



*Le Réveil du Phoenix*

Résumé de la Campagne

## Introduction

---

Tout commença par une simple affiche placardée dans les villes et villages du Duché de Moskalf, sur les places et dans les auberges.

Portant le sceau impérial, elle annonçait ceci :

*Citoyens,*

*Lord Caroc de Béhémoth, baron de Fagnolles, demande la constitution d'une troupe auxiliaire pour suppléer la 3ème Armée impériale.*

*Venues des Montagnes de l'Ouest, les troupes barbares sont à ses portes. Des hommes et femmes courageuses sont demandés pour défendre ses terres. Hommes d'armes, seigneurs, thaumaturges et artisans, votre aide est la bienvenue.*

*Bonne paie et nombreux avantages.*

*Les volontaires sont attendus le dernier jour du premier cycle de l'an de grâce 987 au Fort de Brumevent, en la Baronnie de Fagnolles, Duché de Morskalf.*



*Pour l'Empire,  
Magnus Lorman, Bailli de Fagnolles*

Nombreuses étaient les personnes qui la lurent. L'offre paraissait intéressante. Des quatre coins de la Moskalf, des citoyens prirent la route, en quête d'argent, de gloire ou d'aventure, voire même poussés par le désir de défendre leurs terres contre l'envahisseur.

Ces citoyens d'obédiences et de croyances diverses allaient-ils unir leur force dans un but commun ou œuvrer de manière désorganisée ? Le Fort de Brumevent tiendra-t-il contre l'envahisseur ? Qu'est la cause de la recrudescence des mouvements barbares ?

Toutes des questions auxquelles seul l'avenir répondra.



*Le fort de Fagnolles.*

## **Phénix I – La Relève**

---

*5<sup>e</sup> Vouivre de la Saison du Réveil, an 987*

Des quatre coins de l'Empire, des citoyens avaient répondu à l'appel du Baron de Fagnolles. N'écouterant que leur courage, ils avaient rejoint la défense appauvrie du fort de Brumevent. La situation s'était rapidement envenimée. Les barbares, bien décidés à s'emparer des réserves du fort, commencèrent leurs assauts et escarmouches. Plusieurs tribus semblaient se démarquer : l'Ours, l'Elan, le Hibou, le Rat, le Loup, le Blaireau et l'Aigle. Les aventuriers décelèrent rapidement des tensions entre celles-ci, présageant une opportunité à saisir. Entre les assauts,



ils tentèrent la négociation, en s'adressant aux tribus les plus enclines à la discussion, telle la tribu du Hibou.

Petit à petit, un terrain d'entente se dégagait et la situation s'améliora. Bientôt tous apprirent la raison de la présence des barbares dans la région : ils fuyaient les Borors, barbares sauvages et très violents, venus de loin à l'ouest.

Leur direction était manifestement l'Empire : ils passeraient donc inévitablement par Moskalf. La situation était grave.

Poussés par la faim, la tribu du rat réussit à envahir le fort, grâce à leurs pouvoirs nécromantiques. Ils finirent par le quitter, après avoir conclu un accord avec les occupants. Reste à savoir si cet accord sera respecté. Parallèlement à ces événements, d'autres problèmes et questions surgirent :

- Le capitaine, le bailli, quelques légionnaires et des mages noirs furent assassinés. Les assassins ne furent pas débusqués mais les soupçons se portèrent sur certains des aventuriers, dont quelques uns furent purement et simplement éliminés. Suite à ces meurtres, le fort se retrouvait sans personne pour le diriger. C'est pourquoi un des aventuriers, le chevalier Bouen de la famille Licorne, fut choisi comme commandant du fort et responsable des troupes auxiliaires. L'avenir nous dira s'il est à la hauteur de la tâche.
- Un loup-garou tuait les paysans de la région. Il s'avéra que c'était un potologue ayant échoué dans la fabrication d'une potion. Les aventuriers ayant choisi la méthode forte, il fut éliminé, malgré le soutien de la tribu du Loup qui fut elle aussi éradiquée.
- Une troupe de brigands menée par le hors-la-loi Aran Dawson écumait la région. Elle réussit même à capturer un groupe d'aventuriers et à les délester de leurs biens. Traquée par le reste du corps auxiliaire, elle fut mise en déroute mais leurs chefs parvinrent néanmoins à s'enfuir.
- Un étrange fantôme rôdait dans le cimetière, manifestement un ancien maître d'armes toujours invaincu qui n'avait pu trouver le repos. Malgré leurs nombreux essais, les aventuriers ne purent le vaincre en duel.
- Pire encore, un démon errait dans la région, à la recherche de certains objets et personnes. Aidé par la naïveté de certains aventuriers, il récupéra ce qu'il était venu chercher puis disparut.
- Petit bonheur parmi tant de problèmes, après quelques épreuves des plus amusantes, le cercle féerique situé juste à côté du fort fut réactivé, ce qui mit les faeries très en joie.

