

Chapitre 1er

Où le lecteur prend conscience de ce qu'il s'est passé

Lorsque l'Empire de Thassilon tomba, un puissant démon nommé Morion fut libéré de ses chaînes. Morion sema la destruction autour de lui durant quelques décennies, avant d'être enfermé par une cabale de mages.

Les millénaires passèrent et la tombe de Morion fut oubliée de tous. Jusqu'à ce qu'un mage noir découvre l'endroit où gisait le démon, à quelques dizaines de lieues de la cité de Korvosa. Un village avait poussé près du tertre, mais Mordrach l'évita prudemment et s'enfonça dans le tombeau avec une cinquantaine de coupe-jarrets payés rubis sur l'ongle.

A Korvosa, un paladin du nom de Darian Celhental découvrit le projet de Mordrach de réveiller Morion. Pressé par le temps, il réunit un petit groupe d'aventuriers qu'il mena jusque dans la tombe du démon. Le combat éclata devant les portes scellées de la chambre du démon, que Mordrach ne parvenait pas ouvrir. Submergés par le nombre, les aventuriers furent capturés et Mordrach sacrifia Darian afin de lancer un sort effaçant la mémoire de ses compagnons.

Ce que le sorcier ignorait en pénétrant la tombe de Morion, c'est que le sceau de la dernière pièce ne pouvait être retiré par des personnes mauvaises (et plus mauvais qu'un mage noir, c'est difficile), aussi conçut-il un plan qu'il jugeait parfait : en effaçant la mémoire des compagnons de Darian et en leur faisant croire que la tombe contenait une arme contre Morion, il leur ferait libérer le démon. Une douce ironie qui ne manquait pas de ravir le mage.

Afin de guider les aventuriers sur le chemin qu'il avait tracé pour eux, il remplaça certains villageois par ses hommes de main et plaça auprès de ses ennemis du groupe celui en qui il avait le plus confiance : Laihor Noircain, un elfe à la cruauté exemplaire. L'objectif de Laihor était simple : guider le groupe vers la tombe de Morion, afin de libérer le démon.

Chapitre 2nd

Où le lecteur découvre ce qu'un sorcier a fait d'un village paisible

La tombe de Morion se situe près d'un petit village d'une quinzaine d'habitations. Afin de mettre en place son plan, Mordrach a fait éliminer une partie des habitants et les a remplacés par ses hommes de mains. La plupart des femmes et enfants sont retenus en otage pour éviter que les hommes ne parlent ou se rebellent. Lorsque les personnages des joueurs se réveilleront, ils pourront découvrir un certain nombre d'éléments.

- dans plusieurs maisons on peut trouver des traces de lutte ou quelques gouttes de sang. On a clairement tenté

de le dissimuler, mais une partie du carnage reste visible.

- les villageois sont complètement à côté de la plaque. Leurs histoires ne concordent pas, l'aubergiste ne connaît pas ses prix et ne sait pas préparer un ragoût correct. Le charpentier n'est pas fichu faire une planche droite. Certains ont des têtes de bandits, ce sont en effet les hommes remplaçant les villageois.

- il n'y a aucun enfant et presque aucune femme.

- si un personnage se dirige vers les champs au nord du village, il pourra y trouver les cadavres entassés des villageois sacrifiés. Cela dit, Laihor fera tout pour empêcher les personnages de se diriger vers cet endroit.

- Mordrach se cache dans la maison du bourgmestre. Ses hommes lui font des rapports réguliers et il se montrera très amical auprès des personnages. Mais un test de Psychologie DD 25 pourra révéler qu'il cache quelque chose.

- plusieurs coupe-jarrets profitent de leur couverture pour régler leurs comptes et se faire des coups-bas. Les personnages pourraient se retrouver impliqués dans une querelle de «voisinage».

- en y prêtant attention, la majorité des villageois ont l'air stressés, pressés, apeurés voire énervés, sans raison apparente.

