

ARCHITRAME DE LA CAMPAGNE : LE COFFRE D'ANESIDORA

La maîtrise du destin n'est qu'une illusion !

• Jada Denairastas •



Voici la présentation de la trame générale de la campagne du Coffre d'Anesidora. Vous y trouverez également des indications sur les PNJ et les cercles « nécessaires » (évalués pour une table de 3-4 joueurs).

Cette campagne est prévue pour commencer avec des personnages de cercle 1 ou 2, mais il est possible de la faire jouer à des personnages plus expérimentés en effectuant les changements nécessaires sur les adversaires à combattre. Elle est prévue pour débiter quelques temps avant les événements décrits dans la campagne **Prélude à la Guerre**, et se dérouler en partie pendant ces événements. Si vous la faites jouer après, il faudra faire quelques ajustements.

Parmi les objectifs de cette campagne, il y a la rencontre avec des personnages clés de la campagne officielle, ou simplement la visite de certains lieux qui vont être transformés ou qui prendront une importance au cours de **Prélude à la Guerre**.

Les numéros d'épisodes sont donnés à titre indicatif et sont susceptibles d'évoluer au fur et à mesure de la rédaction de la campagne.

LES INTRIGUES DE LA CAMPAGNE DU COFFRE D'ANESIDORA

Voici la liste et les renseignements résumant les différents épisodes :

ÉPISODE 1 : LA DÉCOUVERTE DU COFFRE D'ANESIDORA

(Initiés)

Les aventuriers mènent une enquête dans un petit village indiqué sur une carte au trésor, pour trouver des renseignements qui les mèneraient à l'objet de leur convoitise. Puis ils montent une expédition dans les ruines d'une cité du ancien royaume ork de Cara Fahd, afin de trouver le trésor et de le ramener au village. Ils devront affronter les dangers de l'exploration mais aussi demander l'aide nécessaire pour réussir à ramener le coffre mystérieux et encombrant à bon port...

ÉPISODE 2 : EN ROUTE VERS JERRIS

(cercles 2 à 3)

Prenant la route de Jerris pour y revendre leur trouvaille, les personnages tombent sur les restes d'une caravane, indiquant une bataille récente. Une enquête rapide les mène face à un culte qui prépare le sacrifice du dernier survivant de la caravane pour atteindre leurs objectifs malsains. Après l'avoir sauvé et ramené chez lui, le jeune homme demande à son père, un riche marchand de Jerris, d'acheter le trésor en guise de récompense.

Interlude : aventures à Jerris

Le fait de s'engager auprès du marchand fournit plusieurs possibilités d'aventures ainsi qu'un logement aux aventuriers pour un petit moment. Plusieurs synopsis vous sont ainsi proposés en marge de la campagne.

ÉPISODE 3 : VOLQVENT

(cercles 3 à 4)

Le marchand de Jerris ne parvient pas à ouvrir le coffre et se doute que « son trésor » est autre chose qu'un simple bloc de métal. Il envoie les aventuriers vers la Grande bibliothèque de Throal. Mais le voyage n'est pas de tout repos et le navire aérien est détruit par des élémentaires d'airs furieux à proximité de Kratas. Le reste du chemin, devra se faire à pied, ce qui n'est pas forcément plus tranquille !

ÉPISODE 4 : LES POULES ONT DES DENTS

(cercles 3 à 4)

Une fois arrivés à Throal, les personnages découvrent rapidement Grand-Foire et l'immensité souterraine de Throal. Ils rencontrent Merrox, J'role puis Clystone qui leur propose de travailler auprès de son sergent. Ce dernier enquête sur un vol de poules et ne trouve aucune piste. Le vol est en fait perpétué par un tounduy, une sorte de petit mammifère malin et charpateur, pour le compte de plusieurs gamins de l'orphelinat. Comment réagiront les aventuriers ? Que décideront-ils quant à l'application de la loi ? La conclusion de l'enquête dépend de la perspicacité des personnages et des décisions qu'ils vont prendre. Leur avenir dépend de ces décisions et des informations qu'ils vont obtenir.

Interlude : enquêtes à Grand'Foire

Les personnages peuvent passer un petit moment au service de Clystone, ce qui offre plusieurs possibilités d'aventures urbaines. Plusieurs scénarios d'enquête vous sont ainsi proposés en marge de la campagne.

