



le Scriptorium

présente :  
un scénario  
pour D&D 3.5



# LA CAMPAGNE DU DRACOGRAMME DE LA MORT

## LA CAMPAGNE DU DRACOGRAMME DE LA MORT

### INTRODUCTION

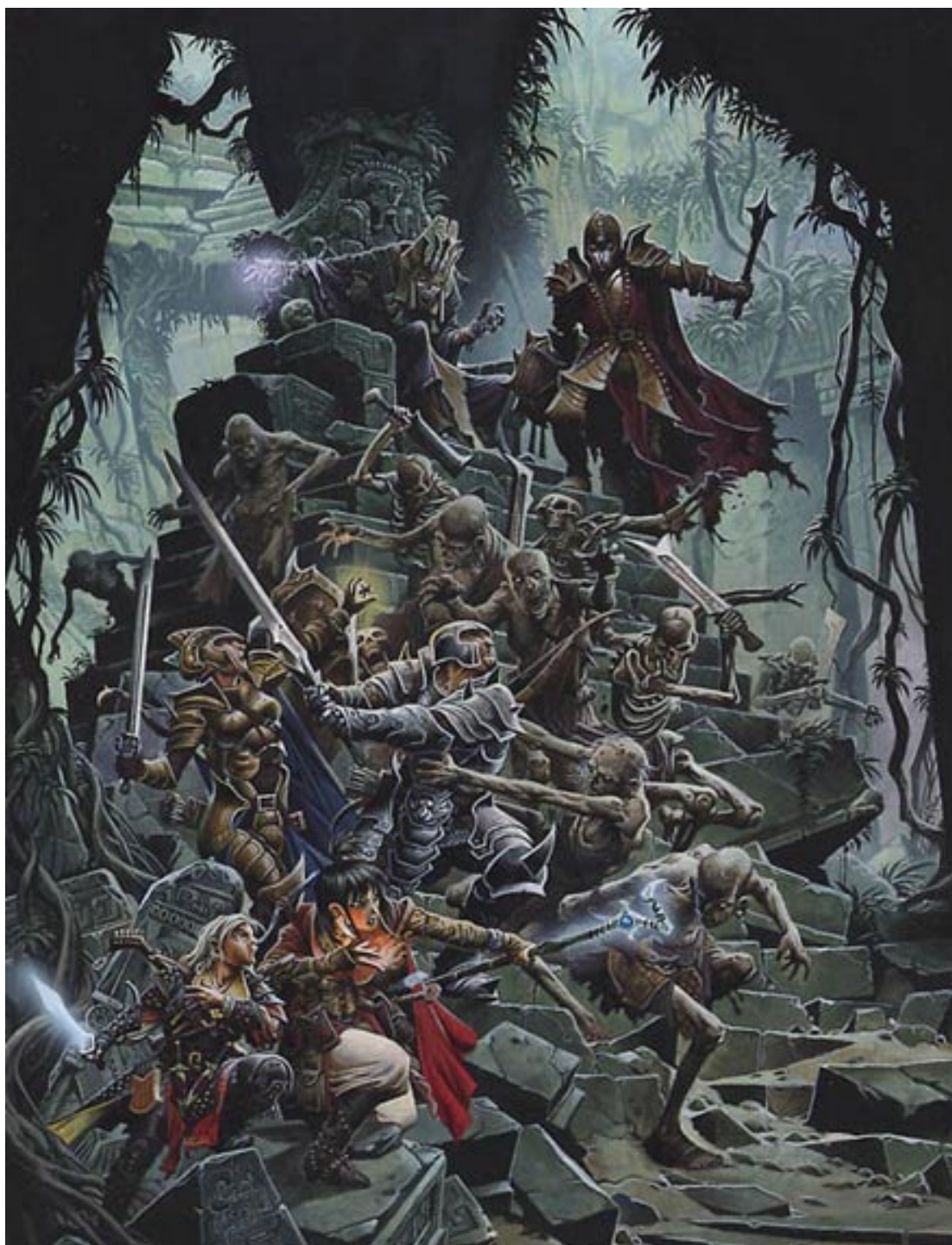


Image © Wizards of the Coast

**UNE CAMPAGNE POUR D&D 3.5, PAR KRAHOR**

**DU NIVEAU 1 AU NIVEAU 20**

Pour jouer cette campagne, vous aurez besoin du manuel suivant : Eberron – Univers

# INTRODUCTION

Ce document présente la campagne du dracogramme de la mort. Il a pour but de préparer entièrement le maître du jeu qui voudrait faire jouer cette campagne, en résumant l'intrigue et en détaillant les problèmes auxquels il pourra être confronté. Ce document explique aussi comment cette campagne a été conçue et qu'est-ce qu'on y trouvera.

Pour faire jouer la campagne du dracogramme de la mort, le maître du jeu aura un certain nombre de préparations à faire, qui sont détaillées plus bas. Il faudra dans un premier temps lire cette introduction à la campagne et entier, puis mettre au point et préparer chaque scénario avant de les faire jouer (le lire en intégralité...).

Bon jeu !

## SOMMAIRE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Avant-propos</b>                         | <b>3</b>  |
| <b>Eberron</b>                              | <b>3</b>  |
| <b>Aperçu de la campagne</b>                | <b>3</b>  |
| <b>A qui s'adresse-t-elle ?</b>             | <b>4</b>  |
| Nouveaux dans Eberron                       | 4         |
| Niveau                                      | 5         |
| Groupe                                      | 5         |
| Alignement                                  | 5         |
| Les forgeliers                              | 6         |
| <b>Constitution du groupe</b>               | <b>6</b>  |
| <b>Que vais-je trouver ?</b>                | <b>7</b>  |
| Une campagne à compléter                    | 7         |
| Peu de détails                              | 7         |
| Des PNJ détaillés                           | 8         |
| Des encarts pour le MJ                      | 8         |
| <b>L'histoire</b>                           | <b>8</b>  |
| Erandis d'Vol                               | 8         |
| Les plans de Vol                            | 10        |
| Les sectes du Dragon Au-Dessous             | 10        |
| Déroulement de l'histoire                   | 12        |
| <b>Les décisions des personnages</b>        | <b>14</b> |
| Donner l'illusion des décisions             | 14        |
| Jouer sans la guilde                        | 14        |
| Rejoindre les rangs de Vol                  | 14        |
| <b>Mort d'un personnage</b>                 | <b>15</b> |
| <b>Les scénarios</b>                        | <b>15</b> |
| Chapitre 1 : La marque des condamnés        | 15        |
| Chapitre 2 : La bibliothèque des secrets    | 16        |
| Chapitre 3 : L'hostilité Aërenale           | 16        |
| Chapitre 4 : Le continent des mille dangers | 16        |
| Chapitre 5 : A travers le Khorvaire         | 17        |
| Chapitre 6 : le château de Malmoelle        | 17        |
| Chapitre 7 : Déchiffrer les interdits       | 17        |
| Chapitre 8 : Le Xen'drik                    | 18        |
| <b>Le temps qui passe et les niveaux</b>    | <b>18</b> |

## AVANT-PROPOS

La campagne du dracogramme de la mort a été conçue en plusieurs mois grâce à l'aide et au soutien des membres du forum du Scriptorium. Elle se déroule dans l'univers bien connu d'Eberron, crée par Keith Baker. Le but a été de créer une campagne à long terme, pour que les personnages découvrent une grande partie de l'univers et se familiarisent avec les particularités d'Eberron.

Les différents scénarios qui constituent cette campagne ne sont pas indépendants, et ne peuvent pas être joués indifféremment, ils forment bien une suite logique. Le style de jeu insufflé à cette campagne, mis à part le parfum Eberron qui sera de toute façon très présent, a un caractère épique. En effet, les joueurs vont évoluer au milieu d'une trame qui affecte une grande partie du monde, et très vite devenir des héros dont l'action sera très importante.