Chapitre 3ème

Où les personnages découvrent un environnement inconnu

Le lendemain de leur incursion dans la tombe de Morion, les personnages se réveillent dans l'auberge du village. Leurs derniers souvenirs remontent à leur séjour à Korvosa, mais ils ont l'impression de se connaître et d'avoir quelque chose à faire ensemble. Une enquête au village leur apprendra qu'ils sont arrivés la veille au soir et semblaient à la recherche de la vieille crypte située à un jour de marche au sud du village. Ils ont dit qu'ils y trouveraient une épée qui leur permettrait de tuer un démon.

Il faut ici noter que les «villageois» racontent cette histoire sans sourciller, ce qui devrait faire tiquer les personnages. Les villageois sont accueillants, mais ont quelque chose de dérangent. Une étrange atmosphère plane sur l'endroit. Comme une violence contenue. Le bourgmestre (Mordrach) expliquera les choses par la consanguinité qui règne dans cet endroit reclus.

Après quelques temps passés au village, les personnages devraient tout naturellement se diriger vers la tombe de Morion.

Chapitre 4ème

Où les personnages passent une journée dans la forêt

Les personnages se mettent en chemin vers la crypte et doivent traverser la forêt ainsi qu'y passer la nuit. Ils seront attaqués pendant le voyage par un groupe de

bandits (NB, humain, homme du peuple/4 ou expert /4) les prenant par surprise. Normalement ils en viendront à bout sans aucune difficulté.

Le petit détail, c'est qu'il s'agit en réalité d'un groupe de villageois absents lors de la première visite des personnages et de l'attaque de Mordrach. Cependant, ils ont pu observer la scène de loin en revenant des champs et ainsi voir Laihor mener les personnages, sous les ordres de Mordrach.

Ils croient donc que les PJs sont de mèche et ont participé au massacre de leurs compagnons, et n'hésitent donc pas à les attaquer en les voyants.

Faites en sorte que leurs vêtements ne permettent pas de faire la différence avec des bandits, mais qui pourrait faire la distinction entre un pauvre villageois armé d'un simple gourdin et un bandit errant en haillons.

Si par hasard les PJs décident d'en laisser un en vie pour l'interroger, faites confiance à Laihor pour l'empêcher de parler, ou simplement jouez le survivant de manière à ce qu'il ne révèle rien, trop furieux ou terrorisé pour dire quoi que ce soit.

Chapitre 5ème

Où les personnages (re)visitent une tombe oubliée depuis des millénaires

Le souterrain où a été enfermé Morion se trouve au sud du village, à environ un jour de marche. Il se trouve au pied d'une petite butte au beau milieu d'une forêt plutôt sombre.

Le plan du souterrain : il est composé de 2 niveaux. Les monstres et pièges décrits ici ne représentent qu'une partie de ceux présents et vous êtes vivement encouragé à rajouter les vôtres. L'objectif est d'entamer les ressources des PJs avant leur confrontation avec Morion, mais pas de les faire arriver à moitié morts face à un adversaire qui saura déjà leur causer bien des soucis. Nous recommandons que les monstres ajoutés soient de type mécanique ou céleste, afin de coller au lieu.

L'endroit est poussiéreux et laissé à l'abandon depuis bien longtemps. Les murs sont effrités et il flotte une odeur de renfermé qui prend à la gorge. A mesure que l'on s'enfonce sous terre, une sensation oppressante se fait jour, jusqu'à devenir presque insoutenable devant les portes de la chambre de Morion.

Le premier niveau de la tombe est avant tout destiné à repousser les intrus de manière «pacifique». Les monstres et pièges ne sont pas mortels pour des individus de la trempe des personnages. Voici une sélection d'éléments qu'ils peuvent trouver à ce niveau :

- La première salle dans laquelle entrent les aventuriers est une sorte de vestibule assez large. Aucun piège ici

mais des gravures effrayantes (des monstres divers, des gens assassinés, soyez créatif!) sur les murs destinées à dissuader les intrus. Sous le fronton du couloir central qui s'enfonce dans la tombe, un avertissement « Retournez d'où vous venez, mortel, car seule la mort patiente au bout de ce chemin. » Malheureusement, ce message est écrit dans l'ancienne langue de l'Empire. Les aventuriers seront-ils la déchiffrer? Si vous sentez que vous joueurs ont déjà de gros soupçons et risquent de ne pas pénétrer plus avant dans la tombe, cette inscription sera effacée par le temps et il ne sera simplement pas possible de la lire.

