

DUNGEONS & DRAGONS

Rencontres de voyage:

Le Dévoreur de Mémoire

Une aventure pour 5 joueurs de niveau 4 ou 5

CREDITS

Rédaction 4.0:
Relecture et correction:
Conception graphique:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



Introduction:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des livres de règles suivants de D&D: les Manuels des Joueurs, le Guide du Maître et les Bestiaires Monstrueux. L'aventure se déroule dans le Val de Nentir, le setting de base décrit dans le Guide du Maître, l'aide de jeu en fin de scénario peut aussi être utile si vous décidez de le faire jouer dans la ville de Sylvesgourde.

Synopsis:

Les PJ vont devoir enquêter pour disculper et faire échapper à la vindicte populaire un mage d'un des bourgs les plus importants du Val de Nentir. Ils vont aussi devoir comprendre ce qui s'est vraiment passé et découvrir quels secrets détient le mage et qu'il cache au fond des champignonnières.

Accroches:

*Le mage du groupe désire rencontrer Lourenço Arsenio afin que ce dernier lui enseigne de nouveaux sorts.

*Un marchand en pleine crise commerciale peut avoir entendu parler des fêtes du printemps de Sylvesgourde et envoyer les Pjs rencontrer les marchands locaux, espérant négocier des contrats dans le dos de ses opposants.

*Un érudit cherchant des renseignements sur l'histoire de la ville peut recruter les Pjs pour qu'ils aillent chercher des livres auprès du seigneur Stockmer, et rencontrer les notables locaux.
Cette version du scénario utilise la première accroche.

La section suivante inclut quelques rencontres de voyages. Si les personnages de votre groupe ne se connaissent pas encore, vous pouvez en utiliser une, ou plusieurs, pour les faire se lier d'amitié.

1- Les aventuriers se rencontrent sur la route, tous se dirigent vers Sylvesgourde et les fêtes du printemps, mais un groupe de bandits, souhaitant faire des profits rapidement, décide de leur tendre une embuscade. Les bandits sont menés par un paria minotaure. Déchu de son peuple, il est déterminé à prouver ses compétences martiales par tous les moyens. Il a rassemblé autour de lui toute une clique de mécontents de différentes races, notamment des humains et des orques.

2- Le groupe campe près d'un champ de bataille des temps anciens. Depuis une dizaine d'années environ un petit nombre de morts sortent de leurs tombes la nuit venue et rejouent la bataille. Suivant le lieu où ils auront établi leur campement, ils pourront être pris pour des ennemis (d'un camp ou de l'autre) ou tout simplement observer cette bataille maussade.

Utilisez les caractéristiques du zombie pour représenter les combattants morts-vivants. Comptez 10% de morts-vivants en plus que le nombre de personnes de votre groupe d'aventuriers.

3- Il s'agit d'une occasion de se ravitailler auprès d'un groupe de marchands itinérants. Cependant ils sont nerveux et se méfient des intentions du groupe, ayant récemment eu maille à partir avec une bande de pillards (peut être celle du minotaure de la rencontre numéro 1). Les personnages devront en premier lieu convaincre les marchands de leurs intentions, et pourront ensuite entamer les négociations commerciales. Les marchands n'hésiteront pas à attaquer s'ils sont pris à partie.

4- Voyageant au travers d'une dense forêt, les personnages sont attaqués par un étrange chevalier éladrin et ses sbires, des spriggans. Le chevalier, un noble maléfique exilé sur le plan matériel a décidé de faire de cette forêt sa nouvelle demeure. L'ensemble forme un groupe complètement fou qui massacre et dévore tous les voyageurs.

Lorsque le groupe arrive à proximité de Sylvesgourde, lisez le texte suivant:

En contrebas, au pied des collines de la Lune, s'élèvent les faubourgs qui ceignent la ville de Sylvesgourde, coupée en deux par la Route du Roi. A mi-pente, vous faites une pause pour contempler la ville. Selon la légende, Sylvesgourde se serait bâtie autour de la seule route existant dans le Val de Nentir et menant à la Confédération d'Orodaum plus loin vers le sud. Mais cette légende est peu probable. On peut en revanche accorder plus de crédit aux récits faisant état de pirates installés dans cette région à l'époque de l'empire de Nerath pour tendre des embuscades aux petites embarcations qui transportaient leur cargaison de poisson le long de la Blanche vers les villages plus au sud, empruntant le Nentir.

Quelles que soient les raisons, la ville s'est considérablement développée au fil des siècles, à mesure que le campement devenait un village, puis un petit bourg. Soucieux de se protéger des malandrins sans scrupule qui hantaient les terres sauvages, les habitants érigèrent un vaste château qu'ils nommèrent le Donjon de Basalte. Le but de votre voyage se trouve ici. Deux 'portes' principales permettent d'entrer en ville. Devant vous se trouve la 'grande porte ouest', par où vous devrez obligatoirement entrer. Et à l'autre bout de la ville, la 'grande porte est' qui mène vers la forêt de L'Esgourde. Ces lieux n'ont de porte que le nom car la ville ne possède aucune fortification à l'exception de sa forteresse.

Mais le temps passe, et le temps est précieux. Vous vous remettez en route, afin d'atteindre la porte avant que les gardes de nuit ne commencent à se montrer suspicieux envers les voyageurs. Au pied du chemin, un mendiant joue sur sa harpe un air triste et mélancolique.

Le secret du Mage Lourenço Arsenio:

Lourenço Arsenio est un mage de seconde zone qui habite en ville depuis quelques années, pas vraiment maléfique il est cependant légèrement dérangé. Il a installé un laboratoire secret au fin fond d'une vieille mine désaffectée transformée en champignonnière il y a des années par les habitants. Là, il effectue des expériences horribles avec diverses moisissures et thallophytes.

Jusqu'à présent il a réussi à éloigner les ouvriers du secteur de la mine qu'il occupe grâce à la confusion que provoquent les spores gazeuses produites par les champignons, mais durant son absence les choses ont mal tourné, des ouvriers ont pénétré dans ce secteur et leur esprit a été corrompu par des spores

nécrotiques, les transformant en zombis verdâtres, sans compter le dévoreur de mémoire qui s'y cache et une invasion myconide.



Là où tout commence:

Nous considérerons pour la bonne marche du scénario que le groupe de personnages tentent de contacter Lourençio peu avant que l'aventure ne débute réellement, peut être que le mage du groupe a entendu parler de lui par son maître et souhaite le rencontrer pour une raison quelconque. Cependant lorsque les personnages se présenteront à sa demeure, son majordome les chassera, son maître est actuellement très occupé avec une de ses expériences et il ne veut en aucun cas être dérangé. Il leur demande de revenir en soirée. Vous aurez donc tout loisir de faire découvrir la ville et la fête du printemps à votre groupe.

