

LES CINQ PROPHÉTIES

POUR LES RRX 10

SYNOPSIS



L'aboutissement de la Prophétie de Malnéa est proche. Les cinq plus grandes religions envoient leur délégué pour l'accomplir. Un seul des cinq chapitres se réalisera, un tel enjeu ne laisse personne indifférent. A vous, grands prêtres émissaires de ces cinq religions de faire triompher votre religion à la gloire de votre Dieu...



Auteur : Asilurth



Jeu : Donjon & Dragon 3.0



Joueurs : 5



Public : - PJ : Déconseillé aux débutants (Psychologie, alignement)



MJ : Expérimenté (conflits entre joueurs)

Histoire.

ANNEE 512 :



Malnéa, une puissante magicienne, parvient à capter les flux de magie divine et les étudie dans l'espoir de s'en servir comme source magique inépuisable. En ces périodes d'inquisition zélée, Malnéa fut capturée et jugée comme hérétique mettant en danger les religions. Elle fut emmenée dans la ville de Ménéra pour y être torturée dans des souterrains qui servaient à l'époque de base aux inquisiteurs. Elle parvint tout de même à s'échapper après plusieurs semaines et n'eut qu'une idée : se venger.

Malnéa élaborera un plan pour humilier les religions et les vider de leurs flux magiques divins au passage :



Elle créa un temple extra dimensionnel où son âme pourrait demeurer après sa mort. Dans ce temple, elle y mit sur un piédestal le Khalia. Cette boule d'énergie est capable d'aspirer l'énergie divine.



Cinq orbes furent fabriqués. Elles furent disposées pour être trouvées par les cinq grandes religions. Elles servaient d'appât pour les religions. Elles divulguaient une fausse Prophétie promettant l'invocation d'un élu divin.



Une Clef, qui est en réalité une sorte d'étui à parchemin, est un téléporteur extra dimensionnel permettant l'accès au temple.

En "décodant" les orbes, les cinq religions apprendraient:



Les cinq religions concernées sont les cultes d' Héronéus, de Pélor, de Saint Guthbert, d'Hextor et d'Erythnul.



Le moment venu, les cinq religions devront envoyer un émissaire à Ménéra où la Clef les attendra à la grande bibliothèque.



La Clef permet d'atteindre un temple, dans lequel il y a une possibilité d'invoquer un seul élu d'un seul dieu.

De plus chaque religion obtiendra une information fragmentaire supplémentaire. (voir fiches de personnage).

Malnéa voulait humilier les cinq religions qui se haïssent en les forçant à coopérer. Une fois dans le temple, elle prendrait un certain plaisir à les voir s'entre tuer. Et le dernier en vie qui atteindra le Khalia permettrait à Malnéa d'absorber toute l'énergie divine de la religion dont le prêtre a atteint le Khalia. Cela lui permettrait de ressusciter dans son corps matériel, de retourner dans le plan matériel et d'y détruire les religions.

Elle passa les années suivantes de sa vie à cacher les orbes qui furent découverte tel qu'elle l'avait voulu.





ANNEE 516 :

Le plan étant prêt, il ne lui restait plus qu'à confier la Clef à l'érudite athée de Ménéra : Monta-Ey. Mais de retour à Ménéra, elle fut reconnue et reprise en chasse par les inquisiteurs. Elle fut gravement blessée et c'est à moitié morte qu'elle remit la Clef à Monta-Ey avant de se suicider pour que son âme rejoigne son temple.

ANNEE 924 :

Estimant que tout le monde l'avait oublié, Malnéa actionna les orbes depuis son temple. Elles délivrèrent leurs messages et annoncèrent l'accomplissement de la Prophétie pour la troisième pleine lune de l'année 926.

INTRODUCTION



1. LA VILLE DE MENERA

Description : Ménéra est une ville d'environ 2500 âmes. Elle se situe dans une région assez éloignée de tout dans un climat tempéré. (Considérez que l'aventure se déroule à la fin de l'hiver - début du printemps). Elle n'est ni entourée de rempart ni de quelconques bâtiments défensifs, mais seulement par des champs et des forêts. Sa situation fait qu'elle est loin des conflits, loin des risques d'attaque de sauvages. De ce fait la ville est plutôt tranquille.

Historiquement parlant, rien de particulier à signaler hormis le fait que la ville fut le centre d'action des inquisitions pendant près de 30 ans, lorsque des "hérétiques" se réfugiaient là en raison de l'éloignement. Ces faits remontent à plusieurs centaines d'années, et personne ne s'en souvient. Seuls quelques écrits en parlent dans la grande bibliothèque. Il demeure aussi de cette époque le petit château très légèrement fortifié qui abrite aujourd'hui le conseil communal. (L'histoire de l'inquisition est bien entendu en relation avec l'énigme, donc à ne pas divulguer tout de suite aux joueurs).

Sur le plan politique, elle est dirigée par un baron qui s'entoure de 7 conseillers souvent choisis dans la

noblesse ou le clergé. Le pouvoir politique intéresse peu, et du fait qu'il n'y ait pas grand-chose à faire, il n'est pas convoité.

Au niveau des races, il n'y a quasiment que des humains dans la ville.

La principale religion (la seule qui ait un lieu de culte d'ailleurs) est dédiée à Ormalia, déesse neutre bonne protectrice de la ville. Le clergé regroupe une prêtresse et 4 assistants.

2. AVANT LE DEBUT DE L'AVENTURE

Théoriquement, au début, les joueurs pensent qu'il faut juste prendre la Clef (qui leur est réservée), ensuite ils vont au temple, s'entre-tuent, et le dernier gagne. Seulement, différentes personnes ont été mises au courant de la Prophétie grâce à l'intervention de Sulan, un voleur errant ayant des contacts à Ménéra. Désormais les personnes au courant craignent beaucoup la Prophétie. L'invocation d'un élu d'un dieu serait une ruine pour les autres religions. Il pourrait les faire disparaître et asseoir l'hégémonie d'une seule. C'est pourquoi, un certain nombre de personnes influentes de Ménéra se sont secrètement associées pour empêcher les prêtres d'accomplir la Prophétie. Parmi eux, des pratiquants du culte secret d'Olidammara, dieu des voleurs. Le culte a procuré l'avantage d'avoir déjà une organisation nécessaire pour surveiller les prêtres et en même temps voler la Clef. Le culte d'Olidammara était secret dans Ménéra et se réunissait dans d'anciens sous terrains. (Ils ignorent d'ailleurs que c'est dans ce sous terrain que Malnéa a été torturée). Il y a une réunion tous les soirs entre les principaux responsables après l'office d'Olidammara. L'entrée des sous terrain utilisée par les membres du culte se trouve dans l'auberge « Le Crochet », taverne appartenant à Tollac, un des membres les plus influents du culte d'Olidammara.






Une semaine environ avant l'arrivée des prêtres, Sulan rendit visite à Monta-Hai (descendant de Monta-Ey), ils eurent une vive discussion à propos de la Clef. Sur quoi, Sulan repartit les mains vides. Mais la détermination de la "résistance" n'allait pas



s'arrêter là. La nuit avant l'arrivée des prêtres dans la bibliothèque de Monta-Hai, ce dernier aura été assassiné et la Clef dérobée...

