

## Scénario pour Premiers-Ages: Le calice de Zalénia

### Synopsis

L'aventure se déroule dans la ville d'Anakerd. Le comte Uledriwan Tardonith demande aux aventuriers de tuer le mage Calas Bikrin et de lui dérober un puissant objet magique, le calice de Zalénia. Au cours de l'aventure, ils s'aperçoivent que le mage n'est pas un criminel. A eux de choisir la suite...

### Un peu d'Histoire...

Il y a une vingtaine d'années de cela, Calas Bikrin était un brillant Conseiller du Guide de l'Ecole des Hautes Magies de la Bibliothèque du Wythian. Un matin, le Guide a été retrouvé mort, assassiné. Une enquête a été menée; et Calas Bikrin était le principal suspect, étant le successeur direct du Guide. Rien n'a pu prouver sa culpabilité; mais il n'a pas pu non plus prouver son innocence, c'est pourquoi il a été banni de l'Ecole des Hautes Magies. Elale Garnar, un autre Conseiller, jeune et ambitieux, avait pris la place du Guide. Calas le suspectait fortement d'être le meurtrier, et d'avoir poussé l'Ecole à le bannir.

Six années plus tard, Calas Bikrin apprit l'existence du calice de Zalénia, un objet magique qui, d'après les légendes, "révélaient la vérité". Retrouvant espoir, Calas Bikrin partit à la recherche de cet objet, comptant sur lui pour prouver son innocence et lui permettre de réintégrer l'Ecole des Hautes Magies. Au bout de huit ans de recherche, il parvint enfin à le trouver; mais grande fut sa déception, car si le calice révélait effectivement la vérité, comme les légendes le disaient, c'était sur le futur, et non le passé. Calas Bikrin se rendit à l'évidence: il ne pourrait jamais être à nouveau un membre de l'Ecole. Après encore trois années d'errance, le Conseiller déchu élit domicile dans la tour de Karkannas, un antique bâtiment loin de toute civilisation.

Mais le comte Uledriwan Tardonith a eu vent de sa présence. Il ne connaît pas les pouvoirs du calice de Zalénia, mais espère que ce dernier pourra l'aider, d'une manière ou d'une autre, à regagner son influence politique.

### Introduction

Un coursier d'Agenfell porte une missive à l'un des aventuriers (celui ayant le statut social le plus élevé). Voilà son contenu: "Le comte Uledriwan Tardonith, seigneur d'Anakerd, désirerait s'entretenir avec vous et vos compagnons. Veuillez vous présenter demain à 10h au palais des Tardonith. Signé: Griradan Cadoric, conseiller du comte".

Le lendemain, lors de l'audience, le comte Tardonith leur tient les propos suivants: "J'ai entendu parler de vous. Vous êtes forts, rusés, et courageux, trois qualités que j'apprécie particulièrement. C'est pourquoi j'ai fait appel à vous. Un dangereux hors-la-loi à établi son repère dans la tour de Karkannas, une ancienne tour de garde située au sud-est de la ville, à deux jours de marche. Il se nomme Calas Bikrin, et il est recherché pour les motifs suivants: Sorcellerie, Assassinat d'un mage de l'Ecole de Haute Magie, et Coups et blessures sur des miliciens. D'après les rumeurs, il tire sa puissance d'un objet magique nommé le Calice de Zalénia. Il y a quelques années, lorsqu'Anakerd avait encore une Commanderie de Chevaliers Dragon digne de ce nom, nous l'aurions chassé sans aucune difficulté. Mais les temps ont changé, et je suis maintenant obligé de faire appel à des mercenaires (sourir). Si vous réussissez à tuer ou capturer ce dangereux criminel, et à me ramener son calice, je vous accorderais une prime de 550 blanches. Alors, marché conclu?"

### Le voyage

Après avoir fait quelques emplettes en ville, les aventuriers se mettent en route.

*Premier jour de voyage:* les aventuriers se déplacent sur la route reliant Anakerd à Karmenogansk, la plus grande ville de la Marche, située dans le sud du Nevran. C'est une route très fréquentée; les aventuriers croisent plusieurs caravanes marchandes allant vers Anakerd, apportant des esclaves et des marchandises exotiques venues des pays du sud. A la fin de cette première journée, les aventuriers quittent la route pour se diriger vers l'est. Ils peuvent encore voir des champs cultivés et de petits villages, de plus en plus rares au fur et à mesure qu'ils s'éloignent de la route. Les environs deviennent de plus en plus sauvages. Les aventuriers peuvent dormir dans un de ces villages, principalement peuplés de paysans et de bûcherons, ou dormir à la belle étoile.

*Deuxième jour de voyage:* les aventuriers ne voient plus aucune trace de la civilisation. Les routes et les champs cultivés ont laissé la place aux forêts et aux clairières. A partir du début de l'après-midi, si un aventurier monte dans un arbre, il pourra apercevoir au loin la tour de Karkannas (jet de Perception nécessaire). Le chemin commence à être difficile: en effet, Calas Birkin a placé des Illusions tangibles (sort de niveau 6) tout autour de la tour, et ces illusions se déclenchent par le passage des aventuriers. Elles restent en place 3 heures; après ce laps de temps, elles disparaissent. Les aventuriers peuvent nier l'illusion par un JdP d'Intelligence. Voici les différentes illusions:

- Alors qu'ils traversent une forêt, des énormes arbustes bourrés d'épines leur barrent le chemin. Le contact avec ces arbustes provoque 2D6 points de dégâts. Des arbustes identiques se trouvent tout autour d'eux (sur un rayon de 120m), et il est très difficile de se frayer un passage au travers de cette forêt. Les aventuriers doivent donc nier l'illusion ou contourner cette partie de la forêt.

