

S'histoire



Les personnages traînent depuis quelques jours à Kislev. Les joueurs, débutants ou peu expérimentés, sont normalement en quête d'un travail ; on leur indiquera la place centrale ; une grande agitation règne en son sein, car aujourd'hui (comme par hasard) c'est "jour de marché". A moins que les joueurs désirent visiter l'ANPE locale, regarder un spectacle sur la place ou acheter quelques bons légumes pour une « Soirée potée », ils apprendront qu'une personne recherche un ou des hommes de main et se feront embaucher par Piotr Louvitch le secrétaire particulier d'un certain Wolf Steiner. Piotr les conduira jusqu'à la demeure de son maître, située dans les hauts quartiers de Kislev. Monsieur Steiner leur expliquera qu'il doivent retrouver La Pierre de Lune, objet dérobée par la guilde des Néphilins.

Selon Wolf : "Ce n'est qu'une secte de magiciens, petits voleurs, mais relativement puissante".

À savoir :

Wolf Steiner est en fait un loup-garou, à la solde des forces du mal, qui n'a qu'un désir, mettre la main sur la Pierre de Lune. Cette pierre elfique lui permettrait de se transformer à volonté ! Quand aux Néphilins, c'est un clan de vampire qui a juré la perte des loups-garous après avoir été bannis par Sauron*.

Ce que Steiner pourra leur dire :

La guilde se trouverait dans les bas-fonds de Kislev. Il connaît quelqu'un qui peut les aider. C'est un certain Vlad Erikist. Il travaillait pour lui, comme espion et possédera peut être quelques indices pour les aventuriers. Pour le retrouver, rien de plus simple : "Il faut aller du côté des bas quartiers, qui sont les endroits les plus mal famés de la ville". D'après ses sources et la réputation de Vlad Erikist : "Le mieux est de chercher du côté des tavernes". Les joueurs ne pourront pas le manquer, Vlad porte une jambe de bois et il a une balafre sur la joue gauche. Si les joueurs discutent récompense et "avance sur recette", le MJ peut éventuellement laisser quelques piécettes pour que les aventuriers s'équipent sur la place du marché. Mais Wolf Steiner sera formel : "J'ai déjà perdu pas mal de temps avec des trouillards comme Erikist et j'attends de vos nouvelles rapidement !".

Ce que Vlad Erikist leur dira :

Il leur parlera un peu de la pierre car il l'a eu entre les mains, très peu de temps. Au creux de sa main, il en émanait un grand pouvoir. Mais surtout, dans l'obscurité elle brille autant que l'astre lunaire lors d'une pleine lune. Vlad se les malheureusement fait dérober par d'étranges créatures. Il a eu la vie sauve, in extremis. Ses agresseurs l'on surpris de nuit... Il n'a rien vu, mais il y avait sûrement des bêtes avec eux, des chiens ou autres, car cela ne peut être que des animaux enragés qui lui ont arraché la jambe et l'on à moitié défiguré, le laissant pour mort. La seule chose qu'il sait sur la guilde : "Ceux qui en font partie, possèdent un étrange symbole inscrit dans la paume de la main gauche".

Au cours de son enquête, il a relevé le nom d'un homme du nom de Stehman Reinhart, lié à cette guilde. C est un bourgeois vivant sur les hauteurs de Kislev. Mais il faut se méfier de lui. Au cours de ses filatures, il a remarqué que ce personnage possède d'étranges habitudes : "Il ne sort de chez lui que la nuit et bercerait dans la magie démoniaque.

Ce que le MJ peut faire :

Lors de la recherche du fameux Vlad dans les bas-fonds de Kislev, le MJ peut improviser un petit combat entre des personnages peu recommandables et les PJs. Une voleuse à la tire usera de ses charmes, quelques gros-bras traîneront certainement dans le coin, dévalisant sans vergogne l'un des aventuriers néophytes.

Le maître du jeu, ne doit pas oublier que les joueurs doivent se sentir surveillés ; il peut distiller quelques vagues impressions : "Vous ressentez une présence... On vous épie... Quelqu'un vous suit...", mais les aventuriers ne sauront pas d'où cela vient.

Notre MJ ne devra pas hésité à parler des légers bruits de pas derrière eux, d'infimes murmures, d'autant qu'à la nuit tombée (l'histoire se déroule en automne), les ruelles de Kislev ne sont pas très bien éclairées.

* Il n'est pas utile, pour la compréhension du présent scénario, d'en savoir plus sur ces lycanthropes. Vous en apprendrez d'avantage sur les Néphilins, en lisant l'addendum (situé en fin de texte). Néanmoins, des informations sur les loups-garous et leurs rôles dans la période du Quatrième Âge, seront développées ultérieurement au travers des scénarii de cette campagne et lors des mises à jour prochaines, des pages du site Internet.