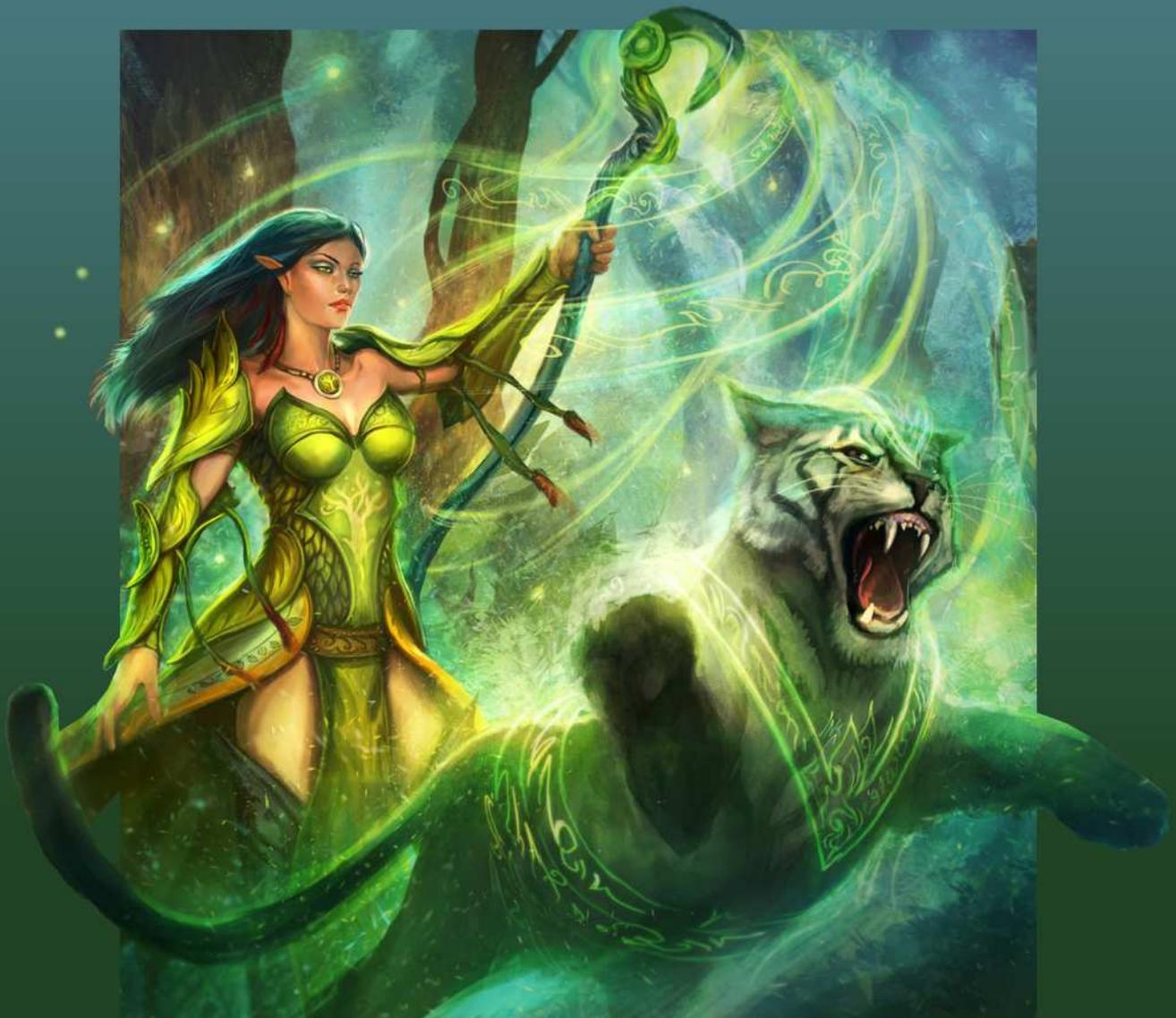


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

L'ORDRE DU BÂTON VERT



L'ORDRE DU BATON VERT

Scénario pour 3 à 6 joueurs de niveau 5 à 6



Rien de particulier ne distingue la petite ville d'Almarande, dans la plaine de Nistride, des autres bourgades de la Province d'Ereflain, si ce n'est deux faits originaux :

La présence d'un nombre élevé de boutique d'apothicaires, entre ses murs, et le déroulement, toutes les années au mois de Juin, d'un important marché aux plantes médicinales. Ce commerce peu ordinaire, attire dans la cité beaucoup de marchands ambulants, mais aussi de nombreux aventuriers. Il peut paraître un peu étonnant de voir de rudes guerriers, portant armure en plaques et hallebarde, partir à la cueillette des pâquerettes, et ce fait appelle peut-être quelques explications supplémentaires !

Tout d'abord, le commerce des plantes est un commerce florissant, et les primes proposées aux collecteurs sont souvent intéressantes... Dans des temps difficiles, l'appât du gain peut en motiver plus d'un. Mais il est peut-être utile de rappeler que la ville de Almarande (cf. Annexe 2) ne se trouve pas très loin des limites du Gorgonoth, et que dans les monts qui bordent cette sinistre région, les créatures maléfiques ne font guère de distinction entre les aventuriers « tueurs d'orques » et les ramasseurs d'herbe!

Nous sommes donc au tout début du mois de Juin. Une activité intense règne tout autour de la halle aux herbes, au centre de la cité. De nombreuses cueillettes se font à cette époque, et les candidats affluents. Sur un grand panneau, apposé contre un pilier du bâtiment, plusieurs offres d'embauches ont été placardées par les commerçants. Le regard de beaucoup de curieux, et celui de nos amis en particulier, est attiré par une affichette concernant une offre alléchante: " Récolte de fleurs de Mélavinne, en forêt de Sénécar, 50 Po minimum la fleur intacte. S'adresser à Julius Boitevin, apothicaire, rue des roses blanches. Le panonceau étant toujours affiché, il semble que le commerçant n'ait pas trouvé encore de candidats.

Sous la halle, les commentaires vont bon train au sujet de cette offre :

- 50 Po, dix fois plus que l'an dernier.... de quoi ramasser au moins 2 ou 3000 Po en une seule campagne !
- Ce n'est pas Possible, il doit y avoir des risques énormes, ou bien Julius est tombé sur la tête...
- Julius ? Tomber sur la tête ? Tu plaisantes ! Je crois plutôt que l'endroit a mauvaise réputation... Mon cousin dit que la forêt est un endroit étrange... et que les étrangers n'y séjournent guère !".

Bref, les petits Potins... A la taverne du coin, les aventuriers entendront le même genre de discours. Il ne leur reste plus qu'à aller se renseigner à la source, ou à se rabattre sur d'autres herbes médicinales moins cotées !

La boutique de Julius Boitevin : C'est apparemment l'une des plus petites boutiques de la rue aux rosés blanches. Pourtant, on dit que l'homme est très riche. L'essentiel de sa marchandise est stockée dans de grands entrepôts, et il tire ses revenus de la vente des herbes rares aux magiciens et aux guérisseurs des provinces du sud. Il expliquera volontiers aux aventuriers Pourquoi son offre est si avantageuse... La fleur de Mellavine contient, une fois son essence distillée, une substance narcotique puissante que certaines peuplades et certains magiciens du sud acceptent de payer fort cher.

Or la Mellavine est une plante rare: elle ne Pousse que dans un nombre de sites limités. D'autre part, sa floraison est extrêmement brève, à savoir une huitaine de jours, et la plante ne contient une quantité importante de substance active que si elle est cueillie à la pleine lune de Juin. La date de cueillette peut se vérifier facilement, car lorsque le produit recherché est présent en dose importante, le coeur de la fleur bleuit en séchant...

Jusqu'à présent, Boitevin se ravitaillait dans les monts d'Embrun, mais la présence trop importante d'orcs, de gobelins et d'autres créatures malfaisantes a bloqué cette source d'approvisionnement. Il ne reste plus qu'un seul site de cueillette qui ne soit pas trop éloigné : il s'agit de la forêt côtière de Sénécar au sud du village d'Onavir. L'endroit se trouve à deux bonnes journées de distance, à cheval, de Almarande et l'apothicaire demande à ses nouveaux employés de partir rapidement. Il leur remet deux parchemins de recommandation : l'un Pour un loueur de chevaux, dans la cité, qui acceptera de leur prêter gratuitement des montures (il demandera quand même une caution importante) et l'autre Pour un aubergiste qui les logera à mi-distance d'Onavir.

La pleine lune est prévue pour le 17 du mois, et Boitevin demande aux aventuriers d'être sur place au moins deux jours à l'avance. La remise de la prime aura lieu dès livraison des fleurs, à condition que les cueilleurs soient de retour avant le 30!

Le trajet jusqu'à Onavir : La route file droit vers l'ouest, à travers la grande plaine de Nistride. Aucun incident particulier ne se produira en principe pendant le trajet. Les voyageurs croiseront de nombreux groupe de soldats se dirigeant vers la frontière Nord, ou descendant de Terrast. Les incidents militaires entre Kirkwall et Gorgonoth en presqu'île de Kor justifient tous ces mouvements. Les auberges sont pleines, et les aventuriers comprendront rapidement l'intérêt de la lettre de recommandation qu'ils transportent.

Les « herboristes » arriveront à la fin de la deuxième journée, au coucher du soleil. Onavir est un bourg agricole de 7 à 800 habitants. Les maisons, des fermes Pour les plupart, sont très espacées, et il faut parcourir une certaine distance Pour atteindre la place centrale où se trouve l'unique auberge. Il s'agit d'un établissement d'assez grande taille car Onavir se trouve sur l'un des principaux axes permettant autrefois de circuler entre les provinces du sud, et le Royaume de Kirkwall. Depuis la ruine de la citadelle de Galtor, et l'insécurité qui règne dans les monts d'Embrun, le passage a fortement diminué. Le village est situé à trois kilomètres de la côte, et il n'a aucune activité maritime.

L'auberge de la bolée : A l'arrivée des voyageurs, la salle de la taverne, au rez-de-chaussée, est comble. L'aubergiste, un homme de forte carrure, du nom de Molar, et sa femme, courent en tous sens pour ravitailler les villageois assoiffés. Plusieurs groupes se sont formés autour des tables, beaucoup de clients étant debout. Un seul homme, mieux habillé que la moyenne, se tient à l'écart, dans un angle de la pièce. Les aventuriers apprendront par la suite qu'il s'agit de Jean D'Enguen, le maire du village. Les conversations vont bon train, et tous ne parlent que d'un seul événement : six jeunes gens et jeunes

filles ont disparu du village sans laisser de traces! Les disparitions se sont produites à intervalle irrégulier, depuis une huitaine de jours. Plusieurs battues ont été organisées en différents points (sauf dans la forêt de Sénécar que les villageois semblent craindre) et n'ont donné aucun résultat... Dès leur entrée, les voyageurs sont regardés avec méfiance : on n'aime guère les étrangers, d'autant plus qu'un groupe d'inconnus a déjà traversé le village et séjourné à l'auberge, quelques jours avant les disparitions.

Note au MD : Ce fait n'a aucun rapport avec la suite des événements.

