

## 🕴 Fiche PNJ : Gérome le Pendu



## Informations Générales

Type de PNJ : Créature - Fantôme

Localisation : Bois du Pendu – Crique du Pendu

Description :

Une forme spectrale, ou ce qui reste d'un homme, à la nuque tordue, flotte lentement au-dessus de la vase. Sa silhouette conserve les traces de sa pendaison : corde effilochée, peau violacée, regard brisé.

Pourtant, dans ses yeux troubles, subsiste une lueur — un fragment de mémoire, un écho de ce qu'il fut.

Gérome n'est pas agressif, mais sa douleur pèse sur chaque mot. Il parle par bribes, pris dans un cycle d'oubli et de regrets. Son destin est suspendu à la vérité que le joueur saura ou non lui rappeler.

Jadis membre du Cercle des Druides, il fut banni pour avoir voulu approcher un savoir interdit. Aujourd'hui, son âme erre, condamnée à se juger elle-même... jusqu'à ce qu'un autre ose répondre aux voix.

## Interactions

Donjon

Interaction	Rôle	
Première rencontre dans la clairière	Ambiance	
Dialogue brisé et quête de mémoire	Quête	
Pose des questions sur son passé	Énigme	
Récompense le joueur s'il est libéré	Récompense	
Attaque le joueur en cas d'échec	Combat	

secondaire

Quête	Rôle	Détails
Le Jugement du Cercle	Donneur	Initie l'énigme existentielle liée à son passé
Le Jugement du Cercle	Énigme	Pose des questions sur son identité et son bannissemen
Le Jugement du Cercle	Récompense	Offre un pendentif spirituel si le joueur répond correctement
Le Jugement du Cercle	Adversaire	Devient hostile si le joueur échoue à l'épreuve
Les Disparus du	Clé	Permet d'accéder à l'apprentissage du Rituel de l'Âme

ultérieurement