



Guilde
des explorateurs
du vent

À toi, curieux qui poses les yeux sur
ces pages sacrées sans en avoir le droit,
sache que ce grimoire est réservé aux membres
assermentés de la Guilde des Explorateurs
du Vent.

Les anciens esprits du vent protègent
ces secrets. Si tu persistes dans ta lecture,
tu éveilleras leur courroux...
Les brises invisibles te perdront
dans les tempêtes éternelles.

Referme ce livre immédiatement,
si tu tiens à ton salut.





Charte de la guilde des explorateurs du vent

En rejoignant la Guilde des Explorateurs du Vent, je m'engage solennellement à respecter les principes suivants :

- 1. Loyauté :** Je serai loyal envers la guilde et ses membres, plaçant les intérêts de la guilde avant les miens si nécessaire.
- 2. Protection mutuelle :** Je ne mettrai pas en danger les membres de la guilde. Je veillerai à la sécurité et au bien-être de mes camarades.
- 3. Assistance :** J'apporterai mon aide aux membres dans le besoin, que ce soit en combat, en connaissances ou en ressources.
- 4. Respect :** Je traiterai tous les membres avec respect et courtoisie, favorisant un esprit d'équipe et de camaraderie.
- 5. Honnêteté et intégrité :** Je ne volerai pas la guilde ni les membres de la guilde. J'agirai toujours avec probité envers mes compagnons.
- 6. Confidentialité :** Les secrets et informations de la guilde doivent rester au sein de la guilde. Je préserverai la confidentialité de nos affaires.
- 7. Protection de la réputation :** Je m'abstiendrai de tout acte pouvant ternir la réputation de la guilde. J'agirai avec honneur et dignité en toutes circonstances.
- 8. Engagement envers l'exploration :** Je m'engage à poursuivre la quête de connaissances et à explorer les terres inconnues, fidèle à l'esprit de notre guilde.
- 9. Partage équitable :** Je partagerai équitablement les trésors découverts durant nos aventures et expéditions, veillant à ce que chaque membre, ainsi que la guilde elle-même en tant que membre actif, bénéficie des richesses obtenues. Par exemple, si quatre membres découvrent un trésor, la guilde participe également à la répartition, recevant une part égale.
- 10. Propriété des artefacts :** Je reconnaissais que les artefacts découverts sont la propriété de la guilde. En cas de départ de la guilde, je m'engage à restituer tous les artefacts en ma possession.
- 11. Gestion du coffre de guilde :** Tout retrait d'artefacts, d'objets ou de monnaies du coffre de la guilde doit être consigné dans le registre. Je m'engage à enregistrer avec précision chaque retrait afin de maintenir la transparence et la confiance au sein de la guilde.
- 12. Respect des décisions collectives :** Je respecterai les décisions prises à la majorité par les membres de la guilde et contribuerai à la réalisation de nos objectifs communs.

Par cette charte, je jure de respecter ces engagements et de contribuer à la grandeur de la Guilde des Explorateurs du Vent.

Toi qui souhaite nous rejoindre, appose ta signature.

Les membres

Mazalie

Mazalie (Marie)

Finn

Finn (Fabien)

Dorusis

Dorusis (Denis)

Helios

Helios (Nicolas)

Wyrngaard

Wyrngaard (Richard)

Enaya

Enaya (Camille)

Galz Psarak

Galz Psarak (Sylvain)

Ion

Ion (Jeff)

Drusus

Drusus

Helel

Helel (Jess)

Hostus

Hostus

Thalia

Thalia

Xene

Xene

Avicia

Avicia

Kadlin

Kadlin (Morte au combat)

Dans la forêt où le sable
remplace la terre, suivez
le murmure du vent entre
les dunes endormies.
Là où l'ombre du seul arbre
sans feuilles pointe vers
le soleil couchant, creusez au pied
de la roche qui chante.
La Caverne vous ouvrira ses portes.

