

DUNGEONS
N
DRAGONS

LE DÉVOREUR D'ÂMES



Scénario pour 3 à 5 personnages de niveau 7-9

LE DÉVOREUR D'ÂMES

SCENARIO POUR 3 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 7-9

PROLOGUE :

Les Pjs séjournent dans la radieuse cité d'Arabel, région du Cormyr dans le monde de Faérun. Seulement voilà, leur bourse va être malheureusement dérobée par un pickpocket tristement connu sous le nom de Caillou (V15). En effet, ce dernier laisse toujours sur ses victimes une petite pierre ronde et blanche comme signature. Enfin voilà nos Pjs qui ont perdu une partie de leurs biens, ce qui pourra les motiver à accepter du travail. Il faut bien renouveler et payer ses réserves de potions de soins ou de baumes de guérison.

Un homme trapu aux cheveux blonds et fins et au regard observateur s'invitera à la table des Pjs pour leur proposer du travail. Son patron est à la recherche de mercenaires pour régler une affaire. Le travail est bien rémunéré mais demande une bonne expérience et des références. Si les Pjs sont intéressés, l'homme qui s'appelle Brudock donnera l'adresse de l'employeur : les marchands de la Balance. (Cf. Arabel). Ils devront se présenter chez la guilde demain matin au lever du jour.

Le jour suivant, les Pjs se rendent aux locaux de la guilde de marchands. Ils seront accueillis par une charmante hôtesse nommée Kitta, une jolie brune de 14 ans au visage constellé de tâches de rousseur. Elle les mènera sans attendre au bureau du chef de la Balance: Lumnos Brasvif. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années aux cheveux noirs et aux yeux jaunes. La pièce carrée est bien meublée avec des cartes sur les murs et de lourds livres de comptes et de commandes posés sur le bureau. Une bibliothèque chargée de livres traitant des différentes régions de Cormyr et de leur histoire se trouve contre le mur de gauche.

Il proposera un siège aux Pjs et demandera leurs références. Puis après un instant de réflexion, il parlera du contrat qu'il propose aux Pjs.

Comme ils le savent, « La Balance » est une guilde de marchands qui prend de l'importance à Arabel. Or un de ses camarades n'est pas encore revenu de son voyage dans les Cœurs de Cristal. Cet homme, Dalambar, devait ramener une série de trois parchemins anciens que la Guilde a eu le plus grand mal à se procurer. Ces parchemins étaient destinés au Gardien des Légendes d'Arabel.

Dalambar donc n'a plus donné signe de vie depuis qu'il est entré dans les Cœurs de Cristal. Les membres de la guilde installés à Suzail ont attendu en vain son retour. Cet homme était fiable et Lumnos ne craint pas une trahison. Il pense plutôt qu'il lui est arrivé malheur. La mission des Pjs sera donc de retrouver Dalambar et surtout les rouleaux anciens. S'ils peuvent ramener les deux à Arabel, c'est parfait. Sinon, l'impératif est de ramener les rouleaux.

Le contrat de 700 PO par personne qui ramènera les rouleaux et si possible Dalambar en vie. Lumnos ira jusqu'à 1000 PO mais il marchandera dur. Il aimerait que les Pjs partent au plus vite. Si les Pjs acceptent la mission, Lumnos leur présentera un contrat en bonne et due forme que les deux parties devront signer, résumant les clauses, le service demandé et le prix prévu. Le contrat précise que les Pjs s'engagent à ne pas garder les dits parchemins pour leur compte. Si les Pjs demandent une avance, le marchand acceptera en échange d'un reçu.

Il vous remettra également une lettre d'introduction à remettre au responsable local de la guilde à Suzail. Son nom est Siluron Poilgris.

En route!

C'est un long voyage qui attend nos aventuriers: 14 jours de cheval pour arriver à Suzail. Ils emprunteront la Grande Route du Commerce utilisée par toutes les caravanes marchandes. Des relais fortifiés se trouvent à un intervalle régulier afin qu'aucun voyageur ne dorme sans abri la nuit. Si les Pjs ne traînent pas, ils devraient trouver un coin où dormir dans une Auberge-Relais (voir en annexe) chaque nuit. Ils auront ainsi un bon lit, un repas chaud et même des chevaux frais, ce qui devrait rendre le voyage plus agréable.

Durant ces étapes, les Pjs rencontreront probablement des marchands venant de l'est qui pourront leur donner des informations sur Suzail ou sur les Coeurs de Cristal.

La Grande route du Commerce longe les Désolantes sur à peu près 90 km, il est fort possible que les Pjs assistent ou soient victimes d'un raid de monstres.

Voici la table de rencontres sur 1d10:

1-5: troupe de 30 orcs.

8-9: troupe de 15 trolls.

6-7: troupe de 25 gnolls.

10 : troupe de 20 goules.

GNOLLS: Humanoïde (gnoll) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv) ; Initiative : +0 ; Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases) ; Classe d'armure : 15 (+1 naturelle, +2 armure de cuir clouté, +2 écu en acier), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+3 ; Attaque : hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3) ; Attaque à outrance : hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3) ; Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : — ; Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +4, Vol +0 ; Caractéristiques : For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8

Compétences : Détection +3, Perception auditive +2

Dons : Attaque en puissance ; Facteur de puissance : 1 ; Alignement : généralement chaotique mauvais

Les gnolls sont des humanoïdes malfaisants à tête de hyène, un gnoll fait 2,25 mètres de haut et pèse environ 150 kg. Les gnolls parlent le gnoll.

GOULES: Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 2d12 (13 pv) ; Initiative : +2 ; Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2 ; Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie), 2 griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie) ; Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : fièvre des goules, paralysie ; Particularités : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +0, Vol +5 ; Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5

Dons : Attaques multiples ; Facteur de puissance : 1 ; Alignement : toujours chaotique mauvais

La goule parle les langues qu'elle maîtrisait de son vivant (le commun en fait généralement partie).

Combat : La goule attaque par surprise chaque fois que possible. Elle surgit de derrière une pierre tombale, saute du toit d'un mausolée ou jaillit du sol où elle attendait, tapie.

Fièvre des goules (Ext). Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Un humanoïde mort des suites de la fièvre des goules revient à la non-vie sous forme de goule à minuit lors de la nuit suivante. La victime ne conserve aucun des pouvoirs qu'elle possédait de son vivant. Elle n'est pas sous le contrôle des autres goules, mais ressent un profond besoin de chair fraîche et se conduit en tous points comme une goule ordinaire. Un humanoïde de 4 DV ou plus revient sous forme de blême plutôt que de goule.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

ORQUES: homme d'armes de niveau 1 ; Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv) ; Initiative : +0 ; Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/+4 ; Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3) ; Attaque à outrance : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3) ; Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m ; Attaques spéciales : —
Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2 ; Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6
Compétences : Détection +1, Perception auditive +1 ; Dons : Vigilance
Facteur de puissance : 1/2

Alignement : souvent chaotique mauvais

Combat : Les orques savent manier toutes les armes courantes, mais ils montrent une nette préférence pour celles qui infligent un maximum de dégâts en un minimum de temps. Parmi ceux qui empruntent une carrière de guerrier ou d'homme d'armes, beaucoup apprennent le maniement du cimeterre à deux mains ou de la grande hache en qualité d'armes de guerre. Ils aiment tendre des embuscades ou attaquer depuis une position abritée, et n'appliquent les règles de la guerre (comme respecter un cessez-le-feu) que tant que cela les arrange.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les orques subissent un malus de -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que lumière du jour.

TROLLS: Géant de taille G

Dés de vie : 6d8+36 (63 pv) ; Initiative : +2 ; Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+14 ; Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) ; Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m ; Attaques spéciales : éventration (2d6+9)

Particularités : odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +11, Vol +3 ; Caractéristiques : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6

Compétences : Détection +6, Perception auditive +5 ; Dons : Pistage, Vigilance, Volonté de fer

Facteur de puissance : 5 ; Alignement : généralement chaotique mauvais

Ce monstre se déplace debout, mais voûté. Sa démarche est pataude et, quand il se met à courir, ses longs bras traînent au sol. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'être très agile.

À l'âge adulte, il atteint généralement les 2,70 mètres pour un poids de 250 kilos. Les femelles sont légèrement plus grandes que les mâles. La peau caoutchouteuse du troll est grise, verte et grise ou vert olive comme un tapis de mousse. Leur chevelure est le plus souvent vert foncé ou gris terne.

Les trolls parlent le géant.

Combat : Le troll ne craint pas la mort. Il se rue au combat sans la moindre hésitation, frappant quiconque se dresse en travers de son chemin. Même face à du feu, il tente de contourner l'obstacle pour poursuivre le combat.

Éventration (Ext). Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accrole à la blessure, il se fixe instantanément..

SUZAIL, CITE DE LA MAGIE :

Le Cormyr possède plusieurs grande cité, mais pour la magie c'est Suzail sa capital qui excelle. Sinon le pays compte un grand nombre de villages.

C'est une ville prospère et marchande qui compte environ dans les 30 000 habitants. Cette cité a la particularité de ne comporter aucun angle, tout y a été construit en courbes harmonieuses. Suzail est aussi le meilleur endroit pour acheter des objets enchantés, rares dans les autres contrées du Cormyr.

Les Suzailtes sont des gens au caractère jovial et accueillant. Ils sont très fiers de leur ville et sa renommée. Les Suzailtes sont tous des marchands dans l'âme et le marchandage y est un sport très apprécié. La magie

est omniprésente dans toutes les rues. Cela va des enseignes de commerçants éclairées par des feux féériques aux nombreuses boutiques vendant des objets enchantés. Les rues sont très propres et aucune mauvaise odeur flotte dans l'air. La ville compte plusieurs temples dont le plus beau et le plus grand est dédié à Mystra, la déesse de la magie et des mystères. Les autres sont consacrés à Waukeen, Chauntea, Milil et Tempus.

Le comptoir commercial de la Balance se trouve dans le quartier Sud de la ville. En présentant la lettre que leur a remise Lumnos, les Pjs seront reçus sur l'instant par Siluron. c'est un homme au visage creusé de rides arborant de courts cheveux et une barbe bien taillée d'un bel argenté. Son maintien est celui d'un aristocrate et si ses manières sont courtoises, elles restent dépourvues de chaleur.



Siluron les informe qu'ils ont des chambres réservées dans l'auberge « Au repos du Faucon » qui appartient à la guilde.

Bien entendu, il n'y a toujours rien de nouveau, si ce n'est que d'autres expéditions envoyées dans le nord pour converser avec les clans ne sont pas revenues. On commence à croire que les clans, pacifiques jusqu'à présent, ont décidé de tuer tous ceux qui pénétraient dans leur territoire.

Dalambar était allé à la rencontre du clan du Lagon, car ce sont eux qui auraient retrouvé les parchemins dans leurs filets de pêche. Siluron a bien envoyé un message par Pigeon lorsque le marchand n'est pas revenu, mais le chef, Haron, lui a répondu que l'homme était reparti depuis plusieurs jours déjà. Haron a ajouté que le Dévoreur d'âmes avait dû le capturer et qu'il était maintenant perdu.

Siluron ne semble pas croire une minute à cette histoire de Dévoreur d'âmes. Il est persuadé que les hommes des glaces ont décidé d'éliminer tous ceux qui pénètrent sur leur territoire. Mais il changera de sujet en reprenant un air impassible. Il expliquera ensuite aux Pjs qu'il leur faudra se rendre aux Crocs du Fauve pour être autorisés à entrer dans les Cœurs de Cristal. Cela fait un long détour, bien sûr, mais c'est la règle. Et les hommes du nord ont une justice expéditive envers ceux qui enfreignent leurs règles.

D'après Siluron, les hommes du nord sont fiers de leur sang pur. Ils suivent la même ligne de conduite depuis des siècles que le marchand considère comme archaïque. Ils adorent les dieux de Tolérance, le royaume de la jeunesse éternelle. Les hommes et les femmes du nord sont plus grands et plus résistants que la moyenne. Leur peau est d'un brun doré à cause d'une substance avec laquelle ils se frottent la peau afin d'être isolés du froid. Cette teinture est définitive et isole aussi bien du chaud que du froid.

Ils vivent de chasse bien qu'ils fassent un peu d'élevage. Ce sont néanmoins des guerriers redoutables qui n'éprouvent aucune pitié au combat. Ces barbares parlent l'ancienne langue, l'Ikarûn, mais beaucoup d'entre eux parlent le Cormyrien.

Siluron leur conseillera de prévoir des vêtements plus chauds, car il règne un froid terrible dans les Cœurs de Cristal, même en Été. Leurs chevaux ne résisteront pas longtemps contre le froid également. Il leur faudra faire escale au village de Phlan avant de s'aventurer dans les plaines glacées: ils pourront sur place trouver fourrures, vêtements chauds, traîneaux et chiens, ou des élans. En bref, tout ce dont ils auront besoin pour affronter le froid, la glace et la neige.

Siluron leur donnera une carte de l'itinéraire de Dalambar et sa troupe, ainsi qu'un portrait de lui. Puis il prendra congé des Pjs prétextant des affaires urgentes. On les confiera à un jeune guide qui les emmènera à l'auberge mais également partout où ils voudront aller pour refaire leur équipement.