## EBERRON

La campagne se déroule donc dans l'univers créé par Keith Baker. Elle est très difficilement transposable dans un autre univers puisqu'elle utilise les particularités d'Eberron, qui le caractérisent (les dracogrammes, l'histoire liée aux elfes et aux dragons, les PNJ...), de ce fait, elle tourne autour de sujets qui n'existent pas dans les autres univers. Par contre, il est toujours possible de s'inspirer de cette campagne, des péripéties et des PNJ pour recréer une campagne semblable dans un univers différent.

Pour jouer cette campagne telle qu'elle est présentée, il est donc nécessaire de connaître relativement bien l'univers d'Eberron, et de posséder le manuel de base. En effet, les scénarios décriront seulement les actions de l'entourage des personnages, sans appuyer, ou peu, les détails de l'univers. Quand ils traverseront une ville, par exemple, on considérera que le maître du jeu connaît un minimum celle-ci en ayant préalablement lu sa description dans le manuel.

Eberron est un univers à la saveur particulière, à l'ambiance des films de cape et d'épée, des intrigues sombres ou des meilleurs Indiana Jones. Cette campagne tente d'utiliser un peu toutes les ambiances permises par Eberron. Elle emmènera les personna-

ges au milieu d'un mystère, qui les conduira vers la découverte de secrets anciens bien cachés, le tout, rythmé par des rebondissements et des découvertes surprenantes qui font la spécialité d'Eberron.

Pour en savoir un peu plus sur cet univers, vous pouvez lire son [article de présentation](#) sur le site du Scriptorium.



## APERÇU DE LA CAMPAGNE

La campagne du dracogramme de la mort, comme son nom l'indique, est axée sur l'histoire étonnante de ce dracogramme disparu et oublié de tous. Ce treizième dracogramme, porté autrefois par la maison Vol, n'est à l'heure actuelle porté par personne. Les anciens porteurs de cette marque ont tous été anéantis, ou presque. Erandis d'Vol, l'héritière de la fortune de la maison Vol, et ennemi principal de cette campagne, a « survécu » au massacre et tente par tous les moyens de retrouver sa maison d'antan, en reconstituant ce dracogramme disparu.

Les personnages de cette campagne vont être affectés directement par les plans de Vol, puisqu'ils vont contracter une marque noire, très proche de ce dracogramme, qui est le fruit des expériences d'Erandis. Mais cette marque est imparfaite et est, contrairement aux véritables dracogrammes, dangereuse pour son porteur. En effet, elle n'est d'abord pas socialement reconnue par les habitants du Khorvaire, le continent principal d'Eberron, et ensuite, elle risque de se développer contre le gré de son porteur jusqu'à le posséder complètement, et finir par le détruire...

Les personnages vont donc devoir faire une course contre la mort, en évitant le regard du monde extérieur, tout en cherchant à élucider ce mystère et à se débarrasser au plus vite de cette malédiction avant qu'il ne soit trop tard. La campagne se rapproche plutôt du thème du maître du mal, présenté dans le manuel d'Eberron (p.256), même si elle utilise un peu tous les thèmes exploitables. Elle va se dérouler en deux principales étapes :







- **La découverte de l'intrigue :** Les personnages vont être petit à petit plongés au milieu de l'histoire. Il va falloir qu'ils cherchent des informations relatives à la marque qu'ils ont contractée, et, une fois qu'ils auront compris quelles sont les machinations, trouver qui en est l'auteur et la raison qui l'a poussé à établir un tel plan. Cette première étape nécessitera principalement de l'enquête, du jeu d'acteur, de la réflexion, de la recherche de renseignements mais aussi de l'action, des poursuites, des combats, et surtout des voyages au milieu de contrées nouvelles.
- **Le passage à l'action :** Une fois que les personnages auront rassemblé les principales pièces du puzzle, ils devront se mettre à la recherche du fautif et de son antre. Il faudra donc qu'ils mènent l'enquête dans les dangereux lieux apparemment en lien avec leur ennemi, puis qu'ils se rendent à son repère pour récupérer ce dont ils ont besoin. Une fois qu'ils auront trouvé de quoi se défaire de la marque, il faudra mettre en œuvre le processus qui permet l'annulation de cette malédiction et pour cela, partir à la recherche d'un puissant artefact convoité par beaucoup...

## A QUI S'ADRESSE-T-ELLE ?

### Nouveaux dans Eberron

La campagne est plutôt prévue pour des personnages qui n'auraient encore jamais joué dans

l'univers d'Eberron, ou peu. Elle convient aussi très bien à des habitués de l'univers, seulement, il est préférable que les joueurs ne connaissent pas trop les secrets révélés dans le manuel de l'univers, ce qui risquerait de gâcher la surprise. En effet, il sera facile de deviner qui est l'ennemi principal de l'histoire pour un joueur connaisseur dès qu'il entendra parler du dracogramme de la mort, alors que dans la campagne cela nécessite une enquête plutôt poussée. Toutefois, si le joueur interprète bien son rôle (et puisqu'il n'est pas censé connaître quoi que ce soit à son sujet), ce n'est pas une gêne importante. La campagne convient donc aussi bien à des joueurs débutants (à D&D ou à Eberron) qu'à des joueurs plus aguerris, mais le maître du jeu devra maîtriser la partie en conséquence.

### Niveau

La campagne est prévue pour des personnages de bas niveau (niveau 1 de préférence). Cependant, on considère au départ de celle-ci que les joueurs se connaissent déjà, il est donc tout à fait possible de faire jouer un scénario préalable pour que les joueurs se rencontrent, et enchaîner ensuite sur la campagne. L'important est qu'au commencement de celle-ci, le groupe soit au niveau 1 ou 2.

À la fin de la campagne, les personnages devraient arriver dans les très hauts niveaux tant convoités à Donjons et Dragons. Selon les choix du maître du jeu quant à la distribution des points d'expérience (voir plus loin), ils devraient pouvoir frôler le niveau 20 à la fin du dernier scénario...

## Groupe

Il n'y a pas vraiment de groupe idéal pour cette campagne, elle a été faite de telle sorte qu'elle s'adapte plutôt bien à n'importe quelle classe, et que tous trouvent leur utilité. Bien sûr, un groupe contenant des classes qui se complètent dans leur fonction est plus souhaité, mais il est tout à fait possible en adaptant le style de jeu, de faire qu'un groupe s'en sorte bien quelle que soit sa constitution. Cependant, un lanceur de sort, ou l'équivalent, est vivement conseillé pour cette campagne, et sera à plusieurs moments plus qu'utile. Le sort le plus indispensable pour cette campagne est la téléportation, à plusieurs moments, que ce soit pour fuir ou pour se déplacer, les personnages auront recours à cette solution. Mais ce peut être contourné en offrant aux personnages de quoi se téléporter autrement (objets magiques...).

Quoi qu'il en soit, laisser chaque joueur choisir son personnage est bon si l'on sait qu'il devra l'interpréter durant une longue période, il vaut mieux que son personnage lui plaise et qu'on n'ait pas à lui imposer quoique ce soit.

## Alignement

La principale motivation qui caractérise cette campagne est la peur de la mort. Tout personnage, quelle que soit sa personnalité, cherche à éviter la mort prématurée. Il n'y a donc pas vraiment d'alignement idéal pour cette campagne, et si ça ne tenait qu'à moi, je conseillerais de ne tout simplement pas utiliser le système des alignements (qui est de toute façon trop réducteur par rapport aux nuances que veut donner l'univers d'Eberron). Les personnages à composante neutre seront toutefois les plus concernés par

l'intrigue. En effet, plusieurs fois les personnages auront à franchir des interdits, à passer outre la loi et à contrarier certaines personnalités, ce qui pourrait se révéler gênant pour des personnages loyaux bons, par exemple. Ensuite, des personnages chaotiques auront certainement un peu de mal à obéir aux ordres de la guilde dans laquelle ils vont être « recrutés », même s'ils comprendront sûrement que c'est le meilleur moyen d'arriver à leurs fins. Et enfin, des personnages mauvais sont toujours plutôt délicats à contrôler, de même pour cette campagne, il faudra un minimum d'adaptation pour que des individus d'un tel alignement évoluent dans le « bon sens ».





