

Ophélia de Hauterive

Tu es la fille d'une riche famille noble de **Citadelle**. Tes parents sont rentiers et leur vie est rythmée par leurs galas et autres soirées mondaines. Tout le monde s'y rencontre, consolidant qui telle alliance, qui tel secret familial. Cette ambiance hypocrite te pèse.

Prenons **Ronan Ombrargent** par exemple. Il est lieutenant du *guet* et tout un tas d'histoires se racontent sur lui, et sur les pauvres innocents soumis à la question et qu'on ne revoit jamais. Toute la noblesse ferme les yeux et refuse une enquête parce qu'au fond, ils sont contents du travail qu'il fait et surtout parce qu'il ne se mêle pas de leurs affaires.

Prenons le mariage comme autre exemple. On raconte partout le romantisme de la rencontre, de la cérémonie, de la vie de couple. En réalité, ta famille t'a promise de longue date à **Armand Montvermeil**, un autre noble pour consolider leurs alliances.

Toi, tu rêves d'aventures. Tu as passé tes journées cloîtrée dans la maison à lire les histoires du passé, t'imprégnant des légendes et des exploits de tes héros préférés. Cette vie en ville te détruit à petit feu.

Il y a trois mois, tu as entendu une explosion dans le quartier. Apparemment, c'est la maison de **Lyra Flamaurore** qui a été touchée.

Quelques instant plus tard, un homme, **Bran Serrefeuille**, est entré chez toi et t'as menacée de son épée si tu révélais qu'il était là. Il semblait en fuite et aux abois.

Tu as saisi cette occasion pour passer un marché avec lui. Tu enverrais le *guet* sur une fausse piste et en échange, il t'emmènerait avec lui hors de cette ville. Il n'avait pas beaucoup de temps pour réfléchir et il accepta.

Lorsque **Ronan** frappa à ta porte, tu lui ouvris et lui indiqua avoir vu un homme partir en courant à l'autre bout de la rue. **Bran** tint sa promesse et vous quittâtes la ville au petit matin.

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 la Déesse des Ténèbres menaça cet équilibre. 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 sortir.

Prévoyante, la Déesse Noire avait anticipé cette probabilité 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 formentant son retour. Personne ne sait ce qu'il advint du pendentif.

Depuis, tu découvres enfin la vie d'aventurière. N'ayant reçu aucune formation au maniement des armes ni à celui de la magie divine ou profane, il ne te reste que tes connaissances des légendes que tu puisses utiliser. Tu es donc devenue malgré toi une barde.

Pour l'instant, vous passez d'une auberge à l'autre. Pendant que tu captives l'assistance en racontant les histoires du temps jadis, Bran fait les poches des riches marchands et bourgeois. Vous vous partagez ensuite le butin équitablement. Vous repassez parfois par **Citadelle**, tu forces alors un peu la dose sur le maquillage pour éviter d'être reconnue.

De temps à autre, les choses ne tournent pas aussi bien et vous devez fuir. Empruntant alors des chemins discrets, vous bivouaquez à la belle étoile.

C'est ainsi que vous êtes tombés sur les cadavres d'un groupe d'aventuriers au nord de **Havrebois**. Sûrement surpris dans leur sommeil, ils gisaient à même leur paillasse. Fouillant à la recherche d'information¹, tu ne pus que trouver l'identité de l'un d'eux, brodée sur sa cape : **Théodore Verchamps**.

Après des siècles d'exclusion, le temps du retour était venu pour la Déesse des Ténèbres. Ses adeptes avaient établi leurs quartiers à Porteruine, une île maudite et isolée du continent.

*Heureusement, trois vaillants et intrépides aventuriers, les guerriers **Emeric Chantelame** et **Ronan Ombrargent** ainsi que la mage **Lyra Flamaurore**, avaient eu vent du complot et avaient décidé d'infiltrer l'île.*

*Par une nuit sans lune, ils voguèrent jusqu'à **Porteruine** et accostèrent dans une crique déserte, cachée par d'immenses falaises.*

Après une ascension difficile à lutter contre des vautours squelettiques, ils durent affronter les adeptes de la Déesse Noire, secondés par leurs monstres

¹ Et peut-être aussi d'objets et autres trucs utiles, comme de la monnaie... c'est vrai. Après tout, il n'en aurait plus besoin maintenant.

*répugnants. Pendant que **Lyra**, par ses sorts, retenait l'armée maléfique à l'extérieur, **Emeric** et **Ronan** pénétrèrent dans l'ancre des Ténèbres.*

*Ils luttèrent contre la garde rapprochée du Grand Prêtre qui psalmodiait pour le retour de la Déesse. Pendant que **Ronan** faisait barrage aux sbires, **Emeric** attaqua le prêtre.*

Dans un élan de bravoure, une botte secrète lui permit d'atteindre le pendentif maudit qu'il brisa en trois fragments, mettant fin au rituel. Fuyant pour leur survie, ils atteignirent leur embarcation et rentrèrent sur le continent.

N'ayant pu détruire les fragments, ils se les partagèrent, se jurant de les protéger jusqu'à ce qu'ils puissent être détruits.

Lors d'une de vos opérations, **Bran** a déniché deux parchemin de sorts, l'un de magie profane, l'autre de magie divine. En tant que barde, tu devrais pouvoir lancer des sorts profanes, mais tu n'as aucune formation dans le domaine.

Mais ignorant ton incompetence, il t'a donné le parchemin de magie profane et il a gardé celui de magie divine.

Depuis, tu tentes régulièrement de le déchiffrer, mais tu ne connais pas ce type d'écriture. Il suffirait pourtant de déchiffrer l'incantation et de la lire. Tu pourrais ainsi lancer ce sort et montrer enfin à tout le monde que tu es une vraie barde, avec de vrais pouvoir.

Le problème, c'est que tu ne peux pas demander franchement de l'aide à quiconque, il faudrait admettre que tu n'y connais rien en magie. C'est ta réputation qui est en jeu. Et pour un barde, sa réputation, c'est toute sa vie.

Après des représentations à **Citadelle** depuis une semaine, vous êtes arrivés à **Havrebois** pour la suite de votre tournée en tant que grands aventuriers. Mais vous avez dû annuler lorsque la rumeur a rapporté le décès de **Maryse Valdor**.

Avec tout ce monde, tu pourras peut-être avancer sur le déchiffrement. Il faut que tu lance le sort coûte que coûte.

Objectifs :

- Déchiffrer ce foutu parchemin et montrer à tout le monde de quoi tu es capable
- Cacher tes nobles origines

et...

- Chanter et conter des légendes pour mettre de l'ambiance dans l'auberge (et peut-être donner un avantage à ton acolyte...)
- ...