Malgré les réticences des clients, ce soir-là, les joueurs Pourront obtenir diverses informations, plus en écoutant qu'en questionnant car on ne leur répond guère :

- Parmi les disparus (trois garçons, trois filles), se trouve la fille aînée du Maire, Anémar, âgée de 19 ans.
- Les villageois sont en colère après le maire et se plaignent de son manque d'initiative... Pris à partie à plusieurs reprises pendant la soirée, celui-ci finira par annoncer qu'il offre 500 Po sur sa fortune personnelle à qui rapportera le moindre indice intéressant.
- On parle beaucoup de la forêt, mais à mots couverts : les habitants disent qu'il s'agit d'un domaine protégé, interdit aux mortels, dans lequel les dieux autrefois auraient créé un jardin féerique nommé "parc d'Indassar". Des créatures bizarres protégeraient ce lieu contre toute incursion étrangère...
- L'un des habitants prétend que les jeunes ont été pris en otages par les dieux, car ils avaient guidé des voyageurs sous les arbres sacrés...
- Il y a un monastère important sur la côte, à l'écart de la forêt."

Vers 21 h arrive un nouveau client, déjà passablement ivre, qui rentre dans la salle en titubant et en grommelant des injures: Il s'agit de Jules Montaver, le père de l'un des derniers disparus. Il semble profondément choqué, et doit noyer son chagrin dans des doses importantes d'alcool! En tout cas, il n'aime guère le Bourgmestre qu'il insulte à plusieurs reprises, jusqu'à ce que celui ci finisse par quitter la taverne.

Aucun autre incident n'émaillera la soirée. L'aubergiste accepte de loger les voyageurs pour une ou plusieurs nuits, à un prix raisonnable.

Note au MD : à partir de ce Point, l'aventure peut prendre plusieurs directions, et les joueurs doivent être libres de choisir leur propre cheminement. Il est fort probable que l'histoire des enlèvements les intéresse, et l'enquête peut se mener de différentes façons. Le MD devra cependant rappeler de temps à autres l'objet initial de la quête : il n'y a plus que deux jours avant la pleine lune ! Pour permettre cette évolution des joueurs, nous allons donner des précisions sur les différents acteurs qu'ils vont être amenés à rencontrer et sur les lieux où va se jouer la suite de ce scénario.

Les différents acteurs :

Les aventuriers peuvent interroger plus précisément les acteurs importants de la scène de l'auberge.

- **Molar l'aubergiste** est avant tout un commerçant. Les conflits, les jalousies sont nombreuses au village mais ne l'intéressent guère. Il connaît bien les disparus. Il a entendu parler de la forêt, et ne s'y rend « jamais! ah ça non ! » Les fleurs de Mellavine ? Oui, ça existe... L'an dernier, des étrangers sont venus faire cette cueillette à la même époque : il n'en a revu qu'un sur les quatre, et il semblait un peu dérangé ! Le monastère ? il connaît, et Pour cause ! c'est lui qui ravitaille les moines avec sa mule, le matin, tous les deux jours. D'ailleurs il va y aller le lendemain. Il emporte des vivres Pour 30 personnes. Quand il arrive au portail de l'enclos, un moine, toujours le même, prend livraison des marchandises et le paie, grassement. Il n'est jamais rentré à l'intérieur du couvent. Il pense beaucoup de bien de ces braves moines qui passent leur journée à se recueillir et à prier. On dit même que certains partent chaque année s'isoler quarante jours sur un petit îlot à quelques centaines de mètres de la côte...

- **Jean d'Enguen, le maire**, confirmera ces informations. Il semble moins superstitieux que l'aubergiste, mais craint cependant la forêt. De tous temps, précisera-t-il, les villageois s'en sont tenus à l'écart. Les moines ? Nous ne les voyons jamais, nous n'avons pas à nous plaindre d'eux. Si les aventuriers lui inspirent

confiance, il Pourra leur proposer directement une récompense plus forte que celle annoncée la veille, s'ils retrouvent sa fille.

-Jules Montaver : le matin, on a une chance de le trouver à jeun. Il est d'un tempérament plutôt emporté. En fait, son fils faisait l'essentiel du travail à la ferme, et depuis qu'il n'est plus là, tout va mal... 'Vous vous rendez compte, avec mes rhumatismes, à mon âge, tirer l'eau du puits et mener les bêtes au pré !". Son fils a disparu alors qu'il aurait dû garder le troupeau dans les champs au Sud Est du village. Jules Montaver n'aime pas le maire, ni les moines, et encore moins les étrangers. La forêt ? Il y est allé parfois, mais il craint "l'étrange bruissement" que l'on entend entre les arbres et qui annonce le malheur. "J'en ai vu une de loin, de ces créatures... elle allait aussi vite qu'un cheval au galop, avec ses ailes. Heureusement qu'il y avait un trou Pour me cacher !" Les fleurs ? "Sûr qu'il y en a, et elles sont diablement belles !"

Note au MD : sa description ne sera pas plus précise... il veut bien que tes aventuriers lui ramènent son fils, mais il n'y croit guère et ne peut rien leur donner...

- Les parents des trois premiers disparus :

ils ne savent rien de plus. Ce sont de simples paysans, et ils ne pourront pas faire d'offre de récompense aux voyageurs.

L'ordre du bâton vert

Il y a deux ans que le monastère n'est plus occupé par les moines. Ceux-ci ont été massacrés par un groupe, composé de druides et de sorciers formant une secte de fanatiques, qui se sont installés sur l'îlot d'Inguir. Le monastère est abandonné et ne sert plus que de couverture pour le ravitaillement.

Note au MD : le massacre n'incombe en fait qu'à certains membres de la secte, nous en reparlerons. Les druides ont construit sur l'île, avec l'aide de deux magiciennes, un étrange dôme de verre, puis ils ont remis en état un parc superbe au cœur de la forêt. Ce jardin avait été créé par d'autres druides vénérant la dieux Obad-Haï, dans les temps anciens. Un second dôme de forme identique au premier, mais plus petit, a fait son apparition en cet endroit également. Tous ces travaux se sont déroulés, depuis deux ans, dans le plus grand secret. D'étranges créatures, très agressives, **les « Liberges »** (voir fiche descriptive en fin du module) ont été répandues dans la forêt.

Les légendes faisant état de l'aspect « enchanté » de ces lieux, ont été soigneusement entretenues. Quant au monastère, seul l'aubergiste, couard et bien payé, y a accès. Des lynx dressés ont été lâchés dans l'enclos situé entre les deux enceintes, afin que les curieux respectent la tranquillité des pseudos moines ... Les druides de l'ordre connaissent fort bien les particularités de la Mellavine, et veulent s'en servir pour... recruter de nouveaux adeptes. Un traitement répété avec les substances tirées de la plante produit un état d'hypnose quasi-permanent qui facilite terriblement l'endoctrinement.

La phase d'installation matérielle terminée, l'ordre envisage de passer au stade de l'expansion. Le grand maître, un druide du nom d'Onglurden, assez ambitieux et très orgueilleux, voudrait répandre le culte du dieu Obad-Haï dans toute la province. Il n'est pas particulièrement cruel ou malhonnête, et ce n'est pas lui qui est responsable du massacre du monastère. Mais il est entouré par plusieurs créatures de mauvaise influence qui ont bien compris tout l'intérêt qu'elles Pouvaient tirer de la situation:

- **Ethiel**, magicien humain de niveau élevé, se moque en réalité des buts d'Onglurden et n'agit que pour satisfaire son ambition propre qui est sans limites. C'est lui actuellement qui "guide" le grand maître dans ses décisions, et qui est responsable des enlèvements. Il est probablement aussi à l'origine du massacre. Il n'a aucun scrupules et le cas échéant se débarrassera de tous ceux qui se mettent en travers de son chemin.

- **Sellafir**, druide initié du 5ème cercle, moins "chaotique" qu'Ethiel a cependant aussi une vue très

expansionniste de l'ordre. D'autres dignitaires du "bâton vert" sont moins fanatiques et cela peut être un élément important dans l'évolution future de la situation. La chef de file de cette tendance est la magicienne Malvira.

Note au MD : l'ordre comporte donc 2 magiciens et 12 druides et druidesses en plus du grand maître : 1 initié du 3ème cercle (Sellafir), 5 Initiés du 2ème cercle, et 6 du 1er cercle. Les 10 apprenti(e)s au service du grand maître n'ont pas de pouvoir particulier et sont à considérer comme des humains normaux...

Le monastère : C'est un bâtiment bas, en forme de L, comportant cellules individuelles, réfectoire, cuisine et chapelle. Il est construit à la verticale de la falaise, dans une grotte naturelle. Plusieurs pièces ont été aménagées à ce niveau. A l'extérieur, une jetée permet l'amarrage de trois ou quatre grandes barques, à marée haute.

Dans le monastère réside continuellement l'un des druides, responsable des contacts avec l'aubergiste. Pour entretenir la confusion, il porte la robe de l'un des moines Portiers. Il est chargé également de la surveillance de trois prisonniers. L'un d'entre eux est enfermé dans les cachots de pénitence du sous-sol, depuis deux ans; il s'agit de l'ancien prieur, supérieur des moines du couvent. Onglurden, se refusant à le tuer, le garde en ce lieu en espérant qu'il se convertira un jour. Si les aventuriers le libèrent, l'homme ne pourra leur donner que peu de renseignements sur l'attaque dont il a été victime. Son premier souci sera de remettre les lieux de prière en état, mais il sera de tout coeur avec "ceux qui veulent chasser la vermine responsable du crime monstrueux". Les deux autres prisonniers seront trouvés dans les cellules du niveau supérieur : il s'agit de deux des jeunes disparus, un garçon et une fille d'une vingtaine d'année. Tous deux sont dans un état très bizarre: apparemment endormis, le rythme cardiaque très ralenti, incapables de se mouvoir même si on les réveille.

Une double enceinte de protection entoure les bâtiments. Dans l'enclos extérieur rôdent **6 lynx** qui obéissent au druide chargé de les nourrir, mais qui attaqueront tout étranger. Dans l'enclos intérieur se trouve un escalier qui descend à une chapelle souterraine. Un passage secret, utilisant des cavités naturelles, permettait autrefois de rejoindre la partie souterraine du bâtiment principal. Seul le moine prisonnier connaît ce passage, mais il préviendra les aventuriers que plusieurs murs ont été construits Pour l'obturer, à cause des créatures immondes qui s'y répandaient parfois...

La plupart des pièces du bâtiment ont été saccagées. Seule la cellule occupée par le druide est encore en bon état. Dans cette pièce, les aventuriers Pourront trouver plusieurs flacons d'une substance blanchâtre, laiteuse : **du suc de Mellavine**, utilisé Pour droguer les futurs adeptes...

Le druide utilisera tous les moyens en son pouvoir pour se défendre en cas d'attaque. Autour du cou, il Porte une sorte de bijou en pendentif (l'emblème de l'ordre) ainsi qu'un minuscule sifflet émettant un son très aigu (pour attirer les liberges).

D'autres druides viennent la nuit, en barque, depuis l'îlot pour prendre le ravitaillement ou pour surveiller l'état des jeunes prisonniers. Les déplacements entre ces deux points ne sont possibles qu'à marée haute (15 h et 3 h du matin environ, Pour la période qui nous intéresse).