Peu de temps après leur premier passage, les choses vont mal se passer pour le mage, en effet un voleur habile et mal intentionné a réussi à lui faire livrer un coffret de plomb piégé (la fameuse expérience qui l'empêche de recevoir le groupe). Ce dernier contient un monstre connu sous le nom de dévoreur de mémoire, lorsque Lourençio ouvrit le coffret, la créature s'empara d'un coup de toute sa mémoire, le laissant désespéré. Le voleur espérait ensuite s'approprier ses souvenirs et ses secrets, espérant y trouver quelque chose de monnayable.... Mais il a lamentablement échoué dans sa tentative, et la créature a riposté grâce à l'un des sorts qui était contenu dans l'esprit du mage, une boule de feu, qui l'a carbonisé sur place, mettant par la même occasion le feu à la ville. Depuis le dévoreur de mémoire se terre dans la champignonnière, un endroit idéal pour sa survie, légèrement humide et dans une pénombre permanente. Pendant près de 22 heures, il dispose encore de la mémoire du mage et de ses sorts.

La fête du Printemps:

La fête du printemps débute le jour de l'arrivée du groupe, le premier jour du printemps. La place du marché est rapidement noire de monde, tandis que les habitants de toute la baronnie de Sylvesgourde ont fait le déplacement pour venir voir les acteurs, bardes et autres artistes étaler leurs talents. Plusieurs étals proposent de la nourriture, des vêtements et autres produits de l'artisanat local dans une sorte de grande braderie.

En milieu de matinée, le baron Kvalor Stockmer, entouré de dame Avessandra et des autres personnages clés de la ville (notamment les trois prêtres: Cynwal Herjolf de Kord, le père Kaunan de Mélora et Frère Mâânan d'Erathis) prononcera le discours d'ouverture officiel devant une foule considérable. L'attitude bienveillante du baron et sa bonne humeur seront accueillies plus que favorablement par la population, tandis que les Emplumés (les hommes de la milice locale) surveilleront attentivement les étrangers afin de détecter d'éventuels voleurs à la tire. Vous trouverez ci dessous une petite liste d'idées pour divertir vos joueurs pendant le festival:

Bagarre d'ivrognes: Cette rencontre n'a rien de bien originale mais permet à des Pjs en manque d'actions de se dégourdir un peu. Lors de grandes réunions populaires de ce type, l'alcool coule à flot et les rixes éclatent souvent pour des motifs futiles. Les ivrognes peuvent se jeter agressivement sur les passants, les injurier de manière incohérente et injustifiée, et cela suffit généralement à mettre le feu aux poudres.

Une autre approche serait d'organiser une bonne vieille bagarre de taverne. Alors que le groupe est tranquillement attablé à la Pension du Lys Bleu, une jeune femme richement habillée fait son entrée visiblement affolée. Elle parcourt plusieurs fois la pièce du regard avant de se fondre dans la foule. Il s'agit de Dame Yriana Stockmer, la propre fille du baron. Après son entrée, le bruit ambiant remonte à son volume habituel, cependant après quelques

minutes un léger cri arrive aux oreilles du groupe (test de Perception DD24), venant de l'endroit où se trouvait attablée la demoiselle. Visiblement ses interlocuteurs sont ivres et n'ont guère envie de discuter, il pourrait s'agir à votre convenance d'un groupe de trappeurs demi-orques ou de bucherons mal dégrossis, toujours est-il que leurs intentions sont plutôt claires, car l'un d'eux saisit le poignet de la jeune femme pour l'empêcher de fuir tandis que ses compagnons repoussent le service de sécurité rapidement débordé. La victime tente de fuir, mais elle ne peut rien contre la force d'ours de l'homme. Elle tourne la tête en direction des Pjs et ses lèvres murmurent un appel à l'aide. Votre tâche sera alors de faire comprendre à vos joueurs qu'on ne laisse pas la fille du seigneur local se faire tripoter dans la meilleure auberge de la ville par une bande de marauds venus s'encanailler une fois par an en ville.

Frère des Ours: Cette événement se déroule de jour tandis que les aventuriers se promènent dans n'importe quel quartier aux rues suffisamment grandes pour accueillir des bateleurs. L'un d'entre eux, le fameux Sordolax, dit dresseur d'ours, se tient à l'angle de deux rues jouant du tambour tandis que deux ours bruns dansent et se dandinent d'une manière comique sur la musique. Sordolax enchaine ensuite des tours de force avec ses animaux et bientôt en vient au clou du spectacle lorsqu'il invoque un fabuleux ours féérique.

Parmi la foule amassée là, se trouvent un certain nombre d'enfants qui s'amusent à se lancer des défis, approchant le plus près possible des animaux, jusqu'à ce que l'un d'entre eux, échappant à la vigilance de sa mère, se retrouve entre les pattes d'un des deux ours. La bête prend alors peur et se jette en rugissant en direction de la foule qui s'éparpille. L'ours est terrifiant à voir lorsqu'il est énervé et les héros n'ont que quelques instants pour réagir avant qu'il ne fasse un massacre.



Agitateur: Alors que les personnages vagabondent dans les rues de la ville, flânant et jetant un œil détaché sur les marchandises qu'on leur propose. Ils remarquent un attroupement. En s'approchant, ils aperçoivent un individu au centre d'un groupe de citoyens, discutant sur le montant des taxes, l'attitude de la garde municipale ou tout autre sujet de plainte. Si le sujet est particulièrement grave ou porte atteinte au pouvoir en place, une patrouille de gardes peut arriver pour disperser la foule et arrêter le perturbateur. Si vous le souhaitez ce dernier peut être un prêtre d'Asmodée envoyé dans la baronnie pour semer les graines du désordre pendant les fêtes, et dans ce cas, y en a t'il d'autres en ville ??

La Danse des Damnés: Afin de fournir un peu d'action à vos joueurs, vous les pousserez à se rendre dans la fameuse auberge connue sous le nom de La Dernière Goutte, ce lieu de débauche tenu par le seul demi-orque officiel de la population sert de défouloir lorsque les choses vont au plus mal dans leur vie. Il est en effet possible d'y trouver toute sorte d'activités illégales dont les plus pratiquées restent la consommation d'alcool, le jeu et le sexe. Au centre de l'auberge se trouve une grande fosse entourée d'une cage en fer qui fait furieusement penser à une arène, et c'est bien de cela dont il s'agit. Régulièrement des combats sont organisés entre des combattants professionnels et des monstres capturés. Laissez vos joueurs déambuler parmi tous les malandrins rassemblés ici, puis poursuivez sur la scène suivante. À un moment ou à un autre de la soirée, un nain vêtu d'une manière outrancière grimpe sur une caisse de bois et réclame le silence. Une fois le calme établi il annonce qu'un combat spécial va avoir lieu dans la fosse, les rabatteurs ont réussi à mettre la main sur deux zombis peu ordinaires, capturés près de la vieille mine, au nord de la ville. Leur corps est gonflé, prêt à exploser et couvert de moisissure.

