

# Les Personnages

Abistel.....	3
Ann .....	4
August.....	5
Aveline.....	6
Barrik.....	7
Belthoran.....	8
Brompes .....	9
Brovau .....	10
Célénia.....	11
Chloé.....	12
Cody.....	13
Crill.....	14
Dany .....	15
Durine.....	16
Ebb .....	17
Elara .....	18
Elarian (Nairale) .....	19
Elsa .....	21
Antonio.....	22
Grim .....	23
Grof.....	24
Grunt Belli.....	25
Halfgar Magnus.....	26
Hopas .....	28
Horizon.....	29
Horr .....	30
Juliette.....	31
Léonide.....	32
Mattie .....	33
Milos.....	34
Nälaea.....	35
Nalmod.....	36
Pempes .....	37
Pierre.....	38

Polinie.....	39
Robb .....	40
Rohanna .....	41
Sazed.....	42
Shori .....	43
Sylvaria.....	44
Thranduil.....	45
Wolfglow.....	46

# **Abistel**

## **Statut :**

Locaux

## **Présentation :**

Abistel est une naine de l'ordre du Temple. Ingénieure douée, trimballant toujours ses plans, Abistel est une dessinatrice technique qui réalise des esquisses détaillées de chaque projet de construction et de rénovation qu'elle supervise dans la région. Son savoir-faire lui permet de traduire les idées les plus complexes en croquis clairs et précis.

## **Information :**

Abistel ne se déplace jamais sans son carnet de croquis et différents plans techniques. Son dessin fait toujours foi, et permet de construire divers bâtiments et machineries.

## **Groupe :**

Exode

## **Quête :**

La prophétie de l'eau

# 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

## **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.

# **Aveline**

## **Statut :**

Locaux

## **Présentation :**

Aveline est une barde de Clairval, dont la passion réside dans la connaissance et le partage des légendes. Elle est profondément enracinée dans sa communauté et sa ville qu'elle aime plus que tout. Elle joue un rôle essentiel en tant que gardienne des récits et des traditions. Sa voix résonne dans les tavernes et les places publiques, captivant son audience avec des contes anciens et des histoires mythiques. Son expertise dépasse les simples récits, car elle comprend également les subtilités culturelles et historiques qui donnent vie à chaque légende. Aveline incarne la mémoire vivante de son peuple, préservant ainsi l'héritage de génération en génération. Elle sait que dans chaque histoire se cache une part de réalité.

## **Information :**

Aveline connaît de nombreux contes dont ceux-ci-dessous.

### Le Chant de la Forêt :

Dans une forêt mystérieuse où les arbres chuchotaient des secrets millénaires, vivait une jeune fille nommée Lila. Chaque nuit, elle s'aventurait dans les bois pour écouter le chant envoûtant des êtres immobiles. Un soir, alors qu'elle était captivée par la mélodie de la nature, une fée vint à sa rencontre. La fée, émue par la pureté du cœur de la fillette, lui offrit le don des druides. Dès lors Lila se mit à comprendre le langage des arbres. Elle apprit les histoires oubliées et devint la protectrice des bois.

### Le courage obscur :

Cette histoire démarre il y a bien longtemps, dans un royaume lointain. Les ténèbres d'enfant n'étaient pas si différents de ceux d'aujourd'hui. Mais ils avaient décidé, à l'époque, de recouvrir le monde. Imaginez une vie dans le noir, sans plus aucune lumière ni du soleil, ni des torches. Une obscurité totale qui grandissait et se répandait sur tout le royaume. Alors que tous les regards du peuple de cette région erraient sans but, ils furent tous attirés par un vif éclat. Trisan, un jeune chevalier, était descendu dans les entrailles du mal avant de remonter avec le bouclier de lumière. Cette arme, au-delà de protéger son porteur, permit de repousser l'ombre. Il est dit que l'ombre reviendra et qu'un nouveau Trisan devra alors se montrer pour protéger le monde.

### Le vieil alchimiste :

Que peut faire le monde face au puissant. Les empires grandissent, obligeant les petits à se soumettre ou à disparaître. Cet état indéfectible ne saurait souffrir d'aucun doute. Cependant en un temps, un poigné d'individu, aidé par Nairale, un alchimiste discret taisait son nom autant que possible, a su briser cette loi. Elle était entrée en possession d'une potion qui procurait la force de lutter contre tout. Ce groupe d'irréductible a défendu ses terres jusqu'à ce que les forces adverses s'attaquent à un autre colosse qui obligeait à laisser cette épine plantée là où elle était.

