

Les Protagonistes de la Quête

Remarque :

Vous pouvez très bien jouer la quête sans mettre en scène un seul protagoniste et c'est ce que je vous conseille de faire si vos joueurs débutent. Ils pourront ainsi mieux se concentrer sur la quête et sur la découverte d'Eléckasë.

Généralités :

Vous trouverez ci-dessous une liste de différents protagonistes pouvant intervenir durant la quête. C'est à vous de faire votre choix et de décider lesquels vous voulez venir gêner vos joueurs. Sachez néanmoins rester modeste car si vos joueurs ont la moitié de la planète aux trousses ils risquent de ne pas survivre longtemps.

En général, évitez de prendre plus d'un ennemi vraiment puissant surtout si il est très expéditif (voir Kaldar 4) rajoutez quelques individus intéressants et ce sera assez.

Il ne faut pas oublier que les protagonistes ne seront pas forcément les ennemis des joueurs, ils peuvent très bien s'allier par exemple avec Dorièle qui, puisque il ne veut qu'étudier les rubis, les rendra ensuite aux PJs.

Les forces majeures :

Suivent ci-dessous la liste des trois protagonistes aux moyens les plus impressionnants, leurs agents s'intéresseront aux joueurs très tôt et pourraient leur tendre des embuscades tout au long de la quête.

Kaladar IV :

Présentation

Kaladar IV est le quatrième empereur de l'empire des Kaladars situé dans la partie Ouest d'Eléckaë qui est décrit dans le supplément Entre Ombres et Lumières.

Connaissance

Kaladar IV n'en sait pas beaucoup plus du collier que ce qu'en dit la légende (c'est à dire qu'il rend son porteur invulnérable à tous les types d'attaques magiques).

Intentions

Ses intentions sont simples : Il veut le collier dans son intégralité, par tous les moyens.

Moyens

Ses émissaires proposeront d'abord aux joueurs d'acheter les rubis au prix de départ de 1000 écus par rubis (15'000 pour le collier complet). Si les joueurs négocient habilement, ils peuvent gagner 50% de plus. Ils proposeront également aux joueurs de les engager pour

participer aux recherches sous la bannière des Kaladars. Si leur offre est refusée le campement des joueurs sera attaqué le lendemain par une force supérieure en nombre (environ 1/3 de plus) après cela tous les agents de Kaladar IV s'en prendront systématiquement aux joueurs et si ils faisaient l'erreur de pénétrer dans le territoire de l'empire (ou dans ces provinces) la chasse serait sans répit.

La secte des Imraïds :

Présentation

Pour ceux qui n'ont pas lu la quête des joyaux étoiles, les membres de cette secte peuvent être décrit comme étant des collectionneurs d'objets magiques.

Connaissance

Les Imraïds ont bien sur entendu parler de la légende mais en plus de cela grâce à des recherches dans les archives de multiples royaumes ils sont parvenus à se faire une idée assez précise de ce que sont les rubis et ont quelques idées concernant leurs positions.

Intentions

Ils ont décidés, assez intelligemment, de ne pas intervenir avant que les onze rubis soient rassemblés, laissant ainsi les autres forces se déchirer. Puis de se les procurer grâce à la ruse plutôt que par la force lorsque l'attention se relâchera.

Moyens

les Imraïds ont donc dépêché quelques agents à la poursuite des joueurs mais ils ont l'ordre de ne pas intervenir et d'éviter de ce faire repérer. Néanmoins ils agiront si les joueurs se préparaient à se mettre hors de leur rayon d'action (en passant dans l'univers de la magie par exemple).

Pour les caractéristiques des agents : il y aura au moins un mage et plusieurs patrouilleurs. Si vous décidez d'accorder beaucoup d'importance à ce groupe vous pouvez créer quelques PNJs spéciaux dans le même style que Ysandre (Agent pour la quête des joyaux étoiles).

Dorièle :

Présentation

Pour ceux qui ne le savent pas Dorièle est le maître de la magie des couleurs. Il est décrit à la page 15 du supplément Magies.

Connaissance

Dorièle est probablement le mieux renseigné, à l'heure actuelle, sur le commencement de cette

histoire car il a connu Nimbus et était au courant de ses recherches.

Intentions

Dorièle n'a pas besoin du collier car il est capable de créer des objets bien plus puissants. Néanmoins, il est curieux de découvrir à quels résultats ont abouti les recherches de Nimbus. Il est, en plus, très intéressé par la magie Ocre car le plan est en cours de stabilisation et une magie de protection aussi puissante surtout si elle devient en plus fiable à 100% serait très utiles aux fils de la Magie. son objectif est donc assez raisonnable : il a besoin d'un seul rubis comme sujet d'étude. C'est donc la force avec laquelle il est le plus facile de collaborer surtout si il y a dans le groupe un mage des couleurs.

