

Campagne : Le Péril Latent

2 - L'Expédition des Parias



Temps total : environ 3 heures (Jusqu'à 2 heures supplémentaires si quêtes annexes)

Devenus des fugitifs, les aventuriers sont eux-mêmes à la poursuite d'une entité appelée "L'Ombre Grise". Ne disposant que de peu d'informations à ce sujet, ils décident de se jeter, à corps perdu, dans cette quête, étant convaincus qu'une plus grande menace se profile alors à l'horizon. Les voilà donc à l'extérieur de Varenthia, prêts à prendre une nouvelle direction...

Auteur : Silverus

Second épisode d'une suite alternative de la campagne "La Trame Invisible" de Nicolas Bédé et Christian Bernard. Les illustrations tirées de ces scénarios sont téléchargeables dans la section Ressources du site : <http://www.worlds-awakening.com/fr>

Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Il est autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite sans l'autorisation écrite préalable des auteurs.

Table des Matières

Étapes Clés.....	3
Déroulement.....	4
1. Retour à la Liberté.....	5
Une Quiétude de Courte Durée.....	5
Le Relais à la Croisée des Chemins.....	6
2. De Multiples Possibilités.....	7
Quête Annexe 1 : L'Épreuve des Sylphides.....	8
Quête Annexe 2 : Le Mausolée.....	8
3. L'Ascension du Pic Brumeux.....	10
Deux Sentiers, Un Choix.....	10
La Rôdeuse.....	12
4. Confidences au Sommet.....	14

Étapes Clés

1. Sortie de Varenthia

- Les PJ quittent le souterrain vers l'extérieur de Varenthia.
- Affrontement avec la faune locale et découverte d'une nouvelle entité magique.
- Poursuite vers la sortie de la forêt.

2. Hospitalité au Relais

- Rencontre avec Lyle et Paella, propriétaires du Relais.
- Achat si nécessaire de matériel auprès de Lyle.
- Repos si nécessaire à l'auberge auprès de Paella.
- Découverte d'objectifs secondaires dans les environs.

3. Partie Optionnelle

- Quête annexe 1 : L'Épreuve des Sylphides.
 - Rencontre avec les Sylphides et leur Reine.
 - Remporter l'affrontement proposé.
- Quête annexe 2 : Le Mausolée.
 - Explorer la crypte.
 - Terrasser le monstre s'y trouvant.

4. Poursuite au Pic

- Effectuer l'ascension du Brumeux.
- Éliminer les intrus.
- Rencontrer de nouveau Danalys et la vaincre.
- Prendre connaissance des révélations de la Rôdeuse.
- Débuter la descente vers la Vallée Morne.

Déroulement

Les joueurs retrouvent enfin leur liberté, après une nuit plutôt agitée, étant poursuivi par la milice de Varenthia. Seulement trois jours se sont écoulés depuis leur arrivée dans la Cité des Echos, et beaucoup de péripéties se sont enchaînées. L'enlèvement de deux habitants de la cité, la tentative d'enchantement d'armes par un groupe de bandits, l'effondrement de l'Arène, et enfin la menace de la milice elle-même sous les ordres d'un noble. Les voilà à la sortie des catacombes à l'extérieur de la cité, avec pour objectif d'arrêter "L'Ombre Grise", ce qui pourrait résoudre l'entièreté de la menace...



1. Retour à la Liberté

Temps : 40 minutes

Mise en Scène

Les joueurs sortent d'une situation critique, du fait des événements survenus la veille à Varenthia. Guidés par Danaly et Maelis, ils s'engagent dans une forêt calme sur la rive d'une rivière.

Adoptez un ton calme pour cette partie, sans laisser paraître un affrontement dans un délai très court...

MJ : *Enfin à l'extérieur, vous décidez de prendre quelques instants au milieu d'une clairière en bord de rivière afin réfléchir à la suite des événements. Le calme et la quiétude du lieu donne un certain contraste avec la fin de journée précédente. Varenthia vous à renié après vous avoir célébré, et les difficultés rencontrées depuis deux jours vous font penser que la menace est bien réelle et qu'elle doit être endiguée. Le calme de l'aube vous fait oublier la journée de la veille et ses multiples agitations. Cependant le retour à la liberté vous fait oublier la présence de la faune sauvage locale. Réalité qui vous rattrape rapidement...*

Une Quiétude de Courte Durée

MJ : *Des loups font leur apparition et se montrent hostiles à votre égard. Soudain, une vive lumière bleue apparaît de nulle part, laissant place à une espèce de sphère de même couleur chargée en énergie magique. Cette dernière prend part à l'affrontement ne laissant que peu de doutes sur ses intentions...*

RENCONTRE

Etalonnage : -1 (Gérable) avec exclusivement 1 Élémentaire Bleu.

