

Les aventures de nos héros se poursuivent alors qu'ils sont en train de faire inventaire minutieux des biens hérités d'[Oridi Malefin](#). En effet, en plus de la maison en elle-même, les aventuriers se retrouvent avec plusieurs objets, livres, meubles dont ils faut faire une estimation !

Le groupe de héros, malgré la perte de leur compagnon voleur disparu après avoir tiré une carte du jeu de carte merveilleux, ne se sent pas de baisser les bras et entends bien continuer cette quête sur l'Innomable, Fort du précieux butin récupéré après le legs d'Oridi les aventuriers s'équipent un peu mieux, pour leur plus grand plaisir.

En étudiant les derniers Parchemin d'Ahm en leur possession, les héros découvrent leur prochaine destination : l'Élysée, plus précisément ce qui semblerait être la strate Thalassie,

Au plus grand damne du crinti qui a bien compris que ce plan, une nouvelle fois, serait une de ces destinations où le bien, le calme et la gentillesse sont monnaie courante,

L'Élysée

Encore une fois le meilleur moyen de se rendre aux Élysée à leur stade de connaissance est d'aller à la ville-portail qui y mène : Extase.

Rapidement les aventuriers collectent des renseignements concernant le plan et la ville-portail :

- L'Élysée est le plan d'influence de la faction de l'Ordre Transcendantal, Cette faction prône avant toute chose l'action face à la réflexion ainsi que la perfection de l'esprit et du corps.
- Il est de notoriété publique que l'Ordre Transcendantal possède un portail à sigil, dans son quartier général, pour se rendre directement à la ville-portail d'extase
- Le QG des chiffonniers (comme l'on surnomme les membre de la faction de l'Ordre Transcendantal) est le Grand Gymnase

Les aventuriers se rendent sans plus attendre au Grand Gymnase, décidés à en découdre avec l'Élysée.

Ayant à peu près cerné la philosophie de la faction les héros se présentent face aux gardes de l'entrée du Grand Gymnase et annonce sans retenue vouloir franchir le portail pour se rendre à la ville-portail d'Extase.

Après avoir reçu leur requête, un des garde appel sans attendre un maître de l'âme. Slawn Griffes-acier se présentera aux héros, et sans ambages demandera pourquoi ils veulent aller à Extase.

Quelques rapides échanges permettent à Shawn Griffes-acier de prendre sa décision, Il emmène alors sans attendre les aventuriers à une tour adjacente au Grand Gymnase. Là il leur ouvre une porte qui donne sur une petite volée de marche descendantes...

Les héros se retrouvent alors dans une pièce avec une arche en bois et différents éléments posé sur deux

tables en chêne. Visiblement l'utilisation de ses éléments permet d'ouvrir le portail, Il leur faudra plusieurs essais pour trouver la bonne combinaison (et aussi quelques téléportations fracassantes hors de la pièce et quelques pièces d'or pour acheter les éléments détruits) :

"Alors que vous frappez doucement sur la cloche de verre, un doux son se propage et se transforme en un liseré d'argent qui vient ceindre l'arche. Une pâle image de se qui se trouve derrière apparaît, sans que l'on puisse vraiment distinguer quoique ce soit. Franchissant l'arche, vous vous retrouvez instantanément sur un chemin de terre assez large, entouré de bâtisses en bois et en pierre. Les demeures sont encadrées de bosquets, d'arbres et de parterres de fleurs. Loin devant vous se dresse une imposante construction encadré de par et d'autre par deux immenses tours. L'une est d'une blancheur éclatante et l'autre d'une noirceur inquiétante.

Vous rendez comptent également qu'il y a du monde autour de vous, Beaucoup même, et tous s'empressent de vous saluer par un « bonjour » enthousiaste et sincère en passant à coté de vous... »

Les PJs sont donc à [Extase](#), rapidement la ville offre différentes vues, celle entre autre de deux tours, une d'ambre, et une noire et d'un haut socle en ivoire, au centre de la cité. Mais ce qui intéresse avant tout nos héros, c'est la taverne. La Maison des Festivités leur ouvre les bras et ils en profitent, autour d'une chope, pour prendre un peu les nouvelles et avoir de sinformations sur le portail.