- Quelques kilomètres après cette forêt, les aventuriers se rendent compte que la consistance du sol change. Ils sont sur des sables mouvants. Les aventuriers doivent réussir un jet de Contorsion à -2 pour en sortir; ceux qui ratent tombent inconscients, mais les autres aventuriers les pensent morts, avalés par les sables mouvants.

- Arrivés à la tour de Karkannas, ils voient qu'elle se situe sur une petite île au milieu d'un lac, à 30m de la berge la plus proche. Un petit pont en bois mène à l'entrée de la tour. Le passage sur ce pont n'est pas facile (jet de Contorsion nécessaire). Tout aventurier tombant dans l'eau risque de se noyer (jet de Natation nécessaire; ne pas oublier les malus pour l'équipement). Si un aventurier rate ses jets de dés, il tombe seulement inconscient; mais les autres aventuriers le pensent mort.

## La tour de Karkannas

*Description:* Cette ancienne tour de garde date des guerres arganes, il y a plus de 1000 ans. Elle a été construite durant l'âge d'or de l'Empire Draconique, et malgré son âge, elle semble encore en parfait état.

*Plans:* voir annexe.

*Evénements:* Calas Bikrin connaît, grâce au Calice de Zalénia, l'arrivée des aventuriers, ainsi que leurs intentions. Il a donc préparé la défense de la tour.

Sorts actifs:

- Familier illusoire (niveau 4). Calas Bikrin possède un familier illusoire ayant l'apparence d'un dragon miniature.

Sorts déclenchés par l'arrivée des aventuriers (grâce au sort de Symbole de déclenchement):

- Illusion tangible (niveau 6). Des illusions de pièges apparaissent dans plusieurs salles de la tour (trappes hérissées de piques, portes murées, flèches qui sortent des murs, etc...). Si une illusion est niée, elle ne garde que la moitié de sa résistance; et n'inflige que la moitié de points de dégâts normaux.

- Images multiples (niveau 5). Créé 3 alter ego, qui disparaissent s'ils sont touchés. Calas peut lancer des sorts à travers ces alter ego, mais les jets de magie ont -3, et chaque sort coûte 1PdM de plus.
- Inconscience (niveau 5). La première personne qu'il touche tombe inconsciente. JdP: Co
- Aura héroïque (niveau 5). Augmente la réalité d'un cran.
- Barrière (niveau 3). Tout projectile non magique est automatiquement détourné; il a 3 chances sur 20 de détourner les attaques magiques.

Sorts utilisés en combat:

- Amitié (niveau 1). Il essaiera d'expliquer la vérité aux aventuriers.
- Symbole de protection (niveau 1). Il obtient +3 à ses JdP ou à sa CA contre un type d'attaque (lames, masses, feu...).
- Illusion de peur (niveau 3). La victime doit réussir un JdP de Volonté, ou s'enfuir. Durée: 4.

## Conclusion

Le scénario peut se terminer de 6 façons différentes:

- 1) Les aventuriers ne découvrent pas la vérité et n'exécutent pas les ordres du comte: 1PdR.
- 2) Les aventuriers ne découvrent pas la vérité et exécutent les ordres du comte: 6PdR.
- 3) Les aventuriers découvrent la vérité, tuent le mage, et gardent le calice: 6PdR
- 4) Les aventuriers découvrent la vérité et exécutent les ordres du comte: 10PdR.
- 5) Les aventuriers découvrent la vérité et n'exécutent pas les ordres du comte: 12PdR.
- 6) Les aventuriers découvrent la vérité, laissent Calas Birkin s'enfuir, mais prennent le calice et le donnent au comte: 15PdR

## Annexes

*Plans de la tour de Karkannas*

FAIRE LES PLANS DE LA TOUR

*Calas Bikrin*

Lettré lanceur de sorts de niveau 6

Description : Ce mage était autrefois un brillant Conseiller de l'Ecole des Hautes Magies, mais ce n'est plus maintenant qu'un vieillard sénile, faisant des inventions plus inutiles les unes que les autres. Il est de plus à moitié sourd.

Citations : " Vous voulez voir ma dernière trouvaille ? ", " de mon temps, les jeunes étaient plus polis et plus respectueux ", " comment ? parle plus fort fiston ! ".

Force: 10	Agilité: 12	Constitution: 12	Rapidité: 12	PdS: 26	PdM: 27
Intelligence: 9	Volonté: 16	Aura: 12	Perception: 8	PdB: 5	CA: 0

Équipement : un talisman fabriqué à partir d'un os d'arganide permettant de régénérer 1PdB supplémentaire par jour.

Sorts : Tous les sorts de thaumaturgie jusqu'au cercle 6.

Défense : 12

Thaumaturgie : 21

Rituel : 21

Ocultisme : 18

Connaissance de Faërie : 17

Culture (Empire Draconique) : 15

Histoire (Empire Draconique) : 16

Légendes : 16

*Le calice de Zalénia*

Valeur approximative: 200 Impériales

Son apparence est celle d'un calice en or de 10cm de hauteur, serti de rubis et de saphirs. Il donne à son porteur la compétence Divination à un score de 12. S'il possède déjà la compétence, il a à la place un bonus de +5 à ses jets de Divination.