- Un piège de «Bouche Magique» qui hurle des appels au secours dès que les personnages passent à proximité. Ils se ruent ainsi droit vers la pièce suivante où peuvent attendre 5 squelettes d'acier. Utilisez les règles et profils des squelettes normaux, si ce n'est qu'ils ne sont pas des morts-vivants (mais restent immunisés aux coups critiques) et qu'ils possèdent une réduction de dégâts de 10/électricité. La magie du lieu ressuscite ces squelettes toutes les heures, réactivant le piège.

- Un piège sournois se déclenche lorsqu'on lit la phrase écrite sur le mur (un charabia ne voulant strictement rien dire). Une trappe au plafond s'ouvre et fait tomber de l'eau croupie sur les personnages se trouvant en dessous. Il n'y a aucun risque, mais laissez les personnages s'inquiéter d'éventuelles maladies.

- Ils peuvent trouver un bas-relief représentant une femme magnifique et visiblement noble entourée de sa cour. Une impression malsaine se dégage de cette scène pourtant banale. Amalyn lui trouvera un air de ressemblance frappant avec sa mère (il ne s'agit que d'une pure coïncidence, mais laissez-la prendre peur)

- Une trace de sang sur un mur. Darian a été blessé ici par un piège tout simple qui a été désactivé.

- Un piège s'active au passage d'un personnage de taille M. Il fait jaillir de l'acide de petits trous sur le côté. Cela inflige 1d6PV s'il est touché. Une fois le piège enclenché, il se recharge après 1d4 minutes.

- Un embranchement. Deux couloirs, un à droite l'autre à gauche. Un œil entraîné repérera la dalle à pression sous le couloir de droite et indiquera le couloir de gauche. C'est ce qui s'est passé pour les mercenaires de Mordrach et les aventuriers la première fois qu'ils sont venus. Cette fois,-ci, si nos aventuriers choisissent le couloir de droite...Vous vous souvenez d'Indiana Jones, le rocher qui dévale le couloir ? Eh bien c'est pareil, mais les personnages pourront aisément l'éviter en se réfugiant dans un des couloirs sur le côté.

- Un bas-relief représentant un homme magnifique et visiblement noble entouré de sa cour. Une impression malsaine se dégage de cette scène pourtant banale.

- Un autre bas-relief. Il représente la même scène que le premier si ce n'est que les courtisans sont mutilés et que la femme arbore un sourire malveillant, ainsi que des griffes effilées et une paire d'ailes de chauve-souris.

Le second niveau est l'endroit où les choses se corsent pour les personnages. Si le premier étage servait à dissuader les intrus, celui-ci a pour objectif de les éliminer.

Rappelez-vous que l'endroit a déjà été visité. Par conséquent, un des couloirs est déjà vide, ses pièges désactivés, ses défenseurs vaincus. Si vous estimez que vos joueurs progressent trop vite et qu'ils s'engagent dans le couloir déjà visité, n'hésitez pas à intervertir les deux chemins afin de les ralentir. Voici une sélection d'éléments qu'ils pourraient rencontrer :

- Deux statues représentant des anges armés de corseques encadrent un étroit couloir et représentent un piège mortel (Fouille DD20 pour le repérer, sabotage DD20 pour le désamorcer). Si un personnage pénètre la zone entre les deux statues, deux herses tombent du plafond pour lui bloquer le passage et les statues commencent à fouetter l'air devant elles pendant 3 rounds (2d8 + 10 dégâts par round, Réflexes DD20 pour demi-dégâts). Au bout des 3 rounds, les herses se relèvent, mais le piège peut se réenclencher le round suivant.