Signer le traité de paix avec les barbares, repousser les Borors, déjouer les plans de la tribu du Rat, éclaircir le mystère du démon, vaincre le fantôme, retrouver Aran Dawson, voilà autant de mystères à résoudre et de dangers à affronter.



*Les aventuriers rencontrent la bande d'Aran Dawson.*

## Phénix II – La menace

---

*3<sup>e</sup> Titan de la Saison de Semences, an 987.*

Alors que le conflit avec les barbares étaient enfin réglés, les aventuriers installés dans le Fort de Fagnolles ont constaté qu'ils ne s'étaient alors confrontés qu'à une partie du problème. En effet, les Borors, des barbares sanguinaires sont alors apparus. Réelle cause de la fuite des barbares, la menace Boror était bien réelle. Nul ne sait exactement qui les pousse, mais il est certain qu'ils ne manquent pas d'alliés. Ainsi, les aventuriers se sont retrouvés confrontés avec des drows, collaborant, ou en tout cas, poursuivant les mêmes buts que les Borors. Quels sont ces buts ?

Apparemment, les Borors sont venus à Fagnolles car en dessous serait enterré un ancien et puissant esprit datant d'une époque oubliée de beaucoup. Ce qui se révèle moins rassurant, c'est que cet esprit ne serait que le plus faible parmi dix autres, c'est du moins ce que leur apprend Sigma, un magicien aux pouvoirs apparemment immenses. C'est ainsi que les aventuriers apprennent que chaque esprit était lié à trois objets, et qu'une fois en possession de ces objets, il était possible de ranimer, détruire ou asservir l'esprit.





*Le fort de Fagnolles prit d'assaut.*

Hélas, les Borors et les drows semblaient plus avancés que les aventuriers. Déjà en possession de deux objets, ce fut le troisième objet, un médaillon, qui fut l'enjeu d'une course. C'est un magicien drow, comme quoi il semblerait que tous ne poursuivent pas les mêmes buts, qui aida les aventuriers en leur indiquant que c'était une momie orc qui était en possession de l'objet et qui, sous son influence maléfique, était sortie de sa torpeur.

Malgré son aide et un combat vaillant, les aventuriers ne récupèrent pas l'objet qui tomba aux mains de l'astucieux chef drow qui subtilisa l'objet au nez à et la barbe des aventuriers.

C'est sans surprise que les Borors et leurs alliés drows réussirent à s'approprier le Fort pour y invoquer l'esprit : l'avantage n'était décidément plus du côté des aventuriers qui furent forcés à fuir face à la puissance destructrice qui s'opposait à eux. C'est vers la Désolation que les aventuriers s'enfuient, en espérant pouvoir détruire l'esprit qui s'y trouve.

## **Phénix IIa – Le repos des guerriers**

---

*4<sup>e</sup> Manticore de la Saison des Semences, an 987.*

Un des groupes d'aventuriers s'était arrêté pour la nuit à la taverne du bouquetin. Les aventuriers n'eurent même pas le temps de faire les présentations. Quelques minutes après leur rentrée dans l'auberge, un cri strident retentit : Maître Nastik fut retrouvé mort dans sa chambre par la serveuse. Lucie Nastik, la femme de ce notaire, offrit une récompense de plusieurs centaines de phénix à celui qui retrouverait l'assassin. Les médecins découvrirent que Nastik en plus d'avoir été poignardé, avait été empoisonné.

Malgré ce drame, les discussions s'orientèrent vers la menace Boror et les nombreuses rumeurs qui circulèrent sur la malédiction d'un homme-bouc, sur un dénommé Nesrit le Jayavar (un brigand de la région) ou encore sur un trafic de jizz, une drogue méditative.

Malgré de nombreux soupçons et les efforts des aventuriers, on ne put confondre l'assassin. Les aventuriers descendirent vers le sud-est afin de rallier Dworp, un village qui semble attaqué par des bêtes sauvages. D'inquiétantes empreintes laissent supposer que les aventuriers ne sont pas les seuls à se diriger vers la désolation.

Le 5<sup>e</sup> Manticore de la Saison des Récoltes de l'Année 987, les aventuriers arrivent en vue de Dworp, menés à bon port par le successeur de Sigma, un guerrier dénommé Amgis.