L'auberge « Au repos du Faucon » est un établissement fort agréable et confortable. Les Pjs auront la bonne surprise de savoir que leurs chambres et leurs repas ont été payés à l'avance. Mais ceci compte une quantité raisonnable de vin voire de bière. Les chambres sont individuelles et d'une propreté impeccable. Un escalier intérieur permet d'accéder aux bains communs masculins et féminins sans passer par la salle commune. L'eau est fournie par une source d'eau chaude naturelle.

La nourriture est excellente et variée : du cerf rôti accompagné de la sauce du chef, avec des légumes du jardin, le tout arrosé d'un bon vin de Léathord est l'un des nombreux choix que les Pjs pourront faire. Des musiciens jouent des mélodies entraînantes tandis que des danseuses gracieuses enchantent les sens des clients attablés. En général, c'est une des nombreuses légendes du Cormyr qui sont racontées à travers les notes subtiles et les mouvements aériens des artistes.

Dans une pièce à part et spécialement aménagée, vous pourrez regarder des "rêves animés", une spécialité de Suzail. Pour le prix de 1 PA, vous pourrez vivre comme si vous y étiez de magnifiques histoires générées par un sorcier. (Note du MD: c'est l'équivalent du film en 3D, d'une réalité incroyable). L'histoire favorite des Suzailtes est la quête de la magie de Callista et Manorhen.

LE VILLAGE DE PHLAN

Phlan est un village de 500 habitants niché au nord du Lac de la mer de Lune et qui termine la Route du Commerce du Thar. C'est un endroit plus frais qu'à Suzail, à cause des vents des Cœurs de Cristal, mais les villageois ne changeraient pour rien au monde de village.

Les Phlaniens ne croient absolument pas aux rumeurs qui courent sur les Hommes des Glaces. Ils les connaissent bien, les barbares du nord sont des gens en qui on peut avoir confiance, ils n'ont qu'une parole et si quelque chose leur déplaît, ils le disent ouvertement. Non, ce n'est vraiment pas leur style d'agir ainsi. Eux aussi pensent qu'une créature maligne vit dans les Cœurs de Cristal et s'attaque aux voyageurs imprudents...

Les Pjs pourront s'équiper sans aucun problème dans le village. Ils font beaucoup de troc avec les clans des glaces alors les marchands locaux pourront conseiller les Pjs sur leur équipement. Ils proposeront même de troquer leurs possessions contre ce qu'ils auront besoin, comme les chevaux par exemple.

Dans les cœurs de cristal, les moyens de déplacement sont les Elans, les chiens attelés à des traîneaux ou des Ailes des glaces.

Ce sont de petites embarcations à voile où peuvent monter de 4 à 6 personnes. Elles sont montées sur deux lames en acier pour glisser sur la glace. Mais les Ailes des glaces sont couteuses (4000 PO) et rares (il n'y en a que 2 dans le village et elles appartiennent à deux marchands).

Ils trouveront de quoi se loger à l'auberge du Caribou fendard, où on leur servira un repas chaud (plat du jour consistant, genre cassoulet) et un bon lit pour 4 PA.

Des concours de fléchettes ont lieu tous les soirs avec boisson gratuite pour le vainqueur pour la soirée. Pour y participer: 2 PC.

Les habitués de l'auberge se souviennent très bien de Dalambar et sa troupe. Il était un fort bon musicien et un excellent chanteur, cet homme aux cheveux châtain et aux yeux gris. Toute la soirée il les avait régalé d'histoires croustillantes et de potins scandaleux sur Arabel et sa noblesse. Il était accompagné de six hommes au visage austère, de carrure imposante et vêtus comme des guerriers. Ces hommes portaient des bracelets de cuir ornés du dessin d'une balance. Ils n'avaient bu que de l'eau et surveillaient sans cesse les nouveaux arrivants.

Dalambar n'est resté qu'une nuit et est reparti au matin avec ses camarades pour aller aux Crocs du Fauve. On ne l'a plus jamais revu depuis et c'est bien dommage.

D'autres individus également ne sont jamais sortis des Cœurs de Cristal mais il faut dire que les dangers sont multiples : les loups des glaces, les ours, les géants et bien d'autres...

LES CROCS DU FAUVE

La frontière entre Le Thar et les Cœurs de cristal est clairement délimitée par la neige et la glace qui recouvre le sol brusquement et la température qui baisse d'un coup de 15 degrés.

Ce phénomène est très étrange et n'est pas naturel du tout. On raconte que les mages de Thar pensent

qu'il s'agit là de magie sauvage très puissante.

Les Pjs laissent derrière eux le paisible village de Phlan et affrontent les terres glacées du nord.

Un vent glacé souffle sur ces étendues enneigées, parfumé par les arbres qui habillent le paysage. Des résineux bien entendu. La température est terrible pour des individus natifs de régions plus clémentes. Mais fort heureusement leur prochaine destination n'est pas loin, ils arriveront aux Crocs du fauve au bout de trois quarts d'heure.

Ce lieu porte bien son nom: il s'agit d'une grande caverne (20m) qui ressemble à une tête de félin. L'entrée est ornée de stalactites et de stalagmites représentant autant de dents menaçantes et ouvre un étroit passage vers l'intérieur. Des torches allumées et protégées du vent illuminent l'entrée et lui donnent un air surnaturel et inquiétant.

Les Pjs peuvent rentrer à l'intérieur, aucun mortel ne garde cet endroit, ils ont néanmoins l'impression d'avoir pénétré dans un sanctuaire. Une dizaine de sièges ont été taillés à même les parois qui sont couvertes de bas reliefs gravés et peints. Ils retracent l'histoire et l'héritage de ce peuple fier de son sang. Certains sont anciens mais d'autres très récents.

La plus ancienne illustre la bataille du Sacrifice du sang: des démons de toutes sortes combattant de magnifiques géants à la peau de bronze et des sylphides à la peau bleue, dans le fond de la scène, on peut voir une cité de cristal enchâssée dans la montagne qui semble illuminer la scène.

Puis la scène représente la naissance des humains, nés du sang des guerriers tombés au combat lors de cette terrible guerre. On reconnaît sans problèmes le Lac des âmes et la silhouette du Serpent des glaces représentant Thrym. Le dieu domine les petites formes représentant les premiers humains du Cormyr tandis que les géants guerriers les accueillent à bras ouverts.

Arrive enfin un représentant des clans accompagné de 5 guerriers. Il porte une peau de loup des glaces blanche, symbole de son statut de chef.

Il parle le commun et se présente : Ralund du clan des Griffes.

Il attendra que les Pjs se présentent avant de leur demander la raison de leur venue dans leurs plaines. En entendant mentionner la première expédition, il hochera la tête et leur expliquera qu'il s'en souvient. Le lieu où ils voulaient aller était dangereux pour deux raisons : les Géants de glace et leurs loups. Il dit qu'ils obéissent à un dévoreur d'âmes et capturent les malheureux qu'ils croisent sur leur chemin pour les amener à leur maître. Lauriath protège les hommes des glaces de l'influence malsaine du dévoreur. Ralund leur dit qu'il a prévenu le chef de l'expédition mais que celui-ci n'a pas tenu compte de ses avertissements.

Il autorisera quand même les Pjs à pénétrer sur le domaine des hommes de glace mais il les prévient que s'ils se font capturer, leurs âmes seront offertes au dévoreur et ils ne pourront même pas rejoindre les Terres du Rêve. Et dans ce cas, même les dieux ne pourront rien pour eux...

Note au MD : Si les Pjs tentent de passer sans l'accord des clans, ils seront traqués comme du gibier et punis en étant aveuglés au fer rouge. Les Pjs sont peut-être très puissants mais les guerriers des clans sont nombreux et aguerris... L'aventure se terminera ainsi pour les Pjs.

Chasse à l'homme : La température flirte avec le négatif et le vent glacé est une véritable torture pour les Pjs. Heureusement le paysage vous permettra de trouver des refuges contre ce vent et de vous reposer. Les Pjs peuvent trouver du gibier pour se nourrir: des lapins à poil long par exemple...

Dès qu'ils seront loin de tout village ; les Pjs pourront être prévenus que quelque chose ne va pas : les montures deviennent nerveuses et inquiètes.

Six énormes loups à fourrure blanche et argentée vous ont pris en chasse.

Ils n'attaqueront pas les Pjs directement et tenteront de les rabattre vers les trois Géants des Glaces qui les attendent cachés derrière une colline.

Pour les amener vers le piège, les loups intimident les montures qui apeurées deviennent de moins en

moins contrôlables. Ils donnent des coups de mâchoires près des jarrets des élans, tout en essayant d'éviter les coups des cavaliers.

A moins d'avoir des aptitudes pour calmer les animaux comme les rangers, les Pjs seront amenés vers les Géants et le combat sera inévitable.

Si les Pjs comprennent le manège des loups et tentent de percer leurs rangs, les loups utiliseront leur souffle pour tuer les animaux et blesser les cavaliers, puis ils hurleront pour avertir les géants de la résistance des proies.

Les Géants ont pour consigne de les ramener vivants, aussi les attaqueront-ils avec des gourdins et non leurs habituelles haches à deux mains...

LOUPS ARCTIQUES X 6 : Créature magique (froid) de taille G

Dés de vie : 6d10+18 (51 pv) ; Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 froid)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 froid)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe, morsure glacée, souffle

Particularités : immunité contre le froid, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 16, Int 9, Sag 13, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +6, Discrétion -1*, Perception auditive +6, Survie +1*

Dons : Pistage, Science de l'initiative, Vigilance

Facteur de puissance : 5

Alignement : généralement neutre mauvais

Long de 2,40 mètres, le loup arctique fait environ 1,35 mètre au garrot. Il pèse dans les 225 kilos.

Il parle le géant et le commun.

Combat

Le loup arctique chasse presque toujours en meute. Sa force, sa ruse et son redoutable souffle glacé lui permettent de s'en prendre à des créatures bien plus grandes que lui. La meute décrit généralement des cercles autour du gibier, les loups attaquant à tour de rôle afin d'épuiser leur proie. S'ils ont vraiment faim, ils tentent d'immobiliser leurs adversaires en se jetant sur eux.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup arctique parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +8 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

Morsure glacée (Sur). Un loup arctique inflige 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires chaque fois qu'il mord son adversaire, comme si la morsure était une arme dotée de la propriété spéciale de froid.

Souffle (Sur). Cône, 4,50 mètres, tous les 1d4 rounds, dégâts 4d6 de froid, Réflexes (DD 16, demi- dégâts).

Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le loup arctique bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion. * Son pelage lui confère un bonus racial de +7 aux tests de Discrétion dans les endroits enneigés.

Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

GEANTS DU GIVRE X 3 : Géant (froid) de taille G

Dés de vie : 14d8+70 (133 pv) ; Initiative : -1 ; Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 8, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +10/+23 ; Attaque : grande hache (+18 corps à corps, 3d6+13/x3) ; ou coup (+18 corps à corps, 1d4+9) ; ou rocher (+9 distance, 2d6+9) ; Attaque à outrance : grande hache (+18/+13 corps à corps, 3d6+13/x3) ; ou 2 coups (+18 corps à corps, 1d4+9) ; ou rocher (+9 distance, 2d6+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m ; Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : immunité contre le froid, réception de rochers, vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +12, Vol +6 ; Caractéristiques : For 29, Dex 9, Con 21, Int 10, Sag 14, Cha 11

Compétences : Artisanat (un au choix) +13, Détection +12, Escalade +13, Intimidation +6, Saut +17

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements

Facteur de puissance : 9

Alignement : souvent chaotique mauvais

Les cheveux des géants du givre peuvent être bleu pâle ou jaunâtres, et leur yeux sont souvent de la même teinte. Ils s'habillent de peaux et arborent tous les bijoux qu'ils possèdent. Les guerriers y ajoutent une chemise de mailles et un casque en fer orné de cornes ou de plumes.

Les adultes de sexe masculin font environ 4,50 mètres de haut pour un poids de 1,4 tonne, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. Leur espérance de vie tourne autour des 250 ans.

Combat

Les géants du givre combattent le plus souvent de loin, en jetant des rochers jusqu'à ce qu'ils tombent à court de munitions ou que leurs ennemis décident de se rapprocher. Ils se battent alors à l'aide de leurs énormes haches. Leurs rochers ont un facteur de portée de 36 mètres.

Ils aiment tendre des embuscades en se cachant sous la neige au sommet de pentes gelées, là où leurs adversaires auront du mal à les atteindre.

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de leurs rochers est de 42 mètres.

Les Géants attaqueront les Pjs jusqu'à ce que leurs Pv tombent à 0 ; ils attaqueront en priorité les joueurs de sorts. Si les 3 géants sont tués, les loups s'enfuiront. L'un des géants porte un médaillon qui permet de lever l'illusion de la Porte du maître.

Il y a alors une alternative :

- Soit les Pjs sont faits prisonniers et les géants les emmènent dans leur repaire. Et alors ils seront solidement attachés et emmenés vers la porte du maître. Ils n'auront pas d'autre choix que de suivre leurs geôliers.

- Soit les Pjs sont victorieux et ils devront déterminer d'où venaient ces géants et pour le compte de qui, il agissaient.