Tandis que les deux monstres apparaissent enchaînés par le cou aux barreaux

de la cage, une jeune fille, probablement une prostituée ayant eu le malheur de déplaire à un client fortuné, se retrouve jetée entre les cadavres ambulants. Aussitôt ceux ci tentent de l'agripper et de la dévorer vivante, se battant même entre eux pour obtenir les meilleurs morceaux. Les héros n'ont que quelques instants pour forcer la porte de la cage (test de Larcin DD30, ou Force DD25) et secourir la donzelle. Si le groupe n'est pas intervenu lors de la bagarre d'ivrognes au Lys Bleu, la demoiselle en question pourrait bien être Yriana Stockmer.

Hooligans: Ces individus apparaissent comme par magie dès qu'a lieu un grand rassemblement sportif. Ils se prétendent expert du jeu en question, mais cela semble difficile à admettre, car ils sont souvent trop ivres pour pouvoir se concentrer sur l'action du match et souvent, ils passent la plus grande partie du match à se battre entre eux et avec tous les malheureux qui leur tombent sous la main. Il est sage de les éviter, spécialement quand leur équipe a perdu... surtout qu'ils ne circulent jamais seuls.

Mendiants: Les mendiants suivent toute personne à l'apparence aisée, geignant et suppliant jusqu'à ce qu'on leur jette quelques pièces de cuivre. Tout personnage qui jette de l'argent ou de l'or sera immédiatement assailli par tous les mendiants des environs.

Au feu !!!!

Alors que le groupe se rapproche de nouveau de la demeure de Lourenço il est rapidement attiré par une effervescence anormale, des personnes fuient en tout sens en hurlant au feu. Un groupe de citoyens s'empresse de faire une chaîne afin d'éteindre un incendie, ils se transmettent des seaux à partir d'un puits jusqu'au foyer principal. La tension est vive car un tel feu pourrait embraser toute la ville s'il n'est pas maîtrisé rapidement.

L'aide des PJ sera la bienvenue pour former une deuxième chaîne. Par contre, l'utilisation de la magie sera du plus mauvais effet. Aussitôt la foule hurle à l'hérésie et se presse autour de l'innocent lanceur de sorts qui pensait bien faire, oubliant presque l'incendie. On le menace et on prétend alors qu'il serait l'incendiaire !

Le MJ doit laisser le groupe se dépêtrer de ce mauvais pas et de cette malheureuse entrée en matière, véritable concours de circonstance. Il faut savoir qu'on a vu de loin, avant l'incendie, quelqu'un de petite taille projeter une boule de feu sur un homme près de la demeure de Lourenço. Une bonne interprétation et des explications cohérentes permettront aux PJ incriminés de s'en tirer même si dorénavant, il plane sur eux, une certaine suspicion.

Une fois l'incendie éteint, les PJ pourront en apprendre plus sur l'origine de l'incendie. On leur en parlera à leur demande, les remerciant chaleureusement de leur aide.

Vous pouvez également proposer un défi de compétences d'une complexité de 2 à votre groupe. Le défi sera basé en priorité sur les compétences suivantes:

*Acrobatie et/ou Athlétisme (DD 10 ou 15): Sauver une personne d'un bâtiment en feu qui s'effondre, abatte une passerelle entre deux bâtiments pour empêcher l'incendie de se propager....

*Intuition et/ou Perception (DD10): Se rendre compte qu'un bâtiment va s'effondrer ou que le feu est en train de contourner un groupe de 'pompiers'.

*Diplomatie (DD15): Rallier la foule pour éteindre l'incendie, éviter de se faire lyncher immédiatement.

L'enquête peut débuter:

Même si la population est reconnaissante envers les PJs de l'avoir aidée à éteindre l'incendie, rien n'est gagné pour eux, en effet certains habitants du quartier se souviennent de les avoir vus se rendre chez Lourenço en début de journée, ainsi rapidement, après avoir maîtrisé les incendies et éviter que la ville entière ne parte en fumée, la foule s'égrène dans les rues en un long cortège furieux grossissant au fur et à mesure qu'il s'approche de la demeure du mage.

Bientôt, on brandit des fourches, des torches, on hurle à la mort et à l'incendiaire. Il faudra l'intervention de la garde de l'aigle pour éviter que le malheureux, extirpé violemment de chez lui, ne soit pendu au beau milieu de la rue et que sa maison ne soit à son tour incendiée.

Les PJ auront probablement suivi le cortège et devront être incités à intervenir, clamant la présomption d'innocence et qu'une enquête doit être menée. Ce n'est pas très bien accepté par la foule qui a besoin d'un bouc émissaire mais

l'appui armé des gardes finira par dissuader les plus récalcitrants.



Un mage moribond:

Le mage est soutenu aux épaules par des gardes solides, il tient à peine debout, tel une loque et affiche une mine déconfite et un air des plus hagards ce qui dénote avec l'esprit vif et l'œil malicieux qu'il a habituellement étant l'un des esprits les plus éveillés de la cité.

Si les PJ lui posent quelques questions, il est incapable de répondre, confondant les choses ou ne souvenant plus de rien durant les dernières 24 heures.

L'interrogatoire se suspend quand arrivent le capitaine et ses hommes.

Le capitaine aidé d'un renfort supplémentaire d'hommes met en terme à toute l'agitation de la population et l'invite à retourner faire la fête. Il promet haut et fort que Lourenço sera jugé et exécuté pour ces faits horribles et inacceptables.

Le mage est d'ailleurs arrêté sur le champ et menotté. Les Pjs n'ont plus moyen de lui parler pour l'instant.

Devant l'insistance du groupe qui évoque des circonstances douteuses ou confuses et/ou le fait qu'ils ont besoin de lui, le capitaine ne peut que leur proposer de rapidement lui apporter des éléments qui permettraient de l'innocenter. Sinon ce sera la mort.....

