

DUNGEONS  
IN  
DRAGONS®

# LE VOLEUR DE MARSEMBRE

Un Scénario pour 4 à 5 personnages de niveau 19-20

# LE VOLEUR DE MARSEMBRE

## SCENARIO POUR 4 à 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 19-20

Une aventure pour D&D 3.5 pour un groupe à tendance bonne ou neutre. Ce scénario se situe à Marsembre au Cormyr dans l'univers des Royaumes Oubliés mais peut aisément être adapté à tout autre décor de campagne.

### **SYNOPSIS :**

Les joueurs sont contactés par un marchand du nom d'Halagos Vrey, qui supplie les aventuriers de l'aider à sauver sa fille bien-aimée, qui s'appelle Dénira d'un vampire qui l'a kidnappé. Après avoir retrouvé le vampire dans son repaire (une ancienne chapelle de Leira), ils apprennent que ce dernier est Gayle Morlas, qu'il n'est vampire que depuis quelques jours et qu'auparavant il était voleur et que Dénira était sa complice et sa bien-aimée. Halagos Vrey, en réalité magicien maléfique spécialisé dans l'asservissement de diables, arrive à son tour sur les lieux, guidé par son familier, le diabolon Xirip. Après un bref combat, le sorcier s'enfuit emmenant Dénira avec lui. Vrey est à la recherche d'une bague magique que la jeune femme lui a volé lors de leur précédente rencontre. Les joueurs vont donc devoir «s'allier» avec le vampire pour sauver la jeune femme. Après quelques recherches, ils découvrent une vieille tour abandonnée que Vrey utilise pour conjurer les puissances infernales. Un dernier combat s'engage alors entre Halagos Vrey et ses nombreux alliés, les PJs et le voleur de Marsembre...

### **ACTE I : UNE NUIT AGITEE**

**MARSEMBRE : La brumeuse appelée la « cité des épices »**



Marsembre est la deuxième ville du Cormyr, derrière Suzail (36000 habitants). Comme la capitale, c'est un port mais la comparaison entre les deux villes s'arrête là. Une des premières caractéristiques de la ville est que plus de la moitié de ses bâtiments sont construits sur des petits îlots dans la baie, ce qui a donné naissance à un dédale de canaux et rendu le déplacement en barque monnaie courante (les embarcations utilisées portent le nom de yoles). De tout temps, la situation géographique particulière de la ville a favorisé la contrebande, la piraterie et bien d'autres activités illégales. Le dirigeant actuel de la cité, nommé par la couronne est un guerrier du nom de Bledryn Scoril (humain LB Gue 9). Marsembre est donc encore aujourd'hui (et de très loin) la ville du Cormyr la plus intéressante pour des voleurs. Pour les joueurs qui ne connaissent pas Marsembre, on peut dire que c'est Venise à la Renaissance : un labyrinthe

de canaux encombrés de petites embarcations (avec parfois les odeurs que cela implique) et de la brume, assez présente le matin, le soir et la nuit, surtout en hiver, réduisant considérablement la visibilité et favorisant toutes les activités où les témoins ne sont pas souhaités.

### **L'HISTOIRE :**

Gayle Morlas est le chef d'un petit groupe de voleurs sévissant à Marsembre. Avec la femme de sa vie, Dénira, la voleuse la plus talentueuse de son équipe, ils aiment à s'introduire chez les marchands de la ville pour les dépouiller, plus par beauté du geste que par réel besoin d'ailleurs. Et puis, un soir qu'ils sont très occupés à visiter les chambres d'une auberge de Marsembre (la chope de trop), Dénira découvre dans la chambre d'un marchand du nom de Halagos Vrey un texte décrivant la procédure pour invoquer et asservir un diable. Quelques instants plus tard, le duo est surpris par Halagos lui-même. Un combat s'ensuit durant lequel Gayle est mortellement blessé par le magicien mais la voleuse réussit à s'enfuir en passant par la salle commune de l'auberge, emportant avec elle quelques objets pris dans les affaires du magicien (dont une bague montée d'un gros rubis de belle facture). Dans un dernier sursaut, Gayle se précipite à travers la fenêtre de la chambre pour échapper au sorcier et tombe dans l'eau verdâtre des canaux de Marsembre. Gayle coule à pic, son sang se répandant dans l'eau. Le voleur délire : il ne veut pas mourir, abandonner celle qu'il aime aux mains du magicien, invoque Mask, le dieu des voleurs et puis d'autres divinités à son aide et perd conscience. Il reprend vie en pleine nuit, au fond du canal, s'extrait de la vase, ne tarde pas à comprendre qu'il n'a plus besoin de respirer et qu'il est devenu un vampire. Il ne sait pas comment cela a pu lui arriver mais il n'est pas mort et c'est tout ce qui compte pour lui. Même si plusieurs jours se sont écoulés, il va pouvoir la sauver... En fait, ce dernier porte une amulette de revenance, trouvée il y a longtemps dans les égouts de la ville, sans savoir de quoi il s'agit vraiment, et c'est grâce à elle qu'il a pu revenir en tant que mort-vivant (cf. description ci-dessous).

Pendant ce temps-là, Dénira s'est réfugiée dans leur repaire (une ancienne chapelle de Leira). Gayle pense que la jeune femme est prisonnière du magicien et se lance à la poursuite de ce dernier, il l'attaque dans une ruelle sombre peu après que ce dernier ait quitté l'auberge. Grâce à l'aide de son compagnon infernal (une erinye du nom de Chrysanía), le thaumaturge réussit à se téléporter pour échapper au vampire mais a appris néanmoins que celui qu'il a cru mort ne l'est pas vraiment et que lui et sa compagne doivent être éliminés car ils en savent trop sur son compte. Après son attaque contre le magicien, Gayle Morlas rejoint Dénira dans leur repaire et ils se retrouvent enfin... Le globe des brumes (cf. ci-dessous) les protège de toute détection magique aussi bien dans la chapelle que sur la petite île. Deux jours s'écoulent donc ainsi sans que Vrey puisse les localiser, même avec ses sorts les plus puissants. Comme il est lui-même occupé avec ses recherches personnelles (cf. plus loin), il décide d'engager un groupe d'aventuriers (les PJs) et dans ce but, invente son histoire de fille kidnappée.

### **AU NOM DU PERE :**

Qu'ils soient à Marsembre ou dans une cité proche (du Cormyr, des Vaux ou bien de Sembie), la réputation des personnages devraient pouvoir justifier qu'ils soient contactés par un messenger d'Halagos Vrey, leur demandant de se rendre le plus vite possible à Marsembre pour une mission urgente. Le messenger est un magicien (de niveau 11) du nom de Hiros Werter spécialisé dans les déplacements magiques et qui pourra téléporter les personnages directement auprès d'Halagos Vrey. Les services de Hiros sont assez chers mais Vrey n'a pas hésité à se les payer et Hiros pourra d'ores et déjà dire aux personnages que son employeur est prêt à les payer le prix qu'ils voudront car ce dernier est désespéré : sa fille unique a été enlevée par un vampire et chaque minute compte pour lui. Si les personnages acceptent, une rencontre est organisée avec Halagos, dans le salon privé d'une auberge chic de Marsembre (Le griffon rugissant). Halagos leur explique que, rentrant de voyage avec sa fille unique, Dénira (Il a appris le nom de la jeune fille lors de sa bataille contre Gayle Morlas dans la chambre de « la chope de trop »), ils ont été attaqué par une sorte de voleur / vampire du nom de Gayle Morlas (Halagos a obtenu le nom de Gayle Morlas en payant d'autres voleurs de Marsembre). Bien sûr, Halagos ment mais son anneau le protège des sorts de détection (néanmoins, un jet d'Intuition réussi, DD : 35, pourrait permettre à un personnage du groupe d'avoir « la sensation que

quelque chose cloche dans cette histoire » mais sans plus). Il explique que sa fille est sa seule source de joie depuis le décès de sa femme il y a une dizaine d'années et que maintenant qu'elle a été enlevée, il n'a plus aucune raison de vivre, il supplie les joueurs de la retrouver, leur promet beaucoup d'argent (enfin, il feindra d'accepter n'importe quelle somme d'argent demander par les PJs), fond en larmes. Si ces derniers acceptent, il donne au groupe une avance de 1000 po pour couvrir leurs frais en précisant qu'il leur offre cette somme en plus de ce qu'ils ont demandé pour leur prouver que tous ses espoirs reposent sur eux. Il leur fournit une description de Dénira et du vampire (voir. rubrique des PNJs). Le magicien ajoute aussi qu'il a déjà fait appel à des devins pour retrouver magiquement sa fille et son ravisseur mais sans le moindre succès et c'est donc pourquoi il a besoin de l'aide d'aventuriers renommés. Si les joueurs tentent de se renseigner sur le mystérieux kidnappeur, Halagos Vrey dira que c'était la première fois qu'il le voyait. Dès le moment où les joueurs quittent Halagos Vrey, ils sont suivis par Xirip, le diabolin familier du magicien, qui était invisible pendant leur rencontre. Celui-ci a pour mission de les filer, en restant invisible, jusqu'à ce qu'ils découvrent le repaire du voleur puis de contacter son maître.

### **Le projet du sorcier :**

Halagos Vrey réside à Marsembe depuis plusieurs années où il se fait passer pour un marchand respectable. En fait, c'est un magicien de la pire espèce dont la spécialité est la conjuration de créatures maléfiques extra-planaires, particulièrement les diables (les démons étant à son goût trop «chaotiques » pour conclure des pactes avec eux). Halagos est associé avec un marchand extrêmement riche et avide de pouvoir, Szwentil Illeon (NM Guerrier humain 5/Expert 10/ Prince Marchand 5, cf. Power of Faerun pour cette classe de prestige), co-fondateur du Priakos des 6 coffres, afin de créer un portail qui lui permettra de commercer directement avec l'Amn (ou tout endroit qui conviendrait mieux à votre campagne). Le portail est presque achevé mais pendant l'altercation entre le couple de voleurs et Halagos dans l'auberge, Dénira a réussi à subtiliser dans les affaires du magicien une bague (montée d'un rubis de belle facture) qui permet d'activer le portail. Halagos veut donc à tout prix la récupérer avant que son associé ne soit au courant de sa perte. Ni Dénira, ni Gayle ensuite, ne devineront de quoi il s'agit vraiment (ils n'auront en fait pas vraiment le temps de s'en soucier) et ne réaliseront qu'à la fin de l'aventure que c'était l'objet que le sorcier convoitait en priorité.

### **ACTE II : LA CHASSE AU VAMPIRE EST OUVERTE :**

#### **Voleur, vous avez dit voleur ?**

La seule indication que possèdent les joueurs à propos de Gayle Morlas est qu'il s'agit d'un voleur. Le quartier du port (qui est aussi celui des canaux) semble donc l'endroit le plus approprié pour leurs recherches. Si les joueurs se renseignent sur les lieux les plus malfamés du quartier, les trois noms les plus cités sont : la taverne de l'écu fendu, la taverne de la chope brûlante et l'auberge de la pierre à fusil (Renseignements, DD : 10).

- Auberge et taverne de l'écu fendu : le lieu (bruyant et délabré) est surtout fréquenté par des marins et des contrebandiers. Le mobilier y est rustique et solide (les bagarres y sont fréquentes) et une odeur de poisson y règne en permanence. L'établissement propose de nombreux alcools et de la morue essentiellement. Le tenancier est un marin (pirate ?) à la retraite du nom de Blazar, aux manières rudes, connu pour sa jambe de bois et sa pipe dont l'odeur est aussi agréable que celle de la morue. Les clients et le tavernier sont tous aussi causants que des poissons (Jet de renseignements DD : 25 pour obtenir des informations sur les voleurs de Marsembe). Néanmoins, si le groupe compte dans ses rangs une charmante aventurière qui lui demande où trouver Gayle Morlas, le renfrogné Blazar se montrera bien plus courtois qu'à son habitude (Bonus de +10 au jet de renseignements) et lui dira qu'il faut rencontrer un artiste petite-gens de l'auberge de la pierre à fusil du nom de Padric.
- La chope brûlante : est un endroit sombre fréquenté par des gens qui ont des choses à cacher : compagnies d'aventuriers n'étant pas autorisées à séjourner au Cormyr (du fait de l'absence d'une charte d'aventuriers), magiciens et prêtres maléfiques de passage, assassins et mercenaires rencontrant de

nouveaux employeurs. L'aubergiste, un certain Haric Volos est un agent infiltré du Zhentarim (ou de toute organisation maléfique de votre choix). Personne dans cet endroit ne connaît Gayle Morlas.

- L'auberge de la pierre à fusil : est grand, confortable bien que vieillissant et très fréquenté : de nombreux numéros s'y succèdent sur scène, les filles de joie et les serveuses peu farouches y sont nombreuses, les jeux de hasard et les alcools aussi. L'établissement est dirigé par un gnome. La seule personne qui peut les renseigner est un petit-homme du nom de Padric qui effectue un numéro de lancer de couteaux sur scène en début de soirée. De prime abord, le voleur nie connaître Gayle Morlas. Un jet de renseignements (DD 30 à ajuster en fonction des arguments servis par les personnages à Padric) pourra lui faire révéler la vérité. Autrement, une autre façon (bien moins subtile) de connaître le lieu du repaire du vampire est de faire prisonnier Padric et de le menacer des pires tortures (Jet d'intimidation, DD : 21), ce qui aura pour effet de lui délier rapidement la langue. Néanmoins, Padric n'a jamais pénétré dans le repaire de son confrère et ne pourra donner aucun renseignement à ce sujet aux joueurs, si ce n'est que le lieu est inaccessible durant la journée, à cause de la déesse Leira. Il ne sait pas non plus que Gayle est devenu un vampire.

Un autre moyen, peut-être plus simple est de faire courir le bruit dans le quartier du port que les joueurs sont richissimes, ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention de Padric. Cependant, la présence d'un voleur dans le groupe ou la mise en place d'un système d'alarme astucieux peut s'avérer utile pour démasquer le petit-homme. Si les joueurs demandent après Dénira au lieu de Gayle Morlas, cela ne donnera pas de meilleur résultat car même Padric ne la connaît pas.

### **L'hospitalité de la déesse des brumes et des illusions**

Le repaire du voleur devenu vampire se trouve sur un petit îlot au large de la ville. Le seul moyen de l'atteindre est soit de voler, soit de s'y rendre en bateau. Il s'agit d'une petite chapelle, autrefois dédiée à Leira, la déesse des illusions. Néanmoins, la chapelle de Marsembre est abandonnée depuis la disparition de la déesse (durant la guerre des Avatars). Leira était aussi la déesse des brumes (elle ne pouvait donc choisir meilleur endroit pour son culte) et la chapelle dispose d'un globe des brumes (voir encadré), don de la déesse elle-même, d'après ses fidèles, qui permet de manipuler les brumes autour de la chapelle afin de rendre l'îlot inaccessible. Et, malgré l'abandon de la chapelle, le globe des brumes continue de fonctionner. Gayle Morlas connaît l'existence du globe et ses pouvoirs, grâce aux inscriptions découvertes dans la chapelle. Néanmoins, il ne peut le contrôler, ce que seul un prêtre de Leira peut faire. Le globe continue donc à effectuer le dernier ordre qui lui a été donné, à savoir : îlot inaccessible le jour et accessible la nuit. Néanmoins, le globe ne bloque en rien les voyages magiques (téléportation). A l'époque où Gayle n'était qu'un simple voleur, cette particularité l'a incité à installer son repaire dans cet endroit pour des raisons de sécurité mais depuis qu'il est vampire, c'est pour lui, un avantage considérable. Les joueurs ne peuvent donc pas espérer le surprendre de jour et vont devoir l'affronter en pleine nuit.