## **Phénix III – La Retraite**

---

*5<sup>e</sup> Manticore de la Saison des Récoltes, an 987.*

La fuite des aventuriers les a menés à Dworp, un village où sommeillait un esprit malveillant de la nature. Ils essayèrent de retrouver ses 3 objets de pouvoir pour pouvoir le bannir définitivement. Alors qu'ils menaient les recherches préliminaires, ils furent confrontés à des nombreux hommes-bêtes et aux mercenaires de Créos, un mage maléfique qui faisait de sombres expériences.

Après une lutte acharnée contre Créos et une enquête à propos de Tilntaes, un esprit des bois, ils réussirent à retrouver deux objets. Hélas, durant la nuit, ces objets furent dérobés par un groupe de drows sournois, alliés des borors. Cependant, les aventuriers réussirent à retrouver le troisième objet et à la conserver vaillamment face aux assauts borors, ce qui empêcha l'invocation de l'esprit, évitant ainsi de répéter les mésaventures de Fagnolles.



## Phénix IV – Les Ruines d’Oral-Ta

---

*5<sup>e</sup> Chimère de la Saison des Orages, 987.*

Les aventuriers se sont rendus à Oral-Ta, guidés par des rumeurs d’un personnage venu à Dworp aux dires énigmatiques et par la confirmation émanant de Sigma qui permet d’affirmer la présence d’un des esprits endormis en ces terres.

C’est la folie qui a accueilli les aventuriers. Ils ont été confrontés à de nombreuses situations étranges : visiblement, quelque chose ne tournait pas rond dans la tête de certains habitants de la région. D’autres préoccupations étaient à l’ordre du jour : des démons sortis de stèles fissurées menaçaient de se briser à tout instant, Aran Dawson, le célèbre brigand, rodait dans la région et enfin des elfes aux atours bariolés semblaient poursuivre moult quêtes.



*Aran Dawson était de retour et il n'était pas seul!*

Les objets de l’esprit d’Oral-Ta, durement acquis au contact d’une puissante fée, durent être donnés aux drows qui offrirent en signe de bonne volonté les objets manquants de l’esprit de la nature que les aventuriers n’avaient pas su conserver quelques temps auparavant.

Le problème des stèles quant à lui fut résolu grâce au rituel d’un envoyé du conseil de l’Etoile, composé des cinq plus grands archimages de l’Empire, dénommé Eleowyn. Aran Dawson mit les aventuriers, qui vinrent le chercher, en échec.



Etrangement, Aran Dawson a laissé en vie ces imprudents, sans qu'aucune raison ne puisse être donnée. A présent, les aventuriers font route vers Dworp, avec les trois objets de l'esprit de la nature en leur possession, et avec la ferme intention de mettre un terme à son existence maléfique.

## Phénix V – Le Retour

---

*3e Béhémoth de la Morte Saison, an 987*

Les aventuriers sont retournés à Dworp afin de bannir l'esprit corrompu de la nature dont ils possédaient les trois artefacts, suite à une tractation avec les drows. Dès leur arrivée, les aventuriers eurent fort à faire face à différentes menaces : une étrange créature dont ils n'avaient jamais entendu parler, les hommes bêtes dont les assauts étaient incessants, etc.

Alors que beaucoup d'aventuriers étaient terrassés par la fatigue, d'autres se rendirent compte qu'il était pressant de bannir l'esprit au plus vite. Dans la nuit de leur arrivée, avec l'aide du héros Corentin Fribois et par une momie ork, ils réussirent à atteindre le lieu du rituel défendu par Kron-Kadar, le terrible minotaure. Le rituel mené par Sigma, le mystérieux mage qui accompagne les aventuriers depuis le début de leur quête, fut une réussite, et l'esprit fut banni.



*Les aventuriers entrèrent en contact avec une délégation venue de la Désolation.*

Tous les problèmes ne furent pas arrangés pour autant. La région était encore profondément marquée par l'esprit, et certaines menaces comme Aran Dawson étaient encore bien présentes. De plus, revers du destin, le désert qui s'était arrêté de progresser reprit son avancée de plus belle.

Pendant les nombreuses quêtes que menaient les aventuriers, le comte Reinald de la Vouivre se faisait passer pour un simple chevalier pour trouver un successeur au défunt chevalier de Dworp. Il était également présent pour restructurer la région. C'est parmi les aventuriers qu'il nomma donc un bailli pour seconder le chevalier qu'il trouva en la personne d'Azathornn chevalier de la Licorne.

Les aventuriers eurent également la visite d'un étrange personnage venant de la désolation avec une importante escorte. Il était venu proposer un marché à l'Empire : il désirait qu'on abandonne une bande de terre sur laquelle se développerait la désolation pour canaliser l'avancée du désert vers un point spécifique qui réglerait ainsi les problèmes de l'avancée du désert. Il donna aux aventuriers 2 semaines pour lui donner leur réponse.

