

# Exode vers les terres d'Ogon

Membres : .....	2
Préambule : .....	2
Objectif : .....	2
Etapas : .....	3
Besoin matériel : .....	3
Détails des membres .....	4
1. Mattie & Robb .....	4
2. Nalmod.....	5
3. Shori – Le chasseur .....	5
4. Cody – Le maroquinier .....	6
5. Crill – La tanneuse .....	6

## Membres :

1. Mattie & Robb – Locaux
2. Nalmod – Aventurier
3. Shori – Locaux
4. Cody – Locaux
5. Crill – Locaux

## Préambule :

Les Terres d'Ogon sont accessibles uniquement par un isthme situé au nord des terres d'Arran, au nord-est de Vives-Sources, à plusieurs mois de marche. Pour le rejoindre, il est nécessaire de traverser la Ogrie, un gigantesque pays, entrelac de chaînes montagneuses, labyrinthe naturel et mortel qui débouche parfois sur des canyons ou de grandes vallées. Les locaux sont des ogres, grands, gras, forts et bestiaux, parqués depuis bien longtemps dans ce pays par les anciennes races. Aucune armée des terres d'Arran n'est cependant assez puissante pour pacifier la région de manière durable. On pense qu'il existe des dizaines de milliers de clans ogres qui règnent en maîtres sur ces contrées.

La seule place sûre de ce pays est le mur d'Ar'Theker tenu par les nains du Talion qui administrent le commerce entre les 2 continents. Le passage d'un côté à l'autre n'est autorisé qu'aux membres du mur, ou aux marchands qui déboursent des frais de douane importants.

## Objectif :

Les membres de cette quête doivent préparer leurs départs pour les terres d'Ogon. Ce voyage long est périlleux ne peut être mené que s'il est bien préparé.

Pour ce faire, les membres doivent être en possession de la carte menant au mur d'Ar'Theker, ils doivent avoir un guide pour traverser les montagnes, un garde pour les protéger des ogres et des équipements prévus pour leur longue marche.

## **Étapes :**

Mattie & Robb sont en possession de la carte d'Arran, ce sont les moteurs de cette expédition. Ils devront trouver un guide pour traverser les montagnes, un garde pour les protéger des ogres et des équipements prévus pour leur longue marche.

**Le guide :** Il existe plusieurs personnes pouvant faire office de guide à notre groupe. N'importe quel aventurier de la guilde pourrait se proposer. Cependant, l'histoire originelle est prévue pour laisser Shori prendre ce rôle. Il est allaise pour suivre des pistes et sera sur la route de Mattie & Robb pour l'acquisition des équipements.

**Le garde :** Il existe plusieurs personnes pouvant faire office de garde à notre groupe. N'importe quel aventurier de la guilde pourrait se proposer. Cependant, l'histoire originelle est prévue pour laisser Nalmod prendre ce rôle. Il connaît le mur d'Ar'Theker car sa famille y réside. Il pourra facilement ouvrir les portes pour lui et ses amis. Nalmod est réputé pour être un riche membre du Talion. Mattie & Robb pourraient venir le voir pour cette raison sans même savoir qu'il est originaire de leur destination.

**L'équipement :** Il sera fourni par Cody qui les confectionnera pour la troupe. Chaque objet nécessite une peau tannée. Cependant, les peaux tannées seront préparées par Crill, qui aura besoin d'une peau fraîche par peau tannée. Finalement, c'est Shori le chasseur qui pourra trouver les peaux fraîches.

## **Besoin matériel :**

- Une carte des Terres d'Arran avec un tracé et des annotations jusqu'au mur d'Ar'Theker. La carte doit comporter les annotations ci-dessous :
  - « Le mur d'Ar'Theker : prévoir une grosse somme d'argent pour pouvoir s'affranchir des taxes commerciales. »
  - « La Ogrie : pays dangereux nécessitant la protection d'une escorte (1 ou 2 guerriers). »
  - « Entrelac montagneux : une description plus précise des lieux, ou la présence d'un pisteur sera nécessaire. »
- 6 lapins à dépecer pour récupérer de la peau fraîche.
- 6 systèmes pour transformer la peau tannée en objet de voyage.

## Détails des membres

### 1. Mattie & Robb

#### **Statut :**

Locaux

#### **Présentation :**

Mattie & Robb habitent tous deux à Clairval, un petit village situé à quelques jours de marche de Vives-Sources. Ils se sont liés d'amitié avec certains membres du Lapin Latent grâce à leur amour commun de l'aventure.

Robb est connu pour sa robustesse, sa solidité telle une roche. C'est une force sur laquelle on peut toujours se reposer.

Mattie possède un talent inné pour le dessin qu'il exerce aussi souvent que faire se peut. C'est en cherchant un morceau de papier dans les archives du village qu'elle a découvert une carte annotée menant à travers l'est des Terres d'Arran jusqu'au continent d'Ogon. Pris dès lors d'une passion dévorante, elle n'a de cesse que d'évoquer un périple jusqu'au bout du monde.