La forêt de Sénécar : La légende parle de l'étrange bruissement que l'on perçoit parfois entre les grands arbres, mais aussi de voix de femmes que l'on entend chanter à la tombée de la nuit; ces deux éléments reposent sur des faits réels :

- **le bruissement** est du aux **liberges**. Il s'agit d'une espèce de vrombissement très grave produit par le battement de leurs ailes, accentué par un son qu'elles émettent continuellement. Ce bruit est extrêmement pénible, et son effet sur les nerfs est déplorable : perte de contrôle de soi, envie de fuir... etc. Note MJ : faire un jet de sauvegarde contre paralysie, avec une pénalité de 1 tous les trois tours.

Déterminer ensuite sur 1d6 l'effet produit sur l'aventurier qui a raté sa sauvegarde :

1 -2 crise de nerf, le personnage se roule sur Se sol et ses compagnons doivent le prendre en charge jusqu'à ce qu'il soit sorti de la zone de bruit...

3-4 repli « en bon ordre » mais immédiat et sans discussion...

5-6 fuite en panique, avec tout ce que cela comporte !

- **Le chant** vient des druidesses de l'ordre qui se livrent à une cérémonie rituelle tous les soirs dans les allées des jardins d'Indassàr.

La forêt est très belle : nombreux sont les arbres plusieurs fois centenaires... Trois chemins permettent d'y accéder depuis la route du sud. Hors de ces passages, la pénétration est difficile : en certains Points les broussailles abondent, surtout lorsqu'on se rapproche du monastère. A l'entrée de chacun des trois chemins se trouve une fontaine, dont l'eau produit / des effets spéciaux :

- Boire de l'eau du **premier bassin** augmente nettement les **sensations visuelles** (perception de détails, de mouvements dans les herbes et à distance ... etc.).

- **Le second bassin** produit le même effet sur l'**odorat**.

- **Le troisième bassin** augmente la **sensibilité de l'ouïe** (on perçoit très bien les liberges à distance...!)

Boire l'eau d'un bassin, annule les effets du bassin précédent.

Le liquide des trois bassins bu successivement ou mélangé, est le **seul antidote efficace contre le venin des liberges**. Plusieurs druides Possèdent des flacons de ce mélange dans leurs sacoches.

Il y a **une trentaine de liberges** qui errent dans les bois. Le dédale de sentier permettant d'accéder aux jardins est particulièrement surveillé. Il faut préciser cependant que ces insectes étranges ne s'écartent jamais beaucoup de la lisière des arbres, ou ne s'éloignent pas à plus d'une certaine distance du dôme central. Au centre de la forêt se trouve une grande clairière dans laquelle sont aménagés les jardins: Une sorte de labyrinthe d'allées séparées par des haies de buis ou de conifères serrés, taillés à deux mètres. Des pelouses soigneusement entretenues, ornées de massifs de fleurs de toutes les couleurs, bordent les sentiers. Au centre du labyrinthe se trouve un dôme constitué par des plaques de verre reposant sur une architecture de métal, d'un diamètre de 20 mètres. Le sol de ce bâtiment spécial, se trouve placé en contrebas. On accède aux deux Portes opposées par un escalier droit de quatre marches. Un second escalier, plus long, descend à l'intérieur de la coupole (plan détaillé en annexe). Au centre se trouve un bassin alimenté par plusieurs jets d'eau entourant une dalle circulaire, surélevée. Au centre de la dalle on peut voir un gros livre ouvert, Posé sur un trépied. On accède à cette île minuscule par une passerelle en bois. Toute personne qui arrive au centre du bassin et pose les deux pieds sur la dalle... disparaît instantanément, et se retrouve dans un lieu, apparemment identique, mais plus vaste (téléportation sur l'îlot).

A part de grands bacs remplis de plantes vertes peu communes, et des bancs arrondis autour du bassin, cette première bulle ne comporte rien de particulier (pas de portes, pas de pièces cachées).

Les massifs du jardin ne comportent pas de Mellavine : celle ci ne pousse qu'à l'état sauvage, isolée au pied des grands arbres, à l'écart des sentiers.

Note: la cueillette est lente ! il faut environ une heure à une personne Pour ramasser en moyenne une dizaine de fleurs, si elle n'est pas dérangée, ce qui, est fort peu probable !

Note au MD: *la répartition des druides entre l'îlot et la forêt est variable.*

Parmi les personnages se promenant dans la forêt, pendant la journée, se trouvent deux des disparus du village (un garçon, une fille) en tenue d'apprentis, drogués, et accompagnés par une druidesse. La nuit de pleine lune, et la nuit précédente, pratiquement tous les druides et druidesses se trouveront dans la forêt pour la cueillette, si les aventuriers ne sont pas encore intervenus...

Les initiés du 2ème et 3ème cercle, ainsi que le grand maître ont le pouvoir d'appeler les liberges à l'aide d'un sifflet ou par sortilège. Ils disposent également d'un anneau de protection contre ces animaux (style « Amitié animale »).

Voici quatre de nos disparus retrouvés... si tout va bien ! Quand aux deux derniers (Anémar d'Enguen et Jacques Montaver), eh bien leur histoire est fort différente !

Les deux amoureux : Si les aventuriers partent en exploration du côté du petit bois situé de l'autre côté de la route du sud, sans doute découvriront-ils... un petit sentier, une clairière, une cabane de bûcheron. Certes les deux fugitifs prennent leurs précautions, mais ce ne sont pas des aventuriers chevronnés, et sans doute se feront-ils surprendre. Leur disparition n'a rien à voir avec les druides, ou la Mellavine. Ils n'ont fait que profiter des événements pour mener à terme un projet auxquels leurs parents, ennemis jurés depuis toujours, s'opposaient vivement ! Ils coulent des jours et des nuits heureux dans le petit bois, grâce aux provisions qu'Anémar a pu voler chez elle, et ils n'ont guère l'intention de rentrer dans le droit chemin ! Espérons que les aventuriers ne seront pas assez lâches pour les dénoncer, et interviendront plutôt en leur faveur...

D'autant plus que tous deux connaissent plusieurs lieux où pousse la Mellavine en petite quantité, et ce non loin de leur cabane !

L'îlot d'Inguir : Le refuge principal de l'ordre se trouve sur l'îlot. Les druides ont construit un second dôme plus important que celui de la forêt. On ne peut l'apercevoir de la côte parce qu'il est entouré d'arbres (conifères). L'îlot d'Inguir est pratiquement plat, et on peut l'aborder de tous les côtés, sauf au sud où se trouvent une colline plutôt escarpée, et quelques récifs. Plusieurs sentiers permettent de se déplacer de la jetée où sont amarrées les barques vers le dôme ou vers la colline. Il est tout à fait possible de se déplacer hors des chemins car il n'y a pas de broussaille dans les bois de pins. La litière d'aiguilles dissimule cependant un danger redoutable : Plusieurs Ankhhegs ont construit des galeries au ras du sol et attendent le passage d'un gibier imprudent.

Le dôme lui-même ressemble, dans sa partie centrale, à celui de la forêt : jets d'eau, plantes vertes, passerelle, escaliers d'accès. Par contre, plusieurs portes ouvrent sur la pièce centrale. Un grand couloir souterrain, circulaire, dessert les chambres particulières ou les dortoirs des membres de l'ordre, le bureau du grand maître, et plusieurs pièces où sont stockées des plantes séchées (pas de Mellavine, car celle-ci est distillée immédiatement) et diverses provisions.

Dans la **bibliothèque d'Onglurden**, les aventuriers Pourront faire diverses découvertes intéressantes :

- un livre de comptes, prouvant que l'ordre dispose de revenus importants et réguliers.
- plusieurs lettres provenant de "contacts" à Rhû et à Raflâin, qui semblent ravitailler régulièrement les druides en "argent frais".
- une cassette contenant 3000 Po dissimulée dans une niche derrière l'une des bibliothèques

Dans la chambre d'Ethiel se trouve un petit sac contenant un lot de pierres précieuses estimé à 1500 Po. Le magicien possède par ailleurs une intéressante collection de Potions :

- Résistance au feu , lévitation et philtre de persuasion.

Les autres pièces ne contiennent que des objets de moindre valeur que le Mû Pourra placer à son gré...

La fin de l'aventure : L'ordre est puissant, et il faudra que les aventuriers évitent un affrontement direct s'ils veulent triompher. Dans un premier temps, les villageois ne croiront absolument pas à la culpabilité des moines, ou à l'existence d'un complot quelconque du côté de l'abbaye. Si les joueurs leur fournissent des preuves concrètes (libération des prisonniers de l'abbaye par exemple), leur opinion changera peu à peu. Les druides n'hésiteront pas à faire pression sur les villageois pour qu'ils restent neutres dans le conflit :

- Menaces sur les otages, ou destruction de maisons du village (foudre par exemple).

Le MD doit tenir compte de la moralité différente et du rôle joué par Malvira, la magicienne, qui ignore certains des agissements des autres membres du "bâton vert", et acceptera éventuellement de négocier avec les aventuriers suivant leurs agissements.

Si les joueurs se débarrassent de l'ordre, ils pourront effectuer la cueillette dans de bonnes conditions :
- Le MD peut considérer qu'ils ramèneront entre 100 et 200 fleurs à Almarande (100 + d%). Si la cueillette a été effectuée la nuit de la pleine lune ils toucheront un prix moyen de 80 Po par fleur. Il faut enlever 50% de ce prix par nuit de retard ou d'avance (80-40-20-10-5-rien...).

Ainsi que nous l'avons dit plus haut, **l'ordre dispose d'appuis importants dans plusieurs grandes villes du Nord**, et si la situation devient trop difficile, certains druides n'hésiteront pas à s'enfuir...

Principaux PNJs :

- **Onglurden** : grand maître de l'ordre, druide humain niveau 7.

Moralité : Obad-Haï. Moralité : Neutre Bon. 41 PV. AC 2 (avec bracelet de protection).

INT. 15 - SAG : 16 - FOR : 13 - DEX : 12 - CHA : 17 - CON: 13 - Sorts : 4/4/3/1/

Objets personnels :

- Pendentif emblème de l'ordre (vrai Pour tous les autres membres également)

- Anneau « Amitié animale »

- Bracelet AC2

- Bâton de souveraineté

- **Malvira** : magicienne humaine N°5.

Moralité : Bonne neutre - 15 PV - AC 5 (avec bracelet).

INT: 16 - SAG:12 - FOR: 9 - DEX: 14 - CHA: 16 - CON: 11 - Sorts : 4/2/1/

Livre de sorts : niveau 0 sorts tous niveaux - niveau 1 sorts n° 9/12/15/16/25/26/28 - niveau 2 sorts n° 1/6/11/12/23 - niveau 3 sorts n° 6/8/17/21.

Objets particuliers : bracelet AC 5 - flacon contrepoison - Anneau « Retour de sorts ».

- **Ethiel** magicien humain N°6.

Moralité : chaotique neutre - 20 PV - AC 1 (avec bracelet)

INT:16 - SAG:9 - FOR:12 - DEX:15 - CHA:14 - CON:15 - Sorts : 4/2/2/

Livre de sorts : niveau 0 sorts tous niveaux - niveau 1 sorts n° 2/3/7/12/14/16/23/28 - niveau 2 sorts n° 5/14/15/16/21 - niveau 3 sorts n° 12/17/18/20.

Objets particuliers : bracelet AC 1 - sifflet d'appel - flacon antipoison - anneau « Amitié animale »-

Arme : 3 dagues, dont une magique (Dague de venin)

- **Sellafir** : druide humain N°5 .