3. LES PJS

Les PJs ont tout pour se détester. Il est préférable de veiller à ce que chacun respecte bien le sien. Pour la distribution, voici une idée de présentation. (En italique)

-  *Joran, prêtre de Pélor (NB). Un type dans la force de l'âge qui à l'air assez gentil.*
-  *Laénarion, prêtre d'Héronéus (LB). Un jeune idéaliste plein de bravoure et de fougue.*
-  *Fénérir, prêtre de Saint Cuthbert (LN). Un homme plus âgé qui incarne la sagesse.*
-  *Mahra, prêtre d'Hextor (LM). Un type noble et hautin, avec un petit sourire narquois.*
-  *Borgir, prêtre d'Erythnul (CM). Un personnage étrange au caractère changeant.*

Il est recommandé de donner aux joueurs les plus expérimentés les rôles de Fénérir, Borgir et Mahra. Et pour les joueurs débutants ou moins expérimentés: Laénarion et Joran. (C'est une question d'alignement et de caractère).

Faites leur comprendre que les backgrounds sont plus des indications pour la personnalité du personnage qu'un réel appui en terme de jeu. Les personnages ne pourront pas s'aider des gens qu'ils ont rencontrés hors de la ville. Ils sont trop loin de tout et le temps presse.

4. LES PNJS

Korian : Korian est un mendiant de Ménéra. C'est LE mendiant de Ménéra. Il vit de ce qu'il cueille dans la forêt et de petits objets de toutes sorte qu'il fabrique et vend sur la place principale qu'il squatte en permanence. Il est connu de tous pour être sage et de bon conseil mais aussi un ami fidèle, accueillant et chaleureux. Il est fréquent que quelques individus s'assoient avec lui et discutent de tout et de rien. Il souhaite la bienvenue aux

étrangers, est toujours souriant et semble heureux. Il dort à même le sol avec Usra son chien. D'apparence, il est plutôt loqueteux mais ne s'en soucie guère. Il porte une légère barbe blanche et ses cheveux mi-longs sont principalement noirs, bien que quelques blancs strient sa chevelure. Il est très apprécié par la population.

Tollac vint le voir un jour en personne et le mit au courant de l'histoire de la Clef. Bien plus calme et posé que Tollac, il refusa la violence mais pensait régler le problème de façon plus diplomatique. A partir de ce moment il y eut une scission dans la "résistance" : ceux qui prônaient des agissements musclés derrière Tollac, et ceux qui préféraient une voie pacifique avec Korian. Les divergences n'entraînèrent pas de conflit grave et les deux groupes continuèrent à œuvrer ensemble durant leurs réunions secrètes du soir. Après le vol de la Clef, c'est Korian qui la conserva toujours sur lui. Il la gardera tout au long du scénario et ses talents de barde la dissimuleront. Les joueurs ne pourront pas lui prendre. Korian est en effet un barde mais ne l'a jamais dit et ne se sert que de pouvoirs discrets. Il dissimule son aura notamment.

Goroth : Il est le secrétaire de la bibliothèque. Il n'en sort presque jamais. Lui et Monta avaient très peu de rapports privés. Ils travaillaient séparément au service du savoir, de sa conservation et sa transmission. Il ne sait rien de l'histoire. Pour lui, Monta se mêlait trop de ce qui ne le regardait pas et c'est ce qui l'a fait tuer.

Sulan : Il était au grand tournoi organisé par les prêtres d'Héronéus. Et en bon fouineur, il a appris beaucoup de choses sur la Prophétie. Il s'est alors directement rendu à Ménéra pour prévenir un de ses contacts sur la place lié au culte d'Olidammara.

Tollac : Propriétaire et aubergiste du Crochet, C'est un homme très influent dans le culte d'Olidammara dont sa taverne est l'entrée du lieu de culte.





5. NOTES AU MJ

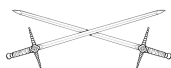
TRAME:

- ✦ Introduction dans la bibliothèque.
- ✦ Les personnages enquêtent dans la ville, éventuellement suivent les fausses pistes. Récupèrent des informations de la part de Goroth (voir annexes).
- ✦ Ils découvrent la salle de torture dans les souterrains, décident ou non d'aller dans le temple. Ensuite les fins du scénario sont multiples selon l'action des joueurs.

Si le temps presse n'hésitez pas à rapidement les aiguiller vers l'auberge du crochet et les souterrains.

6. LES FORCES EN PRESENCE

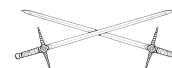
L'AUTORITE MUNICIPALE



La vie étant tranquille, l'autorité municipale n'a pas grand-chose à faire. Cependant, l'actuel dirigeant, sir Vergas a lancé d'amples travaux d'aménagement des plaines de l'Est et du Nord pour exploiter de nouvelles terres agricoles et éventuellement des richesses souterraines dans les collines. Cette tentative d'appropriation des terres se fait à l'insu d'une peuplade d'halfelins connue seulement par le haut conseil dirigeant de la ville. Les pensants trop faibles pour réagir, aucun compromis n'a été conclu, et sir Vergas les a simplement sommés de partir.

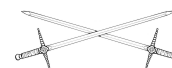
En ce qui concerne les forces armées de Ménéra, elles sont restreintes. On compte environ une cinquantaine de personne assurant la défense et la sûreté de la ville. Parmi lesquels quelques prêtres et magiciens sans oublier le capitaine Alas, responsable et coordinateur de tout ce petit monde. (Hormis un des conseillés de sir Vergas, ils ignorent tout de la Prophétie, de ses effets et de la résistance. Ce conseillé soutient secrètement et depuis longtemps le culte caché).

LE CLAN VIGNE-FOLLE



Il s'agit là du clan d'halfelins qui tente de lutter contre la prise de contrôle de leurs terres par la cité de Ménéra. Ils sont peu nombreux mais déterminés. Environ 70 individus dirigés par un chef philanthrope et aimé de la communauté : Hérache Vigne-Folle. Ils vivent dans les collines et les bois au nord-est de Ménéra. Depuis quelques temps, ils s'arment plus ou moins vainement pour défendre leurs terres, puisque l'ultimatum arrive bientôt à sa fin. Ils sont aidés par un riche véreux de Ménéra : Carl Jason. Ce dernier se charge de commander des armes pour eux et de les faire transiter vers l'Est.

LES DISSIDENTS



Pour des raisons de simplicité, on appellera ainsi toute personne luttant activement contre la réalisation de la Prophétie dans la ville. Comme dit précédemment, les révélations de Sulan provoquèrent un rapprochement des élites de la ville. Tout les soirs à minuit, se réunit le culte d'Olidammara auquel fait suite une réunion entre les principaux acteurs de la résistance.

Pour se rendre dans le lieu du culte, la trentaine de pratiquants secrets arrivent progressivement entre 23h30 et 23h55. Ils se placent près de la porte arrière de la taverne le Crochet et Tollac leur ouvre. Le culte dure environ 45mn. Après quoi, les gens se dispersent progressivement. Ils ont une équipe de 6 personnes qui opèrent depuis les toits de la ville pour s'assurer du bon déroulement des actions du culte.

7. SITUATION INITIALE

Depuis sa sortie du temple d'Ormalia, Fénérier est suivi par un espion des cultes dissidents qui ne les lâchera plus. Une fois arrivé sur la grande place, trois joueurs arrivent simultanément pendant que Borgir est caché en train de les espionner de loin et que Korian fait semblant de dormir sans perdre une miette de ce qui se passe...