Tout dépendra du temps et des compétences de vos joueurs. Il y a une chance sur deux, que les empreintes aient été à moitié effacées. Les géants du froid se repèrent avec leur odorat, c'est ainsi qu'ils retrouvent leurs tanières en général. Comme la porte du maître est un portail, il n'ont aucune odeur pour se diriger. C'est pourquoi, ils ont laissé derrière eux des pierres, de la taille d'un ballon de basket, sur le chemin. Ils ont uriné dessus afin de retrouver l'odeur. :o)



La porte du maître se trouve à 3 km du lieu de l'attaque. Il y a une pierre tous les 300 m environ.

Cela ouvre des perspectives pour que les joueurs trouvent le bon chemin.

Le familier du magicien (furet ou chat) qui trouvera l'odeur, ou le pisteur du groupe qui détectera que la neige a fondu sous cette pierre et a gelé, etc...

Tout dépend des PJs et de leur débrouillardise.

LA PORTE DU MAITRE

La piste mène à une colline commune.

- Si les Pjs sont prisonniers, le géant qui porte le médaillon s'approche du flanc de la colline. Une grande entrée taillée dans la pierre apparaît, elle a été sculptée par des géants visiblement et n'est pas ouvragée bien que l'œuvre soit bien équilibrée. Le porteur du médaillon entre en premier.

Les deux autres géants qui ont la charge des Pjs entrent à leur tour, les loups restent à l'extérieur.

La caverne de forme circulaire, est juste assez haute pour que les géants se tiennent debout sans se cogner. Un cercle parfait est gravé dans le sol. Trois colonnes de pierre noire sont emboîtées dans le sol, toutes les trois se trouvent sur le cercle. Les trois colonnes forment un triangle équilatéral.

Les Pjs sont jetés au centre du cercle tandis que les géants appuient fortement sur les pierres qui s'enfoncent de moitié. S'il manque un géant, c'est les Pjs qui devront pousser une colonne (cf ci dessous). Le cercle s'illumine de lumière, le portail est ouvert.

- Si les Pjs ont suivi la piste et ont réussi à atteindre la fameuse colline, il faudra déjà qu'ils aient emportés le médaillon du géant, qui annule l'illusion.

Sinon il faudra qu'ils trouvent en tâtonnant. Comme ils ne savent pas ce qu'ils cherchent, ils croiront à l'illusion...

Une fois l'entrée trouvée, les Pjs se retrouvent dans cette caverne où la lumière du jour est la seule source de luminosité. Ils voient le cercle gravé sur le sol et les trois colonnes de pierre noire lisse, sans symbole, ni gravure d'aucune sorte. Il y a juste un peu d'usure allant de la moitié des colonnes jusqu'au sol.

Pour ouvrir le portail

Il faut réussir un jet sous enfoncer trois fois de suite, sauf si la force du joueur est de 17 ou plus, dans ce cas il ne devra en faire qu'un.

Si les joueurs s'y mettent à plusieurs, il n'y aura qu'un seul jet à faire également. Mais il faudra maintenir les colonnes enfoncées en réussissant un jet sous la force par round. Les trois colonnes doivent avoir été enfoncées jusqu'à la moitié toutes les trois ensemble pour que le portail s'ouvre. Les colonnes remontent automatiquement au rythme d'1/3 par round. Il faut les maintenir enfoncées toutes ensemble pour que le portail s'ouvre.

Une fois le portail ouvert, les Pjs ont trois rounds pour pénétrer dans le portail. Le portail mène à une plate-forme de pierre flottant dans un néant obscur et froid. Le peu de lumière semble venir de la plate-forme et de vous mm. Vos sens sont complètement désorientés. Vous ne savez plus ce qui est en haut ou en bas.

En regardant en haut et en bas, on ne voit rien que le vide, le néant.

Sur la gauche, les Pjs peuvent voir un disque lumineux, bien plus vaste que la votre. Si ce n'est que quand les Pjs le regardent, ils ont l'impression qu'ils vont tomber à cause des angles dans lesquels se trouvent les deux disques flottants.

La petite plate forme sur laquelle se trouvent les Pjs, forme un angle aigu de 55° avec la plus grande. Ce qui fait que les Pjs ont la sensation de se trouver presque la tête en bas.

Si les Géants ont capturé les Pjs, ils les jettent dans le vide et ils tombent à la perpendiculaire de leur disque flottant, pour atterrir sur le plus vaste alors que leur chute les éloignait de ce dernier. Les géants repartent avant que le portail ne se referme... Le portail reste ouvert trois rounds, pas un de plus.

Dans leur chute, les Pjs rencontrent un nuage bleu saphir, ils sombrent dans l'inconscience dès qu'ils plongent à l'intérieur.

Note au MD: Les sorts cléricaux ont 40 % de chances d'échouer ici. Les sorts de mage ont 60% de ne pas fonctionner. Par contre, la gravité étant différente les Pjs gagnent 1 pt de dextérité.

L'ENFER DES CORPS VIDES

Les Pjs se réveillent le corps complètement courbaturé.

Au dessus d'eux, c'est le noir complet si ce n'est une tache lumineuse : la plate forme du portail.

- « Bienvenus compagnons d'infortune... » dit une voix masculine et triste.

C'est un homme amaigri aux cheveux châtain et aux yeux gris. Il porte une barbe de plusieurs semaines et ses yeux sont cernés de violet. Vous reconnaissez malgré tout Dalambar.

Près de lui se trouvent deux hommes aux traits fatigués armés de branches d'arbres tenues comme des gourdins. Leurs vêtements sont déchirés dont l'étoffe semble avoir durci à cause du sang séché qui la macule.

Les Pjs découvrent avec stupéfaction qu'ils n'ont plus que leurs vêtements sur le dos. Leurs armes, armures et autres possessions ont disparu.

Dalambar hoche la tête en voyant leurs réactions: « Ils vous prennent tout quand vous arrivez ici, on perd conscience et on atterrit ici complètement démunis. »

Le paysage autour d'eux est plat et rocheux. Un désert de cailloux. La lumière qui vous éclaire semble venir du sol où ne pousse aucune végétation.

Vous vous trouvez derrière un gros rocher gris. Les hommes qui accompagnent Dalambar mâchent un morceau d'écorce avec difficulté, leur regard est complètement dénué de tout espoir.

En regardant autour de vous, vous voyez clairement les limites de la plate-forme lumineuse et le néant qui s'étend au delà.



Au centre du disque sur lequel vous vous trouvez, vous voyez un bosquet d'arbres fruitiers à l'allure engageante et accueillante.

- « C'est l'appât de ces démons. » dit Dalambar d'un ton amer. La faim et la soif nous forcent à nous approcher de ces arbres. Ils sont la seule source de nourriture de cet endroit maudit. Nous finissons par y aller et devons affronter les zombies, ceux dont les âmes ont été dévorées par le maître de cet enfer!. »

Dalambar secoue la tête.

Il vous explique que les arbres dissimulent l'entrée d'un vaste escalier.

Les arbres fruitiers sont gardés par des hommes et des femmes dont les âmes ont été dévorées. Ce sont maintenant des êtres vides creux animés, des marionnettes manipulées par le Seigneur de cet espace. Il pense que les possessions de chaque personne qui arrive ici doivent être gardées quelque part en dessous.

Les marionnettes vivent dans le bosquet et attendent que des intrus pénètrent dans le cercle des arbres pour les traquer. Ils violentent et blessent cruellement leurs victimes mais ne les tuent pas, en fait, les proies sont complètement incapables de se défendre quand elles arrivent face au Dévoreur. Les zombies jettent alors les proies dans les escaliers et continuent à monter la garde. Dalambar ignore à quoi ressemble le Dévoreur et encore moins où se trouvent leurs trésors.

Le jeune homme explique également qu'il n'y a pas d'issue en sautant du disque. Un des survivants est devenu fou et a sauté dans le vide une fois. Le vide s'est animé et l'a saisi rapidement absorbant tous ses fluides et le réduisant en poussière. Ses cris de souffrance se sont répercutés longtemps après qu'il ait disparu, comme s'il continuait à souffrir par delà la mort...

Les marionnettes ne tentent jamais d'aller chercher les vivants à l'extérieur du bosquet, même quand on les provoque ouvertement.

Dalambar pense que ça amuse le Dévoreur de les regarder survivre jour après jour... On entend parfois un rire atroce qui glace le sang dans les veines et qui vous entraîne vers la folie. Dalambar et les deux survivants suivront les Pjs et tenteront de les aider de leur mieux.

DALAMBAR : Dés de vie : 6 (22 pv) ; Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases) ; Classe d'armure : 12 (+2 Dex),

Attaque de base/lutte : +4, AT: 1 (gourdin); Dégâts: 1d6;

GUERRIERS DE DALAMBAR : Dés de vie : 6 (40 pv) ; Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases) ; Classe d'armure : 11 (+1 Dex),

Attaque de base/lutte : +6, AT: 1 (gourdin); Dégâts: 1d6;

Les cailloux du désert dans lequel se trouvent les PJs peuvent servir sans problèmes de projectiles pour frapper les marionnettes à vue, (dégâts: 1d4 +1).

Le bosquet des marionnettes

Les arbres aux troncs noirs et élégants sont couronnés de branches gracieuses aux feuilles rose pâle. De beaux fruits ronds de la mm couleur pendent paresseusement en attendant qu'une main vienne les cueillir.

Mais les arbres ne dissimulent pas les silhouettes qui se déplacent maladroitement dans les ombres. Ce sont des hommes et des femmes portant des peaux de bêtes ou des vêtements de Thar. Sur leurs visages est peinte une expression béate, un peu de salive coulant lamentablement de leur bouche, mais les orbites de leurs yeux sont vides. Leurs yeux ont disparu et leurs paupières pendent mollement sur un vide. Ce ne sont pas des morts-vivants, car ils sont décharnés et si certains corps sont trop abimés ou affaiblis, ils meurent. Pour être immédiatement dévorés par les autres zombies plus sains.

Les autres marionnettes se nourrissent des cadavres et ne semblent pas intéressés par les fruits appétissants des arbres.

MARIONNETTES DU DEVOREUR : Classe d'armure : 10 ;

Dés de vie : spécial, Pv sur 1d6: 1-2 = 8 Pv ; 3-4 = 16 Pv ; 5-6 = 32 Pv; Initiative : -1 ;

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

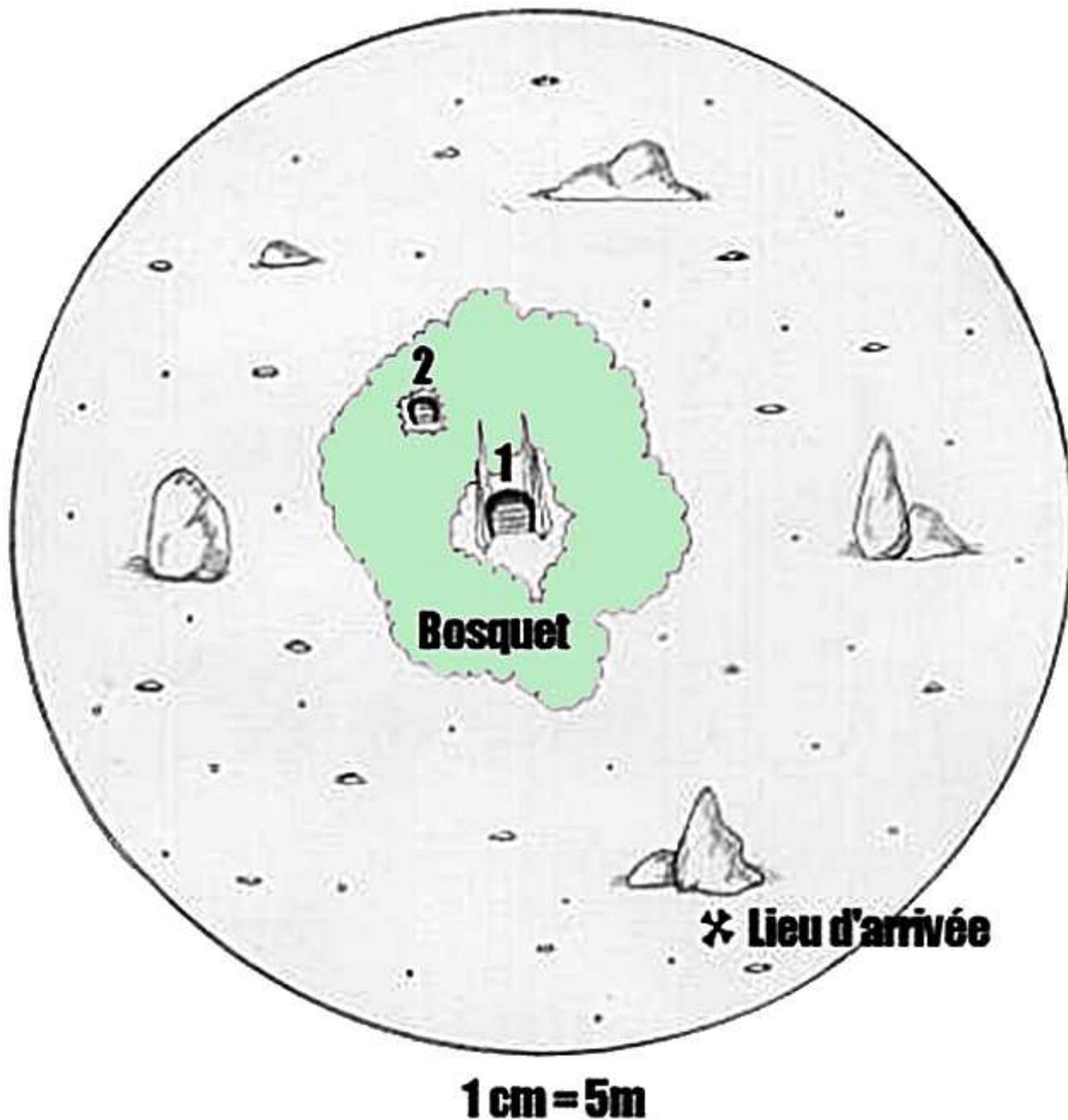
Attaque de base/lutte : 2 (main/main) ou 1 (morsure) ; Dégâts: 1d2/1d2 ou 1d3. ;



Dès que quelqu'un entre dans le bosquet, les zombies se mettent en marche, mais comme ils sont lents, les Pjs peuvent les prendre de vitesse.