Très vite ils apprennent que le portail pour l'Élysée se trouve au sommet du socle en ivoire, celui qui trône au milieu de la ville. D'autres racontars arrivent à leurs oreilles :

- Un tueur en série s'attaque aux voyageur sur la route qui mène à Faunel. Ses plus récentes victimes sont deux Modrons.
- De mercenaires Khaasta ont été aperçus dans les environs, s'attaquant aux caravanes pauvrement défendues et aux villages situés entre Extase et Négoce.

Après quelques tergiversations, les aventuriers mettent de coté ces rumeurs et se rendent au socle osseux. Visiblement ils ne sont pas les seuls à vouloir se rendre en Élysée, une file impressionnante de personnes qui attendent de franchir le portail se trouve là, bavardant tranquillement.

Il faudra plus d'une heure aux héros pour que leur tour vienne, nous sans compter, en plus de cette attente, de cette sensation de bonté grandissante au fur et à mesure qu'ils se rapprochaient de la base du socle.

Là les attends [Théodor Asteneh](#), le Gardinal préposé à l'enregistrement de leur passage. Suite à quelque question il autorise les PJs à se rendre au sommet du socle, nous sans leur avoir expliqué comment s'y prendre !

"Vous vous immergez donc complètement dans la vasque de mercure. Le métal liquide sur votre peau vous procure une sensation agréable, comme pour le Mont Céleste, vous pouvez sentir irradier la bonté émanant de l'endroit. Même la légère appréhension qui devrait vous étreindre alors que vous plongez le visage dans le mercure ne se fait pas sentir. Vous fermez les yeux en vous enfonçant d'avantage dans la vasque et sentez le liquide métallique vous recouvrir entièrement. Comme après vous être rafraîchi le visage avec une eau douce et fraîche lors de grosses chaleurs une sensation revigorante vous saisit.

Vous ouvrez alors les yeux et vous vous retrouvez sur les berges d'un immense fleuve aux eaux d'une limpidité à faire pâlir la transparence d'un diamant. Les reflets d'un soleil brillant et chaud mais non agressif donne au fleuve un scintillement presque magique. Le long du fleuve est parcouru d'immenses étendues de bocages aux couleurs allant d'un jaune vif à celui de vert profond. Devant vous un immense plateau recouvert d'herbe grasse et de champs s'élève doucement jusqu'à perte de vue. A votre gauche, après un estuaire digne d'une mer de dresse au loin une forêt et encore au-delà les tours de ce qui pourrait être une cité. Derrière vous, après une autre forêt se dresse les dents d'une chaîne montagneuse circulaire visiblement infranchissable. Enfin sur votre droite vous pouvez apercevoir le fleuve qui s'écoule tranquillement depuis l'amont en passant au pied d'un pic partiellement enneigé. De votre côté de berge vous pouvez apercevoir, à quelques heures de marche, ce qui, à défaut d'être une cité, ressemble en tout cas à un regroupement d'habitation.

Vous êtes alors tiré de votre contemplation pour une voix douce : « C'est votre première fois ici n'est-ce pas ? » Alors que vous vous retournez, un sourire chaleureux vous accueille"

Car oui, au grand damn de certains héros, ici tout est chaleureux et accueillant...

Après quelques échanges cordiaux, dont l'explication que les aventuriers se trouvent en Amorie, la première strate des Élysées, Kana, la Guardinal qui les a interpellé proposera d'amener les aventuriers jusqu'à Libération, la plus grande cité des Élysées. Pendant le trajet elle leur expliquera un peu plus qui sont les Guardinals, les natif des Élysées.

Elle ne sait rien par contre sur l'Innomable, de la guerre et des choses affreuses elle dira qu'elle ne connaît que la Guerre Sanglante...

Arrivés à Libération, les PJs découvrent une grande cité, mi-ville, mi-forêt qui respire la tranquillité, la joie de vivre et l'insouciance. Il n'y a ici ni garde, ni muraille. Tout n'est que bonté. Les gens ont faim ? On leur donne à manger. S'ils ont soif, on leur donne de quoi se désaltérer. S'ils sont fatigués, on leur propose un lit douillet.

