

L'assassinat d'Imalya

Membres :	2
Préambule :	2
Objectif :	2
Etapas :	3
Besoin matériel :	3
Détails des membres	4
1. Milos	4
2. Ebb	5
3. Grim	5
4. Ann	6
5. Wolfglow	6

Membres :

1. Milos – Aventurier
2. Ebb – Organisateur
3. Grim – Locaux
4. Ann – Locaux
5. Wolfglow – Habitant de Vives-Sources

Préambule :

La guerre a été déclarée unilatéralement par les reines et rois des Hommes qui ont décidés d'anéantir les anciennes races. Peu de gens sont enclins à se laisser décimer sans rien dire. Cependant il faut une certaine capacité d'action pour réagir. Milos fait parti de ces personnes pouvant avoir un poids dans la balance. Elfe noir, élevé dans le secret au rôle d'assassin depuis sa plus tendre enfance, sa dague pourrait faire tomber les têtes des puissants qui jouent seuls à un jeu morbide.

Une telle action nécessite cependant de la préparation. Il faut connaitre sa cible, les lieux où l'on peut la trouver, et s'assurer que le coup portera. Main sure, pied ferme et esprit vif, seront alors la clé de la réussite.

Objectif :

Milos, acteur principal de cette quête devra préparer l'assassinat d'Imalya en espérant faire pencher la balance. Il devra récupérer les informations nécessaires auprès de certains acteurs présent à la taverne du Lapin Latent. Il pourra également embarquer certains aides dans son aventure.

Étapes :

Milos aura besoin de connaître ses cibles. Interroger Ebb, le porteur de la nouvelle de la guerre, reste la solution la plus rapide. Il communiquera une liste de nom.

Ann, une courtisane royales ayant fait connaissance avec la guilde grâce à Céline à la cour de Kasatell, pourra communiquer par mégarde des informations sur le lieu de résidence d'Imalya, l'un des protagonistes de la déclaration de guerre.

Une fois la cible de Milos trouvée, il lui faudra rencontrer Grim, un nain du Temple qui a travaillé sur de nombreux bâtiments de la ville de Kastennroc. Les informations d'Ann devraient permettre à Milos de trouver le plan dont il a besoin.

Avec ses informations en poche, Milos est presque prêt à attaquer. Il lui faut cependant concocter un puissant poison permettant d'assurer son geste. Ce dernier nécessite du *Trifolium repens*, une plante assez rare, mais adorée des moutons. La bergère Wolfglow pourra guider Milos jusqu'à cette plante.

Besoin matériel :

- Recette du poison.
- Des plans de bâtiment de Kastennroc
- Un champ de *Trifolium repens* (Trèfle blanc)
- Option : Un mouton à mettre à côté des trèfles
- Une fiole pour préparer le poison
- Liste des membres de la cours de Imalya
- Un cristal de sang en collier

Détails des membres

1. Milos

Statut :

Aventurier

Présentation :

Milos est un elfe noir, élevé dans la Citadelle de Slurce où il a subi un entraînement impitoyable ayant pour objectif de l'aider à contrôler son démon et faire de lui un assassin d'exception. Sa véritable nature de tueur est connue uniquement des elfes. Pour le reste du monde, Milos est un peintre talentueux qui apprécie tout particulièrement le rouge.

D'extérieur avenant, Milos bout d'une rage qui peut se déverser à tout moment sur quiconque essaierai de nuire aux plans de Slurce. S'il détient le nom et l'emplacement d'une cible, il peut prestement préparer un puissant poison avant de partir en quête de meurtre.

Information :

Milos sait qu'en agitant un émincé de Trifolium repens (une plante), à de la bière, il peut créer un puissant poison qui tue sa cible à la moindre coupure dans les 48h.

Milos sait qu'un assassinat doit se préparer. La citadelle de Slurce lui a appris les étapes :

- Identifier sa cible
- Repérer le lieu choisi
- Frapper fort avec une dague empoisonnée.