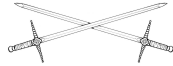


LE SCENARIO COMMENCE ICI.

1. A L'AVENTURE !!!

Voici le premier passage obligé de l'enquête, les événements sont ensuite à jouer selon l'ordre d'action des joueurs.

LA BIBLIOTHEQUE.



Les joueurs commencent devant la grande bibliothèque de Ménéra. C'est une assez grande bâtisse de pierre rouge sombre marron. Au dessus de la double porte d'entrée est inscrit en lettres dorées et en elfique : Ici repose ce qui restera à la fin. A l'intérieur, de part et d'autre d'une grande allée se trouvent des rangées d'ouvrages épais et poussiéreux. Quelques tables sont disposées régulièrement et quelques personnes étudient de ça et là. Au bout de la rangée principale qui mesure environ 30m, se trouve une estrade à laquelle on accède par un petit escalier. Sur cette estrade trône un grand bureau recouvert de paperasse. Derrière ce bureau est assis Goroth. Ce vieil homme aux rares cheveux blancs, est le secrétaire de la bibliothèque et semble très occupé à lire et trier des papiers. Le plafond est très élevé. A mi-hauteur, court une balustrade tout autour de la grande salle. Deux escaliers permettent d'y accéder depuis le rez-de-chaussée. Une dizaine de fenêtres teintées violettes filtrent la lumière. Sur un jet de détection dd18, ils apercevront un homme en haut de la balustrade qui semble les observer.

Lorsque les prêtres demandent à parler à Montat-Hai, Goroth semble inquiet. Il se lève, et va frapper à la porte derrière lui. Pas de réponse. Il entrouvre la porte et passe la tête. Il retire sa tête de l'entrebâillement, soupire, ouvre la porte en la lançant délicatement. Les Pjs voient alors une petite pièce en désordre. Montat-Hai est assis derrière son bureau, poignardé d'une dague plantée dans le thorax. Goroth leur dit : "Je me doutais bien que quelque chose comme cela devait arriver. Et vu l'état du bureau, je suppose qu'ils ont trouvé la Clef...". Il entre dans le bureau et les invite à le suivre.

Goroth leur explique que Montat-Hai lui avait parlé il y a quelques temps de cette étrange Prophétie. Il sait que des prêtres devaient venir chercher la Clef pour l'accomplir. Montat-Hai était athée et n'aimait pas ce qui concernait la religion. Mais il semblait inquiet au sujet de cette Prophétie. Et voilà qu'il y a environ une semaine, un étranger est venu voir Montat-Hai. Et ils ont eu une discussion assez violente au sujet de la Clef. C'est une fois que l'étranger est parti que Montat lui a parlé de la Clef et de la Prophétie. Il ne lui a pas dit grand-chose.

Si les joueurs demandent des informations sur l'étranger, Goroth leur décrira un homme d'une trentaine d'années habillé avec une cape marron. Il leur dira aussi qu'il est actuellement sur la balustrade prêt d'un des escaliers. Les joueurs l'apercevront effectivement dans un coin d'ombre. Au moindre geste de leurs part, il s'enfuira en descendant les escaliers et fuira par la grande porte. Si les joueurs essayent de le suivre, ils sortiront de la bibliothèque sur la grande place mais ne pourront pas retrouver sa trace. Il n'y aura que Korian et quelques personnes qui discutent. Ils n'ont rien vu. Goroth n'était pas présent lors de l'assassinat de Montat-Hai, il travaillait très tard et passait parfois la nuit dans son bureau. Et les deux bibliothécaires n'ayant pas beaucoup de rapports personnels, Goroth en arrivant le matin n'était pas allé voir si Montat-Hai était là.

Si les PJ examinent le bureau, ils verront qu'un petit coffre git sur le sol. La serrure a été forcée. Un grand désordre règne dans la pièce et beaucoup de livres des étagères ont été renversés. La vitre du bureau qui donne sur la cour est brisée. De là, on voit Korian en train de deviser avec quelques personnes. La dague est très belle. La lame est ondulée et la garde est décorée à son extrémité par un petit sigle représentant une lune et une épée. A la base de la dague, se trouve un autre sigle. C'est une sorte de bouclier triangulaire arrondis avec un S au milieu.

Goroth leur dit qu'il va faire des recherches dans les archives et essayer de trouver des informations

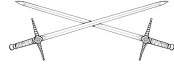




sur la Prophétie et qu'il les préviendrait si il a quelque chose d'intéressant.

2. TRAME DIRECTE

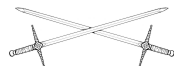
LES TOITS



Dès sa sortie du temple d'Ormalia, Fénérir est suivi par les espions des dissidents. Ils se déplacent discrètement de toits en toits. Ils y ont même un repère dans un vieux grenier abandonné dont les escaliers ont été condamnés. Le groupe est formé de 6 personnes dont un magicien de bas niveau. Les autres sont des roublards/guerriers. Lors du culte d'Olidammara, la moitié du groupe va à l'office tandis que l'autre moitié ira le lendemain.

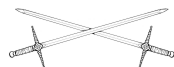
Ils s'arrangeront pour éviter que les joueurs ne s'intéressent trop au Crochet. (Ils pourront même leur tirer dessus). Une course poursuite sur les toits de la ville peut entraîner l'arrivée au repère du grenier (nommé la tanière). Là les personnages trouveront des informations mettant clairement en jeu le Crochet, et les membres les surveillant parleront à la torture. (Si les joueurs galèrent trop, vous pouvez faire en sorte qu'ils se fassent tirer dessus de façon visible pour entraîner cette poursuite et permettre le bon déroulement du scénario).

L'AUBERGE DU CROCHET



A première vue, l'auberge est tout à fait normale, si ce n'est qu'il y a plusieurs alcôves privées séparées de la grande salle par des rideaux. Ces alcôves contiennent juste une table et des canapés. Dans l'une d'elle, un petit bouton caché sur le pied de la table permettra de soulever celle-ci et de découvrir l'entrée d'un souterrain qui commence par un escalier. (Qui mène au lieu de culte d'Olidammara. Les joueurs pourront y entrer par effraction ou en se mêlant aux gens qui s'y rendent).

LES SOUTERRAINS DE L'AUBERGE



En bas des escaliers commence un souterrain. Il s'agit d'un long tunnel faiblement éclairé par quelques torches disséminées sur les murs. Le

couloir descend légèrement et des paroles se font entendre venant du fond du souterrain. (Plan voir annexe).

Dans la grande salle se déroule l'office d'Olidammara avec tous les dissidents. (Les joueurs ne pourront pas voir Korian, il ne semble pas être là). Le mur du fond semble boucher un passage et quelques trous récents laissent filtrer une odeur nauséabonde.

Les joueurs pourront observer la cérémonie, rien ne fait allusion à la Clef. En revanche, des petits cailloux du mur tombent doucement.