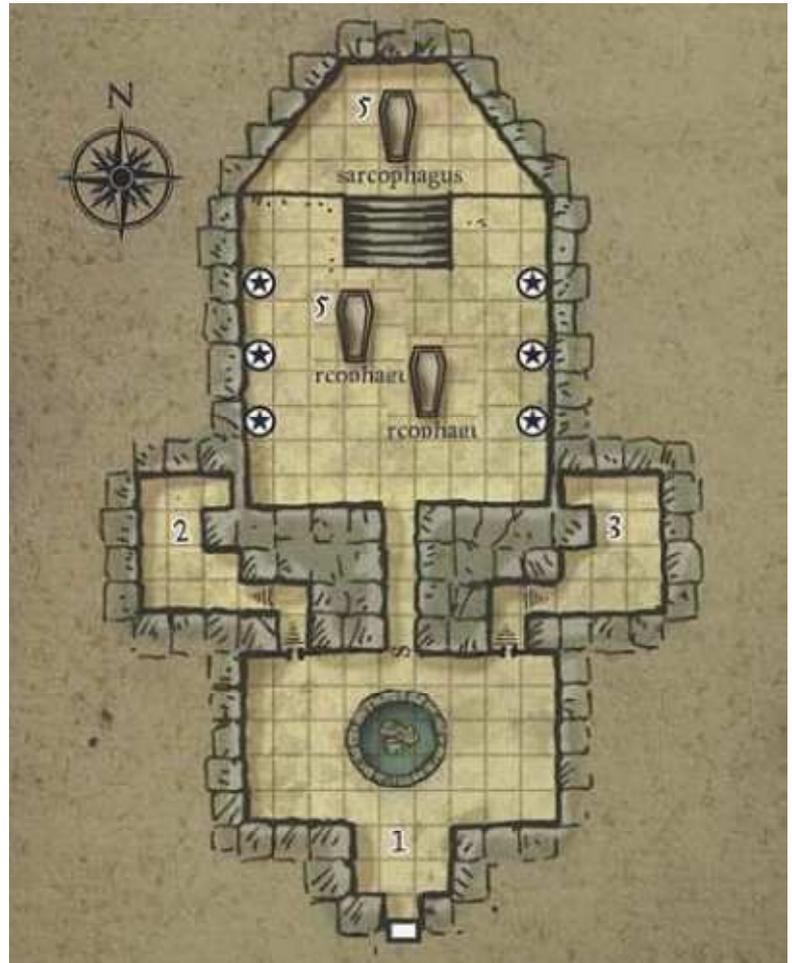
### **Le globe des brumes**

Il s'agit d'un objet magique dont de nombreux temples et chapelles de Leira dans les Royaumes étaient pourvus. Seuls les plus hauts prêtres de l'ordre étaient capables de les fabriquer, selon un processus que la déesse leur communiquait durant leurs rêves. Parmi les pouvoirs connus de l'orbe, on peut citer la manipulation des brumes qui permettait de dissimuler un sanctuaire de Leira et de le rendre inaccessible par déplacement physique tant les brumes sont impénétrables, la création d'illusions, le changement d'apparence d'un prêtre de l'ordre pendant au maximum une journée et l'immunité à la détection magique (de toute forme) pour tout ce qui se trouve dans un rayon de 100 mètres autour de lui. De plus, le globe permettait de faciliter la communication des prêtres avec leur déesse ou ses représentants. Lors de

leur création, chaque orbe était lié au lieu de culte où il était créé et ne fonctionne que lorsqu'il se trouve dans ce lieu. Enfin, seuls les prêtres de Leira peuvent utiliser le globe.

**La chapelle de Leira** : se dresse isolée sur l'îlot. Face à l'entrée du bâtiment se dresse un ponton de bois auquel deux barques sont arrimées.

1 : La chapelle : une fois l'entrée principale franchie, les joueurs découvrent une petite chapelle avec en son centre une statue gigantesque de la déesse. Des fresques représentant des scènes de brume ornent les murs et la voûte de la chapelle. Entre les mains de la déesse un globe de verre de la taille d'une boule de cristal de magicien est enchâssé. A l'intérieur de la sphère, des volutes de brumes grises ne cessent de tourbillonner (voir description en encadré). Depuis que Gayle est devenu vampire, il a aussi découvert par un léger trou à la base de la statue que le socle de celle-ci était en fait une sorte de tombe car en son sein, une cavité existe dans laquelle repose les restes d'un prêtre mais depuis si longtemps que presque tous les os sont devenus poussière. Gayle a fait de cet endroit son lieu de repos et ne peut y pénétrer que sous sa forme gazeuse, ce qui le rend très difficile à détruire. Découvrir que la base de la statue sert de sarcophage au vampire requiert un jet de fouille très difficile (DD : 35)



2 : La chambre de Gayle Morlas et de Dénira : Cette pièce est la chambre du couple de voleurs. Deux coffres verrouillés contiennent l'argent et les objets qu'ils ont amassés (2468 po dans le premier, 533 pp, 3125 pa, 2 chandeliers en argent (200 po chacun) et un collier avec 8 saphirs (2000 po) dans le second). Le lit est à baldaquin de velours cramoisi et la pièce ornée de tentures luxueuses. Coffres : Résistance : 5, PV : 15, Défoncer : DD : 23 ; **Serrures des coffres** : Aiguille avec poison de contact : FP : 9; mécanique; Activation : contact; réamorçage : manuel; poison (Extrait de Lotus noir, DD : 20 Vigueur annule, 3d6 Con/3d6 Con); Fouille DD : 18; Désamorçage DD : 26.

3 : La réserve : contient l'équipement utile à tout voleur (outils, cordes, grappin, vêtements noirs...) et un stock de provisions.

4 : Un passage secret (Jet de fouille, DD : 30) mène à l'ancienne crypte, à l'arrière de la chapelle. Néanmoins, l'étroit couloir entre le passage secret et la crypte a été piégé: à l'autre extrémité du couloir, une dalle déclenche l'activation du piège suivant (la trappe couvre l'ensemble du couloir) : **Puits**: FP : 9; mécanique; Activation : contact; réamorçage : manuel; DD 25 Réflexes annule; Chute (dégâts : 10d6); cibles multiples (pouvant inclure jusqu'à quatre individus de taille moyenne ou plus petites); Fouille DD 25; Désamorçage : DD 25. Les personnages tombent dans un puits d'environ 30 mètres de fond de la même forme que le couloir. La chute des personnages sur le sol du puits provoque l'activation d'un second piège (si aucune masse ne touche le sol du puits, le second piège ne se déclenche pas) : un des murs du puits (couvrant l'ensemble du fond du puits) bascule sur les personnages : **Mur écrasant**: FP : 10; mécanique;

Activation : contact; réamorçage : automatique; touché automatiquement (dégâts : 18d6, écrasement); Fouille DD : 20; Désamorçage : DD : 25. Comme le second piège se réinitialise automatiquement, les personnages devront s'extraire rapidement du puits sous peine de le déclencher à nouveau.

**5 : La crypte** : Des cercueils de pierre contenaient les corps des anciens prêtres de Leira. Lorsque les joueurs arrivent dans la crypte, Gayle est prêt à les attaquer par surprise (reprendre sa forme physique dans le dos des personnages afin de pouvoir placer une attaque sournoise). Dénira se trouve, elle aussi dans la crypte, à l'abri derrière le plus éloigné des sarcophages (celui qui est posé sur une estrade de pierre).

### Manipulés ?

Lorsque Gayle Morlas commence à être débordé, Dénira surgit de derrière les sarcophages où elle se dissimulait et s'interpose entre les aventuriers et le vampire, les suppliant, en larmes, de ne pas l'abattre. Ravalant ses larmes, elle dégaine son épée et se prépare à combattre les personnages. Les joueurs devraient alors se demander pourquoi celle qu'ils sont censés sauver vole-t-elle au secours de son geôlier... Si les joueurs commencent à discuter avec Gayle et Dénira, ils apprennent la vérité sur eux et sur Halagos Vrey (voir encadré « L'Histoire »). Puis, lorsque les joueurs comprennent qu'ils ont été manipulés par le magicien ou qu'un combat s'engage entre eux et le couple, Halagos, ayant convoqué, via un sort de portail, un diantrefosse et évidemment accompagné de son diabolin, fait irruption dans la crypte de la chapelle. En effet, Xirip a suivi les joueurs depuis leur première rencontre avec son maître, ce qui a permis à ce dernier de découvrir le repaire de Gayle Morlas et d'intervenir au moment le plus opportun pour lui. L'attaque des diables doit laisser suffisamment de temps au sorcier pour projeter **ses liens mystiques de Bilarro**<sup>2</sup> sur Dénira pour l'immobiliser. Il se place ensuite au côté de cette dernière et se téléporte avec elle (et Xirip, bien sûr) vers son repaire. Les diables combattent jusqu'à leur destruction qui causent leurs retours aux enfers. Si le diantrefosse en a l'opportunité, il peut essayer de conjurer un ou deux diables cornus pour l'aider. Pendant que les diables cornus sont engagés au corps à corps avec les personnages, le diantrefosse (ou même Halagos) peuvent notamment lancer des sorts de boule de feu (ou leurs dérivés plus puissants) puisque les diables cornus ne subiront aucun dommage (immunité des diables au feu).



Si Gayle a été « tué » par les joueurs ou par un diable, il se reconstitue dans son sarcophage (voir description de la statue ci-dessus) où les joueurs ne peuvent l'atteindre. Dans le cas où le vampire est encore « en vie » après la bataille, il accuse les joueurs de s'être laissé berné par un magicien démoniaque et de l'avoir conduit jusqu'ici, lui ayant donné le moyen d'enlever Dénira. Le vampire est à la fois désespéré et furieux tandis que des larmes de sang coulent sur ses joues. Si les joueurs lui proposent de l'aider à sauver sa bien-aimée, il accepte avec réticence et leur demande de trouver le repaire du sorcier, ce que lui ne peut faire vu que le jour va bientôt se lever et leur donne rendez-vous la nuit prochaine.

### <sup>2</sup> Liens mystiques de Bilarro

Quand on le voit pour la première fois, cet objet extrêmement puissant paraît n'être qu'une vulgaire boule de métal rouillé de 7,5 cm de diamètre, couverte de bandelettes métalliques.

Quand la boule est jetée sur un adversaire en prononçant le mot de commande, les bandes se déploient et se referment sur leur cible en cas d'attaque de contact à distance réussie. Elles permettent de capturer et d'immobiliser une créature de taille G ou moins, le prisonnier ne pouvant presque rien faire (voir ci-dessous) tant que le personnage ne prononce pas une seconde fois le mot de commande (ce qui retransforme les liens mystiques en sphère métallique). La créature emprisonnée peut détruire les liens mystiques (et les rendre inutilisables) en réussissant un test de Force (DD 30). Elle peut également leur

échapper sur un test d'Évasion réussi (DD 30). Les liens mystiques de Bilarro peuvent être utilisés une fois par jour. Évocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, poigne agrippieuse ; Prix 26 000 po ; Poids 500 g.

DIANTREFOSSÉS : cf. annexes en fin de module ou le manuel des monstres I.

DIABLE CORNUS : cf. annexes en fin de module ou le manuel des monstres I.

### **ACTE III : LE DIABLE SE CHASSE TOUTE L'ANNEE:**

#### **Urgent : recherche sorcier maléfique, forte récompense...**

Que ce soit à la demande de Gayle Morlas ou leur propre décision, les joueurs doivent quitter le sanctuaire de Leira avant l'aube, s'ils veulent retrouver Dénira, sous peine de rester coincés sur l'île. Marsembre baigne encore dans la brume lorsque le soleil pointe à l'horizon et que la nouvelle quête des joueurs commence... Lors de leur première rencontre, Halagos Vrey s'est fait passer auprès du groupe pour un marchand de Marsembre. Et en effet, s'ils se renseignent du côté du port ou des commerçants de la ville, nombreux sont ceux qui connaissent ce nom.

Au fur et à mesure de leurs investigations, ils apprennent que Halagos Vrey est un marchand respecté et discret, spécialisé dans l'importation de produits exotiques, notamment des épices, des plantes tropicales et des bijoux originaux (Jet de renseignements, DD : 10). Leur recherche va les mener vers deux entrepôts situés dans le district portuaire appartenant à Halagos Vrey. Les deux bâtiments servent à stocker les marchandises et un embarcadère permet de décharger les bateaux venant des contrées lointaines des Royaumes. Les employés (des dockers et quelques administratifs) ne savent rien et n'ont rien à reprocher à leur patron, à part qu'il est souvent absent. Si les joueurs tentent de savoir où vit Halagos Vrey, ils répondent qu'il occupe une petite bâtisse de deux pièces derrière un des entrepôts mais qu'ils ne l'ont pas vu depuis plusieurs jours et ne savent pas où ils se trouvent, probablement en voyage d'affaires.

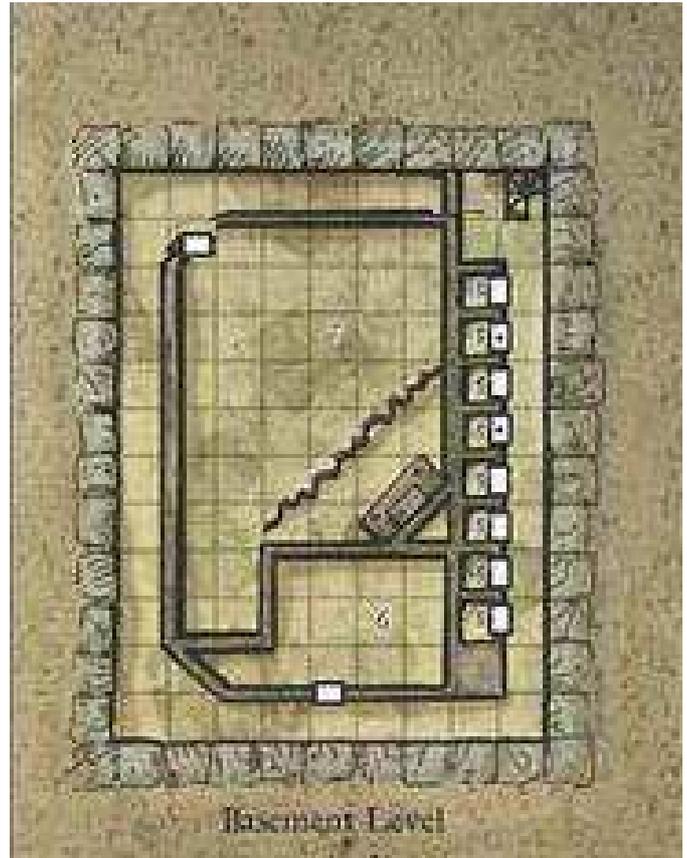
Avec un peu d'astuce, les joueurs peuvent facilement pénétrer dans la maison discrètement (porte en bois, crochetage, DD : 15, Défoncer, DD : 23, Résistance : 5, PV : 20) pour y découvrir un ameublement sobre mais de qualité. S'ils fouillent dans les «papiers» de Halagos Vrey, ils peuvent y trouver des livres de compte, des inventaires de marchandises, des noms de bateaux et leur date d'arrivée, un acte de propriété pour les entrepôts et la maison dans laquelle ils se trouvent sur lequel on reconnaît le sceau du service des archives de Marsembre (non loin de la demeure du seigneur, dans la partie « haute » de la ville), des contrats, des commandes de la part de commerçants de Port-Ponant...mais rien ayant un rapport de près ou de loin avec la magie. Néanmoins, l'acte de propriété est un indice. En effet, sur ce dernier, on peut lire que cet exemplaire est une copie de l'original de l'acte de propriété conservé aux archives de la ville. L'idée pour les joueurs est donc de se rendre aux archives et d'obtenir une liste exhaustive des possessions de Halagos Vrey à Marsembre. Les archives sont situées juste à côté du château, siège du pouvoir de la cité. Les archives sont un amas de parchemins poussiéreux sur des rayonnages de bois interminables et montant jusqu'au plafond.

Lorsqu'ils arrivent, une seule personne est présente, une très vieille femme du nom de Gutrun. Elle avance lentement à travers les interminables allées de documents et a bien du mal à comprendre la demande des joueurs puisqu'elle est complètement sourde. Au début, elle leur rapporte des documents pour d'autres noms et puis quand les personnages se décident à lui écrire le nom sur un bout de papier, elle se trompe également, sa vue n'étant plus très bonne, non plus. Chacune de ses recherches prend entre une demi-heure et une heure (décrivez-la en train de monter lentement sur des escabeaux ou de parcourir des piles de documents). Les joueurs doivent donc être très patients, d'autant que s'ils se lancent dans la recherche eux-mêmes, ils ne trouvent rien, le système de classement leur semblant incompréhensible et pour cause : il n'y en a pas ! Gutrun se fie uniquement à sa mémoire pour tout retrouver.

Ensuite, en fin d'après-midi, Gutrun fait une petite pause (environ une heure) pour prendre son thé. Enfin, ce n'est que lorsque le soleil se couche, alors que les joueurs ont perdu tout espoir, qu'elle s'écrie : « Alors, c'est cela que vous cherchez ! » et extrait d'un tiroir de son bureau le document tant espéré sur lequel on peut lire que Halagos Vrey possède une vieille tour sur un îlot dans la baie de Marsembe...