- [Loup \(1/1\)](#)
- [Élémentaire Bleu \(1/1\)](#)

A la suite de l'affrontement, les joueurs gagnent 1 XP et 1 PC. L'élémentaire laissa un petit joyaux semblable à une émeraude derrière lui.

MJ : *La forme de magie hostile disparut dans le même panache de lumière qu'à son arrivée, laissant derrière elle un petit joyaux semblable à un saphir.*

Analyse du Saphir trouvé : INT 12

- **Réussite :** Une empreinte magique est perceptible. Un bon alchimiste pourrait s'en servir efficacement comme composant pour un usage divers.
- **Échec :** Le saphir semble simplement décoratif.

MJ : *Prenant la direction du Nord-Est, à partir des indications fournies par Maelis et Elora, après deux bonnes heures de marche en suivant le cours de la rivière, vous arrivez à l'orée de la forêt et quelques bâtiments isolés vous font face, rappelant le Relais indiqué par Maelis. Vous décidez d'y faire une halte rapide afin d'effectuer quelques préparatifs avant de poursuivre votre route à destination de la Vallée Morne, sans perdre de vue que le temps presse...*

Le Relais à la Croisée des Chemins

MJ : *Les fugitifs se trouvent maintenant face à l'entrée du relais. Il s'agit d'une bâtisse accueillante composée d'une auberge avec divers potagers autour de celle-ci. Ils sont accueillis par un couple de Halfelins proposant leur hospitalité.*

Mise en Scène

Le calme est revenu. Privilégiez un ton calme et rassurant qui contraste avec la partie précédente.

Favorisez le RP libre entre les joueurs avec Lyle et Paela, les gérants Halfelins du Relais pour les différentes directions possibles. Les gérants du Relais proposent à la vente diverses potions et fournitures.

Paella : *Soyez les bienvenus dans notre humble auberge. Je vous en prie, prenez place et installez-vous! Vous devez être harassés de fatigue de votre voyage. Je suis Paela et voici mon mari Lyle. En ces lieux vous pourrez trouver le repos nécessaire, ainsi que de quoi vous restaurer, alors n'hésitez pas!*

Lyle : *Et si vous êtes en train de découvrir la région, nous serons heureux de vous indiquer les meilleures adresses!*

LES PNJ

Paella - Aubergiste

Paella, est l'aubergiste du Relais et l'épouse de Lyle. C'est une femme halfelin chaleureuse et accueillante, connue pour son hospitalité et sa sympathie. L'auberge propose des chambres confortables, adaptées à tous que l'on soit de petite taille ou non ! Un havre de paix pour les aventuriers et les gens de passage.

Lyle - Restaurateur

Lyle est le cuisinier du Relais, époux de Paela, où il prépare ses mets raffinés à partir des produits frais qu'il cultive dans un petit jardin derrière leur propriété. Il est bien connu pour sa nature amicale et son empathie, ce qui lui permet de satisfaire l'ensemble des passants et clients faisant halte au Relais.

Le Relais offre différents services comme suit :

Auberge : <https://www.worlds-awakening.com/fr/codex/lauberge>

Magasin : <https://www.worlds-awakening.com/fr/codex/objets>

Le Relais ne propose qu'à la vente les sections : "Matériel", "Potions", "Potions de Guérison" (ne dispose pas des "Élixirs" et "Poisons").

MJ : *Le lieu étant propice à la réflexion, vous décidez de faire le point sur les informations en leur possession et sur leurs différents objectifs, avant de prendre une décision...*

2. De Multiples Possibilités

Temps : 20 à 120 minutes (selon les options choisies)

Note au MJ

Ce moment peut être propice, si le groupe de joueurs le permet, d'une phase de "quartier libre".

Les joueurs ont maintenant la possibilité de se diriger vers le Nord-Est en direction du Pic Brumeux afin d'en débiter l'ascension et de poursuivre leur objectif, ou de prendre une nouvelle direction qui pourrait mener à n'importe quelle quête secondaire décidée par le Maître de Jeu. Deux quêtes annexes sont proposées ci-après.