Il y a 3d10 marionnettes qui tenteront d'attraper et d'encercler les Pjs.

Ils ne sentent aucune douleur, ni faiblesse et meurent lorsque leurs Pv atteignent 0 ou en cas de blessure majeure.



L'escalier qui mène chez le Dévoreur se trouve au cœur du bosquet. Les marionnettes sont particulièrement nombreuses autour de l'entrée (car le contact du maître est plus fort).

Quatre aiguilles de pierre hautes de 5m se dressent vers le ciel. Elles sont larges de 3m et elles forment un carré au centre duquel se trouve l'escalier. Néanmoins, une fois engagés dans l'escalier, les marionnettes ne tenteront plus de les suivre. Il semble avoir été taillé dans la pierre, aucune marche ne ressemble à la précédente. Les Pjs doivent réussir un jet sous leur Dextérité pour ne pas tomber.

Une forte source de lumière se trouve au bas des escaliers, une lumière jaune presque malsaine.

Situé au nord-ouest des aiguilles de pierre se trouve un antique escalier de pierre recouvert de lierre.

C'est là que se trouvent les possessions des Pjs et la porte de sortie mais pour les récupérer, il leur faudra affronter les énigmes des quatre sphinx de pierre.

1. le repaire du maître : L'escalier descend sur 15 m environ, l'air devient de plus en plus nauséabond. La lumière jaunâtre devient plus forte au fur et à mesure que vous vous rapprochez du fond. Vous sentez un regard posé sur vous, qui semble vous juger, vous observer, vous évaluer... Lorsqu'ils arrivent enfin en bas des escaliers, les Pjs se retrouvent face à face au Dévoreur. Une masse mouvante jaune et orangée est accrochée au plafond de pierre et palpite de vie. La plus grande partie pend comme un gros cocon au milieu de la salle de pierre. Ce dernier est aussi massif qu'un éléphant et est la cause de la puanteur qui infecte l'endroit. La lumière est faible. Mais le plus horrible est que sa surface est crevée de centaines d'yeux, tous braqués vers vous. La plupart d'entre eux ont appartenu à des humains, ou des elfes. D'autres manifestement, à des animaux ou des Géants vu leur grosseur. Vous ressentez un profond malaise devant cette chose qui semble réagir à votre présence avec délices. Si les Pjs ont obtenu un portail des Sphinx, alors celui-ci se trouve de l'autre côté de la pièce et est bien visible. Dans le cas contraire, il n'y a aucune issue dans cette pièce qui semble envahie par cette moisissure gluante et géante truffée aux yeux.

Le Dévoreur d'âmes :

Cette créature n'attaquera pas physiquement, elle utilisera ses capacités spirituelles pour réduire à sa merci les proies qui entrent dans sa tanière. Une fois une créature charmée, le dévoreur la fera approcher pour absorber ses yeux et son âme avec deux fins appendices qui surgiront du cocon central. Il faut 5 rounds à la créature pour dévorer entièrement une âme. Il faut une arme +3 ou plus pour lui occasionner des dégâts et encore sont-ils réduits de moitié. Les coups frappent bel et bien mais n'occasionnent aucun dommage réel. Le dévoreur est cependant très vulnérable à la lumière et la chaleur. La lumière l'empêchera d'utiliser ses pouvoirs. La chaleur le fera fondre ou s'enflammer: les dégâts par le feu sont doublés.

LE DEVOREUR D'AMES : Classe d'armure : 10 ; Pv: 250

Pouvoirs utilisables 3 fois par jour lancés comme un mage de 10e niveau:

- Charme personne, Hypnotisme, Sommeil, Cécité, ESP, Motif hypnotique, Oubli, Immobilisation des personnes, Suggestion, Charme monstres, Domination.

La destruction du Dévoreur provoquera celle de l'espace où les Pjs se trouvent. L'annihilation de cet endroit prendra 3d10 rounds. Cette information est précieuse si les Pjs n'ont pas passé réussi à ouvrir la porte de sortie avec les Sphinx.

2. Les quatre sphinx de pierre : Les escaliers sont antiques et les marches sont en assez bon état curieusement, l'endroit n'est pas protégé par les marionnettes. Sa magie trouble les capacités du Dévoreur.

En descendant les escaliers, les Pjs remarquent que les murs sont décorés de peintures. Certains motifs ressemblent à de l'écriture.

Il s'agit d'Ikarûn fort archaïque, un personnage ayant la compétence lire et écrire l'Ikarûn devra réussir son jet à -5 pour déchiffrer le sens général de ce qui est décrit.

Voici ce qu'il pourra comprendre:

« L'univers n'est que corruption et déchéance.
C'est pourquoi, nous, les enfants du Néant,
Préparons sa destruction future.

Notre champion se nourrira de la corruption.
Chaque âme dévorée le rendra plus fort et redoutable.
A sa maturité, il sortira de l'œuf et s'abattra sur l'univers.
Il dévorera jusqu'à la dernière parcelle de lumière.
Et tout reviendra au Néant,
Tout redevenant enfin perfection et sérénité. »

En bas des marches, les Pjs trouvent une salle rectangulaire poussiéreuse et qui a l'air très ancienne. Quatre statues de métal représentant des lionnes ailés à visage humain androgyne occupent alignées les unes à côté des autres le mur en face de l'escalier.

Quand un PJ entre dans la pièce, les paupières de métal s'ouvrent sur des yeux qui brillent d'un feu bleu-blanc mais le reste des statues restent figés.

« Qui es-tu? » demande le premier sphinx.
« D'où viens-tu? » demande le second.
« Que veux-tu? » demande le troisième.
« Qu'offres-tu? » demande le quatrième.

Les Sphinx détectent les mensonges sans faillir.

Si les Pjs mentent, le premier et le second sphinx referment les yeux et les Pjs perdent deux possibilités. Les Pjs n'ont le droit qu'à une seule réponse par question. Seule la première réponse sera prise en compte.



A la question « Que veux-tu ? », en fonction de ce qu'auront répondu les Pjs, voici la réponse unique du Sphinx.

Réponse des Pjs

- « Partir d'ici »
- « Récupérer mes biens »
- « Tuer le Dévoreur »
- « Aider les marionnettes »

Réponse du Sphinx

- « Répond à l'une de nos énigmes et tu partiras »
- « Répond à l'une de nos énigmes et tu les retrouveras »
- « Aveugle la créature pour la vaincre »
- « Ils font partie du Dévoreur d'âmes, ils sont perdus »

A la question « Qu'offres-tu ? », les Pjs risquent d'être perplexes.

En fait, le Sphinx demande ce que donneront les Pjs s'ils ne donnent pas la réponse exacte à une énigme.

Le quatrième Sphinx leur donnera le choix entre:

- Ta connaissance : perdre une compétence diverse (tirée au hasard)
- Ton art : perdre un niveau d'expérience
- Ton être : perdre un point de caractéristique (choisie au hasard)

On ne peut choisir qu'une fois chaque possibilité par énigme.

Pour récupérer leurs possessions ou tout simplement partir, les Pjs doivent trouver la réponse à une énigme.

Il faut répondre à une énigme pour récupérer leurs biens et à une autre pour partir.

Ils peuvent choisir quel sphinx va leur poser cette énigme et dont ils doivent trouver la solution.

S'ils n'ont pas donné la bonne réponse, le sphinx demandera son prix. Les Pjs pourront choisir ce qu'ils sacrifieront.

Ils ne pourront pas quitter la pièce avant d'avoir payé et si les Pjs refusent de choisir, c'est le sphinx qui choisira.

Les Pjs peuvent également proposer une seconde réponse. Si une fois encore, elle est fautive, alors le sphinx laissera le choix aux Pjs aux deux possibilités restantes.

Si les Pjs se trompent trois fois, le Sphinx s'anime à la quatrième mauvaise réponse et attaquera les Pjs pour les dévorer.

Vaincre un sphinx ou tous les sphinx ne fera pas revenir les possessions ou apparaître la sortie.

SPHINX DE MÉTAL : Créature magique de taille G (Sphinge)

Dés de vie : 8d10+8 (52 pv) ; Initiative : +5 ; Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (médiocre)

Classe d'armure : 23 (-1 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+16 ; Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+4) ; Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2), pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +8 ;

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 13, Int 18, Sag 19, Cha 19 ; Compétences : Bluff +15, Concentration +12, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Détection +17, Diplomatie +8, Intimidation +13, Perception

auditive +17, Psychologie +15 ; Dons : Magie de guerre, Science de l'initiative, Volonté de fer

Facteur de puissance : 8 ; Alignement : toujours neutre ; La sphinge est l'équivalent féminin de l'androsphinx.

Combat : En cas de combat rapproché, la sphinge lacère ses adversaires à grands coups de griffes.

Néanmoins, bien que tout à fait capable de se défendre, elle préfère éviter les combats quand elle en a la possibilité.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +11 corps à corps, dégâts 1d6+2.

Pouvoirs magiques. Clairaudience/clairvoyance, détection de l'invisibilité, détection de la magie et lecture de la magie, 3 fois/jour ; compréhension des langages, délivrance des malédictions (DD 18), dissipation de la magie, localisation d'objet et mythes et légendes, 1 fois/jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Une fois par semaine, la sphinge peut tracer un symbole d'aliénation mentale, un symbole d'étourdissement, un symbole de douleur, un symbole de mort, un symbole de persuasion, un symbole de

sommeil et un symbole de terreur (niveau 18 de lanceur de sorts, DD 22). Chacun reste inscrit 1 semaine au maximum. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Lorsqu'une énigme a été posée, c'est le premier être qui est entré dans la pièce qui doit répondre au nom des autres. Tous devront payer le prix car tous bénéficieront de réponse juste.

Les Pjs peuvent prendre tout leur temps pour répondre à une énigme.

Enigmes des Sphinx :

Le premier sphinx demande:

« Je suis plus puissant que les dieux
Et pourtant on ne me remarque pas.
On ne peut me décrire,
Mais tous me craignent...
Qui suis-je? »

La réponse est: rien ou le néant.

Le troisième sphinx demande:

« Sans moi, le monde perd ses couleurs.
Sans moi, le monde perd sa réalité.
La lumière est mon alliée,
Mais je rends vulnérable face à la beauté.
Qui suis-je? »

La réponse est: La vue.

Récupérer ses possessions : Si les Pjs trouvent la bonne solution, un portail s'ouvre entre les pattes de la statue dont l'énigme a été résolue.

Ce portail donne accès à un endroit rempli d'obscurité où la seule lumière vient de vous et des objets qui sont gardés à l'intérieur.

La voix du Sphinx résonne: « Vous ne pouvez emporter plus d'objets que vous n'en possédiez à votre arrivée. L'équilibre doit être respecté. »

En bref, les Pjs ne peuvent pas emporter tout ce qu'ils trouvent d'intéressant ici. Par contre ils peuvent échanger leur ancienne épée par exemple par une qui leur paraît meilleure.

Les objets doivent être de taille et de masse équivalente. Ils ne pourront pas échanger une pièce de cuivre contre une armure par exemple. Seules des pièces peuvent être échangées contre d'autres pièces, un anneau par un autre anneau etc..

La majorité des objets sont de plus ou moins bonne facture et ne portent pas d'enchantement.

Des armures de cuir durci ou clouté, quelques boucliers, des épées courtes et longues, des haches d'arme, des arcs courts avec des carquois de flèches, une épée à deux mains de facture supérieure, des dagues et des bijoux. Il y a aussi quelques livres racontant des récits pour enfants.

Les autres sont: une cotte de mailles +2, une épée longue dansante, un bouclier +1, +2 contre les projectiles, un anneau d'infravision, un anneau de protection +2.

La seule exception sont les **rouleaux de Kyo** se trouvent bel et bien dans cet endroit et ce sont eux qui brillent le plus. Ils représentent la masse d'une arme car ils pèsent dans les 7 kgs et sont protégés par des tubes en métal ornements. Un des Pjs devra donc faire un sacrifice si Dalambar n'a pas survécu...