## **Groupe :**

Défenseur du village

## **Quête :**

Les gaulois se révoltent

## **Barrick**

### **Statut :**

Aventurier

### **Présentation :**

Barrick est un nain de l'ordre du Malte. Brasseur expert et respecté, c'est un nain gros barbu et joviale. Cependant, il est surtout connu pour ses crises de colère, survenant lorsqu'il consomme trop de son breuvage préféré. Véritable docteur Jekyll et Mister Hyde, sa faible force physique est compensée par son extraordinaire résistance à l'alcool. Il connaît tous les breuvages, leurs compositions, leurs goûts, ainsi que leurs différents noms en fonction du lieu ou de l'époque. Il affectionne tout particulièrement la bière (Stout, Blonde, Colline Dorée) et le rhum (élixir d'abyssalité éthérée, Ron, Grog).

### **Information :**

Il peut fournir le groupe en élixir d'abyssalité éthérée (rhum).

### **Groupe :**

Défenseur du village

### **Quête :**

Les gaulois se révoltent

## **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 réviser les visions reçues par quelqu'un d'autre.

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

### **Groupe :**

Défenseur du village

### **Quête :**

La statuette de protection



## **Brompes**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Brompes est un homme robuste et habile. Il est maître menuisier de la région, réputé pour ses meubles solides et ses objets en bois sculpté. Dans son atelier situé au camp des bucherons, on peut entendre le son régulier de ses outils, accompagné parfois du cliquetis des éclats de bois tombant au sol. Avec ses mains calleuses et son regard concentré, Brompes donne vie à des pièces uniques qui deviennent le trésor de ceux qui les possèdent. Les habitants du village font appel à lui pour créer ou réparer des objets de leur quotidien, sachant qu'ils peuvent compter sur son talent et son dévouement.

### **Information :**



La nuit précédant la soirée au Lapin Latent, Brompes fait un drôle de rêve. Il voit un groupe hétéroclite s'approcher d'une ancienne cité muette. Le vent chantonne l'air suivant : « *Pour sauver la cité, il faudra dessiner, alors cherche des crayons, et trouve tes compagnons* » tout en gravant dans l'esprit les marques : « *Dt aw cqxyoqn hp o'fuh fqlo wlngfmegwp* ».

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

La prophétie de l'eau

## **Brovau**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Brovau est une femme discrète et énigmatique, dont les connaissances en cryptologie sont connues uniquement de quelques rares initiés. Elle mène une existence solitaire dans une petite chaumière isolée en bordure de la forêt, où elle consacre la majeure partie de son temps à déchiffrer des messages codés. Obsédée par son travail, elle est souvent absorbée par ses recherches, et sa passion pour la cryptologie est presque devenue une obsession. Avec son regard perçant et son esprit analytique, Brovau est capable de décoder les messages les plus complexes et de trouver les solutions aux énigmes les plus obscures. Bien qu'elle soit peu connue dans la région, ceux qui ont eu recours à ses services savent qu'ils peuvent compter sur son expertise, et sur son livret de cryptologie bien rempli, pour les aider à démêler les fils du mystère.

### **Information :**

Brovau possède un livret de cryptologie dans lequel il recueille toutes les meilleures astuces de codage.

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

La prophétie de l'eau

## **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.

## **Chloé**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Chloé est l'une des deux filles de la famille Atout. Nées dans l'amour familiale, elle subit tout de même la situation précaire de ses parents et participe parfois aux tours des grands. Sa bouille de fille modèle est d'une aide précieuse lorsqu'en de rares occasions elle est mise à contribution.

### **Information :**

Les informations de Chloé sont partagées entre toutes la famille Atout.

Chloé sait commettre de petits larcins. Pour simuler cette action, elle doit placer une pince à linge sur une personne sans se faire remarquer. Puis elle, ou ses parents demanderont à l'un des organisateurs de récupérer un objet qui sera choisi par l'organisateur.

### **Groupe :**

Royaliste

### **Quête :**

La famille Atouts

## **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.

## **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.

## **Dany**

### **Statut :**

Aventurier

### **Présentation :**

Dany est un habitant local qui est né dans un petit village non loin, et qui a grandi entourer de l'amour parental. Il aime le travail manuel et les belles constructions. C'est également un altruiste inconsidéré, qui passe le plus clair de son temps à aider les autres. Il a décidé de partir à l'aventure en dehors de son village natal pour aider le plus de monde possible.

