

Les statuettes de protection

Membres :	2
Préambule :	2
Objectif :	2
Etapas :	3
Besoin matériel :	3
Détails des membres	4
1. Antonio	4
2. August – Le tailleur de pierres	4
3. Halfgar Magnus - Doyen du village.....	5
4. Rohanna - La guérisseuse	7
5. Belthoran - Magicien.....	8

Membres :

1. Antonio – Aventurier
2. August – Habitant de Vives-Sources
3. Halfgar – Habitant de Vives-Sources
4. Rohana – Habitant de Vives-Sources
5. Belthoran – Local

Préambule :

Alistair demeure un mage légendaire des temps anciens, dont le récit narre la formation de nombreux disciples exceptionnellement compétents. Il évoluait dans une ère magique, où chaque jour apportait la découverte de nouvelles possibilités. La prolifération d'enchanteurs engendra rapidement une concurrence féroce. Certains apprentis, en quête de défis, se lancèrent dans des rivalités qui, malheureusement, dégénérent en affrontements tragiques.

Parmi les disciples, l'un d'eux développa une obsession dévorante pour détruire ses pairs afin de prouver sa supériorité. Alistair se vit contraint d'intervenir, défaisant l'aspirant conquérant et laissant derrière lui un grand vide. À la suite de cette tragédie, le maître décida de se retirer dans un lieu enchanté, dissimulé aux yeux des hommes, où les sources d'eaux grondaient tumultueusement.

Selon la légende, seul l'élève qui atteindrait le même niveau de maîtrise que son mentor pourrait le retrouver. Ce destin se réalisa, mais malheureusement trop tard. L'élève parvint à rompre le sort de dissimulation, espérant retrouver son maître, mais ne put que l'enterrer dans la forêt environnante. Respectant la dernière volonté d'Alistair, rester caché, le disciple l'inhuma sobrement. Cependant, il ne pouvait se résoudre à détruire les statuette protectrices, gardiennes des runes de dissimulation et imprégnées de la magie de son maître. Il décida alors de les laisser dans l'ancienne demeure de pierre d'où elles étaient originaires, préservant ainsi le mystère et le pouvoir qui y résidaient.

Objectif :

Les membres de cette quête doivent restaurer le sort de dissimulation afin de protéger Vives-Sources contre la guerre déclarée par les seigneurs des Hommes.

Pour ce faire, les statuette doivent être réunies au centre du village (devant la taverne), orientée dans un ordre précis, puis un magicien doit prononcer le sortilège.

Étapes :

Halfgar est le seul à se rappeler de la légende d'Alistaire. Les sources torrentueuses mentionnent bien entendu la région de Vives-Sources. Il pourrait donc faire le lien entre tous les protagonistes de cette quête et le besoin de protection.

Rohana connaît l'emplacement de deux tombes. Celle de son père qui trône non loin d'une autre. La stèle de la 2^{ème} porte l'épithète « Alistair » ainsi que la représentation de 3 personnages, l'un ayant un bouclier baissé, l'autre à mi-hauteur, et le dernier levé. Cette information donnera l'orientation des statuettes.

Auguste connaît l'emplacement des statuettes qui se trouvent dans sa carrière. Il n'en connaît pas l'origine mais les trouve extrêmement belles et a décidé de les laisser dans l'environnement qui semble être leur depuis bien longtemps.

Antonio connaît les histoires et peut reconnaître la marque de tous grand artiste. En voyant les symboles il reconnaît la pâte d'un artiste nommé Alistaire. Il a pu voir quelques-unes de ses statuts exposés chez un riche marchand. Il ne connaît pas les origines magiques du personnage et sert uniquement de lien entre les statuts et le nom du magicien.

Belthoran est un magicien de renom, qui une fois en possession des statuettes et de l'orientation pourra aider les membres de la quête à déclencher le sortilège de dissimulation. Pour ce faire, il dira la formule « Ombrum Celare, Invisus Meum ! ».

Besoin matériel :

- 2 Stèles. L'une portant l'épithète « Repose en paix, guérisseur dévoué. Tes mains ont apaisé, tes yeux ont consolé, et ton cœur a battu pour le bien-être des âmes. En ta mémoire. », et l'autre mentionnant le nom d'Alistaire ainsi que 3 personnages. L'un au bouclier baissé, l'autre au bouclier à mi-hauteur, et le dernier au bouclier levé.
- 3 statuettes sur des piédestaux, l'une au bouclier baissé, l'autre au bouclier à mi-hauteur, et le dernier au bouclier levé. Les 3 possèdent un glyphe sur leur piédestal ainsi qu'un point vert au-dessous.
- Un carnet avec quelques glyphes ainsi que des noms d'artistes. Le carnet doit contenir le glyphe des statuettes avec le nom Alistaire associé.