Artefacts

Nom de l'objet	Description de l'objet (caractéristiques)	Possesseur	Valeur
Varelsa, la Carapace des Marées		Wyrngaard	00 pièces d'or
Cape de Voltumna	+3 dés en Discréction et Dissimulation. Permet une relance unique sur ces jets (la seconde relance prévaut).	Dorusis	00 pièces d'or
Bottes d'escalade de Talna		Dorusis	00 pièces d'or
Epée de Laran		Wyrngaard	00 pièces d'or
Epée de la tour noire		Cigaq	00 pièces d'or
Baguette des secrets (3 charges)	Fait apparaître les pièges et secrets d'une pièce	Guilde	00 pièces d'or
Globe flottant	Lumière + lévitation	Guilde	00 pièces d'or
8 grimoires bleus	Magie : Delere, Itere, Limitare, Innovarer, Rememorare	Guilde	00 pièces d'or
La lanterne	Une barque enchantée, ornée de mystérieuses runes antiques, dérivant silencieusement au gré d'une volonté invisible.	Enaya	00 pièces d'or
La boussole	Une antique boussole du Quatrième Âge, dont l'aiguille guide vers « La Lanterne ».	Guilde	00 pièces d'or
Anneau d'or	+1 en encaissement	Finn	XX pièces d'or
Anneau Spirituelle	Barrière spirituelle ...	Mazalie	XX pièces d'or
Bouclier de fer	+1 en parade	Finn	XX pièces d'or
2 potions de soin mineur	Xxxxxx	Guilde	XX pièces d'or
4 pots de miel	Miel très ancien (Début 4ème age) avec une abeille dorée dessus	Guilde	XX pièces d'or
Xxxxxx	Xxxxxx	Xxxxxx	XX pièces d'or
Xxxxxx	Xxxxxx	Xxxxxx	XX pièces d'or



Nos découvertes



La tour noire

La tour noire
est une tour
qui a été détruite
par un incendie.
Elle est située
dans une forêt
à l'est de la ville
de Châlons-en-Champagne.
La tour noire
est très connue
pour sa légende
qui raconte que
la tour a été bâtie
par un sorcier pour
protéger son territoire.
La tour noire
est également connue
pour ses nombreux
troués et trous
qui sont censés être
des entrées et sorties
de la tour.

La tour noire
est également connue
pour ses nombreux
troués et trous
qui sont censés être
des entrées et sorties
de la tour.

La tour noire
est une tour
qui a été détruite
par un incendie.
Elle est située
dans une forêt
à l'est de la ville
de Châlons-en-Champagne.
La tour noire
est très connue
pour sa légende
qui raconte que
la tour a été bâtie
par un sorcier pour
protéger son territoire.
La tour noire
est également connue
pour ses nombreux
troués et trous
qui sont censés être
des entrées et sorties
de la tour.



