Quête de romance Aodren :

Ils se rendent sur Atrodia. Ils repoussent une attaque de créatures démoniaque d'apparence ténébreuse. Ils sont convoqués par la reine et Aodren voit tout de suite qu'il utilise un sort d'illusion pour masquer sa nature elfique.

La reine comprend qu’Aodren est le nouveau Patriarche elfe mais ne le montre pas. Pendant qu'elle les remercie pour avoir détruit se contingent. Un assassin tente d'attenter à ses jours. Aodren ne laisse pas le temps à l'être encapuchauné de passer à l'acte. Il utilise son ancienne magie pour le mettre hors d'état de nuir.

Aodren : réalise un test de réfléxe avec un bonus de 10

Récompense : 100 points de réputation

La reine est particulièrement impressionnée par l'habileté d'Aodren. Elle organise un banquet en l'honneur des valeureux héros.

"En l'honneur de votre valeur je vous invite à un banquet ce soir." Elle se troune vers Aodren. "Pour m'avoir sauvée, vous aurez le privilège de vous assoir à mes côtés." Aodren accepte.

Lorsque la soirée bat son plein, la reine s'éclipse et demande à Aodren de la suivre.

Elle conduit Aodren au sommet du palais sur une belle terrasse. Elle est fleurie et une magie subtile y fait reigner une chaleur douce et apaisante.

Dans le ciel une pleine lune magnifique c'est levée. La reine s'approche de la rambarde et demande à Aodren :

"Je pense que vous avez deviné mon secret, Patriarche".

Aodren lui répond oui.

Elle lui pose de question sur les elfes et la capitale. Aodren lui raconte en détail ce qu'il s'y est passé et également comment il est devenu Patriarche.

Une fois le récit fait, elle baisse la tête en silence. Puis après de longues secondes, elle lève la tête vers la lune. Sa longue chevelure blonde s'anime avec la douce brise qui se lève. Des larmes coulent le long de ses joues. Voyant cela Aodren, insiste sur la beauté de la cité lorsqu'il y est arrivé. Malgré la terrible découverte, c'est cette beauté qu'il a choisi de garder dans son coeur.

Elle se retourne vers Aodren : "Nous sommes donc parmi les derniers représentants des notres..."

Le lendemain elle convoque Aodren, Antara et Leine en milieu de matinée.

"J'ai une mission à vous proposer. Mes espions m'ont rapporté l'existence d'une épave de bateau dont l'allure ne correspond pas aux bateaux conçus aujourd'hui. Elle pourrait recéler des trésors et nous donner un avantage dans le conflit qui couve. Pour finir, je vous accompagne et c'est non négociable."

Mission de la Reine :

Récompenses : 500 d'expérience, 150 de réputation pour Atrodia, -50 de réputation pour Verkonos. Une partie de plan pour une frégate elfique.

La reine Azshara :

|  |  |
| --- | --- |
| Défense | 18 |
| PV | 125 |
| Bonus de compétences | +10 |
| Dès d’actions | 5 d8 |
| Magie | Maîtrise la magie ancestrale liée à la foudre |
| Attaque, Réflexes, Vigueur | +5 |
| Volonté | +10 |
| Compétences (niveau de base) | Tactique : 10  Détermination : 10  Survie : 10  Acrobatie : 8  Incantation : 25 |
| Armure | Armure de plate légère elfique  RD : 18  Réflexe : +3  Volonté : +3  PV : +50  Attaque : +3  Enchantement : régénération +5 |
| Arme | Lance Solaire :  Dégats : 3d12 (feu)  Options : PA de 10, brûlure 5 (5 dégats de feu par tour)  Bonus :   * si la première attaque est échouée, la seconde est automatiquement réussie. * si la première attaque est une réussite critique, le seconde l’ai aussi. Le déclenchement du critique est gratuit pour le deuxième critique * si un coup critique est réalisé, regain de 10% de PV |
| Pouvoirs de combat (Lance Solaire) | Frappe solaire :   * AoE de feu qui ne touche que les ennemis du porteur. * 1 demi-action * dégâts : 2d20 + 10 feu (PA5) * zone : 3 cases autours du porteur * 2 tours à recharger   Rayon solaire :   * Rayon de feu (PA 5) * réussi si test de Vol réussit * 1ac * dégâts : 2d20 + 20 pendant un d4 tours * ne peut pas attaquer au tour suivant |

La reine Azshara accompagne l’équipe de Leine sur leur bateau. Ils ont en soutient le bateau Royal. Il a :

* 20% de point supplémentaire
* 2 canons lourds à la poupe
* Un enchantement qui permet d’encaisser :
  + une salve de gallion
  + deux salves de frégate
  + 3 salves de cuirassé
  + 4 salves de galères
  + 5 salves de
  + 6 salves de sloop

L’enchantement met 5 tours à se recharger

* Les boulets sont enchantés : ils font des d8 au lieu de d6

La navigation se passe sans problème jusqu’à qu’ils arrivent proche de l’épave. 1 frégate, deux galères et 1 sloop de Verkonos arrivent en même temps.

