



EPISODE I

L'abbaye oubliée a été délivrée du Roi Liche par les jeunes aventuriers menés par Mandrigal, un des derniers représentants de Chronepsis.

Mandrigal et les PJ se font rejoindre par Alisther (un des fils de Snomore) qui a été envoyé par les grands Dragons afin de retrouver le dernier Paladin de Chronepsis. Celui-ci était prisonnier du Roi Liche et nul ne sait ce qu'il est devenu. Il est le seul à pouvoir trouver et surtout réactiver l'accès qui mène au monde des Dragons et ainsi retrouver Snomore ou du moins trouver une piste sur sa disparition

EPISODE II

Somore avait protégé et fermé l'entrée vers la terre des Dragons par un dôme au centre de l'Abbaye. Il était également le seul à pouvoir créer un portail. Le Paladin quant à lui connaissait une incantation permettant d'ouvrir dans ce dôme une brèche pour rejoindre ce monde. Seulement pour pouvoir ouvrir la brèche il lui fallait retrouver 7 fragments.

Une fois les fragments retrouvés, le Paladin commença son incantation mais la brèche qui s'était ouverte n'était autre qu'une ouverture menant à un monde parallèle où, des démons attendaient de l'autre côté afin de pénétrer dans la brèche.

Le dôme avait été déplacé par le passé par Snomore afin de ne pas le laisser en évidence lorsque l'abbaye a été désertée.

Le Paladin voyant cette fin tragique perdit ses esprits et pensa que c'était la fin. Il a été assommé par Alisther qui sait qu'en le ramenant dans le monde des Dragons il pourra être purifié.

EPISODE III

Mandrigal et Alisther veulent trouver le portail afin d'emmener le Paladin vers la terre des Dragons et présenter le groupe d'aventurier à ceux-ci afin de leur faire passer les épreuves pour devenir des fils de Chronepsis. Alisther a fait appel à Snomore car le danger est imminent. Cependant, Alisther a dû partir en quête d'un remède pour sauver le Paladin.

En tombant, le Paladin a brisé une amulette qu'il tenait secrètement sur lui. A l'intérieur, un esprit malveillant était retenu prisonnier. Lordaeron est de retour et veut prendre sa vengeance. Il a retrouvé un corps lors de la dernière bataille. Attendant une accalmie il proposera son aide aux aventuriers car il a tout entendu.

Son but est de prévenir les aventuriers que le portail est corrompu. Donc il enverra ceux-ci en mission pour détruire la source de cette corruption et ainsi redonner une partie de l'esprit du Paladin. Seulement les aventuriers comprendront au fur et à mesure qu'ils aident la mauvaise personne.



EPISODE IV

Après avoir éliminé Vassago et ses esprits guerriers, Lordaeron et son sbire Mormo ont pu s'échapper. Le portail est purifié mais avant de prendre la route vers la terre des dragons, il faut attendre Alisther qui était parti chercher un remède pour sauver le paladin.

Snomore reçoit un message télépathique d'Alisther qui est prisonnier et en danger dans une étrange secte : les disciples d'Adoye. Les joueurs doivent aller sauver Alisther immédiatement. Pendant le sauvetage de celui-ci, Mormo refait son apparition pour kidnapper une créature étrange et défier les joueurs suite à leur échec.

Afin de pouvoir détruire Mormo et récupérer la créature, les joueurs devront trouver ses ossements et procéder à un rituel pour l'affaiblir et espérer ainsi éliminer Mormo à tout jamais.

Les deux lieutenants de Lordaeron évincer, celui-ci serait plus vulnérable. Seulement, il comploté déjà son prochain plan machiavélique avec Adoye : faire revenir le dragon Fafnir.

EPISODE V

Snomore et Alisther sont épuisés et souffrants, ils doivent partir au plus vite pour se ressourcer. Snomore est maudit par un talisman qui lui est lié et donné par Mormo. Les joueurs vont devoir maintenant trouver des informations sur Fafnir, le qualia et trouver des indices pour faire capoter le plan de Lordaeron et Adoye. Leur seul espoir est de trouver l'Historien qui pourra les aider.

Après avoir rencontré l'historien, la seule personne encore dans ce monde pouvant leur donner des indices sur Fafnir, le qualya et la terre des dragons, les joueurs l'ont aidé à reconstruire ses défenses. Par après il les a envoyés à la recherche des ossements de Fafnir, ceci pouvant bloquer les intentions de Lordaeron et Adoye qui les désirent également.

Ils ont pu récolter qu'une partie (3 ossements sur 7), Adoye et Lordaeron ayant 1 partie volée sous leur nez. Après un dur échange sur les 2 derniers lieux, les joueurs doivent absolument revenir vers l'historien.

EPISODE VI

Les joueurs ayant terminés leurs quêtes, ils doivent se rendre à nouveau chez l'historien. Arrivés sur place, Lordaeron et Adoye ont détruit les protections et sont arrivés à capturer l'historien. Les joueurs doivent maintenant essayer de sauver celui-ci mais les armées de Lordaeron et Adoye les empêcheront d'avancer. L'issue de ce combat, l'historien survit ou meurt.