Pour les Pjs la situation doit être claire, ils ont très peu de temps pour faire la lumière sur ces événements. Il est prévu de juger et d'exécuter très prochainement le mage pour ces actes criminels (compter 3 jours : enquête ce jour J, tribunal demain J+1 et exécution en place publique J+2). Durant cette période il sera détenu à la prison de la caserne militaire. Les Pjs peuvent lui rendre visite. Attention, il ne parlera pas de lui-même du secret qu'il conserve jalousement au sujet de l'existence de son laboratoire secret dans l'ancienne mine.

Cadavre carbonisé:

Si les Pjs retournent sur les lieux de l'incendie, ils ne retrouvent qu'un cadavre calciné tout recroquevillé et rabougri par la chaleur. Il est atrocement brûlé au troisième degré. Il serre entre ses mains, une petite boîte de plomb. Par chance, quelques unes de ses affaires ont résisté à la chaleur. Il s'agit d'un trousseau d'outillage typique de voleur. Si le groupe comporte un voleur il les reconnaîtra au premier coup d'œil. Les témoins de la scène évoquent la projection d'une puissante boule de feu sur le malheureux avant que ne débute l'incendie.

Les Pjs doivent comprendre qu'il s'agit d'un voleur et la boîte en plomb contenait le dévoreur de mémoire'. Il n'est pas possible de savoir ça au premier abord. Par contre, si les PJ en parlent à Lourenço, il pourra faire aisément le lien. En effet, c'est un spécialiste des créatures étranges. Il connaît très bien les pouvoirs de ce monstre. La boule de feu a été lancée par le dévoreur comme moyen de défense et le mage pourra confirmer qu'il a accès à ce type de sortilèges et avait sans doute mémorisé ce sort la veille.

Perte de mémoire et magie sauvage:

Depuis que le dévoreur se terre, il se passe divers événements en série au sein de la ville. Les Pjs peuvent en être informés ou s'en rendre compte d'eux-mêmes.

D'abord, plusieurs personnes sont retrouvées hagardes et amnésiques des derniers événements de leur existence quotidienne. On parle de coups sur la tête, de flagelleurs mentaux, etc.

On note également quelques interventions de magie sauvage et soudaine. Certains sorts ont été jetés sur certaines personnes avec plus ou moins de

gravité.

Il s'agit des derniers sorts mémorisés par le mage. Le Meneur de jeu choisit en toute discrétion les sorts en question. Des plus anodins au plus terrifiants. Il prend soin alors de décrire la survenue des événements par laquelle les Pjs peuvent comprendre et supposer des effets de tels ou tels sorts. Le mage du groupe sera d'un grand secours pour identifier tout cela par un sort de Détection de la magie ou l'utilisation d'une Compétence liée aux connaissances magiques.

On se rend compte que toutes les victimes habitaient ou sont passées récemment non loin de la champignonnière. Un endroit que le mage qualifiera d'idéal comme refuge pour la créature (sombre et humide).

Chasse au monstre:

Dans cette partie, le Meneur de jeu trouve les éléments qui permettront aux Pjs de deviner l'endroit où se cache la créature pour mettre un terme à ces perturbations.

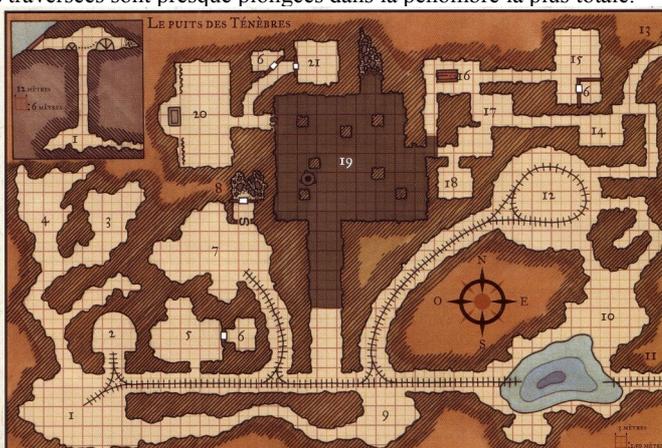
En reportant sur une carte les lieux où ce sont déroulés la série d'incident, les Pjs peuvent à l'aide d'un jet de Compétence de Nature ou de Connaissance de la rue (DD15) déterminer par triangulation la zone où devrait se cacher le dévoreur. A ne pas douter, il se trouve dans la champignonnière où de nombreux ouvriers ont été retrouvés l'air hagard et complètement perdu. Il faudra y descendre pour pousser les recherches plus en avant, cependant durant l'absence de Lourenço ses expériences en cours ont mal tourné et une horde de zombis fongiques créée à partir d'ouvriers perdus dans le labyrinthe rodent maintenant dans les tunnels.

Un secret dangereux:

Le Meneur de jeu trouve ici tout le développement relatif aux activités secrètes du mage et leurs conséquences.

L'exploration:

Située légèrement à l'écart de la ville, la champignonnière est accessible par un ancien chemin carrossable à demi oublié qui part de la route du roi en serpentant au milieu de collines escarpées et de forêt touffue. Une fouille approfondie de la route (test de perception ou nature DD20) révélera le passage régulier de plusieurs créatures, notamment des humanoïdes (les mineurs) et de plusieurs animaux de bât (des mules). La champignonnière a été aménagée dans une ancienne carrière de craie jadis exploitée par des nains. Les plafonds sont d'une hauteur régulière et les parois sont taillées d'une manière relativement rectiligne et anguleuse. Régulièrement des torches ont été placées afin d'éclairer sommairement l'endroit à quelques endroits stratégiques (carrefour, entrepôt, zone de stockage, etc.). En effet, les champignons se cultivent à l'abri de la lumière. On peut parcourir les lieux et se guider en allant de points lumineux en point lumineux, tels des phares. Par contre, toutes les zones traversées sont presque plongées dans la pénombre la plus totale.



On trouve à certains endroits des lacs ou rivières souterraines à l'eau glaciale et aux abords glissants. Il n'est pas rare que les ouvriers y rencontrent perceur ou rode-dessus qui leur tombent littéralement sur la tête. Même si on fait attention, ces deux monstres sont habilement camouflés et il n'est pas certain de les repérer à temps. Une attaque surprise est toujours à craindre.