Moralité : neutre chaotique - 30 PV - AC 6 (avec bracelet).

INT:14 - SAG:15 - FOR:11 - DEX:9 - CHA:15 - CON:11 - Sorts : 4/3/2

Objets particuliers : bracelet AC 6 - anneau « Amitié animale »

- **Molar** : l'aubergiste (ancien milicien de Rhû) - Guerrier N°1, 9 PV - une épée longue (dans sa chambre !)

- **D'Enguen** : le maire - Humain normal - 6 PV

- **Narénus** : Moine humain niveau 3, supérieur du couvent, prisonnier des druides. C'est un homme de forte constitution, mais très affaibli par son emprisonnement. Il Pourra intervenir (à mains nues) si un combat a lieu dans l'abbaye, mais il refusera de quitter ce lieu.

Créatures monstrueuses :

LIBERGES :

CLIMAT/TERRAIN : Forêts

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Nichée

CYCLE D'ACTIVITÉ : Jour

RÉGIME ALIMENTAIRE : Insectivore

INTELLIGENCE : Moyenne (9)

TRÉSOR : -

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 1-6

CLASSE D'ARMURE : 6

DÉPLACEMENT : 6, 12 en vol

DÉS DE VIE : 3+3

ThACO : 17

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1d6/2 + 1d4 (poison)

ATTAQUES SPÉCIALES : Poison

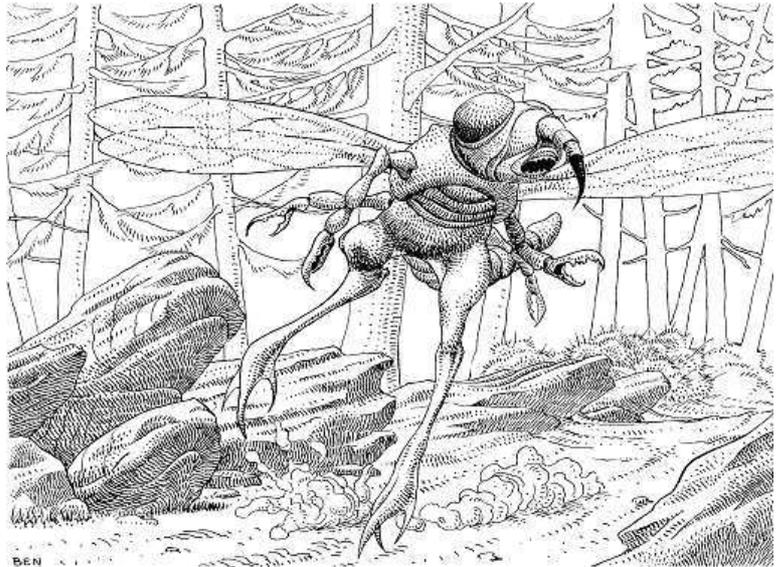
DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : P (0,8 à 1,2 m de haut)

MORAL : Moyen (10)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 295



Celles de l'îlot possèdent respectivement 24/24/26/28/19/et 21 points de Vie.

Les liberges sont des sortes de libellules, de grande taille, possédant de longues pattes d'autruche. Elles ont de grands yeux (genre fourmi) et leur tête ronde se prolonge par une sorte de trompe contenant un dard rétractile. Ce sont des créatures niveau 3+, disposant en moyenne d'une quinzaine de points de vie. Elles vivent en collectivité, et dorment dans les branches basses des arbres. Leur intelligence est moyenne. Leurs pattes sont inoffensives et elles ne mordent pas. La piqûre de leur dard est extrêmement dangereuse (Poison, dégât 1-4 à chaque round, paralysie progressive en partant de la zone touchée). En se déplaçant, elles émettent continuellement un bruit très grave, produisant un effet déplorable sur le moral des créatures qui les entendent (voir plus haut effets produits). En terrain découvert, elles se déplacent très vite (comme des autruches) semblant à la fois voler et courir. Étant donné leur taille (80 cm à un mètre de haut, 1 m 20 d'envergure), elles ont du mal à décoller ou à voler haut. Elles peuvent par contre utiliser leurs ailes pour descendre en planeur du haut d'un arbre, d'un mur ou d'une falaise. Elles ne peuvent pas attaquer par surprise, étant donné le bruit qu'elles émettent, et cherchent surtout à utiliser leur rapidité. Leur protection est faible (CA 6) et dès la première blessure, leur vitesse décroît de moitié, et il y a une chance sur deux pour qu'elles ne puissent plus voler.

L'origine de ces créatures est inconnue : il s'agit probablement d'un croisement effectué entre plusieurs espèces sauvages. Leur habitat d'origine semble être plus au sud que l'Ereflaïn, où l'on n'en avait encore jamais rencontré... Les liberges de la forêt de Sénécarr possèdent une particularité (résultant probablement d'un dressage) : elles ne s'éloignent jamais beaucoup des jardins d'Indassarr, comme s'il y avait en ce lieu un pouvoir étrange qui les attire.

ANKHEGS : (au nombre de 6 sur l'îlot)

CLIMAT/TERRAIN : Tempéré ou tropical / Plaines et forêts

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Nichée

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Omnivore

INTELLIGENCE : Aucune (0)

TRÉSOR : C

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 1-6

CLASSE D'ARMURE : 2, ventre 4

DÉPLACEMENT : 12, cr 6

DÉS DE VIE : 3-8

TACO : 3-4 DV : 17 | 5-6 DV : 15 | 7-8 DV : 13

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 3-18 (mandibules) + 1-4 (acide)

ATTAQUES SPÉCIALES : Giclée d'acide

DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : De G à E (3 à 6 m de long)

MORAL : Moyen (9)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 175-975



L'ankheg est un monstre qui vit sous terre et que l'on trouve le plus souvent en forêt ou dans les régions cultivables. Il apprécie énormément la viande fraîche, ce qui en fait une menace pour toute créature qui aurait l'infortune de croiser son chemin.

Un ankheg ressemble à un énorme ver doté de six pattes. Ces dernières s'achèvent par un crochet acéré lui permettant de creuser le sol et d'attraper ses proies, et ses puissantes mandibules peuvent couper un petit arbre en deux d'un seul coup. Une carapace de chitine extrêmement dure, le plus souvent jaune ou brune, recouvre l'ensemble de son corps à l'exception de son ventre rose, plus vulnérable.

L'ankheg a des yeux noirs et brillants, une petite bouche pleine de dents minuscules et deux antennes très sensibles pouvant détecter une créature de taille humaine en mouvement à 100 m de distance.

Combat : Le mode d'attaque préféré de l'ankheg consiste à se tenir tapi d'un mètre cinquante à trois mètres sous la surface du sol jusqu'à ce que ses antennes détectent l'approche d'une proie. Il jaillit alors sous les pieds de cette dernière et tente de la saisir entre ses mandibules. S'il y parvient, il la broie, lui infligeant 3d6 points de dégâts par round, plus 1d4 points causés par le puissant acide digestif qu'il sécrète jusqu'à ce que son "repas" soit totalement dissous. Toutes les 6 heures, l'ankheg peut projeter une giclée d'acide jusqu'à une portée de 10 m, mais il ne le fait que lorsqu'il ne lui reste aucun autre recours, car cela lui interdit de digérer la moindre nourriture au cours des 6 heures à venir. Cette attaque inflige 8d4 points de dégâts (réduits de moitié si la victime réussit un jet de sauvegarde contre le poison).

TROGLODYTES :

CLIMAT/TERRAIN : Souterrains et montagnes

FRÉQUENCE : Commun

ORGANISATION : Clan

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

INTELLIGENCE : Faible (5-7)

TRÉSOR : A

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 10-100

CLASSE D'ARMURE : 5

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 2

TACO : 19

NOMBRE D'ATTAQUES : 3 ou 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-2/1-2/2-5 ou selon l'arme employée

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : M (1,80 m de haut)

MORAL : Stable (11)

POINTS D'EXPÉRIENCE : Normal : 120

Garde, chef de patrouille : 175

Sous-chef : 270

Chef : 650



Dans l'ancien souterrain de l'abbaye, au cas où les aventuriers voudraient casser les murs qui obturent les couloirs, il y en a une tribu de 20 qui ont élu domicile dans ce lieu abandonné...

Les troglodytes sont des reptiles humanoïdes carnivores, particulièrement agressifs. Ils résident dans les cavernes souterraines et les fissures et autres grottes s'ouvrant à flanc de montagne. Ils haïssent les humains par-dessus tout et les attaquent fréquemment pour les dévorer et voler leur acier.

Ces monstres font environ 1,80 m de haut. Leur peau couverte d'écaillés a la consistance du cuir, et leur tête de lézard s'orne d'une gueule pleine de petites dents acérées. On reconnaît aisément les mâles à la crête qu'ils arborent et qui descend jusque sur la nuque. La couleur de leur épiderme varie compte tenu du fait qu'ils peuvent, tels des caméléons, se fondre dans le paysage, mais le brun-gris reste la teinte la plus courante. La plupart des troglodytes ne portent rien de plus qu'une ceinture à laquelle ils accrochent leurs armes ainsi, parfois, qu'une petite sacoche contenant de la viande plus ou moins avariée. Les chefs rajoutent des morceaux d'acier sur leur ceinture, ce qui est signe de pouvoir chez ces monstres. Leur infravision porte jusqu'à 30 m de distance. Ils sont uniquement capables de s'exprimer dans leur langue maternelle.

Combat : Lorsque l'on rencontre un groupe de troglodytes, la moitié d'entre eux se battent à l'aide de leurs armes naturelles (griffes et dents), tandis que les autres se répartissent les armes suivantes : épée (pour 10 % d'entre eux), hache d'armes en pierre (20 %), morgenstern en pierre (20 %) ou deux javelots (50 %). Les javelots des troglodytes sont extrêmement particuliers. Ces derniers les manient avec une telle habileté qu'ils les lancent à +3 pour toucher, ce qui leur permet de délivrer 2d4 points de dégâts en cas de coup au but. Comme cela est indiqué ci-dessus, un troglodyte sur quatre possède 2 de ces projectiles.

Ces monstres préfèrent les embuscades aux assauts frontaux. Leur tactique favorite consiste à trouver un sentier de montagne ou un passage souterrain fréquemment emprunté et à utiliser leurs talents de camouflage pour disparaître dans les rochers avoisinants. Dès qu'une proie passe à proximité, ils ouvrent les hostilités en lançant une volée de javelots (ce qui inflige un malus de -4 au jet de surprise de

l'adversaire, mais uniquement pour le round initial). Puis, après une seconde volée de projectiles, ils lancent la charge.

Lorsqu'ils sont en colère ou lorsqu'ils se retrouvent au combat, les troglodytes sécrètent une substance huileuse dont les autres créatures trouvent l'odeur particulièrement repoussante. Quiconque rate son jet de sauvegarde contre le poison perd 1-6 points de Force pendant 10 rounds.

LYNX :

CLIMAT/TERRAIN : Forêt

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

INTELLIGENCE : Animal (3)

TRÉSOR : Aucun

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 1-4

CLASSE D'ARMURE : 8

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 2

ThACO : 17

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1d4 (morsure)

ATTAQUES SPÉCIALES : 1-2 (patte arrière si morsure réussie)

DÉFENSES SPÉCIALES : Surpris seulement sur un 1 (d6)

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : P (0,8 m de long)

MORAL : Moyen (8-10)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 45



Dans l'enclos de l'abbaye -au nombre de 6 - PV 14/13/14/16/10/11.