Forcément, même si le mage ne l'avouera pas, cette gentillesse permet rapidement aux héros un moyen simple de se rendre en Thalassie. En effet on leur indique rapidement que le meilleur moyen est de prendre en bateau, et très vite ils trouvent un capitaine qui veut bien les y emmener !

La Capitaine [Baran Agoc](#) accepte de prendre les héros à bord de son bateau, le **Brave**.

Il informera les héros qu'une traversée de trois semaines les attends, où il risque de ne pas se passer grand chose.

Au bout de trois jours pourtant les aventuriers ont une grosse frayeur. Le bateau fonce droit vers une immense chute d'eau d'aillurus bien nommée Précipice. Mais alors que le bateau se retrouve enveloppé des embruns de la cascade rugissante ils s'aperçoivent que ce dernier... Vol !

C'est ainsi que les PJs arrivent sur la deuxième strate, L'[Eronie](#).

C'est lors de la deuxième semaine et de la traversée de la troisième strate, [Béliérine](#) que l'aventure des héros va prendre un tournant. car pendant la nuit un des héros échappera de peu à une tentative d'assassinat ! Après un âpre combat (et la récupération de quelques objets) Baran apparaîtra visiblement très contrarié.

Enquête menée il s'avère que l'assassin est un, ou plutôt une, sbire à la solde de Talona, la déesse des Maladies.

Baran sera très suspicieux, en effet un assassin d'une déesse mauvaise venant jusqu'en thalassie est pour le moins déconcertant. La méfiance de Baran est d'autant plus exacerbée que l'homme-poussière souhaitait récupérer la dague de l'assassin, un objet impie s'il en est.

Les aventuriers décident alors de raconter à Baran ce pour quoi ils sont venus en Élysée. Devant ce récit et les parchemins d'Ahmn Baran se détendra un peu. Il expliquera alors ce qu'il sait de tout ça :

- Baran et son bateau se rendent en Thalassie mais plus particulièrement à la cité de Portico, un congloméra de petites îles où se passe le commerce avec les habitants du reste de la Grande Mer.

- Les créatures bonnes bénéficient en permanence du sort "[Respiration Aquatique](#)" en Thalassie, afin d'éviter la noyade.

- Suite à la lecture du parchemin d'Ahm Baran dira qu'il a effectivement déjà entendu parler d'histoire concernant une créature légendaire mais pour lui c'est plus un mythe qu'autre chose

- Le Thalaström, un vortex aquatique titanesque est une problématique de la strate de Thalassie, nombreux sont ceux qui s'y sont risqué sans revenir.

- Pour lui le meilleur moyen qu'ont les PJs pour se rendre dans les profondeurs, c'est de rencontrer les elfes aquatiques.

A la fin de ce fructueux échange Baran proposera d'introduire directement les héros auprès d'[Anamoriica](#), la cheffe de la cité de Portico.

Au bout des trois semaines de voyage, les aventuriers arrivent enfin) en Thalassie, puis à Portico.

PORTICO

Dans un laps de temps que l'on pourrait considéré comme assez court, les héros ont l'occasion de rencontrer [Anamoriica](#).

Elle les reçoit dans sa salle de travail, où plusieurs autre personnes sont présentent. Alors que les aventuriers abordent le contenu du parchemin d'Ahm, concernant les profondeurs de la Thalassie et le présence d'une bête en leurs seins, Anamoriica affichera un visage grave et leur répondra d'un ton grave :

« Messieurs vous êtes là porteur de souvenirs bien triste pour notre communauté ».

Anamoriica fait le tour de la salle avec un regard soutenu et tous les individus sortent rapidement de la pièce...

« Je vais vous montrer ce que peu de personnes avant vous ont vu » Anamoriica fait tomber une tenture qui cachait un tableau.

« Voici le Grand Kraken, une entité antédiluvienne qui parcours les fond de la Thalassie... »

« Enfin qui parcourrait, cela fait des décennies que nous n'avons plus entendu parler de lui, loué soit notre protecteur »

« Il se dit que le fléau de Thalassie serait tombé sous les coups d'une créature plus puissante que lui mais rien n'est moins sur »

« Lien ou pas avec notre histoire, le Thalaström est bien plus actif depuis quelques temps et cela n'augure rien de bon »

« Nous n'avons jamais pu établir de lien en le Grand Kraken et le Thalaström, mais les forces en mouvance nous menace »

« Si vous comptiez aller vous froter à la bête, je peux vous aider dans votre quête, en échange d'éléments probant sur la menace qui pèse sur nous... »

Anamoriica retourne s'asseoir dans son siège.