- Un bas-relief montre la même femme que précédemment, entourée de squelettes et dévorant un nouveau-né offert par une jeune femme en pleurs. Toucher le bas-relief provoque un jet d'acide (2d6 points de dégâts, Réflexes DD15 pour demi-dégâts)

- Un embranchement, une fois de plus, entre deux couloirs. Celui de gauche mène à un simple cul-de-sac ne contenant strictement rien d'autre qu'un mur lisse. Gageons que les joueurs vont passer là quelques temps à essayer de trouver un quelconque passage secret qui n'existe pas.

- Un bas-relief montre toujours la même femme au sommet d'une montagne de cadavres. Au pied de celle-ci, 5 silhouettes encapuchonnées, visiblement des mages, semblent se préparer au combat.

- Une pièce est le refuge d'une monstruosité qui devrait causer des soucis aux personnages. Il s'agit d'un golem de fer, une créature qu'ils n'ont pas les moyens de vaincre. Fort heureusement pour eux, le monstre est rouillé et peut être facilement contourné pour rejoindre le couloir suivant, dans lequel il est trop petit pour passer. Si les personnages tentent de l'affronter, considérez que ses caractéristiques sont réduites de moitié. Même ainsi, il reste un adversaire plus que redoutable.

- Un bas-relief représente les 5 silhouettes encapuchonnées enfermant la femme-démon dans un champ d'énergie.

- Un dernier bas-relief représente l'entrée du souterrain, devant lequel se trouvent les 5 mages (leurs visages sont cette fois visibles). La femme-démon n'y figure pas, mais la porte du souterrain est cadenassée.

- L'endroit où se rejoignent les deux couloirs. Au fond de la pièce se trouve une double porte de métal qui ne peut être ouverte que des personnes Bonnes. Sur les côtés 4 statues : 2 archons lumineux et 2 archons canins. Dès qu'un personnage s'avance à moins de 2 mètres de la porte, elles prennent vie (et deviennent de véritables Archons) et attaquent toute personne portant une arme sur elle. Au sol, il y a de nombreuses taches de sang, vestiges du combat qui a eu lieu hier. Il est à noter que les statues, une fois détruites, se régénèrent en l'espace de 24 heures.

- L'antichambre de la captivité de Morion, où il a passé les six derniers millénaires.

Chapitre 6ème

Où les personnages sont confrontés à un mal ancien

Morion les attend patiemment dans sa chambre, une vaste pièce circulaire au confort tout spartiate. Il peut adopter n'importe quelle forme, mais préférera toujours celles présentées dans les bas-reliefs. En fonction des découvertes et déductions des PJs, préférez l'une ou l'autre. Il apparaîtra toujours avec des cheveux argentés et des yeux violets et se présentera comme un aasimar (il sait que le sceau ne peut être ouvert par un être mauvais, ayant lui-même essayé en vain durant quelques milliers d'années). Si les personnages parlent de l'épée, il inventera un mensonge afin de justifier qu'elle ne se trouve pas ici, mais dans un autre lieu connu de lui seul.

Si les personnages l'interrogent sur les bas-reliefs, il prétendra avoir commis une faute et s'être sacrifié pour garder la clef de l'épée (ou de tout autre chose si elle n'a pas encore été mentionnée).

L'objectif de Morion est simple : sortir d'ici. Il est puissant, mais n'est pas certain de pouvoir terrasser les personnages, aussi préfère-t-il la ruse (c'est de toute façon dans sa nature de succube). Il fera tout pour les convaincre qu'il est leur allié, mais n'utilisera pas de pouvoirs magiques, craignant d'être démasqué. Si Laihor passe à l'attaque trop tôt, il n'hésitera pas à le tuer pour prouver sa bonne foi aux personnages.

