Tysian s'y trouve. Lassilia, alias Shiriël, le dit aux aventuriers s'ils pensent en avoir une utilité.

#### *La boutique de Velgan l'artisan*

C'est le seul marchand d'arcs et d'arbalètes de la ville. Il reconnaît le carreau d'arbalète comme étant son oeuvre, et dit avoir vendu des carreaux d'arbalètes à trois personnes au cours de la semaine:

- un chevalier-dragon nommé Sirin Filkaneor.
- un mercenaire de la guilde des Lames Noires du nom de Tocram Hautelame.
- un étranger, avec un accent bizarre.

#### *La nouvelle Anakerd*

Un type a retrouvé une arbalète lourde dans un tas de détritrus (jet de Survie en Cité nécessaire pour le retrouver). Un examen attentif de l'arbalète (jet d'Anthicaire) montrera qu'elle est de facture helsinienne.

### **Exploration**

Les aventuriers devraient normalement arriver à la conclusion que les agresseurs se cachent à l'extérieur de la ville, et dans un lieu couvert (pour ne pas être repérés par les patrouilles aériennes de Chevaliers-dragons). Voici les différentes possibilités:

*La forêt du Cerf, le bois de la Licorne, une grotte naturelle*

Il n'y a rien de particulier dans ces lieux, à part des animaux sauvages; mais profitez-en pour faire monter la tension avec des bruits suspects.

### *Les collines du Loup*

C'est dans des bosquets de ces collines que se sont cachés les helsiniens.

### **Les helsiniens**

Si les aventuriers arrivent à discuter avec eux, ils sauront les choses suivantes:

Mlajnar leur chef est un maldring descendant de Thulkar, dieu de la foudre et de la guerre. Il a tenté d'assassiner les trois soeurs maldrings du groupe des Crocs, car elles ternissaient l'image d'Ulvar le Rouge, et se moquaient de ses exploits guerriers.

Lassilia, alias Shiriël, lui dit qu'il a été abusé par Lokrund, dieu de la fourberie. Mlajnar est d'abord surpris, puis en colère (il va même jusqu'à menacer Lassilia avec sa hache helsinienne), et finalement se rend à l'évidence; il se rappelle avoir discuté avec un homme mystérieux, qui lui avait suggéré l'assassinat en disant que ce serait assurément un acte glorieux pour lui et sa famille.

### **Epilogue**

Shiriël dévoile sa véritable identité, et remercie les aventuriers pour leur aide. Lors de la deuxième représentation (qui se déroule sans problèmes), les Crocs chantent même une chanson à la gloire des aventuriers, racontant leurs exploits (sort de Conte héroïque).

Les aventuriers ont maintenant deux possibilités:

- Rester dans la ville, et continuer leurs activités.
- Se faire embaucher en tant que gardes du corps par les Crocs pour une partie (ou peut-être l'intégralité) de leur tournée à travers l'Empire Draconique et les Cités Libres.

### **Les PNJs**

*Mlajnar, combattant non-lanceur de sorts maldring de niveau 5*

Force: 16	Agilité: 13	Constitution: 16	Rapidité: 13	PdS: 47	PdM: -
Intelligence: 12	Volonté: 13	Perception: 12	Aura: 16	PdB: 8	CA: 5

Hache hesinienne : 19 (2/+8)

Défense : 17

*Gottfried, Trojkarn et Sidfror, combattants non-lanceurs de sorts de niveau 2*

Force: 14	Agilité: 13	Constitution: 14	Rapidité: 13	PdS: 38	PdM: -
Intelligence: 13	Volonté: 12	Perception: 13	Aura: 13	PdB: 8	CA: 5

Hache helsinienne : 14 (-2/+7)

Défense : 12

*Eshelia, Tysian et Shiriël*

## Hybrides lanceurs de sorts de niveau 11

Description: Ces trois sœurs maldrings sont les stars des "Crocs", un groupe de musique légendaire originaire d'Helsinia, extrêmement populaire dans l'Empire Draconique et dans les Cités Libres. Composé de 6 musiciens, les Crocs sont pacifistes et font tout ce qui est en leur pouvoir pour que l'Empire Draconique et Helsinia vivent à nouveau en paix.

Les Crocs sont actuellement hors-la-loi en Helsinia (leurs propos pacifistes pourraient être mauvais pour le moral des troupes d'Ulvar le Rouge) et dans les Royaumes-Unis (du fait de leur utilisation intensive de magie durant les concerts); de plus, leur utilisation de magie traditionnelle scalde pendant les concerts est réprouvée par la majorité des membres de la Fraternité du Chant des Cendres.

En combat, leur sort de prédilection est Paix/Haine.

Apparence: 20

Force: 15	Agilité: 16	Constitution: 15	Rapidité: 15	PdS: 65	PdM: 39
Intelligence: 19	Volonté: 19	Perception: 18	Aura: 24	PdB: 6	CA: 0

*Note: les bonus aux caractéristiques et aux compétences dus au statut de légende sont inclus.*

Objets magiques: Harpe (+3); luth (+3); amulette de Chant (+3)

Sorts: Tous les sorts d'Arts Dramatiques jusqu'au cercle 11; tous les sorts d'Arts Plastiques, d'Enchantements et de Magie Générale jusqu'au cercle 8.

Défense: 21

Chanter: 23 (26 pour Eshelia, 29 avec l'amulette)

Danse: 25

Harpe (Tysian uniquement): 26 (29 avec la harpe magique)

Luth (Shiriel uniquement): 26 (29 avec le luth magique)

Musique: 26

Poésie: 22

Charisme: 26

Séduction: 24

Acrobatie : 22

Comédie : 24

Légendes : 21