Anamoriica proposera alors aux PJs un guide qui pourra les amener au plus près de la cité elfe aquatique se trouvant sur le socle océanique de la Thalassie. Elle espère que ses congénères sauront se montrer moins belliqueux qu'à l'accoutumé.

Anamoriica laisse aussi, après conseil, tout les soins aux PJs de se préparer pour leur expédition sous-marine.

Une fois prêts les voilà partis pour 2 heures de marche pour rejoindre une faille, profonde de 120 mètres. Là leur guide leur explique qu'il faut "sauter" et que une heure de marche supplémentaire sera nécessaire pour arriver aux abords de la cité. Les PJs sont hésitants, il n'est un rien naturel pour des humanoïdes non aquatique de se jeter dans une fosse océanique... Après avoir maîtrisé leur peur (ou plutôt avoir réussi leurs jets de Peur) les héros se lancent.

La vie des PJs dans l'eau.

Dans l'environnement aquatique, en terme de jeu, les PJs subissent les contraintes suivantes :

Score de Force et de Dextérité divisé par 2 (pour les dégâts et la CA), Score de force multiplié par 2 pour les charges. Score de Constitution diminué de 1 tous les 50m (sans diminution des pv, ni des JS), Scores de Sagesse et Intelligence diminués de 1 tous les 30 mètres. A partir de -60 mètres une protection contre le froid est nécessaire. La distance de visibilité est divisée par 2 tous les 20 mètres de profondeur (une vision dans le noir annule cette pénalité). L'odorat n'est plus utilisable, les capacités d'ouïe sont multipliés par 2. Les déplacements sont de 1m/round, quelque soit la charge. Enfin aucun pouvoir basé sur le feu, ni ceux demandant un composant somatique ne fonctionnent.

Et si tout cela n'était pas suffisant les héros subissent une attaque de requin alor qu'ils sont en chemin pour la cité elfe !

Quelques rounds après avoir défait l'animal, une patrouille de cinq elfes aquatique arrive et visiblement mécontent somme les héros de se rendre !

Même la présence de leur guide ne semble pas calmer le jeu, et c'est sans ménagement qu'ils sont escortés jusqu'à la cité elfe aquatique

Et c'est plus en qualité de prisonniers, dépouillés qu'ils sont de leurs armes, armures, livre de sort etc.. que les aventuriers sont présentés devant la [Reine Azhane Al'tarnes](#).

Cette dernière n'est vraiment pas enchantée de voir des "pieds sec". Mais alors que les héros se confondent en excuses et en explications, la Reine se détend quelque peu.

Elle semble même amusé des les ententdre dire qu'ils souhaitent se rendre dans le Thalaström.

La Reine leur indique un endroit où ils pourront trouver un guide, [Dobollopmol](#), un sujet renégat qu'elle a exilé au frontière de son royaume. Dans sa grande mensuétude elle consentira également à leur prêter des hippocampes de monte.

Les aventuriers devront laisser les montures à l'extérieur du Thalaström. Les PJs reçoivent également une conque de rappel, qui leur permettra de rappeler les montures une fois ressorti du Thalaström.

Les aventuriers trouvent assez facilement l'ancre de Dopollopmol avec les indications précisent qu'ils ont reçu. Ce dernier, apeuré à la vue des héros, leur dira qu'il est vraiment surpris que la Reine envoie des surfaceux pour le tuer. Il le sera encore plus quand ces derniers lui explique qu'ils ne sont pas là pour ça.

Explication faite Dopollopmol, soulagé mais toujours craintif, accepte d'aider les héros en leur signifiant qu'en retour il aimerait bien un petit coup de main. En effet il aimerait récupérer un objet qui se trouve dans une épave mais devant l'amoncellement d'os et d'arrêtes il n'a pas osé aller plus loin. En échange de cette orbe il montrera aux aventuriers comment franchir le Thalaström sans dommage. Après avoir accepté le marché, les héros se rendent à l'épave pour récupérer cet objet : un orbe.