Acculé par les personnages qui l'auraient démasqué, il prétextera de sa bonne foi et passera à l'attaque dès que possible afin d'en éliminer un d'un coup dans le dos. Rappelez-vous que Morion ne dispose que de ses griffes et qu'il évitera de fait tout combat direct autant que faire se peut.

En cas de combat, Morion utilisera toutes les ruses possibles. Une d'entre elle consiste à prendre l'apparence d'un personnage avec lequel il est engagé (décrivez un combat tourbillonnant où il devient impossible de savoir qui est qui). A ce moment-là procédez, sans le dire, à une interversion. Le joueur qui contrôlait le personnage copié parle pour Morion et vous parlez pour son personnage. Cela ajoutera à la confusion.

Le sceau a la forme d'une tenture représentant un groupe de prêtres en cercle, se tenant la main. Il est tout simplement accroché au mur. Morion ne peut pas même y toucher, pas plus que Laihor, Mordrach ou n'importe lequel de ses mercenaires.

Pour briser le sceau, il suffira aux personnages de déchirer la tenture. A partir de là, Morion sera libre. Il ne se démasquera pas encore et laissera les joueurs le ramener à la surface.

Si les personnages l'amènent à la surface, ils peuvent se considérer morts. Ils devront affronter Morion ainsi que les forces de Mordrach, trop pour eux. A moins qu'ils ne

réussissent à s'échapper ou à convaincre Morion de leur utilité, même sans le vouloir.

Si Morion est démasqué et vaincu par les joueurs, faites en sorte que Laihor soit encore en vie. Mourant sans doute. Par lui, les personnages apprendront que Mordrach les attend avec une vingtaine d'hommes (comptez des pertes lors de la première rencontre, plus des bandits restés au village surveiller les villageois) à la sortie de la tombe.

Aux joueurs de trouver une solution. Peut-être arriveront-ils à trouver une autre issue? A faire un philtre d'illusions avec le corps du démon? A prendre le contrôle du golem de fer et l'utiliser contre les mercenaires (dans ce cas donner au golem ses caractéristiques véritables)? Bref, laissez-les trouver une solution et faites en sorte, sans que cela soit facile et si elle n'est pas trop absurde, qu'elle fonctionne.

Les aventuriers voudront alors sûrement délivrer le village des mercenaires survivants. Il leur faudra certainement du renfort pour cela. Quoi qu'il en soit, ceci est une autre histoire...

Annexes

Morion

Race : Succube

Classes : Paladin noir 3

Caractéristiques : FOR 14 DEX 13 CON 13 SAG 14
INT 16 CHA 26

PV : 84

Initiative : +1

Classe d'armure : 21 (pris au dépourvu : 19, contact : 11)

Attaque de base : + 9

Attaques : griffes +11/+6 - 1d6+2

Attaques spéciales : convocation de démons, pouvoirs magiques, Détection du Bien, Châtiment du Bien, Grâce impie, Attaque sournoise (+2d6)

Particularités : Don des langues, immunité à l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (18), télépathie (30m), vision dans le noir (18m)

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig + 17, Vol + 18

Dons : Esquive, Persuasion, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Expertise du combat, Attaque en rotation.

Alignement : Chaotique Mauvais

Convocation de démons (Mag) : une fois par jour, Morion peut tenter d'appeler un Vrock (30% de chances de succès)

Pouvoirs magiques : Charme-monstre (DD 22), Détection de pensées (DD20), forme éthérée, métamorphose (forme humanoïde uniquement, durée illimitée), suggestion (DD21) et téléportation suprême (uniquement sur lui-même).

Détection du Bien (Mag) : Morion peut détecter le Bien à volonté, comme par le sort Détection du Bien. Par une action de mouvement, il peut se concentrer sur un objet ou un individu unique distant de 18m ou moins pour déterminer s'il est d'alignement Bon et pour connaître la puissance de son aura comme s'il l'avait étudiée pendant 3 rounds. Lorsqu'il se concentre sur un objet ou un individu, le paladin ne détecte pas le Bien sur les autres objets ou individus à proximité.