### **Bienvenue en enfer...**

**La tour :** La nuit est déjà tombée et ce n'est que lorsque les aventuriers en sont tout proche qu'ils discernent entre deux bancs de brouillard, une vieille tour ronde, dont la partie supérieure s'est effondrée, s'élevant le long des murailles de la ville. L'endroit est lugubre et semble complètement abandonné. Une vieille porte de bois à moitié vermoulue est la seule entrée. Elle mène dans un hall qui occupe toute la largeur de la tour. Au centre de ce dernier un escalier de pierre s'est à moitié effondré sur lui-même lorsque les étages supérieurs se sont écroulés. En dehors de l'escalier, le rez-de-chaussée de la tour ne contient que trois statues monumentales en pierre représentant d'immenses guerriers en armure. Deux d'entre elles sont en fait des golems de pierre géant (FP : 18) qui s'animent lorsque le groupe pénètre dans la tour. Ils sont les gardiens du repaire de Halagos Vrey et ont reçu l'ordre d'anéantir tout intrus. Après les avoir mis hors de combat, les joueurs peuvent découvrir un trappe dissimulée dans le dallage et le levier permettant de l'actionner (Dallage secret en pierre : Résistance : 9, PV : 70, CA : 5, Détruire DD : 28, Fouille DD : 25). Actionner le levier provoque l'ouverture du dallage de pierre qui révèle un escalier s'enfonçant dans les profondeurs de l'île.



Les portes de l'étage ont les caractéristiques suivantes : Résistance : 5, PV : 20 et Défoncer DD : 25.

### **Le sous-sol :**

Lorsque les joueurs débouchent de l'escalier, ils se retrouvent dans un couloir éclairé par quelques torches fixées aux murs. En face d'eux, le couloir tourne sur la droite. Dans le mur gauche du couloir se trouvent huit cellules avec des portes munies de barreaux.

Toutes les cellules sont vides sauf la troisième qui est occupée par une belle jeune femme brune du nom de Chrysanja qui dit avoir été enlevée par Halagos Vrey il y a 2 jours et supplie qu'on la libère. La porte de la cellule est verrouillée mais pas piégée (Crochetage DD : 20, Défoncer DD : 25). Après le tournant, une porte en bois dans le mur de gauche mène à la bibliothèque du sorcier (salle 6). La porte est verrouillée (Crochetage : DD : 25, Défoncer DD : 25) et piégée (Symbole : mort permanent autorisant seulement Halagos et Xirip à le franchir, DD fortitude : 25, Fouille DD : 33, Désamorçage DD : 33). La bibliothèque contient de nombreux ouvrages théoriques sur la magie et sur les diables, décrivant certaines espèces et certains de leurs pouvoirs. Par exemple, si les joueurs prennent le temps de parcourir ces ouvrages, ils peuvent apprendre les pouvoirs et les défenses communes à tous les diables (cf. paragraphe sur les diables) mais pas ceux particuliers à chaque type de diable (la recherche dans les ouvrages seraient trop longues).

De plus, ils peuvent aussi trouver un ou deux livres de sorts de Vrey (cf. liste des sorts mémorisés par le sorcier + permanence, symbole, zone anti-magie, lenteur et quête + tous les sorts d'invocation de tous les niveaux + d'autres au choix du MD), quelques parchemins (dont 1 sort de bannissement et le reste à déterminer par le MD) ainsi qu'un code des conjurations et un tome des viles ténèbres.

Ensuite, le couloir tourne à nouveau à angle droit (sur la droite) et au bout du couloir, se discerne une porte en acier, qui est piégée (idem porte de la bibliothèque, peut être emprunté en prononçant le mot de passe « kislar » : (Symbole : mort permanent, DD fortitude : 25, Fouille DD :33, Désamorçage DD : 33) et mène à la salle d'invocation de Halagos Vrey. Néanmoins, cette porte est gardée par un groupe d'aventuriers, les « Ombres » embauchés par le complice d'Halagos comme gardes du corps dans les négociations commerciales à venir avec l'Amn. Comme, Chrysanía a déjà averti télépathiquement Halagos de l'intrusion des aventuriers dans son domaine, les « Ombres » seront donc prêts à combattre les aventuriers.

Le couloir permet seulement à deux créatures de taille moyenne de tenir de front (ou bien une seule créature de taille G): l'hobgobelin et le tieffelin du groupe se tiennent côté à côté pour bloquer le couloir. La prêtresse elfe noire s'est placée juste derrière eux pour pouvoir les soigner tandis que le barbare ogre (de taille G) protège les arrières de la prêtresse. La prêtresse commencera le combat en lançant barrière de lames au milieu du groupe adverse (afin de séparer les deux PJs qui font face à ces deux compagnons du reste de leur groupe et donc les priver d'éventuels soutiens). Ensuite, elle lancera colonne de feu sur l'arrière du groupe de PJ et « destruction » sur un personnage qui lui semble dangereux. Une fois le groupe de PJs séparé en deux, Chrysanía en profitera pour révéler sa vraie nature (c'est une erinyes métamorphosée et le compagnon diabolique de Vrey) et en profitera pour attaquer les personnages du groupe de l'arrière par surprise pour utiliser son attaque sournoise (par exemple, un lanceur de sorts). En conjuguant son sort d'invisibilité et son pouvoir de téléportation à volonté, elle pourra même essayer de surprendre plusieurs fois les personnages. Lorsqu'elle aura subi trop de blessures à son goût (si son total de PV tombe en dessous de 50), elle se téléportera directement auprès d'Halagos dans sa salle de conjuration ou bien lorsque que Gayle Morlas ou les aventuriers pénétreront dans la salle de conjuration (ce qui survient en premier). Si les deux guerriers doivent battre en retraite (malgré le soutien de la prêtresse), l'ogre restera pour couvrir la retraite du reste du groupe. Néanmoins, lorsque le groupe sera dépassé, l'hobgobelin et le tieffelin s'accrocheront à la prêtresse tandis que celle-ci posera sa main dans le dos de l'ogre et lancera mot de rappel. Le groupe entier sera ainsi téléporté en lieu sûr (la prêtresse peut « téléporter » avec elle 5 créatures de taille moyenne, ses compagnons correspondent à 4 créatures de taille moyenne seulement). Après 10 rounds de combat, Gayle Morlas, sous forme de chauve-souris, fera irruption dans le couloir puis prendra une forme gazeuse pour passer la barrière de lames (si elle est toujours là) et passer sous la porte de la salle de conjuration (Gayle n'est pas affecté par le symbole de la porte puisqu'il est déjà mort).

#### La salle de conjuration d'Halagos Vrey :

C'est une salle assez grande, meublée de 2 tables en pierre et munies de 3 pentacles incrustés dans le sol. Au moment où les personnages pénètrent dans la pièce, Au fond de la pièce, se trouve un rideau et juste devant ce dernier se trouvent Dénira est prisonnière des bandes de fer de Bilarro et Halagos qui essaie toujours de la faire parler pour lui faire révéler où elle a caché la bague qu'elle lui a volé. En fait, c'est maintenant Gayle Morlas qui la possède (Dénira l'a perdu lorsque Vrey l'a emprisonné dans ses liens mystiques de Bilarro dans la crypte de la chapelle et le vampire l'a trouvé après le départ des PJs, sans savoir de quoi il s'agit, ni sans trop savoir à qui elle appartenait (les PJs, Dénira ou bien le magicien ou bien même le diantrefosse...)).

Pendant ce temps-là, Xirip demeure invisible, à moins de 3 mètres de son maître afin de le faire profiter de ses pouvoirs. Dès que Gayle ou les PJs pénètrent dans la salle, Chrysanía se matérialise entre Halagos et les intrus. Gayle commencera par exiger la



libération de Dénira avant de combattre et Halgos répondra qu'il veut sa bague. (Si ce sont les PJs qui pénètrent d'abord dans la salle, un jet de psychologie (DD : 15) leur permettra de deviner que Halgos est en train de réclamer une bague à Dénira). Avec l'arrivée de Gayle un échange entre Dénira et la bague pourra avoir lieu. Halgos et Chrysanina s'en tiendront à l'échange. Une fois, la bague en leur possession tous deux se téléportent en lieu sûr pour mettre à exécution la suite de leurs plans (emprunter le portail nouvellement construit). Si les personnages décident d'attaquer le magicien, en plus de Chrysanina et de Xirip, à l'appréciation du MD, ce dernier pourra aussi utiliser son sort de conjuration contingente ou un autre sort de portail pour invoquer un diantrefosse (cf. description de Halgos Vrey ci-dessous) ou des diables barbelés avec convocation de monstres IX. Durant le combat, Halgos Vrey reste en retrait derrière les diables invoqués pour lancer ses sorts.

De toute façon, au bout de 10 rounds, y compris le combat avec les « Ombres », Gayle Morlas pénétrera dans la pièce et foncera sur Vrey pour libérer sa bien-aimée. Dans le combat qui suivra, Xirip réussira à trancher le doigt du vampire portant la bague au rubis et lui et son maître s'enfuiront grâce à un sort de téléportation. Enfin, une fois le conjurateur enfui, Gayle Morlas réussira à libérer Dénira et l'emportera avec lui, même s'il doit pour cela battre en retraite devant les diables. Une fois Halgos parti, Chrysanina se téléportera à son tour laissant les diables survivants (Diables barbelés, diantrefosse(s) + éventuellement Diable cornus appelés par les diantrefosses) retarder ou tenter d'éliminer les personnages. Si Halgos est blessé ou rendu inconscient, c'est Chrysanina qui se téléportera en emmenant le magicien et son familier avec elle. Derrière le rideau devant lequel se trouvait Halgos et Dénira, il y a un bureau en bois avec son fauteuil. Fouiller le bureau (DD : 25) permettra de révéler un compartiment secret dans lequel se trouve une lettre codée. Un jet de décryptage réussi (DD : 25) permettra de percer à jour le code de la lettre.

<p>« Cher V. Je suis ravi d'apprendre que le portail est terminé. Les porteurs de ce message vous serviront d'escorte. Leur réputation n'est plus à faire. Les « Ombres » ne m'ont jamais déçu, vous pouvez leur faire confiance. A très bientôt. S. »</p>
--

**Epilogue** : Une fois les diables vaincus, les joueurs doivent encore se préoccuper du vampire et de sa bien-aimée. Que faire ? Le détruire, le laisser partir, essayer de le ramener à la vie ? Cela devrait être l'occasion d'une longue discussion entre les joueurs... Enfin, les joueurs auront la possibilité d'essayer de contrecarrer les plans d'Halgos et de ses complices grâce à la lettre qu'ils ont trouvée : à vous d'imaginer la suite...

### **LES PNJS :**

**GAYLE MORLAS** : Voleur talentueux, originaire de Montéloy et amoureux fou de **Dénira**. Gayle vole avant tout pour la beauté du geste, aimant relever des défis et cherchant toujours à réussir le «vol impossible ». Depuis sa transformation en vampire, il a tendance à devenir de plus en plus impulsif et violent. De plus, au fur et à mesure qu'il se nourrit d'énergie vitale pour subsister, son alignement tend à se rapprocher du chaotique mauvais.

**Humain vampire roublard niv. 15 (CR : 17)** CN (à tendances mauvaises maintenant) D : 10. PV : 135. DV:15 d12. CA : 29 (30). Attaques : +19/+14/+9 (épée longue +2) ou +16/+11/+6 (frappe + drain niveaux sur la première attaque). Dégâts : 1d8+7 (épée longue +2) ou 1d6 +5 (frappe). Attaque à outrance : +16/+11/+6 (frappe + drain niveaux sur la première attaque) et +17/+12 (épée longue +2) Taille : M. Init: +10.

Pouvoirs spéciaux : Esquive totale, Esquive instinctive améliorée, sens des pièges +5, détection des pièges, esquive totale améliorée, attaque incapacitante.

Défenses spéciales : réduction : 10/ Magique et argent, +4 bonus vs vade-retro, résistance froid et électricité : 20, forme gazeuse, pattes d'araignée, guérison : 5, métamorphose (chauve-souris et loup normal ou géant), immunité des morts-vivants.

Attaques spéciales : Attaque sournoise +8d6, Domination (15eme sorcier, JP vol SR : 20), Drain d'énergie (2 niveaux, JP for SR : 20), Drain de sang (1d4 con / round, SR : 20), conjuration 1 fois/jour : 10d10 chauve-souris ou 4d8 rats géants ou 3d6 loups.

JP: Vig: +8, Réf: +18, Vol: +9. F: 21, D: 22, C:-, I: 17, S: 12, Ch: 18.

Dons: Maniement arme de guerre (épée longue), Arme de prédilection (épée longue), Volonté de fer, Chance des héros, Vigueur surhumaine, Combat à 2 armes, Science du combat à 2 armes + Science de l'initiative, Vigilance, Esquive, Réflexes surhumains, Attaques réflexe (7 attaques d'opportunité). Langage secret +16, Utilisation d'objets magiques +20, Perception auditive +26, Crochetage +22, Déplacement silencieux +27, Dissimulation +27, Fouille +23, Désamorçage/ sabotage +25, Détection +25, Vol à la tire +23, Bluff +20, Intimidation +10, Diplomatie +6, Renseignements +13, Escalade +12, Déguisement +8, Psychologie +10. Armure de cuir +4, Epée longue +2 Vampirique\*\* (Vigueur annule DD 16, 1d4 PV transférés), Anneau de protection +1, Amulette de revenance.

**Amulette de revenance** : Créée par le clergé de Velsharoon, ces amulettes permettent à son porteur, au moment de sa mort (lorsqu'il tombe en dessous de -10 PV) d'être automatiquement transformé en mort-vivant. Pour fonctionner, l'amulette doit être effectivement portée par le personnage au moment où il meurt. Si l'amulette lui est mise juste après, cela ne fonctionnera pas. Une telle amulette ne fonctionne qu'une seule fois. Après avoir fonctionné, l'amulette n'est pas détruite mais perd toute magie. Le type de mort-vivant que devient le personnage dépend de son niveau :

- 6 DV et moins: Nécrophage

- 7-9 DV : spectre

- 10 DV et plus : vampire ou liche (s'il s'agit d'un lanceur de sorts)

**DENIRA : Humaine roublarde niv. 10 (CR : 10)** Cheveux châains mi-longs, yeux bleu, charmante, originaire de Marsembe. CB. D : 10. PV : 56. DV: 10d6. CA : 18. Attaques : +11/ +6 (épée courte +1). Dégâts : 1d6+2 (épée courte +1 / 17-20). Taille : M. Init: +7.

Pouvoirs spéciaux: Détection des pièges, Esquive totale, Esquive instinctive améliorée, sens des pièges +3, Esquive surnaturelle

Attaques spéciales : Attaque sournoise +5d6.

JP: Vig: +7, Réf: +13, Vol: +7.

F: 13, D: 17, C: 12, I: 15, S: 13, Ch: 16.

Dons: Science de l'initiative, Botte secrète (épée courte), Volonté de fer, Vigueur surhumaine, chance des héros. Langage secret +6, Utilisation d'objets magiques +12, Perception auditive +14, Crochetage +13, Déplacement silencieux +14, Dissimulation +14, Fouille +14, Désamorçage/ sabotage +14, Détection +14, Vol à la tire +15, Escalade +6, Bluff +2, Diplomatie+4 . Epée courte +1 acérée, anneau de protection +1, armure de cuir +2.

**HALAGOS VREY** : Derrière une apparence de marchand avec une petite barbiche et de l'embonpoint se cache un magicien froid, calculateur et habile comédien, un membre éminent du Trône de Fer poursuivant ses propres objectifs en plus de ceux de l'organisation.

**Conjuteur humain niv.15/ Thaumaturge niv.5** : LM. D : 10. PV : 110. DV:20d4. CA : 28. Attaques : +13 / +8 (dague +3). Dégâts : 1d4+4 (dague +3). Taille : M. Init: +7. JP: Vig: +11, Réf: +11, Vol: +18. F:12, D:16, Con:16, I:20 (24), S:16, Ch:16 (20).