## Les forgeliers

L'intrigue s'appuie sur le fait que les personnages contractent une marque, un pseudo-dracogramme. La marque est censée affecter n'importe qui (lire l'histoire), seulement on peut se poser quelques questions quant aux forgeliers. S'il peut paraître logique que les autres races faites de chair contractent une marque, cela est plus difficile à concevoir pour un forgelier, fait d'obsidienne, de fer, de pierre... Mais il est tout à fait intéressant de se pencher sur la question, et si un joueur désire incarner un forgelier, plutôt que de lui interdire, on peut envisager les deux solutions suivantes :

Les forgeliers, comme toutes les autres races, peuvent contracter la marque. Cette solution très enrichissante peut amener à de nombreuses péripéties et situations captivantes.

Les forgeliers ne contractent pas la marque comme les autres races, mais le background du personnage le poussera à suivre ses compagnons dans l'aventure, soit parce qu'il est lié d'amitié à l'un d'eux et qu'il lui a juré fidélité, soit parce qu'il veut se sentir utile, ou encore parce qu'il désire ardemment en apprendre plus à ce sujet... Il y a plein de solutions possibles, mais le joueur devra en faire part dans son background, et s'entretenir avec le maître du jeu avant de faire un tel choix.

## CONSTITUTION DU GROUPE

Au départ de la campagne, on considère que les personnages se connaissent tous déjà, ce qui est monnaie courante dans les campagnes d'Eberon. Seulement vous préférez peut-être faire jouer la rencontre des joueurs plutôt que de l'expliquer dans un background. Dans ce cas là, il suffit de greffer un premier scénario avant le début de la campagne dans lequel les personnages vont se rencontrer. Ou bien il est aussi possible de faire jouer le commencement de la campagne indépendamment à chaque joueur, ils se rencontreraient ainsi tous dans la guilde et seraient amenés à travailler ensemble...

La seule chose à prendre en compte avant de commencer la partie est qu'il faut trouver

une justification qui fera que le groupe (ou chaque personnage) va se retrouver dans la ville de Sharn. Le reste va s'imposer à eux, quoi qu'ils fassent...



# QUE VAIS-JE TROUVER ?

## Une campagne à compléter

La campagne présentée est complète dans le sens où elle décrit l'aventure des personnages du début à la fin (ou presque, car la fin n'est pas vraiment la fin...), mais elle décrit uniquement l'intrigue principale. Il n'y a pas, ou presque pas, de quête secondaire, ce module parle peu de ce qui se passe autour des personnages, c'est-à-dire des autres problèmes que le leur. Cette aventure assez conséquente, en termes de temps, sera bien sûr une priorité pour les personnages, ils s'y consacreront avant toute chose, mais cela ne veut pas dire que leur vie d'avant ne continue pas. Il est vivement conseillé d'intégrer des scénarios personnels (ou des scénarios du commerce) au milieu de cette longue aventure, ou même de les improviser selon les actions des personnages. S'ils s'égarent pendant l'aventure, ils peuvent tomber sur un nouveau commanditaire qui pourra vendre ses informations contre un service... Le mieux est de s'adapter au background créé par les joueurs, de l'utiliser pour leur montrer que le monde ne s'est pas arrêté autour de ce nouveau mystère, que leur vie, leurs occupations, leurs problèmes, leurs ennemis sont toujours présents. Il faut donc essayer d'ajouter des quêtes secondaires et de les glisser au milieu de la campagne, car cette trame est une trame de fond qui se penche uniquement sur le problème du dracogramme de la mort. Une bonne campagne est faite d'une quête principale (celle que décrit ce module), de quêtes secondaires liées directement à la quête principale (décrites aussi dans ce module)

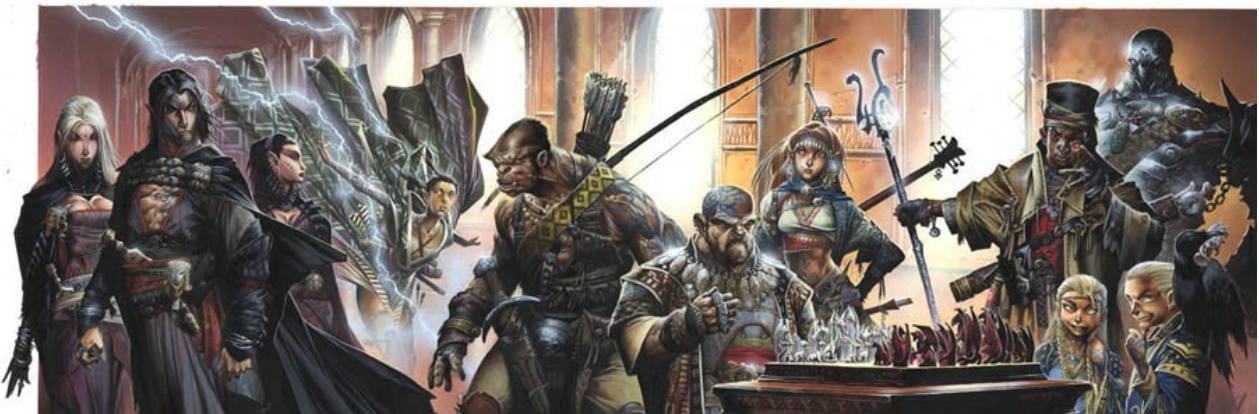
et de quêtes secondaires « annexes » qui montrent que le monde n'est pas rivé autour des personnages et que leur problème n'est pas le seul présent (ces quêtes sont à ajouter par le maître du jeu en fonction du background des joueurs et de leurs décisions) à préparer ou improviser.

De plus, l'évolution des niveaux est plutôt prévue pour des personnages qui vivraient des aventures à côté de la campagne. Si vous décidez de ne rien ajouter (ce qui est bien sûr possible et pas illogique), les joueurs pourront trouver qu'ils n'ont pas vraiment le temps de profiter de leurs niveaux, qu'ils grimpent trop vite. Mais une évolution rapide peut être aussi tout à fait intéressante. Pour plus de détails, vous pouvez vous reporter au paragraphe sur le gain des points d'expérience.

## Peu de détails

La description de la campagne n'est pas faite dans le détail, en effet, la rédaction s'arrête plus sur l'évolution de l'histoire que sur la description des lieux... Si les scénarios se soucient peu de la forme, c'est pour deux raisons différentes. D'abord parce que cela prendrait trop de temps à faire, pour une campagne d'une telle envergure, il faudrait beaucoup de travail pour s'appesantir sur tout ce qui est du domaine de la forme. Ensuite parce que cela permet au maître du jeu d'imposer sa manière de fonctionner, rien n'est imposé dans les descriptions, il est simplement guidé et c'est à lui de faire preuve de ses talents d'improvisation. Ainsi, il n'y a pas d'encarts à lire directement aux joueurs, peu de détails quant aux jets de compétences à faire selon les situations, peu de réponses toutes faites de la part des PNJ...

La seule chose qui pourrait passer pour tel sont les dialogues préconçus. Plusieurs fois vous pourrez





trouver les discours des PNJ déjà décrits, mais cela tient en fait plus d'un aspect pratique que d'une véritable volonté de faire dire au maître du jeu exactement ce qui est écrit. En effet, passer tous les discours au narratif rend la rédaction lourde et difficile, les mettre sous forme de dialogues a pour but d'être plus simple, plus compréhensible, et surtout d'aller directement au fait. Le maître du jeu est entièrement libre de modifier à sa guise ces passages, ou bien pendant la partie d'ajouter à tel ou tel PNJ un accent ou une façon de parler...