la tour du
phénix
ancestral

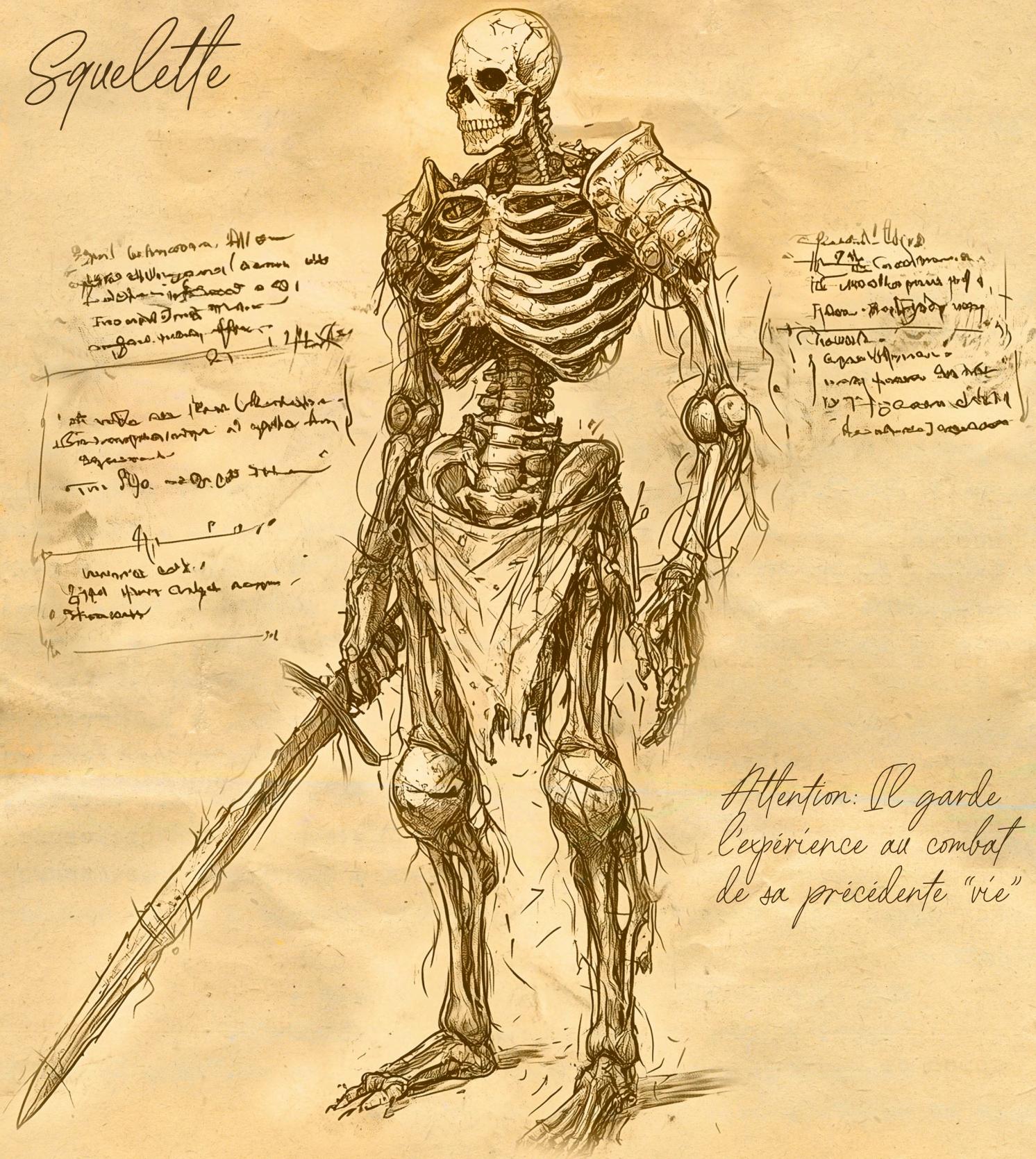
Muscaliet



Vendre les rats
à la boutique
d'objet magique.
5 pièces d'or!

- Notes:
- Très rapide
 - Les muscaliefs chassent en meute
 - Faible intelligence
 - Attention : Griffes + Crocs

Squelette



Notes:

- Faible intelligence
- Sensible aux armes contondantes
- Ne pas oublier d'apaiser le défir