Dons : Appel de familier, Ecriture de parchemins, Familier supérieur\*, Spell penetration (voir en annexe), Greater spell penetration (+4 DC vs résistance à la magie), Ecole renforcée : conjuration, Ecole renforcée supérieure : conjuration, Science de l'initiative, Discipline\*, Création d'objets merveilleux, Maîtrise de sorts : *Convocation de monstres VIII, Contrat supérieure, Téléportation sans erreur, Peau de pierre, Convocation de monstres IX, Portail, Séquestration*, Vigilance, Création armes et armures magiques, création construct, construction portails, amélioration des créatures convoquées (+4F, +4C), Improved ally, Extension de durée (invocation, durée \*2), Conjuration contingente : si Halagos croise les doigts, un sort de portail appelant un diantrefosse (PV : 261 : idem fiche sauf : F : 41 et C : 31, +2 jets d'attaque et de dégâts) est jeté, Allié

planétaire : Chrysanïa. DC base : 17 (19 conjuration) + niveau du sort Ecoles interdites : illusion, nécromancie. Compétences : Art de la magie + 28 (+30 sorts conjuration), Connaissances (mystères) +23, Artisanat (Alchimie) +24, Concentration +23, Connaissances (créatures extra-planaires) + 25, Profession (Marchand) +23, Connaissances (portails) +25. Dague +3, anneau de protection +3, Bandes de fer de Bilarro, cape de résistance +2, Bracelets d'armure +6, Anneau de protection de l'esprit, Amulette d'armure naturelle +2, bandeau d'intelligence +4, cape de charisme +4. Sorts mémorisés : Niv.0 : Détection de la magie (\*2), Lecture de la magie, Résistance, Rayon de givre.

Niv.1 : Armure de mage, projectile magique (\*4), protection vs loi/bien/mal/chaos (\*2).

Niv.2 : Toile d'araignée, Protection vs les projectiles, Convocation de monstres II, Endurance, Résistance aux énergies destructives, intelligence du renard, splendeur de l'aigle.

Niv.3 : Convocation de monstres III, Vol, Boule de feu, Eclair (\*2), Cercle de protection vs loi/bien/mal/chaos (\*2).

Niv.4 : Peau de pierre (\*2), Tentacules noirs d'Evrard, Ancre dimensionnelle, Globe d'invulnérabilité partielle, Métamorphose.

Niv.5 : Cône de froid (\*2), Téléportation (\*2), Renvoi, Convocation de monstres V.

Niv.6 : Transformation de la chair en pierre (\*2), Bannissement (\*2), Désintégration, Nuage d'acide

Niv.7 : Porte de phase, Convocation de monstres VII (\*2), Téléportation majeure, Boule de feu à retardement (\*2).

Niv.8 : Convocation de monstres VIII (\*2), Dédale, Séquestration, Protection vs les sorts.

Niv.9 : Portail (\*2), Convocation de monstres IX (\*2), nuée de météores.

Capacités spéciales (fournies par Xirip) : Lien télépathique (1.5 km), Vigilance, communication avec Xirip, Xirip peut servir de « conduit » pour les sorts de son maître, scrutation sur Xiri

PADRIC «doigts de fée »: Roublard halfelin travaillant en solo à Marsembre, mais entretenant de bonnes relations avec Gayle Morlas.

**Roublard halfelin niv.7**: CN. D: 6.5. PV : 37. DV:7. CA : 17. Attaques : +9 (épée courte +1). Dégâts : 1d6+2 . Taille : M. Init: +8. Défenses spéciales : Détection des pièges, Esquive totale, Esquive instinctive, sens des pièges +2, + 2 jets vs terreur Attaques spéciales : Attaque sournoise +4d6, +1 jet d'attaque armes de jet. JP: Vig: +4, Réf: +10, Vol: +3. F:13, D:18, C:13, I:14, S:10, Ch:11. Dons: Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée courte), Vigilance. Langage secret +5, Utilisation d'objets magiques +5, Listen +12, Crochetage +12, Déplacement silencieux +13, Dissimulation +13, Fouille +12, Désamorçage/ sabotage +12, Détection +12, vol à la tire +13, Escalade +4. Epée courte +1.

CHRYSANIA: Erinye Voleur niv1 Assassin niv 9 (FP : 18) Extérieur LM de taille moyenne.

**DV**: 9d8+54 + 10d6+60, **PV**: 199, **Initiative**: +10 **Vitesse**: 9m (6 cases), vol 18m (bon) **CA**: 29 **Attaque** : Epée longue +21/+16 (1d8+5/19-20) ou Arc long composite de feu +1 (+5 bonus force) +22/+17 (1d8+6/x3 plus 1d6 feu) ou corde +21 (enchevêtrement)

**Attaques spéciales**: Enchevêtrement (cf. ci-dessous)

**Pouvoirs**: Réduction des dégâts 5/bien, vision dans le noir 18m, immunité au fire et poison, résistance à l'acide 10 et froid 10, vision dans les ténèbres, RM: 20, télépathie 30m **JS**: Vig+15, Ref +20, Vol +15 **Capacités**: For 21, Dex 22, Con 22, Int 14, Sag 18, Cha 20

**Compétences**: Désamorçage/ sabotage : +15, Déguisement: +11, Concentration +17, Diplomatie +7, Evasion +17, Discrétion +19, Connaissances (deux au choix) +14, Perception auditive+16, Déplacements silencieux +19, Fouille +19, Psychologie +16, Détection+16, Survie +8 (+10 pour pistage), Utilisation des cordes +9, Sleight of Hand : +18, Utilisation d'objets magiques : +18, Renseignements : +17

**Dons**: Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide, Tir en mouvement, Science de l'initiative, Volonté de fer, Vigueur surhumaine, Arme de prédilection (épée longue).



**Compétences de classe :** Attaque sournoise : +6d6, +4 JS vs poison, attaque mortelle, sorts, utilisation du poison, esquive instinctive supérieure, discrétion totale, recherche des pièges.

**Sorts :** Niveau 1: déguisement, sommeil, coup au but (\*2). Niveau 2: modification d'apparence, invisibilité (\*2), alignement indétectable. Niveau 3: ténèbres profondes, simulacre de vie, cercle magique contre le bien. Niveau 4: liberté de mouvement, empoisonnement.

**Possessions :** Anneau de protection +1, Bracelets d'armure +3, Amulette d'armure naturelle +1, 3 doses de poison (extrait de lotus noir, DD 20 Vigueur annule, 3d6 Con/3d6 Con).

**Convocation de diables (Mag).** Une fois par jour, l'érynye peut tenter d'appeler 2d10 lémures (avec 50% de chances de succès) ou 1d4 diables barbus (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3e niveau.

**Enchevêtrement (Ext).** Chaque érynye possède une solide corde de 15 mètres de long dont elle se sert pour immobiliser ses adversaires (de n'importe quelle taille), comme si elle lançait le sort *corde animée* (niveau 16 de lanceur de sorts). Elle peut jeter sa corde à 9 mètres de distance, sans malus de portée. Sa tactique favorite consiste à soulever un adversaire enchevêtré pour le relâcher d'une grande hauteur.

**Pouvoirs magiques.** *Charme-monstre* (DD 19), *image imparfaite* (DD 17), *téléportation suprême* (uniquement elle-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres maudites* (DD 19) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Vision lucide (Sur).** Chrysanis bénéficie en permanence d'un effet de vision lucide, comme le sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts).

XIRIP, le diabolin : Les diabolins sont de petits humanoïdes d'environ 60 cm. Ce sont les diables les plus petits (et les plus faibles) dont la vocation est de répandre le mal dans le monde en devenant les familiers de magiciens ou prêtres loyaux mauvais. Ils ont de petites ailes comme des chauves-souris, une queue pourvue d'un dard, une peau rouge et noire, ainsi que de petites cornes. Et, Xirip est parmi l'un des plus vicieux de son espèce, des plus prudents aussi. LM. D: 7 / V:18. PV : 55 .DV: 20. CA : 21. Attaques : Dard + 13. Dégâts : 1d4 + poison (DD : 13 : 1d4 Dex / 2d4 Dex). Taille : S. Init: +3.



Défenses spéciales : Réduction des dégâts : 5/argent, RM: 5, immunité au poison, résistance au feu :20, métamorphose (araignée géante, corbeau, rat, sanglier), régénération : 2, vision dans les ténèbres.

Attaques spéciales : Pouvoirs suivants à volonté 1 fois/ round : détect. Bien, détect magie et invisibilité et 1fois / jour : suggestion (pouvoirs 6eme, JP : 10 + niv sort) et 1 fois/semaine : communion (6 questions, 12eme) JS: Vig: +6, Réf: +6, Vol: +12. F:10, D:17, C:10, I:15, S:12, Ch:10. Dons: Esquive et Mobilité (souplesse du serpent). Perception auditive +5, Déplacement silencieux +5, Dissimulation +15, Fouille +5, Détection +5, Art de la magie +5.

## LES OMBRES (FP:21) :

DURNOK GRUMDOR : Plus malin qu'il n'y paraît.

Guerrier hobgobelin niv.16 (NGE: 17), LM, CA: 30, PV: 220, I: +4

F : 20, C : 22, I : 13, S : 10, D : 12, Ch : 10

Possessions : Epée bâtarde +4, Ecu +3, Harnois +4, 2 Potions de soins importants, anneau de protection +2

Att : +27/ +22/ +17/+12 (Epée +4), Dégâts : 1d10 + 14 (17-20/ \*2)

Dons : (6 +9) : Robustesse, Réflexes éclairs, Vigueur surhumaine, Volonté de fer, chance des héros.

Maniement, Arme de prédilection, Spécialisation martiale, Arme de prédilection améliorée, Spécialisation martiale améliorée, Science du critique (Epée bâtarde), Attaque en puissance, Enchaînement, Enchaînement amélioré, Science de l'initiative.

JS : Vig : +19, Vol : +8, Ref : +9

Hobgobelin: Vision dans le noir 18 m

KRUSH : Hirsute, énorme, odorant

**Barbare ogre niv.12 (NGE: 18), CM, CA: 27, PV: 230, I : +4**

F : 28 (+9), C : 22 (+6), I :6, S :10, D :12, Ch :4 Possessions : Gros gourdin +3, Harnois +3, 2 Potions de soins importants, anneau +1 Att : +27/ +22/ +17 (Gros Gourdin +3), Dégâts : 2d8 + 12 Dons : (5) : Arme de prédilection (Gros gourdin), Science de l'initiative, Port armure lourde, Attaque en puissance, Robustesse, Réflexes éclairs. JS : Vig : +18, Vol : +5, Ref : +8 Facultés : Rage de grand berserker : F : 34 (+12), C : 28 (+9), CA : 26, JP : V : +8, PV : 278 Att : +30/+25/+20 (2d8 + 15). Rage 4/jour, Sens des pièges +4, Réduction des dégâts 2/—, esquive instinctive supérieure, déplacement accéléré, illettrisme.

Ogre: Vision dans le noir 18 m

LERNA SHADOWCLOACK Fine, belle, cheveux blancs, yeux violets

**Clerc elfe noir niv.15 de Selvetarm (NGE: 17), NM, CA : 35, PV :134, I : +5, RM: 26 F : 14, C :16, I :12, S :18, D :12, Ch :17 Possessions : Masse lourde +2, Harnois +3, Ecu +3, Anneau +3, Bracelets d'armure +3, Amulette d'armure naturelle + 2, 2 Potions de soins importants, cape de résistance +3. Att : +16/ +11/ +6 (Masse lourde +2), Dégâts : 1d8 + 4 + poison (DD : 13 Vigueur annule Inconscient/ Inconscient 2d4 heures) Att : +12/+7/+2 (Arbalète de poing), Dégâts : 1d4 + poison (DD : 13 Vigueur annule Inconscient/ Inconscient 2d4 heures) Dons : (5) : Adaptation à la lumière du jour, Science de l'initiative, Brassage de potions, Création d'objets merveilleux, Création d'armes et d'armures magiques + Réflexes éclairs + Arme de prédilection (masse lourde). JS : Vig : +15, Vol : +16, Ref : +11 Facultés : Intimidation des morts-vivants (6/ jour)**

Domaines : Drow (Réflexes Eclairs en bonus), Guerre (Bonus : don Arme de prédilection) Sorts : 6/ 6+1/6+1/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1/1+1 Drow: Vision dans le noir 36m RM : 26 +2 Jet de sauvegarde Volonté contre sorts 1 fois/ jour : lumières dansantes, ténèbres, lueur féerique (lancé au niveau 15, DD : 13 + niveau de sort).

**Sorts:**

Niv 0 : Création d'eau (\*2), Détection de la magie (\*2), Soins superficiels (\*2)

Niv 1: Soins mineurs (\*4), injonction, protection vs le bien, arme magique\*

Niv 2 : Soins modérés (\*2), force du taureau, endurance de l'ours, immobilisation des personnes, détection des pièges, arme spirituelle\*.

Niv 3 : Soins importants (\*3), panoplie magique\*, prière, vêtement magique, cercle de protection vs le bien

Niv 4 : Renvoi, Soins importants (\*2), Poison, Puissance divine\*, Protection vs la mort.

Niv 5 : Exécution (\*2), soins mineurs de groupe, Annulation d'enchantement, colonne de feu\*

Niv 6 : Guérison (\*2), Mot de rappel, Barrière de lames\*

Niv 7 : Soins importants de masse, Destruction, Mot de pouvoir étourdissant\*

Niv 8 : Allié suprême d'outreplan\*, Tempête de feu.

TURLOCK ANAGOD : Brun, yeux de braise, petites cornes sur le sommet du crâne.

**Guerrier Tieffelin niv.14 / Voleur Niv.2 (NGE: 17), Extérieur de taille**

**moyenne, NM, CA: 28, PV: 154, I : +9 F : 20, C :16, I :13, S :12, D :20, Ch :11**

Possessions : Double-lame +4/+4, chemise de mailles +4, 2 Potions de soins importants, anneau de protection +2, bracelets d'armure +2, gants de dextérité +2. Att : +24/ +19/ +14 et +24/ +19/ +14

Dégâts : 1d8 + 13 / 1d8 + 13

Dons : (5 +8) : Maniement arme exotique, Arme de prédilection, Spécialisation martiale, Arme de prédilection améliorée, Spécialisation martiale améliorée (double-lame), combat à 2 armes, science du combat à 2 armes, maîtrise du combat à 2 armes, Combat à 2 armes défensif, Science de l'initiative, Réflexes éclairs, Volonté de fer, Chance des héros, esquive.

Pouvoirs spéciaux : Détection des pièges, esquive extraordinaire



Attaques spéciales : Attaque sournoise + 1d6 JS : Vig : +13, Vol : +8, Ref : +15

Compétences : Fouille +18, Détection +18, Désamorçage/ sabotage +20, Crochetage +19, Dissimulation +13, Déplacement silencieux +13.

Tieffelin: Résistance : feu, froid, électricité (5) Vision dans le noir 18m Ténèbres 1 fois/ jour (14ème)

**Diabes : DIANTREFOSSSES** : Extérieur (Loi, extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 18d8+144 (225 pv) ; Initiative : +12 ; Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (moyenne) ; Classe d'armure : 40 (-1 taille, +8 Dex, +23 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 32

Attaque de base/lutte : +18/+35 ; Attaque : griffes (+30 corps à corps, 2d8+13)

Attaque à outrance : 2 griffes (+30 corps à corps, 2d8+13), 2 ailes (+28 corps à corps, 2d6+6), morsure (+28 corps à corps, 4d6+6 et venin et maladie), queue (+28 corps à corps, 2d8+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur, constriction (2d8+26), convocation de diables, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (15/Bien et argent), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (32), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +19, Vol +21

Caractéristiques : For 37, Dex 27, Con 27, Int 26, Sag 26, Cha 26

Compétences : Acrobaties +31, Art de la magie +31, Bluff +29, Concentration +29, Connaissances (mystères) +29, Connaissances (nature) +10, Connaissances (plans) +29, Connaissances (religion) +29, Déguisement +29 (+31 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +29, Détection +29, Diplomatie +10, Discrétion +25, Équilibre +10, Escalade +34, Fouille +21, Intimidation +31, Perception auditive +29, Saut +40, Survie +8 (+10 dans d'autres plans, +10 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Pouvoir rapide (boule de feu), Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Volonté en fer

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Facteur de puissance : 20

Alignement : toujours loyal mauvais

**Diabes : DIABLE CORNUS** : Extérieur (Loi, extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 15d8+105 (172 pv) ; Initiative : +7 ; Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (moyenne) Classe d'armure : 35 (-1 taille, +7 Dex, +19 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +15/+29 ; Attaque : chaîne cloutée (+25/+20/+15 corps à corps, 2d6+15 et étourdissement) ; ou griffes (+24 corps à corps, 2d6+10)

Attaque à outrance : chaîne cloutée (+25/+20/+15 corps à corps, 2d6+15 et étourdissement), morsure (+22 corps à corps, 2d8+5), queue (+22 corps à corps, 2d6+5 et blessure infernale) ; ou 2 griffes (+24 corps à corps, 2d6+10), morsure (+22 corps à corps, 2d8+5), queue (+22 corps à corps, 2d6+5 et blessure infernale)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec la chaîne cloutée)

Attaques spéciales : aura de terreur, blessure infernale, convocation de diables, étourdissement, pouvoirs magiques

Ecrit par : flot (florentmartin.blogspot.fr)

Illustration de couverture : Jeff Easley

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013

## ANNEXES:

### Dons : Pénétration des sorts [Général]

Vous obtenez un bonus de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts)  
Ce don sert à surmonter la résistance aux sorts d'une créature.