Au moment où ils s'attendent le moins, les joueurs seront surpris par Korian. Puis progressivement les gens qui priaient les entoure en les observant l'air méfiant et apeurés. Korian prend alors la parole : " Savez-vous ce que vous faites? (blanc) Vous vous demandez aussi qu'est ce que je fait là, moi l'athée. J'ai peur, comme eux, comme tous si ils apprenaient ce qui pourrait se passer si l'un de vous réussit. Vous vous rendez peut être compte qu'aveuglés par leur soif de pouvoir, vos religions sont prêtent à invoquer un dieu. Imaginez les conséquences. La fin des autres religions, de l'athéisme pourquoi pas. L'hégémonie d'une seule... (long blanc). Voilà ce que vous cherchez (il sort la Clef de son veston, une sorte d'étui à parchemin avec des inscriptions gravées en relief dessus, et leur tend). Choisissez... Prenez ou partez. (la tension monte dans l'assistance, Tollac parait de plus en plus crispé et rage intérieurement). Sachant que... D'après ce que j'ai compris, pour y aller, vous devez tous la toucher..."

Au moment où l'un va prendre une décision, le mur bloqué s'effondre, laisse entrevoir une salle sombre d'où une odeur atroce et répugnante se dégage.

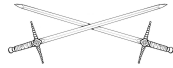
Korian : "Allez-y on dirait que c'est pour vous..."

Le trou dans le mur mène à ce qui semble être une très vieille sale de torture. (Traces de sang coagulé, poussière, instruments rouillés, vieux os....). Un vieux livre est posé sur ce qui semble être



un bureau. (voir annexe). Un passage part dans un coin de la pièce mais est bloqué par de très lourds éboulis (il mène au palais, mais est complètement bouché). En ressortant, Korian les attend toujours, il ne semble pas avoir bouger et les regarde fixement. Il tient la Clef dans sa main tendue...

LE CHOIX



Pour que les joueurs entrent dans le temple, il suffit qu'ils touchent tous en même temps la Clef. De fait, si plusieurs personnages sont assommés mais la touche quand même, ça marche. Ils ne doivent simplement pas être morts. A ce moment, il est absolument nécessaire, que les joueurs aient de graves doutes concernant la Prophétie. De fait, ils peuvent choisir d'essayer d'affronter Malnéa, forts de ce qu'ils ont appris. Ou alors, de l'ignorer...

- Si ils décident de ne pas prendre la Clef, Korian les remercie et leur dit qu'il protégera la Clef autant qu'il pourra. Il n'est pas nécessaire qu'il y ait un consensus entre les joueurs. Un conflit armé peut alors éclater entre les prêtres.

- Si ils décident d'entrer dans le temple...

LE TEMPLE



Il est composé une partie principale circulaire surmontée d'une grande coupole. Sont disposées autour 5 petits renforcements avec des petites coupoles. Chaque joueur commence dans un de ces renforcements. Au milieu, le Khalia est sur sa petite colonnade de type grec.

Pour que Malnéa se manifeste, il faut que les cinq se mettent d'accord pour invoquer l'un des cinq élus. Dès lors, Malnéa apparaît. Le seul moyen de la vaincre est de tenter un repoussage de mort vivant à tous avec leurs symboles sacrés. Si un seul décide de ne pas le faire, ils perdent : ils meurent tous, Malnéa prend l'énergie dont elle avait besoins et puis...

En revanche, il est possible qu'un des joueurs d'alignement mauvais décide de s'allier à elle. Dans ce cas, il survit et devient le serviteur de Malnéa et avec elle commence la domination du monde.

Les cinq Prophéties
Scénario



EPILOGUE.

"Le sort du monde" repose un peu sur leurs épaules. De ce fait, la fin est plus ou moins toute bien ou toute male. Peut être que les joueurs auront de meilleurs idées... valorisez les...

3. FAUSSE PISTE



L'ARMURERIE SELDER

Le sigle S sur la dague correspond à l'armurier Selder de Ménéra. Il reconnaît bien sur son arme. En revanche, ce n'est pas lui qui a fabriqué le sigle de l'épée et de la lune. Il ne sait pas trop qui l'a achetée. Ce qu'il pourra dire c'est qu'en ce moment il y a une grande commende d'arme, essentiellement de dagues et d'épées courtes. Il s'agit de Carl Jason.

CARL JASON, DIT LE VEREUX



Carl est l'intermédiaire entre les halfelins et l'armurier pour commander les armes. Il prend bien sur un bénéfice. Régulièrement les halfelins viennent récupérer les armes. (Il est possible que des halfelins arrivent lorsque les personnages sont dans la maison). Il sera très difficile d'entrer chez lui autre que par la force, il est très méfiant et n'ouvre à personne. Il n'y a rien d'intéressant chez lui hormis de l'or et les armes des halfelins. En remontant la piste, en fouillant, ou en interrogeant Carl, les joueurs pourront arriver au village des halfelins.

LE VILLAGE VIGNE-FOLLE

Sur le chemin vers l'Est, les joueurs seront attaqués par différentes bêtes sauvages en même temps. Ils apercevront un type au loin qui semble leur avoir envoyé les bêtes. (C'est Sulan). Si ils le poursuivent, ils reviendront vers la ville mais sans pouvoir le rattraper. Sinon, ils traverseront des territoires en train d'être aménagés par des hommes de Ménéra. Quelques kilomètres plus loin, ils seront interceptés par les halfelins qui les supplieront de les aider à raisonner sir Vergas. Ils n'ont bien sur jamais entendu parlé de la prophétie, ni de quoi que ce soit concernant les prêtres.







L'IMPLICATION DE SIR VERGAS

S'ils arrivent à être reçu par le baron, il dira ne rien savoir sur la prophétie ou les halfelins et les expédiera vite fait dehors. Mais il les fera suivre dès qu'ils auront passé la porte. (cela fait beaucoup de monde qui les surveille, il est peu probable que les hommes de sir Vergas se battent contre les voleurs, ces derniers éviteront toujours le combat).

4. EVENEMENTS ALEATOIRES

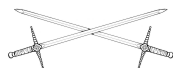
Les événements suivants sont là pour tester les différences de comportement dans le groupe.

-  Des enfants miséreux viennent quémander quelques sous aux prêtres.
-  Un barde tente d'amuser la foule et sir Vergas passant.
-  Un ouvrier répare un toit (pendant la poursuite)
-  ...

Laissez les joueurs jouer leurs personnages. Faites les hésiter entre eux... Est-ce qu'un prêtre bon usera d'un de ses sorts pour un compagnon mauvais??

5. ANNEXES

INFORMATIONS DE GOROTH



Goroth a retrouvé un manuscrit dans le bureau de Monta-Hai mentionnant la Clef. Il l'apportera aux joueurs quand le MJ le souhaitera.

"Récit de Monta-Ey, gardien de la grande bibliothèque de Ménéra 12^{ème} nuit de la grande moisson, année 516."

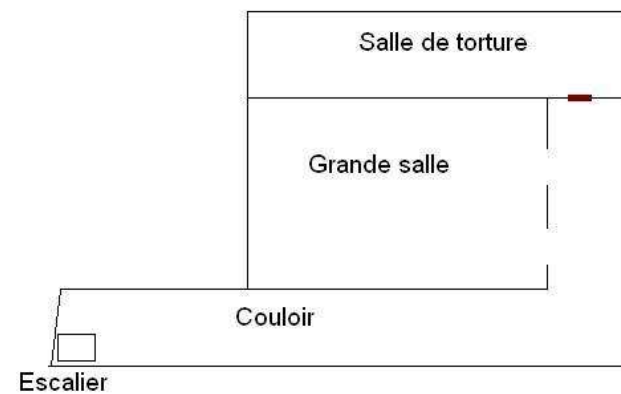
Or il advint qu'un soir elle revint, je l'avais déjà vu quelques années au par avant dépouillée et en sang s'enfuyant dans les bois. Elle me revint chancelante et horriblement scarifiée. C'est en rampant jusqu'aux marches où je me trouvais qu'elle me tendit un objet en me disant : "Garde ce secret au-delà des générations. Toi comme moi qui ne les aime pas, nous aurons la paix quand je ferai éclater la vérité."