Groupe :

Rébellion

Quête :

L'assassinat de Imalya

2. Ebb

Statut :

Aventurier

Présentation :

Ebb fait partie de l'équipe des Navigateurs, un groupe au sein du Lapin Latent qui se vante d'avoir dessinée la seule carte correcte des frontières côtières de l'Ourann. C'est un groupe soudé de marin qui ont décidés, sous l'impulsion de leur cheffe Windfinder, de poser le pied à terre quelques temps.

Il est né sur la mer, puis a été recruté très jeune en tant que mousse. Il a vite pris du grade et est désormais un membre d'équipage compétent qui échange volontiers sur les sujets polémiques. Son équipe le considère comme un pilier lorsqu'il faut négocier.

Information :

Ebb est l'un des organisateurs de l'évènement et a donc accès à toutes les informations.

Les rois et reines qui ont déclaré la guerre aux anciennes races sont :

- La reine d'Yrlanie : Imalya
- Le Mahid de Sanaas (Empire Assanide) : Ismael Ab Sarudinn
- Le roi des archipels : Guillaume
- Le roi de la cité de Lanton : Nikolaas le Borgne
- La reine de Blanche-Paix : Sonja

Groupe :

Organisateurs

Quête :

L'organisation et le déroulement de l'évènement.

3. Grim

Statut :

Locaux

Présentation :

Grim, nain du temple, mystérieux et méthodique, ne se sépare jamais de ses précieux plans des bâtiments de Kastennroc. Sa vie est dédiée à la cartographie urbaine qu'il a aidé à construire, mais derrière cette apparente obsession se cache une histoire personnelle complexe. Autrefois architecte renommé de Kastennroc, il a perdu sa famille lors des troubles de la guerre des goules. Depuis, il erre, traçant les contours des lieux qui ont été le théâtre de sa perte. Ses plans sont bien plus que des simples cartes ; ce sont les témoins silencieux de ses souvenirs douloureux, guidant ses actions et symbolisant son engagement pour un avenir meilleur. C'est pour cette raison qu'il les garde en permanence avec lui.

Information :

Grim possède un tas de plan des bâtiments de Kastennroc qu'il aime à transporter avec lui.

Groupe :

Rébellion

Quête :

L'assassinat d'Imalya

4. Ann

Statut :

Locaux

Présentation :

Ann, fine manipulatrice au sein de la cour d'Imalya la reine d'Yrlanie, est avant tout une opportuniste déterminée à conserver son rôle privilégié. Ses alliances politiques fluctuent au gré de ses intérêts, et elle navigue habilement dans les méandres de la cour pour assurer sa propre prospérité. Les instabilité politique l'effraie, non pas par idéalisme, mais par la crainte de voir son statut vaciller dans le tumulte.

Elle a rejoint la soirée au Lapin Latent sous l'impulsion de Céline, une aventurière du Lapin Latent, également présente à la cour de Kasatell, qui l'a conviée.

Information :

Ann a acquis une liste secrète des membres influents de la cour d'Imalya dans le but de renforcer ses propres positions. Cette liste, soigneusement dissimulée sur elle en permanence, révèle les connexions politiques, les rivalités et les secrets de la cour.

Groupe :

Royaliste

Quête :

L'assassinat d'Imalya

5. Wolfglow

Statut :

Habitants Vives-Sources

Présentation :

Wolfglow, bergère de Vive-Source depuis sa naissance, elle a survécu aux péripéties récentes de l'Ourann grâce à une chance inouïe, en se cachant dans des grottes à l'est de la ville. Elle est désormais la seule à pouvoir s'occuper de ses bêtes qui pâtures dans les environs.

Information :

Wolfglow prend soin de ses bêtes qu'elle aime à gâter. Le trifolium repens, aussi appelé trèfle blanc, est d'ailleurs un péché mignon qu'elle apporte régulièrement car les moutons adorent le petit goût sucré associé à cette plante aux excellentes valeurs nutritionnelle.

Groupe :

Rébellion

Quête :

L'assassinat d'Imalya