Détails des membres

1. Antonio

Statut :

Aventurier

Présentation :

Antonio, bard et conteur, cherche constamment à élargir son horizon, que ce soit par la découverte de nouveaux marchés, la recherche de connaissances ou l'exploration de relations humaines. Sa quête perpétuelle de savoir et son désir d'influence positive sur le monde font de lui un personnage en perpétuelle évolution.

Information :

Un carnet avec quelques glyphes ainsi que des noms d'artistes.

Groupe :

Défenseur du village

Quête :

La statuette de protection.

2. August

Statut :

Locaux

Présentation :

August rêve de devenir un grand artiste en réalisant une statue qui fera de lui un homme célèbre. Cependant, il est trop attaché à sa ville natale pour vouloir en partir et ne deviendra par le fait sûrement jamais connu. Sa statue, son chef d'œuvre, qui devrait le rendre célèbre n'est également pas fini, car August est un éternel insatisfait, toujours à la recherche de la perfection.

August récupère ses pierres dans une carrière à proximité du village, comme d'autres l'ont fait avant lui. Il a d'ailleurs conservé la tradition consistant à déposer certaines œuvres dans l'endroit. Comme un hommage à l'origine des œuvres. Il y retourne régulièrement pour réfléchir lorsqu'un sujet inhabituel demande son attention.

Information :

Connait l'emplacement des statues.

Groupe :

Défenseur du village

Quête :

La statuette de protection.

5. Halfgar Magnus

Statut :

Locaux

Présentation :

Halfgar, le vénérable doyen du village, incarne la sagesse et la résilience qui ont forgé l'identité de Vives-Sources. Soutenu avec ferveur par ses concitoyens, il a dédié de nombreuses années à la préservation de leur souveraineté face aux ambitions des organismes privés cherchant à s'emparer du village. Bien que son âge avancé l'ait privé de la force physique, Halfgar ne fléchit pas dans son engagement envers la communauté. Il a troqué l'épée pour la diplomatie, utilisant son rôle de représentant avec maestria pour protéger les intérêts de Vives-Sources. Son legs ne se mesure pas seulement en années, mais aussi en actes de bravoure et de dévouement envers un village qu'il considère comme le joyau de son existence.

Information :

Halfgar connaît de nombreuses choses dont les contes des temps passés. Cela vaut pour l'histoire d'Alistaire.

La légende d'Alistaire :

Alistair demeure un mage légendaire des temps anciens, dont le récit narre la formation de nombreux disciples exceptionnellement compétents. Il évoluait dans une ère magique, où chaque jour apportait la découverte de nouvelles possibilités. La prolifération d'enchanteurs engendra rapidement une concurrence féroce. Certains apprentis, en quête de défis, se lancèrent dans des rivalités qui, malheureusement, dégénérent en affrontements tragiques.

Parmi les disciples, l'un d'eux développa une obsession dévorante pour détruire ses pairs afin de prouver sa supériorité. Alistair se vit contraint d'intervenir, défaisant l'aspirant conquérant et laissant derrière lui un grand vide. À la suite de cette tragédie, le maître décida de se retirer dans un lieu enchanté, dissimulé aux yeux des hommes, où les sources d'eaux grondaient tumultueusement.

Selon la légende, seul l'élève qui atteindrait le même niveau de maîtrise que son mentor pourrait le retrouver. Ce destin se réalisa, mais malheureusement trop tard. L'élève parvint à rompre le sort de dissimulation, espérant retrouver son maître, mais ne put que l'enterrer dans la forêt environnante. Respectant la dernière volonté d'Alistair, rester caché, le disciple l'inhuma sobrement. Cependant, il ne pouvait se résoudre à détruire les statuettes protectrices, gardiennes des runes de dissimulation et imprégnées de la magie de son maître. Il décida alors de les laisser dans l'ancienne demeure de pierre d'où elles étaient originaires, préservant ainsi le mystère et le pouvoir qui y résidaient.

La sorcière Elysia :

Dans un lointain royaume, au cœur d'une époque où la magie était aussi commune que l'air que l'on respire, vivait la sorcière énigmatique nommée Elysia. Sa réputation traversait les terres comme un murmure dans le vent, portant avec elle des contes de ses exploits magiques et de sa sagesse profonde. Elysia, dans sa modestie, se consacrait à l'enseignement des arts mystiques à une poignée d'apprentis, choisissant avec soin ceux qui montraient un véritable respect pour l'art de la magie. Ses leçons étaient un mélange de rigueur et de douceur, guidant ses disciples à travers les méandres complexes des sortilèges et des enchantements.

Mais au sein de cette période de tranquillité enchantée, un apprenti se distingua par son ambition démesurée. Obsédé par le pouvoir et la renommée, il cherchait à surpasser tous ses

camarades, peu importe le coût. Ses actes imprudents et sa soif insatiable de pouvoir menaçaient l'harmonie même de la communauté des sorciers. Elysia, sentant le danger croître, intervint avec sagesse et détermination. Elle affronta l'apprenti ambitieux dans un duel magistral, où les éclairs d'énergie mystique illuminèrent le ciel nocturne. Finalement, la sorcière triompha, mais son cœur était lourd de chagrin devant la chute d'un élève qu'elle avait jadis espéré guider vers la lumière.