Laissez libre cours à du RP libre en fonction des choix de direction pris, dans le but de s'imprégner davantage de l'ambiance régnant dans la région, et d'acquérir de nouvelles informations.

Lyle : *La Vallée Morne vous dites ? Elle est à plus d'une journée de marche prenez la direction nord-est et vous croiserez le sentier menant au sommet du Pic Brumeux. Personne n'ose s'aventurer là-bas, on dit que c'est un lieu très dangereux, que des forces magiques règnent là-bas. Mieux vaut vous y préparer, cette ascension ne s'improvise pas, un ancien poste de garde se trouverait en haut de la Montagne...*

Paella : *Cependant, il semble qu'un cavalier a pris cette direction très tôt ce matin... Je n'ai pas pu voir de qui il s'agissait car la silhouette était vêtue d'une cape et lointaine. Le Pic à l'air d'être digne d'intérêt depuis peu.*

MJ : *Accrochée sur un mur de l'auberge, une carte de la région attire votre attention. À l'ouest se trouve la cité de la Valentina, d'où vous venez. Au nord-est se situe une vallée qui est sans doute votre destination. Deux autres lieux vous posent question à savoir un mausolée à l'est et un lac au sud du Relais où vous vous situez.*

Mise en Scène

Indiquez à vos joueurs que plusieurs options de direction s'offrent à eux.

Attention : effectuer les quêtes annexes rallongera la durée de la session JDR. Chaque quête annexe dure 1 heure environ, du fait des batailles livrées. Les récompenses pourraient motiver les joueurs les plus téméraires.

Insistez bien sur l'urgence de la quête principale en déclarant que chaque seconde perdue peut donner de l'avance à la menace principale.

Les joueurs sont libres de choisir le cheminement qui leur convient. Si aucune quête annexe n'est choisie, passez directement à l'Ascension du Pic Brumeux.

Dans le cas du choix d'effectuer une ou deux quêtes annexes (peu importe l'ordre choisi par les joueurs), Lyle ou Paella pourront proposer un descriptif très succinct de leurs connaissances sur les lieux indiqués.

QUÊTE ANNEXE 1 : L'ÉPREUVE DES SYLPHIDES

MJ : *Au Sud du Relais votre attention est portée par la présence, dit-on, d'entité d'énergie dotée de conscience, à l'Etang Cristallin dans les profondeurs de la forêt. Après plusieurs heures de progression, la magnifique vue d'une étendue d'eau, baignée d'une lumière douce, indique que vous êtes arrivés à destination. Vous êtes effectivement interloqué par la présence d'êtres ressemblant à de jeunes femmes possédant des ailes. L'une d'entre elles, plus grande et avec une chevelure argentée, vous accueille.*

Reine Sylphide : *Soyez les bienvenus, il est étrange de recevoir des visiteurs en ces temps troublés. Si vos intentions sont mauvaises nous saurons vous réserver une certaine hostilité. Que nous apporte votre venue?*

Favorisez les échanges entre les joueurs et la Reine sur leur situation, les événements passés...

Si les joueurs cherchent des informations à propos du Joyau reçu un peu plus tôt, la Reine confirme la nature magique de l'objet.

Si les joueurs réclament une quelconque aide, cette dernière sera accompagnée d'une épreuve, préciser qu'il ne s'agit pas d'un combat à mort, que celui ci prendra fin si l'un des joueurs perd connaissance (PV à 0) :

RENCONTRE

Etalonnage : 1 (Intense)

- Sylphide (1/1) - Bestiaire WA #81
- Linaera, la Reine Sylphide (5/1) - Bestiaire WA #82

En cas de victoire, les joueurs obtiennent réponses à leurs questions et **gagnent 2 XP et 2 PC**. Le Saphir récolté plus tôt, **si le test d'analyse a été réussi**, permet l'**enchantement de l'arme d'un joueur permettant le gain de Dégâts +1 avec l'élément Glace attribué**.

En cas d'échec, les joueurs ne reçoivent que des informations partielles et **gagnent seulement 1 PC**.

Dans tous les cas, à l'issue, Les Sylphides restaurent en totalité les PV et PM de l'équipe et les joueurs sont téléportés à l'extérieur de la forêt.