Finalement, les aventuriers réussirent enfin à tuer leur némésis : Aran Dawson. Le célèbre brigand ainsi que son lieutenant Javis trouvèrent la mort lors de l'une de leurs attaques contre la communauté. Mais agissait-il vraiment pour son propre compte ? Est-ce qu'un autre brigand ne viendra pas à lui succéder ?

## Phénix Va – La Réponse

---

*5<sup>e</sup> Vouivre de la Morte Saison, an 987.*

Les aventuriers ont dû donner leur réponse à l'émissaire de la Désolation, ainsi que d'autres partis en présence, notamment une délégation drow. Leur réponse fut bien sûr négative, afin de préserver l'intégrité des frontières impériales, encouragés dans cette voie par le fils du duc Leoryn, ainsi que d'autres représentants de l'Empire.

A cette décision se rajoute le fait que la secte d'Harmonia a établi un mur d'air afin de stopper l'avancée du désert.

La journée fut marquée par une série de jugements qui virent notamment la condamnation de Cayenne Garamonde. A côté de cela, par contre, certaines affaires ne se résolvent pas : un troll continue à sévir dans la région, terrorisant les paysans, dévorant les animaux. Une tribu ork semble en proie à des problèmes internes : on parle d'un totem, qu'en est-il ?

Evènement tragique, certains aventuriers ont trouvé la mort dans une prise d'otage organisée par des sectaires d'un dieu étrange : Furion.

D'autres évènements sont plus énigmatiques : un homme au teint de pierre semble s'intéresser aux cailloux, une pixie parle d'un appeau à vache, une âme en peine rode...

Finalement, les aventuriers ont dû repousser des assauts de personnes qui viennent de la Désolation. Mais il ne s'agit sans doute que des prémices d'assauts plus conséquents.

Heureusement, certaines personnes, comme des vampires, ont déjà signalés qu'ils étaient prêts à soutenir les aventuriers contre le Conseil des lichés, qui régit la Désolation.

## **Phénix VI – La Désolation**

---

*2<sup>e</sup> Hydre de la Morte Saison, an 988.*

Le chevalier Azathorn et les aventuriers ont refusé de céder leurs terres au Conseil des Liches de la Désolation. Ils étaient face à un adversaire redoutable. Déjà ils pouvaient sentir l'influence du désert grandir : de nombreux morts-vivants, heureusement lents et éparses, rodaient.

Ils durent se rendre à l'évidence : ils n'étaient pas de taille, seuls. Certains cherchèrent à trouver du soutien auprès de différentes personnalités ou factions.

Ils avaient à défendre un sanctuaire de Mirha qui soutenait le mur d'air qui protégeait la région contre l'avancée de la Désolation.

La première nuit fut riche en rencontres : à la fois impressionnantes, comme un ancien vampire du nom d'Orféo, ou déroutantes, comme une nouvelle arrivée du Masque.

D'autres personnages sont intervenus : un elfe des glaces, la liche rebelle Tarakabazax... tous auraient pu lutter contre le Conseil, mais apparemment aucune coalition suffisante ne prit forme ni aucun plan d'action établi. La désolation risque de poursuivre son inexorable avancée... surtout que l'autel de Mirha fut fracassé par un assaut drow.

Dans la journée qui suit, les aventuriers constatèrent une présence soutenue des Guerriers des Arcanes : la milice privée du Conseil de l'Etoile. Celle-ci assurait l'ordre tandis que la légion luttait au front. Leur influence grandissait à vue d'œil, et on sut bientôt pourquoi. Solintor, un puissant nécromant de la région, annonça que le Conseil de l'Etoile avait pris les reines de l'Empire et que l'Empereur était mort. Phénixia, la capitale, est apparemment encore isolée à l'heure actuelle.

Finalement, les aventuriers, encore sous le choc de la nouvelle dramatique, subirent l'assaut violent des hommes du Conseil des Liches. Ils ne surent faire face et s'enfuirent. De toute façon, ils avaient à se rendre auprès des autorités des différents clergés dans un lieu tenu secret en Lorion. Guidés sur leur chemin par quelques guerriers saints, ils arrivèrent finalement dans une petite région boisée...



## Phénix VII – Le Roi des bibules

---

*1<sup>e</sup> Titan saison des récoltes de l'an 989.*

Les aventuriers ont été appelés par des membres éminents des différents clergés pour une réunion de grande importance. En effet des informations fondamentales avaient à leur être communiqué concernant un sujet qui les préoccupe depuis longtemps : les marques.