L'étoile d'Orion :

Dans les temps anciens vivait Orion, un passionné des astres. Depuis son plus jeune âge, Orion était fasciné par la beauté mystique des étoiles et nourrissait un rêve secret : découvrir une étoile inconnue, celle dont personne n'avait encore contemplé la lumière. Guidé par sa passion et sa détermination, Orion entreprit un voyage à travers les terres sauvages et les déserts arides, en quête de cette étoile mystérieuse. Il escalada des montagnes escarpées, traversa des forêts sombres et franchit des rivières tumultueuses, son regard toujours tourné vers le firmament étoilé.

Pendant des années, Orion parcourut le monde, observant chaque nuit le ciel avec une patience infinie, scrutant chaque étoile dans l'espoir de découvrir celle qui lui était destinée. Mais malgré ses efforts acharnés, l'étoile tant recherchée demeurait insaisissable, cachée dans les profondeurs insondables de l'univers. Pourtant, Orion refusait d'abandonner son rêve. Animé par une conviction inébranlable, il continua sa quête avec une détermination renouvelée, bravant les tempêtes et surmontant les obstacles avec une résolution indomptable.

Un jour, alors qu'il se tenait au sommet d'une montagne sacrée, le cœur gonflé d'espoir et les yeux rivés vers le ciel étoilé, Orion vit apparaître une étoile d'une beauté éblouissante, brillant d'une lumière éclatante et céleste. Une étoile dont la splendeur surpassait toutes celles qu'il n'avait jamais vues auparavant. Émerveillé et ému aux larmes, Orion sut instantanément que cette étoile était celle qu'il avait cherchée toute sa vie. Elle représentait non seulement son rêve le plus cher, mais aussi l'accomplissement ultime de sa quête personnelle.

Ainsi, dans un moment de transcendance et de grâce, Orion atteignit son objectif et trouva enfin l'étoile de ses rêves. Elle devint son guide, sa muse et son inspiration, illuminant son chemin à travers les ténèbres de l'univers et lui rappelant la puissance de la persévérance, de la foi et de la passion. Et désormais, chaque nuit, Orion contemplant avec gratitude l'étoile qui avait changé sa vie, se remémorant son voyage épique à travers les étoiles et célébrant la magie infinie de l'univers.

Groupe :

Défenseur du village

Quête :

La statuette de protection.

4. Rohanna

Statut :

Locaux

Présentation :

Rohanna, une jeune guérisseuse, s'est élevée au-dessus des ombres de la guerre des goules pour assumer la responsabilité de la droguerie de Vives-Sources, un héritage laissé par son père bien-aimé enterré dans les hauteurs du village. Cet héritage, bien plus qu'une boutique, est devenu son trésor. Chérissant chaque enseignement transmis par son paternel, Rohanna embrasse aujourd'hui avec dévotion son rôle de médecin au sein du village. Les murs de la droguerie résonnent des échos de l'amour familiale, car chaque herbe, chaque potion, chaque geste médical rappelle l'héritage précieux qui lui a été confié.

Information :

Rohanna se recueille régulièrement sur la tombe de son père, l'un des hommes enterrés dans les hauteurs de Vives-Sources.

Groupe :

Défenseur du village

Quête :

La statuette de protection.

5. Belthoran

Statut :

Locaux

Présentation :

Belthoran est un sage émérite, né il y a longtemps dans les environs de Vives-Sources. C'est un magicien de talent qui voue un amour incommensurable à sa région natale et à ses habitants. C'est donc avec bonheur qu'il supporte activement et dès qu'il le peut la guilde du Lapin Latent et les habitants de Vives-Sources. Cependant, son temps est précieux. Homme de bien, il respecte les lois, notamment celles qui l'obligent à travailler pour les dirigeants locaux, la régente de Kasatell, Imalya. C'est fort de ce statut qu'il s'efforce de restaurer l'ordre de la cité aujourd'hui en conflit muet entre le peuple et la monarchie.

Information :

Liste des sorts à compléter.

Belthoran sait qu'en présence d'objets magiques confirmés, il peut employer la formule consacrée pour les activer. Il ressent la présence des objets qui lui apparaîtront magique grâce à leur point vert sur le dessous.

Il connaît également divers sorts dont celui de faire pousser un citronnier (à faire en présence d'un organisateur).

Il peut reversionner les visions reçues par quelqu'un d'autre.

Il peut détruire les barrières d'inattention en en sacrifiant une puissante créature magique.

Groupe :

Défenseur du village

Quête :

La statuette de protection