**Prologue :**Fuite de l’arène située dans la capitale de Tertio  
Acquisition du premier bateau (sloop)  
Obtention des coordonnées de l’ile du capitaine

**Chapitre 1**

**Les ailes de la mort**

Fuite de Tertio

Obtention des coordonnées d’une ile de contrebande  
 1) Les joueurs combattent le navire contrebandier  
 2) Transformation d’un kraken alpha en un kraken alpha liche

Après des heures de combats acharnés, les joueurs viennent à bout du contrebandier. Alors qu’ils sont en train de piller le bateau, le ciel, pourtant sans nuage, s’assombri brusquement. En regardant à la longue vue, le Capitaine s’aperçoit qu’il s’agit d’un dragon d’une taille exceptionnelle. Il estime la taille du dragon à une cinquantaine de mètre d’envergure. Il remarque également qu’il s’agit d’un dracoliche. Alors que le dragon survole l’ile, un kraken gigantesque surgit des profondeurs noires des océans attirer l’aura du dragon. Le kraken élance ses tentacules à travers le ciel pour tenter d’attraper le dragon. Celui-ci très vite en générant un bouclier magique. Il tourna alors son regard vers le kraken et lança un rayon sombre. Le kraken se débâtit férocement contre cette attaque magique mais sa volonté n’était pas assez forte face à celle du titan draconique. Le kraken devint alors un kraken liche.

3) les joueurs voyant ça se refugient dans le grotte de l’ile.  
 4) L’atmosphère est très étrange : ils perdent peu à peu le contrôle sur leur corps  
 5) Réminiscence du passé : ils assistent à la création d’un roi liche  
 6) Beltharion et un autre capitaine pirate discute avec la C apitaine et lui demande de chercher les Elfes.  
 7) le kraken alpha liche attaque les deux capitaines du conseil des 7  
8) Le kraken est mis en fuite0

Lorsque l’équipage mouille dans un port, le mage se sent observer par une présence sombre mais ne parvient à l’identifier. Si DD critique il se rend compte qu’il s’agit du mage qui la entravé dans l’arène.

Dans le port :   
 1) Vente  
 2) taverne : élimination du capitaine elfe Yriel Ultanash  
 3) Bordel : un marchand donne une quête d’exploration de niveau facile (pillard). Si les joueurs vont à la taverne après ils apprennent qu’il s’agit d’une quête difficile (squelette).

En repartant il tombe sur un navire remplit de gobelin ivres. Le cuisto trouve un talisman gobelin qui le droit de se rendre invisible pendant 1d6+3 tours (deux fois par scène). Cette invisiblité ne se rompt qu’après 2 attaques

Yriel Ultanash a dans sa cabine le parchemin sur le langage magique perdu

Au bout d’un moment, le capitaine reçoit un parchemin du conseil des 7 qui contient les coordonnées de l’ile des pirates.

Rencontre du conseil des 7 par le capitaine et remise d’un parchemin :

« Les ailes de la mort seront déployées,   
Ainsi l’heure sera venue de nous trouver,  
A notre savoir l’avenir des peuples est lié  
Par-delà les mers vous voguerez,  
Où la Terre vomira sa fureur vous irez,  
Et lorsque les cinq du passé seront ramenés,  
La voie vers la cité de la lumière sera révélée. »

Note à moi-même : le parchemin est écrit par le père du Capitaine qui travaille pour Zaithan. Ce parchemin est donc un piège.

Les joueurs se rendent sur Atrodia (après avoir cherché un peu)

Activation par le mage des cinq cromlech

Ils se rendent vers la cité des elfes. Les elfes les accueillent. Après un certain temps, la mage commence à retrouver des souvenirs et se rend compte que quelque chose cloche. Il n’y a pas de chant, et la cité n’est pas assez lumineuse. Il décide de se rendre vers la salle des sortilèges et se rend compte que les elfes un sortilège de mort. Détection de l’alignement : cette cité est rempli de mort vivants. Le sort sera lancé dans peu de temps

Si dd discrétion réussit le seigneur du froid ne sait pas qu’il est là. Il peut alors prévenir les autres. Sinon il est piégé par le seigneur du froid le Capitaine doit le retrouver

Combat contre le boss

Pendant ce temps-là, les joueurs restés sur le navire doivent combattre un navire fantôme rempli de squelettes (voir squelettes quête exploration)

Après le combat contre le boss les joueurs retourne au bateau avec le moral au plus bas (0). Le mage se rend compte qu’il fait partis des derniers survivants de sa race et le Capitaine pense avoir échoué. Le soir les marins boivent mais pas pour souhaiter la victoire, un peuple est mort. Au milieu du repas, le mage se lève et chante une complainte en elfique. Le Capitaine se lève à son tours et rejoint le chant du mage qui accueille avec soulagement ce soutient.

**Chapitre 2**

**Le lien du sang**

Les joueurs vont apprendre que le parchemin était un faux.

Le responsable : le père du Capitaine. Il a permis au mort de rentrer dans la cité elfes puis à écrit se parchemin pour ralentir tous ceux qui chercherai à contrer Zaithan.