

## **Contexte :**

Nos jeunes aventuriers, tous assis à l'une des différentes tables, ont tous un but commun : gagner le plus d'argent. Un à un, chaque membre de l'organisation *Arlentin*, célèbre groupe de mercenaires. Le tableau d'affichage, endroit de prestige pour les quêtes avec la plus grosse récompense. En ce soir d'octobre, les rires battaient son plein dans la taverne, mais...personne ne semblait attiré par l'annonce centrale. Le chef du groupe, intrigué, s'approcha. "L'otage sans nom", quelle étrange quête, il n'y avait pas plus d'information. Le chef retira l'image brusquement. Le bruit du déchirement sembla créer un blanc avec les personnes aux alentours, comme si leur monde s'étaient arrêté. Le chef, loin de s'en soucier, retourna à sa table, posant l'affiche triomphalement il annonça d'une voix grave :

- Les gars, j'ai trouvé notre gagne pain !

Une salve d'applaudissements monta des trois membres. Le bruit sembla surpasser l'ambiance. Le groupe décida de partir le lendemain. L'annonce était donc à eux. Ils burent une dernière chope de bière, faisant leur traditionnel cul sec avant de s'en aller reprendre des forces pour leur long voyage.



*Affiche pour lancer la quête, information de la disparition.*

## **Avant quête :**

Lors d'une nuit de pleine lune, un message vint à Pascal Chatonnay, son dieu et divinité maléfique de la typographie et de l'intégration, Xavier Senente, n'étant pas convaincu et détestant le blason que la jeune impératrice avait imposé, décida de kidnapper l'impératrice du royaume : Camille. En effet il était connu pour Cette humaine avait osé commettre un terrible affront selon ce dieux à la morale plus que douteuse. Pascal Chatonnay avait donc transmis le message plein de colère à ses compagnons de culte : Christelle Bloch, Lydia Dubois et David Malsot.

Une énergie sombre se propagea, la colère, le dégoût, l'esprit combatif et un fort désir de vengeance. Lors de leur sinistre et discret marche vers le château de la capitale Reykjavik de nombreux phénomènes surnaturels se firent apercevoir. Des logos mal fait s'effacèrent, des lettres recommandées avec des "Conclusion" en mot de fin se firent déchiqueter à leur

ouverture. Les habitants, pantois, ne purent qu'observer les faits impuissant. Un chaos sans nom prit possession des régions parcourues par le groupe.

Arrivé devant les lourdes portes du château, un sourire mesquin apparut sur chacun des quatre visages. C'étaient beaucoup trop simple à pénétrer, avec la bonne grâce de Xavier Senente, ils passèrent la sécurité des gardes de la manière des plus simple. Un seul obstacle les séparait du lit de la jeune et innocente impératrice, peut-être ne l'était-elle pas entièrement au vu de son terrible acte ? Un cri strident retentit avant qu'une vague d'un vent d'une froideur sans nom fit claquer la porte. Un silence... puis le chaos : Mais où était donc l'impératrice ? Pourquoi ne la retrouvait-on pas ? Les gardes paniquèrent, les habitants de la capitale paniquèrent, tout le monde paniqua. La nouvelle se fit connaître à la vitesse d'une traînée de poudre, jusqu'à être placardée dans toutes les tavernes du royaume.

### **Rencontre :**

L'affiche mentionnant, Kouamvi Couao-Zotti, célèbre arch-mage du roi, devait leur expliquer plus en détail la situation. Le groupe partit donc en direction de la capitale, ils purent alors observer les effets de la marche des fidèles à Xavier Senente mais ça ils le découvriront bien plus tard. Ils virent les logos, les lettres et les habitations qui n'étaient pas parfaitement centré être détruit. Le voyage dura deux à trois jours en fonction de leur allure de marche.

