

LE PRINCE DES CORBEAUX

Auteur : MiniEndive
Contact : miniendive@gmail.com

INTRODUCTION

Dans la capitale d'Aria nos aventuriers sont des apprentis de Elaura, une magicienne de l'académie, sur leur temps libre ils sont chargés de missions pour lui rendre service.

Ce soir d'hiver la nuit est tombée sur la capitale, vous sortez de votre dernier cours d'identification de magie pour la journée, vous vous rendez au bureau des professeurs et frappez à la porte d'Elaura. C'est une petite femme habillée d'une longue cape orange, elle a les cheveux bruns attachés en chignon et de longue boucle d'oreilles dorées. Elle vous accueille chaleureusement et vous explique votre mission pour la soirée sous les lumières rougeoyantes des lanternes accrochées aux murs.

Une bague précieuse a été dérobée dans la salle d'étude des objets magiques ce matin même, il faut enquêter sur le potentiel coupable et récupérer l'objet. Pour cela les étudiants auront besoin de leurs compétences en magie. Elaura indique que la salle se situe au troisième étage dans l'aile Ouest de l'académie, personne n'y travaille ce soir, c'est le moment d'enquêter sans troubler les personnes qui y travaillent.

Dans la salle d'étude sont entreposés de nombreux objets mystérieux, des pierres luminescentes, des orbes, des talismans, des statuettes et quelques plantes. Le mur de gauche est couvert d'une bibliothèque pleine de livres très mal rangés, en face de vous se trouve une fenêtre donnant sur l'extérieur de l'académie, dehors le ciel est d'un gris profond, une silhouette d'une tour sombre se détache à l'horizon, elle a l'air sinistre avec les nombreux oiseaux qui tournent autour. Sur la droite se trouve un large bureau contre le mur éclairé à la bougie, des carnets de notes en vrac se mélange à l'encrier et aux verres vides.

En fouillant on peut trouver : une plume de corbeau ne semblant pas magique, des notes sur la bague qui indique qu'elle pourrait servir au contact des animaux, grâce à la magie des runes. En se penchant sur la fenêtre elle semble avoir été ouverte de l'extérieur à l'aide d'une petite barre de fer encore sur le bord de la fenêtre.

Finalement les Pjs découvrent une petite cage avec un perroquet caché sous un drap. Il les observe pendant qu'ils fouillent puis commence à crier « Au voleur ! Au voleur ! Il a pris la baaaague ! Au voleur ! Le prince des oiseaux ! Il a pris la bague ! Au voleur ! » Cela confirme aux Pjs que le voleur est sûrement un corbeau et qu'il faut se diriger vers la tour abandonnée

La tour aux corbeaux est une vieille tour carrée de pierres grises haute de trois étages, elle est vide et on y trouve que des escaliers et des planchers en bois usé et humide. Pour entrer la porte en bois est fermée mais assez abîmée pour être forcée.

En montant un des apprentis va marcher sur une planche instable, il devra faire preuves de réflexes pour éviter une chute douloureuse d'un étage ou avoir de l'aide rapidement. Juste avant d'atteindre le dernier étage trois corbeaux gardent l'entrée du sommet de la tour, pour pouvoir entrer et rencontrer le prince des corbeaux il faudra répondre à une énigme :

Le premier oiseau dit : J'ai des ailes et une queue, et je navigue dans le ciel.

Le deuxième dit : Pourtant, je n'ai ni yeux, ni oreilles, ni bouche

Le dernier dit : J'oscille au hasard du nord au sud. Qui-suis-je ?

Réponse : Un cerf-volant

Le dernier étage est rempli de corbeaux en vol qui passent par les ouvertures dans le toit et les murs, ils tournoient devant un corbeau posé sur une poutre puis s'en vont. Le prince des corbeaux porte une bague sur sa patte droite. Il parle parfaitement bien et dirige les autres oiseaux. Le prince a perdu sa couronne qui lui permettait de se faire respecter comme chef, malheureusement il ne peut plus la porter à cause d'une malédiction, c'est pourquoi il a recours à un autre objet magique, la bague. Il accepte de rendre la bague si les étudiants libèrent la couronne de sa malédiction. Les corbeaux ont entreposé la couronne dans un coin de la pièce.