ÉPISODE 5 : ÉPIDÉMIE À THROAL

(cercles 3 à 5)

Les personnages sont chargés de trouver un remède à une maladie que les questeur de Garlen ne parviennent pas à soigner. Ils vont sans doute finir par découvrir toute l'horreur de la situation avec les autorités de Grand-foire qui tentent de dissimuler l'ampleur de la crise sanitaire et les premiers cas au sein de Throal. Mais un espoir existe... Cette piste débouche sur une étrange femme dont les capacités de soins et les connaissances sont vitales. Elle donne les éléments clés qui permettent de trouver le lieu où se déroule un sombre rituel à chaque pleine lune. Une fois sur place, une terrible bataille attend les aventuriers pour stopper le rituel et ainsi sauver Throal et Grand-foire. Les personnages sont fêtés en héros à la cour, et reçus par le prince Neden directement.

ÉPISODE 6 : EXPLORATION VERS LE PASSÉ

(cercles 4 à 6)

Merrox pense que des érudits de Scytha peuvent avoir des informations intéressantes concernant le style de fabrication du coffre. J'role profite de l'occasion pour demander aux personnages de se faire embaucher par une famille de Throal qui cherche des adeptes alors qu'elle a des b'jados (des adeptes salariés) à son service. En fait la famille en question veut discrètement tenter de retrouver une ancienne route marchande. L'exploration va jusqu'à la découverte d'un sombre passé et d'un ancien général de Scytha. Mais un groupe de pirates t'skrangs morts-vivants ne laisseront pas leur repaire sans rien faire.

ÉPISODE 7 : RENAISSANCE DE SCYTHA

(cercles 5 à 7)

Les personnages vont vers Scytha, pour ramener les restes du général de l'épisode 6. Sur le chemin ils croisent la route de la reine paranoïaque de Scytha. Après l'avoir convaincue de leur bonne foi, les aventuriers sont emmenés à la capitale de Scytha, directement dans le palais. Mais le lendemain, juste après la réception, un individu qui leur a parlé discrètement se fait assassiner : les personnages se retrouvent empêtrés dans une situation délicate. Avec l'aide d'une société secrète, les aventuriers démêlent un complot qui finit par exploser à la figure d'un questeur de Raggok, et le général reçoit enfin les derniers honneurs dus à son rang.

ÉPISODE 8 : LA FOLIE DE LANDIS

(cercles 6 à 8)

Merrox fait part du peu d'avancée de ses recherches, c'est un échec d'autant plus cuisant qu'il est persuadé de l'importance de ce coffre. Il va demander aux personnages de l'escorter jusqu'au coffre, puis d'aller à Landis sur le site d'une ancienne bibliothèque. Elle traite essentiellement de la très vieille magie et contient sûrement des informations sur le type de runes marquées sur le coffre. Mais une fois sur place, ils découvrent un immense campement théran et apprennent que l'empire s'appête à lancer un assaut militaire sur l'ancienne province.

ÉPISODE 9 : LE DERNIER PÈLERINAGE

(cercles 7 à 9)

Merrox est bouleversé par les informations récoltées par les personnages. Il leur propose une solution pour tenter d'obtenir plus d'informations. Il les envoie, dans un ultime pèlerinage, celui des t'skrangs entre la colline d'Ayodhya et la maison t'skrang Syrtis, afin d'obtenir une réponse de la Shivalahala. Mais peu de temps après avoir quitté les abords de la colline du vieux sage, un béhémoth théran se pose dessus.

ÉPISODE 10 : KRATAS, LIEU DE TOUTS LES TRAFICS

(cercles 8 à 10)

Merrox demande aux personnages d'aller explorer la dernière piste pour découvrir la nature du coffre. À Kratas, un livre pourrait apporter des renseignements, mais il est au cœur d'une bataille entre gangs et il va falloir choisir qui privilégier, et donc choisir qui seront les amis et ennemis du futur. En effet, Garltik est mis en porte-à-faux par un voleur qui dit pouvoir trouver et utiliser la Couronne des voleurs. En confortant le pouvoir en place ou en le changeant, les personnages vont renforcer l'équilibre politique ou au contraire le déstabiliser, pour la plus grande joie de Thérans venant participer à la fête.

ÉPISODE 11 : COMMENT JOUER AVEC LA MORT

(cercles 8 à 11)

La guerre commence. Mais Merrox va demander aux personnages de rapporter le coffre à Throal, avec l'aide d'un navire aérien affrété spécialement pour l'occasion. Au retour, ils apprennent que l'ouvrage de Kratas n'apprend pas grand-chose, si ce n'est l'existence d'une bibliothèque Thérane « interdite » pas loin de l'ancienne capitale : Parlainth. Il faut donc partir vers les monts Caucasic. Mais une fois sur place, ils découvrent un lieu dévasté depuis longtemps et les pilleurs potentiels qui reviennent. Une nation oubliée depuis longtemps est en train de naître à l'Est, entre Barsaive et la Cathay. Les personnages peuvent aider le nouveau roi et ainsi apporter un allié inattendu à Throal, ou au contraire ajouter un ennemi au pire moment.