C'est dans la forêt de Spruce, que le groupe découvrit l'elfe de la forêt : Lydia Dubois. L'elfe était entouré de deux éclaireurs, d'un loup et d'un archer qui est son bras droit. Le groupe était entré sur son territoire, de ce fait elle voulait des explications, c'est pour ça que son petit groupe entoura de manière semi agressive les mercenaires d'*Arlentin*. La méfiance transpirait des éclaireurs qui braquaient leur épée courte pour les menacer. Il ne s'agissait pas tout à fait d'un combat physique mais plutôt d'un combat oral. Lors d'un mouvement brusque de l'un des *Arlentin*, l'affiche de disparition de l'impératrice tomba de sa poche. Lydia Dubois, en la voyant compris sa méprise et signifia, d'un signe de la main de baisser les armes. Il s'agissait d'un malentendu, en effet elle avait été mise au courant de la situation par son ami de longue date l'arch-mage, Kouamvi Couao-Zotti. En guise d'excuse, elle leur donna une potion de soin normale et une potion de soin supérieure à chaque membre du groupe de quatre mercenaires.

L'habitation de kouamvi Couao-Zotti se fit apercevoir par le groupe. Le chef tambourina sur la porte :

- Arch-mage ! Arch-mage ! Nous sommes là pour la quête !

Au vu de l'heure assez tardive et de l'entrain de l'homme derrière la porte, l'homme accouru, il ne voulait surtout pas perdre sa porte, comment expliquerait-il le trou béant à l'intérieur s'il ne se dépêchait pas ? Enfilant un vêtement un peu plus chaud il descendit en trombe et ouvrit la porte.

- C'est pas bientôt fini ce raffut ?

Reprenant contenance, se redressant, il reprit d'un ton sérieux :

- Êtes vous véritablement prêt à accepter cette quête ?

L'ambiance devient plus sérieuse, d'un commun accord, les quatres mercenaires acquiescèrent. Un contrat fut donc signé, cela ne leur mit malheureusement ou heureusement, selon le point de vue pris, mit la puce à l'oreille. La quête leur fut expliquée : Ils devaient retrouver et libérer Camille de toute urgence. Un seul indice : "Toutes productions mal agencées ne seront pas écrites dans l'histoire..."

C'est la tête pleine de questionnements qu'ils repartirent avec la promesse d'un gros butin d'or. L'arch-mage leur avait conseillé de partir vers le Nord accompagné de son chat nommé GPT. On racontait que les habitants de cette zone avaient le plus de phénomènes étranges. Kouamvi Couao-Zotti leur précisa qu'en cas de grands besoin ils pouvaient manger GPT et qu'il en avait d'autres de toute façon comme Grok ou encore Gemini.

### **Début du voyage :**

C'est pleins de bonnes volontés et d'entrain que le groupe parti. Des cris et des chants se firent entendre lors de leur passage. Ils se motivaient avant les futurs combats, qui ils le savaient risquaient d'être assez sanglant et éprouvant. Après 5 jours de marche, ils arrivèrent dans un village au cœur du Nord, de nombreuses maisonnettes semblaient avoir subi un ouragan. Le groupe décida d'aborder une fermière : Léna Chatonnay. Elle leur apprit qu'un étrange bâtiment avait surgit de la terre elle-même en moins d'une nuit un peu plus à l'est. Selon elle, il se trouvait à une demie journée de marche. Léna Chatonnay leur raconta que selon quelques rares courageux à s'approcher du lieu, on pouvait entendre de terribles hurlements féminins...mais...plus le temps passait moins ils semblaient humains, comme si c'était l'âme directement qui s'exprimait. Un frisson traversa le groupe, que pouvait-il bien se passer là-bas ? Il était de leur devoir de le découvrir, même s'il ne savait pas s'ils retrouverait Camille là dedans. Ils promirent à la femme d'y faire un tour. Cette décision allait les mener tout droit sur le lieu où se retrouvait la pauvre Camille mais ça ils ne le sauront qu'une fois devant son être.