C'est une petite couronne en argent, elle est rayée d'une croix noire sur le devant, c'est la marque des esprits chapardeurs, il faut vaincre l'esprit pour le soumettre et le faire quitter la couronne.

Esprit chapardeur : ils possèdent des objets magiques et empêchent leur utilisation, ils ne sont sensibles qu'à la magie et se battent avec leur griffes 10PV.

Une fois l'esprit vaincu le corbeau rend gracieusement la bague et les étudiants ont accomplis leur mission, il peuvent retourner voir leur mentor Elaura.

In the capital city of Aria, our adventurers are apprentices to Elaura, a magician at the academy, and in their spare time they are given missions to perform for her.

On this winter's evening, night has fallen on the capital, and you've just finished your last magic identification class for the day. You go to the teachers' office and knock on Elaura's door. She's a small woman dressed in a long orange cloak, with her brown hair tied up in a bun and long golden earrings. She welcomes you warmly and explains your mission for the evening under the glowing lights of the lanterns hanging on the walls.

A precious ring was stolen from the magic study room this very morning, and you must investigate the potential culprit and recover the object. To do this, the students will need their magic skills. Elaura points out that the room is located on the third floor in the west wing of the academy; no one is working there tonight, so now is the time to investigate without disturbing the people who are.

The study room contains several mysterious objects, including luminescent stones, orbs, talismans, statuettes and a few plants. The left-hand wall is covered with a bookcase full of untidy books, and opposite you is a window overlooking the outside of the academy. Outside, the sky is a deep grey, with the silhouette of a dark tower standing out in the distance, it looks sinister with many birds circling around it. On the right is a large desk against the candlelit wall, with loose notebooks mixed in with the inkwell and empty glasses.

Rummaging around, they can find a raven feather that doesn't appear to be magical, and notes on the ring indicating that it could be used in contact with animals, thanks to rune magic. Bending over the window, it appears to have been opened from the outside using a small iron bar still on the windowsill.

Finally, the Pjs discover a small cage with a parrot hidden under a sheet. It watches them search, then starts shouting "Thief! Thief! He's taken the ring! Thief! The prince of birds! He's taken the ring! the thief!"

This confirms to the Pjs that the thief is surely a raven, and that they should head for the abandoned tower.

The Raven Tower is an old, three-story square tower of grey stone. It's empty, with only worn, damp wooden stairs and floors. To enter, the wooden door is closed, but damaged enough to be forced.

On the way up, one of the apprentices will step on an unstable plank and will have to use his reflexes to avoid a painful fall from a floor, or get help quickly. Just before reaching the top floor, three crows guard the entrance to the top of the tower, so that they can enter and meet the Raven prince they'll have to answer a riddle:

The first bird says: I have wings and a tail, and I sail through the sky.

The second bird says: Yet I have no eyes, ears or mouth.

The last bird says: I swing randomly from north to south. Who am I?

Answer: A kite

The top floor is full of crows, flying through openings in the roof and walls, circling in front of a crow on a wooden beam, then away. The prince of the ravens wears a ring on his right paw. He speaks perfectly well and directs the other birds. The prince has lost his crown, which enabled him to gain respect as a leader. Unfortunately, he can no longer wear it due to a curse, so he resorts to another magical object, the ring. He agrees to return the ring if the students release the crown from its curse. The crows have stored the crown in a corner of the room.

It's a small silver crown, striped with a black cross on the front - the mark of pilfering spirits. The spirit must be defeated to make it leave the crown.

Pilfering spirits: they possess magical objects and prevent their use, are only sensitive to magic and fight with their claws 10PV.

Once the spirit has been defeated, the raven graciously returns the ring and the students have accomplished their mission, they can return to their mentor Elaura.