### Dons : Grande pénétration des sorts [Général]

Vos sorts sont remarquablement puissants, brisant la résistance des sorts plus rapidement que la normale.

Pré requis : Pénétration des sorts (PH),

Gains : Vous obtenez un bonus de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts), ce don sert à surmonter la résistance aux sorts d'une créature. Ce bonus se cumule avec celui de la pénétration des sorts, soit +4.

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien et argent), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (28), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +16, Vol +15 ;

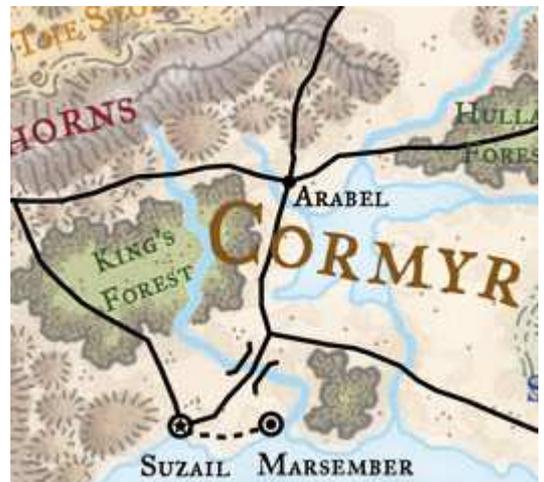
Caractéristiques : For 31, Dex 25, Con 25, Int 14, Sag 18, Cha 22

Compétences : Bluff +24, Concentration +24, Déguisement +6 (+8 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +23, Détection +14, Diplomatie +10, Discrétion +21, Escalade +28, Fouille +20, Intimidation +26, Perception auditive +22, Psychologie +22, Survie +4 (+6 pour suivre des traces)

Dons : Arme de prédilection (chaîne cloutée), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la destruction, Volonté de fer

Facteur de puissance : 16

Alignement : toujours loyal mauvais



### MARSEMBRE, la cité des épices :

#### **Informations générales.**

##### **Métropole.**

**Seigneur:** Ildoul, Légat du Roi en Marsember.

**Blason:** d'or à une yole de sable habillée d'argent sur des ondes d'azur mouvant, au chef chargé de trois dragons pourpre lampassés de gueules

**Limite financière:** 100.000 po.

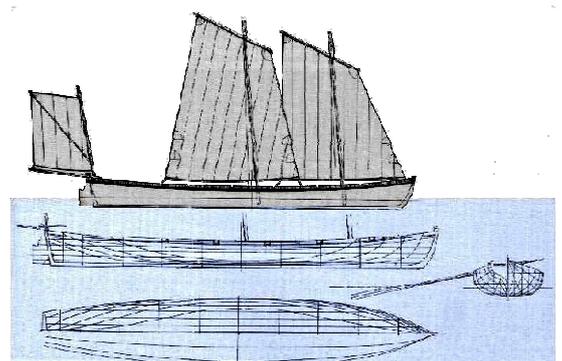
**Ressources:** 245.000.000 po.

**Population:** 46.900 habitants.

Deuxième plus grande métropole du Cormyr, Marsember est une cité portuaire construite sur plusieurs îles reliées par des ponts et entrecoupées de canaux. Tout d'abord édiée sur un marécage, Marsember s'est agrandie sur les terres avoisinantes, mais il arrive encore qu'une odeur marécageuse y règne. Surnommée la cité des épices en raison des compagnies marchandes locales qui importent des produits des nations lointaines, la cité vit de ce commerce. De petits bateaux encombrant les canaux et de nombreuses transactions sont effectuées dans le secret afin d'éviter tout problème avec la loi.

#### **Les instances dirigeantes.**

**Qui dirige :** Ildoul, Légat du Roi en Marsember (CN humain Guerrier). Ildoul est une bête politique avide qui est constamment en train de pleurer sur les périls et les pressions



de sa tâche, garantissant de ce fait que personne ne la désire.

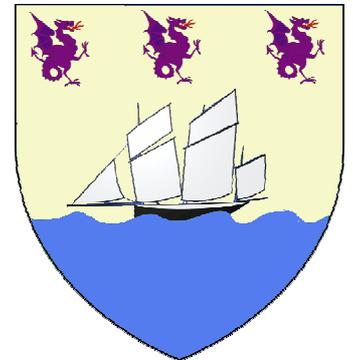
**Qui dirige réellement** : les Mages de Guerre loyaux à Azoun et les Ménestrels locaux maintiennent calmement Ildoul sur un chemin droit et étroit, freinant les esclavagistes et les Zhentarim, le Culte du Dragon et les agents de Sembie opérant à Marsembe.

### **Forces armées.**

Une garnison de 3.000 Dragons Pourpres, commandée par Ayesunder Truesilver, Surveillant du Port (LB humain Guerrier), est stationnée en ville. Tous sont de bons nageurs, servant de force de police et de douaniers, ils naviguent sur des yoles le long des canaux, armés de "crochets de loi" longs de 6 mètres pour attraper les vaisseaux, les quais ou les épaves, et saisir ceux qui essayent de s'enfuir ou de combattre.

Un détachement de la Marine Impériale de 12 navires principaux avec leurs équipages (plus de 2.200 combattants entraînés au combat en mer) est également basé ici. Ils patrouillent la côte, gardent les cales sèches des bateaux et entraînent les recrues (généralement 240 et +, utilisant quatre vieilles carques prenant l'eau).

**Yoles** : Les soldats et les citoyens utilisent de petites yoles pour se déplacer. Faites d'un bois épais, rendues étanches par de l'huile de poisson ou du goudron, elles sont à font plat, larges de 80 à 120 cm et longues de 2,4 à 3 mètres, et ont leurs plats-bords et extrémités surélevés, afin que chaque extrémité puisse servir d'étrave. Une yole typique possède deux longues gaffes à crochet, deux pagaies ou rames, et une toile qui peut servir de voile latine si elle est hissée par les gaffes de la yole. Les semelles de dérive (des gouvernails latéraux en bois) sont utilisées pendant la navigation. Les MD devraient traiter une yole marsembrienne typique comme un coracle. L'état d'imbibition d'eau de la plupart des yoles les fait brûler lentement (-1 à tous les dégâts du feu) en dépit du joint d'étanchéité inflammable, mais elles coulent rapidement si elles ont un trou ou sont inondées. Les yoles plus grandes et de qualité supérieure utilisées par la marine ou les convois fluviaux marchands devraient être traités comme des radeaux.



### **Population.**

46.900 (rôle actuel des impôts); la moyenne réelle estimée, y compris les citoyens non enregistrés ou isolés, est de 48.600, avec une pointe estivale autour de 53.200 (correspondant à la capacité maximale d'accueil avec confort de la cité), cette variation étant due aux marchands maritimes itinérants. La population est presque totalement humaine, avec quelques petites-gens, demi-elfes, nains et elfes.

### **Principaux produits.**

Poisson, meubles, parfum, et bateaux (construction et réparation).

### **Cultes Notables.**

**Manoir de la Brume Matinale**, temple de Lathandre ; Haut Seigneur de l'Aube Chansobal Dreen (NB humain Prêtre), un homme perspicace qui s'investit dans de nouvelles entreprises, qui apprécie les consécration cérémonielles des nouveaux bateaux et qui est un ennemi mortel des pirates et des trafiquants, contre lesquels il envoie souvent ses prêtres combattre ; 16 prêtres, 12 suivants.

**Le reflet de la pièce**, chapelles de Tymora.

**L'Ecume Des Marais**, chapelle d'Umberlie.

**L'Ecot Doré**, chapelle de Waukyne.

### **Repaire d'aventuriers.**

**Auberge du Griffon Rugissant** (bonne/ modéré).

**Auberge et Taverne du Vieux Chêne**, jadis réputée mais sur le déclin (moyenne/ bon marché).

**Auberge et Taverne de l'Ecu Fendu**, un endroit bruyant et délabré (moyenne/bon marché).

**Auberge de la Pierre à Fusil**, fuyant de toute part, et dirigée par un gnome, pleine de divertissements et de bonne musique. Sa nourriture est terrible et ses chambres humides abritent des champignons et de la vermine (pauvre/bon marché).

### Personnalités.

- **Blenra Waelbuckler** (CB humaine Prêtresse), un agent des Ménestrels et un fléau du mal qui aime se jeter de nuit sur les pirates, les esclavagistes et les voleurs.
- **Delthrin le Maître-Mort** (NM humain Nécromancien), un être infâme connu pour avoir animé de nombreux morts-vivants afin de défendre la cité contre un raid pirate ; un reclus dévoué à ses expériences nécromantiques.
- **Elestra Blaebur** (CB humaine Barde), une populaire chanteuse et danseuse de fête, qui porte secrètement des messages pour les Mages de Guerre, les Ménestrels et d'autres patrons payant bien. Sa spécialité est la délivrance sur le lit, en pleine nuit, de messages à des personnes bien protégées ne le soupçonnant pas.
- **Filfaeril Stormbillow** (CB humaine Mage), une aventurière retirée qui fabrique des objets magiques et qui est devenue très riche en les vendant ainsi que des potions et en achetant des éléments magiques à des aventuriers.
- **Maerun Stoutbold de Suzail** (voir ci-après), passe généralement l'hiver à Marsembre, où son argent s'investit activement dans la construction navale.
- **Scoril, Héraut du Roi à Marsembre**, (LB humain Guerrier), registre des naissances, des morts, des actes et du paiement des taxes, des contrats de mariage, des billets à ordre et des peines de justice.
- **Szwentil** (NM humain Guerrier) partenaire fondateur du Priakos des Six Coffres et surveillant occupé des investissements dans la construction de bateaux et de structures.
- **Tannuth Ormbyr** (CN humain Guerrier) trouve et loue des aventuriers et des mercenaires pour des clients exigeant de la discrétion.
- **Vindala Chalanther** (NB humaine Illusionniste), une enseignante connue et un mage à louer.

### Éléments remarquables de la ville.

Marsembre se dresse sur la rive ouest de l'Etoilée, où elle se jette dans la Mer Intérieure. Les marins avisés des autres pays évitent les bancs de sable traîtres de l'estuaire et déchargent à Marsembre, laissant les vaisseaux locaux porter leur cargaison en amont - ou pour économiser de l'argent en n'utilisant pas les quais plus coûteux de Suzail. De tels frais varient en fonction de la saison, mais sont généralement de 1 po/mouillage. Un bateau trop grand pour un seul mouillage à quai long de 27 mètres, ou qui s'ancre dans le bassin, paye 2 po et doit décharger par des barges qui font la navette. Les frais de Suzail suivent les mêmes règles mais sont deux fois plus élevés.

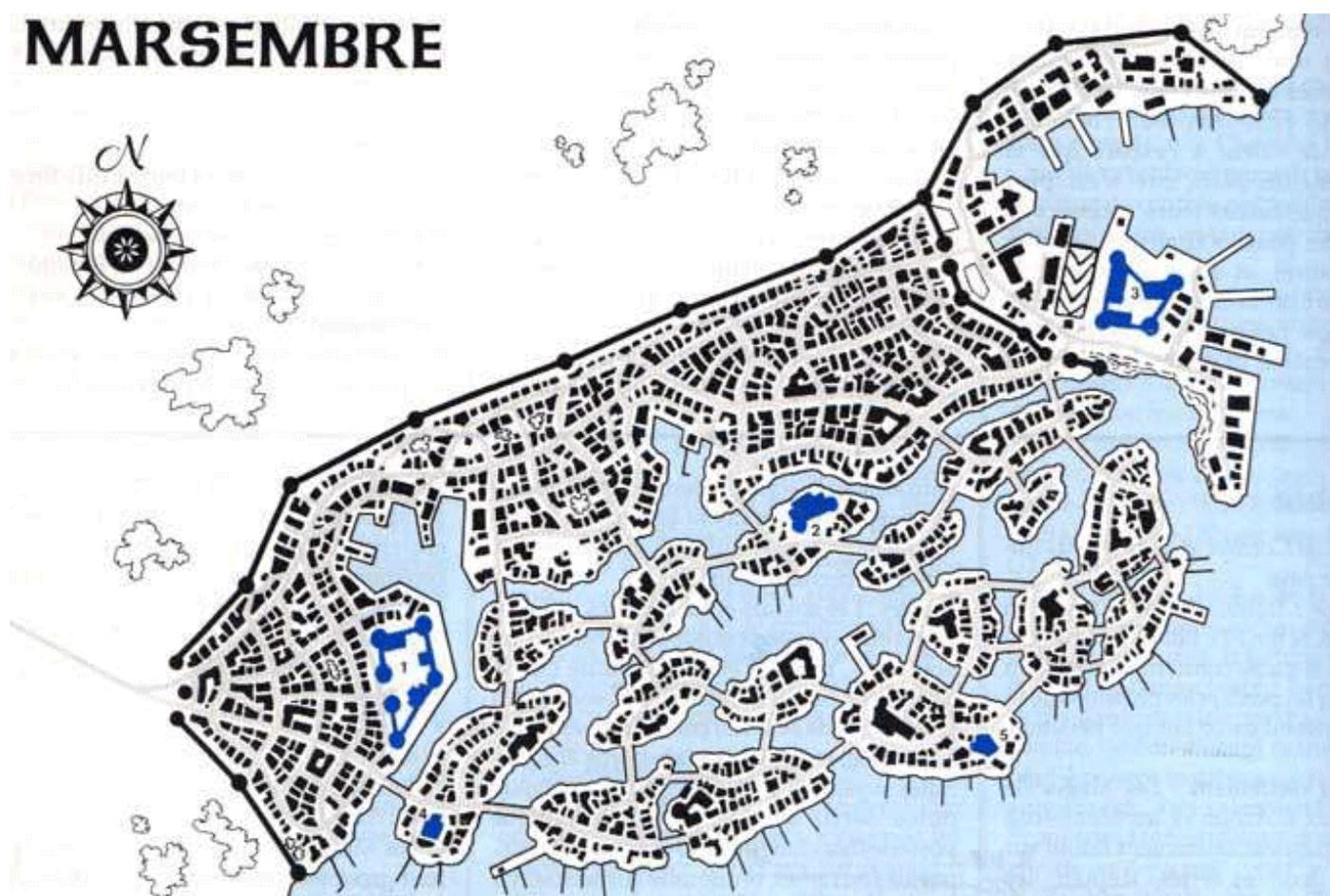
Nommée ainsi en raison du Marais de Marsembre, marécage désolé qui s'étendait jadis ici, Marsembre s'étend dans l'eau par le biais de ponts bas en pierre, qui relient la rive à de nombreuses îles sablonneuses. Dans les premiers jours de Marsembre, des tempêtes et de fortes marées de vive-eau balayaient régulièrement les quais et les bâtiments sur la terre ferme. Depuis le règne de Palaghard II (arrière grand-père du Roi Azoun), la couronne paya pour que des cargaisons de remblais des mines proches de Tyrluk, soient déversées le long des rives des îles, pour protéger le sol sablonneux contre la mer affamée.

Dans les jours anciens, seuls quelques pêcheurs et passeurs vivaient à proximité de ce marais lugubre (infâme en raison de nombreux feux follets, dit la légende, et même de choses encore pires). L'Etoilée est remarquablement dépourvue de rapides et elle est navigable avec de petites embarcations jusqu'à aussi loin au nord que l'Étang de la Main Rouge à Soirétoile. Alors que le commerce entre le Cormyr et les terres plus anciennes de la Mer Intérieure se développait, un port est apparu à l'endroit où les bateaux venant de la mer s'arrêtaient pour décharger leur cargaison sur des yoles ou des radeaux. Ces derniers faisaient le voyage en amont, et en retour, amenant du bois et du minerai fondu de l'intérieur des terres. Une série de quais informes et chaotiques et de ponts précaires sur chevalets se dressa.

Marsembre aujourd'hui a toujours l'air d'être quelque part bancal. Par décret du Roi Azoun, tous les nouveaux bâtiments doivent être construits en pierre, renforcée par du stuc qui doit être renouvelé sur ordre des inspecteurs locaux de la couronne. L'utilisation de toits en cèdre ou en ardoise est également obligatoire. Les entrepôts et les hangars à bateau plus anciens en bois sont toujours debout, mais nombre d'entre eux pourrissent et s'affaissent manifestement dans l'eau. Comme tout le monde veut son propre accès à l'eau pour pouvoir décharger ou charger sans payer les droits de quai (qui remboursent la couronne du coût des déversements constants de pierre et du dragage des chenaux), les îles sur lesquelles se dresse Marsembre sont entrecroisées par un réseau d'étroits canaux tortueux. Ils servent d'égouts et peuvent être décrits poliment comme déplaisants. Leur puanteur est incroyable pendant les étés chauds et secs, et la chaleur de la décomposition empêche leurs eaux fumantes de geler même lors des hivers les plus froids.