Pour finir et pour ne pas s'égarer, on a peint des tâches colorées voire même phosphorescentes au plafond. Cette information peut-être découverte par les Pjs ou être obtenue si ceux-ci interrogent les ouvriers qui sont sortis de la mine avant la zombification. On remarque avec beaucoup d'attention à l'aide d'un test de Perception (DD15) qu'il en existe d'autres d'une couleur différente. Celles-ci mènent en fait au laboratoire secret du mage. Lorsque le groupe approche de l'entrée lisez le texte suivant:

Le chemin que vous suivez aboutit dans une clairière couverte de végétation et entourée d'une poignée de cabanes en bois complètement en ruines, qui ne sont guère plus que des coquilles vides. Une pente escarpée s'élève tout de suite au nord. Depuis la clairière, une autre pente de terre couverte de bois pourris mène jusqu'à l'entrée de la champignonnière, creusée dans le flanc de la colline. L'ouverture ne semble rien de plus qu'un trou obscur dans la colline, visible au dessus de la cime des arbres à environ 40mètres.

Il n'y a rien d'intéressant dans les cabanes. Il y a plusieurs siècles de cela, il s'agissait des demeures des mineurs et des ouvriers de la mine. Il n'y a pas de traces facilement exploitables aux alentours immédiats de l'entrée étant donné que le sol est trop dur et rocheux pour garder des empreintes.

Si l'action dans le complexe se ralentit, faites entendre aux Pjs des sons énigmatiques qui se propagent dans les profondeurs des tunnels, cela leur rappellera qu'ils ne sont pas seuls ici et qu'il ne vaut mieux pas s'attarder trop longtemps au même endroit. Voici quelques exemples de bruits que vous pouvez utiliser.

*Des ricanements, accompagnés de grognements et de reniflements, il s'agit des myconides qui se déplacent dans leur domaine.

*Le goutte à goutte de l'eau qui tombe du plafond.

*Des grognements sourds et profonds (un geyser souterrain ???)

* Un rire dément et des cris de lamentations pitoyables (des zombis fongiques)

* Un myconide solitaire, curieux repère les Pjs et entreprend de les suivre discrètement. Peut être s'agit il d'un enfant.

* Les Pjs sont suivis par de petits myconides (une nuée) de plus en plus nombreux, qui passent enfin à l'attaque lorsqu'ils se sentent assez forts. En attendant ce moment; ils évitent tout engagement grâce à leur connaissance des lieux.

Il plane une légende sur ces lieux.....

Lorsque les Pjs se déplacent au sein du complexe souterrain, une zone leur est vivement déconseillée d'explorer. On raconte qu'un monstrueux tyranneuil a envahi les lieux. De nombreux ouvriers l'auraient même vu d'ailleurs. Heureusement, il était loin et il était dos tourné, sinon... Personne n'ose s'aventurer par là.

En fait, il s'agit d'une **spore gazeuse myconide** qu'il est fréquent de confondre avec un spectateur de loin. Le mage l'utilise comme moyen dissuasif pour écarter voire effrayer les curieux et fouineurs. Faites le apparaître de loin en loin sans jamais laisser les Pjs s'en approcher suffisamment pour l'identifier, jusqu'au moment où vous l'aurez décidé.

Entrer dans la mine:

L'entrée de la mine est composée d'un trou large de 6 mètres sur 3 mètres creusé dans le flanc de la colline. L'approche n'est pas difficile car le passage a été aménagé en une pente douce par les fondateurs de la mine pour faciliter le passage des charrettes et des marchandises. Ce chemin devient horizontal à son sommet, formant une plate-forme de 10 mètres de large en guise de seuil.

Vous vous tenez devant une grande ouverture creusée à même la pierre de la colline. Un encadrement de pierre, constitué de blocs de granit de fabrication naine embrasse l'entrée sur trois cotés. Une odeur de pourriture, de moisissure et d'air vicié glisse vers vous depuis les ténèbres de l'intérieur.

L'entrée de la mine mène vers la salle du puits.

Tandis que vous avancez prudemment le long du passage, de la poussière tombe du plafond. Les murs sont étayés par des étaçons de bois peu solides, le couloir obscur que vous suivez s'élargit brusquement et forme une grande chambre vaguement carrée. Une brise humide transporte les mêmes odeurs de pourriture que vous avez sentis sur le pas de la porte. Au centre de la pièce, une fosse apparaît béante. Deux longues chaînes tendues et rouillées disparaissent dans les profondeurs. Elles sont attachées à des caissons de bois postés face à face, de part et d'autres du trou. Au delà du puits, la pièce continue pendant une dizaine de mètres avant de se terminer sur un immense tas de gravats.

Ce dispositif correspond à un système de treuillage qui permet un accès facile à la mine proprement dite. Malgré l'apparence du système il est parfaitement fonctionnel. Le groupe n'a plus qu'à descendre pour continuer la chasse. La distance qui sépare le sommet du puits du fond de la caverne est de 50 mètres

environ. Le plateau du monte charge se trouve actuellement au fond du puits et il devra être remonté avant d'être utilisé (Test de Force DD12 en utilisant les cabestans, où DD16 en tirant sur les chaînes des contrepoids). L'activation du monte charge provoque un boucan du diable qui alerte toutes les créatures des zones 1 à 7.

1*Entrée des mines:

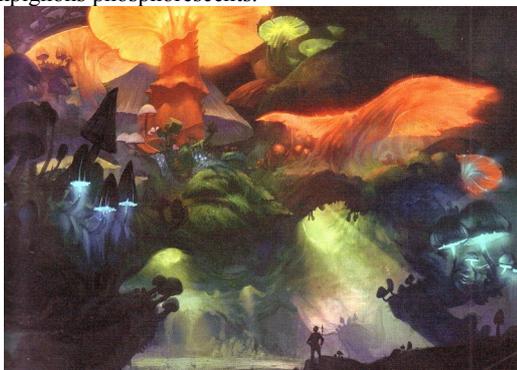


La salle dans laquelle débouche le puits est une caverne naturelle qui a été élargie. La paunteur est ici encore plus impressionnante qu'au dessus à tel point que l'on pourrait croire que c'est la roche elle-même qui produit cette paunteur et l'air est chaud et très humide. Trois tunnels de pierre ouvragée partent de cette salle dans différentes directions. La seule chose qui semble présenter un intérêt ici est une paire de rails métalliques rouillés, posée sur le sol inégal qui démarre au centre de la caverne et sort de celle-ci par des tunnels. Deux silhouettes massives se tiennent immobiles dans la pénombre.

Le plafond de cette pièce est haut de 3 mètres. Deux zombies fongiques bouffis par les moisissures qui se sont développés dans leurs corps attendent patiemment que des intrus se présentent. Ils attaquent toute créature qui n'est pas un myconide.

2*Salle vide:

Ici rien de spécial à signaler, la pièce est pleine de gravats couverts d'un joli tapis de champignons phosphorescents.