Si un Pj tente néanmoins de détourner l'avertissement et laisse sa cupidité prendre le dessus, il subira la malédiction des Sphinx de pierre dès qu'il sortira de l'espace.

Sa main maîtresse se transformera en pierre dure et lisse mais conservant l'apparence de son ancienne main. Il ne pourra pas bouger les doigts ou saisir quoi que ce soit avec cette main mais elle infligera 1d6 points de dégâts s'il l'utilise comme une arme.

Il devra réapprendre à combattre avec son autre main (spécialisation ou autres ne sont plus valables) et subira un malus de -2 sur ses jets d'attaques sans parler des talents de voleur qui seront diminués de moitié (sauf se dissimuler dans l'ombre et déplacement silencieux).

A chaque fois, que le personnage aura une action cupide, la malédiction s'étendra sur son corps. Une délivrance de la malédiction est inutile ainsi qu'une dissipation de la magie.

Pour que la malédiction disparaisse, il faudra que le coupable accomplisse 12 actes généreux et charitables, sans qu'il en tire la moindre gloire ou reconnaissance.

Partir : Si les Pjs trouvent la bonne solution à l'énigme, le sphinx demandera où doit les mener ce portail (Arabel, chez leur mamie, etc...).

Cependant les Pjs ne voient pas de portail apparaître.

Le Sphinx leur expliquera que le portail est ouvert dans l'antre du Dévoreur, attendant leur passage.

Les Pjs ne sont pas obligés de vaincre le Dévoreur, le portail restera ouvert tant qu'ils ne l'auront pas traversé.

CONCLUSION :

Si les Pjs n'ont pas réussi à trouver le moyen de sortir, il vous revient à vous, MD, de déterminer ce qui arrivera à vos Pjs.

Ce peut même être le début d'autres aventures, imaginez que les Pjs survivent à la destruction de l'œuf de Néant et atterrissent dans un des domaines divins ou même hors du Cormyr...

Mais ceci sera une autre histoire...

Les Pjs ont passé le portail qui les a sorti de cet enfer miniature et sont apparus dans l'endroit de leur choix. Je pense quant à moi qu'ils auraient choisi Arabel pour s'éviter un voyage long et fatigant depuis les Cœurs de Cristal.

De retour à Arabel donc, les Pjs se rendront chez la guilde de la Balance :

- Si les Pjs n'ont pas les Rouleaux, le contrat est nul et non avenu. Lumnos est navré de leur aventure et leur donnera 15 PO chacun pour les risques encourus.

- Si les Pjs ont ramené les reliques, le contrat a été honoré et les Pjs percevront leur salaire.

Lumnos ajoutera une prime de 200 PO à chacun pour la prise de risques.

- Si les Pjs ont ramené les Rouleaux et Dalambar, la Guilde sera reconnaissante pour les services rendus.

Vous recevrez double salaire tout simplement.

Vous aurez une lettre de référence signée de la main de Lumnos, ce qui facilitera vos prochains contrats à Arabel. Une nuit vous sera offerte dans la maison de plaisir « Au clin d'œil » aux frais de la Guilde.

Les belles de nuit vous feront vite oublier ce cauchemar...

On conseillera d'aller raconter leur histoire chez les prêtres de Kyo, qui aiment répertorier ce genre d'aventures en échange d'argent ou de documentation...

Au cas où les Pjs décideraient de ne pas respecter le contrat et tentent de revendre les Rouleaux.

Cet acte les rattrapera tôt ou tard dans leur carrière et une mauvaise réputation les poursuivra...

Points d'expérience : La mission était de ramener les rouleaux à Arabel : 15 000 Px à partager entre les joueurs.

En supplément:

- Avoir ramené Dalambar sain et sauf: 3000 PX
- Avoir trouvé la réponse à l'énigme du premier coup: 500 PX
- Les monstres vaincus: PX équivalents.

Par : SK, version 3.5 par Syrinity

Arabel : Merci au Tombeau du seigneur des marches

Illustration de couverture : Treethulhu par Scott Purdy

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014

ANNEXE 1 : Bâtiments

La Grande Route du Commerce : "Le négoce ne connaît pas de frontières".

C'est dans cet esprit qu'a été construite cette large voie pavée pour les caravanes marchandes. Ainsi cette route qui traverse maintes provinces du Cormyr reste la même où que l'on se trouve. Des bornes indiquant les distances auxquelles se trouvent les cités aux auberges-relais, tout est identique et voulu pour démontrer la neutralité des marchands dans le monde.

Historique :

La première route du Négoce a été terminée en 950 ap GB, et allait de Thyrluck jusqu'à Graouk. Peu à peu, la route s'est allongée, en même temps que les relations diplomatiques et les accords commerciaux, et elle a traversé d'autres provinces du Cormyr, comme Château Crag, les plaines de l'Est et Gash.

Suzail, qui avait déjà ses voies impériales qui rassemblaient les comtés et duchés, s'est joint également à ce projet avec enthousiasme.

Au cours des années, toutes les routes commerciales se réunirent sous un seul nom : La Grande Route du Commerce. Afin de combattre les raids monstrueux et les bandes de bandits qui rendaient les routes peu sûres, tous les souverains et chefs de guilde furent d'accord pour lancer la construction des auberges-relais : des fortins offrant tout le confort et la protection aux personnes voyageant loin de chez eux. Les premières auberges-relais commencèrent leur activité en 986 ap GB.

Les elfes n'ont jamais accepté que la Grande Route joigne leur royaume, aujourd'hui encore, les marchands elfes vont jusqu'à Eveningstar, Suzail ou Arabel pour vendre leurs produits.

L'entretien de la Grande Route est assurée par le gouvernement mis en place et les guildes marchandes locales.

Les Guildes prélèvent un pourcentage de 5% sur les ventes annuelles de leurs membres, la somme réunie est investie dans la Grande Route : c'est l'« Impôt du Négoce ». Le gouvernement de la province traversée par la Route a un budget consacré à ce service. Car après tout, il n'y a pas que les marchands qui empruntent cette route pour voyager.

Non seulement ces fonds servent à entretenir la voie du Négoce, mais également à payer les hommes chargés de la protection des nombreuses auberges-relais.

Tout le monde s'accorde à penser que le voyage est plus sûr depuis que les auberges-relais existent. La mortalité sur la route a baissé de 15% et les échanges se font plus nombreux. Le but premier de la Grande Route du Commerce était de faciliter et encourager le négoce à travers le Cormyr. Aujourd'hui, les échanges commerciaux n'ont jamais été aussi florissants depuis la Grande Blessure.

Les bornes :

Des bornes jalonnent la route du négoce de Thyrluck jusqu'à Battlerise. **Tous les dix kilomètres**, on trouve une borne sur le côté gauche de la route. Elles sont taillées dans du granit en forme rectangulaire au bout arrondi. Les bornes sont hautes d'un mètre environ, large de 50 cm et épaisses de 30 cm. Ces bornes sont plantées solidement dans le sol et sont changées si elles venaient à se briser ou à devenir illisibles. Ce sont des repères précieux pour les voyageurs. Elles permettent de savoir exactement à quelle distance se trouve la prochaine auberge, la ville la plus proche ou si la zone est fréquentée par des monstres.

C'est pourquoi, toutes les guildes de marchands se sont mises d'accord sur un code de symboles à graver sur les pierres bornes de la Grande Route. Ces symboles sont toujours suivis d'un chiffre ou d'un nombre. Ce nombre représente le nombre de bornes restant avant d'atteindre l'auberge, le village ou la ville.

Code des symboles de la Grande Route

Les symboles les plus répandus sont ceux représentant une Auberge-Relais ou une ville.

Quand vous changez de pays ou de royaume, le blason du pays où vous entrez est également gravé sur la pierre-borne.



Auberge-Relais



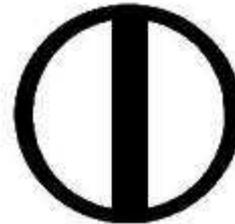
Ville



Danger



Village



Point d'eau

Les auberges-relais :

On trouve une auberge-relais tous les cinquante kilomètres environ dans les zones dangereuses sur la Grande route de la mer de la lune et tous les cent kilomètres dans les zones où les villages sont plus nombreux. Elles ont toutes été conçues sur le même modèle: des étapes fortifiées et protégées offrant un lit confortable et un repas chaud pour la nuit.

C'est dans un souci de sécurité que les auberges-relais ont été créées, car dormir en extérieur non loin des Désolantes est toujours dangereux.

1. L'auberge

C'est un grand bâtiment construit en pierre et comportant trois étages.

Dans un souci d'accessibilité, on peut y dormir et y manger pour 4 PA. C'est le tarif pour le plat du jour et un lit dans une chambre commune.

Mais si on en a les moyens, on peut avoir facilement une chambre individuelle et autres services bien entendu, mais il ne faut pas s'attendre non plus à un luxe immodéré.

Les Auberges-relais sont avant tout des points de repos pendant un voyage.

Un point Pigeon est disponible dans chaque auberge pour assurer le transport de vos messages.

2. Les écuries

Elles accueillent les montures des voyageurs ainsi que des chevaux de rechange pour ceux qui en ont besoin.

On peut y acheter sans problèmes une monture si on a perdu la sienne d'une manière ou d'une autre. Ou alors échanger un cheval épuisé contre un cheval frais.

Les montures sont de qualité moyenne mais robustes et en bonne santé.

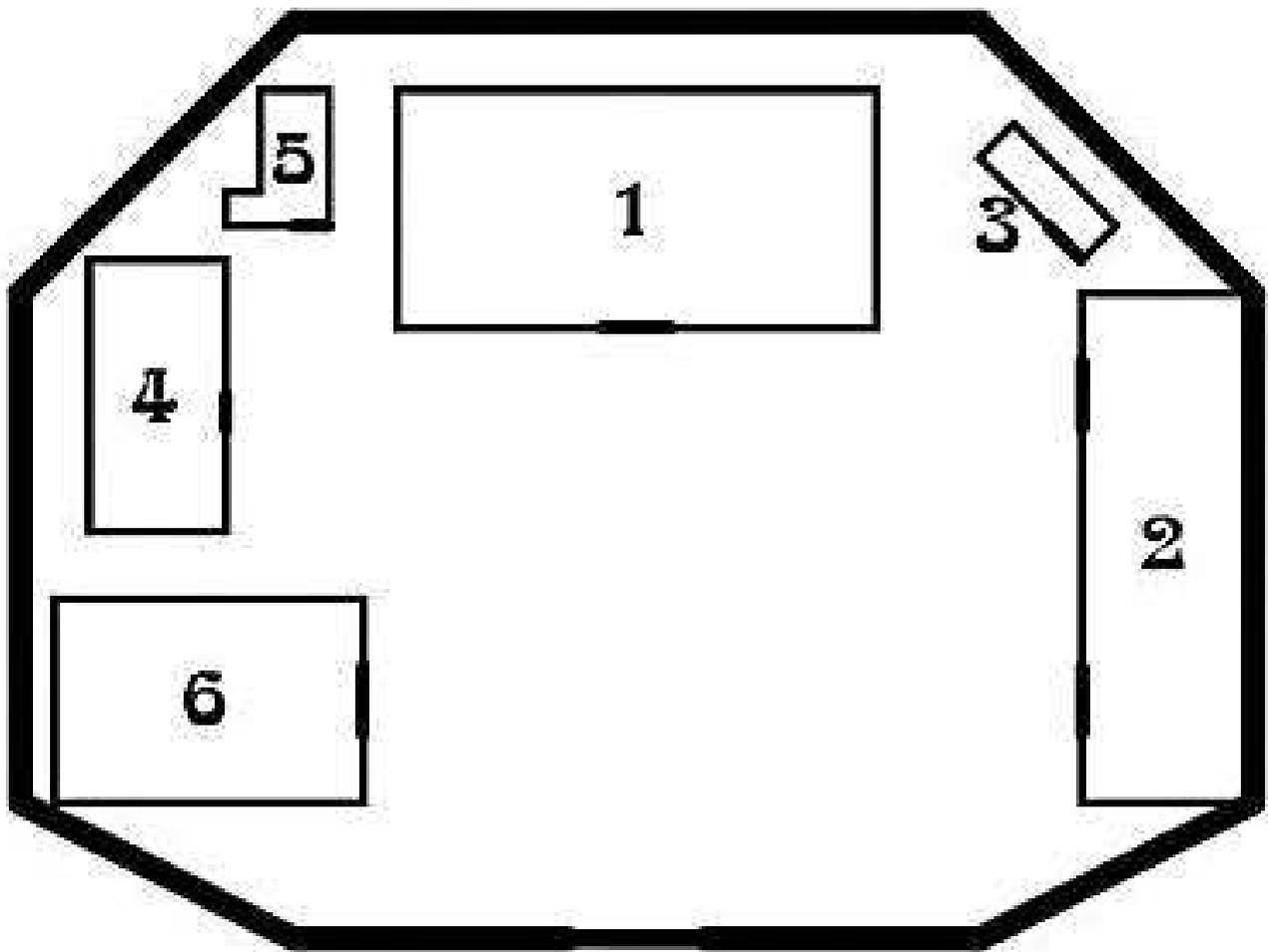
3. Les forges

Il n'est pas rare qu'un chariot perde une roue ou que des chevaux aient besoin de nouveaux fers.