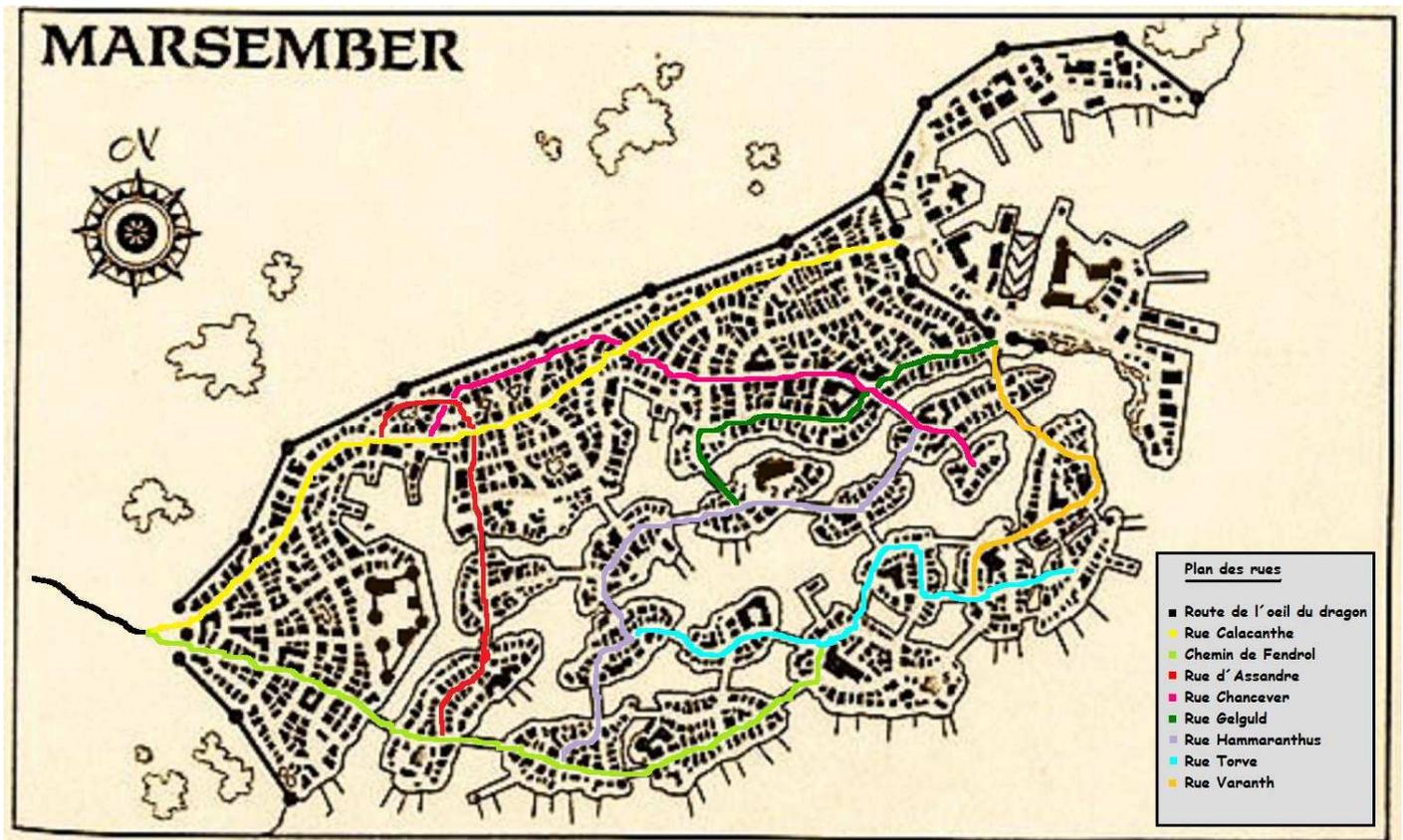
#### CARTE ET LEGENDE GENERALE.

## MARSEMBRE



1. La Tour du Royaume ou réside Ildoul.
2. Manoir de la Tour Matinal, Temple de Lathandre.
3. Donjon de l'Etoilée, cale sèche de Marine et Forteresse.
4. Le Griffon Rugissant, auberge et taverne.
5. L'Ecu Fendu, auberge et taverne.

## RUES PRINCIPALES DE MARSEMBRE :



### Histoire locale.

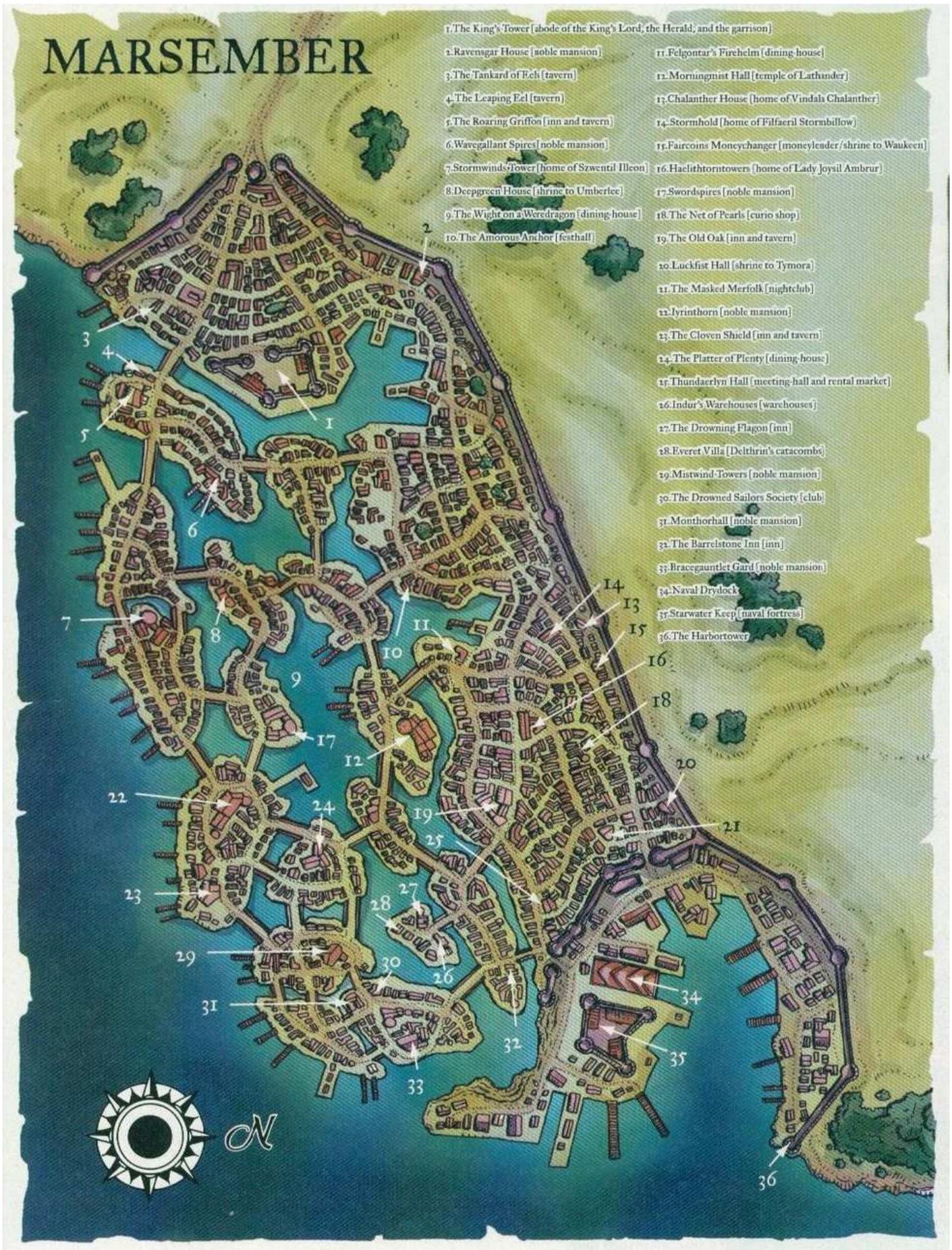
Les monstres des marais sont populaires dans les histoires de taverne locale. Les vieux Marsembriens parlent de feux follets qui font tomber les lumières des ponts dans le brouillard de la nuit et prennent leur place, se déplaçant pour diriger les imprudents vers des trous d'eau.

Il se dit également que ceux qui ont coulé dans l'estuaire de l'Etoilée reviennent pour chercher leurs amis, amants, familles et plus particulièrement leurs ennemis et débiteurs. Dégoulinants, ils marchent la nuit, morts-vivants détrempés, et traînent les vivants pour qu'ils les rejoignent. Même des aventuriers courageux admettent que d'étranges créatures rôdent à proximité de l'embouchure, et qu'il y a quelque mauvais présage dans les canaux puants de Marsember.

Marsember est aussi un centre de contrebande, bien que cette pratique ne soit pas aussi luxuriante qu'elle l'a été. Il y a des histoires de barricades pleines de vin perdues et pourrissantes sous l'eau, ainsi que de cages d'esclaves ayant coulé, découvertes pleines des infortunés noyés quand des entrepôts étaient abattus. Il y a également, bien sûr, des rumeurs de trésors cachés dans les eaux boueuses. Il est certain qu'au moins un navire de paye de Gondegal, chargé d'or, s'est perdu dans la zone. Les vieux Marsembriens parlent également de yoles pleines jusqu'au plat-bord de gemmes elfiques, sabordées délibérément dans les canaux lors d'une nuit noire, pour éviter d'être capturées par des Zhentarim. Ils parlent également de Sissra, une princesse demi-elfe qui mourut il y a quatre cents ans de cela. Son cadavre fut disposé dans un fin bateau avec de l'or, des gemmes et des objets magiques disposés autour d'elle. Incendié, il brûla jusqu'à la ligne de flottaison pendant qu'il dérivait sur l'Etoilée. Des chercheurs ne l'ont jamais retrouvé, mais nombre d'entre eux croient que les cendres de Sissra et son trésor gisent en dessous d'un quelconque vieil entrepôt de la cité, dans la boue qui masque tout.

Écrit par Jaffar avec les sources suivantes : Aventure dans les Royaumes Oubliés -RF 2106F ; Carte: David "Diesel" Laforce ; Blason: non officiel, réalisé par A.LENS-2011 ; Royaumes oubliés (Les), Guide de campagne - DD3.5

LIEUX PRINCIPAUX DE MARSEMBRE :



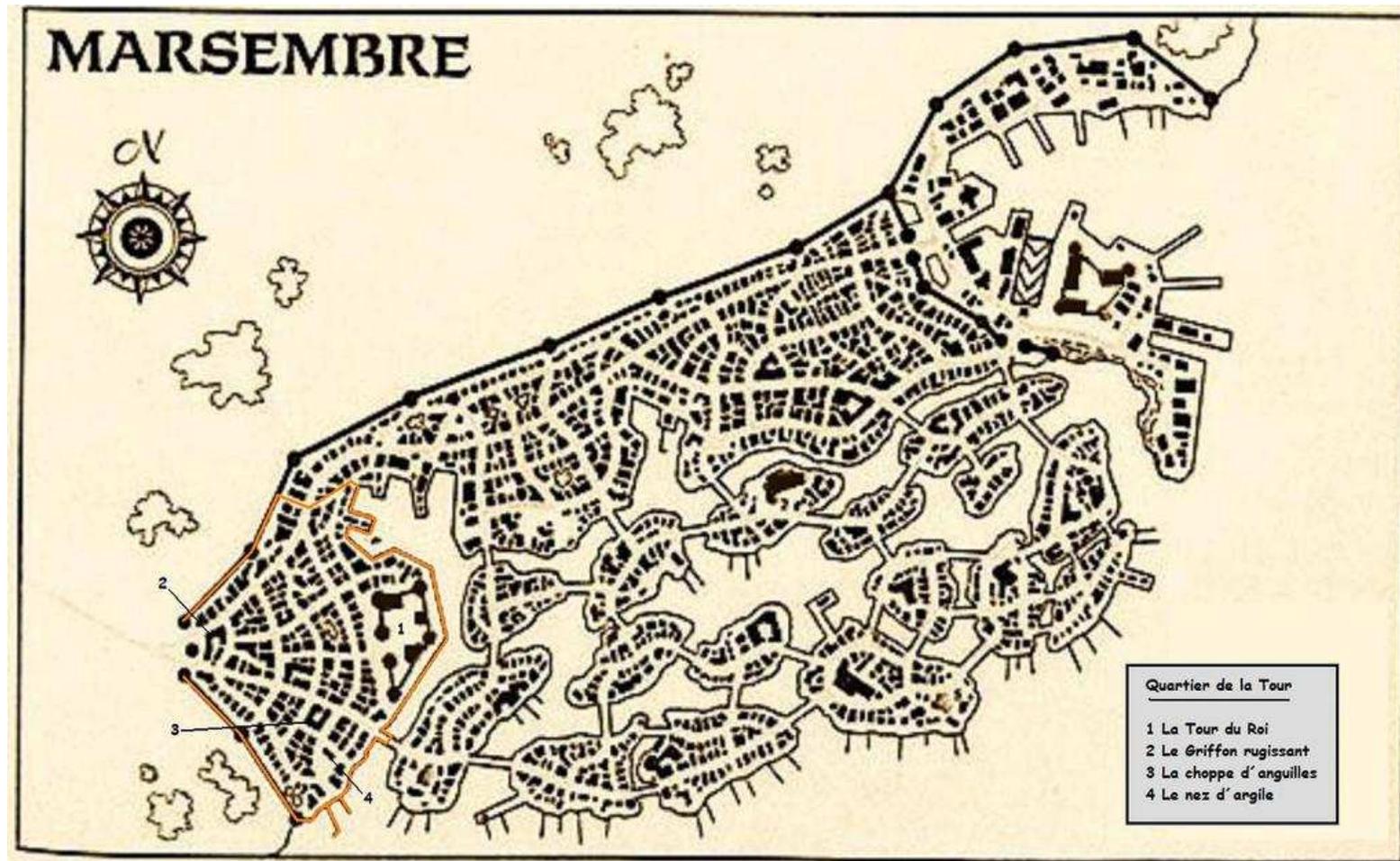
1. La Tour Du Roi (garnison, QG des Dragons Pourpres)
2. Hôtel Ravensgar (demeure de la famille noble Ravensgar)

3. Le nez d'argile (apothicaire)
4. Demeure de Maerun Stoutbold (armateur)
5. L'anguille fréillante (taverne)
6. Hotel Bellevague (demeure de la famille noble Bellevague)
7. La tour des tempêtes (demeure fortifiée de Szwentil Illeon)
8. La maison des profondeurs (chapelle dédiée a Umberlie)
9. Le revenant sur le dragon des mers (restaurant)
10. A l'ancre (taverne de marins)
11. Le Cimier de Felgontar (restaurant)
12. Le hall des brumes matinales (temple de Lathander)
13. Chez Uorn Hallowhand (forgeron, armurier)
14. Hotel Dagohnlar (demeure de la famille noble Dagohnlar)
15. L'honnête échange (usurier, chapelle de Waukyne)
16. Les tours d'Haelithorn, (domaine de Dame Joysil Ambrur)
17. Les Epées (demeure de la famille noble Tonnelame)
18. Villa Merendil (ruine)
19. Le vieux chêne (auberge et taverne)
20. La fortune du pauvre (chapelle dédiée a Tymora)
21. Les portes (appartements à louer)
22. Iyrinthorn (hôtel particulier de la famille noble Illance)
23. L'écu fendu (auberge et taverne)
24. L'assiette gourmande (restaurant)
25. Thundaerlyn Hall (salle de spectacle)
26. Entrepôts Indur&Cie (entrepôts)
27. La chope de trop (auberge, taverne, restaurant)
28. Villa Everet (ruine)
29. Hôtel Brisebrume (hôtel particulier de la famille noble Brisebrume)
30. Au marin naufragé (Auberge de nuit)
31. Hôtel Monthor (mansion of the Monthor noble family)
32. L'étal de la mère Poulthard (boulangerie)
33. Hôtel Bracegauntlet (hôtel particulier fortifié de la famille noble Bracegauntlet)
34. La cale sèche
35. Starwater (forteresse)
36. Le phare
37. La chope d'anguille (taverne)
38. Le Griffon Rugissant (auberge, taverne, salle de jeu)
39. La tour blanche (maison de Vindala Chalanther)
40. Stormhold (boutique de magie)
41. Le filet de perles (antiquités, brocante)
42. La sirène masquée (night-club)
43. La pierre a feu (auberge et taverne)

## LES QUARTIERS DE MARSEMBRE :

Marsembre compte sept quartiers différents. On distingue les quartiers "à terre", que sont le quartier de la Tour, le quartier marchand, la vieille ville et le port militaire des quartiers "des îles" que sont le quartier des docks, le quartier des ilotiers et le bas quartier.