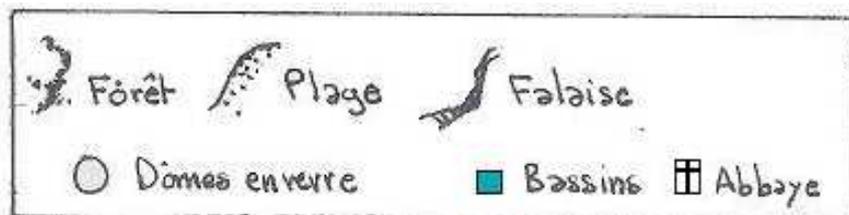
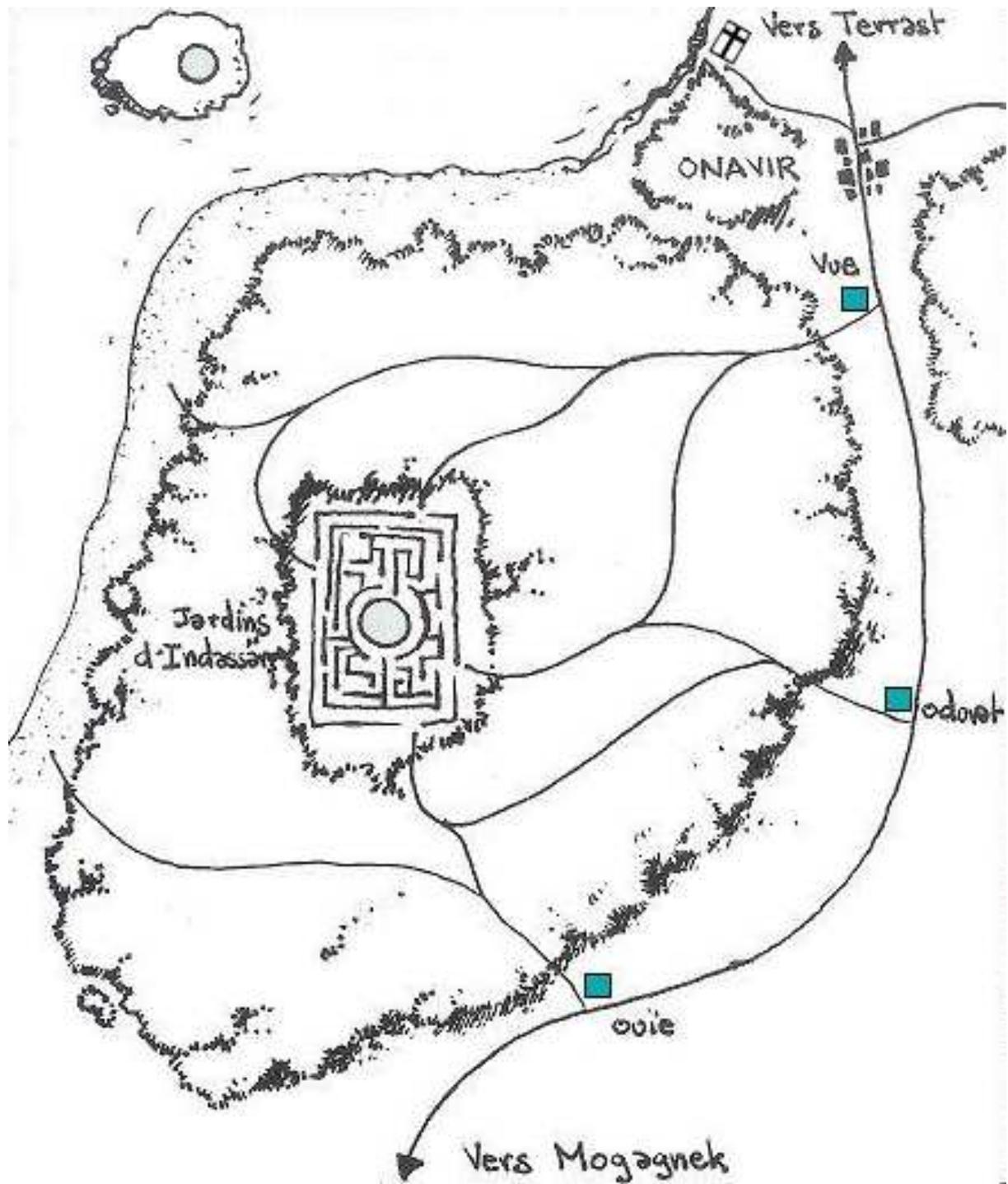
Par: Paul CHION

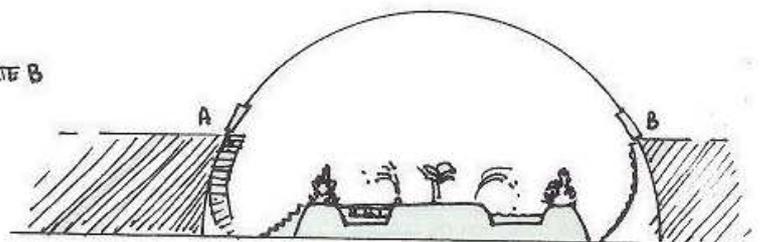
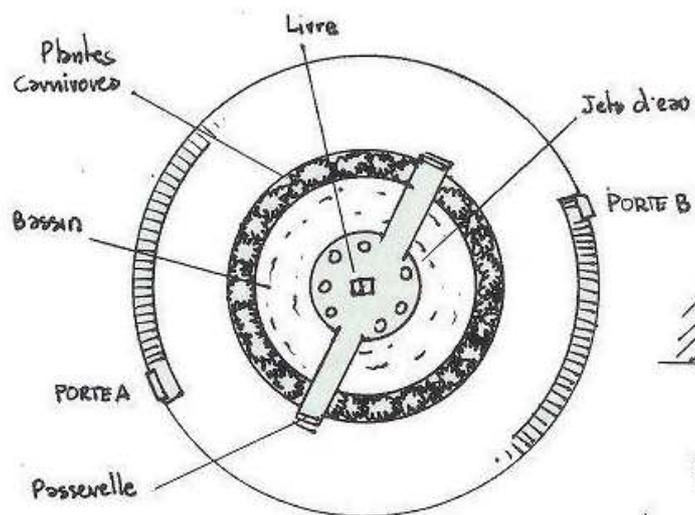
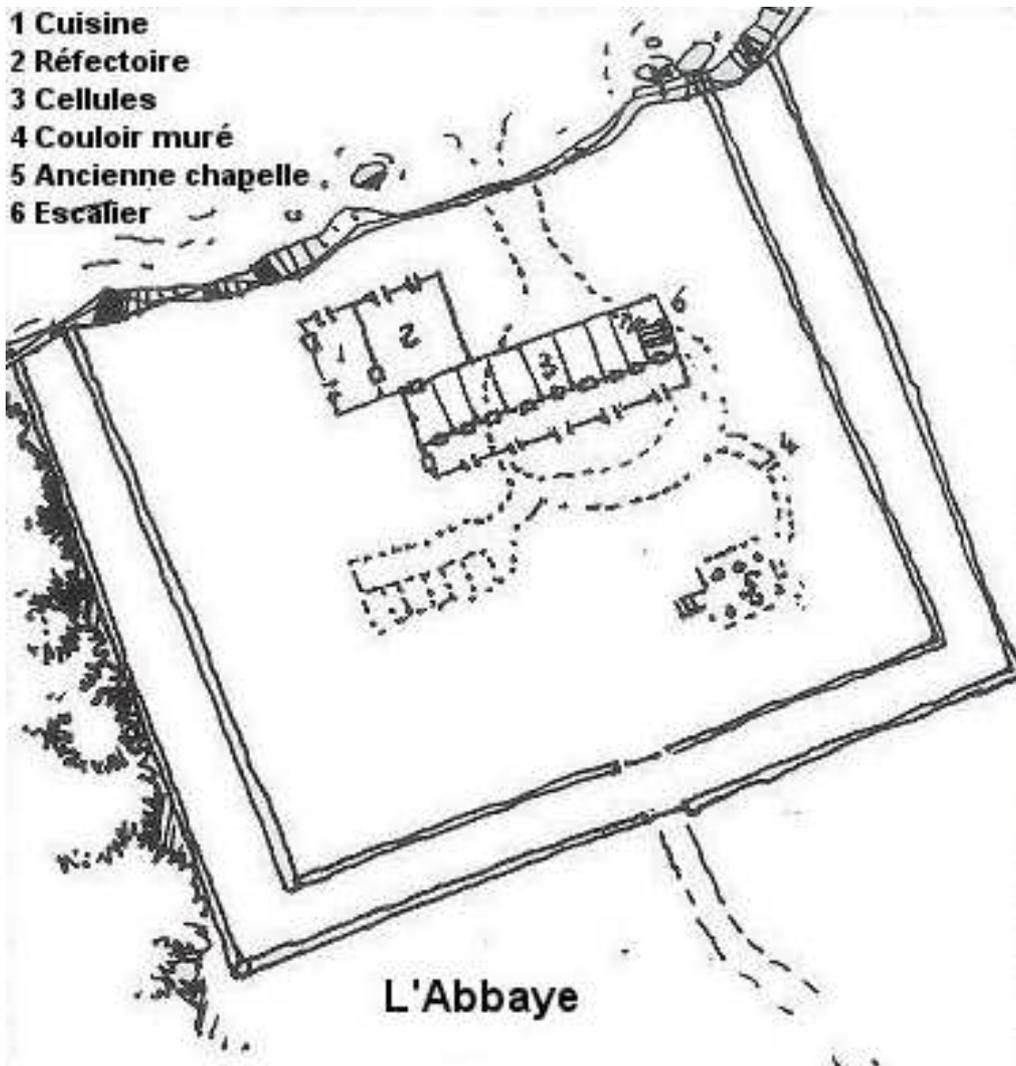
Illustration de couverture : Word of Strength par Alexander Nanitchkov

