


Rencontre avec Maeglin le demi elfe



Ra rencontre avec les personnages joueurs, peut avoir lieu après leur sortie mouvementée des bas-fonds et lors d'une halte dans la première auberge qu'ils auront choisit pour la nuit, par exemple. C'est l'endroit le plus propice aux rencontres. Les joueurs verront un demi-elfe habillé d'une peau de loup, assis au fond de la salle. Maeglin ne passe pas inaperçu : il est accompagné d'un loup. Le demi-elfe semble tendre l'oreille et écouter ce que les aventuriers ont à se dire. Pourtant, rien ne laisse transparaître une quelconque animosité dans l'expression de son visage et son animal ne semble pas agressif. A moins que les Pjs attaquent Maeglin, le loup ne bougera pas et restera assis au pied de son maître.

Si les personnages joueurs tentent de nouer une relation, la discussion avec Maeglin ne s'éternisera pas et les propos resteront dans le vague ; cette rapide première entre-vue permettra seulement aux joueurs de visualiser cet étrange personnage.

Si les aventuriers ressortent ce soir là, ou la nuit suivante, Maeglin les filera. Le MJ peut ensuite improviser une partie de cache-cache avec Maeglin, dans les rues de Kislev.

Si les PJs se rendent compte de la filature et engagent le combat, le MJ ne doit pas hésiter à donner une leçon aux joueurs : le demi elfe blessera gravement un des personnages joueurs avant d'en désarmer un second, mais sans le mettre à mort. Maeglin voudra alors calmer le jeu : "Je vous conseil de vous tenir à distance de mon loup et de ma lame", puis il rassurera les aventuriers sur ses intentions. Ces derniers vont sûrement lui poser des tas de questions. Le demi elfe restera très courtois et à la fois mystérieux. Il ne répondra pas aux questions sur les Néphilins et encore moins aux questions portant sur la fameuse Pierre de Lune. Maeglin se contentera juste de le leur dire que leur travail doit être accompli avec la plus grande prudence car les forces qui s'affrontent sont bien plus grandes que toutes celles qu'ils peuvent imaginer. Il ne se joindra pas au groupe. Après avoir sortit une ou deux fioles d'on ne sait où, il en fera boire le contenu au(x) blessé(s), réduisant leurs blessures, puis prendra congé du groupe et disparaîtra aussi vite qu'il est apparu.

Maeglin le demi-elfe :

Maeglin est un demi-elfe druide. Il est accompagné de son familier, un loup blanc relativement imposant. Ce n'est pas un magicien très puissant mais il reste agile au combat et surtout très rapide.

Note au MJ :

le MJ a tout loisir d'utiliser ce personnage en tant que PNJ pour cette campagne qui commence. L'équipement proposé n'est bien sûr qu'une suggestion ainsi que les sorts que possède Maeglin (équipez le à votre guise, mais n'exagérez pas trop ses capacités magiques).

À partir de maintenant, il va falloir que le maître du jeu improvise.

La surveillance de la maison du fameux Reinhart sera un bon moyen d'engager des stratégies dans la planque et amènera peut-être les joueurs les plus inventifs à proposer des stratagèmes pour surveiller la demeure. La maison de Reinhart, se trouve à deux pâtés de maison de celle de Wolf Steiner.

Le MD peut demander aux joueurs comment ils vont s'y prendre pour surveiller la sortie de Reinhart (positions de chacun, camouflage, etc.).

Ce qu'il faut savoir sur Reinhart :

C'est un jeune vampire qui ne possède pas encore le don de transformation en être ailé (voir addendum). Surtout n'oubliez pas : nous n'avons pas à faire aux vampires décrit par Bram Stoker dans lequel le vampire craint l'ail, les pieux et tout le reste d'autres vampires hantent les contrées du vieux monde, mais leurs origines sont différentes et les caractéristiques déjà décrites dans le bestiaire monstrueux de Warhammer ou celui de D&D3.5 (voir : Manuel des Monstres, page 251). Au contraire, imaginez que leur transformation en chauve souris donne lieu à des manifestations démoniaques. La créature prend alors des proportions plus ou moins gigantesques, suivant son âge et son expérience, prenant la forme d'une bête humanoïde au corps décharné et aux yeux rouges vifs, surmontées de deux ailes cadavériques.

*Les Néphilins sont immortels, mais peuvent cependant mourir au combat (voir addendum).