

Gauvain Glaçombre

Parmi les guerriers, peu atteignent le niveau d'exigence requis pour devenir Paladin. Cette voie exige de ses champions une discipline de fer et une loyauté sans faille à un dieu en échange desquels il leur octroie une partie de ses pouvoirs.

Depuis quatre ans, tu as prêté le serment de dévotion à **Etrix**. Connue des non-initiés comme la « Déesse des Ténèbres », son nom véritable n'est connu que de ses adeptes dont tu fais partie.

Dans les temps très anciens, les dieux du bien et du mal se menaient un combat acharné, sous l'œil attentif des dieux neutres, préservant ainsi l'équilibre du monde.

Mais advint que la Déesse des Ténèbres, le menaça. À force de corruption, elle mit sur pied une armée si puissante que les dieux du Bien en vinrent à solliciter l'aide des dieux neutres.

La bataille qui suivit fut d'une sauvagerie et d'une intensité jamais rencontrée depuis. Tous les dieux y prirent part et la Déesse Noire fut finalement vaincue.

Les dieux du Bien, pour mettre un terme à ces affrontements, la bannirent dans un plan extra dimensionnel d'où elle ne pourrait jamais en sortir.

Prévoyante, la Déesse Noire avait anticipé cette issue et cacha une part de son essence divine dans un pendentif maudit. Elle ne fut donc pas entièrement bannie.

Ses adeptes continuèrent de la vénérer en secret, espérant et fomentant son retour et personne ne sait ce qu'il advint du pendentif.

Une fois ton serment accompli, ta Déesse se révéla à toi en songes et t'assigna ta première mission. Après des décennies de loyaux services, la dévotion de **Séraphina Tramortis**, directrice de l'ordre, s'était quelque peu assoupie et **Etrix** te chargea de la remplacer à ce poste.

C'est à cette occasion que tu fis la connaissance de **Séléné Corvina**. C'est une escroc qui vit de rapines et de petits contrats illégaux, mais il te fallait de l'aide pour divertir la vigilance de **Séraphina**. Tu l'embauchas pour l'attaquer.

Lorsque **Séléné** entra dans votre crypte pour éliminer **Séraphina**, cette dernière se retourna pour affronter l'intruse, y focalisant toute sa haine. Tu profitas de cette brèche dans sa concentration pour lui asséner le coup d'épée fatal.

La mission accomplie, tu allais éliminer **Séléné** pour ne laisser aucun témoin de l'événement, quand **Etrix** t'interrompit et te fit lui remettre la gemme sacrée de l'ordre en paiement de son service. **Séléné** pu repartir libre et propriétaire du joyau.

Ta vision suivante eut lieu une nuit il y a un an. Dans un cauchemar, tu vis la vie passer d'un corps à un autre, laissant le premier mourir à petit feu tandis que la vie du second s'en trouvait prolongée. Au petit matin, tu te réveillais, transpirant, devant un parchemin écrit de ta main pendant la nuit.

Dans l'après-midi, tu rencontra la rôdeuse **Aria Clairbois** dans une auberge de **Citadelle**. Celle-ci était seule et se plaignait de voir son précédent apprenti partir. Elle te fit part de sa frustration en pensant qu'à sa mort, ses compétences seraient perdues à jamais.

Tu compris alors le sens de ton rêve et de la mission confiée par ta Déesse.

Lui disant comprendre et partager sa frustration, tu lui racontas qu'un ami magicien t'avait légué un parchemin permettant, d'après lui, de prolonger la vie. Ne possédant pas les dons adéquats, ce parchemin t'étais donc inutile et tu lui proposas de le lui donner.

Troublée au début par un tel geste de bonté, elle accepta finalement le parchemin et repartit escorter un nouveau convoi vers **Havrebois**.

Obéissant à une intuition divine, tu décidas, il y a deux mois, de parcourir la région, pour disperser les graines du retour d'**Etrix** aux quatre vents.

C'est ainsi qu'un mois plus tard, tu séjournas quelques jours à **Clairbrume** et tu y reçus une nouvelle vision pendant ton sommeil. Cette fois, ce fut l'essence vitale de la forêt elle-même qui fut aspirée par un humain, détruisant la première et conférant d'énormes pouvoirs au second. Comme précédemment, tu te réveillais transpirant devant un nouveau parchemin.

Dans la journée qui suivit, tu fis la connaissance de **Miriel Sageroche**, la druide chargée de la protection de cette région et tu compris le sens de ta révélation.

Miriel, en protectrice de la nature, était plus difficile à corrompre, mais en discutant, tu détectas chez elle un immense besoin de connaissance et une propension à l'expérimentation.

Tu lui racontas donc avoir reçu d'un fidèle un étrange parchemin dont tu ignores tout et dont tu aimerais comprendre l'utilité. Cherchant un érudit pour remplir cette mission, tu pensas à elle.

Curieuse de ce nouveau défi, elle accepta d'emporter le parchemin et de t'en donner des nouvelles lors de ton prochain séjour dans le village.

Tu hésitais sur le trajet à suivre pour rentrer à **Citadelle** quand tu reçus une nouvelle vision de ta Déesse. **Briseval** était en proie aux flammes et emplie des cris des agonisants.

Tu choisis donc cette destination et tu y arrivas le lendemain, guettant patiemment un signe pour te guider. L'attente mit tes nerfs à rude épreuve mais tu fus récompensé il y a deux jours quand un lycanthrope attaqua la communauté.

Le loup-garou surgit depuis l'auberge où il devait séjourner et attaqua les habitants sans distinction. Les morts furent nombreux avant qu'une défense efficace ne se mette en place. Il fut finalement terrassé, laissant la place au deuil et aux pleurs.

Circé Sylverose, la druide locale avait fort à faire et semblait très troublée par cette attaque. Tu lui proposas de l'aide et, en discutant, elle s'ouvrit de ses craintes de voir une pandémie de lycanthropie se déclencher dans la région. Tu compris alors le sens de ta mission.

Pour éviter la pandémie, tu convainquis **Circé** de purifier le village par le feu. Tu lui avouas être paladin de Yolos, dieu mineur de la pureté et que tes prières permettraient aux âmes des villageois de rejoindre ton Dieu directement.

Elle invoqua alors la puissance de la nature et déchaîna une tempête de feu sur tout le village.

Tes prières attisèrent les braises et permirent effectivement aux âmes de rejoindre ta déesse.

Le soir étant venu, vous établîtes un bivouac à l'orée de la forêt où vous pûtes vous reposer.

Lorsque tu te réveillais, **Circé** t'annonça avoir vu des traces partant du village en direction de **Havrebois** et t'avoua ses craintes de voir l'épidémie se propager. Vous décidâtes de les suivre.

Cette nuit, **Etrix** fit encore appel à toi. Dans une beauté macabre, tu la vis passer par un portail et contourner la barrière qui la retient prisonnière dans son plan depuis si longtemps. Se pourrait-il qu'**Etrix** puisse enfin revenir !

Vous êtes arrivés ce matin à **Havrebois**. Lorsque la rumeur rapporta que la serveuse, **Maryse Valdor**, avait été retrouvée sans vie peu après midi, il devint clair que l'épidémie se propageait et qu'il faudrait l'arrêter.

Mais avant, il te faudra ouvrir le portail.

Objectifs :

- Faire revenir ta Déesse ;
- Accompagner Circé sur les traces du loup-garou ;
- En bon disciple, réaliser tous les souhaits de ta Déesse ;

et...

- Cacher ton appartenance au culte de la Déesse des Ténèbres ;
- Semer le chaos ;

...