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2015

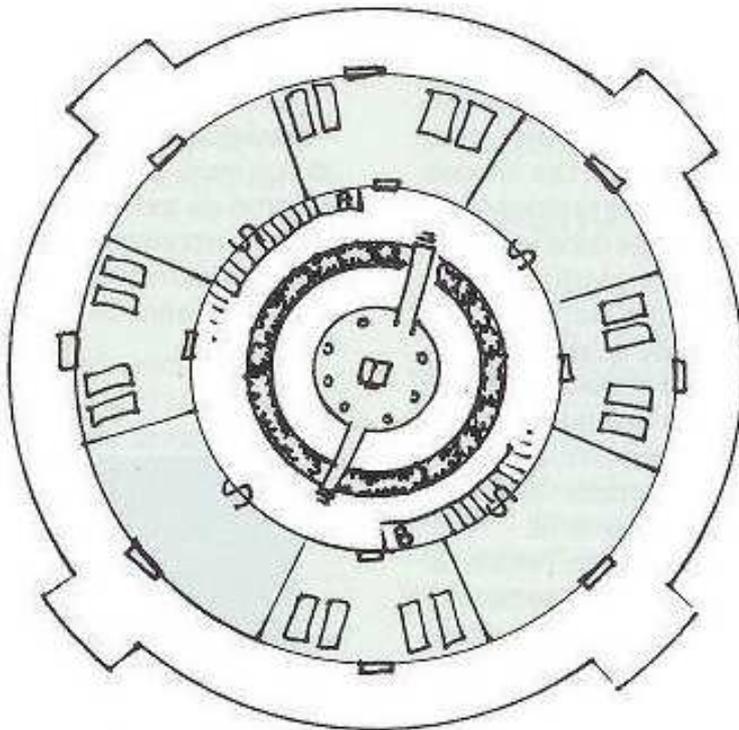
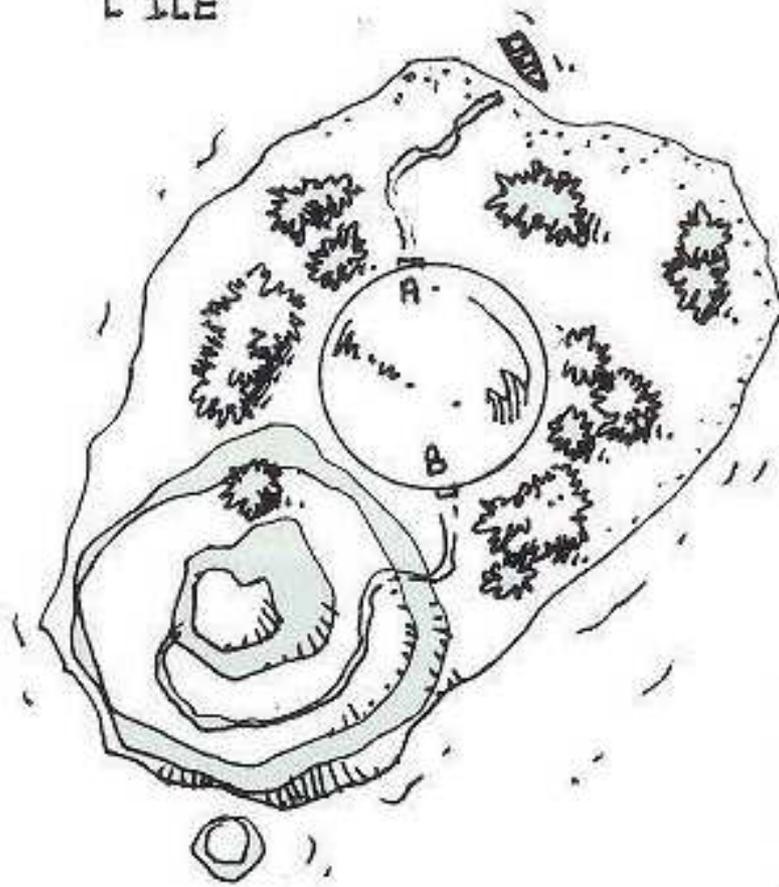
ANNEXE 1 : Les plans





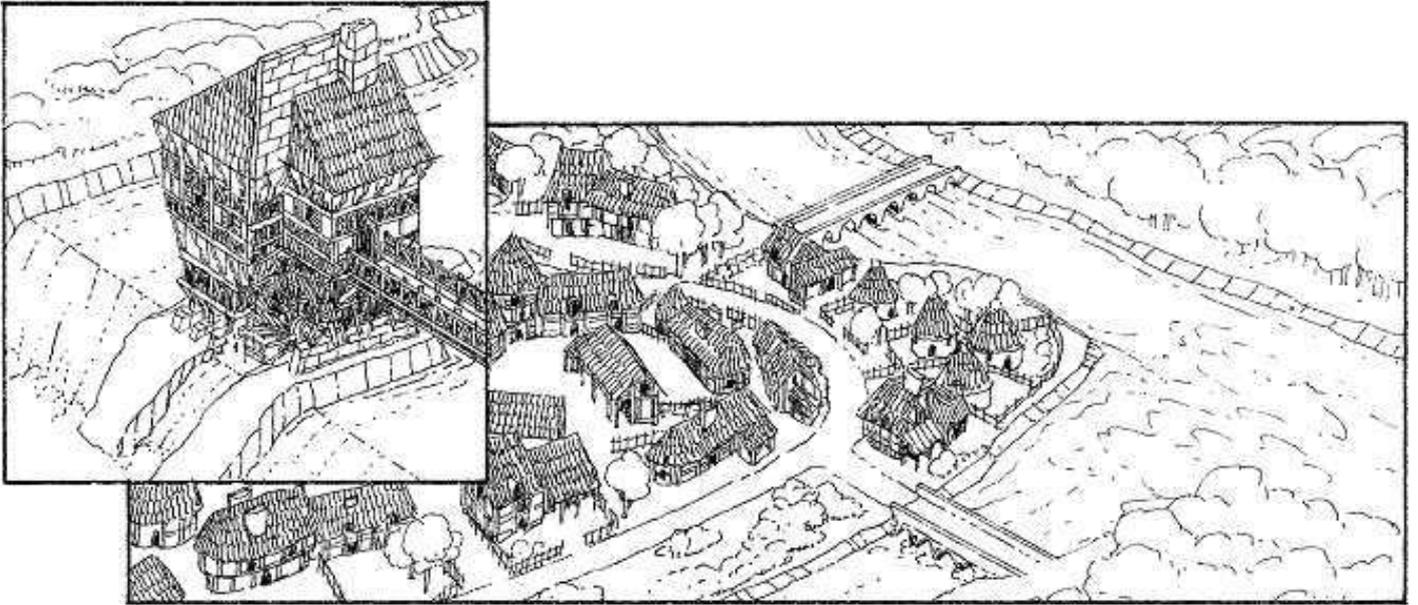
BULLE DU JARDIN D'INDASSAR

L'ILE



Bulle de l'île

ANNEXE 2 : Le village d'Almarande



Situé à l'est du Lac d'Altalith, le village d'Almarande a été édifié sur la frontière séparant le Grand Duché d'Agramor de la Marche d'Azilian, deux petits pays qui entretiennent d'excellentes relations commerciales et politiques depuis plusieurs siècles. Ses habitants (152 âmes) sont soumis à l'autorité du baron Hulfar, un seigneur réputé pour sa bonté et vassal d'Uleiric III, Grand Duc d'Agramor. Son château étant situé à une journée de marche plus au sud, il a délégué un régisseur pour veiller sur ses intérêts.

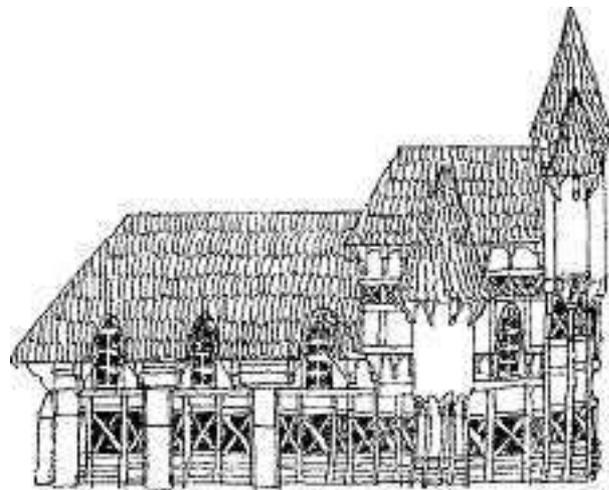
Almarande est plus qu'un simple village perdu au sein d'une campagne verdoyante et vallonnée, c'est aussi un lieu de passage fréquent par les voyageurs qui transitent entre Aziliane et Agramor. C'est pour cette raison que l'on peut trouver une grande auberge relais dans une agglomération d'aussi petites dimensions. Note : les noms des régions environnantes sont tirés de : Laelith, qui décrit une grande cité et ses environs.

Demeures campagnardes

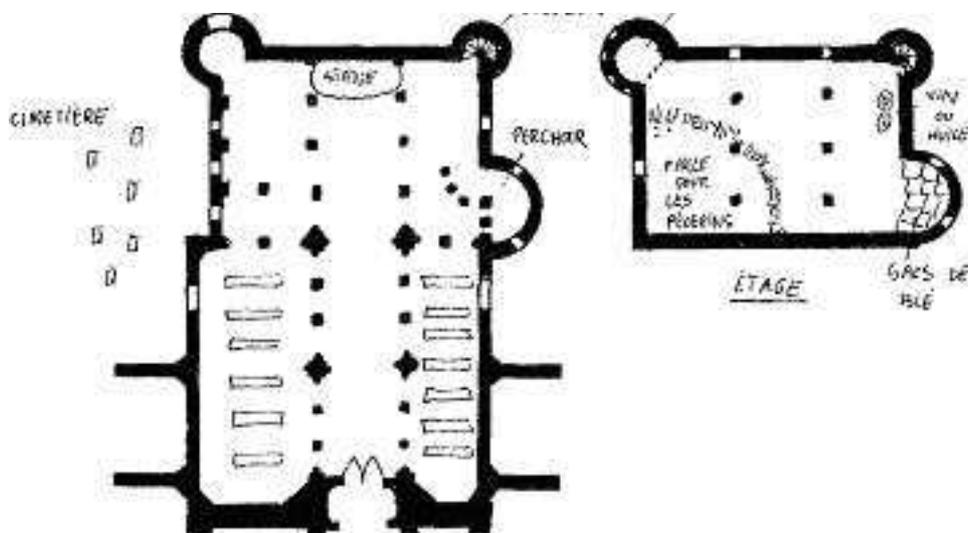
Le moulin : c'est ici qu'est moulu tout le grain (blé, orge, seigle, maïs, avoine) des récoltes du village. Ce moulin appartient à Hulfar et le meunier prélève 20 % sur tout ce que moule. Une moitié de ce prélèvement constitue son salaire, l'autre étant reversée au seigneur.

Habitant : Erdrios, le meunier, est un vieillard de 70 printemps qui vit ici avec sa jeune femme de 20 ans, Ulia, et ses deux fils de 2 et 4 ans. Son tempérament irascible fait qu'il est souvent soupçonné par les paysans de prélever plus que son dû sur les sacs qui passent entre ses mains. Avare à l'extrême, il dissimule un coffre contenant toute sa fortune sous une dalle amovible située au pied de la meule.

La chapelle : ce petit temple, dont le grenier sert souvent de silo, est essentiellement consacré à Ulbanis-Le-Grand-Cerf, le dieu de la fertilité adoré à Almarande. Les offices ont lieu deux fois par semaine et tous les habitants sont conviés à y assister sous peine d'être accusés d'avoir le « mauvais œil ». En cas d'attaque de pillards, les villageois viennent s'abriter dans la chapelle dont les murs percés de meurtrières se prêtent parfaitement à une défense acharnée. Dans ce cas, les pigeons voyageurs qui sont élevés ici, sont envoyés pour prévenir Hulfar...