Ils se sont donc rendus en navire dans un lieu retiré de tout, protégée par de puissants enchantements entretenus par les archidiacres, afin de ne pas être engagés dans les conflits qui secouent tout l'Empire.



*Le Roi des Bibules était mécontent. Quelqu'un allait devoir l'arrêter !*

Mais ce territoire était fort proche d'Arcadie, le pays des fées. Et fort malheureusement, c'est lors de l'arrivée des joueurs qu'une créature féerique nommée le Roi des Bibules décida d'exprimer sa rage accumulée depuis des siècles sur le monde humain.

Parallèlement à la résolution de ce problème, les aventuriers se rendirent compte que les guerriers des arcanes réussissaient à infiltrer progressivement le refuge, rendant ainsi la zone peu sûre. Ils étaient visiblement aidés par une puissance dont l'origine ne fut pas déterminée.

La réunion fut complexe tant par les enjeux que par les intervenants : en effet, deux représentants du peuple des hommes-serpents sont venus confier ce que savait leur peuple très ancien concernant ces marques.

Aidé d'un artefact créé par Lhuo, les aventuriers ont réussi à régler le compte du Roi des Bibules, juste à temps afin de pouvoir s'enfuir de la zone dont la sécurité était à présent fort compromise. Pour ce faire, ils ont utilisé un portail que l'archidiacre de Lhuo avait découvert et réussi à maîtriser suffisamment pour envoyer les aventuriers en lieu sûr.

## Phénix VIII – La Révolte

---

*1<sup>e</sup> Licorne de la Saison des Semences, an 990.*

La téléportation ne se passa bien que prévu. D'une part les aventuriers arrivèrent dans une zone sous le contrôle des guerriers des arcanes, la milice au service du Conseil de l'Etoile. Mais en plus, ils avaient subi un décalage dans le temps de plusieurs cycles ainsi que des pertes au niveau de leurs effectifs.



*Le mage Emilion*

Les aventuriers durent donc prendre le contrôle de la région. Ils se rendirent que la forêt était peu sûre à cause d'une certaine « Bête », visiblement un vampire, qui dominait certains des villageois comme le groupe des bûcherons. Ils rencontrèrent également un éminent représentant du Cercle Sélénite (un groupe de mage indépendant) : Emilion.

Durant cette période, un aventurier dénommé Taliesin fut très perturbé, et cela à cause de la marque qu'il porte au dos de sa main. En effet, il était sur le point de découvrir qu'il était en réalité un des légendaires Garde Phénix. Cette découverte fut notamment possible grâce à des reliques rapportées par un valeureux groupe de guerriers saints connu sous le nom de La Main.

A nouveau, les hommes-serpents sont intervenus concernant les marques. Ils pressèrent les aventuriers à prendre position et à se décider sur la conduite à adopter concernant le 6<sup>ème</sup> marqué qui devait bientôt apparaître.

Les aventuriers, après différentes voltes faces, décidèrent finalement de couvrir le 6<sup>ème</sup> marqué qui se trouva être Jacenn, un prêtre très controversé des dieux.

Finalement, les aventuriers entrèrent en contact avec un stratège de la résistance qui réussit, grâce à leur concours, à envoyer une bombe dans un grand siège des guerriers des arcanes. Une belle victoire pour l'Empire !

Ils ont également réussi à intercepter une lettre dans un convoi important de guerriers des arcanes.

A présent, les aventuriers sont guidés par les résistants afin de rejoindre la Forteresse des sables qui se trouve dans la Désolation pour y rencontrer le fils de l'Empereur.



*Les hommes-serpents  
devenaient de plus en plus  
pressants.*

## Phénix IX – La Forteresse des Sables

---

*2<sup>e</sup> Licorne de la Saison des Récoltes, an 990.*

Les aventuriers, menés par des révolutionnaires, ont rejoint Kerwyn, le fils de l'Empereur défunt Elmerik Ier. Arrivé à la Forteresse des sables, ils durent affronter différents pièges qui leurs barraient la route. Ils rencontrèrent également des efreet et des djinns, créatures qui se révéleront ultérieurement être des suivants d'un génie. Une fois à l'intérieur de la forteresse, un autre problème de taille les attendait : Kerwyn avait disparu sans laisser de traces.

D'après leurs investigations, ils ont pu déterminer que le génie était la cause des troubles qui régnaient en ces lieux. Les aventuriers durent se renseigner sur un texte sacré qui était à la base de bien de secrets et de révélations. La piste les mena à fréquenter les adorateurs d'un prophète local ainsi que les catacombes où gisent les anciens de la tribu de Khaled, alliée des premières heures de l'Empire.