QUÊTE ANNEXE 2 : LE MAUSOLÉE

MJ : *A l'Est du Relais au pied d'une colline se situe l'entrée d'une sorte de crypte. L'encadrement de l'entrée confirme une construction artificielle du lieu. Passé le vestibule un grand puits vous fait face, un escalier est présent sur les parois du puits pour descendre dans les profondeurs. Une fois en bas une grande antichambre est présente et vous découvrez les restes squelettiques de plusieurs cadavres. Une porte est présente au fond de la pièce mais un grand portail d'origine magique fait son apparition et une bête de taille imposante sort de celui-ci et s'apprête à vous attaquer. Il s'agit vraisemblablement d'un Ver Géant.*

Tentative de fuite suite à l'assaut du Ver Géant : DEX 14

- **Réussite (Si à minima 50% des tests des PJ sont réussis) :** Les PJ peuvent fuir la bataille et quitter le Mausolée.
- **Échec :** La bataille est livrée.

RENCONTRE

Etalonnage : 0 (Exigeant)

- [Ver Géant \(4/1\)](#)

Les joueurs gagnent 1 XP ET 2 PC à la suite de la rencontre.

MJ : *Une fois le Ver Géant vaincu, vous décidez d'ouvrir la porte au fond de l'antichambre. Vous entrez dans une pièce circulaire avec en son centre ce qui ressemble à une tombe. L'inscription indiquant son occupant semble effacée mais deux coffres à proximité, remplis de richesses, semblent tout à vous. Après vous en être emparés, vous effectuez le chemin en sens inverse afin de regagner la sortie.*

Dans la chambre de la tombe, **chaque joueur reçoit 50 NX ainsi que deux vieux grimoires** avec les caractéristiques suivantes :

Grimoire Ancien (Main Secondaire)	+1 Atq MAG, +1 Dégâts Arme	Prix indicatif : 40 NX
-----------------------------------	----------------------------	------------------------

Les deux grimoires sont affectables à deux personnages distincts.

MJ : *L'ensemble de vos préparatifs sont donc terminés. Vous remerciez chaleureusement le couple de Halfelins pour leur hospitalité et leurs conseils. Vous prenez la direction du nord-est vers votre objectif avec prudence mais avec détermination...*

3. L'Ascension du Pic Brumeux

Temps : 90 minutes

Deux Sentiers, Un Choix

MJ : *Au Relais, vous prenez la direction Nord-Est en direction du Pic Brumeux. Une heure après, arrivés au pied de celui-ci, vous prenez quelques instants pour admirer sa façade grise dépourvue de végétation. Le sommet, invisible du pied de la montagne, car caché derrière un épais brouillard, porte bien son nom. En arrivant sur le sentier, vous vous apercevez que le chemin menant au sommet a été emprunté très récemment, le temps humide de ces derniers jours vous permet de l'affirmer selon les traces laissées au sol.*

Observation des traces au sol : SAG 11

- **Réussite :** Les traces présentes sont l'œuvre de six personnes distinctes.
- **Échec :** Aucune certitude sur le nombre de personnes présentes dans les environs...

Mise en Scène

L'étau se resserre autour des joueurs.

N'hésitez pas à adopter un ton stressant tout au long de l'ascension, puisque différents événements vont joncher leur parcours.

MJ : *Débutant votre ascension, au premier croisement deux chemins s'offrent à vous : un premier court mais plutôt abrupt et vertical, le second, plus long, est visiblement plus exposé à diverses embuscades possibles. Vous faites un petit arrêt, afin de discuter des options envisageables.*

Les joueurs décident collégialement quel chemin prendre, soit le chemin court, soit le chemin long. La décision est définitive et lancera une série d'événements propres.

- Chemin court : Peu de batailles, mais plus de test de dés.
- Chemin long : Peu de test aux dés, mais plus de batailles.

CHOIX DU CHEMIN COURT :

MJ : *Débutant l'ascension par le chemin le plus rapide, vous êtes confrontés, très rapidement, à une pente très abrupte nécessitant d'être escaladée.*

Première escalade : DEX 11

- **Réussite :** Gain d'un bonus de +2 au test suivant de DEX ou d'INT.
- **Échec :** Perte de 2 PV suite à une chute.

MJ : *Au terme de votre escalade, vous découvrez un homme encapuchonné rappelant les Égorgeurs, qui ne vous a pas repéré, surveillant l'autre chemin que vous n'avez pas emprunté. Vous décidez de l'éliminer discrètement, par surprise, à l'aide d'une arme à distance ou d'un sort offensif.*

Tentative d'élimination discrète : INT 10 si utilisateur de magie ou à défaut DEX 10

- **Réussite :** L'ennemi est éliminé.