Pélican géant

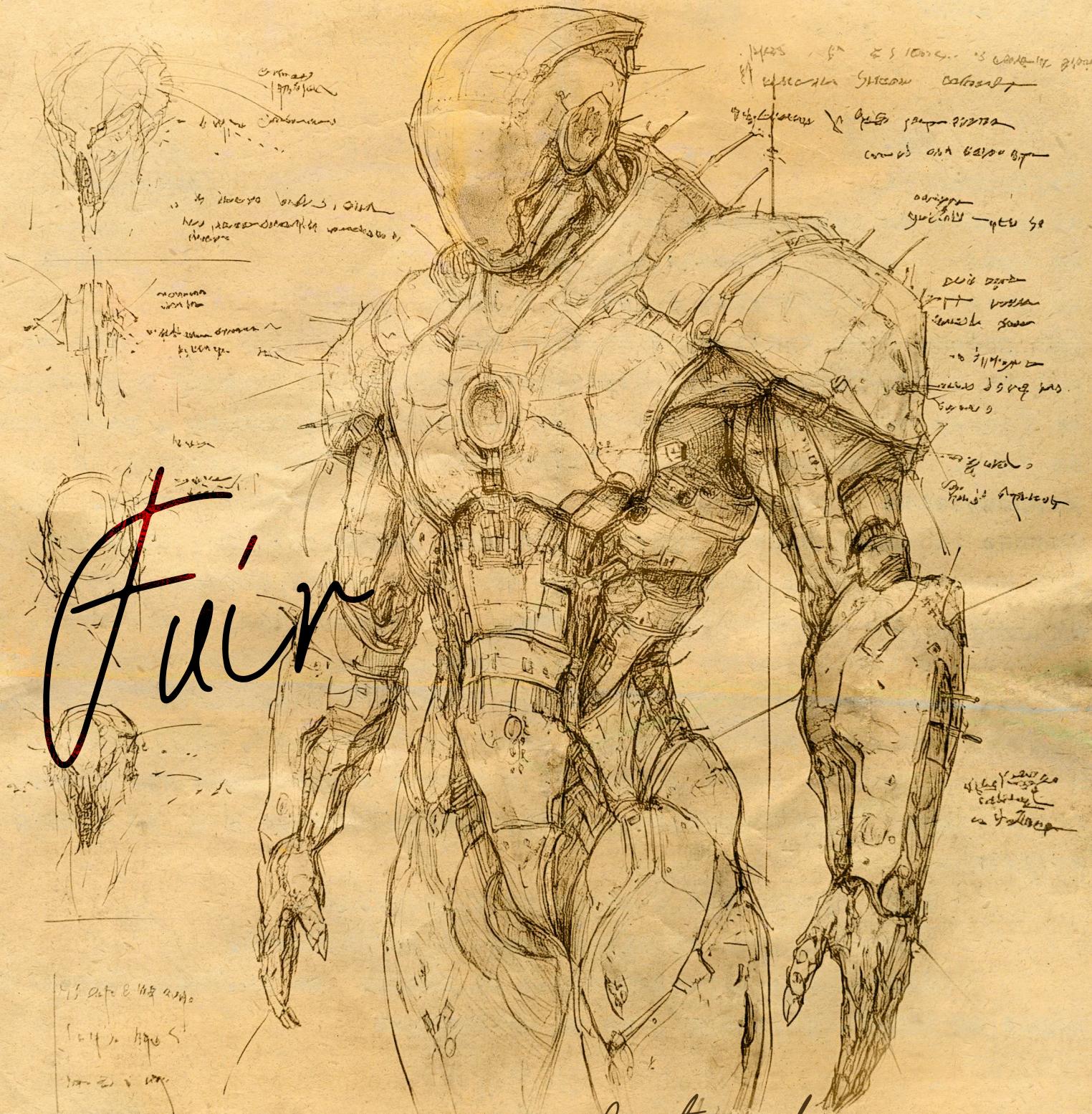


Notes: - Sensible aux armes contondantes

- Attention! attrape les victimes dans leurs becs pour les noyer par la suite.

- Faible intelligence

Machinae



Contacter immédiatement
Cordre de la Charte
des Vivants!!!



Sans-visage

Fuir

Ils ne parlent pas,
ne respirent pas, et ne
laisSENT aucune trace.



*Personnage
illustre*

Eldric Varthane



Eldric Varthane, surnommé “Le Scelleur des Arcanes”, est le Commandeur de l’Ordre de la Charte des Vivants, un mage de légende qui manie les forces du confinement avec une précision effrayante. Autrefois redouté sur les champs de bataille, il a renoncé aux sortilèges destructeurs pour se consacrer à la protection des mondes — scellant ce qui ne devrait jamais être libéré et détruisant ce qui menace l’équilibre fragile entre le réel et l’invisible.

Leader charismatique et implacable, il inspire confiance et crainte à parts égales. Sa rigueur n’a d’égal que son intégrité, et chaque serment qu’il prononce est une promesse de justice. Eldric est celui qu’on appelle lorsque toutes les autres options ont échoué, celui qui avance là où même les plus courageux reculent.

On dit qu’il a neutralisé des rituels capables de briser des royaumes et abattu des mages aux ambitions interdites. Mais ce qui le définit, plus que sa puissance, c’est sa volonté inflexible : **aucun savoir n'est trop dangereux pour être affronté, aucun secret trop terrible pour être enfermé.**

Lorsqu'il murmure sa devise “*Res vi et igni deleo*“ ce n'est pas une menace. C'est un jugement.

Phygius



Champion de Laran à la stature imposante, Phygius, surnommé le « Tueur de Feu », porte fièrement le manteau rouge des protecteurs du royaume. Ancien guerrier aguerri et maître incontesté des flammes, il parcourt sans relâche Ursia Minor et les rivages de la mer centrale pour former les nouvelles recrues, les fameux manteaux rouges, à l'art délicat et dangereux du contrôle du feu.

Son allure sévère, forgée par la chaleur de mille brasiers affrontés, exprime à la fois une rigueur sans concession et une profonde loyauté envers ses camarades. D'un tempérament implacable, Phygius ne tolère aucun relâchement ni plaisanterie lorsqu'il s'agit d'incendie et de maîtrise du feu : la sécurité et l'ordre sont ses seuls maîtres-mots.