### **Entrée du donjon :**

Une demie journée plus tard, étant en suffisamment bonne forme pour tenter l'expérience, le groupe de quatres mercenaires se tinrent devant la grande porte du donjon MMI. Lors de l'ouverture de l'immense porte en bois métallisé produisant un vacarme assourdissant à son ouverture, contrastant avec le silence régnant dans le lieu. Une énergie difficilement descriptible pouvait se faire ressentir : une lourdeur dans l'air et une sensation d'être observé de manière fixe.

Une grande salle en apparence vide les attendait. Un seul meuble semblait remplir cet espace : un pupitre de pierre. En s'approchant le groupe pourrait apercevoir deux trous, comme s'ils attendaient un contenant. En observant un peu mieux ils pourraient découvrir deux autres portes, l'une à droite et l'autre à gauche. Une question se posa au sein du groupe :

- On se sépare ou on fait tout ensemble ?

D'un commun accord, ils décidèrent de rester ensemble. Ils avaient certe confiance en leur capacités mais ils ne connaissaient pas la véritable menace que cachait ce lieux, il valait mieux alors rester prudent. C'est ainsi qu'ils pénétrèrent dans la première salle.

### **L'antre de David Malsot :**

La salle était dans un désordre sans nom, de long pique étaient plantés un peu partout sur les murs, accrochés à ces piques de grandes feuilles raturées de rouges. Il s'agissait de projets défectueux, ils n'avaient pas convaincu la grande divinité et devaient donc être banni. On pouvait retrouver des idées non ergonomiques, ne répondant pas à des consignes clairement spécifiées ou encore à des absences trop nombreuses et injustifiées. On pouvait clairement comprendre que de nombreux combats avaient eu lieu ici, de grandes mares de sang et des haches étaient visibles un peu partout sur le sol, une pile de précédentes victimes créent une odeur pestilentielle. Certains membres de l'équipe crurent tourner de l'œil à cause de l'odeur.

C'est dans cette ambiance que le groupe s'engouffra un peu plus dans la salle, ils se firent très vite envahir par une armée de cinq petits mobs armée de hache. Lorsque les mercenaires réussirent à tuer deux des 5 mobs, le boss de la salle apparut : David Malsot dans toute sa splendeur chevauchant sa monture Parcocycle.

Lorsque la monture Parcocycle tomba assiégé sous les assauts du groupe de mercenaire, David Malsot se retrouva à terre, ne perdant pas de temps il se releva et entra dans une rage folle. Il arracha ses vêtements, attrapant une hache dans chacune de ses mains et il lança une attaque frontale sur le coupable de ce meurtre. Parcocycle comptait plus que tout pour lui. Il était donc de son devoir de le venger.

Un terrible combat s'engagea, il était assez compliqué d'émettre une sortie victorieuse....Et pourtant ! Le groupe, après de nombreuses blessures et de nombreux échanges de coups finirent tout de même par sortir vainqueurs.

Du cadavre sortit une plume, une blessure bien placée sur son torse avait permis cette extraction sans la salir. Une lumière vive l'entourait, elle semblait irréaliste, trop pure pour ce lieu rempli de sang et de chaos. Lorsque l'un des mercenaires s'approcha pour la récupérer une vision vint à eux : On pouvait y voir David Malsot s'approchant de Xavier Senente, tout sourire il accueillit le premier à tomber avec fierté. Il était fier de sa fidélité et de son combat, bien qu'il était petit au cours de celui-ci. La vision reparti aussi vite qu'elle était venue, ils étaient sûrs qu'il ne s'agissait pas d'un rêve. Comment rêver en étant éveillé et que tous l'ai eu ? Non, décidément il se passait des choses qui méritaient une explication dans ce lieu. Une chose devint claire pour le groupe, une divinité était dans la boucle.