Un forgeron affecté au relais offre ses services aux voyageurs.

Arranger une roue, ferrer un cheval, vendre des armes ou les réparer, le forgeron du relais est à votre disposition.

Cet homme vit à côté de son atelier dans une maison aménagée. Si vous avez besoin de lui, sonnez la cloche suspendue à côté de l'entrée de la forge.



Plan d'un relais

10 m

4. Les entrepôts

Il arrive parfois que les relais subissent des sièges lancés par des monstres, ou alors qu'il ait énormément de bouches à nourrir.

C'est pourquoi, on veille à ce que les entrepôts soient toujours plein de nourriture, pour que tout le monde puisse se nourrir en attendant des renforts.

Ces entrepôts sont gardés jour et nuit par quatre hommes de la garnison du relais.

5. Chapelle de Waukeen

Déesse des marchands et de la bonne fortune, vous trouverez une chapelle du culte dans chaque relais.

Un membre du clergé y est toujours présent si vous avez besoin d'une aide cléricale.

Le prêtre affecté à cette chapelle y reste deux mois, puis il est muté dans un autre relais ou temple, ou bien encore, il est libre d'arpenter le monde selon les caprices de la déesse du destin.



6. Caserne de soldats

Une garnison de 60 hommes (G2 à G4) veillent à la sécurité et au bon ordre du relais. Ces hommes sont renouvelés tous les 4 mois.

Ils sont là pour assurer la protection des gens du relais et des voyageurs. Ils ont le pouvoir de jeter dehors

une ou des personnes ne respectant pas les règles de la courtoisie ou de l'honnêteté.
Les voleurs pris sur le fait dans un relais portent en châtiment, le symbole de l'Auberge relais imprimé au fer rouge sur le dos d'une main, afin que tous sachent qu'il a volé ou fait bien pire dans un relais de la Grande Route.

Tarifs d'un relais :

Passer la nuit dans le relais: 4 PC

Les personnes qui désirent juste bénéficier des murs protecteurs, et qui ne mangeront ni dormiront dans l'auberge. (+ 1 PC pour la monture et son fourrage).

Passer la nuit dans le relais + prendre un repas à l'auberge: 1 PA

Sans passer la nuit dans l'auberge, vous pouvez cependant y faire un brin de toilette et y prendre un bon repas. C'est la formule la plus utilisée.

Passer la nuit dans l'auberge: 4 PA

Cette formule inclue un lit dans une chambre commune de l'auberge, un bain, le repas, ainsi que l'écurie et le fourrage pour la monture.

Forfait marchand: 1 PO

Cette formule comprend, quatre lits dans la même chambre, un bain, repas jusqu'à huit personnes, écuries et soins pour les montures.

Entrer dans un relais

L'entrée dans une Auberge-Relais est soigneusement surveillée par les soldats de la garnison.

Les chariots rentrent un par un et sont vérifiés soigneusement, pour éviter tout coup monté ou autre roublardise.

Deux soldats comptent les individus qui rentrent dans le relais.

Six soldats sont chargés de lever le paiement pour la nuitée.

Six autres soldats tamponnent le dos de la main droite de ceux qui mangeront au moins à l'auberge.

Chaque forfait a sa couleur et son motif qui changent toutes les semaines afin d'éviter des fraudes. Seuls les gens des relais connaissent les codes couleur.

Les personnes ne portant aucun coup de tampon doivent payer leurs consommations directement à l'aubergiste.

Description de l'auberge

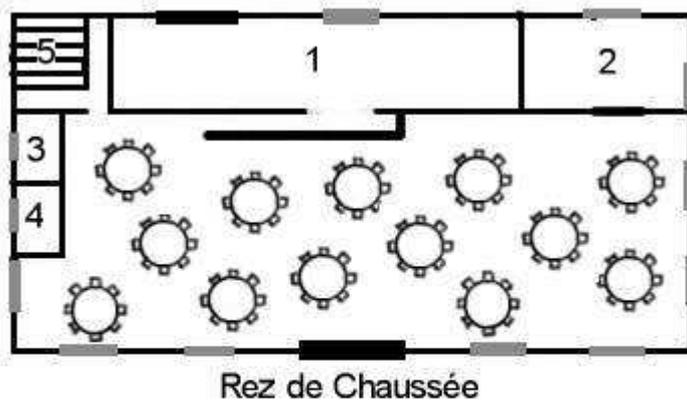
Quand on est sur les routes les trois quart de l'année, il est fort agréable de trouver un endroit familier.

C'est dans cette optique, qu'il a été décidé que toutes les auberges devaient se ressembler le plus possible.

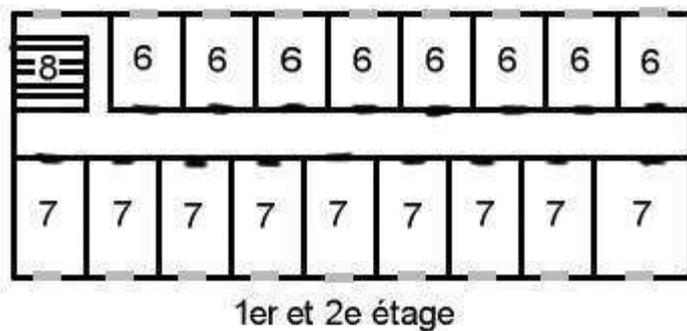
Bien sur, d'un relais à l'autre, il y a toujours des différences, ne serait-ce que par le personnel, mais un effort a été fait pour que les bâtiments se ressemblent le plus possible.

D'ailleurs, un contrat avec les Auberges-Relais est plus que juteux et convoité, puisque tous les relais d'un pays s'adressent au même fournisseur pour acheter ce qui leur est nécessaire.

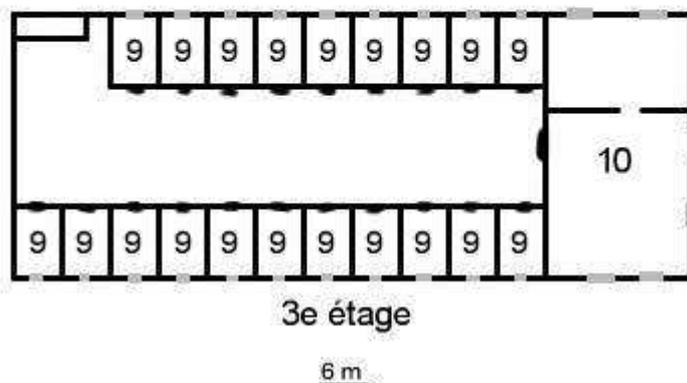
Voici donc le plan d'une auberge-type d'un relais de la Route du Négoce.



1. Cuisine et comptoir.
2. Salle privée pour réunions.
3. Toilettes hommes, où l'on peut se rafraichir et faire un brin de toilette.
4. Toilettes dames, idem.



5. Escalier menant au premier étage.
6. Chambres confortables avec deux lits, deux coffres fermant à clé, une petite table et deux chaises, un broc de toilette et une bassine pour se laver, un poêle.



7. Chambres communes meublées avec cinq lits, cinq petits coffres fermant à clé et une table.
8. Escalier menant à l'étage supérieur.
9. Chambres des employés.
10. Quartiers de l'aubergiste.

Menu d'une auberge :

Chaque soir, un repas est cuisiné pour nourrir le flot de voyageurs qui s'arrête dans le relais.

Le menu est souvent simple, mais la qualité de la nourriture est bonne.

Ce sont souvent des plats chauds, nourrissants et reconstituants et non des mets raffinés qu'on pourrait trouver dans les auberges citadines.

Voilà un exemple de menu:

- Soupe de légumes.
- Dyack cuisiné aux petits légumes, sauce au vin.
- Fromage et pain frais
- Pichet de vin local et carafe d'eau.

Les suppléments :

Les tarifs demandés par les gardes donnent droit au repas du jour et un lit dans une chambre commune.

Mais il est possible d'avoir une chambre pour soi tout seul et de manger à la carte, cependant cela implique un supplément de prix payable à l'aubergiste.

Le supplément est payé à la commande.

Chambre confortable: 1 PA

C'est une chambre (6) à deux lits qui sera louée.

La personne devra partager la pièce avec une autre personne. Bien qu'en général, personne ne voyage seul, il est fort probable que l'autre lit soit occupé par un camarade.

Chambre individuelle: 3 PA

Ce service n'est disponible que si tout le monde a un lit. L'auberge fait partie d'un relais et doit fournir ses services à tous les voyageurs.

Quand c'est possible, c'est une chambre (6) qui est louée à une seule personne.

Manger à la carte: entre 5 PC et 2 PA

Chaque soir, un repas est cuisiné pour nourrir le flot de voyageurs.

Ce repas est chaud, reconstituant et bon. Mais certaines personnes préfèrent payer plus cher pour manger ce qui leur fait envie. Tout dépend de ce qu'ils commandent à ce moment là.

Pour ce qui est des boissons, vous pouvez commander ce que vous voulez du moment que vous payez comptant quand vous commandez.

Carte des vins et alcools d'une auberge relais :

Vins prix au pichet (1 litre)

Rouge pichet.....	5 PC
Rouge de Minroe	1 PA
Rouge d'Arabel.....	1 PA
Blanc de Nesmyth.....	13 PC
Rouge de Marsembe.....	2 PA
Sang des Vaux.....	4 PA (Grand cru des Vaux)
Vin elfique.....	5 PA
Délicat.....	6 PA (Vin doré d'Ilipur)
Nectar de la mer.....	9 PA (Vin vert émeraude légèrement pétillant, Verdure)
Sheldon.....	1 PO (Vin du désert, Téthtamar)
Taveren.....	5 PO (Vin bleu saphir également appelé vin de l'esprit, Port-ponant)

Bières prix à la chope (50 cl)

Petite bière.....	1 PC
Bière blonde.....	3 PC
Bière brune.....	4 PC
Bière rousse.....	5 PC
Bière naine.....	6 PC
Bière naine brassée spéciale.....	8 PC
Bière Fiorth spéciale.....	5 PC
Bière Fiorth naine spéciale.....	7 PC

Autres boissons, prix à la chope (50 cl)

Jus de fruits.....	3 PC
Cidre doux de Llorck.....	6 PC
Cidre brut de Llorck.....	5 PC
Eau pétillante.....	6 PC
Hydromel de Sundabar.....	1 PA

Alcools forts, prix au verre (20 cl)

Alcool blanc de Blanchecorne.....	2 PA
Sève (alcool brun de Blanchecorne)....	4 PA
Eaux de vie de Yùlash.....	1 PA
Ambre de Nirthos.....	3 PA
Eau de vie naine.....	4 PA
Eau de vie Crimmor.....	6 PA

Le réseau des Auberges-Relais vous souhaitent un bon séjour et un excellent voyage sur la Grande Route. Que Waukeen vous sourit.

ANNEXE 2 : Le Cormyr



ANNEXE 3 : Arabel, la forteresse du nord

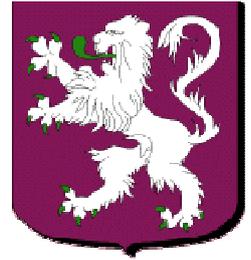
Les instances dirigeantes.

Le Seigneur officiel: Myrmeen Lhal, ex-aventurière, Seigneur d'Arabel au nom du Roi.

Qui dirige réellement : Les organisations marchandes disposent ici de bases (le Transmarche de l'œil du Dragon, le Priakos des Six Coffres, le Trône de Fer, Le Transmarche des Mille Têtes, le Priakos du Véritable écu) en plus de la présence de clans marchands locaux (les maisons de Baerlar, Bhela, Gelzunduth, Hiloar, Kraliqh, Misrim, Nyaril et Thond).

Les militaires, eux, sont soutenus par deux des clans les plus puissants (les très en vue Misrim et les discrets Thond), par des organisations (l'œil du Dragon et les Mille Têtes) et par des marchands locaux indépendants, tous voulant qu'Arabel demeure une cité prospère et tolérante, ouverte au commerce. Leur idée commune (et exacte) est que si Arabel devient une ville difficile et fermée, le commerce passera par des routes plus au sud, et que tous les Arabellois en souffriront.

Blason de la cité: De Pourpre au Lion d'Argent armé Lampassé de Sinople.



Forces armées.

Le statu quo entre pouvoir politique et pouvoir commercial est maintenu par une forte garnison de Dragons Pourpres placée sous les ordres de commandants capables et adroits, qui connaissent bien la cité, et sont résolument fidèles à la couronne et au Seigneur Myrmeen. Ils étaient dirigés par le robuste et barbu cousin du roi Azoun, le Baron Thomdor, mort en protégeant le roi en 1369. Son successeur, le baron Haynhard de Cerberie, en tant que Gouverneur des Marches Orientales, est basé à Arabel. C'est un homme cruel et violent qui est peu apprécié de ses troupes. Sous ses ordres se trouve l'officier de liaison des Dragons Pourpres avec le guet (et de facto, le chef de la police), le vétéran Dutharr.