Puis elle disparut dans un dernier soupir de souffrance. Son corps s'évapora tandis qu'ils approchaient.

L'objet qu'elle m'avait remis était la fameuse Clef dont elle m'avait parlé avant de revenir. Il y était inscrit dans un langage ancien : " Ceux qui m'ont puni me délivreront".

Si les joueurs le demandent, Goroth leur dira qu'à l'époque de Monta-Ey, le palais fut fortifié et a accueilli une cohorte militaire qui enquêtait dans la région.

LES SOUTERRAINS



Le livre de la salle de torture (du moins ce qui est intéressant et qu'on arrive à lire).

Parole du Grand Théogoniste Alover, fier disciple d'Héronéus. Lors de l'année 512, nous vîmes en la ville de Ménéra. L'ordre nous envoyait pour réduire à néant les hérétiques qui se dressaient de plus en plus nombreux en cette contrée. Les flux mystiques d'Héronéus en étaient eux-mêmes perturbés.

Nous capturâmes cette magicienne de malheur, dont les actes blasphématoires blessaient notre communauté sainte. Elle ne voulu jamais reconnaître sa culpabilité d'avoir voulu détourner les flux divins à ses infâmes profits. Même sous la question elle ne ploya pas. Notre conviction de sa culpabilité ne fut jamais ébranlée. En effet, à travers nos symboles sacrés, notre dieu la punissait. Elle se tordait de douleur à la vue d'un de nos symboles. Elle eu se qu'elle mérita. Toutes nos méthodes élaborées n'étaient rien face à la puissance divine vengeresse.





Cette catin parvint tout de même à s'échapper usant une dernière fois de son art magique profane...

Nous la revîmes 4 années plus tard. Elle revint dans les parages. Je me souviens que nous l'avons coursé dans les collines et forêts avoisinantes. Elle nous fuyait et se détruisait progressivement poursuivie par nos prières. La

dernière trace qu'on eu d'elle fut quelques cendres devant la grande bibliothèque. Qu'elle repose à jamais dans les abîmes qui lui sont réservés, où elle pourra pour l'éternité.

Parole de justice et de bienveillance à la gloire d'Héronéus, son dévoué serviteur, Alover, 4^{ème} théogoniste.

Ecrit par Asilurth (asilurth@cerbere.org)

Mis en page par Naliah (naliah@cerbere.org)





Nom : Borgir

Classe : Prêtre d' Erythnul

Niveau : 6

Alignement : Chaotique mauvais.

Age : 28 ans

Race : Humain

1. INFORMATIONS.

CHAOTIQUE MAUVAIS

Dit le destructeur ou diaboliques. Un individu chaotique mauvais fait tout ce que lui dicte sa cupidité, sa haine ou sa soif de destruction. Il s'énerve facilement, est sadique, violent et totalement imprévisible. Quand il veut quelque chose, il se montre brutal et impitoyable. Ils ne coopèrent que sous la menace et leur chef ne reste en place que tant qu'il peut contrer les tentatives visant à le renverser ou à le tuer.



CONNAISSANCES RELIGIONS :

Erythnul : Le dieu des carnages est chaotique mauvais. Son seul titre est la Horde. La panique et le carnage sont ses principales sources de plaisir. Dans les régions civilisées, ses adorateurs constituent de petites sectes aux activités criminelles.



Hextor : Le dieu de la tyrannie est loyal mauvais. On l'appelle indifféremment Champion de Mal, Héraut des enfers ou fléau de guerre. Doté de six bras, Hextor est également le dieu de la guerre, des conflits et de la destruction. Il charge ses adorateurs de semer le mal sur leur passage, et surtout d'éliminer les fidèles d'Héronéus, son demi-frère.

Saint Cuthbert : Le dieu de la vengeance est loyal neutre. Il châtie ceux qui transgressent la loi. Comme les créatures mauvaises se trouvent plus souvent dans ce cas que les créatures bonnes, Saint Cuthbert bien que neutre a une préférence pour le bien.

Pélor : Le dieu du Soleil est neutre bon. On lui donne le titre d'étincelant. Ce créateur de nombre de choses bonnes défend ceux qui se trouvent dans le besoin et lutte contre le mal sous toutes ses formes.

C'est le dieu le plus vénéré chez les humains, et ses prêtres sont bien reçus partout où ils se rendent.

Héronéus : Le dieu de la bravoure est loyal bon. Son titre est l'invincible. Il est également dieu de la justice, de la chevalerie et de l'honneur. Son ennemi juré est Hextor, son demi-frère.

CARACTERE

Très pressé de passer à l'action, préfère foncer que réfléchir à une action intelligente et raisonnée.



2. HISTORIQUE :



Très jeune tu as été enlevé par un groupe d'elfes noirs pour faire des rituels sataniques. La matrone elfe qui t'avait fait enlever vu en toi un potentiel allié lorsque sur l'autel des sacrifices, tu léchais le sang des autres sacrifiés. Ils t'élevèrent ainsi dans la haine et la soif de destruction. Tu pris une certaine renommée par mis les clans de la cité souterraine de ces elfes noirs. C'est ainsi que tu devins prêtre d'Erythnul. Ta puissance ne fit aucun doute. En quelques années tu parvins à grimper les échelons et à tuer le grand prêtre pour le remplacer. Mais, sentant que l'on complotait de plus en plus contre toi, tu décidas officiellement de quitter la cité pour la surface pour exercer tes talents, officieusement il était plus que temps car les tentatives d'assassinats se multipliaient. Tu tombas par hasard dans la grande guerre entre les invocateurs de démon et les défenseurs des terres libres. Malheureusement pour toi, tu rejoins le camp des démoniaques en 923, un an avant leur défaite. Tu rencontra et passa quelques années avec deux autres disciples d'Erythnul : un maître et son apprenti. Ils acceptèrent que vous formiez une petite communauté clandestine dans le but de causer le plus de désagréments possibles aux vainqueurs de la guerre.





1^{ER} JOUR DE L'ANNEE 926:



Depuis quelques temps, tes deux amis commencent à te mettre à l'écart du groupe et à comploter en secret tous les deux, ce qui a pour conséquence de t'énerver au plus au point. Ce soir là, tu surprends une conversation entre les deux. Le maître envoie son disciple favori pour une mission pour l'accomplissement d'une Prophétie démoniaque. Voilà ce que tu comprends de la conversation à propos de la Prophétie.

-  Le moment venu, tu devras aller à Ménéra où la Clef les attendra à la grande bibliothèque.
-  La Clef permet d'atteindre un temple, dans lequel il y a une possibilité d'invoquer un seul élu d'un seul dieu.

-  Il y a d'autres personnes concernées mais tu n'as pas pu en savoir plus.
-  Mais le plus important serait une phrase secrète : "Tous devront être là, mais un seul ne la prendra".