Châtiment du Bien : Deux fois par jour, Morion peut faire appel au pouvoir du mal pour affronter le Bien. Par une action rapide, il désigne comme cible de son Châtiment du Bien un ennemi qu'il peut voir. Si la cible est d'alignement Bon, Morion ajoute son bonus de Charisme (soit +8) à ses jets d'attaques et son niveau de Paladin noir aux jets de dégâts. Le Châtiment du Bien ignore toutes les réductions de dégâts de la cible. L'effet du Châtiment du Bien perdure 24heures ou jusqu'à la mort de la cible.

Grâce Impie : Morion ajoute son bonus de Charisme à ses jets de sauvegarde (déjà pris en compte dans le profil ci-dessus) et à ses PV à chaque fois qu'il gagne un niveau de Paladin noir.

Mordrach

Race : Humain

Classe : Mage 7

Caractéristiques : FOR 8 DEX 10 CON 12 INT 20
SAG 14 CHA 16

PV : 34

Initiative : +0

Classe d'armure : 10

Attaque de base : +3

Particularités : Familier (chat), Ecole de magie renforcée (Nécromancie), Ecoles interdites (Divination ; Transmutation).

Jets de sauvegarde : Ref + 2 Vig +3 Vol + 8

Dons : Ecriture de parchemins, Quintessence des sorts, Dispense des composantes matérielles, Efficacité des sorts accrue, Extension d'effet, Incantation rapide, Prestige.

Alignement : Chaotique Mauvais

Sorts :

Niveau 0 : Saignement - Signature magique - Aspersion acide - Illumination

Niveau 1 : Contact glacial - Rayon affaiblissant x 2 - Projectile magique - Bouclier x 2

Niveau 2 : Décharge électrique rapide - Simulacre de vie - Fou rire - Rayon ardent

Niveau 3 : Boule de feu - Baiser du vampire - Rayon d'épuisement

Niveau 4 : Décharge électrique quintessée - Convocation de monstre IV

Personnages

Calladale, la gnome rôdeuse (loyale neutre) - personnage optionnel

Amalyn Steiner, l'humaine roublarde (neutre bonne)

Laihor Noircairn, l'elfe guerrier (loyal mauvais)

Kato Okura, le demi-elfe moine (loyal bon)

Mogrom, le demi-orque ensorceleur (neutre bon)

Dramregar Vertugadin, l'halfelin barbare (chaotique bon)

Calladale Benjamine d'une fratrie de 7 enfants, tu n'as toujours pensé qu'à une chose : partir, fuir ce pauvre village perdu, découvrir le monde et explorer des contrées lointaines en profitant de la vie et de la nature avec tout ce qu'elle peut offrir. Tu partais souvent t'isoler dans la forêt. Tu as donc quitté le plus tôt possible ta famille, à son grand dam. Pensant être d'une rare beauté, tu n'as cessé de tenter d'en jouer sans réel succès afin de trouver des compagnons mais tes échecs ne t'ont pas faite renoncer pour autant. Plus d'une fois tu t'es faite avoir par des hommes malintentionnés ou t'es faite rejeter mais qu'importe, ton désir de reconnaissance et de gloire est plus fort que les méfaits de ces pauvres aveugles. Ton parcours chaotique t'a finalement conduite jusqu'à la cité maudite de Korvosa.

Amalyn Steiner Simple paysanne née dans une famille de 4 enfants, tu en es la cadette. Destinée normalement à tenir la ferme familiale ou à épouser un homme du coin, tu as complètement rejeté l'idée de finir ta vie dans un trou perdu pareil. Résultat, dès que tu en as eu l'âge tu es partie sur les routes malgré les grands risques que cela peut présenter, et malheureusement tu as pu le vérifier rapidement... Tu t'es fait embarquer dans ce qu'on appelle tout simplement un bordel, puisqu'à ton grand malheur la nature t'a bien gâtée. Qu'à cela ne tienne, au bout de plusieurs mois tu en as profité pour amasser assez d'argent en volant quelques clients et tu t'es enfuie après avoir tué le patron. Tu as ensuite arpenté les routes jusqu'à ce que finalement ton voyage t'amène dans la cité maudite de Korvosa.

