
** Fin de Quête **

** "La Libération de Baptiste" **

Même s'il vous reste un petit 15 à 20 minutes pour terminer officiellement la quête, je vous envoie tout de même les points de quête associés (ce qui va peut-être aider ceux qui sont sur le bord de changer de niveau).

La quête a commencé dans la tour de mages de Primm lorsque la Kitsune se fait donner l'accès à une aile spéciale traitant des dragons.

À la recherche de réponses à propos de ce qu'elle aurait fort probablement réveillé, un dénommé Tolsken vient alors à sa rencontre. Ce dernier, un dragonnier-mage tout de même réputé de cet Académie lui parle du Grand Atiren et le fameux Dragon d'Or capable de le faire taire un certain temps... du moins le temps nécessaire afin de trouver une solution. Plus tard, les aventuriers se feront mettre à la porte de la ville suite à une attaque de dragonniers qui semblaient les viser. En-dehors de la ville, ils seront alors attaqués de nouveau mais Tolsken et un de ses protégés, Grondoll (Jimmy Gagnon), viendront les aider. Grondoll se lie alors au groupe afin d'aller enquêter sur le fameux Dragon d'Or et sa libération.

En direction des Marais de Baptiste, dans la province voisine d'Ysgragor, les aventuriers feront plus ample connaissance et Tolsken donnera plus de détails sur la manière de libérer le Dragon d'Or. Ce dernier serait prisonnier d'une cage de Feu (Feu magique de Terdon), qui le tient endormi. Il serait surveillé par Baptiste, un dragon rouge dont la mission est de garder cette « prison ».

À l'arrivée à Baptiste, village le long de la Rivière de la Vallée-Noire, les aventuriers arrivent sur un village détruit et presque tout brûlé. L'étau se resserre alors et ils seront attaqués par quelques dragonniers guidés par Wendell, l'ennemi juré de Tolsken. Grondoll, pris dans son collier magique dont son peuple est muni, voit que Wendell prend plaisir à le faire souffrir avec ce dernier. Le nouvel aventurier décide de retrouver le mage et le faire parler!

Tolsken prend alors la Corne de Guerre cachée dans ce village et les aventuriers repartent dans les marais.

La clé pour ouvrir la cage du Dragon d'Or est gardée par les deux frères de Tolsken : Ulter et Darakor. Les deux habitent dans une tour à moitié détruite cachée dans les marais. En effet, cette dernière est cachée par une illusion; illusion pouvant être détruite que par un descendant de ces dragonniers. Tolsken part alors en avant afin de ne pas rencontrer ses frères avec qui il est en froid. Tolsken reste évasif sur les sujets de discorde...

Les deux frères semblent très affectés, mentalement, par l'illusion permanente dans laquelle ils vivent. La Kitsune et Grondoll iront au sous-sol chercher la clé et verront 3 Drakes de Magma enfermés dans des cages magiques... rien de rassurant quoi...! Ulter et Darakor ne résisteront pas et laisseront les aventuriers partir avec la clé. Ces derniers feront allusion à la libération de Baptiste et à un combat probable... ils semblent tout de même peinés de ce fait.

Avant de quitter vers la grotte de Baptiste, les aventuriers feront la connaissance d'un goblinoïde (Obby) adorateur d'Irwing, Déesse de l'Eau, qui erre dans les marais en peine d'avoir vu sa famille chassée par des « hommes en toges » ayant investi leur repère : la fameuse grotte.

Les aventuriers acceptent d'aider Obby et l'amène avec eux afin que ce dernier surveille Roger et leurs possessions lors de leur exploration. D'ailleurs cette exploration ne sera pas de tout repos; une longue descente stratégique les attend !

La grotte est clairement protégée par des « entités » faisant référence à Terdon, Dieu du Feu et des Forges. Ancienne forge crachant de la vapeur tueuse, serpents de Feu arborant le signe de Terdon et, enfin, un spectre viendront barrer leur route.

C'est sous forme de spectre que Calcelno surveille la grotte de Baptiste depuis très très longtemps. Cette mission lui avait été donnée par nul autre que Darin, Porteur de Terdon. L'ouverture du coffre scellé et protégé des intrus démontrera que l'ancien Oracle du groupe dans lequel faisait partie le Maître des Runes avait eu raison : les cinq individus devant lui sont les élus pouvant libérer le Dragon d'Or et combattre le mal qui sévit depuis tout ce temps. Plus tard, les aventuriers verront que la mission est encore plus grande : elle consiste à équilibrer les forces du Bien et de Mal représentant le Dieu du Feu et des Forges!

Les galeries et portes menant à Baptiste sont des représentations de scènes épiques d'une ancienne bataille qui eut lieu dans ces mêmes marais (à l'époque une plaine verdoyante). Les aventuriers verront défiler devant eux des scènes leur apprenant des choses importantes et, par-dessus-tout, qui sèmeront le doute sur la vraie identité de Tolsken.

À une époque lointaine, Calcelno, Tolsken et Wendell étaient des alliés. Les trois utilisaient des pouvoirs différents et complémentaires afin de combattre les forces du Mal de Terdon. Malgré leur affiliation, ils alimentaient tout de même des différences fondamentales : comment arriver à nos fins ? Leur Oracle leur avait parlé d'une cassure prochaine de leur groupe... Les trois se sépareront à cause de leurs convictions. Ces mêmes trois qui combattent les Feu du Mal et alimenteront d'autres suite à cette cassure.

Wendell, un Psychic de renom, peut contrôler le mental des bêtes mais n'acceptait guère le vol du libre-arbitre, il est contre toute forme d'asservissement et préfère les alliés consentants. Bref, utiliser ses dons seulement contre les ennemis.