3 et 4*Les mineurs disparus:

L'odeur de pourriture est si dominante ici que l'on dirait que la pierre est imprégnée, un nuage de poussière (ou est ce de la moisissure) flotte dans l'air. L'origine de cette paunteur n'est pas difficile à deviner. Des cadavres en décomposition, humains et nains, les membres emmêlés sont empilés négligemment sur le sol. De temps à autre un corps semble tressaillir comme s'il allait se relever d'un instant à l'autre.

C'est ici que les myconides qui ont envahi le complexe balancent sans état d'âme les corps des mineurs lobotomisés par le dévoreur de mémoire, puis attendent que les moisissures nécrotiques fassent leur œuvre. Il ne reste rien de valeur sur les cadavres même s'ils portent encore tous leurs vêtements de travail. Un examen rapide permet de découvrir que les malheureux sont morts violemment. Comme cité précédemment les cadavres sont les corps des mineurs attaqués par le dévoreur de mémoire, ils ont erré un moment dans le complexe minier, mais lorsque l'expérience de Lourenço a échappé à son contrôle du fait de son absence et que les myconides ont envahi les tunnels, ces derniers se sont empressés d'éliminer les amnésiques avant de recouvrir les cadavres de moisissures nécrotiques, obtenant ainsi des esclaves. Cette découverte devrait pousser le groupe à accélérer son exploration des lieux sous peine de se retrouver prochainement avec une horde de zombies aux trousses.

5*Salle de garde:

La pièce est très grande; de toute évidence, il doit s'agir d'une sorte d'entrepôt pour divers objets. Des roches noires sont entassées dans un coin et d'autres

pierres remplissent un seau posé juste à côté. Ces pierres brillent faiblement à leur incertaine d'une chandelle. Au centre de la pièce se trouve une machine de forme étrange, sans doute une presse ou un concasseur. Le sol est jonché de piles et de tas de rouleaux de corde, de pioches, de pelles et de bèches, de paquets de torches, de lanternes et de longues poutres servant à consolider les parois des mines.

Trois myconides (deux gardes et un putripêtre) gardent cette pièce, leur fonction est de s'assurer que toutes personnes qui entrent dans la mine n'en ressortent pas et finissent dans les salles 3 et 4, étant donné que cela éviterait toute rumeur quant à leur présence dans le complexe. Si les personnages fuient les monstres, ces derniers les poursuivent dans les mines. Les biens contenus dans cette salle incluent 10 cordes de 15 mètres, 10 pioches, 10 pelles, cinquante torches, 5 lanternes, 20 flasques d'huile et un coffre verrouillé (DD20, Larcin) contenant 1500 P.Or de bijoux, 360 P.Or, 150 P.Arg et une potion de soins.

6*Latrines:

Cette petite salle est construite au-dessus d'un puits qui donne bien plus profond. On trouve ces sanitaires près de la salle de garde, des quartiers des mineurs et du contremaître de la champignonnière.

7*Chambre d'hôte:

Les rails métalliques prennent fin dans cette caverne. Les murs montrent clairement les traces d'utilisation d'outils. L'air est vicié mais semble plus respirable que dans les premières pièces. Le plafond s'élève à 9 mètres de haut. Bientôt l'obscurité s'éclaircit, car quelques torches dispensent une lueur vacillante.

Krrll'qtzz (ou quelque chose comme ça), un émissaire Galeb Duhr, habite cette salle. Il considère toute intrusion par des 'esclaves des dieux' comme une occasion en or pour servir la mission de son clan: les éliminer et montrer de quoi son peuple est capable. Si les personnages ont été bruyants lors des rencontres précédentes, Krrll'qtzz se sera préparé à les recevoir. Il se colle à l'un des murs ou à une stalagmite et attend. De cette position de force, il dispose de l'initiative lors du premier assaut et frappe fort en utilisant directement son pouvoir d'onde de choc. S'il est grièvement blessé, l'évasion deviendra son principal souci et il utilisera sa capacité de fouissage pour s'enfoncer dans la roche. S'il s'en sort il ne reviendra pas. Il y a une porte secrète dans le mur nord, juste derrière une pile de chaînes rouillées (Perception DD20).



8*Tunnel secret:

Une porte de pierre coulisse dans le mur et révèle une petite pièce de 3 mètres carré environ. Le sol de cet endroit est jonché de gravats, et des toiles d'araignées grises et pleines de poussières pendent du plafond jusqu'au sol, bloquant la vue de tout ce qui se trouve au-delà.

Cette pièce servait autrefois de sas vers d'autres tunnels qui menaient loin sous terre. Elle fut cachée par les fondateurs nains de la mine qui ne souhaitaient pas que des hôtes indésirables pénètrent les salles supérieures. La salle et les tunnels qui suivent se sont depuis effondrés mais le plafond reste instable. L'ouverture de la porte de bois provoque un effondrement (page 86 Guide du maître)

9*Zombies fongiques:

Cette grotte mesure presque 5 mètres de haut. De son plafond pendent des dizaines de petites stalactites. On remarque deux silhouettes, bien plus imposantes que des humains. L'air empesté la mort et le mois.

Deux nouveaux zombies, tirés de demi-orques attaquent quiconque pénètre dans la caverne sans être accompagné par un myconide, à défaut d'en être un. Tout comme les précédents zombies, ceux-ci sont d'anciens mineurs revenus à la vie grâce à des spores nécrotiques. Les Mj perfides ne manqueront pas de placer

quelques perceurs cachés parmi les stalactites.

10*Le Bassin de boue:

Les rails métalliques plongent directement dans les profondeurs inconnues d'un large bassin de limon des cavernes. Ils émergent à nouveau de l'autre côté et continuent leur route à travers le tunnel. La caverne où se trouve le bassin est vaste mais elle est pratiquement recouverte de cette vase bleue et extrêmement glissante. Une margelle étroite borde le bassin dans sa partie nord.

Il est rare de rencontrer une telle quantité de limon des cavernes en un même endroit. Le bassin fait près de 6 mètres de profondeurs en son centre et sur les bords il chute à pic à 3 mètres. Alimenté par une source d'eau chaude qui passe en dessous, le limon est constamment réchauffé. Le limon ne présente aucun danger, mais la margelle est très glissante et les Pjs devront réussir un test d'Acrobatie DD20 sous peine de tomber dans le bassin.