Le lendemain, alors que ton co-disciple s'éloigne en douce, tu le rattrapes et le tues pour prendre sa place à Ménéra...

Embusqué dans une ruelle sombre jouxtant la grande place (lieu de rendez-vous), tu vois qu'un homme encapuchonné en gris attend seul. Il est bientôt rejoint par trois autres types qui débarquaient de trois rues différentes. Un clodo endormis par terre prêt de toi émet un léger ronflement...

3. NOTES :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





Nom : Fénérir

Classe : Prêtre de Saint Cuthbert

Niveau : 7

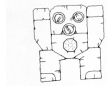
Alignement : Loyal neutre.

Age : 45 ans

Race : Humain

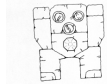
1. INFORMATIONS.

LOYAL NEUTRE



Dit le juge. Un personnage loyal neutre agit comme la loi, la tradition ou son code de conduite personnel le lui dictent. L'ordre et l'organisation son vitaux pour lui. Il se peut qu'il suive un code constitué de ses propres règles, ou qu'il pense que l'ordre est nécessaire pour tous.

CONNAISSANCES RELIGIONS



Saint Cuthbert : Le dieu de la vengeance est loyal neutre. Il châtie ceux qui transgressent la loi. Comme les créatures mauvaises se trouvent plus souvent dans ce cas que les créatures bonnes, Saint Cuthbert bien que neutre a une préférence pour le bien.

Héronéus : Le dieu de la bravoure est loyal bon. Son titre est l'invincible. Il est également dieu de la justice, de la chevalerie et de l'honneur. Son ennemi juré est Hextor, son demi-frère.

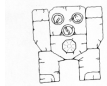
Hextor : Le dieu de la tyrannie est loyal mauvais. On l'appel indifféremment Champion de Mal, Héraut des enfers ou fléau de guerre. Doté de six bras, Hextor est également le dieu de la guerre, des conflits et de la destruction. Il charge ses adorateurs de semer le mal sur leur passage, et surtout d'éliminer les fidèles d'Héronéus, son demi-frère.

Pélor : Le dieu du Soleil est neutre bon. On lui donne le titre d'étincelant. Ce créateur de nombre de choses bonnes défend ceux qui se trouvent dans le besoin et lutte contre le mal sous toutes ses formes. C'est le dieu le plus vénéré chez les humains, et ses prêtres sont bien reçus partout où ils se rendent.

Erythnul : Le dieu des carnages est chaotique mauvais. Son seul titre est la Horde. La panique et le carnage sont ses principales sources de plaisir.

Dans les régions civilisées, ses adorateurs constituent de petites sectes aux activités criminelles.

CARACTERE



La sagesse, le calme et la réflexion émanent de Fénérir. Tu es quelqu'un de posé et très attentif à ce qui se passe autour de toi. Peu belliqueux, mais tu poursuis ton but jusqu'au bout. Tu recouvres toujours ton armure par une longue cape à capuchon gris lorsque tu ne te bats pas.

2. HISTORIQUE

Tu ne te souviens que de peu de chose de ton enfance. Elle t'a semblée heureuse jusqu'à tes 10 ans. Puis, un soir, en rentrant chez toi, ton petit village est en feu et des cavaliers massacrent la population. Tes parents furent massacrés aussi devant tes yeux alors que tu te cachais dans un arbre. A l'aube, lorsque tu repris connaissance, tu pris conscience du pillage. Et sur la tombe de tes parents et de ton frère que tu avais creusé de tes propres mains, tu entendis dans tes sanglots, une voix. C'était celle de Saint Cuthbert qui te promettait vengeance et justice si tu lui faisais confiance.

Dès lors tu commenças une vie solitaire en suivant les préceptes de Saint Cuthbert avec qui tu entretenais une relation particulière. Il communiquait avec toi dans tes moments de recueillement et te conseillait. Il t'apprit à être sage, calme et résister aux différentes pulsions pour poursuivre ton but. Durant 10 ans tu grandis dans son sage enseignement. Jusqu'à ce qu'il te sentit prêt, et, jouant sur le destin, tu croisas et reconnu l'assassin de ta famille.

La vengeance est un plat qui se mange froid, et c'est sans rage ni haine ni plaisir que tu soulageas ton âme par sa mort. Tu juras alors serment éternel



à Saint Cuthbert qui continuait toujours à te parler dans tes méditations.

Pendant les 22 suivantes années de ta vie, tu parcourues un peu différentes contrées où tu remplis différents rôles au sein de communauté, notamment dans plusieurs temples, monastères et autres conseils municipaux. Partout l'on te reconnaissait pour ta sagesse et ton respect de la loi.

Un soir de la fin de l'année 925, Saint Cuthbert te demanda solennellement de te rendre à l'un de ses temples dans la bourgade de Lorin pour le premier jour de la nouvelle année. Depuis ce mystérieux soir, Saint Cuthbert ne te parla plus, et tu commenças à devenir inquiet au sujet de sa dernière intervention.

1^{ER} JOUR DE L'ANNEE 926:



Lorsque tu te présentas au temple indiqué, l'on t'accueillit dans la discrétion mais avec un profond respect. Le grand prêtre te dit que Saint Cuthbert t'avait choisis pour remplir une tache de première importance. Il te mit alors au courant de ce qui le préoccupait. Il s'agit d'une mystérieuse Prophétie qui concerne 5 religions.

Les cinq religions concernées sont les cultes d'Héronéus, de Pélor, de Saint Guthbert, d'Hextor et d'Erythnul.

- ✦ Le moment venu, les cinq religions devront envoyer un émissaire à Ménéra où la Clef les attendra à la grande bibliothèque.
- ✦ La Clef permet d'atteindre un temple, dans lequel il y a une possibilité d'invoquer un seul élu d'un seul dieu.

De plus, le grand prêtre a réussi à décoder un message fragmentaire de la Prophétie qu'il n'a pas

su comment interpréter, et pense qu'il t'es destiné : "Fais le choix de la loi, mais que lorsque vous aurez atteint le bon endroit".

L'accomplissement de la Prophétie devra s'exécuter dans la semaine de la troisième pleine lune de cette année.

Tu arrives rapidement à Ménéra. Tu as un jour d'avance sur la date du mystérieux rendez-vous. Tu en profites pour visiter la ville. Tu as repéré la grande bibliothèque où l'on vous attend qui se trouve sur la grande place ainsi que les principaux lieux de culte (Ormalia : Déesse bonne protectrice de la ville). Tu remarquas qu'un vagabond semblait très apprécié par la population. Il loge dehors sur la grande place avec son chien. Il vit de ce qu'il cueille dans la forêt et vend des babioles qu'il confectionne lui-même. Il est très fréquent que des gens viennent lui parler. Intrigué, tu es allé le voir. Il se nome Korian et son chien Sirius. Tu compris vite pourquoi il est aimé. Il est à la fois très simple et très sage, il conseille et aide ceux qui viennent le voir. Il a été très accueillent et chaleureux envers toi. Il parait très frêle mais, pour quelqu'un de son âge (environ la 60ème), très résistant puisqu'il dort dehors et vit de presque rien. Quant à toi, la prêtresse d'Ormalia t'a invité à passer la nuit dans la chapelle.

