

# RÉSUMÉ DE LA PARTIE 1

- **Personnage**
- **Lieu**
- **Objet**

## CONTEXT

Suite à une attaque du culte du dragon, le château volant s'est crashé dans un glacier dans le nord dans l'épine dorsale du monde.

Le conseil d'Eauprofonde veut que le chateau soit réparé, afin qu'il puisse être un atout dans la lutte contre le culte du dragon. (et sûrement récupérer les trésors du château)

## INTERVENTION DES ORDRES

- **Delaan "meute d'hiver"**, représentant de l'Enclave d'Émeraude, vous a informé que l'un de ses amis, **Dalo**, est un Ours-garou qui pourrait vous fournir en informations sur ce glacier
- **Lambassadeur Connerad "muscles d'acier"**, l'un des membres de l'Alliance des Seigneurs, vous a informé qu'une communauté minière naine dénommé **Mkoz** se situe là-bas, en conflit avec des orcs et en relation tendue avec des géants. Il a été ferme sur sa volonté de ne pas laisser le château aux mains des géants, mais plutôt à celle des nains. Il vous a donné un **papier avec son sceau** pour indiquer que vous venez de sa part.
- **Taern lame cornue "coup de tonnerre"**, un autre des membres de l'alliance des seigneurs, vous a informé qu'un magicien dénommé **Allac** étudie les yétis là-bas, et qu'il pourrait vous aider à réparer le chateau avec sa puissante magie

## VOS RELATIONS AVEC LES ORDRES

- L'ordre des Ménestrels a fourni une téléportation dans la ville la plus proche du glacier
- L'ordre du Gantelet a fourni montures et guides pour vous amener au plus près du glacier.
- **Elwing pluie d'étoile**, vous a donné un **parchemin de "téléportation"** avec la séquence des symboles pour retourner à Eauprofonde une fois la mission accomplie.

## L'ENTRÉE DU GLACIER

Vous avez trouvé le repaire de **Dalo** l'Ours-garou, qui vous a expliqué les différents lieux du glacier plus les informations suivantes :

- il y a un dragon blanc dans le coin
- il aime pas les orcs, qu'il doit tuer quand ils viennent dans sa montagne
- il aime pas les nains car c'est cupide et très égoïste
- il aime pas **Allac** car il fait des choses contre l'ordre naturel avec les yétis
- il aime pas les géants car ils se croient supérieurs aux humanoïdes

## LE CHÂTEAU CRASCHÉ

4 ogres (qui manquent de bon sens) gardent le château, le géant **Blagothkus** étant parti vers le hall des géants.

## LES VENTS ÉLÉMENTAIRES

Sûrement un effet paradoxal d'une magie sauvage d'un magicien puissant.

Après analyse, ces vents procurent l'équivalent d'un sort de protection contre le froid pour 1h, et on peut s'y reposer plus facilement.

## LE HALL DES GÉANTS

Vous y avez trouvé le **Jarl Brunvild** accompagné de **Blagothkus**.

Le Jarl refuse de vous écouter ou de vous aider, vous considérant insignifiant.

**Blagothkus** propose de prouver votre valeur en réussissant l'une des trois épreuves que doit passer un géant qui arrive à l'âge adulte.

## ÉPREUVE 1 : MAÎTRISER UN GÉANT À LA LUTTE

Échec cuisant du barbare.

## ÉPREUVE 2 : SURVIVRE AU BREUVAGE DES DIEUX

Vous avez subi une sorte d'hallucination collective, sans trop comprendre ce qu'il se passait, jusqu'à voir **Thrym, Dieu de la glace**, tomber du ciel et fendre la terre.

Vous avez obtenu un **éclat parfait de glace bleu clair**, prouvant votre valeur auprès des géants.

Le Jarl accepte alors de vous aider pour réparer le château et à se joindre à vous dans votre lutte contre le culte du dragon.

