

RÉSUMÉ DE LA PARTIE 2

28 Septembre 2019

- Personnage
- Lieu
- Objet

ALLIANCE AVEC LES GÉANTS

En vous alliant avec les géants, vous obtenez à votre disposition 25 géants pour réparer le château pour qu'il puisse re-voler dans le ciel.

La réparation doit s'effectuer en 4 étapes :

- Creuser autour, afin de remettre le château à l'horizontale et de déblayer les nuages générés, qui se sont gelés
- Remettre en état la tour de contrôle, pour piloter le château
- Réactiver le système de lévitation magique pour que le château puisse voler
- Trouver un équipage pour protéger le château une fois en vol

ETAPE 1 : CREUSER

Creuser le cratère rempli de nuage a pris 5 jours au lieu de 6, grâce à votre aide manuelle/magique et au fait d'avoir désactivé la génération continue de nuage.

DES SILHOUETTES À L'HORIZON

Vous avez aperçu plusieurs silhouettes au loin chaque jour.

Le druide est allé voir en se transformant en animal volant, jusqu'à croiser le regard de ces 2 silhouettes, qui étaient membre du culte du dragon et ont failli le tuer.

Le lendemain ils étaient 3 et vous avez décidé d'y aller tous ensemble avec 2 géants.

Quelle surprise de voir que les silhouettes ont été remplacées par des épouvantails, c'était un piège.

C'est alors que le dragon surgit du ciel et utilisa son souffle draconique, affaiblissant directement tout le groupe et laissant 2 personnages aux portes de la mort.

ETAPE 2 : RÉPARER LA TOUR DE CONTRÔLE

Blagotkhus étant le mari de l'esprit qui contrôle la tour, il arriva très facilement à convaincre l'esprit de sa femme à lui laisser de nouveau les commandes de navigation.

ETAPE 3 : RÉPARER LE SYSTÈME DE LÉVITATION MAGIQUE

Dahak et Mila se sont portés volontaires pour réparer pendant 5 jours le système, en lançant les sorts "contrôle du climat" et "lévitation" 3 fois par jour et aussi grâce à leurs connaissances arcaniques.

CHÂTEAU ASSAILLI

Pendant le dernier jour des réparations magiques, le château est attaqué par une armée d'Orc et de membre du Culte du Dragon.

Ils sont venus en 3 vagues, en essayant de grimper aux murs et en lançant des projectiles enflammés.

Les membres du culte ont réussis à entrer dans le château en grâce au sort "Invisibilité".

CHÂTEAU DÉFENDU

Suffisamment de géants sont encore en vie pour pouvoir défendre convenablement le château une fois dans le ciel.

Ils répareront les défenses endommagées pendant l'assaut et en ajouteront d'autres.

Blagotkhus indique qu'il va repartir dans le nord afin de recruter plus de géants pour la lutte contre le culte du dragon.

RETOUR À EAUPROFONDE

De retour à la capitale, vous croisez **Elwing**, pluie d'étoiles et **Onthar Frume**.

Ce dernier a l'air stressé, il vous indique qu'il est à fond dans l'administration et la politique ces derniers jours.

L'ÉVÉNEMENT ÉTRANGE

Un son retenti, sans que vous puissiez l'entendre mais juste le sentir, toute la nature autour de vous s'est figé à ce son.

Dahak tomba dans les pommes lorsqu'il l'a entendu.

Elwing reçu un message d'un seigneur, indiquant qu'il souhaitait en discuter avec les héros.



Le château crashé

ENTRETIEN AVEC ARTHAGAST ULBRINTER

C'est un vieux seigneur, il vous apprend que l'événement étrange qui vient de se produire est le son de la [Draakhorn](#).

C'est un ancien artefact, que Tiamat a donné il y a très longtemps, dans la guerre entre les dragons et les géants.

C'est un dispositif qui ne peut être compris que par les dragons, et qui porte sur plus de 3000 kilomètres, au moins jusqu'aux contrées de Thay.

Son effet est bénéfique pour les dragons chromatiques, cependant il a un autre effet pour les dragons métalliques.

Il suppose qu'il signale aux dragons de se réunir au puit du dragon, en raison de leur affluence récente à cet endroit.

Malgrès ses connaissances et sa grande bibliothèque, il n'a que très peu d'informations au sujet de cet artefact.

Il connaît quelqu'un qui saura en dire plus, un certain [Maccath](#).

LA TRAGÉDIE

Quand soudain la porte de la salle vola en fracas, pour révéler des assassins du culte du dragon. Dahak lança immédiatement un sort de Mur de feu et la plupart d'entre eux sont morts sur le coup.

Puis quelqu'un derrière vous à lancé [un sort de Désintégration](#) sur Arthagast Ulbrinter.

L'assassin est [l'une des servantes](#), que vous avez assommé et capturé.



ENTRETIEN AVEC LE SEIGNEUR VOLMER

Le seigneur et ses gardes sont des demi-elfes géants.

Le seigneur fait facilement 2m70 de haut.

Il possède des informations sur le culte du dragon, ainsi que la localisation d'objets qu'ils convoitent.

LE SEIGNEUR

Sa contrée vous est étrangère, vous ne savez pas si elle existe, il serait le baron des "[collines intrépides](#)".

Il est mandaté par son seigneur pour venir jusqu'à Eauprofonde pour aider les héros qui luttent contre le culte du dragon.

INFORMATIONS

Il a vérifié quelles sont vos connaissances de Tiamat, qui sont maigres, il vous donne donc les siennes.

Dans la première couche des Neuf Enfers, Tiamat se bat contre la Duchesse Zariel, souveraine du Premier Enfer, nommée par l'Archiduc Asomdée.

Zariel essaye de faire partir Tiamat des enfers, afin d'y pouvoir consolider son pouvoir, tandis que d'autres forces essayent de faire rester Tiamat.

Le dragon des enfers doit se défendre et défendre ses plans contre eux, ainsi que vous et vos alliés.

Ce n'est pas la première fois qu'elle essaye d'envahir le plan matériel.

Ma contrée a souffert la dernière fois qu'elle a essayé, et c'est pour cela que je souhaite m'assurer de son échec.

Les détails de sa dernière tentative se trouvent dans un livre dénommé "[Les outils de l'avatar : une histoire de reliques et d'artefacts](#)".

Je connais l'existence d'une cachette, qui n'a toujours pas été trouvée, ici à Eauprofonde, dans les donjons souterrains, là où les aventuriers font leurs premiers pas.

CONTRAT

Arannis a conclu un marché avec le seigneur Volmer, afin de trouver cette cache et les objets qui s'y trouvent.

Le seigneur souhaite uniquement récupérer [les objets d'art de peinture](#) et vous laisse sans problème le reste, afin que cela puisse vous aider dans votre lutte contre le culte du dragon.

Il y voit là une première étape de confiance, et espère pouvoir réitérer ce genre de contrat mutuellement bénéfique.



Zariel, Duchesse des enfers

DÉPART ÉTRANGE

A la fin de l'entretien, il fait un signe de la main et semble désactiver un système magique.

Quelque chose qui n'était pas visible mais semblait envelopper l'ensemble de la pièce s'évapore.

Vous n'avez pas réussi à identifier le sort.

Au niveau de la porte se trouvait aussi un cercle dessiné au sol.

Vous n'avez pas réussi à identifier le sort.

Il a indiqué que vous pouvez le retrouver quand vous aurez trouvés les objets, à l'auberge de la Pierre Elfique.