### **Information :**



La nuit précédant la soirée au Lapin Latent, Dany fait un drôle de rêve. Il voit un groupe hétéroclite s'approcher d'une ancienne cité muette. Le vent chantonne l'air suivant : « *Buvons une bolée de cid, mais mettons-y deux ailes, alors oublions le cid, et nous trouverons l'eau* » tout en gravant dans l'esprit les marques : « *Fl pkln pbzu rzqbkyg in Fcrdbbx xfql wvfqhrtr* ».

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

La prophétie de l'eau

## **Durine**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Durine est une naine à l'image des clichés. Elle se balade avec sa pioche et recherche les meilleurs filons. Personnes ne sait trop pourquoi elle s'est installée du côté de Vives-Sources, mais cette région semble le ravir. Durine a en réalité trouvée une géode immense de Sucrocanis éclatant cristallin. Une pierre magique qui bien utilisée pourrait procurer des pouvoirs hors du commun. Cependant, sont stockage après minage est un véritable calvaire. La pierre semble nécessiter une température négative à la suite du minage sous peine de se voir liquéfier.

Durine reste dans la région pour protéger sa découverte tout en cherchant une solution lui permettant de transporter son trésor.

### **Information :**

Elle peut fournir le sucrocanis éclatant cristallin (sucre de canne).

### **Groupe :**

Défenseur du village

### **Quête :**

Les gaulois se révoltent



## **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.

### **Groupe :**

Organisateurs

### **Quête :**

L'organisation et le déroulement de l'évènement.

## **Elara**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Elara Atout, née à Kasatell dans une famille ouvrière, a été confrontée à la dure réalité de la vie lorsque ses parents ont perdu leur emploi. Sa rencontre avec Thranduil a marqué le début d'une vie à deux, où elle a embrassé le mode de vie de son compagnon, partageant ses rêves et ses ambitions.

Depuis, elle a eu deux filles, Chloé et Juliette, et participe activement au larcin de la famille Atout. C'est donc en famille qu'elle part à Vives-Sources pour assister à l'évènement qui s'y tient, se faisant passer pour une invitée.

La stratégie des Atout est toujours la même. Identifier les cibles riches tout en commentant quelques légers larcins afin de jauger la méfiance des lieux. Puis dérober en grande pompe dans un bouquet final avant de mettre les voiles.

Pour cette soirée, ils ont prévu de se faire passer pour des invités.

### **Information :**

Les informations de Elara sont partagées entre toutes la famille Atout.

Thranduil s'est introduit dans le château de Kasatell en se faisant passer pour un livreur afin de dérober quelques richesses. C'est là qu'il a entendu parler de l'évènement à Vives-Sources. En effet, il a surpris une conversation entre une certaine Céline et une Ann qui projetaient d'y aller.

Elara sait détrousser. Pour simuler cette action, elle doit placer une pince à linge sur l'objet à voler sans se faire remarquer. Puis elle demandera à l'un des organisateurs de récupérer et de lui transmettre l'objet. Si elle ne sait pas ce qu'elle cherche, elle peut aussi fouiller à l'aveuglette. Cela demandera 3 pinces à linge sur une personne avant d'aller voir un organisateur. Chaque nouveau vol sera plus dur que le précédent car les suspicions augmenteront. Augmenter alors le nombre de pince à linge de 1.

### **Groupe :**

Royaliste

### **Quête :**

La famille Atouts

## **Elarian (Nairale)**

### **Statut :**

Habitants Locaux

### **Présentation :**

Elarian est un ami de longue date de Pierre. Il partageant la même aversion pour les conflits. Vieil alchimiste, il a découvert la recette d'une potion magique qui confère une force surhumaine. La concoction de la boisson n'est pas très compliquée, ni très longue, mais le sage a renoncé il y a longtemps à produire cette mixture. Il est persuadé que la violence mène à la violence et que son chef d'œuvre, même s'il décidait de l'utiliser pour lui-même, finirai par être utilisé que comme instrument de ce cercle vicieux. S'étant juré de taire le secret, **Elarian ne pourra pas faire mention de lui-même de la potion, ni de sa position d'alchimiste.** C'est d'ailleurs pour cette raison, et pour échapper aux légendes, qu'il a changé son nom de Nairale à Elarian.