Il est très tôt et il n'y a encore personne dehors lorsque tu rejoins la grande place. La ville s'éveille tout doucement. Korian dors encore, blottis contre son chien. Malgré le fait que tu ne remarques rien d'anormal, tu te sens observé depuis que tu as quitté la chapelle. Puis au même instant, trois hommes venant de trois rues différentes approchent...

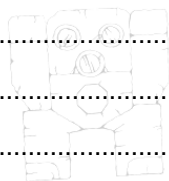
3. NOTES :

.....

.....

.....

.....





Nom : Joran

Classe : Prêtre de Pélor

Niveau : 6

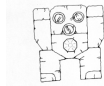
Alignement : Neutre bon.

Age : 34 ans

Race : Humain

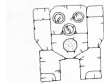
1. INFORMATIONS.

NEUTRE BON



Dit le bienfaiteur. Un personnage d'alignement neutre bon fait de son mieux pour dispenser des actions bienfaitantes. Il travail main dans la main avec les dirigeants et les juges, mais ne sent pas obligé de leur obéir systématiquement.

CONNAISSANCES RELIGIONS :



Pélor : Le dieu du Soleil est neutre bon. On lui donne le titre d'étincelant. Ce créateur de nombre de choses bonnes défend ceux qui se trouvent dans le besoin et lutte contre le mal sous toutes ses formes. C'est le dieu le plus vénéré chez les humains, et ses prêtres sont bien reçus partout où ils se rendent.

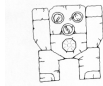
Héronéus : Le dieu de la bravoure est loyal bon. Son titre est l'invincible. Il est également dieu de la justice, de la chevalerie et de l'honneur. Son ennemi juré est Hextor, son demi-frère.

Saint Cuthbert : Le dieu de la vengeance est loyal neutre. Il châtie ceux qui transgressent la loi. Comme les créatures mauvaises se trouvent plus souvent dans ce cas que les créatures bonnes, Saint Cuthbert bien que neutre a une préférence pour le bien.

Hextor : Le dieu de la tyrannie est loyal mauvais. On l'appelle indifféremment Champion de Mal, Héraut des enfers ou fléau de guerre. Doté de six bras, Hextor est également le dieu de la guerre, des conflits et de la destruction. Il charge ses adorateurs de semer le mal sur leur passage, et surtout d'éliminer les fidèles d'Héronéus, son demi-frère.

Erythnul : Le dieu des carnages est chaotique mauvais. Son seul titre est la Horde. La panique et le carnage sont ses principales sources de plaisir. Dans les régions civilisées, ses adorateurs

constituent de petites sectes aux activités criminelles.



CARACTERE

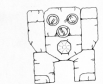
Curieux, timide, tu fais facilement confiance (naïf peut être), tu es facilement en proie à la pitié notamment en ce qui concerne les plus faibles et les plus démunis.

2. HISTORIQUE :

Né d'une famille modeste dans la cité d'Itidir en l'an 892, tu as grandi dans un calme relatif. Très jeune tu as rencontré un homme que tu as admiré toute ta jeunesse. Il s'agissait de Mélor, un très vieux prêtre de Pélor. Il a accepté d'être ton précepteur, ce qui t'as permis d'avoir une éducation que tes parents n'auraient pas eu les moyens de te payer. L'enseignement était plus celui d'un sage que d'un prêtre. Il n'a jamais essayé de te convertir. A sa mort, alors âgé de 19 ans, tu décidas de te faire prêtre de Pélor en hommage au grand précepteur que fut pour toi Mélor.

A 24 ans tu partis pour défendre des terres libres loin à l'Est contre des attaques démoniaques. Tu revins 8 ans plus tard à Itidir où tu repris ta place au temple. Tes pouvoirs ayant pris de l'ampleur durant la guerre, tu remplis nombres de mission pour le grand prêtre du temple. Tu réussis en quelques temps à gagner sa confiance.

ANNEE 924 :



Pendant que tu rangeais la bibliothèque du temple, une très vieille orbe se mit à briller d'une pale lueur bleue. Cet événement rendit le grand prêtre soucieux. Pendant prêt de deux ans il passa son temps à chercher dans de vieux livres et à étudier l'orbe qui brillait de plus en plus fort. Le grand prêtre ne voulait pas que tu t'occupes de l'orbe, aussi il





Nom : Laénarion

Classe : Prêtre d'Héronéus

Niveau : 5

Alignement : Loyal bon.

Age : 25 ans

Race : Humain

1. INFORMATIONS.

LOYAL BON



Dit le croisé. Un personnage d'alignement loyal bon a le comportement que l'on attend des défenseurs de l'ordre et de la loi. Déterminer à lutter contre le Mal, il montre également la discipline nécessaire pour ne jamais cesser le combat. Il reste fidèle à la parole donnée, aide ceux qui sont dans le besoin et s'élève contre l'injustice. Il déteste voir les coupables impunis.

CONNAISSANCES RELIGIONS :



Héronéus : Le dieu de la bravoure est loyal bon. Son titre est l'invincible. Il est également dieu de la justice, de la chevalerie et de l'honneur. Son ennemi juré est Hextor, son demi-frère.

Pélor : Le dieu du Soleil est neutre bon. On lui donne le titre d'étincelant. Ce créateur de nombre de choses bonnes défend ceux qui se trouvent dans le besoin et lutte contre le mal sous toutes ses formes. C'est le dieu le plus vénéré chez les humains, et ses prêtres sont bien reçus partout où ils se rendent.

Saint Cuthbert : Le dieu de la vengeance est loyal neutre. Il châtie ceux qui transgressent la loi. Comme les créatures mauvaises se trouvent plus souvent dans ce cas que les créatures bonnes, Saint Cuthbert bien que neutre a une préférence pour le bien.

Hextor : Le dieu de la tyrannie est loyal mauvais. On l'appel indifféremment Champion de Mal, Héraut des enfers ou fléau de guerre. Doté de six bras, Hextor est également le dieu de la guerre, des conflits et de la destruction. Il charge ses adorateurs de semer le mal sur leur passage, et surtout d'éliminer les fidèles d'Héronéus, son demi-frère.

Erythnul : Le dieu des carnages est chaotique mauvais. Son seul titre est la Horde. La panique et le carnage sont ses principales sources de plaisir. Dans les régions civilisées, ses adorateurs constituent de petites sectes aux activités criminelles.



CARACTERE

Très prompt à la réaction et très vif, insouciant et jeune dans sa tête, très "speed" et un peu tout fou, vos étonnantes disposition magiques malgré votre jeune âge vous donne une grande confiance en vous. Mais vous suivez scrupuleusement et les loyalement les ordres de votre hiérarchie, bien que votre fougue vous entraîne parfois un peu au delà...

