



Synopsis de l'Etoile de Temel

Une Campagne de Gabriel Féraud (Le Grimoire)

<http://feraudg.free.fr>



Campagne officielle de Loup Solitaire, le Jeu de Rôle tiré
de l'Univers des Livres Dont Vous Etes le Héros.

Matériel nécessaire pour jouer :

Loup Solitaire, l'Encyclopédie du Monde est un livre de référence complet
et un jeu de rôle réunis en un seul ouvrage. Posséder les 5 premiers livres
la série des Livres dont Vous êtes le Héros, édités par Gallimard Jeunesse
est un plus.

L'Ecran du Meneur de Jeu illustré par Gary Chalk

Plus d'informations : www.legrimoire.net

Forum officiel de Loup Solitaire : www.loup-solitaire.fr

LEGAL NOTICE

La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres
dont vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2007 Le
Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

La Clœsia est une nation en péril. Son voisin, le redoutable Empire noir de Vassagonie, sait que dans peu de temps ce peuple perdra toute protection. Le pacte pluriséculaire liant les Serres de Rashuur, des mercenaires d'exception, à la dynastie régnante, approche de son terme. Or, le Sultan Kularra n'a aucun descendant qui pourrait renouveler le contrat. La noblesse de Kadan, la capitale de Clœsia, s'efforce, à l'aide de toute sa richesse, de trouver une solution en recrutant des guerriers au prix les plus forts. Mais aucun ne vaudra jamais l'efficacité des Serres de Rashuur, leur dévouement inébranlable, leur connaissance parfaite du terrain et de leurs ennemis.

Feroen de Kadan est un fidèle serviteur de Kularra et il se désole de voir s'achever le règne de cet aimable vieillard dans les pires conditions. Avec la fin de sa dynastie, son royaume sera dévoré par l'insatiable appétit de pouvoir des Vassagoniens. Désespéré, Feroen se tourne alors vers les recherches occultes, prêt à tous les sacrifices pour sauver sa nation. Dépensant son or sans compter, il entre en relation avec un érudit énigmatique se faisant appeler l'Alchimiste. Prudent, il s'abstient de lui révéler sa vraie identité à son tour. Mais ce sorcier lui parle d'un artefact magique qui lui procurera une véritable armée. Il doit pour cela monter une expédition depuis Ragadorn.

Le coffre plein de l'or de Feroen, l'Alchimiste se rend dans cette cité du nord. Sorcier méticuleux, il effectue d'ultimes recherches à Ragadorn même pour être sûr de son affaire. Il entre en contact avec Aberron, un des conseillers les plus écoutés de la ville et finit par en obtenir des confidences : le noble voit d'un très mauvais œil la venue d'un corps expéditionnaire formé de guerriers du Sommerlund et de Durenor. Cette armée doit purifier le Pays Sauvage de toute menace. Ravi d'avoir son arrière pays enfin sécurisé et exploitable, le prince Torrost de Ragadorn va certainement donner son aval. Mais pour Aberron c'est renier toute indépendance, les deux grands " frères " finiront par coloniser la cité et tout le Pays Sauvage. L'Alchimiste lui promet son aide s'il lui permet de monter sa propre expédition avec diligence. Par courrier, il avertit son généreux mécène à Kadan de l'aboutissement de ses recherches et lui demande un effort financier supplémentaire.

L'expédition préparée dans le plus grand soin est un succès. L'Alchimiste explore le tombeau d'un être des temps jadis, le terrible Mutaris. Il parvient à y dérober un ciboire magique. Celui-ci, en utilisant une sombre alchimie, permet de réaliser de terribles mutations. Le sorcier compte transformer le sang des Squalls en sang de Glok. Les Squalls pullulant dans le Pays Sauvage, avec l'aide des sbires engagés par Aberron, l'Alchimiste en capture et les transforme en redoutables Gloks grâce à son infernale potion. Ratissant le pays, il se dote petit à petit d'une véritable horde qu'Aberron arme secrètement en puisant dans l'armurerie du prince de Ragadorn. S'estimant désormais le mieux avisé pour diriger cette cité, le perfide conseiller demande au sorcier de prendre Ragadorn par surprise et de détruire les forces du Sommerlund s'appêtant à rejoindre la cité. L'idée lui a été insufflée par l'Alchimiste qui a su attiser son ambition. En effet, le sorcier n'a jamais eu l'intention de respecter le moindre accord. Avec son armée il veut s'emparer de Ragadorn, maîtriser le Pays Sauvage puis ravager la Clœsia en l'attaquant par le Nord, là où elle ne s'y attend pas. L'Alchimiste compte se tailler ainsi un puissant royaume aux frais

de nobles imbéciles et il ralliera à la première occasion les puissances d'Helgedad. Qui saura l'arrêter ? S'il n'est pas déjà lui-même manipulé par un pouvoir qui le dépasse...

Partie 1 : le sang des braves (niveaux 1-2)

Les PJ font partie de la troupe du Sommerlund, dirigée par Uther Remald, qui doit rejoindre Ragadorn. Leur armée est massacrée par une attaque surprise, le chef est tué. Les PJ doivent rejoindre Ragadorn pour prévenir le prince et les émissaires de Holmgard du péril. En route, ils assistent à l'étrange rituel qui transforme les Squalls du Pays Sauvage en Gloks. Les PJ finissent par rejoindre une Ragadorn assiégée en franchissant les lignes ennemies.