Arrivé devant l'épave les héros constatent rapidement un gros tas de cadavres à moitié rongés, d'os et de morceaux indéterminé. Sans vraiment avoir le temps de s'interroger là-dessus un crabe géant sort de l'épave pour attaquer les aventuriers !

La nature sanguinaire de l'animal est évidente et seul sa mort donnera le champ libre aux héros. Une fois défait les aventuriers peuvent tranquillement récupérer l'orbe, ainsi que quelques objets magiques: un [heaume de respiration marine](#), un anneau de convocation d'élémentaire d'eau et trois potions de respiration aquatique.

De retour à l'ancre de Dobollopamol ce dernier se détend en voyant l'orbe. Devant un bon poisson cru, il raconte son histoire aux héros :

"Ma tribu a été asservie par les Sahuagin il y a des décennies. Il s'avère qu'il y a plus longtemps encore les Sahuagin et d'autres races aquatiques mauvaises ont trouvé le moyen de pénétrer dans les Elysées par une faille qui se trouve au cœur du Thalaström. Ce phénomène, qui d'un côté a permis aux être mauvais de s'infiltrer sur la Strate sans être repéré a aussi empêché une invasion majeure, très peu sont ceux qui ont réussi et survécu.... Et oui j'en fais partie..."

Il y a quelques années maintenant nos maîtres, qui nous faisait creuser pour essayer de trouver un passage pour traverser le Thalaström ont fait une trouvaille extraordinaire : Les reste de ce qui pourrait ressembler au Grand Kraken lui-même. Nos maîtres étaient tout excités ! Ils pensaient, surement à juste titre, qu'il allait bientôt tomber sur l'ancre de la bête. Ils firent venir plus d'esclave encore, ceux de ma race bien sûr, mais aussi des elfes aquatiques. Chacun d'entre nous devions creuser plus longtemps, plus profond, et chaque trouvaille était scrupuleusement analysée par nos maîtres.

Ce qui s'est passé à un moment est flou pour moi, ce que je sais c'est qu'il y a eu quelque chose qui pourrait s'apparenter à une rébellion. Une mini guerre civile s'en est suivie et c'est dans ce chaos que j'ai réussi à m'enfuir, et encore plus miraculeusement, trouver un passage dans le Thalaström. Je me suis fait rapidement attraper par les patrouilles d'elfes du coin, et la Reine, dans sa grande mansuétude m'a laissé la vie sauve eu égard à mon statut d'ancien esclave et, m'a foi surtout, le fait que je ne sois pas aussi mauvais que mes frères... Elle m'a par contre forcé à l'exil, mais je suis bien ici. Cela doit faire environ six ans que je suis arrivé ici et je n'ai plus jamais entendu parler des Sahuagins..."

En fait Dopollopamol à découvert par hasard un passage souterrain qui permet de franchir le Thalaström sans en subir les effets. S'y rendre reste par contre risqué car il faut réussir à se rapprocher assez près de l'affleurement rocheux où se trouve l'entrée du souterrain. Même avec l'aide des hippocampes l'entreprise

est ardues.

Mais comme on peut s'y attendre, les héros y arrivent, avec plus ou moins de réussite. De l'entrée du passage de longue heures de marche sont nécessaires pour traverser le labyrinthe qui compose le passage. Sans Dobilopmol et de quoi respirer sous l'eau la vie des aventuriers serait compromise. D'ailleurs la peur envahit nos héros au fur et à mesure du temps qui passe...

Heureusement pour eux, avec que cette peur ne soit trop handicapante, les héros débouchent sur une vaste plaine abyssale. Là ils ont pu y voir un camp Sahuagin :

Les aventuriers analysent la situation et font de nombreux repérage avant de fomenter une action éclatante : libérer les prisonniers dont ils ont identifié les enclos.

S'ensuit alors une révolte qui permet aux aventuriers de continuer à fouiller le camp. Ils se défont entre autre d'un baron, et lui tranche la tête en guise de trophée.

