



Sur les traces du passé

dimanche 27 mai 2007, par [azathoth](#)

"Il est des histoires qu'il faudrait oublier, il est des passés qui ne devrait jamais resurgir. A la poursuite d'un but mystérieux, deux groupes s'affronteront pour leur commanditaire. Il y a 800 ans de cela, un mage partit à la recherche d'un dragon prisonnier dans les terres du sud. Le destin voulut que toute l'équipée disparaisse, sauf, le journal du mage qui mystérieusement resurgit entre les mains d'un commanditaire secret qui recherche un groupe d'aventuriers motivés. Qui est ce commanditaire ? Qui était ce mage ? Pourquoi ce dragon prisonnier ? Il faudrait pas moins le temps d'une campagne pour y répondre."

"Sur les trace du passé" est une campagne qui vous plongera dans le passé d'un mage mort il y a plus de 800 ans. Comme un jeu de piste distant de huit siècles, il faudrait retrouver les traces d'un Tumulus où dort un dragon. Ce Tumulus est protégé par une ancienne alliance de Héros qu'il faudra rompre au court des 6 scénarios qui se suivent avant de rejoindre les terres du Sud. Mais les raisons de cette quête sont obscures, comme le sont leurs différents contacts qui le fournissent que de minces indices pour avancer sur la piste. Histoire de compliquer une solution déjà ambiguë, un autre groupe semble partager le même objectif et désire être seule sur le jeu.

Chaque scénario vous plongera dans une nouvelle ambiance avec ce qu'il faut savoir sur le background, des endroits inédits, des ambiances parfois touchantes ou effrayantes.

Background : Ici sont développés l'histoire ancienne de cette quête, les motivations et les forces qui travaillent dans l'ombre : en fait, tout les secrets de la campagne. Une description de chaque protagonistes qui traverseront au fur et a mesures les différents scénario comme le mage décédé. On retrouve enfin les points importants pour faire de cette campagne un moment unique dans le monde de Prophecy. (Auteurs : Azathoth, Yannock, Yannick, Roger Cyril, Maître des légendes)

commence par une missive pour nos Citoyens de Kor. Dans le cartouche de métal et de cuir, une page d'un journal intime racontant la quête d'un Livre unique : Le Kaones Mytica. Les informations sont eparses mais suffisantes pour trouver le dernier propriétaire, collectionneur et riche marchand de Sermande. Mais cet homme à d'autres chat à fouetter et l'arrivée de fouineur n'est pas pour arranger ses affaires. Dans une ambiance de carnaval, il faudra querir un livre et se maintenir en vie.(Auteurs : Azathoth)

A la poursuite d'un rêve : Le Kaones Mytica raconte l'histoire d'une Compagnie à l'âge des Empires, qui partit combattre une puissant dragon du feu, "la main de Kroryn" et le vainquit avec difficulté. L'esprit du dragon refusant de trouver le calme, les membres de la Compagnie durent faire le sacrifice de leur vie pour emprisonner l'esprit dans un Tumulus. Chaque membre de la Compagnie du Maudit utilisa ses compétences pour sécuriser le Tumulus. C'est donc "naturellement" que les joueurs recevront un parchemin expliquant l'endroit ou trouver le Mécanica une oeuvre de Feral l'un des maudits, qui piéga le Tumulus. Malheureusement, un autre groupe est aussi à sa recherche. Ces derniers s'enfuirent au nez et à la barbe des joueurs par un portail des rêves. Le Mécanica perdue dans l'Eeries, il faudrait y retourner et récupérer le mécanica. (Auteur : Azathoth)