La garnison de l'armée Cormyrienne (les Dragons Pourpres) de 2.020 hommes (y compris les patrouilles sur les routes, la garde du palais et les postes de garde).

En temps de guerre, les soldats sont aidés par la milice locale. Son effectif maximum atteint 2.000 personnes, entraînées à l'équitation, aux armes et au mouvement en formations, mais refusant l'entraînement à l'arc. Sa force permanente (connue comme le "Guet") est de 220. Arabel était jadis sur la frontière orientale du Cormyr, et reste la base défensive contre les raids endémiques des orques et des Zhentilars des Rocterres.

Azoun et ses prédécesseurs ont essayé plusieurs fois, mais sans succès, d'établir une forteresse dans les Rocterres. La lutte continuelle et les peurs d'une autre attaque du Rebelle Gondegal ou de ses descendants (*ROO à " Arabel") expliquent la garnison importante de la ville.

Des mercenaires peuvent également être engagés à Arabel. Ils tendent à être bien entraînés et équipés mais coûteux et peu nombreux. Les groupes les plus importants sont la Compagnie de mercenaires du Corbeau Rouge, forte de 110 épées et celle

Population.

17 023 (rôle actuel des impôts), presque tous humains. En incluant la garnison, les fermiers des alentours, et les personnes non enregistrées, la population estimée d'Arabel évolue entre 23.400 et 24.600. Se trouvant sur une route importante traversant le pays et vivant du commerce la cité connaît une population marchande saisonnière importante. Sa population estivale moyenne tourne autour 25.600.

Bien qu'il n'y ait pas de non humain en nombre significatif à Arabel, c'est une cité tolérante dans laquelle on peut trouver toutes les races à l'exception des gobelinoïdes.

Les demi-elfes sont les plus communément vus, les petites gens et les nains un peu moins. Cependant depuis la découverte d'un Empire nain dans les montagnes Gnolls, les membres de cette race ont tendance à voir leur effectif croître régulièrement.

Principaux produits.

Charbon (extrait de la zone de la Passe des Gnolls), chevaux (élevés et entraînés pour la monte, le combat ou le labeur), mercenaires entraînés (90% humain, 7% demi-elfes, 3% autres), vin rouge sec, bière brune forte et amère, et fromage.

Histoire locale.

Arabel a toujours été une étape animée pour les marchands sur la route des caravanes qui relie les terres riches en minerais qui bordent la Mer de Lune aux ports de Cormyr et plus loin à l'ouest. Brièvement capitale du royaume rebelle sans nom de Gondegal, Arabel a toujours été une forteresse contre les dangers des Rocterras. Tirant leur nom de leur apparence accidentée et déchiquetée, les Rocterras s'élèvent comme un vaste plateau au-dessus des terres fertiles de Cormyr - des crêtes de lande entrecoupées par de profonds ravins traîtres et renforcées par des buttes rocheuses. Ses veines de calcaire au sud laissent leur place au nord et à l'ouest au granite nu, se transformant en montagnes au nord de la Haute Corne. Un paysage aussi accidenté aide les bandits et les monstres à tendre des embuscades et à échapper aux poursuites. Les troupes d'Arabel ont toujours fait des patrouilles dans les Rocterras. Une patrouille typique se compose de 40 à 60 Guerriers 3 et 4 commandés par un Guerrier 6 ou 7, à pied et bien fourni en archers et en aide magique sous la forme d'objets, de prêtres et de mages de guerre. Ces efforts ne sont jamais parvenus à nettoyer les Rocterras. Dans les dernières années, le Zhentarim a envoyé des troupes et des alliés orques dans la zone pour tenter de détruire l'influence de Cormyr, et les caravanes zhentils peuvent passer au nord de Cormyr sans problème.

Les principaux cultes.

La Demeure de la Dame, (zone 5) : Temple de Tymora ; Haute Main de la Dame : Daramos Lauthyr; 24 prêtres, 336 suivants. Depuis la Guerre des dieux (pendant laquelle Tymora est apparue en personne), Daramos est devenu fier et ambitieux. Contre l'avis d'un clergé plus réaliste (comme Doust Sulwood), il a demandé une voix plus importante dans le gouvernement local ainsi qu'une baronnie. Daramos a également appelé le clergé terrestre de Tymora à reconnaître la primauté d'Arabel et de ses prêtres comme les plus sacrés et suprêmes servants de la Déesse. Irrité par le mauvais accueil fait à ses requêtes, et déterminé à parvenir à ses fins, Daramos a porté les tarifs de son temple (pour les soins, l'entraînement et les autres services) à presque le double du prix normal. Il croit que les citoyens, apeurés par le souvenir de Tymora, paieront et considère l'argent comme nécessaire pour accomplir ce qu'il voit comme une simple justice et la poursuite de la volonté divine de Tymora. Hélas, les belles heures sont révolues désormais et l'opposition à Daramos se fait de plus en plus vive d'autant plus que les fidèles se tournent de plus en plus vers des divinités dont le clergé est moins avare de reconnaissance financière.

L'Epi de blé, (zone 17) : Chapelle de Chauntéa; le culte de la Grande Mère n'est pas très puissant dans une cité aussi commerçante et militaire que l'est Arabel. Cependant, son clergé a su obtenir l'oreille de nombreux dirigeants depuis les Guerres Naines. Effectivement, lors de cette guerre le clergé de Grande Mère s'est brillamment illustré à travers l'un de ses représentants, le Père Banedon de Chauntéa. La chapelle a aussi réussi à obtenir l'appui du premier clan marchand d'Arabel, la Famille Misrin, au grand dam de Daramos Lauthyr. L'actuel dirigeant de la chapelle est le Père Latal Oranis, il est assisté de 12 prêtres et 50 suivants.

Garde-Fer, (zone 60) : Chapelle de l'ordre des Porte-Glaive de Heaume; cette petite chapelle évoque sans conteste un château miniature. Elle est le refuge des membres du puissant ordre des Porte-Glaive de Heaume. Même si depuis le temps des troubles, Heaume n'est plus un dieu très populaire, l'ordre des Porte-Glaive a su récemment redorer son blason en s'illustrant durant les guerres naines. Le Baron

Thomdor, cousin du Roi et ami personnel du Grand Maître de l'Ordre y a été aussi pour beaucoup. La chapelle est actuellement dirigée par Hugues de Blainville, et son clergé regroupe 10 clercs, 5 Preux, 50 servants et suivants divers.

La Roue du commerce, (zone 47) : Chapelle de Waukyne; le clergé de Waukyne a subi de plein fouet la disparition de sa déesse durant le temps des troubles et donc d'une désaffection notable des fidèles habituels. Le culte reste cependant important en raison de la situation de carrefour commercial de la cité. La chapelle est actuellement sous l'autorité de Dame Fénerole Beauvisage.

La Main Humaine, (zone 153) : Temple d'Azouth : la Main d'Azouth est le temple le plus récent de la cité. Construit dans la nouvelle enceinte, c'est un petit bâtiment de marbre blanc et bleu qui jouxte la toute nouvelle académie de magie. Le temple est actuellement sous la direction de Gondulin Feupuisant, six prêtres et 15 suivants officient à ses côtés.

Le Voile Gris, (zone 159) : c'est le dernier culte à être arrivé en ville suite aux guerres naines et à la rébellion tramillanaise. En effet, l'augmentation des combats a entraîné un surcroît de mortalité dans la région. Cela a tout naturellement attiré les nouveaux adeptes de Kelemvor ,Le Juge Des Mort. Le temple a été édifié en un temps record à l'extérieur de l'enceinte de la cité et c'est aussitôt adjoint un cimetière. La congrégation est dirigé par le très charismatique Père Gaultier et ses acolytes Frères Broyn et Dimitry et Dame Trisuel. A l'heure actuelle, ces quatre personnages haut en couleur semblent être les seuls membres officiels du culte. Ils se sont déjà attiré la gratitude de bon nombre de compagnie d'aventuriers en prodiguant généreusement leurs savoir.

Les cultes mineurs: Le Souffle de la Joie de Lliira, L'Épée Rouge de Tempus, La Demeure des Chants de Milil, La Cour des Miracles d'Ao.

Les organisations secrètes.

Jusqu'à tout récemment, Arabel pouvait s'enorgueillir de ne point avoir de réseau du crime organisé entre ses murs. Hélas, depuis peu une organisation s'est installée dans les bas fond de la ville. A l'heure actuelle, l'Ordo Investigae enquête assidûment sur cette mystérieuse organisation dites du masque d'argent, et il ne fait aucun doute que ses jours sont comptés. Cependant, les troubles extérieurs et les guerres récentes ont empêché les autorités de se pencher sérieusement sur le problème. Avec le retour au calme relatif qui semble se profiler à l'horizon gageons que les choses vont se corser pour les voleurs de tout poil.

Lieux remarquables.

Bazar d'Elhazir: une boutique de cadeaux connue pour ses trésors rares et coûteux comme des boucliers en écailles de dragon ou des baignoires en crâne de wiverne (les aventuriers lui fournissent une grande partie de son stock). Maître Elhazir est connu pour vendre discrètement d'authentiques œufs de dragon à des acheteurs faisant preuve de discernement.

Les Bains: une maison de bains luxueusement meublée, avec une salle de gymnastique, et un salon de beauté fameux pour sa splendeur voluptueuse. De nombreux contrats se signent dans la moiteur de ses bains.

L'université de magie: ce magnifique ouvrage en marbre blanc, rose et bleu fait la fierté de la cité. Bien qu'installée depuis peu de temps, l'académie de magie attire de plus en plus de jeunes gens avides de maîtrise les secrets des arcanes.

Les repaires d'aventuriers.

- Le Dragon Dansant (Bon/ Couteux): une fameuse taverne bruyante et lieu de recrutement des aventuriers.

- L'Auberge du Grand Serpent: une minable auberge délabrée qui arbore l'enseigne de « l'Oie Sauvage ». Parfois elle n'est pas vide, mais c'est plutôt un point d'eau rugissant pour aventuriers, fréquentée par de nombreuses créatures puissantes. L'auberge passe en fait de plan en plan et plus d'un y a trouvé l'aventure.
- La Manticore Assassinée (moyenne/bon marché) : cette taverne est un véritable nid de serpents. C'est le lieu idéal pour rencontrer la pègre et connaître les rumeurs qui ont cours dans la cité.
- La Griffes de la Manticore (Bonne / Modéré): Cette belle auberge est tenue par Conrad Mac Claw, un membre de la Compagnie des Armes de la Destinée. C'est un lieu de rencontre pour les marchands mais aussi les aventuriers aisés. Le propriétaire reste cependant intransigeant sur un règle: aucun goblinoïde n'est autorisé à pénétrer dans l'établissement.
- Le Souffle de la Joie (moyenne/ bon marché): cette pension de famille accueille les voyageurs à la tombée de la nuit lorsque les portes de la cité sont closes. Elle offre un confort relatif mais à un coup modique.
- La fin du Voyage (moyenne/bon marché): cette auberge ouvre à la tombée de la nuit. C' est une source de commérages et de transactions louches usitée par les voyageurs qui se sont laissés surprendre par la nuit.

Qui est qui d'Arabel.

- Asgetrion l'érudite: expert en gorgone, et protection contre la pétrification.
- Adolphus l'astronome: sage, spécialiste en sciences physiques, identification des minéraux, métaux, bois plante.
- Baerleer Lucius : seigneur marchand spécialisé dans la vente de fromage.
- Bhela Enarte : seigneur marchand spécialisé dans la vente d'armes & d'armures.
- Blaskin "L'intrépide": Marchand aventurier
- Conrad Mac Leod: Maître de la guilde des aubergistes, aventurier à la retraite et receleur occasionnel.
- Darmos Lauthy: Maître de la chance du culte de Tymora.
- Doust Sulbois: Chevalier de Myth Drannor et prêtre de Tymora.
- Lord Duthar: commandant des Dragons Pourpres.
- Théobald le Magister: mage de guerre, Doyen de l'Ecole de Magie.
- Elharzir: marchand spécialisé dans les produits exotiques et magiques.
- Elmdaerle: Maître de la guilde des naturalistes.
- Gelzunduth Lucretia: seigneur marchand spécialisé dans le commerce du vin.
- Hiloar Nortimer: seigneur marchand spécialisé dans le commerce de la bière.
- Jestra Mélisende: magicienne et compagne du Seigneur Banedon de Trallec.
- Khelre: Marchand de lampe.
- Kraliq Bartholomé: seigneur marchand.
- Latal Oranis: abbé responsable de la chapelle de Chauntéa.
- Le Masque d'argent: Maître de la Guilde des voleurs.
- Lheshar Bhaliir: propriétaire des auberges "le dragon dansant" et "la dracoliche dansante"
- Mellomir le sage: archimage spécialisé dans la divination et dans la connaissance de l'histoire des royaumes.
- Misrim Donald: seigneur marchand spécialisé dans la vente de chevaux.
- Myrmeen Lhal: seigneurie d'Arabel et représentante de la couronne. Agent de l'organisation des Etoiles de Lune de Khelben blackstaf.
- Myschanta Halarra: magicien mercenaire spécialisé dans l'abjuration.
- Nyaril Anthèlme: seigneur marchand spécialisé dans la vente de céréales.
- Peraphon Thond : seigneur marchand spécialisé dans la vente de bijoux.
- Rayanna Rose: chef des mercenaires "Corbeaux rouges".
- Raynaar Maliir: Baron d'Estersat, riche propriétaire terrien, proche de la Couronne. Ministre des finances depuis la mort du Baron Thomdor.
- Theavos l'obèse: magicien aventurier à la retraite.
- Westar Adrien: Héraut d'Arabel, Chancelier du registre des naissances, des morts, billets à ordre.