### ***Informations complémentaires à donner le jour de l'évènement :***

*Conscient du caractère salvateur de sa boisson, tu as préparé il y a fort longtemps un stratagème permettant de remettre en cause tes convictions profondes. **Tu ne peux toujours pas faire mention de toi-même de la potion.** Cependant, si une demande extérieure, motivée par des intentions nobles, t'était soumise, tu pourrais revoir ta position.*

*Il te faudrait d'abord juger tes requérants. Demandes leurs de récolter du Citronarius Luminescentis, de trouver l'élixir d'abyssalité éthérée et une potion de sucrocans éclatant cristallin. Ce sont les ingrédients que tu dois mélanger, avant d'ajouter ton ingrédient secret, pour réaliser la potion.*

*Cependant, la récolte ne suffira pas à prouver la valeur des requêteurs. Une fois le reste récolté, tu leur demanderas de rapporter ton chaudron, laissé il y a longtemps dans la forêt à la suite d'un test de potion d'invisibilité raté. Tu prétendras que ce chaudron est le seul dans lequel tu peux faire le mélange. Tu les accompagneras dans cette quête afin d'éprouver leurs intentions.*

*En effet, l'histoire du récipient indispensable est un mensonge. Tu pourrais utiliser n'importe quelle gamelle. Cependant, le chaudron accueille depuis plusieurs décennies un œuf de Phénix, attendant patiemment son éclosion. Le moindre contact de l'homme mettrait fin au processus de croissance de l'animal, fait extrêmement dramatique au vu de la rareté de l'espèce.*

*Si les demandeurs décident d'eux même de trouver une autre option et de laisser l'œuf en paix, alors tu leur révéleras le tour et réalisera la potion.*

*Sinon, tu devras éconduire leur demande car ils ont échoué au test.*

**Information :**

Elarian possèdent le secret de la potion magique. Un mélange qui donne une force surhumaine à qui en boit.

- Dans une marmite, écraser un Citronarius Luminescentis (plante) au pilon.
- Ajouter l'élixir d'abyssalité éthérée (liquide), et touiller à la louche en bois pendant 5min.
- Ajouter le sucrocans éclatant cristallin (minerai), et touiller encore 5min.
- Ajouter la fiole d'ingrédient secret.

**Groupe :**

Défenseur du village

**Quête :**

Les gaulois se révoltent

## **Elsa**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Elsa est une femme au visage rayonnant. Elle est la fière propriétaire de la boulangerie du village de Clairval, voisin de Vives-Sources. Elsa s'affaire avec grâce dans son fournil, où les délicieuses senteurs de pain frais et de viennoiseries flottent dans l'air. Les habitants du village l'apprécient pour sa gentillesse et la qualité de ses produits, qui apportent réconfort et douceur à leurs vies.

### **Information :**



La nuit précédant la soirée au Lapin Latent, Elsa fait un drôle de rêve. Il voit un groupe hétéroclite s'approcher d'une ancienne cité muette. Le vent chantonne l'air suivant : « *L'eau est source de vie, le vent est son amie, pour tous tu trouveras, et nous l'apporteras* » tout en gravant dans l'esprit les marques : « *Lmxq xj lsffiud uvlm jzbqr ppk cweczx esfu gyeob* ».

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

La prophétie de l'eau

## **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.

## **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

# 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 pris en chasse un groupe de voleurs ayant dérobés la hache des pères, une relique ancestrale gardée par les elfes Sylvain. Cette traque les a menés 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



## **Grunt Belli**

### **Statut :**

Aventurier

### **Présentation :**

Grunt Belli est un nain combattant, reconnu pour sa robustesse et son habileté au combat. Il est également un chevauteur de cochon de combat, travaillant avec Ruby, une imposante créature autant aimée 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.

## **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 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.*

#### 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 contempilé 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 contemploit 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.

## **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.

## **Horizon**

### **Statut :**

Aventurier

### **Présentation :**

Horizon 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.

Elle est née dans un village côtier où elle a vécu toute son enfance avec des parents qui ont pu lui transmettre tout leur savoir des arts druidiques. C'est en passant à l'âge adulte qu'elle a rencontré Windfinder, et qu'elle est tombée amoureuse des histoires d'aventure. Elle a donc suivi la capitaine afin de parcourir le monde. Horizon est toujours accompagnée de Wander, son aigle, qui lui permet de se sentir chez elle, proche de ses parents, quelques soit la distance qui la sépare de son village natal.