Les deux comparses ont depuis longtemps une relation forte, et c'est donc tout naturellement que Mattie entraîne toujours un peu plus Robb dans sa folle aventure. Ils n'ont pour l'instant pas sauté le pas car de nombreux dangers parsèment le chemin des Terres d'Ogon. Mais qui sait, peut-être trouverons t'ils dans les récits épiques des aventuriers de la guilde le courage de sauter le pas ?

#### **Information :**

Une carte des Terres d'Arran avec un tracé et des annotations jusqu'au mur d'Ar'Theker. La carte doit comporter les annotations ci-dessous :

- « Le mur d'Ar'Theker : prévoir une grosse somme d'argent pour pouvoir s'affranchir des taxes commerciales. »
- « La Ogrie : pays dangereux nécessitant la protection d'une escorte (1 ou 2 guerriers). »
- « Entrelac montagneux : une description plus précise des lieux, ou la présence d'un pisteur sera nécessaire. »

#### **Groupe :**

Exode

#### **Quête :**

L'exode vers les terres d'Ogon.

## 2. Nalmod

### **Statut :**

Aventurier

### **Présentation :**

Nalmod, nain de l'Ordre du Talion, se démarque par son caractère audacieux et sa détermination à forger sa propre voie. Originaire d'une prestigieuse lignée, il aurait pu rester au mur d'Ar'Theker pour surveiller le commerce de ce péage. Il a délaissé cet héritage pour se concentrer sur sa quête d'excellence qui l'a conduit à embrasser la voie du guerrier. Son voyage depuis le mur d'Ar'Theker vers l'ouest de l'Ourann lui a permis de s'endurcir, comprenant qu'un équipement adapté était nécessaire lors des longues marches, que ce soit pour le voyage ou pour se défendre contre les créatures de la Ogrie. Il a développé dès lors un goût certain pour les objets de qualité voire de légende, au plus grand bonheur de son père qui rêverait d'enrichir la famille. C'est un nain pragmatique et riche qui souhaite aider son pays à l'aide de l'immense fortune des nains, tout en engrangeant de nouveaux bénéfices.

### **Information :**

Nalmod est un guerrier qui peut accompagner le groupe. Nalmod peut aussi aider ses compagnons à passer les portes du mur d'Ar'Theker, soit en étant avec eux, soit grâce à une lettre de recommandation.

Nalmod sait que les longs trajets vers le nord nécessitent un équipement adapté. Se lancer dans les aventures sans préparation est très risqué.

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

L'exode vers les terres d'Ogon.

## 3. Shori

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Shori est l'un des rares membres du village à avoir survécu à la guerre des goules sans suivre Halfgar Magnus lors de l'exode du village. En effet, Shori était en forêt à traquer le gibier depuis plusieurs jours quand la décision de quitter le village est tombée. Il a survécu en se cachant dans des terriers au cœur de la forêt alentour. Il fut le premier à revenir à Vive-Source.

### **Information :**

En bon chasseur, Shori sait pister et dépecer les animaux pour récupérer leurs peaux fraîches. Cette saison est d'ailleurs tout particulièrement propice aux lapins qui vivent dans les hauteurs de Vives-sources, à peine plus loin que la lisière des bois.

Bien que les beaux jours arrivent, Shori sait que les giboulées de mars et les gèles d'avril nécessitent de bons équipements. C'est pour cette raison qu'il entretient de bonne relation avec les artisans de Vives-Sources.

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

L'exode vers les terres d'Ogon.

## 4. Cody

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Cody est maroquinier comme son père et son grand-père avant lui. Il aime le travail bien fait, qu'il considère comme une valeur fondamentale. Il ne dévalorise jamais ses créations qu'il vend toujours au prix qu'il estime. Sa plus grande difficulté est de trouver un cuir de qualité suffisante pour son travail. C'est d'ailleurs un point de dispute régulier avec sa femme Crill qui est responsable de la tannerie du village. Mais qu'importe les différends, c'est avant tout l'amour de sa vie qu'il suivra partout.

### **Information :**

Cody sait fabriquer différents équipements à partir de peaux tannées :

- Cerf : Sac de travail
- Lapin : Equipements de voyage.
- Loup : Décoration intérieur

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

L'exode vers les terres d'Ogon.

## 5. Crill

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Crill tient la tannerie du village. Elle aime les bêtes et essaye de faire de son mieux pour fournir le meilleur cuir bien que les éléments nécessaires à la création d'un produit de qualité ne soient pas disponibles à Vives-Sources. C'est d'ailleurs un point de dispute régulier avec son plus gros client, Cody, son mari, le maroquinier de la ville. Parfois, elle se met à rêver de partir pour trouver de nouvelles bêtes plus adaptées à son métier.

### **Information :**

Crill sait transformer la peau fraîche en peaux tannées. Il suffit de les tremper puis de les faire sécher.

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

L'exode vers les terres d'Ogon.