ÉPISODE 12 : LE DON DES DRAGONS

(cercles 9 à 12)

Ce que les personnages rapportent à Merrox n'est pas forcément une bonne nouvelle. Il va donc falloir aller demander de l'aide aux dragons ! C'est Tiabjin le Connaisseur que les personnages vont escorter jusqu'à Vasdenjas, Maître des secrets. Suivant ce que diront et feront les héros, la mort ou l'aboutissement de la quête sera au rendez-vous. Pour les remercier, Vasdenjas leur donnera une carte au trésor qui mène vers le cœur d'une Passion.

ÉPILOGUE : LE CŒUR DES PASSIONS

(cercles 9 à 12)

La carte au trésor de Vasdenjas mène vers une relique, le cœur d'une passion que convoite une société secrète qui est sur le point de le découvrir. Une course poursuite entre les aventuriers et ces adorateurs d'une Horreur va aboutir à la restitution ou à la folie d'une nouvelle Passion. Cette ultime épisode va certainement aboutir à la bénédiction des personnages par les Passions. Ils pourront ainsi continuer sereinement la suite de leurs aventures.

INTÉGRATION DE PRÉLUDE À LA GUERRE

Parmi les volets de **Prélude à la guerre**, c'est surtout les deux premiers (**Le Béhémoth Théran** et **Le Roi est mort**) qu'il va falloir intercaler avec le déroulement du **Coffre d'Anesidora**. Nous vous proposons aussi d'autres aventures publiées sur les **shadowforums** ou le site de **Black book éditions**, qu'il est possible d'intégrer à cette trame.

Voici une proposition chronologique :

Début *Épisode 1, Le coffre d'Anesidora*. Arrivé de Krathis Gron en Barsaive et début de sa propagande pour le renouveau de Cara Fadh. Possibilité de faire rencontrer Moschtug, voir de faire jouer l'aventure **Liens brisés** tirée de la campagne **Les Dagues de Cara Fadh (Descartes, 1ère édition)**.

+2 semaines *Épisode 2, En route vers Jerris*.

+1 ou 2 mois *Épisode 3, Volovent*. Il est possible de faire jouer le Mystère dans la cale (sur le site de BBE, aventure du concours pour la sortie du **Recueil des donneurs-de-noms**).

+3 ou 4 mois *Épisode 4, Vol de poules à Grand-foire*. Il est possible d'intégrer **Corrompue (Descartes, 1ère édition)** ou bien **L'érudit disparu**, une structure d'aventure est présentée dans le supplément **Throal : The Dwarf Kingdom** (1ère édition, FASA, non-traduit) pour envoyer les personnages vers Hanto. Il est aussi possible d'intégrer des aventures des **Shadowforums** comme **Sale piège**, ou **Patrouilles rurales**.

+5 ou 7 mois *Épisode 5, épidémie à Throal*.

+8 ou 9 mois *Épisode 6, exploration vers le passé*. Il est possible de déplacer l'aventure **Vérités enfouies** (présente sur les **Shadowforums**) dans les monts de Scytha.

+10 à 12 mois *Épisode 7, renaissance de Scytha*.

+1 an et

3 à 6 mois

Épisodes 8 et 9, la folie de Landis et le dernier pèlerinage. **Le Béhémoth Théran** se pose peu de temps après le passage des personnages. Il est donc conseillé de mettre en place les aventures (sur le voyage de retour) présentes dans **Prélude à la guerre**.

7 à 8 mois

Épisode 10, Kratas, lieu de tous les trafics. C'est aussi l'occasion de faire jouer **Trame brisée**, et d'enchaîner avec **Le Roi est mort**.

9 à 12 mois

Épisode 11, comment jouer avec la mort. Il est possible d'intercaler l'enquête sur la mort du roi, l'enlèvement d'Aardelea et le premier assaut contre les thérans. Les orks se rassemblent pour se rallier à Kratis Gron. En plus de l'essor de la nation orke, il est aussi possible de faire jouer les **Dagues de Cara Fadh**.

+2 ans et

1 à 2 mois

Épisode 12, le don des passions.

3 à 6 mois

Épilogue, le cœur des passions.

Il ne faut pas hésiter à bouleverser cette proposition de chronologie pour permettre la récupération suite à un combat éprouvant, ou pour permettre aux personnage de suivre les entraînements pour monter de cercle ou pour trouver les renseignements nécessaires aux tissages des filaments des objets magiques.

Cette aventure utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aventure n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

Rédaction : Franck « scorpinou » Mercier

Relectures : Arnaud « Mahar » Métails

www.shadowforums.com