Pour pouvoir improviser correctement, le maître du jeu doit bien connaître le monde. Par exemple, si vous savez que les personnages vont se rendre dans la grande ville de Korth, dans le Karrnath, il faut lire la description de cette nation et de cette ville dans le manuel pour réussir à bien appréhender les particularités de celle-ci et retransmettre cette ambiance à vos joueurs. Rien dans le module ne répète ce qui a déjà pu être écrit dans le manuel d'Eberron, on considère que vous connaissez le monde, que c'est un acquis. La ville de Sharn est à connaître en particulier, puisqu'elle est plutôt complexe dans son fonctionnement et dans son style. Si vous possédez le supplément « Sharn la cité des tours », c'est un bon « plus » pour bien réussir à retranscrire l'ambiance de cette ville.

## Des PNJ détaillés

S'il y a en effet peu de détails, les PNJ les plus importants quant à eux jouissent d'un background plus ou moins long (selon leur importance) décrivant leur personnalité, leur rôle et parfois leur passé. En plus du background, tous les PNJ ont leurs caractéristiques décrites et pensées par plusieurs membres du forum du Scriptorium pour être optimisées de manière à constituer des rencontres intéressantes et palpitantes dignes de l'univers d'Eberron. Tous les PNJ ont été élaborés avec les manuels de base et celui d'Eberron pour être plus accessibles. Mais pour certains d'entre eux, des constructions différentes qui utilisent des suppléments divers (que ce soient des suppléments pour Eberron ou non) sont indiquées sans être détaillées. Généralement, elles collent mieux au profil du PNJ, mais servent seulement de piste pour ceux qui possèdent les suppléments appropriés.

## Des encarts pour le MJ

A de nombreuses reprises dans la campagne, vous pourrez trouver des encadrés « Au MJ ». Ces paragraphes qui apparaissent sur fond grisé servent à situer le maître du jeu dans l'évolution de l'histoire. Ils indiquent des éléments de fond que les PJ n'ont pas à savoir, mais que le MJ doit connaître pour comprendre les événements. Ainsi, on y trouve non seulement les réponses aux questions que les PJ se poseront, l'explication des passages clés de l'histoire, mais aussi des conseils quant à la gestion des PNJ, des justifications de certaines manières de procéder... Bref, la réponse à tout ce que le maître du jeu peut être amené à se demander, mais que les joueurs ne sont pas destinés à savoir.

## L'HISTOIRE

### Erandis d'Vol

Il y a trente-six siècles de cela (c'est-à-dire en -2600), Erandis était la digne héritière de la maison Vol, qui portait le dracogramme de la mort. L'elfe était la première descendante de la grande lignée de la maison Vol. Ce dracogramme était en effet parmi les premiers à apparaître, et ce furent les elfes du continent de l'Aërenal qui en bénéficièrent.

Mais elfes et dragons étaient en conflit perpétuel depuis des années déjà. Les aërenals de la maison Vol voulurent trouver une issue pacifique à cette guerre. La mère d'Erandis, maîtresse de la maison Vol, après des années de recherche, fût à l'origine du premier union mystique entre un dragon et un elfe. Erandis fût le résultat des expériences sordides de sa mère : le croisement entre une elfe et un dragon vert. L'Aërenale et le dragon vert s'étaient donc accordés sur le moyen de mettre un terme aux guerres qui ravageaient les deux peuples, et Erandis d'Vol, qui avait le sang Aërenal de sa mère et du sang de dragon vert, serait la clef de voûte de leur plan.

Dans un premier temps, Vol fût cachée et élevée en secret par sa mère en attendant de voir évoluer la situation. Mais la révélation de cette expérience improbable n'eut pas l'effet désiré. Si la maison Vol et le dragon vert voulaient prouver qu'elfes et dra-



gons pouvaient cohabiter et apprendre à vivre, les deux peuples ne le virent pas de cette façon. Pour la première fois, elfes et dragons se mirent d'accord pour éliminer ce croisement insultant et éliminer la maison du dracogramme de la mort qui avait fait une erreur terrible.

Tous les porteurs du dracogramme de la mort furent massacrés un à un. Avant de mourir, la maîtresse de la maison Vol et mère d'Erandis usa de ses pouvoirs sur la mort pour sauver sa fille de la tuerie. L'elfe survécut, mais elle devint une liche et quitta la vie qu'elle connaissait. Entre le vivant et le mort, Erandis d'Vol ne supporta pas que sa maison soit décimée, mais elle garda le silence durant des centaines d'années de peur d'éveiller l'attention de ses ennemis, les maudissant de tout son être.

C'est grâce à l'exploit de sa mère, mais aussi à ses pouvoirs hors du commun qu'Erandis a réussi à fuir l'Aërenal et à survivre seule. Sur le continent du Khorvaire, elle a commencé à se faire connaître de plusieurs organisations, et petit à petit à passer à la tête de celles-ci. Elle a envoyé ses nouveaux mercenaires murmurer son nom aux oreilles des habitants du Khorvaire, après quoi un petit culte à son effigie se fonda. Le culte du sang de Vol s'est établi au Karrnath, principalement, et ses concepts sur le sang et la non-vie l'a rendu très attrayant auprès des citoyens de cette nation. Il a pris petit à petit beaucoup d'ampleur et a rendu Vol extrêmement puissante et influente.

Vol est même secrètement à la tête de la Griffes d'Emeraude, un ordre qu'elle a elle-même fondé pour servir ses sombres projets. L'ordre de la Griffes d'Emeraude était au départ considéré comme un groupe de fanatiques né du patriotisme Karrnathien, mais il est aujourd'hui clairement vu comme une bande de hors-la-loi. Si seuls

les dirigeants savent vraiment qui ils servent, les membres de la Griffes d'Emeraude ont des yeux et des oreilles sur tout le continent et rassemblent les informations qui intéressent la liche.

Grâce à tous ces serviteurs, Vol peut enfin mener à bien ses plans de vengeance. Elle veut prendre sa revanche sur le passé et anéantir les aërenals et les dragons. Mais par-dessus tout, la liche désire ardemment recouvrer son héritage et recréer la maison du dracogramme de la mort. Dans le château de Malmoelle, sa résidence principale située dans les îles glaciales des principautés Lhazâr, Erandis met en œuvre des expériences multipliées sur le dracogramme qu'elle arbore encore, sur sa peau flétrie, mais inactif...



## Les plans de Vol

Erandis d'Vol a donc mené des expériences au sein de son château. Depuis plusieurs siècles, elle cherche comment faire réapparaître son dracogramme. Finalement, elle a décidé que ce serait elle qui serait à l'origine d'une réapparition, elle qui générerait l'émergence du dracogramme. A partir de son propre ADN, de son immense savoir, d'ouvrages dénichés dans la bibliothèque de Korramberg, de plusieurs maîtres en la matière, de puissants objets magiques et de nombreux cobayes, Vol est enfin parvenue à créer un embryon de sort. Ce sort extrêmement puissant implante sur sa cible une marque noire très proche du dracogramme de la mort. Mais ce n'est pas un réel dracogramme, personne ne peut déceler leur mystère et comprendre comment ils apparaissent, à défaut, Vol a confectionné cette marque qui y ressemble beaucoup, qui confère les mêmes pouvoir, mais qui reste imparfait.

Mais le sort réagit étrangement sur les cobayes de Vol, et elle ne sait pas comment s'y prendre pour le perfectionner. Elle a donc mis au point un plan à grande échelle, ses cobayes ne seraient non plus seulement ses prisonniers du château de Malmoelle, mais les habitants du Khorvaire qui qu'ils soient. Son sort devrait atteindre des centaines, voire des milliers de citoyens de toutes races. Ainsi, elle pourra étudier l'évolution de la marque sur un échantillon immense, parfaire son sort et rallier à sa cause les porteurs de la marque la plus évoluée et la plus puissante pour commencer à refonder sa maison.