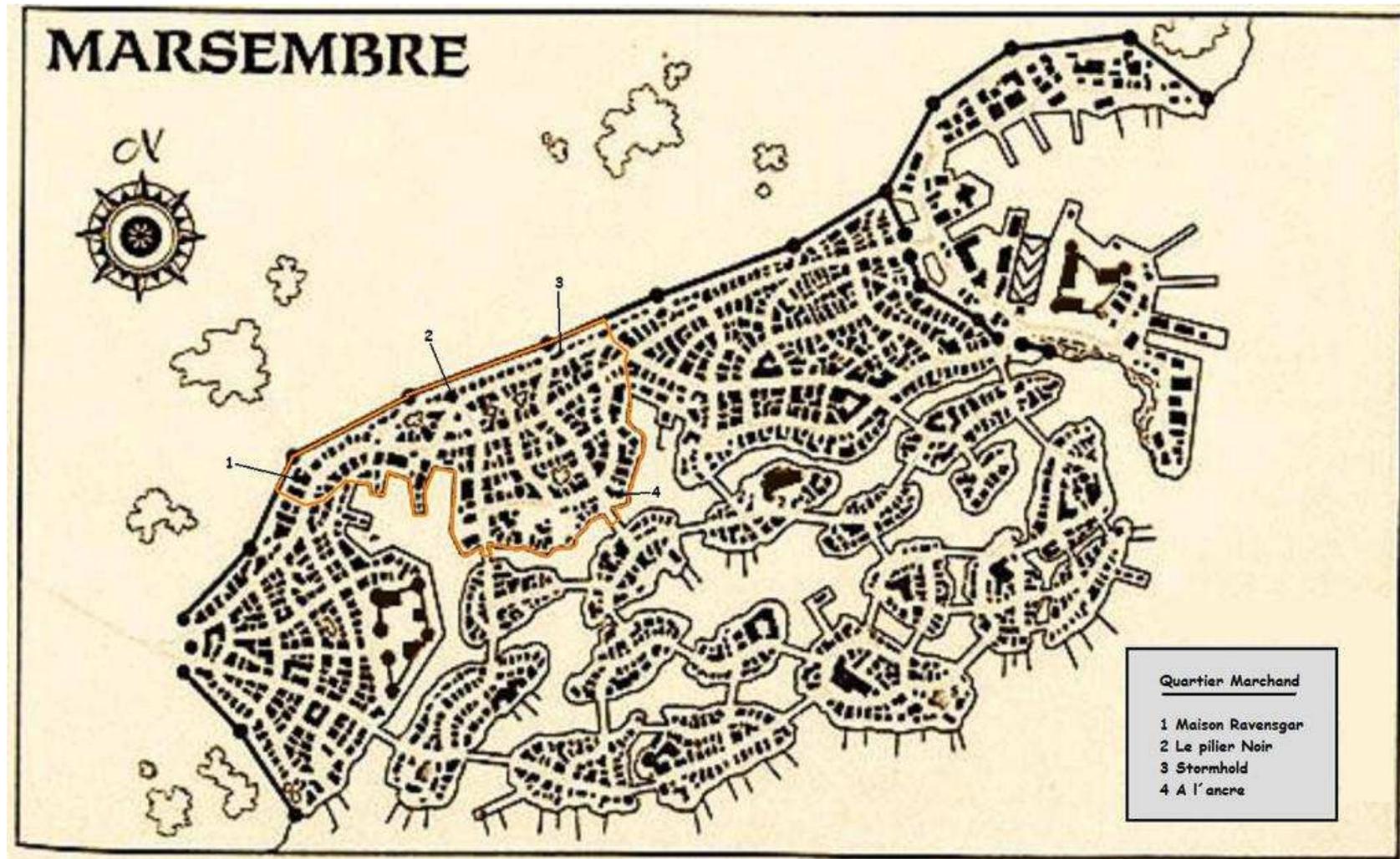
### LE QUARTIER DE LA TOUR :



Ce quartier tient son nom de la citadelle bâtie autour de la Tour du Roi. C'est le quartier administratif, celui des riches et des nantis, mais aussi celui de la garnison, avec ses casernes et ses écuries. Ici les rues sont pavées et les canaux sont étroits, mais seulement parce que les maisons sont plus grandes, mieux bâties, sur plusieurs étages, et le plus souvent en pierre. Entre les hôtels particuliers et les maisons patriciennes, on trouve quelques gîtes pour voyageurs

fortunés, quelques boutiques de luxe et un théâtre. La bourgeoisie et la noblesse de la ville se promènent autour de la citadelle, paradant en belles tenues, colportant les petites intrigues qui font le propre d'une grande ville de province.

LE QUARTIER MARCHAND :



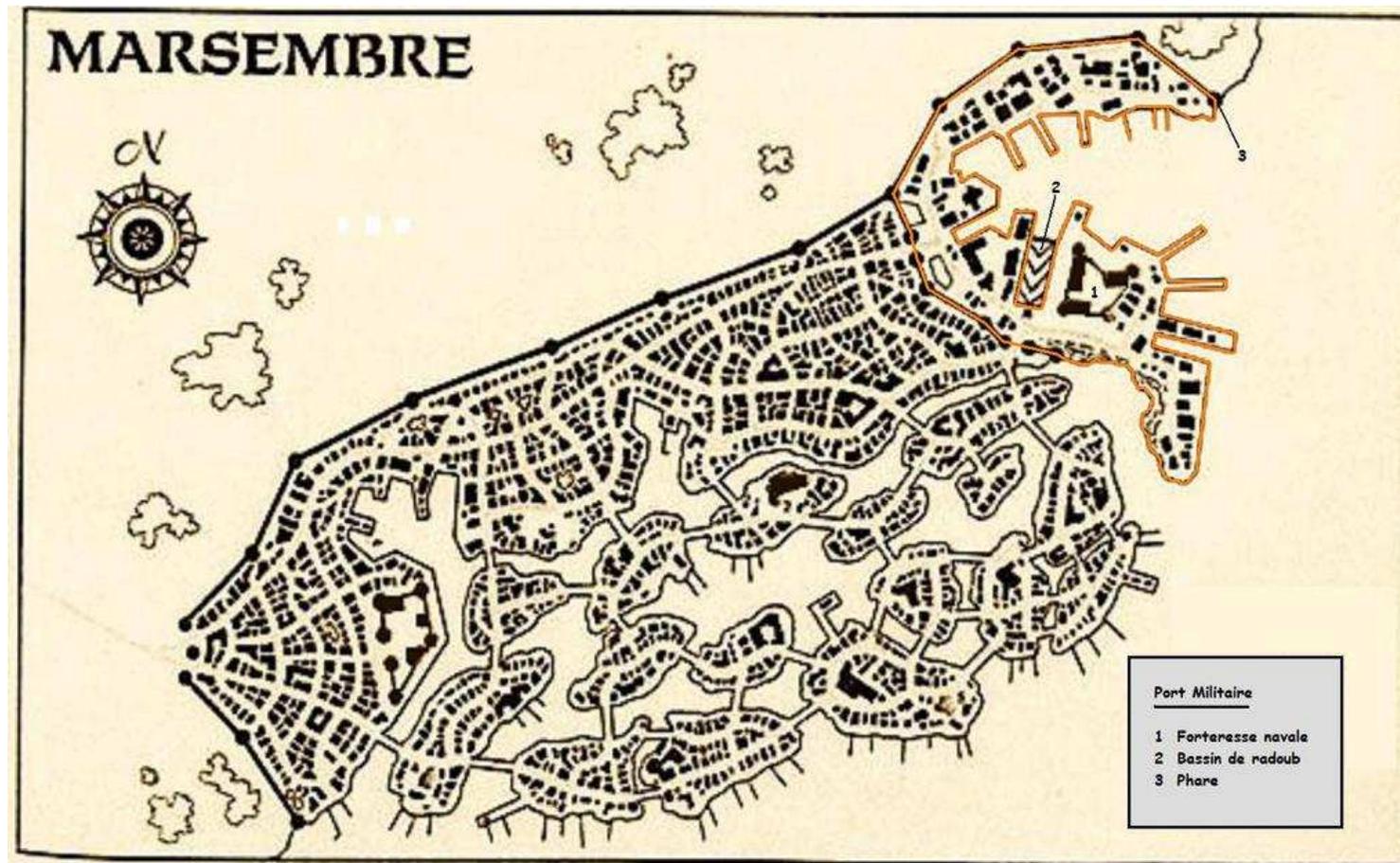
Entre les étals des tisserands, des maroquiniers, des armuriers, des marâchers et des ébénistes, on avance lentement dans ces rues animées et peuplées. C'est un quartier agréable, car il est propre, on dit même – pour le railler – qu'il est parfumé. Les rues sont plus larges, bien pavées, et régulièrement lavées à

grande eau grâce à un ingénieux système de canalisations. Les maisons ont souvent deux, voire trois étages, construites en colombage, peintes avec des couleurs vives qui donnent le tournis. On y vend de tout, parfois à bon prix, souvent un peu cher. Au printemps se tient le festival, au cours duquel tous les vendeurs soldent leurs marchandises. C'est une époque de fièvre et de liesses et si l'on prend son temps, l'occasion unique de faire de bonnes affaires.

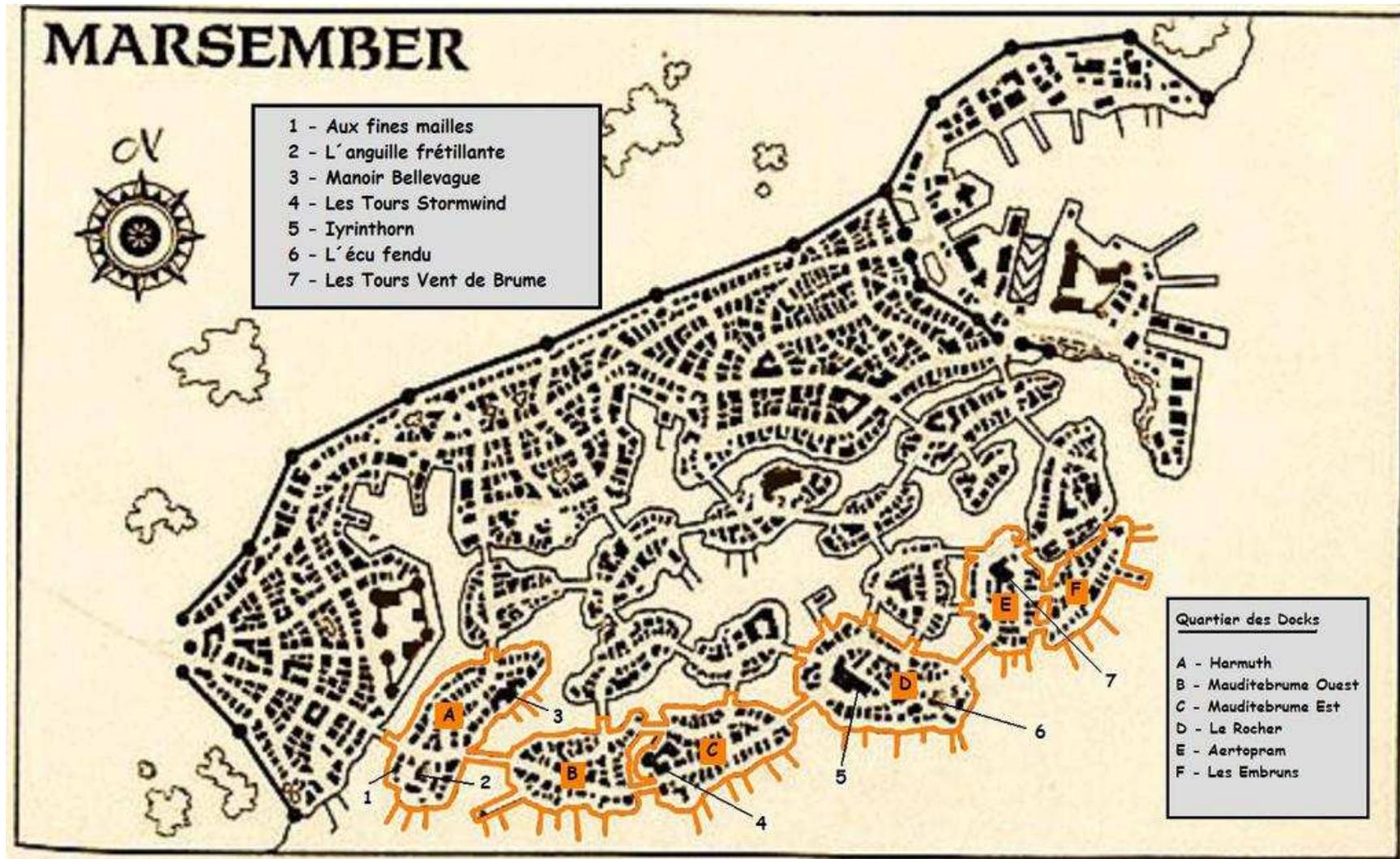
#### LA VIEILLE VILLE :

On ne fait pas un pas sans tomber sur une échoppe. On y trouve des ateliers de tout, on y fabrique de tout, on y serpente entre les enseignes. Ici un forgeron, là un charron, plus loin un tonnelier, à côté d'un fourreur, et ainsi de suite au fil des rues qui ont toute des noms de métier. Les corporations de métier y sont très puissantes. On y croise une foule d'ouvriers et leurs maîtres d'œuvre en tenue de labeur. A part les artisans, on trouve d'autres habitants, pour la plupart des employés de ville et des domestiques qui vivent ici, un peu mieux que dans les bas quartiers.

#### LE PORT MILITAIRE :



## LE QUARTIER DES DOCKS :



Le quartier des docks est constitué par les îles de la façade maritime de Marsember, notamment l'île aux embruns, l'île du rocher des tempêtes, l'île d'Aertoprann, les îles de Maudite-brume et l'île Harmuth.

L'île la plus à l'ouest (au sud de la Tour du Roi) est l'île d'Harmuth (surnommée par les locaux "le vieux navire"). Parmi les bâtiments notables de cette île, on peut citer les flèches de Bellevague, la demeure de la famille noble du même nom.

L'île d'Aertoprann est située à l'est de l'île de la tortue (deux ponts les relient), au nord-est de l'île du rocher des tempêtes (un seul pont les relient), immédiatement à l'ouest de l'île aux embruns (deux ponts les relient) et au sud-est de l'île aux épaves (un seul pont les relient). Les tours de la famille noble de Brisebrume s'élèvent sur cette île qui tire son nom d'un architecte et entrepreneur qui fit fortune et disparu subitement. Inter Aertoprann fut certainement assassiné par quelque associé peu scrupuleux mais le folklore local fourmille de récits quand à sa disparition: échappant à des pirates et des contrebandiers pour les uns, se mariant en secret à la couronne (et leur apportant sa fortune en retour) pour d'autres. Il court bien évidemment aussi de multiples rumeurs concernant le trésor secret d'Inter Aertoprann, attendant dans quelque cache les doigts chanceux qui s'en empareront.