*La Forteresse des Sables était sous l'influence d'un mystérieux génie.*

Les peurs vis-à-vis de la présence de l'Empire qui existaient dans la tribu de Khaled furent balayées au cours de cette quête. Le génie, ne considérant plus Kerwyn comme une menace, le libéra alors. La cour impériale retrouva alors sa sérénité.

Deux créatures démoniaques très puissantes croisèrent également la route de certains aventuriers. Cependant, leurs buts, obscurs, n'ont pu être déterminés. Une chose est sûre, ils n'étaient pas là pour attenter à la vie de Kerwyn.



Tout au long de leur séjour, nos valeureux héros eurent à subir les turpitudes de Tarakabazax, la liche rebelle. Celle-ci proposa des marchés douteux à Kerwyn, mais au fond de sa folie, ne désira que posséder la forteresse quel qu'en soit le prix. Tarakabazax en vint aux mains, accompagné de redoutables généraux. Mais les aventuriers, menés par Kerwyn lui-même, remportèrent la victoire et réussirent même à chasser temporairement la folie de Tarakabazax. Cette dernière, se rendant compte des limites de son état, décida d'offrir un ultime support à l'Empire avant de se donner la mort.

Confiant dans les capacités de cette troupe intrépide, Kerwyn, soucieux de continuer à rallier à sa cause les alliés de toujours, se conforta dans le choix qu'il avait fait de les envoyer sur la piste des elfes.



*Kerwyn, le fils de l'Empereur mène les aventuriers pour le combat final contre la liche Tarakabazax.*

## Phénix X – Au Cœur du Néant

---

*5<sup>e</sup> Manticore de la Saison des Récoltes, an 990.*

Après s'être distingués à la forteresse des sables, les aventuriers ont été envoyés par le Kerwyn d'enquêter sur la disparition présumée des elfes. Ces derniers ont toujours été de précieux alliés de l'Empire, mais alors que la crise est à son comble, Kerwyn n'a aucune nouvelles d'eux.

Dès leur arrivée à l'orée de la grande forêt d'Arstolie, en Lorion, les aventuriers furent frappés par l'attitude étrange des elfes. Ils semblaient refermés dans un nationalisme qui n'a jamais été présent dans leur culture et refusaient de communiquer. Les aventuriers étaient bloqués à la frontière par des gardes bornés.



*Les elfes étaient en proie à une influence maléfique.*

autres elfes semblaient résolus à leur sort. Ce groupe détenait une prophétie mais personne n'était enclin à les croire. Les aventuriers les aidèrent donc à apporter la preuve de leurs dires.

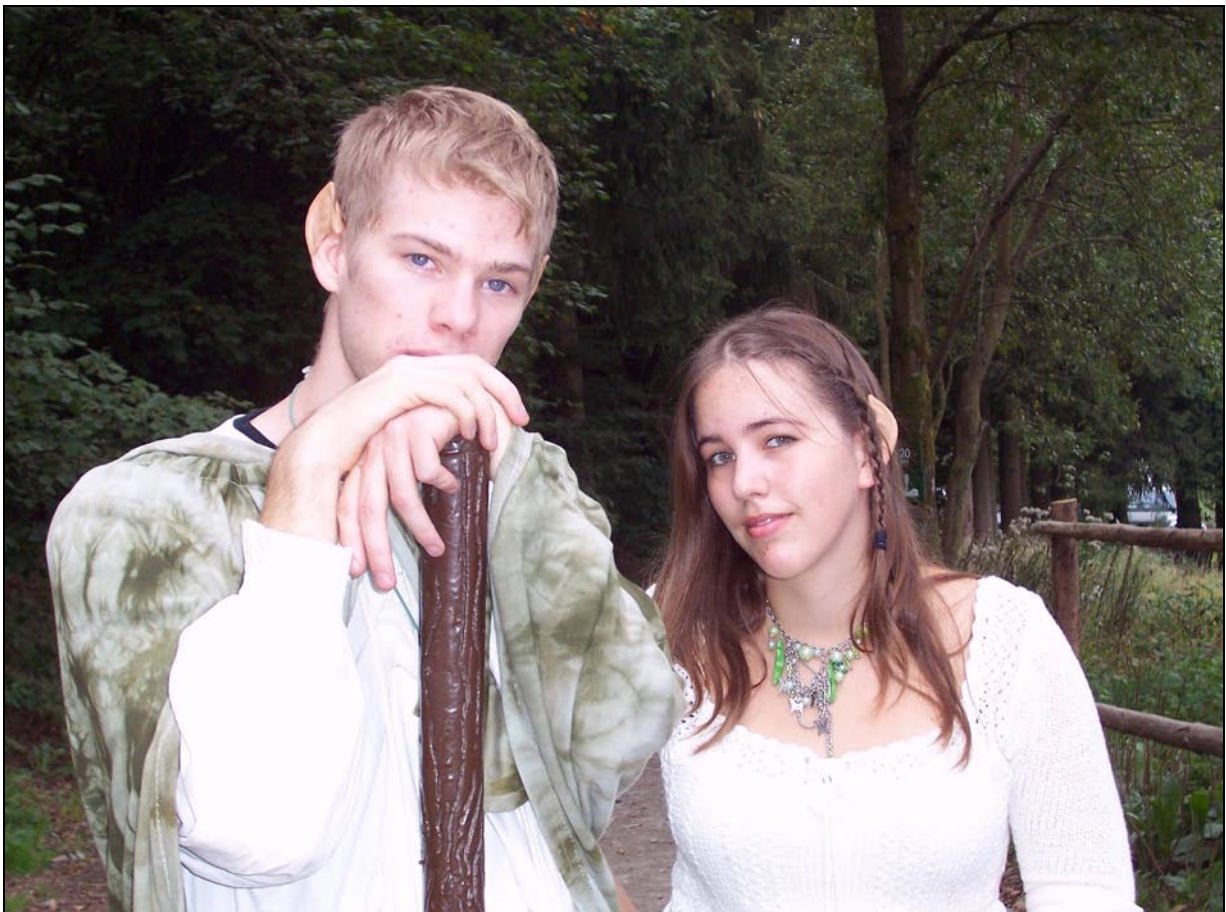
Après plusieurs tentatives infructueuses, les aventuriers réussirent à contacter le roi des elfes qui était dans une situation ambiguë. En effet, ce dernier ne disposait plus de la confiance de son peuple, qui le soupçonnait, en partie à raison, d'être à l'origine des maux qui les accablaient : l'esprit du Néant, un des dix anciens esprits, auxquels les aventuriers ont déjà été confrontés dans certaines de leurs aventures, avait été réveillé et sévissait au cœur même de la forêt d'Arstolie.