Carte et légende.

1. Citadelle et prison.
2. Palais, Cour de justice.
3. Maison Maliir (Famille noble).
4. Demeure d'Asgetrion l'Erudit, spécialiste des montres, de la pétrification.
5. Maison de la Dame, Temple de Tymora.
6. Au repos du Dragon, Résidence royale.
7. Demeure de Doust SulBois, Ancien Seigneur de Valombre.
8. La Bannière du Voyageur, Auberge.
9. Les Lampes, magasin d'équipement.
10. Le Bazar, colporteurs et camelots.
11. Porte du Géant Pétrifié, porte Est.
12. Relais des Gardes de l'Est, Auberge.
13. Dépôts du Trône de Fer, Compagnie marchande.
14. Entrepôts de Khelve le Marchand.
15. Dépôts des Mille Têtes, compagnie marchande.
16. Dépôts de l'œil du Dragon, compagnie marchande.
17. L'Epi de Blé, Temple de Chauntéa.
18. Porte de Calantar.
19. QG de la Compagnie de Mercenaires Corbeau Rouge.
20. Dépôts royaux.
21. Dépôts du Véritable Ecu, compagnie marchande.
22. Porte de la Haute Corne.
23. Auberge du Loup Nocturne.
24. Le Souffle de la Joie, Pension de Famille.
25. Le Baiser de Raspal, salle des fêtes.
26. Dépôts des Six Coffres, compagnie marchande.
27. Dépôt de Gelzunduth.
28. Dépôt de Gelzunduth.
29. Maison Gelzunduth (Réputation de faussaire).
30. Demeure de Dame Myschantal l'Enchanteresse.
31. Maison Kraliqh, clan marchand.
32. Maison Thond, clan marchand.
33. Puits.
34. Maison Misrin, clan marchand.
35. Maison Hiolar, clan marchand.
36. Chez Shassra, pension de famille.
- 37. Au repos du Faucon, Auberge.**
38. Maison Nyaril, clan Marchand.
39. L'Écu Vigilant, gardes du corps à louer.
40. Chez Dulbiir, location de costumes, bijoux et escortes.
41. Mulkaer Lomdath, excellent tailleur.
42. Au fendeur de Gobelins, auberge.
43. Mher Tzintin, prêteur sur gage / changeur.
44. Le Souffle de la Joie, Chapelle de Lliira.
45. Soie et fourrures de Jhamma.
46. La Tour qui Fume, Demeure de la magicienne Jestra.
47. La Roue du Commerce, Chapelle de Waukyne.
48. Siège de la Guilde des Naturalistes.
49. L'Herbe Folle, officine de Jean l'apothicaire.

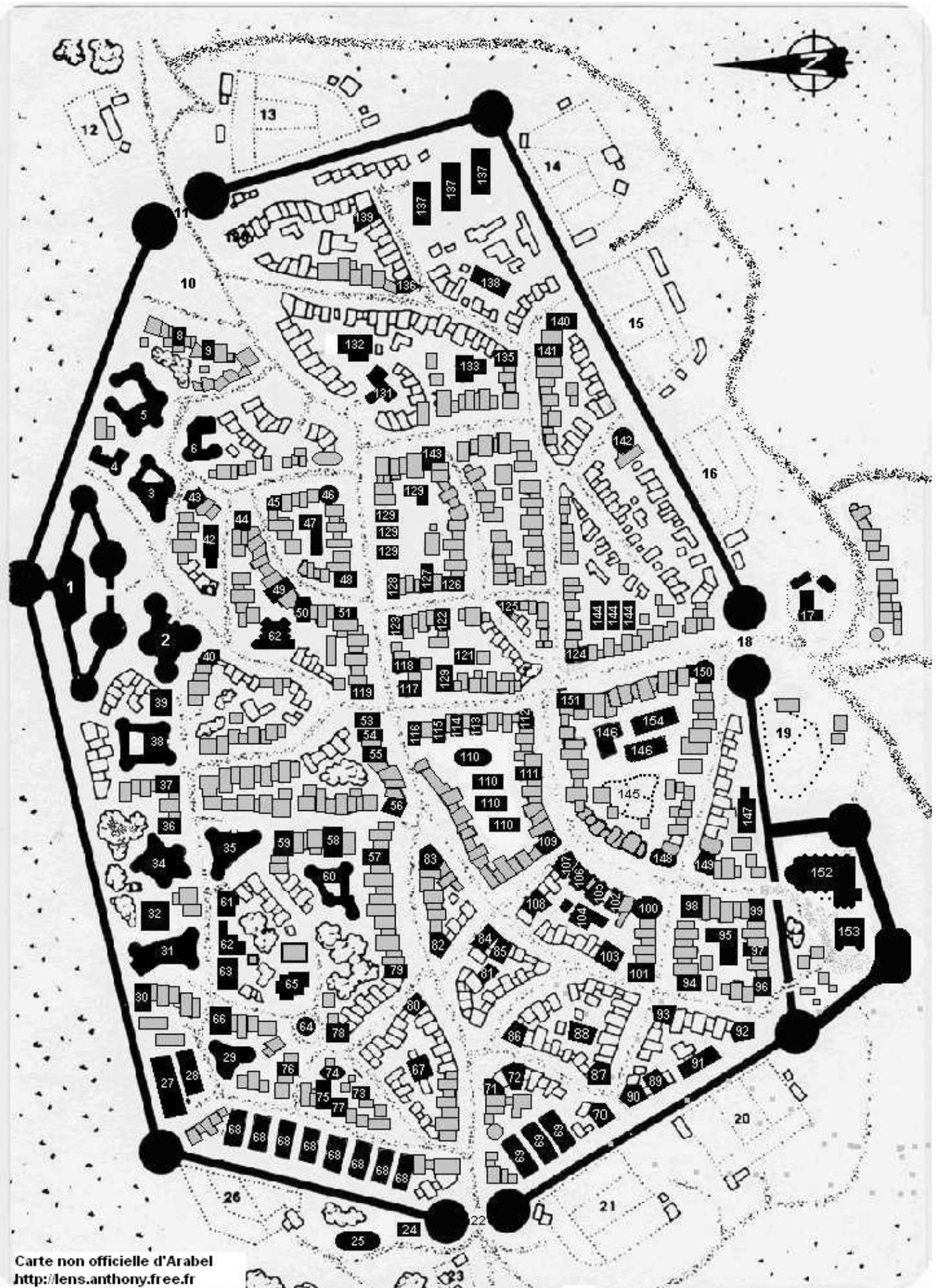
50. Le Cristal Khammath, magasin de composants pour magicien
51. Le Masque Noir, Taverne
52. Maison Baerlear, Clan Marchand
53. Au Guerrier Prudent, Magasin d'armes en tous genre.
54. Le Bouclier de Heaum, Magasin d'armures et de boucliers
55. Au Boulier Bleu, demeure de Maître Grassepath l'usurier
56. Au lion à deux têtes, Taverne
57. Au Serpent Dressé, Taverne
58. Au fouet lové, Taverne
59. Au Beau Sourire, salle de banquet
60. GardeFer, Commanderie des Porte-Glaives de Heaum
61. Au Grand Serpent, Auberge passant de plan en plan
62. Chez Hundar, tapis, parfums et lanternes
63. Chez Lardon, serviteurs, escortes, porteurs.
64. Statue de Shalmass, le Roi guerrier
65. L'Ecritoire, reliure, parchemins, livres
66. La Fiole Verte, clinique, boutique de médecine
67. L'Épée Rouge, chapelle de Tempus
68. Entrepôts
69. Entrepôt des Six Coffres, compagnie marchande
70. L'arc bandé, auberge elfe
71. Chez Laeduth, pension de famille
72. Le Grenier à Blé, auberge Halfing
73. Vaethym Olorar, fauconnier
74. Cher Saeder, fleurs et soie
75. A l'Affamé, restaurant halfing
76. Le calice, cabinet d'expertise, tailleur de bijoux, achat & vente de pierreries
77. Le Filet de Perles, robes, bijoux, lingerie.
78. Chez Nelzara, pension de Famille
79. **Guilde des marchands de la Balance,**
80. Les yeux et les oreilles d'Arabel, service de courrier et location d'escorte de caravanes.
81. Les volailles de Kelsar, volailles et gibiers à plumes vivants
82. Demeure de Mellomir, magicien et sage, spécialiste de l'histoire, de l'art divinatoire et prophétique
83. Auberge de la Pleine Lune
84. L'Oriflamme Orange, armurerie spécialisée dans les petites tailles
85. Le paradis des Dames, vêtements chics
86. Aux bottes du soldat, taverne
87. La strige rouge, auberge
88. Entrepôts du clan Misrin
89. Le lit de Velours, maison de passe
90. La Lame Brûlante de Maître Grugni, forgeron nain
91. La Demeure des Chants, chapelle de Milil
92. Siège de la Guilde des porteurs d'Eau
93. Le Crâne Fumant, Spécialiste de l'identification des potions et des objets magiques, Maître Mage Hicien.
94. Le Guerrier fatigué, auberge.
95. Siège de la Guilde des Aubergistes.
96. Chez Zeltar, quincaillerie.
97. Chez Naneatha, salle de banquet.
98. Le Dracolic Dansant, Taverne.
99. Chez Thael Dlim, parchemins et proclamation.

100. Le rouleau rôti, auberge
101. Daglar Maermeet, armurier
102. Orphast Ulbanast, scribe, cartographe, généalogiste
103. Au clair de la Lune, Soirée dansante
104. Entrepôts
105. L'orgueil d'Arabel, Auberge
106. Les Trois Soeurs, quincaillerie, vêtements et autres articles
107. Nulrouve Dornar, potier
108. Chez Filiario, nourriture exotique
109. La masse Bleue, auberge
110. Entrepôt du clan Baeler
111. Maison de Lheskar Bhaliir, propriétaire des tavernes le Dragon Dansant et le Dracolic Dansant et receleur notoire.
112. Le Dragon Dansant, taverne
113. Le Coffre Ouvert, quincaillerie, liquidation de caravanes, écoulement de marchandises volées
114. Ghastar Ulvarinn, Tailleur de pierre
115. Baalaimr Selmarr, charpentier
116. Dazniir Ralharphin, Charron
117. Cheth Zalbar, pourvoyeur de parfums, savons, de lotions, de teintures...
118. Barcerim Thabbod, cardeur
119. Boutique de lampes, lanternes...
120. Le palais de cuir de Tamthiir
121. Chez Zlhazir, exotisme, cadeaux et trésors rares
122. Psammas Durviir, tailleur
123. Les bains, bains publics, salle de lutte, salon de beauté
124. Le Temple, commanderie de l'Ordre de l'Aster
125. Le Valet d'ivoire, taverne
126. Hôtel particuliers de Conrad Mac-Leod
127. Chez Vondor, chaussures et bottes.
128. Au festin, cantine.
129. Entrepôt du clan Hiolar.
130. Siège de la Guilde des Mercenaires.
131. Forge de Laol La Main Noire.
132. Entrepôt du Clan Misrin.
133. Entrepôt du clan Kraliqh.
134. L'Amie des Marchands, Chapelle de Waukyne.
135. Le Lézard Paresseux, Taverne
136. La Griffes de la Manticore
137. Entrepôt du clan Nyaril
138. Entrepôt du Clan Misrin
139. L'Image Céleste, Chapelle de Déneïr.
140. Les neufs brasiers, Auberge.
141. Les Trois Bars, Auberge.
142. Au Voyageur Fatigué, Auberge.
143. Au clin d'œil, Maison de Passe.
144. Entrepôts des Milles Têtes.
145. Le Marché aux porcs, vente de bétail.
146. Entrepôts de l'œil du Dragon.
147. Dépôt Dhalgim, huiles, charbon, bois.
148. Le Crâne de l'Elfe.
149. La Cockatrice de Cuivre, magasin d'équipement.

150. Auberge d'Irripahar
151. La Manticore assassinée, auberge, lieu de transaction louche
152. Collège de Magie, (fin 1359)
153. La Main Humaine, Temple d'Azuth, (fin 1359)
154. La Cour des Miracles, œuvre caritative mise en place par Conrad Mac-Leod
155. La fin du Voyage, auberge - relais
156. Le Trèfle Rouge : herboristerie de Penzer
157. Martin Gomarabique : embaumeur, croque-morts
158. Le Voile Gris : Temple de Kelemvor
159. Le cimetière
160. Entrepôt

ARABEL

Écrit par Jaffar du Tombeau du seigneur des marches
Vendredi, 08 Juin 2007 00:00



Carte non officielle d'Arabel
<http://lens.anthony.free.fr>