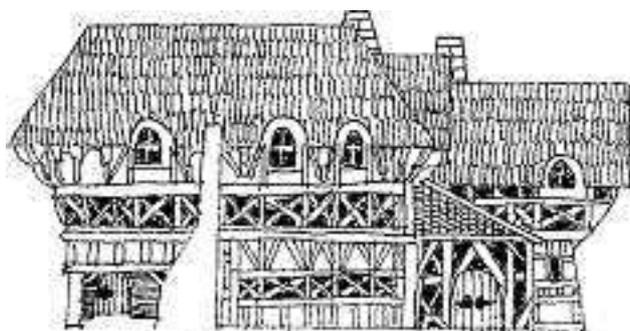


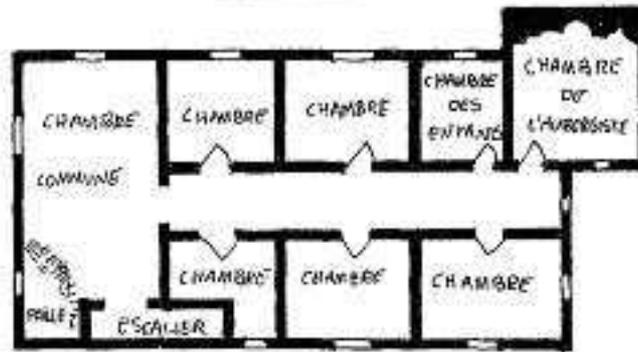
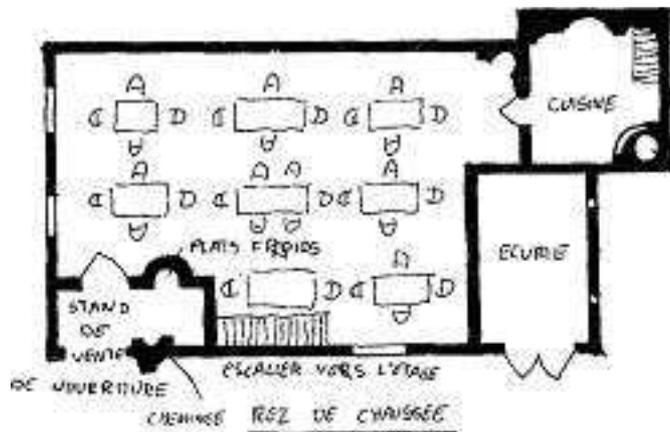
Habitant : Odias, le prêtre, est un petit homme replet et débonnaire adoré par tous. Il essaye, tant bien que mal, d'éduquer les enfants du village. Il vit dans une petite maison bâtie à côté de la chapelle et s'adonne en cachette à la « dive bouteille ».



L'auberge du Taureau d'Argent : cette auberge relais accueille les voyageurs et pèlerins qui empruntent la route d'Almarande. C'est ici que sont effectuées les opérations de douane (fouille, paiement d'une taxe de passage) pour le franchissement de la frontière. L'auberge est propre et bien tenue, mais ses tarifs sont élevés. Seuls de riches négociants peuvent s'offrir une chambre pour la nuit, les autres voyageurs se contentant de dormir dans l'une des nombreuses étables du village.

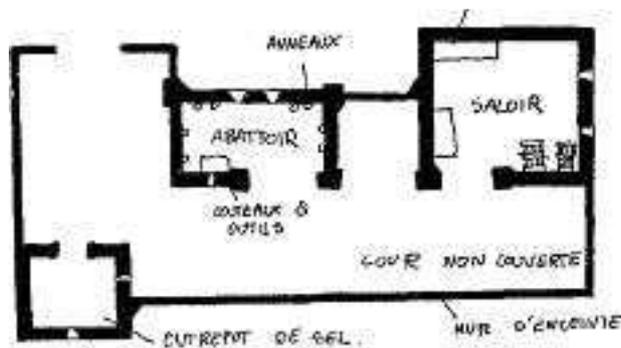
Habitant : Gunther, l'aubergiste, est un homme sec et taciturne d'une quarantaine d'années. Il vit au premier étage de son auberge avec Olaf, son frère, qui est douanier. Inutile de préciser que les formalités douanières sont souvent longues et fastidieuses, histoire de permettre aux clients de l'auberge de prendre quelques repas... Gunther a caché ses économies sous un des tonneaux de son cellier.





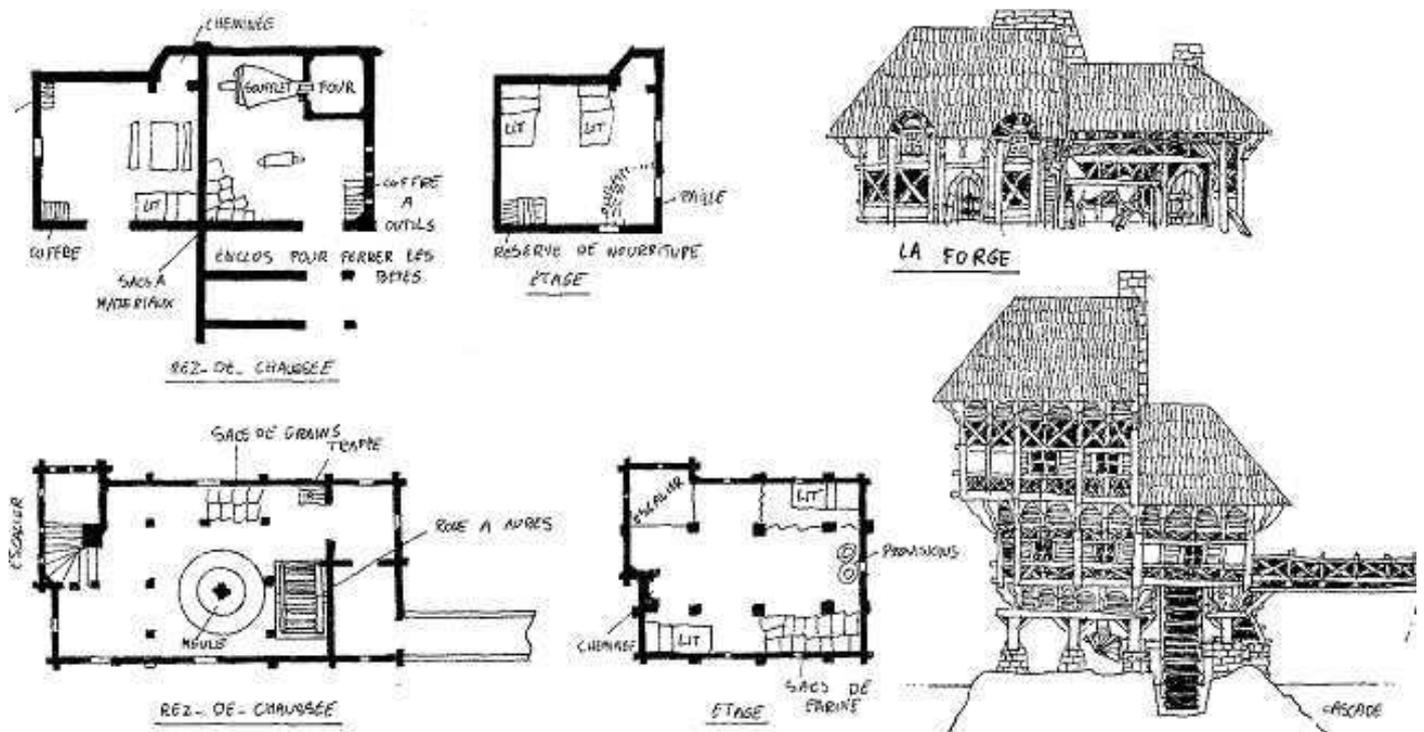
Abattoir/Saloir : il est interdit aux villageois d'abattre une bête sans l'accord exprès du seigneur ou du régisseur. Chaque animal tué ici fait l'objet du versement d'une taxe.

Habitant : Muldar-le-Tueur est un homme à la panse proéminente qui a longtemps été mercenaire dans les armées du Grand Duc. Désagréable et violent de nature, il adore son métier et peut se montrer dangereux une fois qu'il a bu. Il vit dans une petite maison coquette à côté de l'abattoir.

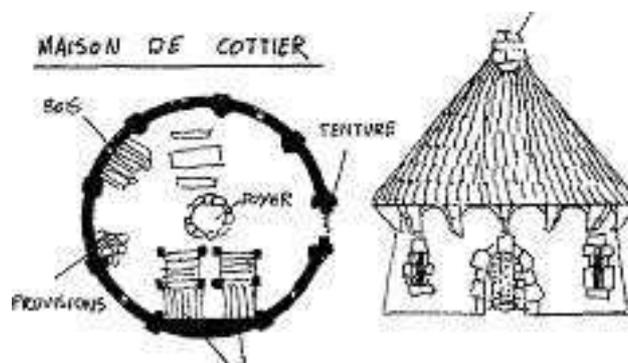


La forge : on vient y ferrer les chevaux et les bœufs, mais elle est aussi utilisée pour la fabrication des outils (socs de charrues, haches, faux, etc.) et de quelques armes qui sont revendus aux voyageurs de passage. Hulfar perçoit également une taxe sur tout ce qui est produit par la forge.

Habitant : Gordam, le forgeron, un grand gaillard musclé et barbu, est un ancien armurier de son excellence le Grand Duc d'Agramor. Il vit ici avec sa femme et ses cinq enfants. Ce que tout le monde ignore, c'est qu'il est aussi un agent de la police secrète du Grand Duc. Son atelier sert de point de ralliement à tous les espions qui se rendent en Azilian. Gordam a caché derrière la réserve de nourriture tous les documents pouvant le compromettre. Excellent combattant, il n'hésitera devant rien pour défendre son secret.



Maison de cottier : ces cahutes rudimentaires servent de logis aux « cottiers », des serfs dont la tenure est si petite qu'il leur faut à l'occasion se louer aux autres villageois pour assurer leur subsistance. Elles sont toujours très sales et d'une grande pauvreté.