*Artéfact permettant d'ouvrir la porte pour accéder à la suite de l'aventure donné par David Malsot.*

En partant, GPT leur adressa dans un miaulement une indication, elle dépendant de l'ordre choisi pour les salles :

Antre de Christelle Bloch > Antre de David Malsot => « *restez sur vos gardes, vous ne savez pas ce que ces murs cachent.* »

Antre de David Malsot > Antre de Christelle Bloch => « *Ce lieu n'est pas un piège, c'est un test. Trouve ce qui est caché.* »

### **L'antre de Christelle Bloch :**

Le labyrinthe était des plus silencieux, la visibilité n'était pas des plus optimales. L'air était humide, une odeur de vieux pouvait d'ailleurs se faire sentir. Ils pénétrèrent dans les innombrables salles et pièges de ce dédale.

En pénétrant ce lieux trois choix finaux s'offrent à vous :

- En rencontrant simplement Christelle Bloch, elle pourra se montrer méfiante et vouloir attaquer dans un premier temps, après un court moment elle vous confiera d'un ton nostalgique désirer retrouver plus que tout une relique cachée dans le labyrinthe. Avant cela, elle vous remettra un parchemin permettant d'accéder à la suite du donjon.
- Vous pourrez avoir déjà trouvé les trois parties de la relique avant de rencontrer la sorcière. Elle se montrera alors pacifiste et vous laissera repartir sain et sauf avec la relique trouvée et le parchemin remis pour accéder à la suite du donjon.
- Autre possibilité, ayant trouvé les trois parties de la relique et ayant récupéré le parchemin auprès de Christelle Bloch, vous pourriez décider de la tuer.



*Artéfact permettant d'ouvrir la porte pour accéder à la suite de l'aventure, donné par Christelle Bloch.*

### **Couloir :**

Après avoir passé l'épreuve du labyrinthe et avoir inséré les deux objets dans le pupitre en pierre, le groupe se retrouve à longer un petit couloir, des armures en fer étaient positionnées de par et d'autre de l'espace. Des hurlements féminins se font entendre, d'un seul regard ils comprennent qu'ils touchent au but. Serait-ce ça les hurlements entendus par les villageois que leur avait rapporté Léna Chatonnay ? Ils finirent par tomber sur une double porte en pierre. GPT s'arrêta brusquement et annonça une autre énigme : « *Quelle est la balise favorite du dieu Xavier Senente ?* »

-> Réponse : *html*

Si le groupe parvient à trouver la réponse du premier coup, ils pourront ouvrir facilement la porte et accéder à la salle verrouillée...mais, s'ils répondent faux ils devront attendre et protéger pendant 3 tours le chat, GPT, qui tentera de trouver la réponse en scannant sa base de donnée. Pendant ce temps, trois armures prirent vie à chaque tour qui passait. Leur nombre était trop important, une seule solution gagner du temps et défendre pour permettre à GPT de trouver la réponse.

Une fois la réponse trouvée et la porte passée ils purent enfin pénétrer dans la dernière, enfin plus exactement l'avant dernière salle.

### **L'autre de Pascal Chatonnay et Xavier Senente :**

Dernière salle, derniers obstacles, moment décisif. Le groupe n'avait pas dit son dernier mot, certes bien fatigué et certains d'entre eux étaient assez mal en point. Là, dans un halo de lumière créé par un cercle de bougies, était installé un homme. Il était à genou, au centre du cercle entrain de vraisemblablement prier. Il était en train de prier son dieu de la typographie et de l'intégration : Xavier Senente ! On pouvait l'apercevoir entre deux coup d'oeil, à moitié flottant sur le sol, son apparence semblait très irréel et dans un fracas capable de faire frissonner le plus valeureux des valeureux il dit :

- Qui ose entrer dans ma demeure sans mon autorisation ?!