- **Échec** : L'ennemi vous repère et s'enfuit.

MJ : *Après une nouvelle marche pentue, une seconde escalade s'offre à vous, plus longue, plus périlleuse, mais qui devrait vous mener proche du sommet.*

Les joueurs peuvent profiter de l'utilisation de provisions de Maelis, en leur possession, pour bénéficier un bonus de +2 aux tests à venir.

Seconde escalade : **DEX 10 puis DEX 11 puis DEX 13**

- **Réussite** : Gain d'un bonus de +1 au test suivant de DEX ou d'INT.
- **Échec** : Perte successive de 10 NX, 50 NX, et 6 PV, selon le nombre d'échecs.

MJ : *Une fois l'escalade achevée vous apercevez en contrebas quatre (ou cinq si échec au premier test d'élimination) ennemis prêts à tenir une embuscade si vous aviez choisi le chemin long. Vous réfléchissez à leur sort...*

Tentative d'élimination multiple (Lancer 4 ou 5 tests selon le nombre d'ennemis présents) : **INT 11 si utilisateur de magie ou à défaut DEX 11**

- **Réussite** : Chaque réussite élimine un ennemi.
- **Échec** : Le nombre d'échecs détermine le nombre d'Égorgeurs à affronter en combat régulier.

RENCONTRE

Etalonnage : entre 1 et 5 ennemis au même niveau que la moyenne des PJ.

- [Égorgeur \(1/1\)](#)

Les joueurs atteignent enfin le sommet et **gagnent 1 XP et 2 PC**.

CHOIX DU CHEMIN LONG :

MJ : *Préférant l'ascension par le chemin le plus long, le sentier est à découvert et vous expose davantage par rapport au chemin court. Rapidement, vous entendez des mouvements dans les fourrés. En alerte, vous restez sur vos gardes.*

Réflexe suite à une attaque surprise subie : **DEX 11**

- **Réussite** : L'un des joueurs anticipe l'embuscade et la bataille se déroule normalement.
- **Échec** : Les ennemis vous prennent par surprise et gagnent un tour d'action préalable sur l'affrontement.

RENCONTRE

Etalonnage : 5 ennemis au même niveau que la moyenne des PJ.

- [Égorgeur \(1/1\)](#)

La rencontre est interrompue lorsque deux ennemis perdent l'ensemble de leurs PV. Les trois autres assaillants s'enfuient.

MJ : *Après la fuite des agresseurs, vous décidez de forcer la marche afin de ne pas laisser aux fuyards la possibilité de mener une nouvelle stratégie. Vous poursuivez l'ascension par le sentier et peu après vous discernez deux silhouettes sombres en pleine incantation.*

Réflexe afin de provoquer une attaque surprise : **DEX 12**

- **Réussite** : Les joueurs réussissent leur attaque surprise et gagnent un tour d'action préalable sur l'affrontement.
- **Échec** : L'affrontement se déroule normalement.

RENCONTRE

Étalonnage : 2 Égorgeurs et 2 Feu Follets au même niveau que la moyenne des PJ.

- [Égorgeur \(1/1\)](#)
- [Feu Follet \(1/1\)](#)

Une fois l'affrontement terminé les joueurs ont le temps d'utiliser sorts et objets de soins avant un dernier affrontement.

MJ : *Le dernier Egorgeur refait son apparition et cette fois ci, semble accompagné par une nouvelle sphère de couleur étrange...*

RENCONTRE

Étalonnage : -1 (Gérable) avec exclusivement 1 Égorgeur.

- [Égorgeur \(1/1\)](#)
- [Élémentaire Marron \(1/1\)](#)

Les joueurs atteignent enfin le sommet et **gagnent 2 XP et 2 PC**.

La Rôdeuse

MJ : *Enfin arrivés aux abords du sommet, le brouillard se fait de plus en plus oppressant. Le vent souffle de plus en plus fort. La visibilité devenant quasi nulle du fait du crépuscule approchant, votre avancée n'en est que plus ralentie. Peu à peu vous apercevez faiblement une lumière verte différente de celles vues plus tôt dans la journée. Les vents et la brume ont l'air de converger vers elle. En vous approchant de plus en plus vous comprenez qu'il s'agit cette fois-ci d'un Élémentaire de vent. Vos sens sont en alerte. Soudain un arc électrique vint frapper l'orbe vert, celui-ci disparut et dissipa instantanément les vents violents et la brume. Voyant que ceci est sans doute un piège, vous restez à l'affût d'éventuels assaillants quand soudain une flèche venant de nulle part, vient frapper un membre de votre groupe...*

Test dé : Le MJ attribue un chiffre à chaque PJ et lance un dé. Le résultat du jet de dé détermine le personnage touché par la flèche qui ne participera pas à la rencontre à venir.