### **Information :**

Horizon est l'une des organisatrices de l'évènement et a donc accès à toutes les informations.

### **Groupe :**

Organisateurs

### **Quête :**

L'organisation et le déroulement de l'évènement.

## **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

## **Juliette**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Juliette est l'une des deux filles de la famille Atout. Nées dans l'amour familiale, elle subit tout de même la situation précaire de ses parents et participe parfois aux tours des grands. Sa bouille de fille modèle est d'une aide précieuse lorsqu'en de rares occasions elle est mise à contribution.

### **Information :**

Les informations de Juliette sont partagées entre toutes la famille Atout.

Juliette sait commettre de petits larcins. Pour simuler cette action, elle doit placer une pince à linge sur une personne sans se faire remarquer. Puis elle, ou ses parents demanderont à l'un des organisateurs de récupérer un objet qui sera choisi par l'organisateur.

### **Groupe :**

Royaliste

### **Quête :**

La famille Atouts

## **Léonide**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Léonide est une paysanne expatriée venue s'installer récemment à Vives-Sources. Elle a complètement quitté sa vie précédente pour des raisons personnelles, important avec qu'elle uniquement sa maigre fortune, et un pot de terre dans laquelle sa défunte mère a planté des graines de Citronarius Luminescentis. Léonide a investi toutes ses économies dans des semences de qualité lui permettant de démarrer une nouvelle vie agricole, ici à Vives-Sources. Déterminée à réussir, elle travaille sans relâche depuis qu'elle a semé, pour cultiver ses champs et espère vendre sa récolte aux habitants locaux, contribuant ainsi à l'économie de la région tout en gagnant le respect de sa communauté.

### **Information :**

Léonide possède un pot avec des graines de Citronarius Luminescentis (citron).

### **Groupe :**

Défenseur du village

### **Quête :**

Les gaulois se révoltent



## **Mattie**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

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'il 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, il n'a de cesse que d'évoquer un périple jusqu'au bout du monde.

Mattie et le grand ami de Robb. Ils 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.

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 pisteuse sera nécessaire. »

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

L'exode vers les terres d'Ogon.

## **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

## **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.

## **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.

## **Pempes**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Pempes est humble et discrète. Ses compétences en cartographie n'ont eu de cesse de s'améliorer tout au long des années passées à parcourir les terres d'Arran. C'est au cours de l'une de ses explorations dans les montagnes qu'elle a rencontrée Windfinder, la cheffe des Navigateurs et membre du Lapin Latent, qui se vante d'avoir dessinée la seule carte correcte des frontières côtières de l'Ourann. Leur passion commune des cartes les a rapprochées et Pempes a décidée de rester quelques temps à Vives-Sources afin de se reposer jusqu'à sa prochaine aventure.

### **Information :**

Pempes possède des esquisses de tous les lieux qu'elle a visitée.

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

La prophétie de l'eau

Pierre

## **Polinie**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

Polinie est une femme mystérieuse qui vit dans une cabane au milieu des bois. Elle y tient une petite herboristerie nommée "L'Élixir de la Forêt", où les étagères sont remplies de bocaux contenant des plantes séchées et des ingrédients secrets. Avec ses yeux perçants et son sourire énigmatique, Aurélie conseille ses clients avec sagesse, utilisant son savoir ancestral pour soulager leurs maux et éveiller leur vitalité. Les habitants des villages alentours la consultent souvent pour ses potions et ses remèdes naturels, en quête de guérison et d'équilibre.

### **Information :**



La nuit précédant la soirée au Lapin Latent, Polinie fait un drôle de rêve. Il voit un groupe hétéroclite s'approcher d'une ancienne cité muette. Le vent chantonne l'air suivant : « *Le vent soufflera, et l'eau remontera, et la cité vivra, et vous remerciera* » tout en gravant dans l'esprit les marques : « *Makz gs zhea spcxc xjb cpxy pbeu caolmsw* ».

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

La prophétie de l'eau

## **Robb**

### **Statut :**

Locaux

### **Présentation :**

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

Robb est le grand ami de Mattie. Ils 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.