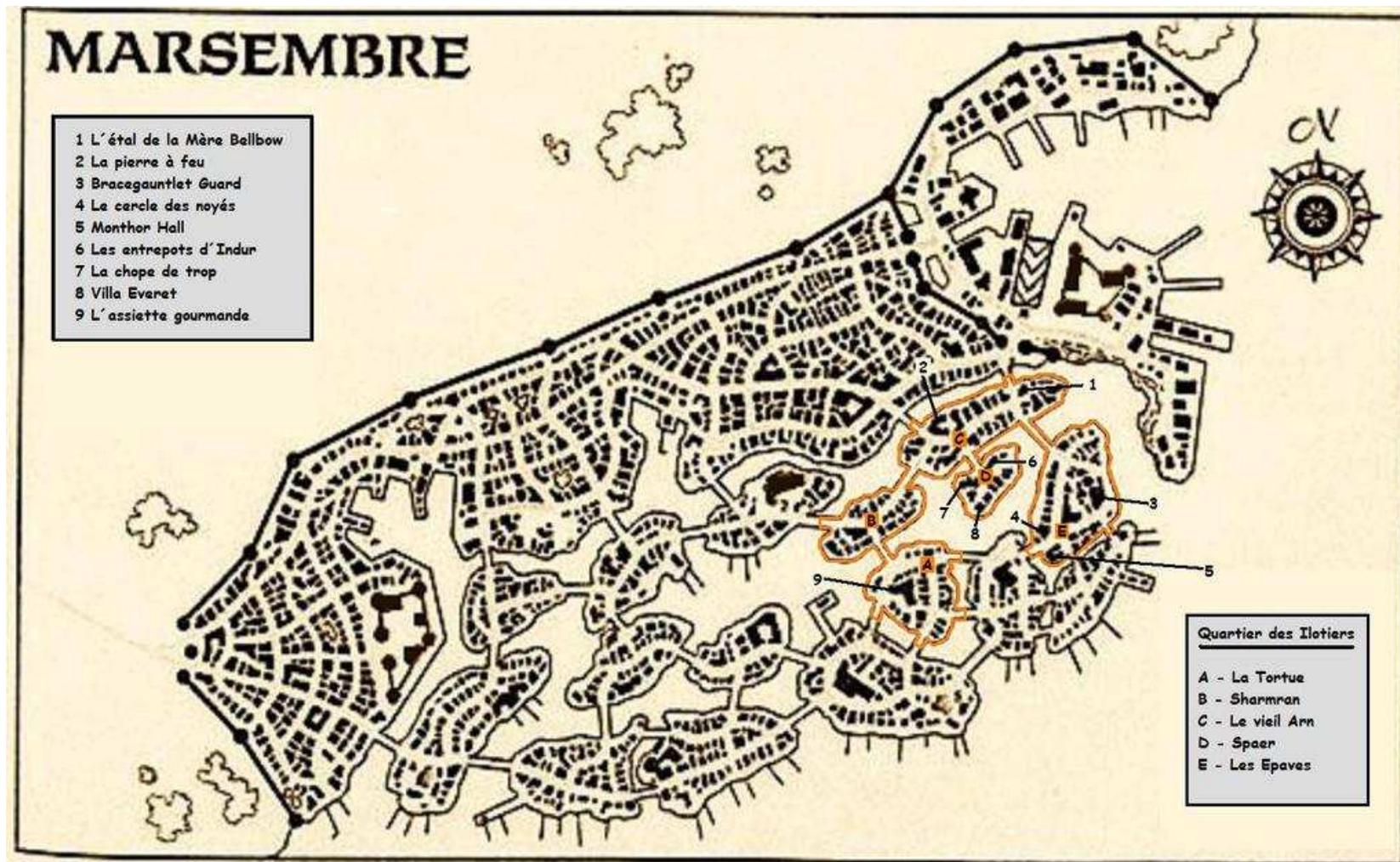
L'île aux embruns est la plus au Sud-est de toutes les îles de Marsembré et est reliée par des ponts jumeaux et la rue Torve à l'île d'Aertoprann à l'Ouest et à l'île aux épaves au Nord. Elle tient son nom de l'époque, avant la construction des quais et des bassins où l'île était battue par les vagues et constamment fouettée par les embruns. Autrefois un labyrinthe d'entrepôts de contrebandiers, de tripots et de tavernes, l'île a été ravagée par le feu il y a une dizaine d'années. Aujourd'hui, hérissée de grues de déchargement sur sa face maritime, elle abrite de nombreux entrepôts de transit et les quais les plus florissants de Marsembré. Les entrepôts, de taille modeste servent au stockage des marchandises fraîchement débarquées ou en attente de chargement sur un navire. Parce que les possibilités de vol, de contrebande et d'évasion fiscale sont réelles sur l'île aux embruns, la sécurité y est renforcée et on y rencontre de fréquentes patrouilles de jour comme de nuit.

À l'est de Harmuth, reliée par un pont, on trouve Mauditebrume de l'ouest (les locaux n'emploient JAMAIS le terme "île" pour y référer, seulement les étrangers). Plusieurs ponts la relient avec sa voisine Mauditebrume de l'est et l'île de Baerouth située au nord.

Mauditebrume de l'est se situe immédiatement à l'est de Mauditebrume de l'ouest, au sud de l'île d'Orm et à l'ouest du rocher des tempêtes. Deux ponts la relient à Mauditebrume de l'est et un seul aux deux autres îles. Les tours des ouragans, la demeure du riche marchand Swentyll Illeon se trouve à la pointe Ouest de l'île, surplombant l'étroit passage entre les deux îles, un passage connu des locaux comme la passe aux rebuts parce que par eau calme, toute sorte de débris flottants viennent s'y accumuler. Par temps agité par contre, la houle s'engouffre dans l'étroit passage le rendant impraticable à la navigation. Comme pour Mauditebrume de l'est, le terme île n'est jamais employé pour y référer.

L'île du rocher des tempêtes, plus simplement « le rocher » pour les locaux se trouve au Nord-est de Mauditebrume Est, au Sud-est de l'île d'Orm, au sud de la Tortue et au Sud-ouest d'Aertoprann, auxquelles elle est reliée par de nombreux ponts. Le Nord-est de l'île est occupé par une série de bassins de radoub et de débarquement privés, les plus grands de Marsembré. La possession de ces docks associés depuis des siècles aux activités de contrebande s'est transmise de manière très erratique et souvent violente depuis plusieurs générations. Le propriétaire actuel est Juskul « l'hameçon ». Parmi les bâtiments notables de l'île on compte Iyrinthorn la villa de la famille noble Illance et l'Ecu fendu, une auberge. L'île compte également divers cordiers et drapiers spécialisés dans la fabrication de voiles et de gréements.

## LE QUARTIER DES ILOTIERS :



Le quartier des Ilotiers est constitué par l'îlot Spaer, le vieil Arn, l'îlot Sharmran, la tortue et l'île aux épaves.

La Tortue est au nord du Rocher aux embruns, au sud-est de l'îlot Sharmran et à l'ouest de l'île d'Aertoprann. L'île est un carrefour très animé, aux bâtiments en bois miteux, affaissés, aux porches et aux balcons couverts de mousses et moisissures. La Tortue est traditionnellement l'endroit où les marins dorment, se font soigner ou cherchent de la compagnie à bas prix, bien que de telles activités se soient répandues sur les îles les plus à l'est de Marsembré. A la Tortue on trouve aussi des petites boutiques, des restaurants, des gargotes et toute sorte de services sans rapport avec les activités portuaires. Le restaurant « l'assiette gourmande » situé en plein centre de l'île est certainement le restaurant le plus réputé de la ville.

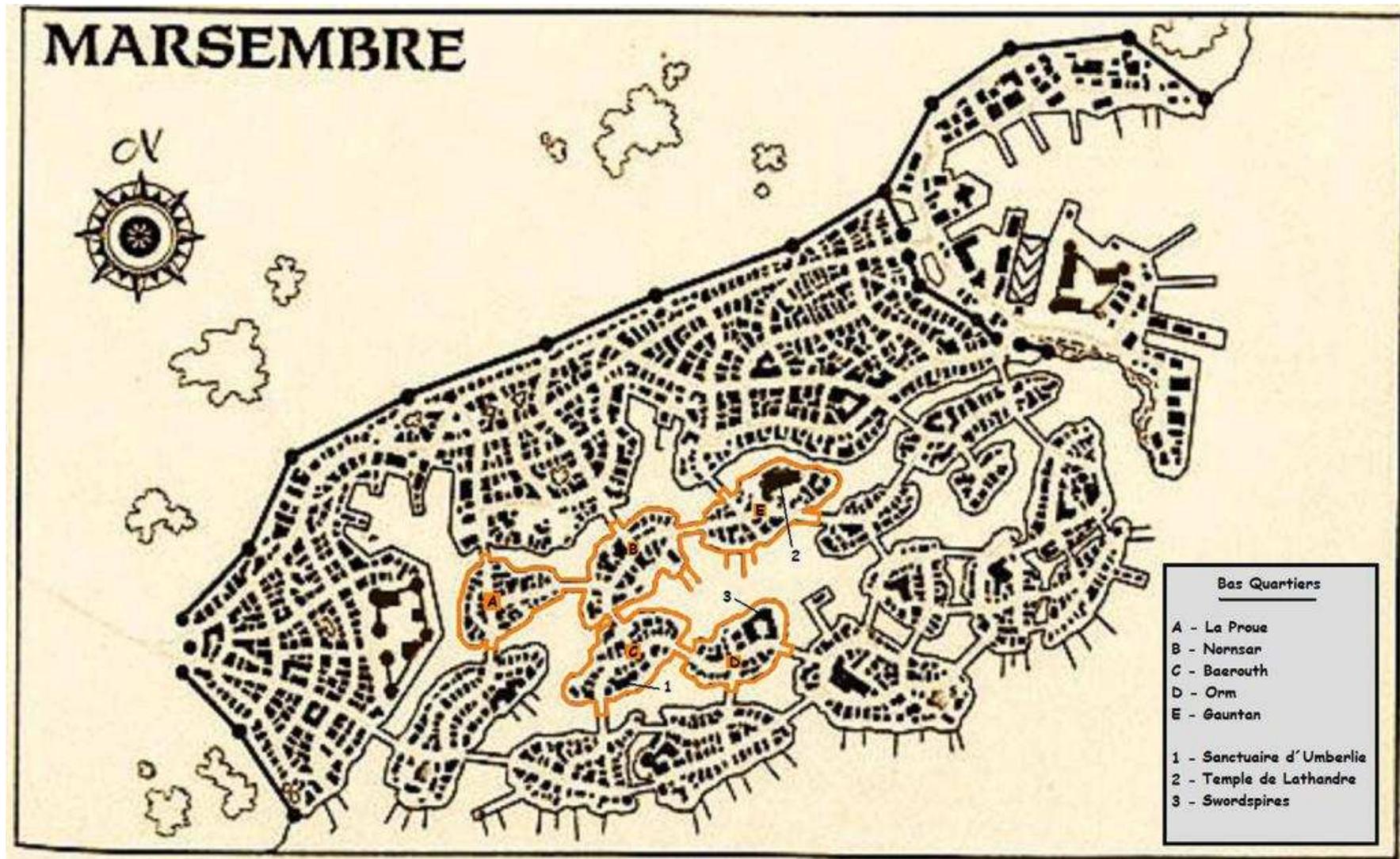
L'îlot Spaer n'est relié qu'à une seule autre île: le vieil Arn, par un pont unique. Le nom de l'île vient d'Arderth Spaer, un capitaine de navire mort depuis plus d'un siècle dont les exploits sont aujourd'hui encore comptés par ses multiples descendants qui ont su prospérer dans divers offices autour du port. Cette île ne compte quasiment que des entrepôts en divers états de décrépitude, ainsi qu'une auberge et une propriété de nobles à l'abandon. La majorité des entrepôts de l'île sont la propriété d'Indur, un marchand local.

L'île du vieil Arn, ou simplement le Vieil Arn pour les locaux se trouve entre l'îlot Spaer, l'île Sharmran, la partie la plus à l'Est de la Marsembe terrestre et l'île aux épaves. Elle est reliée à chacune de ces terres par des ponts. L'île tient son nom du 'Vieux' Dathmur Arnagus, maître maçon et propriétaire de carrières dont les ouvriers ont bâti de nombreux bâtiments, digues et bassins du port, il y a plusieurs siècles de cela. Sur le Vieil Arn on trouve principalement des bureaux dont l'activité dépend du port, des agences de recrutement, et des logements précaires, principalement occupés par des dockers. On y trouve également une auberge : l'auberge de la pierre à feu et la boulangerie de La Mère Tanthra Poulthard et de ses trois filles.

L'île aux épaves (simplement "Les épaves" pour les locaux) est située au Nord des îles d'Aertoprann (à laquelle elle est reliée par un pont) et des Embruns (à laquelle elle est reliée par deux ponts), et au Sud-est du vieil Arn (un seul pont relie les deux îles). Le nom de l'île vient des temps anciens avant la construction des digues et des docks, lorsque les courants apportaient invariablement les débris de naufrage sur cette petite île. Parfois, il arrive encore que la mer rejette quelque débris, vites récupérés par quelque profiteur. La majorité des bâtiments de l'île sont des entrepôts, des bureaux de compagnies marchandes, ou des ateliers de tonneliers. Parmi les bâtiments notables, on trouve également la résidence des De Monthor : « le pavillon Monthor », la bastide fortifiée du Baron de Braceguauntlet et enfin "Le cercle des noyés" une taverne.

C'est sur l'îlot Sharmran, également surnommé « le roc aux viscères » que se concentre l'essentiel de l'activité de la pêche à Marsembe. De loin l'île la plus « aromatique », bon ok disons le, puante de Marsembe, les visiteurs, comme les natifs, se dépêchent de la traverser. L'îlot abrite la majorité des pêcheurs de Marsembe qui vivent là avec leurs familles dans des maisons de bois, au milieu des ateliers de salage et des fumoirs à poisson. Du fait de la taxe importante prélevée par l'état sur le sel, utilisé en abondance sur cette île, une partie non négligeable des pêcheurs sont également des faux-sauniers. En marge de leur activité de pêche, ils chargent illégalement du sel en provenance de Guérande dans quelque crique abritée et le rentrent en fraude dans la cité. L'îlot tient son nom de la « sorcière du port », une sorcière à la beauté fatale capable disait on de prendre une forme aquatique. On raconte qu'elle séduisait de jeunes hommes avant de les entraîner sous l'eau, vers leur mort. La légende veut encore qu'elle ait ainsi accumulé un fabuleux trésor, qui aujourd'hui encore, attend dans quelque grotte submergée de la cote Est de l'îlot, qu'un aventurier audacieux le découvre. En dépit de nombreuses fouilles dans l'eau boueuse et la vase qui tapisse le fond des canaux de l'île, les efforts des chasseurs de trésor sont, à ce jour, restés vains. Bien que personne n'ait vu Sharmran la sorcière depuis plusieurs générations, l'îlot reste au centre de disparitions sporadiques et inexplicables de jeunes hommes, alimentant les plus folles rumeurs.

## LES BAS QUARTIERS :



Les bas quartiers sont constitués de cinq îlots : , L'îlot d'Antanmara, l'îlot de Baerouth, l'îlot Gauntan, l'îlot d'Orm et l'îlot Nornsar. Les rues ici sont si étroites qu'il y règne une odeur de ruisseau et de moisi que l'absence de soleil ne chasse jamais. Les maisons sont basses, chichement bâties, appuyées les unes contre les autres, parfois de guingois, débordant sur la rue, ou menaçant de s'écrouler sur une arrière-cour. Malgré cela ces rues sont peuplées, il y vit toute une faune de mendiants, de pauvres, de gamins perdus.

L'île de Baerouth est située au Nord de Maudite brume-Est et est reliée à celle-ci par un unique pont. Les autres ponts de l'île la relient à l'île d'Orm à l'est et à l'îlot Norsar encore plus au Nord. Aucun bâtiment particulier ne se trouve sur cette île, à part la maison des profondeurs, une chapelle dédiée à l'inquiétante déesse des tempêtes.

L'îlot Norsar est situé au nord de l'île de Baerouth, au sud du quartier marchand et à l'ouest de l'île Gauntan. Des ponts permettent d'accéder à ces différents quartiers de la ville. Très similaire à l'île de Baerouth, cet îlot fait parti des bas quartiers. On y trouve toutefois un restaurant, en plus des logements précaires.

L'île Gauntan est située au Nord de l'île d'Orm, bien qu'aucun pont ne les relie. L'île est au Sud de la terre ferme, entre les îlots Norsar et Sharmran. Bien qu'accueillant une population plutôt pauvre, Gauntan n'est pas aussi misérable que certains des îlots alentour, principalement grâce à la présence du Hall des brumes matinales qui occupe plus du quart de sa superficie.

Au nord d'Harmuth, légèrement à l'est de la Tour du Roi se trouve l'île d'Antanmaran (surnommé "la proue"). Elle est connectée aux quartiers à terre par un pont et d'autres ponts la relient aux îles Harmut et Norsar. L'étendue d'eau entre Harmuth, l'île d'Antanmaran la cote ouest de Marsembre est connue sous le nom de "la longue course" et permet d'atteindre les bassins ouest ou le nouveau port.

L'île Orm se situe au nord de Mauditebrume Est, à l'ouest de l'île de Baerouth et à l'est du rocher des tempêtes auxquelles elle est reliée par des ponts. C'est ici que l'on trouve la demeure de la famille noble Tonnelame.