Laihor Noircairn Fils unique d'un couple d'elfes haut placés dans leur communauté, tu as toujours été d'une grande cruauté et en perpétuelle quête de pouvoir. Celui de tes parents ne te suffisait pas, tu es parti à la recherche de bien plus, à la hauteur de tes ambitions. Tu as un jour rencontré au cours de ton voyage un certain Mordrach qui s'est avéré être en réalité un mage noir. Il a décidé devant ta détermination et tes talents de te faire participer à son plan, à savoir libérer le grand démon Morion. Étant donné que seuls des personnes bonnes peuvent détruire le sceau, ta mission est de te faire passer pour l'un d'eux et de les guider jusque-là. La tombe se trouve près d'un village certains villageois ont été remplacés par des sbires du mage. Le groupe est amnésique, aussi à toi d'éviter qu'ils n'aient des soupçons à propos du village. Tu seras bien sûr grandement récompensé si Morion est bel et bien libéré.

Kato Okura Originaire de Tian Xia, né d'un père elfe et d'une mère humaine dans le plus grand secret, cette dernière dû s'enfuir devant le risque encouru pour ta vie. Elle trouva refuge dans un monastère tenu par des moines. Quelques mois plus tard, alors qu'elle était sortie du monastère pour cueillir quelques herbes afin de te guérir d'une mauvaise fièvre, des brigands l'ont sauvagement tuée et des moines partis à sa recherche ont découvert son corps sans vie. Ils ont alors décidé de réellement faire de toi un moine et de t'enseigner tout ce qu'ils savent. Plusieurs années plus tard, en âge de voyager, tu as décidé de les quitter pour parfaire ton apprentissage en parcourant le monde. Ton périple t'a finalement amené dans la cité maudite de Korvosa.

Mogrom Tu es né de l'union forcée (ou plus simplement du viol) de ton père orque avec ta mère, pauvre humaine se trouvant sur son chemin. Bien évidemment il ne s'est pas chargé de ton éducation et ne connaît probablement pas ton existence, et c'est tant mieux pour toi. Ta mère a dû ensuite vivre en recluse pour éviter que tu ne sois tué par les humains du coin vu ta nature. Elle t'a également offert un bijou précieux, héritage familial, que tu portes depuis lors en permanence sur toi. Un jour où tu t'es risqué à aller faire un petit tour du côté de chez tes voisins, tu es tombé sur l'un d'eux. Bien entendu leur réaction ne se fit pas attendre et ils tentèrent de te tuer. En essayant de te défendre, tu sentis en toi une force inconnue jusqu'alors et au bout de tes doigts poussèrent des griffes acérées qui te permirent de sauver ta vie. C'est ainsi que tu découvris ton talent d'ensorceleur et depuis tu as décidé de partir sur les routes afin de te perfectionner, malgré les dangers que cela peut présenter. Ta route t'as alors conduit jusqu'à la cité maudite de Korvosa.

Dramregar Vertugadin Issu d'une grande famille de 6 enfants, tu es le deuxième fils de la fratrie. C'était toi qui menais le petit groupe pour faire les 400 coups. D'un naturel colérique et bagarreur, ton paisible petit village ne t'a rapidement plus donné assez de distractions ou occasions de te défouler. Seule solution, évidente, partir. Au cours du voyage, tu es tombé un jour sur une bande de petites frappes qui ont tenté de t'attaquer. Après une leçon magistrale pour toi et un échec cuisant pour eux, tu as décidé de les prendre sous tes ordres et de former ton petit groupe. Après quelques mois, votre union connut quelques tensions amenant à une séparation. La raison était simple, tu as lâché ces gamins qui se disputaient pour une histoire de femme, de tromperie et autres futilités à tes yeux. Suite à ça tu reparti seul, avant d'arriver à la cité maudite de Korvosa.