Après ce combat, leur tâche principale sera de retrouver l'ossement volé par Lordaeron et Adoye. Celui-ci se trouve dans le temple caché de Lordaeron où leur résistance sera mise à rude épreuve dans un temple où des donjons machiavéliques les attendent. Aidé par un guerrier légendaire, ils devront détruire toutes les défenses ainsi que les 4 protecteurs de Lordaeron.



Rappel des épisodes précédents :

EPISODE VII

Dans un village voisin du temple de Lordaeron, les aventuriers sont accueillis comme des héros car ils ont éradiqué la menace qui planait sur le village. Le maire du village leur propose de l'aide pour monter leurs compétences et leurs sorts par des maîtres de classe. C'est ainsi qu'après leurs entraînements il se sont sustentés. Cependant, la plupart des villageois ont été enlevé pendant leur festin. Ils devront partir à la recherche de ceux-ci mais c'est un piège mené par Adoye et Lordaeron afin d'espérer récupérer en échange, des villageois, les ossements trouvés. Après avoir traversé les plaines et les contrées, ils sont arrivés sur place où ils n'ont pu rien faire quand un des fils de Chronepsis a été tué par Adoye lui-même, sous les yeux impuissants des joueurs. Une bataille finale épique pour contrer l'entité aux mille visages invoquée par Lordaeron a clôturé cette journée où ils en sont ressortis vainqueur encore une fois.

Cependant, ils devront trouver le moyen de pouvoir continuer leur quête principale mais l'historien étant mort il sera difficile pour eux de trouver les derniers ossements.

EPISODE VIII

Le guerrier légendaire qui avait dû s'exiler revient avec un autre guerrier qui aidera les joueurs à s'entraîner pour faire face à ce qui les attend. En effet, il y a une possibilité de retrouver l'âme de l'historien et de le ressusciter. Seulement, celle-ci se trouve dans un temple appartenant à un esprit maléfique. Dans ce temple ils réussiront à trouver des parchemins pour permettre au guerrier légendaire de faire une incantation dans la noirceur des profondeurs où des démons devront être dispersés et vaincus s'ils veulent espérer réussir l'incantation. Mais une autre menace, plus grande encore que Adoye et Lordaeron, est entre-temps apparue brièvement aux joueurs.

EPISODE IX

L'historien a été ressuscité mais il est affaibli. Il sait que Lordaeron et Adoye ont été éliminé mais il n'arrive pas à définir cette entité surpuissante qui est apparue récemment.

Il faut se hâter et trouver les derniers ossements. La priorité par contre est de retrouver les épées de l'historien qui ont été dissociées de son corps lorsqu'il a été exécuté. Les joueurs doivent se rendre dans un donjon dépourvu de temps et de sens où leur vivacité sera mise à rude épreuve.

Il est temps, maintenant que l'historien a récupéré toute son énergie, de se diriger vers le dernier endroit où trouver les ossements. En chemin, ils feront face à l'entité qui est apparue sur ce monde et dont il craignait la présence. Un défi de taille mais une issue tragique pour les joueurs.

Une fois que l'entité aura dévoilé une partie de ses plans, ils devront rapidement se diriger vers le donjon détenus par une liche qui les mettra au défi dans les différentes pièces qui composent sa citadelle.

Rappel des épisodes précédents :



EPISODE X

Les aventuriers s'en sont sorti de justesse mais l'Entité a grandi en puissance. Pour se soigner de leurs blessures, les joueurs sont accueillis dans un village qui où le peuple parle une langue étrange. Au départ les villageois très accueillants vont petit à petit devenir de plus en plus fous et se retourner contre les invités. Des sbires de l'Entité transforment et prennent les âmes de ces villageois en faisant des allers-retours vers un autel d'âmes non loin du village. La stèle démoniaque a été détruite et il est temps maintenant pour les joueurs d'accéder enfin vers la terre des dragons.

Arrivé sur place, ce n'est que désolation, les dragons ont été éliminé, l'odeur de souffre et les carcasses montrent que le désastre est conséquent. L'entité a réussi à les devancer et détient maintenant l'élément de Feu en plus de son élément de base : l'Air.

Pour les punir, elle va les envoyer dans un monde parallèle et les emprisonner. Arrivés dans ce monde un esprit également emprisonné va les aider en demandant de retrouver son cœur et son sang. Une fois combinés, cet esprit revivra et pourra les ramener dans le monde réel.

De retour dans le monde réel, l'Entité apparaît encore une fois et leur dévoile son plan machiavélique en entier :

« J'ai maintenant acquis l'élément de feu ainsi que l'air, il ne me reste plus qu'à trouver l'élément de terre et d'eau et vous pourrez assister à la fin de ce monde dans sa globalité. Ce qui me permettra d'aller sur un autre monde et m'occuper des suivants et ainsi de suite jusqu'à anéantir tous les mondes et semer le chaos et instaurer mon monde ! »

EPISODE XI

.... À venir