Dorièle offrira donc aux joueurs 1500 écus et un séjour tous frais payés sur Rândeggard durant deux semaines (durée de l'étude du rubis), l'aide de ses mages pour le reste de la Quête ainsi que son amitié (Ce qui n'est pas négligeable) en échange d'un rubis.

Moyens

Dorièle a mis sur le coup quelqu'un des adeptes de sa magie vivant sur Eléckasë et c'est par eux qu'il fera parvenir sa proposition aux joueurs si ils n'ont pas de mage des couleurs avec eux. Si les joueurs refusent, au lieu de les attaquer bêtement, il ordonnera à ses agents de mettre les bouchées doubles pour découvrir un rubis que personne n'a trouvé jusque là.

Les forces mineurs :

Les forces mineures n'interviendront que ponctuellement, elles peuvent être utilisées de diverses manières notamment pour animer les voyages et pour bien faire comprendre aux joueurs qu'ils ne sont pas seuls à la recherche du collier. Elles peuvent également être utilisées pour accélérer la quête. En effet si vos joueurs sont lents et que la quête s'éternise vous pouvez faire intervenir une force ayant déjà trouvée quelques-uns des rubis (devinez la suite).

Hubert de Claire-fontaine :

Présentation

Hubert est un Templier chrétien venant de l'empire de Galinn. Il rêve de devenir le Saint-George d'Eléckasë en éliminant les onze dragons mais pour cela il aura besoin de puissants artefacts. Voilà pourquoi il s'est mis en quête du collier de Nimbus.

Connaissance

Hubert est guidé par sa Foi. Il commence ses journées par une prière en espérant que Dieu le guide. A vous Maître du jeu de voir si Dieu accordera attention à ses prières.

Intentions

Il sait qu'il aura besoin du collier complet pour vaincre les dragons et est persuadé que sa quête est prioritaire et capitale pour l'avenir de sa religion. Il ne se laissera arrêter par personne

dans la voie qu'il s'est choisie.

Moyens

Hubert à sa Foi et son Epée à deux mains. Cela lui suffit. Il se présentera donc aux joueurs et leurs demandera de lui remettre tous les rubis en leur possession en cas de refut, ils les attaquera en hurlant un cri de guerre.

Nom:	Hubert de Claire-fontaine	Race:	humaine	Classe:	templier
CA:	32	CD:	27	PV:	73
PA:	42	R:	10	Dégâts:	2D12 + 1D6 + 4
Epée à 2 mains :	52		32		

Possessions: Une armure de plaque complète R10, une épée à deux mains, une monture et une bourse contenant 100 écus

Ses caractéristiques sont celles d'un templier niveau 8

Salg Trek d'Anorien :

Présentation

Salg Trek est un nécromancien maléfique à la recherche de pouvoirs supplémentaires, il s'est donc lancé à la recherche du collier de Nimbus après avoir engagé un groupe de 4 mercenaires/bandits venant de Savel.

Connaissance

Assez importante car il se renseigne au près des démons et des esprits, il a même réussi à contacter l'esprit de Nimbus et à obtenir la position des rubis. Il a immédiatement lancé l'aspalète qui lui sert de démon familier à leurs recherches pour qu'elle récupère ceux qui ne sont pas gardés et le tienne au courant de la position de ceux qui ont déjà été trouvés pour qu'il puisse attaquer avec ses mercenaires.

Intentions

Un peu mégalomane Salg a décidé qu'il lui fallait la totalité du collier et comme il sait très bien qu'on ne la lui cédera pas facilement il ne perdra pas de temps à négocier.

Moyens

Les ressources de Salg sont loin d'être négligeables puisque il dispose de ses propres pouvoirs, de ses deux démons (l'aspalète et un stratus bacum) ainsi que des talents des quatre mercenaires (Il leur a promis une prime de 200 écus par rubis, mais cela ne suffira pas à les faire attaquer si le combat est franchement mal engagé pour eux).

Leurs méthodes sont simples : tendre une embuscade, frapper le plus fort possible puis fuir et recommencer jusqu'à ce que les joueurs soient presque tous éliminés puis frapper une dernière

fois de toutes leurs forces.

Nom: Salg Trek **Race:** demi elfe **Classe:** nécromancien
CA: 13 **CD:** 17 **PV:** 51 **PA:** 54 **R:** 8
Kriss : 19 21 **Dégâts:** 2D4 + 1

Sortilèges connus :

Jets des ombres : 4D4 dégâts, 6 PA, Portée 30m, 2r. Méd.

Ténèbres : 4 PA/heure, Portée 30m, niv 4.