MJ : *(Personnage joueur) est touché(e) et s'effondre lourdement au sol... Vous retournant vers la direction d'où provenait la flèche, un visage, qui vous paraît familier, s'attaque à vous.*

RENCONTRE

Étalonnage : 0 (Exigeant) - Avec un PJ en moins.

- Danalys : [Rôdeuse \(2/1\)](#)

A la fin de la rencontre **l'ensemble des joueurs gagnent 1 XP et 1 PC**.

MJ : *Au moment de porter le coup qui devait être fatal, un flux magique sombre quitta subitement la guerrière, qui se révèle être effectivement Danalys, la tenancière de la Taverne des Mages Maudits de*

Varenthia, qui se figea quelques instants avant de visiblement reprendre ses esprits. Elle s'avérait être une combattante redoutable.

Danalys : *Pardonnez moi... Une force trop puissante... Je ne pouvais rien faire, j'étais spectatrice de mes actions. Malédiction ! Votre ami(e), qu'ai-je fait ? Vite, faites le (la) entrer dans l'abri du poste de garde, pour que l'on s'occupe de lui (d'elle)...*

MJ : *Dans l'affolement de la bataille, vous ne remarquez que maintenant que la dissipation de la brume a révélé un vieil abri datant du temps de la surveillance de la Tour Occulte. Vous y emmenez (Personnage joueur) à l'intérieur et l'allongez sur une couche qui y est présente. La flèche a transpercé le (la) blessé(e) au niveau de l'épaule gauche de part en part.*

Danalys : *Je vais préparer un baume de soin régénérant. Aidez-moi. La flèche utilisée contient un poison qui bloque et rend insensible aux flux magiques des sorts de soin. Je dispose des ingrédients nécessaires avec moi, je prépare la mixture immédiatement.*

MJ : *N'ayant pas réellement d'autres options à votre disposition, vous vous en remettez à Danalys fraîchement revenue à elle pour la préservation de la vie de (Personnage joueur). Dans un mortier, la rôdeuse concasse plusieurs plantes et autres ingrédients qui échappent complètement à votre connaissance. Danalys obtient une pâte d'une couleur verdâtre qu'elle s'apprête à utiliser.*

Danalys : *Tenez le (la) bien. Je dois retirer la flèche et appliquer le baume immédiatement. Soyez prêts.*

MJ : *Avec rapidité, Danalys retire la flèche plantée sur (Personnage joueur), un jet de sang et un cri de douleur parcourt la pièce. Immédiatement après, elle applique sa préparation sur la plaie, avant de recouvrir le tout d'un bandage serré. Peu après, la fatigue ayant étreint le (la) blessé(e), ce (cette) dernier(ère), tomba de sommeil. Le crépuscule faisant son apparition, il est décidé de faire une halte pour la nuit afin de reprendre des forces pour le lendemain et que les blessés puissent se rétablir. Danalys insiste pour rester, ainsi que pour monter la garde, admettant qu'elle a une dette envers vous.*

Les joueurs installent plusieurs couches au sein de l'abri avec le matériel à leur disposition sur place. A l'aide des provisions de Maelis, ils cuisinent un repas pour tout le monde.

La nuit dans un cadre détendu offert par la garde de Danalys est propice à l'élévation des niveaux des personnages et à l'apprentissage d'une nouvelle capacité où la montée en gamme d'une déjà existante.

4. Confidences au Sommet

Temps : 30 minutes

Mise en Scène

L'épilogue de cet épisode est une conversation calme et apaisée entre le PJ qui n'a pas participé au dernier affrontement, et Danalys.

L'environnement est propice à une discussion franche, teintée de drame...

Selon l'assurance du joueur sur le RP, ce dernier peut mener la discussion, l'objectif étant que l'ensemble des informations indiquées ci-dessous soient révélées.