Histoire et contes pour enfants : Tout

Zenith Brulant : Les Etoiles s'en mêlent, et par un



heureux hasard, un voleur, démasqué, payé par le groupe concurrent de nos aventuriers s'amende en leur faisant traverser le désert Zul pour rejoindre Ankar, le lieu de naissance de Zaark, l'un des maudits du Tumulus. C'est en traversant le désert et ses dangers qu'ils feront la connaissance d'une tribu Zul vénérant un ancien guerrier comme un demi dieux : Zaark. Le culte de cet homme se déroule aux abords de son Tombeau ! L'occasion est trop belle pour ne pas profaner la sépulture et récupérer le médaillon, deuxième clé permettant de traverser le Tumulus. Il faudra pourtant compter sur le Dragon de Zaark et une tribu furibonde de la profanation. (Auteurs : Azathoth, Yannock, Yannick, Roger Cyril, Maître des légendes)

Rencontre singulière : Une fois n'est pas coutume, un cartouche de cuir leur parvient amené par une femme brune belle, magnétisante, qui s'éclipse dans un souffle, Kalimsshar lui même. L'extrait du journal relate un passage où l'Atalante, le mage, a séjourné à Mephari, l'ancien nom d'Ephar. Grâce à l'aide des soeurs de Moryagorn, elle espère réussir à obtenir une dette d'Honneur avec Naflin ! Le départ est lancé pour Ephar. Une altercation entre les deux groupes, informera que les forces en présence sont à la recherche des Soeurs de Moryagorn qui sous le coup d'une loi d'hérésie, vie dans la clandestinité. ces dernières, intrigées par les deux groupes, leur proposeront un rendez-vous qui permettra à nos seuls aventuriers de rencontrer les soeurs. A eux de comprendre qu'ils leur faut revenir dans le temps pour sauver Naflin et lui faire promettre une dette d'honneur afin d'obtenir la troisième "clé" du Tumulus. C'est donc dans les marais, luttant contre des Corrompus, qu'ils rencontreront Naflin et l'Atalante, obtiendront leur dette d'Honneur et reviendront dans leur époque. (Auteur : Azathoth)

Le reveil de la terre : Le cartouche de cuir ne viendra, car c'est Kalimsshar lui même qui vient leur révéler la suite de l'histoire et leur future mission. Rei, le quatrième et dernier "maudit" était le mage de la compagnie et instigateur du Tumulus. Avant son sacrifice, il envoya à son maître ses connaissances et ses artefacts pour qu'il les cache. Ce dernier fit construire 9 plaques de bronze, énigmes permettant d'ouvrir une cache d'Eerie où se trouvent les objets du mage. Etrange hasard, ces plaques perdues à une époque sont rassemblées dans une ville minière mécanique, Tarentys, qui se trouve sur les versants des montagnes ?????????????? . L'accès est difficile, et compliqué de longues périodes de blizzard qui emprisonne la cité du monde extérieur. C'est assurément le meilleur moment pour qu'une créature draconique, sème la mort et la panique à bord de la ville, pendant l'enquête de nos aventuriers. Un remake d' Alien ? pourquoi pas ! (Auteur : Azathoth)

Révélation : Les dés sont lancés, les objectifs avoués : qu'ils le veuillent ou non, ils sont les hérauts du Hérault de la Fatalité. Les étoiles aussi ont choisi leur champion et nos groupes sont destinés à s'affronter jusqu'à la mort. Kalimsshar leur délivre son dernier message avec la localisation du Tumulus, dans les terres de l'extrême sud, au delà de la Galyr. Le trajet est éprouvant surtout qu'une partie du groupe d'Heyra épaulé par Hariak, un dragon fanatisé, lancera des offensives pendant que le reste du groupe travaille à déchiffrer le Tumulus. Après un long voyage, il leur faut pénétrer le Tumulus, chose délicate, tout en sachant que la population autochtone est au bord de la curée. C'est sous un combat draconique, que nos joueurs talonnés par le groupe d'Heyra entreront dans le Tumulus. Là, entre pièges et règlement de compte, il faudra rejoindre la couche de Ténèbres le mythique et décider de son sort. (Auteur : Azathoth)