11*Un passage vers l'Outreterre:

Les rails de fer émergent de la vasque de limon et continuent leur route à travers un tunnel. Ils s'enfoncent encore un peu plus dans les profondeurs de la terre, jusqu'à disparaître entièrement de la portée de vos torches. Un kilomètre plus loin, le tunnel finit par déboucher sur une caverne tellement grande que vous n'en voyez ni le sommet ni les parois. Une vague lumière rougeâtre provient d'un gouffre qui semble sans fond qui s'ouvre en plein milieu de la caverne et plonge vers des profondeurs insondables. En pénétrant plus avant, vous vous rendez compte qu'on y a livré une bataille. Des corps d'humains, de nains et de myconides jonchent le sol parmi des bouts de pioches et de pelles. Des charognards sont déjà à l'œuvre et se faufilent dans la semi-obscurité jusqu'à l'un des corps, le trainant dans l'abysse pour s'en repaître.

Une bonne partie des myconides qui ont envahi le complexe sont passés par ici et y ont affronté les ouvriers. Des vers charognards se repaissent désormais des cadavres.

À la grande époque, les nains qui exploitaient la mine pensaient pouvoir utiliser ce conduit naturel pour ouvrir une route vers la citadelle de Martel plus loin au nord, mais leur projet tomba à l'eau lorsque des minotaures déments émergèrent du gouffre(voir le background du Labyrinthe du Pic du Tonnerre)

12*Salle sculptée:

Les rails rentrent et sortent de cette caverne circulaire par le même tunnel. En vous avançant dans la salle, vous remarquez des formes curieuses gravées dans la roche dont vous ne comprenez pas la signification. Elles ressemblent à des runes naines, mais les motifs que vous voyez là sont étranges. Le reste des murs est ici entièrement gravé de scène de vie naine et 6 grandes statues sculptées à même des stalagmites trônent sur son pourtour. Un passage au nord-est s'ouvre sur une nouvelle zone du complexe.

Cette caverne servait à faire faire demi-tour facilement aux chariots dans la mine.

13*Tunnel vers l'Outreterre:

Au fur et à mesure que vous avancez dans ce tunnel, il devient plus étroit et bas de plafond tout en s'incurvant, à tel point que vous êtes bientôt contraint de marcher plié en deux. Une brise tiède et humide glisse sur votre peau et s'intensifie tout au long de votre progression. Soudain, la galerie s'arrête net au dessus d'un puits naturel. Vous vous penchez prudemment, mais même à la lueur de vos torches, vous ne parvenez pas à distinguer le fond de l'abîme. Intrigué, vous lancez un gros caillou mais en pure perte car vous ne l'entendez pas heurter le fond.

Le tunnel s'arrête brutalement au dessus d'un puits vertical. Ce puits plonge sur près de 250 mètres. Lorsque Lourenço entama ses expériences avec les champignons c'est ici qu'il découvrit ses premiers sujets d'étude. En fait bien plus bas en outreterre se trouve une colonie myconide d'où il a réussi à faire venir quelques spécimens qui hantent désormais les lieux.

14*Antichambre:

Une grande table de pierre repose sur quatre pieds taillés en forme de pattes de démons au centre de la pièce Six tabourets de pierre grossièrement taillés sont réunis autour de cette table.

C'est ici que les chefs de la champignonnière se réunissaient. La table et les tabourets sont des restes de l'époque naine quand ces derniers exploitaient la craie.

15*Nid à myconides:

Cette salle semble réfléchir vos lumières depuis de nombreuses surfaces scintillantes, situées sur les deux murs, elle est un peu plus spacieuse que les autres de la champignonnière. Le plafond est haut de trois mètres. .

Cette pièce sert de salle de repos pour six gardes myconides.

16*Salle des repas:

La seule particularité de cette salle est une table en bois et deux bancs du même matériau, des assiettes encore pleines et des verres sont posés sur la table, ici et là vous remarquez aussi des cartes à jouer éparpillées au sol. Deux couloirs partent vers le sud et l'est.

Les ouvriers de la champignonnière prenaient leur repas ici, la pièce servait aussi de salle de repos.

17*Cuisine:

Le petit couloir débouche dans une vaste cuisine et là, - Horreur ! - des cadavres humains, atrocement mutilés, pendent aux murs, suspendus à des crocs de boucher.

Cette pièce était utilisée pour la préparation de la nourriture des ouvriers, mais depuis l'invasion des myconides ces derniers ont accroché plusieurs cadavres sur les murs attendant de les contaminer avec des spores nécrotiques.

18*Entrepôt:

Cette salle était le principal garde-manger des ouvriers. Dorénavant tout est pourri et moisi.

19*La salle du trône:

La salle dans laquelle vous pénétrez semble immense par rapport aux autres déjà visitée. De petits bruits et des murmures laissent penser qu'elle n'est pas vide. Soudain elle semble s'illuminer tandis que des champignons fluorescents commencent à luire. La salle se révèle alors à vos yeux ébahis. Il s'agit d'une pièce de 18mètres de côté. Huit piliers de chaque côté soutiennent le plafond qui ne dépasse pas 2mètres. Dans le coin nord-est se trouve une sorte de trône sur lequel est assise une grande créature champignon et ses gardes du corps. Partout sur les murs gambadent de petites choses à tête de thallophytes.



C'est ici que se trouve le trône du souverain myconide. Il tient sa cour attendant patiemment que ses sujets aient fini de coloniser les lieux, tout en planifiant de nouvelles conquêtes avec son état major. Il est accompagné de deux tripitèrres et de six gardes myconides.

20*Autel de Torog:

Des douzaines de champignons verdâtres illuminent cette grande salle à l'aspect monacal. Une niche dans le mur ouest abrite un autel de Torog, deux zombis bouffis se tiennent cote à cote, de part et d'autre de l'autel.

Lorsque les myconides ont envahi la champignonnière ils ont reconsacré l'ancien temple de Mélora en un temple à Torog. Les zombis attaquent dès que les Pjs entrent dans la salle.

21*Le dévoreur de mémoire:

Il semblerait que vous venez enfin de découvrir la créature responsable des déboires de votre ami Lourenço ainsi que des autres habitants de la ville, elle s'est réfugiée dans le laboratoire secret du mage. Cette chose est horrible à regarder, son corps bulbeux fait presque deux mètres de diamètre, porté par une dizaine de pattes insectoïdes. Quatre yeux jaunâtres disposés au dessus d'une gueule béante vous fixent avec gourmandise tandis que des dizaines de pseudopodes tentaculaires commencent à s'agiter au dessus de sa tête.

Les Pjs finissent par découvrir la créature responsable des déboires de Lourenço, et elle a bien grossi depuis, nourrie par tous les souvenirs de ses victimes. Après avoir déjoué l'attaque visant à les rendre amnésiques, celle-ci se sert des sorts du mage qu'elle possède encore ou de ceux volés aux Pjs lanceurs de sorts. Le combat peut commencer.....

