

La lance de Chastiefol

Membres :.....	2
Préambule :	2
Objectif :	2
Etapes :	3
Besoin matériel :.....	3
Détails des membres	4
1. Célénia.....	4
2. Grunt Belli.....	4
3. Nälaea.....	5
4. Hopas	5

Membres :

1. Célénia – Aventurier
2. Grunt Belli – Aventurier
3. Nālaea – Aventurier
4. Hopas – Aventurier

Préambule :

La lance de mythique Chastiefol peut prendre une dizaine de formes différentes dont chacune possède un pouvoir unique. La légende raconte que cette arme oubliée appartenait au roi des fées qui s'en est servi pour défendre son royaume en des temps reculés.

Le tavernier Pierre, chef de guilde du Lapin Latent, a entendue des rumeurs mentionnant que cette arme aurait été cachée dans la région. Il a donc décidé de récolter un maximum de livres de la région espérant y dénicher des indices. Ce sujet n'étant absolument pas prioritaire en règle générale, il l'a traité en dilettante. Cependant, l'annonce de la guerre le pousse à revoir ses priorités. Il met donc en place un groupe de recherche pour espérer trouver l'arme avant que les ennuies n'arrivent.

Objectif :

Trouver et rapporter Chastiefol.

Étapes :

Rechercher dans la bibliothèque des indices sur la lance. Le groupe trouvera des annotations sur la page présentant l'arme dans le tome 5, page 68, de Seven Deadly Sin. Il sera fait mention que l'arme a été scellée dans un endroit protégé par une statue et un sort il y a 421ans.

Le groupe pourra assez facilement trouver la statue en explorant les alentours ou en demandant à d'autres groupes qui ont visité. La statue est balisée par un cercle rouge qui signifie que personne ne peut approcher. Cela repousse les joueurs.

Afin de comprendre le phénomène, le groupe devra échanger avec Grof, un dresseur de créature fantastique qui pourra leur apprendre que les Phoenix gardent la mémoire de leurs aînés. Or un œuf de Phoenix se trouve dans les environs et Grof sans comment les faire éclore.

Nälaea, ou Hopas pourront alors demander au Phoenix (en la présence d'un organisateur) s'il connaît le rituel utiliser pour protéger l'arme. Ce à quoi l'animal répondra qu'il s'agit d'une barrière d'inattention, un sort qui crée une frontière magique invisible autour de l'objet, induisant une forte répulsion chez ceux qui tentent de la traverser sans autorisation. Si on insiste, on finit par être repoussé par une force physique.

Le sort peut être brisé par un magicien (Belthoran) en sacrifiant une puissante créature magique.

Une fois le sort brisé, les personnages peuvent récupérer la lance et s'apprêter à défendre Vives-Sources.

Besoin matériel :

- La lance de Chastiefol
- Bibliothèque avec de nombreux livres dont le tome 5 annoté en page 68, de Seven Deadly Sin
- Un Phoenix (peluche ou autre)
- Du fil rouge

Détails des membres

1. Célénia

Statut :

Aventurier

Présentation :

Célénia appartient à l'Ordre du Feu Sacré, une confrérie remarquable de vaillantes guerrières dont les terres s'étendent sur les hauts plateaux pittoresques du Pays de l'Ourann. Leur credo fondamental, édicté par la vénérable maîtresse fondatrice Glanara, est : "Tout commence et finit dans le sang." Cette philosophie s'appuie sur le principe que l'amour maternel qui donne naissance à la vie se manifeste souvent dans la douleur. Les membres de cet ordre de guerrières parcourent le monde pour diffuser l'amour de Glanara et, dans leur quête, elles se débarrassent sans hésitation des êtres dépourvus d'émotions. Les fidèles partagent toutes la conviction que la mort dans le sang permet à l'être de renaître dans le sang et lui offre une nouvelle chance de ressentir l'amour.

Information :

Groupe :

Défenseur du village

Quête :

La lance de Chastiefol.

2. Grunt Belli

Statut :

Aventurier

Présentation :

Grunt Belli est un nain combattant, reconnu pour sa robustesse et son habileté au combat. Il est également un chevaucheur de cochon de combat, travaillant avec Ruby, une imposante créature autant aimé lors des transports que des batailles. Malgré son statut de nain, Grunt a un faible pour les bavettes elfes, qu'il admire et apprécie grandement, peut-être trop.

Information :

Groupe :

Défenseur du village

Quête :

La lance de Chastiefol.

3. Nälaea

Statut :

Aventurier

Présentation :

Nälaea est une elfe énigmatique, originaire de la magnifique forêt de Duhann. Dotée d'une connexion profonde avec la nature, elle possède des talents dans les arts druidiques et la communication avec les animaux. Nälaea est également une alchimiste douée, capable de concocter des potions et des fortifiants à partir des plantes qu'elle récolte dans la nature.

Information :

Nälaea sait parler aux animaux qui répondent en fonction de leur niveau d'intelligence. Seules les créatures mythiques peuvent réellement lui répondre. Cela demande la présence d'un organisateur.

Groupe :

Défenseur du village

Quête :

La lance de Chastiefol.

4. Hopas

Statut :

Aventurier

Présentation :

Hopas est une elfe issue de la majestueuse Forêt de Duhann. Depuis son enfance, elle a développé un lien étroit avec la nature, ce qui lui confère une sensibilité particulière envers les plantes et les animaux. Passionnée par l'alchimie, elle excelle dans la création de fortifiants et de potions à partir des ressources naturelles qu'elle récolte dans la forêt. À la suite de l'invasion de goules, Hopas a décidé de rejoindre la guilde du Lapin Latent, une organisation dévouée à la reconstruction du pays après la guerre. Elle espère mettre ses compétences au service de cette noble cause et participer à des quêtes visant à protéger la nature et à restaurer l'harmonie dans le monde.

Information :

Hopas sait parler aux animaux qui répondent en fonction de leur niveau d'intelligence. Seules les créatures mythiques peuvent réellement lui répondre. Cela demande la présence d'un organisateur.

Groupe :

Défenseur du village

Quête :

La lance de Chastiefol.