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 de voyage vers l'est. 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 pisteuse sera nécessaire. »

### **Groupe :**

Exode

### **Quête :**

L'exode vers les terres d'Ogon.



## **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.

## **Sazed**

### **Statut :**

Aventurier

### **Présentation :**

Sazed, un érudit énigmatique, est renommé pour sa passion inébranlable envers les mystères de l'alchimie et de l'occulte. Ancien bibliothécaire, il consacre sa vie à l'exploration des sciences ésotériques, s'enrichissant à travers la lecture assidue de livres et les échanges avec d'autres savants. Son regard pénétrant semble anticiper les intentions les plus profondes des individus. C'est ainsi qu'il a découvert le secret de l'alchimiste Elarian, confirmant ses hypothèses avec Pierre. Convaincu qu'une conversation avec Elarian pourrait élargir ses horizons, Sazed hésite cependant à poser des questions, pressentant que l'alchimiste ne souhaite pas parler de son propre passé pour des raisons qui lui sont propres.

### **Information :**

Il sait qu'Elarian est alchimiste.

### **Groupe :**

Défenseur du village

### **Quête :**

Les gaulois se révoltent

## **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 giboulés 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.

## **Sylvaria**

### **Statut :**

Voyageuse

### **Présentation :**

Sylvaria is a traveler who presents herself as an emissary in search of rare and precious objects for her master, the Mahid of Sanaas. It crossed the East and then the southern Ourann before arriving in Ourann. She now seeks to get closer to the coast to set sail and discover the human kingdoms of Yrlanie, the city-states of Tarascon and the kingdom of Lehon.

The reality, Sylvaria is mandated by the Mahid of Sanaas, Ismael Ab Sarudinn, to distribute Kicha to as many representatives of the ancient races (elve, dwarf, orc, ...) as possible. This substance, given to escape life's bitter difficulties, plunges the subject into a state of trance, making them forget their present worries. Repeated use, however, plunges them into a state of bodily fatigue accompanied by a strong dependency. It ensures future military victory over peoples reduced to a shadow of their former selves.

His presence at the Latent Rabbit for this event is pure coincidence.

### **Information :**

Sylvaria is in Kicha's possession as she has a maximum of representatives of the ancient races. Player could choose whichever substance she would to be considered as legal (*warning: substance must be legal*)

### **Groupe :**

Royaliste

### **Quête :**

Distribution de Kicha

# Thranduil

## **Statut :**

Locaux

## **Présentation :**

Thranduil Atout, né à Kasatell dans la pauvreté, a connu une jeunesse difficile qui l'a animé d'une détermination inébranlable à devenir riche afin de protéger sa famille. Marié à Elara, avec qui il a deux filles, Chloé et Juliette, Thranduil aspire à saisir chaque opportunité pour grimper les échelons sociaux. Ayant appris l'organisation d'un événement festif à Vives-Sources, la famille Atout s'est décidée à s'y inviter, cherchant des richesses à dérober pour assurer leur avenir.

La stratégie des Atout est toujours la même. Identifier les cibles riches tout en commentant quelques légers larcins afin de jauger la méfiance des lieux. Puis dérober en grande pompe dans un bouquet final avant de mettre les voiles.

Pour cette soirée, ils ont prévu de se faire passer pour des invités.

## **Information :**

Les informations de Thranduil sont partagées entre toute la famille Atout.

Thranduil s'est introduit dans le château de Kasatell en se faisant passer pour un livreur afin de dérober quelques richesses. C'est là qu'il a entendu parler de l'événement à Vives-Sources. En effet, il a surpris une conversation entre une certaine Céline et une Ann qui projetaient d'y aller.

Thranduil sait détrousser. Pour simuler cette action, il doit placer une pince à linge sur l'objet à voler sans se faire remarquer. Puis il demandera à l'un des organisateurs de récupérer et de lui transmettre l'objet. S'il ne sait pas ce qu'il cherche, il peut aussi fouiller à l'aveuglette. Cela demandera 3 pinces à linge sur une personne avant d'aller voir un organisateur. Chaque nouveau vol sera plus dur que le précédent car les suspicions augmenteront. Augmenter alors le nombre de pince à linge de 1.

## **Groupe :**

Royaliste

## **Quête :**

La famille Atouts

## **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 pâture 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 nutritionnelles.

### **Groupe :**

Rébellion

### **Quête :**

L'assassinat d'Imalya