Vision : 2 PA/5 min., niv 3.

Se fondre avec l'environnement : 4 PA/30 rds., niv 5.

Possessions : Une cotte de mailles R8, un kriss, une monture, une potion astrale de 1ère cat. et une bourse contenant 200 écus

Ses caractéristiques sont celle d'un nécromancien Cercle 2 (Ombres)

Voici les caractéristiques des quatre mercenaires de Savel :

Nom: Arkin **Race:** Demi-elfe **Classe:** Archer

Caractère: Arkin est le chef des mercenaires, Les autres le suivent car son seul but est d'accumuler un maximum de butin en prenant un minimum de risque et jusque là ça a bien fonctionné. Il ne prendra donc pas de risques et frappera les joueurs à distance avec son arc.

CA: 14 **CD:** 12 **PV:** 40 **PA:** 21 **R:** 6,1,2
Epée large : 26 Epée courte : 19 **Dégâts:** 1D12+2D4

Possessions : Il porte une armure composée d'une veste de cuir (R1), d'un gilet d'écailles(R5) et d'un pantalon de cuir clouté (R2). Son armement est composé de deux épées (il est ambidextre) et d'un arc long. Sa bourse contient 50 écus.

120% en viser à l'arc long. Ses caractéristiques sont celles d'un archer niveau 8

Nom: Xitos **Race:** honyss **Classe:** Ranger

Caractère : Xitos est l'éclaireur du groupe, c'est lui qui fera toutes les reconnaissances, ses spécialités sont le camouflage et le déguisement, il tentera probablement de rencontrer les joueurs avant que le groupe attaque dans le but d'estimer le danger qu'ils représentent. C'est un personnage sombre et peu sociable mais dont l'efficacité n'a d'égale que son intelligence. C'est également lui l'expert du groupe pour l'organisation d'embuscade et la pose de pièges. Son terrain favoris est la forêt mais il connaît presque aussi bien la montagne.

CA: 13 **CD:** 15 **PV:** 36 **PA:** 16 **R:** 1,2
Dague longue : 19 Dague large : 21 **Dégâts:** 2D4+1

Possessions: Il porte une armure composée d'une veste de cuir clouté (R2) et d'un pantalon de cuir (R2) entièrement. Son armement est composé de deux dagues (il n'est pas ambidextre) et d'un arc court. sa bourse contient 20 écus.

Compétences et caractéristiques : 82% en viser à [l'arc court](#), Fabrication de pièges sylvestres, 73% en Pister et 45% en déguisement, attaque double, 6ème sens, Il a 73 en camouflage et 54 en prog. discrète.

Ses caractéristiques sont celles d'un Ranger niveau 5

Nom: Tarlick **Race:** perôn **Classe:** Aventurier

Caractère: Tarlick est, comme tout les Perôn, aventureux et agressif. Ce n'est donc pas un ami facile à vivre mais, lors de ses bon moment, il peut être très sympathique.

Il est le second d'Arkin et est le meilleur combattant du groupe.

Lorsqu'il combat c'est avec brutalité et efficacité mais il est toujours prêt à aider les autres si ils combattent quelqu'un de plus fort qu'eux (il attaquera donc le meilleur combattant du groupe adverse en priorité).

CA: 16	CD: 20	PV: 45	PA: 22	R: 10(*)
Epée batarde : 31	27	Dégâts:	4D6+2	

Possessions : Il porte une armure semi-complète (R10) en acier. Son armement est composé d'une épée batarde qu'il utilise toujours à deux mains (il n'a pas assez de force pour l'épée à deux mains) et [quatre Griffes de chat](#). Sa bourse contient 40 écus.

Compétences et caractéristiques: 73% en viser avec les Griffes de Chat, spécialisation épée batarde, il a 105 en rapidité il est donc courant qu'il aie deux actions par round.

Ses caractéristiques sont celles d'un Aventurier niveau 6

Nom: Orflag **Race:** Demi-orc **Classe:** barbare

Caractère : Sa force et sa sauvagerie sont redoutables. Il vaut mieux l'avoir de son côté qu'en face. Mais, même si il est un peu rude et féroce, Orflag est également un bon compagnon, il est, en effet, très amical avec ceux qu'il apprécie.

CA: 22	CD: 9	PV: 50	PA: 13	R: 0
Hache à 2 mains : 37	16	Dégâts:	1D20 + 1D6 + 5	

Possessions : Une hache à deux mains, un pagne et une paire de botte en fourrures sont ses seules possessions.

Notes : Orflag possède la compétence frénésie et ses attaques sont toujours brutales (au moins +2).

Ses caractéristiques sont celles d'un barbare niveau 4

Vous pouvez également utiliser les tables d'événements prévues pour la quête des bijoux étoiles.