Pour mettre en œuvre ce plan, Vol a rassemblé le fruit de ses recherches pour créer des grimoires et des objets magiques dont elle a appris l'utilisation à ses meilleurs éléments. Ces objets permettent de lancer le puissant sortilège créé par Vol. Ses disciples ont donc été envoyés aux quatre coins du continent, accompagnés de mercenaires de la Griffes d'Émeraude, répandre la marque noire.

Seulement, pour fonctionner, le sort de Vol nécessite certaines composantes. Au-delà de l'or que Vol peut facilement se procurer, le sort a besoin des 3 dracolithes existants, ce sont eux qui fournissent sa magie à la marque. S'il était facile de s'en procurer pour ses expériences, à cette échelle là, Vol a dû envoyer ses mercenaires de la Griffes d'Émeraude sur le terrain pour en récupérer un maximum. Que ce soit sur le Khorvaire ou au Xen'drik, les mercenaires parviennent à monopoliser un grand nombre

de ces pierres aux membres de la maison Tharashk (ce sont eux qui en temps normal organisent des expéditions pour aller chercher les dracolithes). Mais pour récolter les dracolithes de Khyber, au fin fond de ces souterrains, cela se révèle bien plus délicat. En effet, les entités qui règnent sur le dessous sont peu compatissantes, les membres de la maison Tharashk avaient réussi à trouver un certain accord pour qu'ils puissent extraire les dracolithes rouges des parois de Khyber, mais ce n'est pas le cas de la Griffes...

Vol a donc dû, avant de passer à l'action, remédier à ce problème. Elle est entrée en contact avec des sectes du Dragon Au-Dessous, des organisations très influentes dans Khyber, et a tenté de trouver un accord pour se réserver les dracolithes. Connaissant l'influence et la puissance de la liche sur le monde extérieur, les sectes du Dragon Au-Dessous se sont révélées très intéressées par une telle offre. En fait, cela collait parfaitement avec des projets qu'ils tiennent depuis fort longtemps. La liche et les dirigeants de la secte ont donc scellé un traité qui oblige, d'un côté, la liche à mener des recherches, grâce à son influence et les nombreux hommes à sa botte, sur un certain artefact, le globe d'Eptor'cix (voir les sous-chapitres suivants), et de l'autre côté les sectes du Dragon Au-Dessous à intervenir au sein des souterrains de Khyber pour faciliter la tâche aux mercenaires pour qu'ils extraient les dracolithes, et même à les aider dans cet objectif (voir sous-chapitre sur les sectes).

Erandis a donc réunit toutes les conditions pour mettre au point son plan. En possession des dracolithes, les disciples et les mercenaires de Vol partent sur le continent marquer des innocents du symbole de Vol. Une fois qu'il y aura suffisamment de marqués, Vol enverra ses meilleurs espions sur le terrain pour faire un état de la situation dans chaque région.

## Les sectes du Dragon Au-Dessous

Ces sectes réunies dans les profondeurs de Khyber existent depuis la nuit des temps. Leurs buts sont assez variés, certaines veulent faire venir les Daëlkirs sur Eberon, d'autres veulent simplement étendre le chaos sur le monde extérieur. Les membres qui



les composent sont assez variés, on compte des humaines et des races ordinaires du Khorvaire, mais aussi des dolgontes, des illithids, des dragons, des tyrannoeils... Certains des derniers Daëlkirs dirigent les sectes les plus importantes.

Dans leurs plans les plus fous, les sectes envahissent le monde extérieur et ouvrent un passage vers le plan de la folie, Xoriat. Pour leurs ambitions, les sectes mènent de très nombreuses recherches, mais leur projet le plus sérieux est sans doute la recherche d'un artefact très puissant le globe d'Eptor'cix. Ce globe, dont la légende remonte à des milliers d'années, n'est pas vraiment convoité pour la simple raison que tout le monde pense qu'il en s'agit que d'une histoire sans fondement. Mais les sectes ne l'entendent pas de cette oreille, la puissance que posséderait l'objet est telle qu'ils ne peuvent pas faire comme s'il n'existait pas. Pour cette raison, Sversfiss, un daëlkir très influent sur Khyber, a envoyé ses agents sur le terrain pour faire des recherches fouillées sur le sujet. Les résultats ont été plutôt concluants, puisqu'à mesure que les enquêtes avancent, les indices portent à croire que le globe a bel et bien existé. L'artefact a vite pris toute l'attention des sectes, et leurs efforts sont regroupés autour de cette recherche.

Essirise, un dragon noir, est l'un des principaux agents de Sversfiss. Elle voyage entre l'Argonesse et le Khorvaire (à Sharn principalement) pour trouver des traces de la fabuleuse relique. A Sharn, Essirise se déguise sous l'apparence d'une elfe chauve, et achète les services de plusieurs agents pour accélérer son action sur le continent. En Argonesse, Essirise possède un appartement dans l'immense cité de non-dragons, Io'lokar, et tente de tirer des informations de l'Assemblée (l'organisation de dragons qui cherche à accélérer la « Prophétie »).

Il faut dire que la proposition de Vol est tombée au moment où les sectes avaient le plus besoin d'assistance. N'étant pas sans connaître l'influence de Vol sur le dessus, Sversfiss a passé avec elle un accord et doit l'aider dans son plan de conquête en l'assistant pour ses extractions de dracolithes, tandis que Vol envoie ses agents là



où Sversfiss veut qu'ils aillent. Quand il sera enfin en possession du légendaire globe, le daëlkir pourra enfin accomplir son désir de conquête et semer la terreur dans le Khorvaire.



# Déroulement de l'histoire

## COMMENCEMENT

### Du côté des personnages :

Les personnages commencent à Sharn. Ils vont être victime du plan de Vol, puisque tandis qu'ils traversent les rues de la ville, ils vont tomber sur une bande de la Griffe d'Émeraude, dirigée par Murkhas, le bras droit de Vol. Murkhas a appris à lancer le sort de Vol, pendant que ses mercenaires s'attaquent à des victimes désignées au hasard, il prononce l'incantation et génère sur la peau des innocents la marque. Les personnages ne pourront pas grand-chose face à cette bande de mercenaires entraînée, et surtout face au puissant Murkhas.

### Du côté de Vol :

Les personnages sont parmi les dernières victimes, le travail du bras droit de Vol et de ses autres disciples prend, à ce moment là du récit, presque fin. La première partie du plan de Vol est presque terminée au début de la campagne. Les marqués font leur apparition parmi les habitants du Khorvaire...

## EVOLUTION

### Du côté des personnages :

Les personnages, affublés de la marque, vont devoir se débrouiller pour trouver des explications, puisqu'il semble que ce tatouage ne soit pas une bonne chose. Dans leurs recherches, ils vont tomber sur une guilde qui comme eux possèdent la marque noire et l'ont contracté de la même façon. Avec l'aide de la guilde, et grâce à leurs compétences exceptionnelles, les personnages vont se lancer sur les traces des mercenaires, fouiller dans les vieux documents, questionner de grands érudits, pour en apprendre un peu plus.

### Du côté de Vol :

Vol passe à la deuxième phase de son plan : elle envoie ses espions à travers les villes du Khorvaire qui ont subi le courroux de ses disciples. Ses espions devront faire un rapport détaillé de l'évolution de la création de Vol. A Sharn, là où il y'a le plus de marqués, ce sont les jumeaux fous, deux elfes aux

pouvoirs psioniques, qui sont chargés de la tâche. Les personnages verront peut-être leurs visages plusieurs fois, mais il est très difficile de pouvoir les retrouver...