Pascal Chatonnay se releva bien rapidement, se retournant il vit le groupe d'étranger, étant trop concentré dans son éloge interminable il n'avait pas entendu le groupe pénétrer le bâtiment. Il sortit d'un geste rapide son épée donnée spécialement offerte en personne par

David Malsot son coéquipier de toujours et premier membre des plus fidèles adorateurs de Xavier Senente. Pascal Chatonnay se lance frontalement sur le groupe de quatre mercenaires. Il semble seul, mais c'est sans oublier le soutien de son dieu. Son premier coup frappe de plein fouet le membre du groupe le plus proche de lui. L'épée s'abat d'un coup sec, la puissance semble décuplée, il a visiblement obtenu un coup de pouce de la divinité toujours au-dessus du cercle de bougies. GPT en arrière plan leur annonça une chose : « *Une fois éteinte, je ne suis plus physiquement.* »

Le message était clair, pour accéder à l'endroit d'où on entendait les cris, qui semblait être assez proche au vu du volume de ceux-ci, ils devaient vaincre Pascal Chatonnay. Si l'on se fiait au dire du chat donné par Kouamvi Couao-Zotti, l'arch-mage du royaume, ils devaient éteindre le cercle de bougie afin de vaincre, si l'on peut dire, le corps à moitié physique de Xavier Senente.

Les coups pleuvaient des deux côtés, chaque camp attaquait et contre-attaquait. Pascal Chatonnay, aidé de sa divinité, lance plusieurs sorts sur le groupe pour les mettre en difficulté. Il réussit à retenir pendant un certain temps deux membres du groupe *Arlentin*. Les deux membres restants en profitèrent pour faire une attaque dans le dos du paladin. Grâce à sa divinité, il réussit de justesse à éviter le coup. Il n'était cependant pas suffisamment rapide pour perdre quelques points de vie, rien de trop alarmant mais il s'agissait tout de même d'une nouvelle petite victoire, chaque victoire faisait gonfler l'espoir des mercenaires quant à leur réussite complète. Les cris devenaient de plus en plus fort à mesure que le temps s'écoulait. On pouvait distinctement reconnaître une voix féminine hurler à plein poumon :

- Pitié ! Arrêtez !

Le combat continua à faire rage pendant encore trois ou quatre tours en fonction de la chance des joueurs. Après un ultime coup d'un des membres désigné pour cela, il s'agissait de celui possédant le plus de point de force. Il avait profité d'un moment de faiblesse de Pascal Chatonnay pour attaquer de toute sa puissance et avait réussi à l'abattre. La dépouille du paladin tomba mollement, son dernier regard fut adressé à son dieu, sa vie. Il s'était sacrifié pour sa cause. Il eut pour dernière pensée le fait qu'il n'y avait plus de défense entre ces étrangers et Xavier Senente. Le membre du groupe le plus proche du cercle de bougie se mit à les souffler une à une.

Le groupe, d'un pas lent, s'approcha doucement de la porte en bois se trouvant dans le fond de la salle. En ouvrant la porte, une jeune femme se trouvait assise sur une chaise, plume à la main. Les larmes inondaient son visage, ses cris s'intensifiaient à mesure que sa main bougeait sur le parchemin. Elle était assise et obligée d'écrire un code manuellement sur papier. Elle n'avait pas le droit de faire de pause, expliquant sa douleur. Le groupe la libéra et la rassura, tout allait bien se passer, elle pourrait rentrer chez elle. L'un des membres osa questionner la jeune femme sur son identité et elle leur répondit :

- Je..je suis Camille..., impératrice de Azhir.

### **Le retour :**

Les mercenaires accompagnés de l'impératrice du royaume Ur repartit vers la capitale. Le voyage se passa calmement entre chant de joie et discussion vive. La bonne ambiance réchauffait le cœur des valeureux guerriers et de larges sourires pouvaient se faire voir. Le voyage de retour n'était pas si long que ça, en revenant rendre le chat, GPT à Kouamvi Couao-Zotti ils furent accueillis en fanfare et obtinrent leur butin de 500 pièces d'or.