Derrière cette dureté apparente se cache pourtant un ami fidèle et dévoué, prêt à risquer sa vie pour ceux qu'il considère comme ses frères d'armes. Sa voix grave résonne souvent au cœur des batailles ou lors des entraînements, ponctuant chaque démonstration de sa célèbre devise : « **Ignis pugno !** » (« Je combats le feu par le feu ! »)

Les légendes racontent que les flammes elles-mêmes refusent de le blesser. Certains murmurent qu'il aurait jadis scellé un pacte secret avec un puissant élémentaire du feu, lui conférant une mystérieuse immunité face aux brasiers les plus ardents. Mais personne n'ose interroger Phygius à ce sujet, tant la puissance et l'aura qui émanent de lui inspirent crainte et respect.



*Journal
de la Guilde*

Journal de la Guilde des Explorateurs du Vent : La Quête de la Caverne Oubliée

Tout commence à Petramerita, dans les couloirs silencieux de la Grande Bibliothèque. Malgré des heures de recherches infructueuses, un échange énigmatique avec le Bibliothécaire en Chef laisse entrevoir un savoir caché. Une visite à la Boutique d'Objets Magiques sème le trouble : Mazalie perçoit une présence invisible dans l'ombre. Le mystère s'épaissit.

Guidés par les murmures du vent, les aventuriers découvrent une clairière dissimulant l'entrée de la légendaire Caverne de la Forêt de Sable. La prudence l'emporte sur l'excitation : ils campent à l'orée de l'inconnu.

Le lendemain, une chasse aux Muscaliet, ces créatures cauchemardesques attirées par la chaleur, permet au groupe de tester sa coordination. L'affrontement est rude, mais ils en sortent victorieux. L'unité naît dans le feu de l'action.

Le jour suivant, la caverne se révèle sous un nouveau jour : un lieu non pas creusé, mais construit. Un tombeau. Un avertissement. Des pièges d'une complexité effroyable attendent les pas imprudents. Cibles à atteindre, lames prêtes à jaillir, engrenages vrombissants... Chaque couloir est une épreuve, chaque choix, une possible condamnation.

Les soupçons grandissent : les Machinae seraient-ils les maîtres de ce labyrinthe ? Les anciens ennemis du Cinquième Âge ? La terreur se glisse dans les interstices de chaque pierre.

Face à une Machinae encore active, le groupe se divise. Certains veulent fuir, d'autres percer les secrets de la salle. Dans l'ombre, Achiléa parvient à s'emparer discrètement d'une lame oubliée : Vorpaline, l'épée des légendes, réactivée par sa main.

Tandis que Dorusis et Wyrngaard galopent vers Petramerita pour alerter l'Ordre, Eldric Varthane, le Scelleur des Arcanes, répond à l'appel. Flanqué de son destrier aux sabots de flammes et d'un regard perçant, il mène le groupe vers la caverne, prêt à sceller de nouveau les horreurs du passé.

Mais c'est Achiléa, guidée par Vorpaline, qui assène le coup fatal à la créature de métal, la décapitant d'un seul geste. Le silence qui suit est lourd d'émotion. Eldric s'incline devant l'exploit et offre au groupe la récompense ultime : l'honneur, le trésor, et une place au sein de l'Ordre de la Charte des Vivants.

Achiléa et Dorusis acceptent. Wyrngaard choisit une autre voie, celle des Veilleurs d'Égide. Mazalie hésite encore.

La caverne est scellée, mais les cicatrices resteront. Car dans l'éclat des victoires résonne toujours l'écho des sacrifices.

Journal de la Guilde des Explorateurs du Vent : Même les cendres ont leur mémoire

De retour à Petramerita, nous découvrîmes une ville assiégée par les flammes. Les cloches sonnaient l'alerte, les Manteaux Rouges parcouraient les rues en hâte, et partout le feu semblait surgir d'ombres anciennes. Un murmure courait parmi les soldats : un groupe d'aventuriers allait tenter de pénétrer la Tour Noire, bastion maudit aux enchantements redoutés.

Sans attendre, nous prîmes la route des marécages. Le chemin était détrempé, l'air saturé d'une magie sourde. Dorusis déclara que la tour avait jadis appartenu à un sorcier noir, et que sa magie avait rendu la couleur bleue invisible à ceux sous son emprise. Mazalie, à l'écoute des esprits, sentit une présence ancienne – celle des Crocotta – et évoqua des totems cachés dans la vase.

C'est alors qu'un éclat de lumière fendit la brume. Un homme seul, auréolé de flammes, combattait les bêtes avec une aisance presque divine. Il portait le manteau rouge des protecteurs de Laran. C'était lui : Phygius, surnommé le Tueur de Feu.

