



The Songsmith

vendredi 26 septembre 2014, par [Lord Doom](#)

Cette deuxième partie débute innocemment dans une taverne avec la rencontre d'un barde. En entendant la légende obscure qu'il raconte, un PNJ du groupe à l'idée de le mettre en relation avec Thuvalae, un magicien de la région.

Excellente initiative car le mage parvient à percer le sens des rimes du ménestrel et il devient très enthousiaste à l'idée de mener une quête pour retrouver un puissant talisman.

L'aventure emmène ainsi, Thuvalae, le barde et les aventuriers par delà la mer vers la cité perdue naine de Khalezheer. Cette traversée sera déjà l'occasion pour les voyageurs d'affronter à la fois les conditions maritimes et les rencontres inopinées avant de pouvoir accoster au village de Dwarvendale.

Après cette première étape, les personnages devront se rendre à Khalezheer. Mais là, pas de PMT [\[1\]](#) en perspective. Fidèle à l'esprit de C&S, les

salles et les rencontres dans le royaume perdu des nains seront peu nombreuses mais de qualité (au sens scénaristique).

Pour accomplir leur quête, le groupe devra affronter et vaincre un puissant nécromancien et ses serviteurs mort-vivants. Ils seront aidés à la fois par Thuvalae et par le(s) talisman(s) mais un rebondissement très inattendu risque de les faire échouer au tout dernier moment (mais spoiler, comme on dit).

Finalement, 'The Songsmith' est un scénario, certes court, mais qui fera passer un bon moment et dont les défis à relever par les personnages sont loin d'être ridicules.

Notes

[\[1\]](#) Porte Monstre Trésor