## DÉCOUVERTE DE LA MARQUE

### Du côté des personnages :

Dans leurs recherches, les personnages vont hélas éveiller quelques soupçons, et les autres membres de la guilde des marqués, dans leurs imprudences ne pourront pas toujours passer inaperçus. La situation va vite se dégrader, comme c'était prévisible : les autorités vont prendre conscience de l'existence d'un nouveau dracogramme, ou plutôt d'une marque étrange, et cela plait à peu de monde. Les maisons de dracogrammes s'en méfient, l'église de la flamme d'argent y voit une abomination, les autorités sont chargées de s'en emparer pour les questionner, les habitants en ont peur... Les marqués vont devoir être plus prudents que jamais et ne pas se dévoiler au public. De toute façon les personnages ont des pistes vers l'Aërenal et l'Argonesse, c'est l'occasion pour eux de s'éclipser un peu tout en menant l'enquête sur ces terres inconnues.

La chasse aux marqués va s'étendre sur tout le territoire, un véritable massacre va avoir lieu, et les marqués diminuent en nombre.

### Du côté de Vol :

Cette évolution non prévue par la liche est un véritable problème. Ses cobayes se font tuer un à un, et son plan part en fumée par la même occasion. La Griffe va tenter de limiter les dégâts en capturant quelques marqués pour les amener dans le château de Malmoelle, en menant plusieurs actions à travers le Khorvaire. Mais surtout, Vol veut éliminer les fauteurs de trouble : la guilde qui est à l'origine de cela. Les personnages et la guilde des marqués en savent beaucoup trop et risquent de compromettre les plans, il faut à tout prix les éliminer.

## DÉCOUVERTE DES MANIGANCES

### Du côté des personnages :

Les personnages vont trouver en Aërenal et en Argonesse les secrets du passé du dracogramme de la mort. Cela va les amener sur la piste de Vol, et il







faudra trouver son repère avant d'y pénétrer. Par la même occasion, ils découvrent quelques indices sur le globe d'Eptor'cix grâce aux recherches menées par Essirise.

En attendant, la chasse des marqués s'atténue peu à peu, les personnages de retour à Sharn constatent les effets de leur absence. Ils sont maintenant recherchés par Vol, il faut faire vite.

#### **Du côté de Vol :**

Vol envoie donc ses meilleurs mercenaires (les jumeaux, par exemple) aux trousses des personnages. En attendant, il faut qu'elle étudie ses cobayes pour perfectionner sa marque. Dans le même élan, elle recherche activement le globe d'Eptor'cix qui lui permettrait d'augmenter l'étendue et la puissance de son sort.

Murkhas et Vol ont amadoué Civax, en lui promettant de lui retirer la marque s'il passait de leur côté et les aidait à retrouver les personnages. C'est lui qui aura révélé l'emplacement de la guilde aux jumeaux.

### **LE CHÂTEAU DE LA LICHE**

#### **Du côté des personnages :**

Quand ils auront trouvé l'emplacement du château, les personnages devront y pénétrer pour trouver un grimoire contenant le sortilège. C'est là qu'ils rencontrent Civax puis Vol...

#### **Du côté de Vol :**

Les personnages que Vol cherche activement se trouvent dans son repère. Maintenant qu'ils se trouvent devant elle, la liche voit de nouvelles options plutôt que de les tuer directement :

- Leur proposer de la rejoindre, en effet, leur marque est très évoluée et donc très intéressante, ils sont d'une puissance remarquable et donc des atouts considérables (ainsi ils pourraient faire partie des premiers de la lignée du dracogramme de la mort).
- S'ils ne sont pas d'accord pour la rejoindre, les capturer pour en faire des cobayes de choix.

### **VERS LE DÉNOUEMENT**

#### **Du côté des personnages :**

Les personnages devront faire leur choix (entre rejoindre Vol ou non). Dans le second cas, ils devront trouver un puissant magicien pour déchiffrer leur grimoire et rédiger un sort inversant le processus. Mais ensuite, il faudra partir à la recherche du globe d'Eptor'cix, soit parce qu'ils en auront besoin pour rendre le contre-sort efficace et pour qu'il affecte tous les marqués, soit parce que Vol en a besoin et qu'elle les enverra le chercher. Grâce à leurs contacts et aux indices qu'ils auront glané, les personnages seront amenés à visiter les terres du Xen'drik.

#### **Du côté de Vol :**

Vol s'intéresse de plus en plus au globe, elle envoie de plus en plus d'hommes au Xen'drik où l'artefact semble se cacher, et de plus en plus de main d'œuvre de la Griffes d'Emeraude récolter des dracolithes, car il lui en faudra un maximum si elle veut étendre sa nouvelle marque rapidement. Dans le même temps, elle tente d'en savoir un peu plus sur les plans des sectes du Dragon Au-Dessous, car elles risquent de devenir très dangereuses. Pour cela, elle a capturé un rakhasa et le retient captif dans le château de Malmoelle et essaie de lui tirer les vers du nez.



# LES DÉCISIONS DES PERSONNAGES

## Donner l'illusion des décisions

La campagne se construit sur certains événements, et de ce fait elle peut paraître assez linéaire. Mais il est plutôt difficile de ne pas prévoir les actions des personnages pour rédiger un tel document. J'ai tout de même essayé d'éviter ce problème, et cela se résout souvent par assez peu de description laissant l'improvisation au maître du jeu.

Un secret de maître du jeu est de donner l'illusion à ses joueurs qu'ils contrôlent parfaitement la situation, et même si c'est le principe du jeu de rôle ce n'est pas entièrement le cas. Le tout est de leur faire croire que leurs actions ont des répercussions en fonction de leurs décisions. Par exemple, dans un donjon, si les personnages tournent à droite, ils tombent sur un PNJ important, mais ils seraient tombés sur ce même PNJ s'ils avaient tourné à gauche. Seulement, ils penseront que le PNJ se trouvait, quoi qu'il arrive, à droite. Ils ont l'illusion d'avoir fait un choix qui change le cours de la situation.

De même dans cette campagne, les personnages feront plusieurs rencontres et découvriront certains secrets quel que soit les moyens qu'ils utilisent. Les événements arrivent quoi qu'ils fassent, mais ils auront l'illusion que ce sont eux qui les ont déclenchés...

## Jouer sans la guilde

Dans cette campagne, la guilde des marqués, que les personnages rencontreront dès le début, joue un rôle très important. Elle a une fonction de commanditaire, comme il est monnaie courante dans Eberon, et dirige les personnages vers plusieurs pistes. De ce fait, il n'est pas vraiment laissé à choix, les personnages devront, quelles que soient leurs ambitions, se plier aux ordres de la guilde.

Cela peut déplaire à certains joueurs, ou même au maître du jeu qui peut préférer laisser les person-

nages libres de toute décision. Dans ce cas il faudra aménager la campagne et la modifier considérablement pour l'adapter à un tel choix. La guilde est la source des premiers renseignements et donne à plusieurs reprises des pistes aux personnages. Si les personnages décident de faire sans, ils auront sans doute besoin de l'aide de PNJ qui joueront un rôle similaire...

De toute façon, la guilde des marqués intervient surtout pour le lancement de la campagne, et est présente dans la première partie, ensuite, les personnages auront à se débrouiller seuls.

## Rejoindre les rangs de Vol

Quand ils la rencontrent pour la première fois au château de Malmoelle, Vol va proposer aux personnages d'avoir l'honneur d'être les premiers membres de la maison du dracogramme de la mort. La suite de la campagne est cousue en admettant que les personnages ont refusé l'offre (ce qui sera sûrement la solution la plus choisie). Mais s'ils l'acceptent, il y a en fait peu de changements à apporter. Seulement une bonne improvisation à avoir. En effet, pour la suite de l'aventure les personnages vont tenter de déchiffrer le grimoire de Vol, là, ce ne sera pas nécessaire puisque Vol s'en chargera ou s'occupera d'améliorer la marque des personnages de manière à supprimer les facteurs dangereux. Puis, normalement, ils partent à la recherche du globe d'Eptor'cix pour augmenter l'efficacité du contre-sort. Dans la deuxième optique, ils devront aussi retrouver l'artefact, mais cette fois-ci au compte de Vol...