Tolsken, un éleveur chevronné, est capable, avec ses frères, d'élever des bêtes et les faire obéir afin de les faire participer à leur cause. Une grande partie de leur armée est d'ailleurs composée de ces bêtes. Wendell et lui ont quelques fois des frictions face à l'avenir car Tolsken à des ambitions grandes dont celle de faire l'élevage à grande échelle.

Calcelno, le plus neutre des trois, étudiaient les arcanes et les runes depuis sa tendre enfance. Il a toujours été distant face aux deux autres sans prendre de parti-pris. Il était souvent la voix de la raison, le ciment qui avait réussi à les unir jusqu'à maintenant...

Grondoll et ses nouveaux alliés verront, dans la dernière salle, la séparation des trois alliés du temps. Tolsken et Wendell, fondamentalement différents, se rapprocheront des forces du Mal de manière différente mais la résultante est la même : le déséquilibre est enclenché.

Seuls les éleveurs et frères de Tolsken restent bons mais très distants et cachés; les dragons disparaissant petit à petit des Terres Gelées, ces derniers risqueraient leurs peaux à rester au grand jour.

Terdon avait donné une mission à Calcelno : détruire ce déséquilibre. Tous les religieux des Terres Gelées gardent en tête la prémisse d'équilibre à préserver... donc, Tolsken OU Wendell doit mourir. Le choix incombe à Grondoll, celui qui a été fourbé et utilisé dans toute cette histoire.

Au passage du portail donnant sur le champ de bataille (les Marais de Baptiste), les aventuriers rencontrent alors les deux frères Ulter et Drakor sur leurs montures (les fameux Drakes de Magma). Le choix est fait : Tolsken doit mourir.

Tolsken ayant en main la Corne de Guerre, ce dernier peut contrôler de nouveau Baptiste, le Dragon Rouge. En effet, Baptiste était, lors la guerre passée, un sujet de Tolsken, probablement son plus gros jamais contrôlé par la Corne de Guerre.

Grondoll et ses amis avaient vu aussi autres effets de cette Corne : en plus d'assujettir les dragons, elle peut relever les morts d'un champ de bataille dragonnique et les faire combattre à ses côtés.

Les aventuriers feront un travail important sur le champ de bataille : contrôler les dragons morts-vivants qui auraient pu nuire grandement à Wendell. La bataille sera difficile mais ils réussiront.

Wendell en ressort vainqueur... Mais, le principe d'équilibre étant, un des deux frères devait aussi mourir : probablement la source de leur peine cachée lors de l'annonce de la bataille. Seuls Ulter et son Drake, Baveux, resteront en vie.

Wendell accepte d'aider Grondoll en signe de remerciement... Mais pas ici, sur un champ de bataille ayant été la proie de manifestations surnaturelles! En effet, un énorme dragon de Cuivre est venu survoler le champ de bataille et utilisait « Les Hurlements » afin d'aider Grondoll et ses alliés. Il a même ramassé un des dragons zombi pour le fracasser sur le sol. De plus, un immense nuage en forme de dragon noir s'alimentait, fort probablement, des âmes des défunts du champ de bataille. Une étrange lueur provenant d'un ancien temple détruit juché sur une montagne tout près attire l'attention d'Églantine; un mot porté par le vent lui vient à l'oreille : « Boisy ».

Wendell, comme tous les autres, semblent ne pas savoir ce qui s'est réellement produit... Il part alors pour « Oisilynn », ancien nom de la ville de Primm... attestant ici que ce dernier, ainsi qu'Ulter, ne sont pas sorti depuis plus 8 000 ans ?! D'ailleurs le nouveau représentant des bonnes forces de Terdon part, endeuillé, vers son fort qu'il ne veut plus cacher.

Roger redescend, calmement, de la montagne avec le collier à l'effigie d'Irwing que portait Obby. Il semble tout de même vouloir se diriger le long de la montagne et non directement aux aventuriers...

NOTE : La libération officielle du Dragon d'Or est prévue à la prochaine session mais bon... vous vous en doutiez probablement.

Points de base de la quête: 3 000

La quête vaut beaucoup de points car elle a une grande influence sur le « Monde ».

Option 1 : "Ôde à Olienkar" : 100

De passage à Moulinet, la réparation de la statue du Dieu de la Terre aura un effet important sur la quête de Kivran qui attirera l'attention d'un druide éleveur de loups du coin. La rencontre sera bénéfique car le garou du groupe restera quelques temps avec ce dernier et obtiendra des informations importantes sur les territoires des lycans de toutes les Terres Gelées et les détails sur la composition hiérarchique de ces derniers. Il fera aussi la rencontre d'un petit louveteau qui ne se transforme plus en humain depuis déjà beaucoup d'années, probablement marqué par les horreur des attaques de son peuple sur les villages du coin. Un homme étrange, en rêve, aurait confié le louveteau au druide. Depuis ce temps, le petit reste avec ce dernier.

Option 2 : "Accepter le Défi": 200

La prière à Irwing, de la part de la Kitsune, ne passe pas inaperçue. Le déclenchement des événements menant à cette quête est dû à la Déesse et l'orientale, par cette prière, affirme qu'elle ira jusqu'au bout afin de satisfaire les Dieux. La Kitsune fera ainsi, probablement, plus ample de connaissance avec cette déesse qui semble ne pas se gêner à chambouler l'ordre établi afin d'arriver à ses fins.

Total de points à partager : 3 300 PEX

Argèle Mélanie Ouellett: 660 PEX

Kitsune Caroline Laporte : 660 PEX

Kivran Jimmy Rioux: 660 PEX

Églantine Cathy Angers: 660 PEX

Grondoll Jimmy Gagnon : 660 PEX

Les points de RP seront envoyés en PV à chacun