Partie 2 : la quête de Vérité (niveaux 2-3)

Les PJ doivent ramener l'Orbe de Vérité, seul objet magique capable de s'opposer à la terrible magie utilisée pour transformer les Squalls en Gloks. Prenant un bateau, ils doivent éliminer des pirates puis rejoindre Port Bax, au royaume de Durenor. Les forces navales qui devaient transporter le corps expéditionnaire durenorais à Ragadorn restent à quai le temps que les PJ partent chercher la relique. L'Orbe de Vérité est détenu par les Chevaliers de la Montagne Blanche dont la tradition exige que l'on s'affranchisse de plusieurs épreuves pour avoir le droit d'utiliser l'Orbe. Que les PJ aient réussi ou pas, ils repartent avec la flotte de Durenor pour débarquer dans une Ragadorn en flammes. Là, ils doivent éviter des tueurs envoyés par Aberron puis repousser l'assaut des forces de l'Alchimiste. Celui-ci tué, les PJ remettent à leurs maîtres son étrange ciboire pour étude.

Partie 3 : la peau du traître (niveaux 3-4)

Aberron s'est trahi dans l'épisode 2. Or, Aberron, avant que l'on aille l'arrêter, a abusé un capitaine de Durenor et a fui avec son navire pour le comptoir de Liouk, dans la lointaine Kalte. En effet, Aberron, se méfiant de l'Alchimiste, a lui aussi entrepris des recherches occultes et a fait une découverte intéressante. Les PJ le suivent à Kalte, remontent sa piste et tombent sur une horde de Barbares des Glaces prête à ravager Liouk. Mais leur chef, Tul Og Mac, a mis la main sur Aberron et pour sauver sa vie celui-ci lui a fait miroiter un puissant artefact. Malheureusement pour les PJ, ils sont capturés. Enfermés dans un étrange labyrinthe de glace, ils en sortent et retrouvent la piste de Tul Og Mac sur l'île de Hrod. Les PJ récupèrent Aberron et, en échange d'une relique barbare, obtiennent d'une horde désormais sans chef qu'elle les ramène à Liouk.

Partie 4 : La piste maudite (niveaux 4-5)

Aberron a fini par parler : le tombeau de Mutaris a été ouvert. Le Mal se déploie, car le ciboire récupéré sur l'Alchimiste a été dérobé. Les PJ partent avec une expédition pour voir de quoi il en retourne. Malheureusement les soldats et leur chef, Arthur Remald, frère d'Uther Remald, veulent savoir pourquoi les PJ ont abandonné leurs camarades dans l'épisode 1. Des Loups Maudits contrôlés par l'esprit de Mutaris en profitent pour attaquer et capturer le plus de monde possible. Des hommes à tête de loup les rejoignent pour emmener les prisonniers au tombeau. Les PJ libres sont rejoints par deux guerriers jumeaux, des Serres de Rashuur (ou alors ils sont délivrés par eux si tous les PJ ont été capturés). Les jumeaux révèlent qu'un certain Feroen,

noble de Kadan, les a recrutés pour faire partie de son expédition pour la " survie " de la Clœsia. Les PJ explorent le tombeau de Mutaris et découvrent un Feroen possédé par l'esprit du monstre.

Partie 5 : Les guerriers du désert (niveaux 5-6)

Un noble de Clœsia étant impliqué, les PJ sont envoyés en mission diplomatique à Kadan, capitale de la Clœsia, pour savoir si cette nation doit être considérée désormais comme une ennemie. Sur place, ils découvrent le Sultan Kularra en proie aux requêtes pressantes d' Arwa Daritt, ambassadeur de Vassagonie. Coup de théâtre, le vieux Sultan révèle qu'il a un fils caché prêt à régner et à renouveler le pacte avec les Serres de Rashuur. Il confie aux PJ le soin de ramener l'enfant. Les PJ effectuent la tâche, déjouant une tentative d'assassinat. Puis ils ramènent des Grottes de boue un objet sacré permettant d'assurer le prestige de l'enfant, le jeune Amin. Tout le monde se retrouve au camp des mercenaires pour convaincre Léonidos, leur chef, de renouveler le pacte. Celui-ci effectué, le Sultan apprend qu'en dépit de tout une armée vassagonienne est en marche. Les PJ doivent la repousser avec l'aide des Serres de Rashuur, tout en affrontant la créature qui a manipulé tout le monde, dont l'Alchimiste, depuis le début : un redoutable Helghast, encore appelé Monstre d'Enfer.

Avis aux MJ :

Si vos PJ sont d'un niveau supérieur à celui prévu, en améliorant l'équipement de leurs adversaires, en accroissant leur nombre et/ou leur niveau, vous devez pouvoir ajuster sans trop de problèmes les aventures. Vous pouvez augmenter les Degrés de Difficulté et la dangerosité des pièges.

Les PJ étant considérés comme de faible niveau au départ de la campagne, il est souvent fait allusion à leurs maîtres, leurs mentors. Si vos PJ sont d'un niveau plus élevé, vous pouvez enlever ces personnages secondaires, cela ne vous demandera pas une grande adaptation.

Par contre, aucun des « maîtres-mentors » des PJ n'a été prêtirés, il s'agit de cas trop spécifiques, c'est à vous de préparer le maître de chaque PJ en fonction de sa classe de personnage.