

Emeric Chantelame

Il y a bien trop longtemps, tu faisais partie d'un petit groupe d'aventuriers. Avec **Ronan Ombrargent**, guerrier comme toi et **Lyra Flamaurore**, une mage.

Lors d'un trajet en bateau entre **Portemer** et **Port-Eclat**, vous fûtes naufrage au large de **Porteruine** et vous retrouvâtes échoués tous les trois sur cette petite île déserte.

Cherchant un moyen de rentrer chez vous, vous pénétrâtes dans la grotte d'un ermite et vous le découvrites en pleine dévotion devant un autel à la gloire de la Déesse des Ténèbres.

Ronan décocha une flèche mais celle-ci évita le vieillard. Se retournant, il tint un médaillon au-dessus de sa tête et vous lança une malédiction. **Lyra** le prit de vitesse en invoquant un sort de dissipation sur le médaillon. Il se brisa en trois morceaux et le vieillard tomba inanimé.

Revenus sur le continent, vous vous séparâtes, chacun emmenant un fragment comme butin. Ils partirent chercher fortune en ville à **Citadelle** et tu préféras continuer à parcourir les campagnes.

Lors de tes voyages, tu ne manquais pas de raconter cette aventure, embellissant le trait, le fragment faisant toujours son petit effet. Petit à petit, tu devins une véritable légende vivante dans la région.

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

Tu te reconvertis dans l'escorte de convois. Avec ta notoriété, ta présence dissuadait les brigands de t'attaquer. Et lorsque vous rencontriez des brigands moins informés, le pendentif déviait les projectiles et les armes, renforçant d'autant ta légende.

Au fil des rencontres, tu fis la connaissance de **Garek Trachelune**. Pétri d'admiration pour tes hauts faits, il t'accompagna partout. Un soir de bivouac, tu finis par lui avouer le secret de ta réussite :

« L'important, dans une légende, **Garek**, ce n'est pas les faits, mais ce que les gens en retiennent.

« Prend la Déesse Noire par exemple. On a surtout eu de la chance en fait. On s'est échoué sur une île quasiment déserte avec un ermite dans une grotte. Je ne suis même pas sûr que ce vieillard allait l'invoquer, sa Déesse des Ténèbres. Et on ne le saura jamais puisqu'il est mort et le pendentif en morceau.

« Mais c'est ce que les gens croient, ce qui me rend héroïque, ce qui évite que des brigands ne nous attaquent et justifie notre salaire. Et c'est ça le plus important.

« Ça, et le fragment bien sûr. »

Dès le lendemain, il sembla avoir intégré la leçon et se mit également à travailler son style et sa prestance.

Lorsqu'une flèche te toucha à l'épaule, il y a quatre ans, tu compris que la chance avait tourné. Tu choisis de prendre ta retraite à **Havrebois**, un petit village au fond de la vallée du comté.

Tu y investis tes économies. Rénovant ce qui pouvait l'être : l'auberge et la forge, et construisant ce qui manquait : une scierie et une halle de commerce. **Citadelle** aurait toujours besoin de bois, que tu allais lui vendre directement.

Bien que lucratif, ce commerce n'est en fait qu'une façade. Le véritable intérêt de **Havrebois** sont ses nombreuses mines abandonnées dans les montagnes et les gobelins qui y ont élus domicile.

On ne pose jamais de question à un aventurier qui vend le butin qu'il a pris à des créatures, parfait pour du blanchiment. Tu achètes donc des marchandises au marché noir via **Séléné Corvina** et **Elowen Feufaucon**, mais rien de magique, on ne sait jamais ce que ces gobelins en feraient. Tu les laisses ensuite traîner non loin des mines.

En aidant légèrement la rumeur, des aventuriers reviennent chaque année pour les explorer et redescendent au village avec leur butin qu'ils cherchent à vendre rapidement. Et bien sûr, c'est toi qui les rachètes pour les écouler dans le circuit officiel.

La différence est couverte par tout ce qu'ils dépensent au village puisque tu possèdes la plupart des commerces.

En étudiant ton fragment, tu as appris que les trois morceaux contiennent une partie de l'essence de la Déesse et que celui qui prononcerait l'incantation du médaillon s'approprierait l'essence, devenant un demi Dieux et gagnant l'immortalité.

Lors d'une des visites de **Séléné**, il y a trois mois, tu lui as parlé de **Lyra** et des nombreux objets de valeurs qu'elle possède, lui disant que tu aimerais t'approprier le fragment en sa possession.

En attendant qu'elle revienne avec le fragment, tu as mis sur pied une nouvelle combine pour t'enrichir. Les aventuriers ayant toujours trop d'équipement sur eux. Tu leur loue donc des box dans lesquels ils peuvent sécuriser leur possessions et les récupérer une fois revenu d'aventure.

Certaines équipes sont trop téméraires et une partie ne revient pas vivante. Dans ces cas-là, tu récupères le contenu des box.

Répondant à ton invitation, **Garek** revient donc chaque année et loge dans la grande chambre que tu lui fais préparer pour l'occasion. Affrontant toujours des monstres et autres horreurs sans nom, tu rediriges vers lui les aventuriers débutant qui ont accepté de te louer un box. Aucun ne revient jamais.

Ce midi, **Maryse Valdor**, une des serveuses de l'auberge. était arrivée en retard et semblait franchement dans la lune. On aurait dit qu'une autre personne avait pris sa place et ne savait pas quoi faire. Tu l'as sermonnée et tu lui as fait comprendre que tu n'hésiterais pas à la remplacer. Elle parue secouée et a pris la commande de **Valgard Forgefeu**, un membre du *guet* qui revenait de permission et semblait fourbu.

Cet après-midi, alors que tu sortais au jardin, tu vis le cadavre de **Maryse** gisant au sol. En t'approchant, tu vis une flèche avec un parchemin fichée dans son dos avec cette inscription « *Pour Théodore* ».

L'année dernière, **Théodore**, le petit ami de **Maryse** était parti à l'aventure avec **Garek** et n'en était pas revenu.

Craignant que ce dernier soit mis en cause et ne puisse plus partir à l'aventure, tarissant ainsi la source des revenus des box que tu récupères suite à la mort des malheureux, tu brûlas le parchemin.

Après avoir donné l'alerte, tu es retourné à l'auberge pour gérer le personnel. **Séléne** était là, sans doute avec le fragment, au moins une bonne nouvelle.

Objectifs :

- Récupérer les deux fragments manquants et ainsi obtenir l'immortalité ;
- T'entretenir avec Garek au sujet de cette flèche ;
- Cacher tes magouilles aux oreilles indiscretes ;

et...

- « Gérer la boutique », c'est toi le patron ;
- Entretenir ta légende ;
- Inciter les clients à dépenser leur argent dans ton auberge ;
- ...