C'est alors qu'ils tombent sur [Elbereth](#) et deux de ses créatures alors qu'il sort de son antre. Un fouillant le corps de ce dernier et sa tanière cette dernière, les aventuriers découvrent le un petit trésor : 7013 pièces de platine, une potion de guérison, une potion de rapidité, un [trident](#), divers objets magiques et surtout le [plastron de l'Innomable](#).

Fort de leur trouvaille, les héros repartent voir la Reine Azhane. Leur compte-rendu la met dans une rage sans nom et la présentation de la tête d'un baron Sahuagin mettra l'assemblée de la Reine dans tout ses

états. La Reine leur confisquera le trident, qui s'avère être une arme de garde royal.

Heureusement pour les Héros, quelques une des survivants qu'ils avaient libérés sont revenus près de leur Reine et ont corroboré les événements décrit par les aventuriers.

La Reine verra d'un très mauvaise oeil la présence du plastron, mais indiquera aux PJs qu'elle les autorisent à le garder sous couvert de repartir avec.

Enfin elle réunit un conseil de guerre et demande aux aventuriers de bien vouloir accompagner le corps expéditionnaire qui va aller détruire cette menace, juste au cas où ses troupes seraient confrontés à des trucs de "pieds secs".

Après plusieurs heures de nage, aidé par Dopollopmol, le corps expéditionnaire arrive à franchir le Thalaström. Le camp Sahaugin est désert, il ne reste que des cadavres, à part celui, notable d'Elbereth... Les éclaireurs réperent rapidement le camp ennemi qui se trouve à quelques heures de là.

La troupe arrive enfin en vu du camp ennemi, et après quelques préparatifs, l'assaut est donné. Les héros s'occupent en particulier de neutraliser la tour d'alarme :

Les aventuriers se retrouvent à affronter des Sahuagins, des [lacedons](#) (goules marines) et ils peuvent apercevoir des silhouettes fantômatiques, qu'ils évitent soigneusement.

La bataille est violente et faite rage pendant un long moment. Puis, sortis de ruines se trouvant au milieu du campement, une nouvelle troupe de Sahuagins prend part au combat. La situation devient périlleuse pour les héros et les troupes elfe aquatique. Les aventuriers décident alors de s'attaquer au leader, un baron Sahuagin.

Retournement de situation aidant, le baron s'enfuit vers le bâtiment en ruine, poursuivi par les PJs. C'est au détour d'un couloir que les héros débouchent dans une vaste salle.

Et là c'est le choc ! Les héros se retrouvent face à une créature serpentine immense : un Wastrilith.

La confrontation aurait dû tourner au désastre pour les aventuriers, bien loin d'être capable de tenir tête à une telle créature. Mais la roue du destin du Multivers en a décidé autrement, et Nemeth, mue par une force improbable, mis en coup à la créature qui l'obligea à battre en retraite.

[Zørathem](#), tel est son nom, maudit Nemeth et comme l'avait prédit la carte du jeu de cartes merveilleuses que Nemeth avait tiré, Zørathem le Wastrilith, devint la némésis de Nemeth.

Une fois la créature enfuie, les aventuriers ressortent des ruines et peuvent constater que la bataille a définitivement tournée à l'avantage des elfes aquatiques.

Plus surprenant encore, les héros se rendent compte que le Thalaströma également disparu !

De retour au palais les héros racontent à la Reine Azhane le dénouement de l'expédition. elle décide d'augmenter le niveau de vigilance aux frontières de son royaume et envoie des messager à travers toute la Thalassie, dont un à la cité de l'Étoile où siège le Conseil des Guardinals.

En remerciement pour service rendu la Reine Azhane leur offre Elomus, le trident de la Garde Royale.

Les aventuriers remontent les strates des Élysées et se retrouvent à la cité de l'Étoile où ils sont longuement interrogé par les membres du conseil des Guardinal. Nombre de questions et demande de

détails leur sont posé, et les PJs, jouant cartes sur tables racontent leurs péripéties depuis le monde primaire. Les héros, sous le noms des "Arpenteurs Silencieux" repartent avec le [plastron de l'Innomable](#), un précieux [parchemin d'Ahm](#), une missive pour Jophiel et le Factol Skall ainsi qu'une nouvelle réputation dans les Élysées..

A Suivre...