La campagne pourrait alors souffrir du manque du fameux combat final où, dans l'optique la plus probable, les personnages auront à affronter Vol. Mais dans la deuxième optique, les nouveaux ennemis des personnages (et de Vol, donc) seront les sectes du Dragon Au-Dessous, qui voudront récupérer le globe et se venger de Vol. Le « Grand Méchant » deviendrait alors Sversfiss, le daëlkir !

Et puis, il y'a d'autres options encore possible. Par exemple, les personnages pourraient rejoindre partiellement Vol, en profitant de sa magie pour se débarrasser de la marque puis l'affronter pour mettre fin à ses agissements...

Bref, les options sont toutes plus intéressantes les unes que les autres, et peuvent être exploitées de bien des manières à la discrétion du maître du jeu.





## MORT D'UN PERSONNAGE

Dans une trame telle que celle-ci, la mort d'un personnage est toujours délicate à gérer. En effet, les personnages sont les héros de l'histoire, ils sont un groupe d'aventuriers inséparables, si l'un d'eux vient à mourir (ce qui risque hélas d'arriver étant donné la difficulté de certains combats) il faut trouver une solution pour que le joueur continue l'aventure.

Si la mort d'un personnage a lieu au début de la campagne, il est assez aisé de trouver une explication pour qu'un nouveau personnage entre parmi le groupe. Il suffit de prétendre qu'il s'agissait d'un membre de la guilde, ou d'un autre marqué qui complète le groupe pour les mêmes raisons que son prédécesseur. Seulement à plus haut niveau, il est difficile d'expliquer qu'un tel personnage existait déjà parmi les marqués.

Il reste toujours la solution de la résurrection, qui est selon moi à éviter sous peine de rendre la mort peu crainte. Mais Eberron résout ce problème, puisque dans cet univers, la mort n'est pas traitée comme d'habitude. Quand un personnage vient à décéder, son âme va à Dolurh. Et une fois sur Dolurh, chaque jour passé (sur le monde d'Eberron, le temps n'existant pas sur Dolhurr), la mémoire diminue et risque même de disparaître. Il est alors impossible de rappeler à la vie un personnage qui n'a plus de souvenir, puisqu'il refusera systématiquement. Il faut donc faire très vite pour ramener un mort à la vie, et cela peut mener à une aventure palpitante (trouver un prêtre suffisamment puissant...).

## LES SCÉNARIOS

La campagne se découpe en 8 chapitres. Tous sont dans la continuité, mais se démarquent par leur style et leurs événements. Voici les résumés de chacun d'eux.

### Chapitre 1 : La marque des condamnés

Ce chapitre introduit la campagne. Les personnages tombent par hasard sur une elfe au crâne rasé (Essirise, le dragon noir) et ses sbires. Aussitôt après, la bande de mercenaires du bras droit de Vol s'attaque à eux et leur inflige le sort qui fait apparaître la marque. Dans leurs recherches, les personnages vont tomber sur la guilde des marqués qui va leur expliquer ce qu'ils savent sur la marque. Nos aventuriers vont donc comprendre les dangers de celle-ci et devoir adhérer à la guilde pour avoir plus de chances de se débarrasser du fléau. Ils vont être envoyés par le chef, Trom, et son bras droit Civax, à la recherche des mercenaires, et vont donc apprendre qu'ils sont victimes d'une expérience qui vise à reproduire un dracogramme. Pour savoir qu'est-ce que cela veut dire, il leur faudra se rendre à la bibliothèque de Korramberg...





## Chapitre 2 : La bibliothèque des secrets

Les personnages se rendent donc à Korramberg par le biais des caravanes de la maison Orienne. Sur leur chemin, ils font quelques rencontres et devront même aider la maison Kundarak à la recherche d'un voleur. Arrivés à la bibliothèque (où ils découvrent que le groupe des sbires de l'elfe au crâne rasé sont les auteurs d'un vol) ils apprennent que s'ils veulent avoir accès aux archives privées de la bibliothèque, ils devront rendre un petit service. Les personnages devront donc pénétrer une cité souterraine et faire fuir des kobolds qui revendent leurs terres. Finalement, s'ils accomplissent leur mission, ils pourront découvrir que leur marque s'apparente au dracogramme de la mort. Mais qui pourrait vouloir voir réapparaître ce « treizième » dracogramme disparu depuis longtemps ? Trom connaît un érudit qui en sait étrangement long sur les dracogrammes, les aventuriers iront le questionner pour finalement apprendre que les aërenals et les dragons sont liés à l'histoire de ce dracogramme.

## Chapitre 3 : L'hostilité Aërenale

L'existence de la marque commence à se faire savoir, les marqués ne sont plus en sécurité. Après avoir découvert la mort d'un membre de la guilde, les personnages sentent que c'est le moment de s'éclipser et d'aller enquêter ailleurs. Ils ont deux pistes : l'Aërenal ou l'Argonesse. Se rendre sur le continent des dragons est bien trop compliqué et l'Aërenal est bien plus proche. Il est donc logique

qu'ils se tournent vers le continent des elfes qui vénèrent la mort. Après un voyage en galion tourmenté (où ils rencontrent Kolberkain le pirate des îles Lhazâr) ils arrivent dans la cité portuaire. Là, on les dirige vers Shaë Mordaï, ce sont eux et les morts qui gardent les secrets de l'histoire. Mais la cour est hostile à tous ceux qui ne sont pas elfes, les personnages devront donc faire autrement. Ils font alors la rencontre d'Erky, l'aventurier féral qui cherche à organiser une expédition pour l'Argonesse. Il convainc les personnages de le suivre dans les souterrains Shaë Mordaï pour qu'eux trouvent leurs réponses et lui des renseignements sur l'Argonesse. Dans les souterrains, les personnages apprennent le passé sanglant et la disparition de la maison Vol qui portait la marque. Mais ils n'ont pas de nom à mettre à leur ennemi...

## Chapitre 4 : Le continent des mille dangers

Pour savoir exactement qui eu l'idée de recréer la marque, els personnages devront se rendre en Argonesse. Le hasard a fait qu'ils ont rencontré Erky, et peuvent se joindre à son équipage pour atterrir sur le continent des dragons. Pendant les mois du voyage, les personnages auront le temps de se familiariser avec le quotidien des marins, puis ils devront éviter les Sérènes qui protègent les plages de l'Argonesse. Sur le continent, il faudra se séparer de l'équipage. Ils devront échapper aux griffes d'un dragon rouge, traverser les plaines immenses à pied, escalader les montagnes, pénétrer les jungles denses, combattre les créatures exotiques... pour finalement trouver Io'lokar, la ville des puissants non-dragons, et le siège de l'Assemblée, l'organisation des dragons



qui cherchent à accélérer la Prophétie. Grâce aux dragons (notamment Lurren, l'érudit de Sharn qui est en fait un dragon), ils pourront apprendre que Vol, l'héritière de la maison du dracogramme de la mort, est encore vivante et ourdit dans les ombres. Il est à parier qu'elle est à l'origine de ce plan extraordinaire qui vient bouleverser la prophétie. A Io'lokar, où ils devront se faire discrets, ils pourront retrouver les traces d'Essirise et glaner des indices sur le globe d'Eptor'cix. Il faudra ensuite trouver comment rentrer à Sharn...