« Cette épave appartient à Verkonos, ne vous mettez en travers de notre chemin !! »

La reine répond : « Erreur, cette épave appartient aux Elfes. Voulez-vous vraiment vous mettre à dos le Seigneur des elfes Aodren ? »

Le commandant de Verkonos rétorque : « Impossible, le Roi des elfes et son peuple n’existent plus ! »

Réaction d’Aodren …

Azshara  à Aodren : «  Comment peut-il connaître le sort des elfes ? » dit-elle d’un air troublé.

Si le commandant est pris vivant, ils apprennent que Verkonos est lié à ce qu’il s’est passé dans la capitale Elfe Quel’Thalas (dirigée par Kael’Thas Haut-Soleil).

Une fois le combat terminé contre les deux bateaux de Verkonos, ils atteignent le reste du bateau. Antara, avec sa connaissance poussée de l’architecture elfe, confirme qu’il s’agit bien d’une épave d’un galion elfique. Une fois l’émotion passée, la reine veut monter à bord pour récupérer des trésors et s’assurer que des ingénieurs pourront reconstituer les plans du galion.

Ils déclenchent un ancien sortilège de protection qui active un gardien.

Le boss est un spectre avec une épée et un bouclier.

**Pattern du boss** : comme c’est un spectre, les armes passent au travers. Il faut l’attaquer avec de la magie. Les dégâts magiques qu’il reçoit sont divisés par 2.

Au premier sort qu’il reçoit, il déclenche un bouclier indestructible. Ce bouclier bloque tous les types de dégâts et renvoie les dégâts magiques. Il regagne 20 points de vie à chaque tour tant que le bouclier est actif. Pour finir, le bouclier est infranchissable et s’étend à une case autours du gardien.

Donc au moment ou un sort est lancé, deux piliers sortent du sol. Il n’y a qu’Azshara, Aodren et Leine qui peuvent utiliser les piliers. Les deux piliers doivent être activés simultanément pour briser le bouclier. A ce moment les deux piliers disparaissent pour faire apparaître 3 autres piliers. S’ils sont activés simultanément le gardien devient tangible. Il est donc sensible à tous les types d’attaque.

Gardien de l’épave :

|  |  |
| --- | --- |
| PV | 120 |
| Défense | 18 |
| Bonus de compétence | +5 |
| Attaque | +7 |
| Volonté, Réflexes, Vigueur | +5 |
| Vitesse | 4 cases |
| Expérience | 500 |
| Armes | Epée longue :   * Portée 3 * Dégâts 2d12 spectraux 🡪 100% de pénétration d’armure, sauf pour Leine. * 5 PV regagné par cible touché * une attaque normale = action complexe * attaque normale = cône. Toutes les cibles dans le cône sont touchées.   Bouclier :   * possibilité de faire un test de réflexe pour bloquer une attaque si elle vient de face * Manœuvre : en garde. Toutes attaques de face sont automatiquement bloquées. Vitesse / 2. |

Une fois le gardien vaincu, les joueurs peuvent accéder à la cabine du capitaine. Il y a de vieilles cartes, un coffre contenant 3 gemmes à 25000 PA ainsi que des bijoux elfiques très anciens. La reine Azshara refuse catégoriquement que ces bijoux soient vendus : elle les récupère. Aodren peut donner son avis. En examinant minutieusement la cabine, les joueurs découvrent que ce bateau date d’avant le cataclysme. Dans le journal du capitaine, écrit en elfique ancien que seul Aodren maitrise, ils apprennent que ce bateau abritaient un commando d’élite. Leurs missions étaient d’aider le roi liche dans une mission extrêmes importante. Après quelques lignes illisibles, les mots « sauver le monde » apparaissent écrits en gras et en majuscule. Plus loin «  les alliés ne sont pas ce qu’ils paraissent », à la fin du journal, « signé la fin des elfes ».

Je vais laisser les joueurs réfléchir sur ce contenu. S’ils ne trouvent pas Azshara leur donnera la solution. En repartant, ils se font attaquer par des pirates ayant la bannière des pirates qui ont attaqué Tertio pendant l’invasion démoniaque. 3 frégates, une galère et 3 sloops.

Sort d’ancienne magie connue par Azshara :

Vengeance de Kael’Thas :   
Effet : concentre la foudre dans les nuages pour cibler une zone au sol. Tout ce qui est présent dans le trajet de la foudre prend la totalité des dégâts.  
Phrase RP : les nuages dans le ciel se concentrent et s’assombrissent. L’énergie statique ce concentre dans dans cet amas. Des éclairs commencent à en sortir. Au bout de quelques secondes, le centre de l’amas d’eau de foudre se met à tourbillonner. Puis, en l’espace d’un battement de cil un éclair aveuglant de foudre et de feu jaillit, percutant le sol avec une grande violence.  
Mot : zor lorn das lorn hzin lorn erah daslin khanelja pardel

Enchantement épée de foudre :  
Effet : enchante une épée avec des dégâts de foudres.

* Dégâts : 3d12 + 8 de foudre (100 % des dégâts)
* La cible doit réussir un test de vigueur > 20 sinon paralysé pendant 1d4 tours (non cumulable). A chaque application le d4 est lancé.

Mot : hzin nalkelim miret (foudre conférer épée)

Piège de foudre :  
Effet : paralyse toutes les cibles passant da le piège. Il reste actif 1d4 tours  
Mot : hzin tarnek khanelja (foudre contrôle (mental) zone).