

Le monstre de Dun liade

Membres :	2
Préambule :	2
Objectif :	2
Etapes :	3
Besoin matériel :	3
Détails des membres	4
1. Horr	4
2. Grof.....	5

Membres :

1. Horr – Aventurier
2. Grof – Locaux

Préambule :

La hache des pères est une arme légendaire du peuple nain qui est devenue un objet essentiellement symbolique autour du concept de filiation, et à qui le pouvoir en place peut faire dire ce qu'il veut. Peu de nains se demandent si cette hache existe vraiment et, si c'est le cas, où elle se trouve actuellement. Car la vérité n'est pas à l'honneur des nains. En effet, l'arme a été vendue par un roi nain il y a de ça de longs siècles, alors que les caisses du dispendieux étaient vides et que le royaume était en proie à de vives tensions. Pour s'assurer que la vente resterait discrète et se ferait à bon prix, le roi d'alors accepta de vendre à des elfes forts éloignés des royaumes nains. Ces elfes sylvains virent là une bonne occasion de récupérer un puissant symbole qui pourrait s'avérer utile dans l'hypothèse d'une future guerre contre les nains, doublé d'une œuvre d'art unique mêlant style classique et révolutionnaire.

Cependant, il y a peu, des elfes noirs ont dérobé de nuit la hache des pères pour l'offrir aux nains afin de raviver les tensions du passé. Pour ce faire, ils leurs ont donné rendez-vous à la cascade souterraine de Dun'liade, un lieu secret, référencé uniquement sur les cartes millénaires. Le vol a été découvert à l'aube, et une escouade elfes sylvains a immédiatement été dépêchée pour traquer les voleurs.

Un groupe d'aventurier composé de Céline, Milos et Nalmod s'est retrouvé inopinément dans la tourmente jusqu'à l'affrontement des nains, des elfes noirs et des sylvains, sur les rives du lac caverneux. Au cours de la bataille, le groupe a récupéré l'artefact, mais également réveillé le kraken, une puissante créature aquatique vivant dans les eaux de la grotte.

Objectif :

Préparer l'expédition jusqu'à la cascade souterraine de Dun'liade.

Étapes :

Grof doit rencontrer l'une des personnes pouvant le mener à la cascade souterraine de Dun'liade. Il peut s'agir de Céline, Horr, Milos ou Nalmod. Cependant, seul Horr devrait vouloir lui montrer le chemin, et il le fera dès qu'il aura trouvé un moyen de pêcher la créature.

Le livre "Monstrueusement Mignons" présente l'espèce des Sylvaniens dont le bois est suffisamment souple pour en faire des arcs, mais également suffisamment solide pour en faire des armes. C'est le bois parfait pour une canne à pêche. Les Sylvaniens se cachent parmi les arbres, mais se reconnaissent grâce à leur visage de bois et leurs yeux rouges.

Horr voudra certainement arracher un bout de bois du Sylvanien pour en faire une canne à pêche. Grof voudra certainement éviter de blesser la créature. Cette situation conflictuelle peut être résolue en faisant venir un aventurier qui sait parler aux animaux. Le Sylvanien révélera alors qu'il est au bout de sa vie. Il aurait besoin d'aide pour accompagner son enfant, une graine, dans le sud, afin qu'il rencontre plus facilement d'autres Sylvaniens. En échange de ce service, la créature laisse de bon cœur une de ses branches à Horr.

Besoin matériel :

- Un masque de Sylvanien à poser sur un arbre
- Une graine de Sylvanien
- Le livre "Monstrueusement Mignons"
- Le récit de l'aventure la hache des pères

Détails des membres

1. Horr

Statut :

Aventurier

Présentation :

Horr est un orc orphelin qui a grandi parmi les pirates, où il a appris à se débrouiller seul dans un environnement rude et hostile. Doté d'une force physique impressionnante, il est un combattant redoutable, vouant une véritable fascination pour l'élément aquatique. Bien qu'il soit ordinairement empathique et fidèle à ses amis, son fanatisme pour la pêche le fait revoir toutes ses priorités lorsqu'il entend parler d'une prise potentielle particulièrement rare.

C'est pour cette raison qu'il a été interpellé par le récit d'aventure de Céline, Milos et Nalmod qui lui ont racontés avoir rencontré une puissante créature aquatique. Il a appris tout ce qu'il pouvait de cette aventure, et s'apprête désormais à partir pêcher l'animal.

Cependant, sa canne à pêche ne permettra pas résister à cette prise, et se brisera. Il faut donc découvrir un bois plus résistant avant de démarrer cette aventure.

Information :

La quête de la Hache des pères.

Il sait cependant que ça canne à pêche ne permettra pas de réussir un tel exploit. Il lui faut donc découvrir un bois plus résistant avant de démarrer cette quête.

Groupe :

Autre

Quête :

Le monstre de Dun'liade

2. Grof

Statut :

Locaux

Présentation :

Grof est un Elfe Sylvain engagé et passionné, profondément lié aux mystères de la nature et des êtres fantastiques qui peuplent la nature. Tel un véritable sauveur, il se chasse régulièrement les braconniers qui hantent ses bois. Il cherche à protéger au maximum les créatures mythiques qu'il répertorie dans son recueil intitulé Monstrueusement Mignons.

Il a récemment, et dans des conditions tragiques, appris l'existence d'une créature aquatique tentaculaire, vivant à l'étroit dans un petit lac. En effet, certains de ses amis avaient prit en chasse un groupe de voleurs ayant dérobés la hache des pères, une relique ancestrale gardée par les elfes Sylvain. Cette traque les a menées jusqu'à la cascade souterraine de Dun'liade, un lieu secret et oublié. C'est là-bas qu'un violent affrontement, opposants ses amis à des nains, des elfes noirs et des membres arrivistes de la guilde du Lapin Latent a eu lieu. Un seul Sylvain a pu revenir à la forêt raconter cette histoire avant de trépasser de ses blessures. La destinée de la hache est incertaine, tout comme la position de la caverne, mais l'elfe a narré qu'au cœur du conflit de gigantesques tentacules sont sorti du lac accélérant le dénouement.

Une telle créature, vivant dans un si petit endroit, est une chose affreuse. Grof a donc prit le parti d'aller à Vives-Sources pour rencontrer ses ennemies, voler le secret de l'emplacement de la cascade souterraine de Dun'liade, et de libérer la créature qui y est emprisonnée pour la ramener dans le grand lac de la forêt de Duhan. Pour se faire, Grof possède un récipient magique pouvant contenir une créature fantastique. Il suffit de poser le récipient contre la créature.

Information :

Grof possède un livre détaillant de nombreuses créatures fantastiques.

Groupe :

Autre

Quête :

Le monstre de Dun'liade