Enfin, ils purent néanmoins rejoindre une auberge non loin de là, en profitant d'un moment d'égarement d'une patrouille. Celle-ci était attaquée par des créatures inconnues, même pour des aventuriers ayant déjà rencontré leur lot de monstres étonnants. Un archimage elfe du nom de Norfilas, grâce à l'aide des aventuriers, put remettre en place les défenses magiques qui protégeaient l'auberge. Les aventuriers pouvaient à présent enquêter sur les étranges événements qui se déroulaient chez les elfes.

D'emblée, les aventuriers ont pu constater que les elfes à l'extérieur de l'auberge étaient agressifs. Ils essayèrent de limiter les dégâts infligés à leurs amis elfes, en attendant de trouver une solution. Celle-ci se présenta sous la forme d'un petit groupe d'elfes qui semblaient animés d'un désir de faire évoluer la situation, alors que les

Le roi des elfes était convaincu qu'il fallait changer la destinée de son peuple. Il opta donc pour une solution qui s'avéra plus radicale qu'il ne l'avait initialement pensé. Il souhaita cependant permettre aux aventuriers d'aider son peuple à sortir de cette mauvaise passe et leur fournit des pistes ainsi que des médaillons pour se faire reconnaître comme alliés des elfes et ainsi éviter les vindicatives patrouilles.

Parallèlement, l'auberge était le lieu de rassemblement des principaux maîtres de l'Empire. Pour se positionner dans la lutte entre le pouvoir légitime de Kerwyn et le Conseil de l'Etoile, les maîtres d'armes devaient parler d'une seule voix. C'est pourquoi ils ont organisé un tournoi afin d'élire la « Première Lame » qui choisirait à quel camp se rallier. Ce tournoi avait donc une importance cruciale et les aventuriers se sont retrouvés impliqués dans certaines complications et intrigues.



*De jeunes elfes parlaient d'une prophétie où les drows et les elfes seraient à nouveau un seul peuple.*

Les événements ont fini par se précipiter. Tout d'abord, les aventuriers, en suivant la prophétie des jeunes elfes qui initiait le rassemblement des drows et des elfes, ont pu, en sacrifiant toutes leurs connaissances personnelles, lutter contre l'esprit du Néant en invoquant Aol Léthoth, avatar de leur rassemblement. Une fois l'esprit du Néant défait, un autre choix crucial attendait les aventuriers. Un elfe des glaces leur avait en effet parlé d'un rituel pour interdire aux mages l'utilisation de la magie. Ce rituel détenait la possibilité pour Kerwyn de vaincre définitivement



le conseil de l'Etoile. Après une quête pour retrouver une épée solaire (l'épée de la Première Lame) et un ruban lunaire, le rituel pouvait enfin être exécuté. Mais celui-ci ne se déroula pas aussi simplement que prévu. En effet, les troupes des guerriers des arcanes ont harcelé avec insistance les aventuriers tout au long du rituel qui finit tout de même par avoir lieu. Une ultime intervention des frères Kano et Nuki, les archimages de la magie pure, en charge de la région de Lorion pour le conseil de l'Etoile, tentèrent de supprimer le groupe des aventuriers... sans succès. Ils finirent par s'enfuir et être finalement capturés.