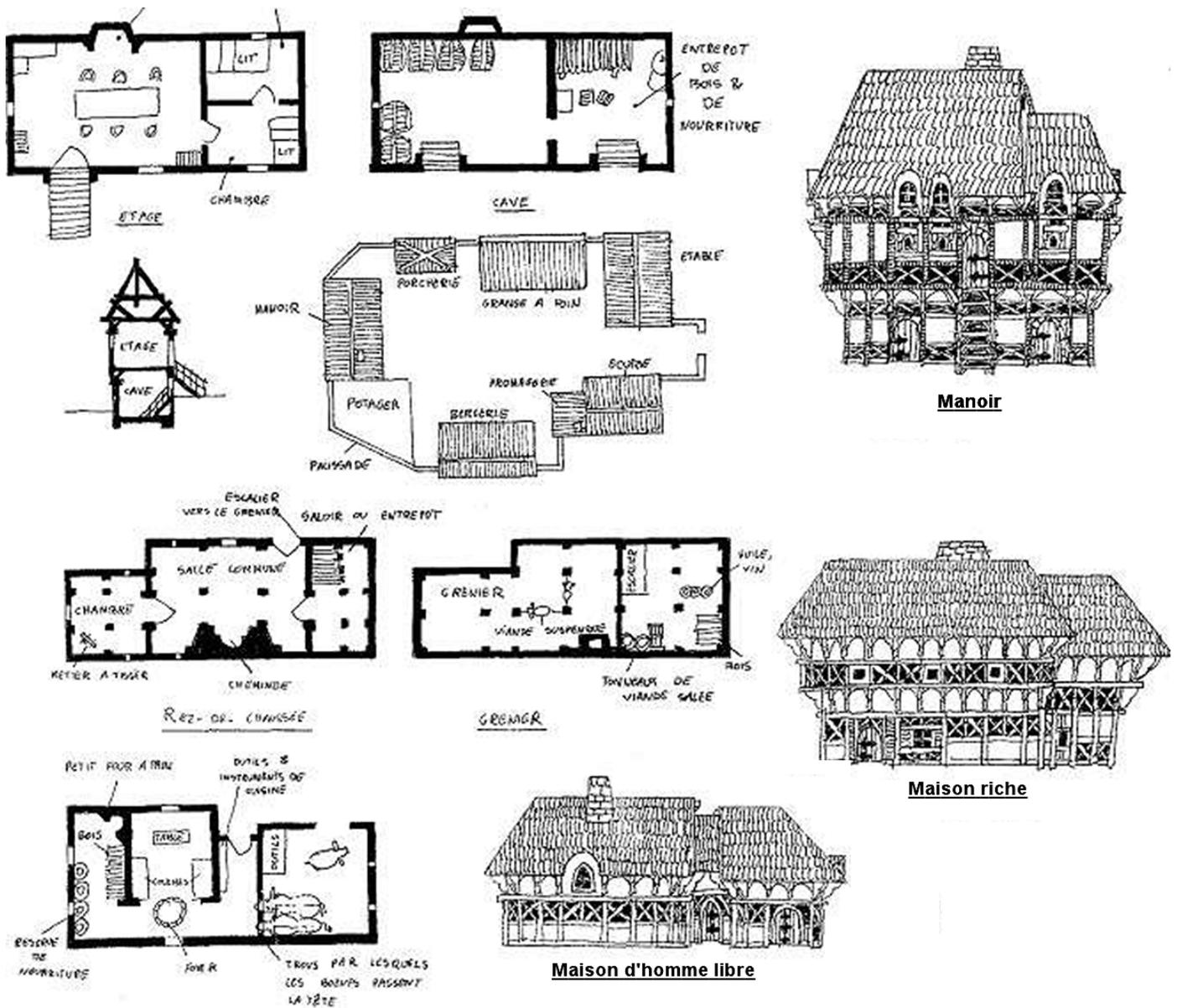


Maison riche : ce type de demeure est habité par des hommes libres («vilains») tels que le boulanger ou certains paysans possédant leurs propres terres et leurs propres bêtes.

Maison d'homme libre : ces chaumières sont réservées aux paysans auxquels Hulfar a concédé une tenure et qui ne sont pas soumis au servage. En guise de dépendances, elles possèdent souvent une porcherie ou une étable.

Manoir du régisseur : le régisseur est un fonctionnaire d'Hulfar chargé de veiller à ce que les taxes de son maître soient bien perçues. Il supervise aussi toutes les activités du village et a la charge de la police. Le manoir ne lui appartient pas, mais il est autorisé à y habiter. En cas de visite du seigneur, il se retire dans l'étable avec ses proches.

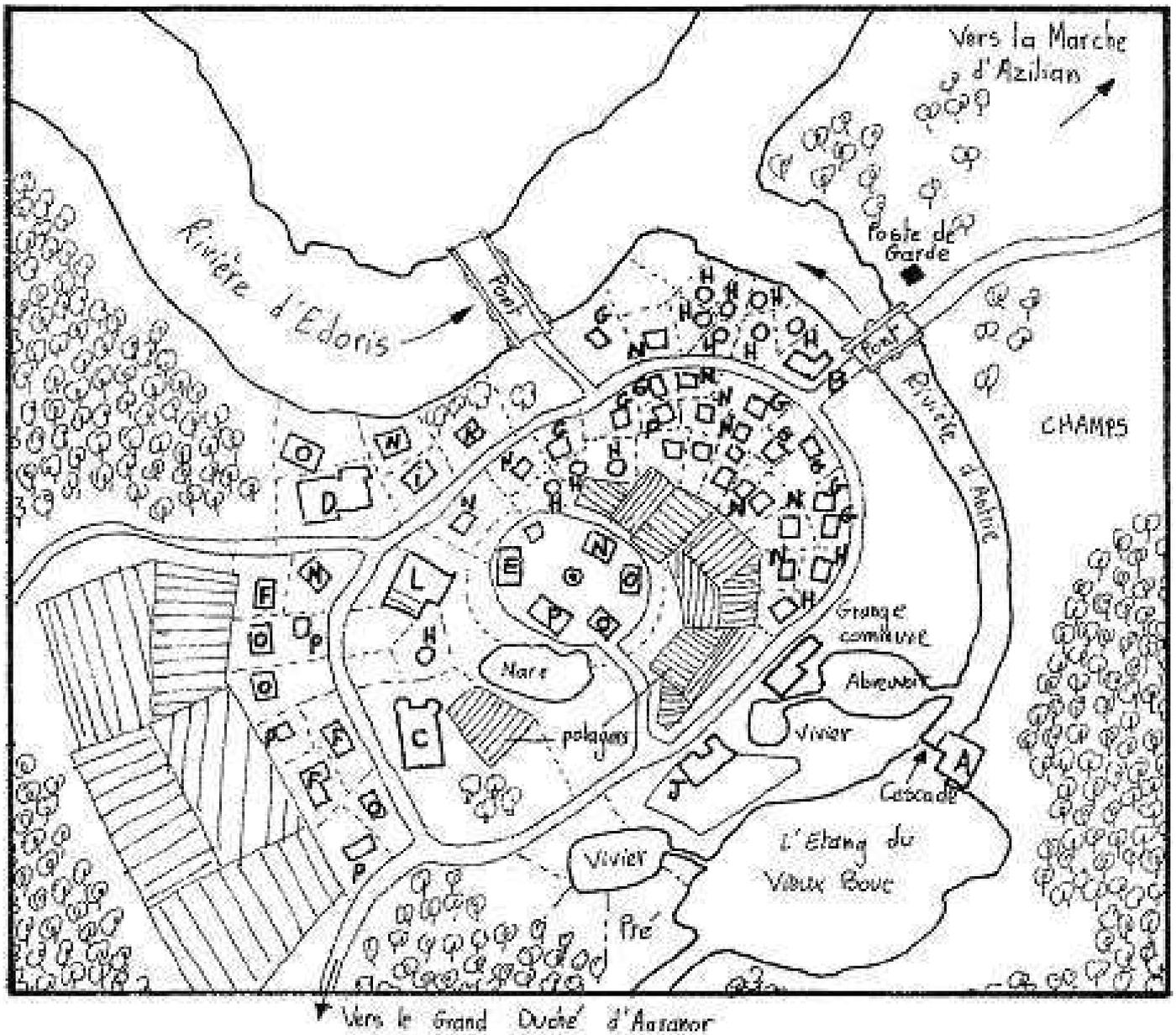
Habitant : Gerald de Flamberge, un homme d'âge moyen à l'impressionnante stature, prend à cœur sa charge de régisseur. Dévoué jusqu'au fanatisme à Hulfar, il passe ses journées à inspecter les terres qui sont sous sa juridiction. Il vit avec sa femme et ses trois filles et ne dispose que de deux soldats (qui vivent au poste de garde, voir carte) pour faire régner l'ordre. Il a l'habitude d'envoyer les impôts au château une fois par mois. En attendant, marchandises et argent sont conservés dans la cave de la maison.



Comment utiliser le village : Almarande a été conçu comme un village typique. Tel quel, il peut facilement être intégré dans n'importe quel univers plus ou moins médiéval. Mais il a aussi un autre intérêt...

En proposant des maisons «type», présentées sous la forme de fiches modulaires, il offre au Maître de Jeu la possibilité de construire n'importe quel village avec un minimum d'efforts. Il lui suffit d'en dessiner grossièrement la carte, les plans des maisons sont déjà prêts !

Il faut signaler d'ailleurs, que pendant des siècles l'organisation des sociétés paysannes a très peu évoluée. Aussi, les plans fournis ici peuvent également être utilisés pour de petites agglomérations campagnardes de l'époque des Trois Mousquetaires et, pourquoi pas, du début du vingtième siècle. Si vous voulez personnaliser un peu vos villages, n'hésitez pas à leur inventer de petites particularités architecturales représentatives de la région dans laquelle ils sont installés.



A: Moulin à eau, B: Forge, C: Chapelle, D: Auberge du Taureau d'Argent, E: Manoir du régisseur, F: Maison riche, G: Maison de vilain, H: Hutte de cottier, I: Brasserie/Malterie, J: Abattoir/Saloir, K: Tonnellerie, L: Atelier des charpentiers et menuisiers, M: Four à pain, N: Grange, O: Étable, P: Porcherie.

ANNEXE 3 : Obad-Hai

Dieu Intermédiaire

Symbole : masque de feuilles et de glands de chêne

Plan d'origine : Terres Extérieures

Alignement : N

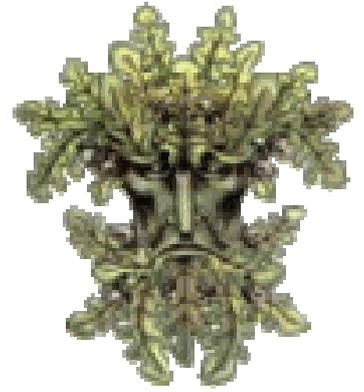
Attributions : nature, forêts, liberté, chasse, animaux

Adorateurs : barbares, rôdeurs, druides, chasseurs

Alignement des prêtres : CN, LN, M, NM, NB

Domaines : Air, Eau, Faune, Feu, Flore Terre

Arme de prédilection : bâton



Obad-Hai, le dieu de la nature, est le plus souvent représenté sous la forme d'un vieil ermite maigre et usé, vêtu de brun et de roux. Toutefois, certaines communautés humanoïdes le décrivent comme l'un des leurs. Obad-Hai est un rival d'Ehlonna car lui aussi adhère à une stricte neutralité. Obad-Hai joue du chalumeau (un instrument de musique à vent proche de la flûte) et tire son titre de celui-ci. Il porte également un bâton.

Dogme : Obad-Hai règne sur la nature et les régions sauvages. Il est l'ami de tous ceux qui vivent en harmonie avec le monde de la nature et c'est tout ce qu'il attend de ses disciples. Selon Obad-Hai, ceux qui nuisent à la nature méritent simplement d'être châtiés. À l'inverse, ceux qui ne font qu'un avec la nature n'ont rien à craindre. Ceci dit, même les individus bien intentionnés et les imbéciles sont parfois pris au piège d'un périple qu'ils n'ont su anticiper. Obad-Hai enseigne donc que la nature est parfois injuste et dangereuse, voire terrible. Cependant, elle est également belle et merveilleuse, et doit donc être respectée dans ce sens.

Clergé et temples : Les prêtres d'Obad-Hai n'ont aucune hiérarchie et traitent tous ceux de leur Ordre comme des égaux. Us portent des vêtements roussâtres et entretiennent des lieux de culte cachés dans les bois, à l'écart de la civilisation. Ils restent fidèles à la nature et à eux-mêmes, et vont rarement vers la société.

Un large éventail de races constitue les rangs des prêtres d'Obad-Hai, parmi lesquelles des humains, des gnomes, des halfelins et des fées des bois. Ils sont les protecteurs de la nature, se chargeant de châtier les contrevenants lorsque leur protection est inefficace ou tardive.

Les temples consacrés à Obad-Hai peuvent s'élever n'importe où, mais on les trouve généralement au beau milieu d'un bosquet de chênes.