MJ : *La nuit enveloppa le pic depuis plusieurs heures maintenant, et le sommeil accompagna l'ensemble des compagnons sous la veille de Danalys. Cependant (Citer le personnage joueur blessé), réveillé(e) par de multiples pensées se leva et sortit à l'extérieur de l'arbi. La pleine lune et la voûte céleste éclaira le pic et ses environs, et une discussion franche s'engage alors avec la guerrière.*

Danalys : *Tu n'arrives pas à dormir ? Comment te sens-tu ?*

Encouragez le (la) PJ à discuter de l'ensemble des sujets liés à Varenthia depuis votre arrivée et amener la discussion à propos de l'Ombre Grise.

Danalys : *"L'Ombre Grise"... Je sais effectivement de qui il s'agit... Tu ne vas pas me croire... Il est le fils aîné de Lord Andrick. Un fils rejeté. Dans sa jeunesse, il y a une vingtaine d'années, Andrick, un noble de Varenthia, avec déjà un certain pouvoir politique, a eu une relation avec une courtisane. Une chose défendue, et surtout très mal vue, dans son milieu tu en conviendras. Ayant fait passer la courtisane pour une noble auprès des siens, il officialisa et normalisa sa liaison pour en garder ce secret. Andrick fait partie d'une caste de nobles, avec une forte affinité avec la magie. Cependant, à la naissance de son premier enfant, ce dernier en était totalement dénué... Fou de rage et de détestation envers ce fils qui allait le plonger dans le déshonneur, il fit assassiner son épouse mais ne put se résoudre à faire ôter la vie de son enfant. Il préféra alors le confier secrètement à un orphelinat, celui que nous possédons avec ma famille. Étant situé loin d'ici, Andrick pensait certainement ne plus le revoir. C'était l'enfant que personne ne voulait adopter. Traumatisé et craintif dès la naissance, nul ne savait ce qu'il avait traversé et son éducation fut tumultueuse, sa jalousie et sa haine n'a fait que grandir à l'adolescence. Il y a quatre ans, lors de sa majorité, il prit son envol de l'orphelinat, à la recherche de son passé, et ses derniers mots ont été : "Telle une Ombre, je saurai la vérité cachée sur mes origines en ce monde Gris, ni Blanc, ni Noir..."*

MJ : *Danalys, submergée par l'émotion, prend un temps d'arrêt dans son récit, en fixant la pleine lune avant de poursuivre.*

Danalys : *"Thim" est le nom que nous lui avons donné, je l'ai élevé comme le fils que je n'ai jamais eu. Je ne peux pas l'abandonner. Alors quelques mois après son départ, j'ai décidé de me mettre à sa recherche et d'enquêter sur ses origines avec les maigres informations que ma famille possédait. Mes investigations me menèrent à plusieurs endroits, jusqu'à Varenthia et à sa Tour Occulte présente dans la région. J'ai décidé de m'établir à la Taverne des Mages Maudits afin de continuer à rassembler des informations : c'est ainsi que j'ai pu établir les liens avec Andrick, et très récemment, l'attentat de l'Arène. J'ai aperçu Thim il y a quelques mois, maîtrisant de la magie, probablement par insufflation. Je ne sais*

pas quelles puissances il manipule, mais l'attentat de l'Arène était clairement visé sur quelqu'un, et "l'Ombre Grise" évoqué dans ma Taverne par vos assaillants, m'a fait comprendre qu'il en était l'instigateur, ce qui confirmait que son père était, effectivement, sa cible, et que tout allait dégénérer très vite. Je suis partie de Varenthia le soir peu après notre rencontre, avec une monture, pour gagner la Tour Occulte le plus rapidement possible. Thim attendait sans doute de la visite, mais n'imaginait certainement pas la mienne dans la Vallée Morne. Il est devenu fou, probablement dû à ses expériences pour gagner en pouvoir magique encore et encore. Alors il usa d'un sort de contrôle mental sur moi, et c'est ainsi que nous nous sommes revus, vous et moi... Je suppose que vous vous dirigez vers la Vallée. Je vais vous accompagner. Nous devons l'arrêter...

Une fois la discussion clôturée, la nuit se termine paisiblement. Au petit matin les joueurs prennent un temps pour échanger les informations de la nuit.

MJ : *Une fois les préparatifs terminés vous entamez la descente du pic brume par l'autre versant en compagnie de Danalys, en direction de la Vallée Morne...*

- A SUIVRE... -

SUITE ET FIN DANS : "3 - L'IVRESSE DU TALION"