2. HISTORIQUE :

Natif de Aharan en 901, tes nobles parents t'apportèrent une éducation stricte. Cela ne t'as pas déranger plus que ça. Après tout tu t'épanouissais bien dans cette vie qui te permettait à la fois d'avoir une éducation rigoureuse et pouvoir exprimer pleinement ton côté aventurier incontrôlable. Très jeune tu eues une fascination pour la magie divine que pratiquait ton père, un paladin d'Héronéus. Dès lors tes parents te confièrent au temple d'Héronéus pour suivre une formation de prêtre. Tu montras rapidement d'étonnantes dispositions et une facilité à pratiquer la magie. En 920, ton père fut appelé pour servir dans la grande guerre contre le Mal loin à l'Est qui durait déjà depuis 916. La nouvelle de sa mort parvint quelques mois plus tard, ce qui te fit redoubler d'effort dans ton apprentissage. En 921 tu quittas l'enseignement tu temple pour dispenser la justice à travers le pays. Au fur et à mesure de cette errance plus ou moins solitaire, à la manière de ton dieu, tu appris a haïr les fidèles d'Hextor, responsable, selon toi, de la plus part des maux de ce monde. A la fin de l'année 925, un grand tournoi





Nom : Mahra

Classe : Prêtre d'Hextor

Niveau : 6

Alignement : Loyal mauvais.

Age : 33 ans

Race : Humain

1. INFORMATIONS.

LOYAL MAUVAIS



Dit le dominateur ou diaboliques. Un individu loyal mauvais prend tout ce qu'il désire dans les limites de son code de conduite, mais sans se soucier de ceux à qui il peut faire du mal. Pour lui les traditions, la loyauté et l'obéissance ont de l'importance, mais pas la liberté, la dignité ou la vie. Il suit les règles existantes mais sans pitié ni compassion. Il accepte la hiérarchie, et même si il préfère diriger, il est tout à fait disposé à obéir. Il condamne les autres, non pas en fonction de leurs actes, mais en fonction de leur race, de leur religion, de leur nationalité ou de leur rang social. Il répugne à violer la loi ou revenir sur ses promesses, il fait confiance à l'ordre établis. Certains loyaux mauvais se fixent eux même des limites en pensant que cela les place au dessus des malfaisant sans scrupule. Ils n'hésitent pas à nuire aux autres si ils y trouvent leurs intérêts et prennent plaisir à promouvoir la cause du mal. Il applique le mal intentionnellement.

CONNAISSANCES RELIGIONS :



Hextor : Le dieu de la tyrannie est loyal mauvais. On l'appel indifféremment Champion de Mal, Héraut des enfers ou fléau de guerre. Doté de six bras, Hextor est également le dieu de la guerre, des conflits et de la destruction. Il charge ses adorateurs de semer le mal sur leur passage, et surtout d'éliminer les fidèles d'Héronéus, son demi-frère.

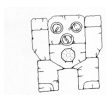
Saint Cuthbert : Le dieu de la vengeance est loyal neutre. Il châtie ceux qui transgressent la loi. Comme les créatures mauvaises se trouvent plus souvent dans ce cas que les créatures bonnes, Saint Cuthbert bien que neutre a une préférence pour le bien.

Erythnul : Le dieu des carnages est chaotique mauvais. Son seul titre est la Horde. La panique et le carnage sont ses principales sources de plaisir. Dans les régions civilisées, ses adorateurs constituent de petites sectes aux activités criminelles.

Pélor : Le dieu du Soleil est neutre bon. On lui donne le titre d'étincelant. Ce créateur de nombre de choses bonnes défend ceux qui se trouvent dans le besoin et lutte contre le mal sous toutes ses formes. C'est le dieu le plus vénéré chez les humains, et ses prêtres sont bien reçus partout où ils se rendent.

Héronéus : Le dieu de la bravoure est loyal bon. Son titre est l'invincible. Il est également dieu de la justice, de la chevalerie et de l'honneur. Son ennemi juré est Hextor, son demi-frère.

CARACTERE



Sarcastique, narquois et moqueur.

2. HISTORIQUE :

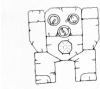
De toute ta jeunesse tu retiendras comment tu as appris à aimer la loi. Drôle d'idée pour un jeune. En fait, tu aimes la loi quand elle punit les autres. Et tu y as pris goût à faire en sorte que la loi punisse des gens qui ne sont pas d'accord avec toi, ou juste avec lesquels tu as envie de t'amuser. De jour en jour tu trouvais de nouveaux moyens de faire "casquer" des innocents mais toujours en restant dans le cadre de la loi pour qu'il ne t'arrive rien. Surtout les localités où la loi est très précise. (Ce n'est pas interdit de faire un croche patte, bon d'accord le type est tombé et a renversé la table du duc...). De ce fait, tu as la conscience tranquille et les mains propres. Et depuis ta nouvelle réplique favorite est "oui mais j'ai le droit". (Suivi d'un grand sourire). Tu prends beaucoup de plaisir à frôler les limites, ce qui t'as valu d'être plusieurs fois accusé devant un tribunal, mais à



chaque fois, cela se soldait par un non-lieu... Tu ne transgressais pas la loi. Et d'autres prenaient très cher à cause de toi. Et c'est toujours avec beaucoup d'émotions que tu voyais entrer les gens en geôle par ta faute, pour leur dédicacer un dernier sourire...

Cette façon de vivre t'émerveillait de plus en plus. Tu fus rapidement accroché par un type qui devint ton ami. Vous avez fait les 400 coups ensemble, et tu prenais toujours plus de plaisir à faire du mal intentionnellement. Ton ami t'apprit un jour qu'il était fidèle d'Hextor qui prônait cette philosophie de vie. Ton admiration pour ce dieu grandit et grâce à ton ami, tu pus suivre l'enseignement d'un prêtre pour en devenir toi-même un. Ce fut les plus grandes joies de ta vie. Faire du mal c'est marrant, mais le faire avec la magie... les possibilités sont considérablement augmentées!

1^{ER} JOUR DE L'ANNEE 926:



Depuis quelques temps ton maître était très préoccupé dans d'interminables recherches qui ne te passionnaient guère, et tu en profitais pour continuer d'améliorer ton style. Puis ce fameux premier jour de l'année 926, ton maître te dit : "Souhaite tu voir un des plus grands maîtres de tout les temps venir enseigner au monde ce qu'il est bon d'être mauvais?". Sans une hésitation tu acquiesças. Il te mit alors au courant de ce qui en retournait. Il y a une cinquantaine d'année, son maître avait découvert une orbe magique. Elle n'avait

apparemment aucunes propriétés. Et depuis quelques années, elle s'était mise à s'illuminer d'une couleur pourpre. Grâce à ses dons de divination ton maître a pu déterminer qu'il s'agit d'une mystérieuse Prophétie qui concerne 5 religions.

- ✦ Les cinq religions concernées sont les cultes d' Héronéus, de Pélor, de Saint Guthbert, d'Hextor et d'Erythnul.
- ✦ Le moment venu, les cinq religions devront envoyer un émissaire à Ménéra où la Clef les attendra à la grande bibliothèque.
- ✦ La Clef permet d'atteindre un temple, dans lequel il y a une possibilité d'invoquer un seul élu d'un seul dieu.

De plus, le grand prêtre a réussi à décoder un message fragmentaire de la Prophétie qu'il n'a pas su comment interpréter : "Tous sont nécessaires pour entrer, mais par pour gagner".

L'accomplissement de la Prophétie devra s'exécuter dans la semaine de la troisième pleine lune de cette année.

En emportant la minimum de choses, tu filas droit vers Ménéra. Tu arrives un matin sur la grande place. Un homme en gris se tient seul au milieu de la place. Une vague odeur attire ton attention vers un clochard qui dort allongé par terre dans un coin de la place. Prêt à aller rejoindre l'homme à la cape grise pour lui jouer un mauvais tour, tu t'avances vers lui...

3. NOTES :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