Il nous immobilisa d'un mot de contrainte – « Vocati, parlate. » – et exigea des réponses. Sa présence était écrasante, son regard sévère. Mazalie murmura : « Un phénix... » Il acquiesça. Le soupçon le hantait aussi.

Après un silence lourd, il parla d'un ordre, non d'une mission : nous devions trouver le coupable et empêcher d'autres incendies. Lorsqu'un Manteau Rouge parle au nom de Laran, ses mots deviennent serments.

Nous poursuivîmes la marche avec Phygius en avant-garde. Du haut d'un talus, il s'arrêta net. En contrebas, un camp de Crocotta grouillait autour de feux païens. Il leva une main, prononça une prière, et une boule de feu s'éleva, traçant dans le ciel une rune brûlante.

« Ignis Laran, exsurge et purga. »

Le camp fut anéanti. Les bêtes hurlèrent. Le marais lui-même recula. Il ne restait plus qu'àachever les survivants.

Dans une clairière, nous découvrîmes alors le coupable des feux : un phénix âgé, moqueur, au plumage terni. Il avoua sans honte être l'auteur des incendies, méprisant l'humanité déclinante. Il voulait un feu digne de sa renaissance : pas un brasier de broussailles, mais une crémation céleste.

Mais avant d'accomplir ce rituel, nous devions traverser la Tour Noire, toujours habitée par de sombres pièges. En son cœur, les murs étaient mouvants, comme animés d'une volonté propre. Les couloirs se réorganisaient, les fenêtres ouvraient sur d'autres pièces de la tour ou sur elles-mêmes. L'architecture défiant la logique évoquait une distorsion de l'espace, un labyrinthe qui répondait à nos peurs plus qu'à notre orientation.

Journal de la Guilde des Explorateurs du Vent : Même les cendres ont leur mémoire

Nous descendîmes prudemment un escalier couvert de symboles flottants. À chaque marche, la tour semblait se replier sur elle-même. La conclusion s'imposa : l'espace diminuait à chaque niveau franchi. Ce n'était pas une descente ordinaire, mais une compression magique.

Dans les profondeurs, nous retrouvâmes les trois ogres kaolins, amaigris, affamés, mais toujours dangereux. Le combat fut violent. Dorusis s'élança, ses dagues dansantes, tandis que le reste du groupe tentait de les isoler. Une jeune aventurière de la guilde, nouvelle venue, se sacrifia pour sauver Finn. Il profita de sa chute pour lui subtiliser la potion de soin que nous lui avions donnée.

Pendant ce temps, le Sans Visage entra dans la tour. Sa simple présence provoquait des distorsions dans l'air. Finn, paniqué, fuyait, mais déclencha un piège : il tomba dans une fosse hérissée de piques. Wyrngaard parvint à ralentir son agonie avec un sort de protection.

Dorusis, séparé du groupe, mit en place un piège. Il aperçut la créature poursuivant ses compagnons, et par un acte de courage, attira son attention. Le Sans Visage le suivit jusqu'à un escalier surveillé par deux statues de pierre. Celles-ci s'activèrent et apposèrent un sort de stase sur la créature.

Le reste du groupe rejoignit le phénix à l'extérieur. Celui-ci déclara : « Il est temps. Je dois renaître. » Mais le marécage ne se prêtait pas aux brasiers. Wyrngaard invoqua un sort d'assèchement, et Mazalie, concentrée, traça des runes ardentes. Le feu prit, un brasier d'argent s'éleva.

Le Sans Visage réapparut, sorti d'une des fenêtres magiques. Il lança un sort qui échoua – le maléfice des statues faisait encore effet. Le phénix, s'élevant dans le feu sacré, renaquit plus grand, plus éclatant que jamais. D'un battement d'aile, il projeta une flamme divine sur le Sans Visage, qui fut réduit en cendres.

En remerciement, le phénix bénit la tour. Ses pierres brillèrent d'un éclat nouveau. La magie hostile s'effaça, remplacée par une aura de protection antique.

Mais Phygius avait disparu. Aucun corps, aucun indice. Était-il tombé dans la tour ? Avait-il fui vers d'autres horizons ? Le mystère demeure.

Ainsi, la Tour Noire devint la Tour du Phénix Ancestral, sanctuaire de la Guilde des Aventuriers du Vent, protégée désormais par le feu d'un dieu ancien, gardienne des secrets du passé, et flambeau pour les quêtes à venir.