## Chapitre 5 : A travers le Khorvaire

A leur retour à Sharn, les personnages ont une mauvaise surprise : le massacre des marqués a pris une ampleur gigantesque, et la guilde est décimée. Trom parvient à guider ce qu'il reste des siens hors de Sharn, leur nouveau camp sera à la lisière de la forêt royale. Les personnages devront trouver le repaire de leur ennemi. Pour cela, ils sont mis sur



la piste d'un culte vénérant le sang : le sang de Vol, étroitement lié à la liche. Le culte est établi au Karnath, et apparemment plus particulièrement à Atur. Dans le temple d'Atur, les personnages rencontrent à nouveau Murkhas, accompagné du grand prêtre du temple : Malévanor. Ils apprennent de cette infiltration que le repère de la liche est quelque part dans les principautés Lhazâr. Pour y aller, il faut traverser les monts de Mror et ses dangers...

## Chapitre 6 : le château de Malmoelle

Une fois dans les principautés, les personnages tombent nez à nez avec Kolberkain, le pirate rencontré lors de leur traversée vers l'Aérenal. En échange de l'aide des aventuriers pour qu'il reconquière son trône de prince, il acceptera de les guider jusqu'au château de Malmoelle, où est terrée la liche. Il faudra ensuite le pénétrer, éviter les nombreux gardes, fouiller les étagères, interroger les prisonniers, traverser les salles pleines d'expériences insolites... pour finalement tomber sur Civax qui semble avoir trahi les siens pour avoir ce que les personnages cherchent : le grimoire contenant le sortilège. Les personnages devront combattre le traître pour récupérer le grimoire, puis tomber sur Vol... La liche leur proposera de rejoindre ses rangs, si les personnages refusent il s'ensuivra un combat dans lequel nos aventuriers n'auront aucune chance. Il faut s'échapper !

## Chapitre 7 : Déciffrer les interdits

Les personnages devraient donc être en possession du grimoire qui contient la formule du sortilège créé par Vol. Mais encore faut-il décrypter son langage et créer le contre-sort. Les personnages rencontrent donc Ignus, un forgerier spécialiste du domaine. Contre rémunération, il répond à la demande des personnages. Seulement, Vol n'a pas abandonné sa recherche des personnages, elle les scrute et envoie un halfelin tuer Ignus et récupérer le grimoire. Les personnages devront éviter ce drame. Finalement, Ignus leur apprendra que pour que le contre-sort soit efficace il faut un catalyseur, un objet très puis-



sant qui pourrait augmenter l'efficacité du sort, ainsi que les trois sortes de dracolithes. Pour ce qui est du catalyseur, le globe d'Eptor'cix semble être l'objet parfait d'après les informations qu'ils ont plusieurs fois glanés, mais c'est une légende et il sera difficile de le trouver. Les dracolithes aussi posent problème, puisque les journaux relatent la disparition des dracolithes des stocks des marchands, les explorateurs de la maison Tharashk ne reviennent pas de leurs expéditions. Les personnages devront se débrouiller eux-mêmes et pénétrer les profondeurs de Khyber où ils découvriront un certain nombre d'éléments du puzzle. Mais que font des membres de la Griffes d'Emeraude dans ces souterrains ? Les personnages doivent se dépêcher de rassembler les éléments nécessaires au contre-sort et devancer les sectes du Dragon Au-Dessous ainsi que Vol.

## Chapitre 8 : Le Xen'drik

Ce chapitre conclut plus ou moins la campagne. Les personnages se rendront au Xen'drik pour trouver le dracolithe manquant et dénicher le globe. Pour cela, ils devront rencontrer un peuple de géants, puis trouver le schéma qui les mènera vers le temple où le globe serait gardé par le géant Yamatur. Mais Essirise est sur la même piste que les personnages, il faudra trouver le schéma avant elle ou le lui dérober. Enfin, les personnages auront, après s'être débarrassés des derniers mercenaires de Vol, à pénétrer le temple de Yamatur. Enfin, un combat final contre Vol déterminera qui repartira avec le globe. Mais on ne vient pas si facilement à bout de Vol, pour la tuer définitivement il faudra trouver les autres parties de son âme. Et le globe est très convoité, si les personnages veulent éviter la colère des puissantes sectes, il faudra le détruire...

## LE TEMPS QUI PASSE ET LES NIVEAUX

La campagne s'étend sur environ 3 ans (voire plus si on ajoute quelques quêtes), les personnages pourront donc apprécier les différentes saisons au fil de l'aventure, comme présenté sur le tableau qui suit.

Pour ce qui est des niveaux, l'évolution est très approximative, et n'est pas du tout calculée en fonction des rencontres. Si vous voulez respecter les règles décrites dans le Guide du Maître, il faudra rajouter un certain nombre de combats. Il n'est pas décrit précisément quand les personnages montent de niveau, mais vous pouvez vous fier à la table qui suit, qui présente trois échelles de montées de niveaux (selon la difficulté souhaitée) et correspondent à peu près à la difficulté des scénarios.





| Année     | Saison    | Mois      | Chapitre |
|-----------|-----------|-----------|----------|
| 998 C.R.  |           | Vult      |          |
| 999 C.R.  | Hiver     | Zarantyr  | —        |
|           |           | Olarune   |          |
|           |           |           |          |
|           | Printemps | Thérendor |          |
|           |           | Eyre      |          |
|           |           | Dravago   |          |
|           | Eté       | Nymm      | 1        |
|           |           | Lharvion  |          |
|           |           | Barrakas  |          |
|           | Automne   | Rhân      | 2        |
|           |           | Syphéros  |          |
|           |           | Aryth     |          |
| 1000 C.R. | Hiver     | Vult      | 3        |
|           |           | Zarantyr  |          |
|           |           | Olarune   |          |
|           | Printemps | Thérendor |          |
|           |           | Eyre      |          |
|           |           | Dravago   |          |
|           | Eté       | Nymm      | 4        |
|           |           | Lharvion  |          |
|           |           | Barrakas  |          |
|           | Automne   | Rhân      |          |
|           |           | Syphéros  |          |
|           |           | Aryth     |          |
| 1001 C.R. | Hiver     | Vult      | 5        |
|           |           | Zarantyr  |          |
|           |           | Olarune   |          |
|           | Printemps | Thérendor | 6        |
|           |           | Eyre      |          |
|           |           | Dravago   |          |
|           | Eté       | Nymm      | 7        |
|           |           | Lharvion  |          |
|           |           | Barrakas  |          |
|           | Automne   | Rhân      | 8        |
|           |           | Syphéros  |          |
|           |           | Aryth     |          |
|           | Hiver     | Vult      |          |

| Chapitre | Période | Niveau facile | Niveau moyen | Niveau difficile |
|----------|---------|---------------|--------------|------------------|
| 1        | Début   | 1             | 1            | 1                |
|          | Milieu  | 1             | 1            | 1                |
|          | Fin     | 2             | 2            | 2                |
| 2        | Début   | 3             | 3            | 3                |
|          | Milieu  | 4             | 4            | 4                |
|          | Fin     | 5             | 5            | 5                |
| 3        | Début   | 6             | 6            | 6                |
|          | Milieu  | 7             | 7            | 7                |
|          | Fin     | 8             | 8            | 8                |
| 4        | Début   | 9             | 9            | 9                |
|          | Milieu  | 1             | 10           | 10               |
|          | Fin     | 11            | 11           | 11               |
| 5        | Début   | 12            | 12           | 11               |
|          | Milieu  | 13            | 13           | 12               |
|          | Fin     | 14            | 13           | 12               |
| 6        | Début   | 15            | 14           | 13               |
|          | Milieu  | 15            | 14           | 13               |
|          | Fin     | 16            | 15           | 14               |
| 7        | Début   | 16            | 15           | 14               |
|          | Milieu  | 17            | 16           | 15               |
|          | Fin     | 17            | 16           | 15               |
| 8        | Début   | 18            | 17           | 16               |
|          | Milieu  | 18            | 17           | 16               |
|          | Fin     | 19            | 18           | 17               |