A présent, plus aucune difficulté ne semblait se dresser pour le rétablissement de la paix. Kerwyn allait pouvoir récupérer son trône et rétablir l'Empire. Mais un nom commençait à faire surface avec insistance dans certaines parties de l'Empire. Un nom que les aventuriers avaient déjà entendu de nombreuses fois, sans jamais arriver à le chasser de leurs oreilles... Furion.



*Nox, l'imprédictible faerie, restait toujours non loin des aventuriers.*

## Phénix XI – Le Dernier Combat

---

*2<sup>e</sup> griffon de la Saison du Réveil, an 991.*

La magie arcanique ayant quitté l'Empire, les troupes du Conseil de l'Etoile ne purent lutter bien longtemps contre les restes des Légions restées fidèles à Kerwyn. Une seule ombre planait encore : Furion. Les aventuriers furent donc chargés de tirer la situation au clair en des terres qu'ils connaissaient bien, les terres de Dworp.



*Les troupes du Conseil de l'Etoile ne purent lutter bien longtemps sans magie.*

A leur arrivé, la région semblait étonnement calme : les villageois travaillaient sans relâche et d'anciens mages semblaient fort dévots, guidés par des mystérieuses apparitions qu'on nommait les Trois Sauveurs ; de Furion, nulles traces.

Des faits exceptionnels et des coïncidences vinrent pourtant contredire ce climat si paisible. Des Xios, d'étranges hommes verts ressemblant vaguement à des hommes-serpents, convergeaient vers cette région pour accomplir un objectif inconnu. Les aventuriers apprirent qu'il s'agissait du peuple de Sigma, le mage qui les avait aidés par le passé, et que leur désir était d'ouvrir une porte inter-temporelle pour que leur peuple se répande dans leur temps car ils étaient menacés dans le temps futur. Après un âpre combat, un dialogue avec Sigma s'engagea et les aventuriers, en plus de destruction de la porte, purent obtenir une alliance avec ce puissant personnage qui avait pris ce monde et ses habitants en sympathie.



A côté de cela, les Vampires se livrèrent à plusieurs combats en présence des aventuriers. Ceux-ci prirent parfois parti ou, plus sagement, prirent leur distance. La conclusion fut la mort, dans un bain de sang et de violence, d'Abraaxas. Malgré sa puissance, celui-ci ayant conservé sa magie grâce à l'intervention des aventuriers, il s'était montré trop avide de pouvoir vis-à-vis de ses congénères et s'était attiré les foudres du terrible Conseil des Cents.

Les villageois, sous leurs dehors travailleurs, cachaient une réalité plus sombre. Toute la région était sous la coupe du Masque, l'archidiacre de Furion. Les Trois Sauveurs étaient en réalité des agents de Furion, chargés par le Masque de convertir les anciens mages à sa cause en leur promettant de retrouver leurs pouvoirs. Une situation ambiguë se tissa entre les agents de Furion, dont faisait toujours partie le célèbre maître d'armes Althazir et les aventuriers. Situation qui se compliqua encore quand les aventuriers apprirent qu'Althazir était le dernier, le sixième des Gardes Phénix. Après de nombreuses péripéties, Furion fut accepté non comme un allié mais comme un mal nécessaire à combattre.

La présence de l'Empereur, la réunion des six gardes Phénix, le peuple elfe et drow en passe d'être réunis, la menace de Furion sous contrôle, et celle des Xios écrasée, l'Empire avait enfin une perspective de paix durable comme dans le passé. Un ultime obstacle surgit pourtant. La légion démoniaque dirigée par Eleowyn qui avait manipulé par le passé les aventuriers aux ruines d'Oral-Ta voulut décapiter la tête de l'Empire, le nouvel Empereur, la réincarnation du Guide des Peuples connu sous le nom de Cyclope : Kerwyn. Et il fallut bien toute la ferveur des aventuriers, la puissance des gardes phénix et la détermination de l'Empereur pour le repousser et le vaincre lors d'un combat titanesque contre la légion.



*Une lutte difficile, qui déboucha néanmoins sur la victoire.*