Une fois l'aberration éliminée, les Pjs peuvent en apprendre un peu plus sur les recherches de Lourenço, des notes éparses sur les moisissures, sur les fongus et les myconides traînent un peu partout. C'est une mine d'or sur le sujet. Chacun des ses ouvrages décrit admirablement l'écologie de ces espèces.

On trouve sur place des fioles de feu grégeois comme une potion d'Huile de Feux ardents pouvant être projetée et causer près de 5d6 de dégâts ! On trouve aussi des fioles d'alcool, d'acide et des sachets de sel qui permettent de venir à bout des moisissures
La collection complète de ces ouvrages vaut plus de 1 000 PO.

Le grimoire du mage est posé sur un pupitre. Il devrait intéresser le mage du groupe. On peut recopier l'un ou l'autre sort : des feuilles de parchemin et du matériel d'écriture magiques sont à sa disposition. Le Meneur de jeu décide de ce qu'on peut y trouver.

On trouve aussi le matériel nécessaire pour pratiquer l'alchimie. Un Pj à la recherche de l'un ou l'autre composant commun ou peu commun a 75% de chance d'en trouver, 50% pour un composant rare et 25% pour un composant très rare.

Dans un petit coffre se trouve une partie des richesses du mage, soit près de (1d8+1) x 10 PO + 1d4 pierres semi-précieuses (50 PO chacune).

Si les Pjs dérobent l'une ou l'autre chose, à eux de faire face aux éventuelles conséquences, car le mage s'en rendra compte tôt ou tard. Sauf s'ils le laissent se faire exécuter, s'il est contraint à un exil forcé ou qu'ils lui mentent d'une manière ou d'une autre

Conclusion:

Il n'est pas certain que Lourenço n'ait pas quelques ennuis. En effet, ses expérimentations secrètes et dangereuses ont conduit certaines personnes à être transformées en zombis que les Pjs ont dû abattre sans autre choix. Il n'a en effet pas causé l'incendie mais il est responsable par inadvertance et imprudence de la mort de plusieurs personnes. Il risque bien d'avoir quelques ennuis sérieux et d'être chassé de la ville sans autre procès.

Sinon avec l'éradication des myconides l'exploitation de la champignonnière peut reprendre normalement et après quelques jours, les victimes du dévoreur de mémoire retrouvent leur esprit et le cours normal de leur vie.

Le capitaine de la ville ne manque pas de remercier les Pjs pour avoir remis les idées en place à tout à chacun et avoir préserver l'économie locale.

Appendice 1 : Profils des monstres

Dévoreur de mémoire créature magique aberrante de taille M	Monstre solo Niveau 6 1250 Px
Initiative +6 PV: 250, Péril: 125 CA: 22 ; Vigueur: 24 Réflexes 22 , Volonté: 26 VD:6, escalade 6 (pattes d'insecte)	Sens: Perception +10, Vision dans le noir

Vol de mémoire (simple, rencontre), Psychique
+11 contre Volonté et la cible est immobilisée D4 assauts
Le dévoreur de mémoire peut voler la mémoire des créatures se trouvant à moins de 18m de lui. Il choisira le lanceur de sort de plus haut niveau, et choisira en priorité les magiciens, puis les prêtres. S'il n'y a pas de lanceur de sorts, il se contentera du personnage de plus haut niveau.
En cas d'échec, le dévoreur vole les dernières 24heures de souvenir de la victime et notamment les sorts que cette dernière avait préparé. Le tour suivant il pourra utiliser toute la mémoire ainsi volée, et lancer les sorts que la victime avait préparés.
Le dévoreur garde la mémoire pendant 24heures.

Morsure (simple, à volonté)

allonge 1, +9 contre CA, 1d8 + 8 dégâts

Griffe (simple, à volonté)

allonge 1, +6 contre CA, 1d6+8 dégâts

Explosion de souvenirs (simple, à volonté), psychique

explosion de zone 2 à 20 cases ou moins, +11 contre réflexes, 1d6+4 dégâts psychique. Échec: demi-dégâts

Alignement: non aligné

langue: télépathie 20

compétences: Intuition +10, Perception +10, Nature +10

For: 18

Dex:16

Sag:14

Con:18

Int:12

Cha:8

Le plomb et les parois métalliques épaisses sont imperméables au pouvoir de cette créature. Il est donc courant que ces derniers soient transportés dans des petites boites en plomb...avant qu'ils ne commencent à se nourrir et à grandir.

Garde myconide: Bestiaire monstrueux Vol 2 page 169 FP4

Putriprêtre myconide: Bestiaire monstrueux Vol 2 page 169 FP 3

Souverain myconide: Bestiaire monstrueux Vol 2 page 169 FP4

Spore gazeuse myconide: Outreterre page 148 FP4

Nuée de colonie myconide: Outreterre page 148 FP5

Galeb Duhr: Bestiaire monstrueux page 121 FP8

Zombi fongique: Bestiaire monstrueux page 274 FP2



Appendice 2: Sylvesgourde

Une demi douzaine de villages s'étend à travers les vallons les plus élevés de la Blanche. Ensemble ils forment la baronnie de Sylvesgourde, petite seigneurie dont la population totale ne dépasse pas celle de Cascadonne. Les habitants sont fermiers, bucherons et menuisiers, le commerce qui transite par la route du Roi étant limité.

Le dirigeant de Sylvesgourde est le baron Stockmer, un homme d'un certain âge, autrefois connu pour son bras vaillant. C'est un seigneur juste et très humain, aidé dans sa tâche par un conseil des personnes les plus influentes de la région. Le village principal de la baronnie porte le nom de la communauté et est situé au sommet d'une haute colline qui fournit une vue dégagée sur le terrain environnant. La ville a été construite sur le site de ce qui était autrefois un simple village guère différent de ceux qui l'entourent. Sylvesgourde dispose d'un petit bazar commercial qui sert à vendre le produit de l'artisanat local mais aussi à commercer avec les elfes de la forêt de l'Es Gourde au sud

Sylvesgourde:

Petit bourg ayant pour base un simple village

Population: 1277 habitants; 1000 de plus en comptant l'ensemble de la population qui forme la baronnie (45% humain, 40% demi elfe, 7% halfling, 5% nain; 3% autre).

Gouvernement: un noble humain, le baron Kvalor Stockmer, est le seigneur de la région. Il est responsable de la défense et de la promulgation des lois de la ville. Il est assisté dans sa tâche par dame Avessandra Xyston, la Haute magistrate déléguée à la justice. Un conseil municipal se charge de gérer les affaires courantes concernant la sécurité et les affaires quotidiennes.

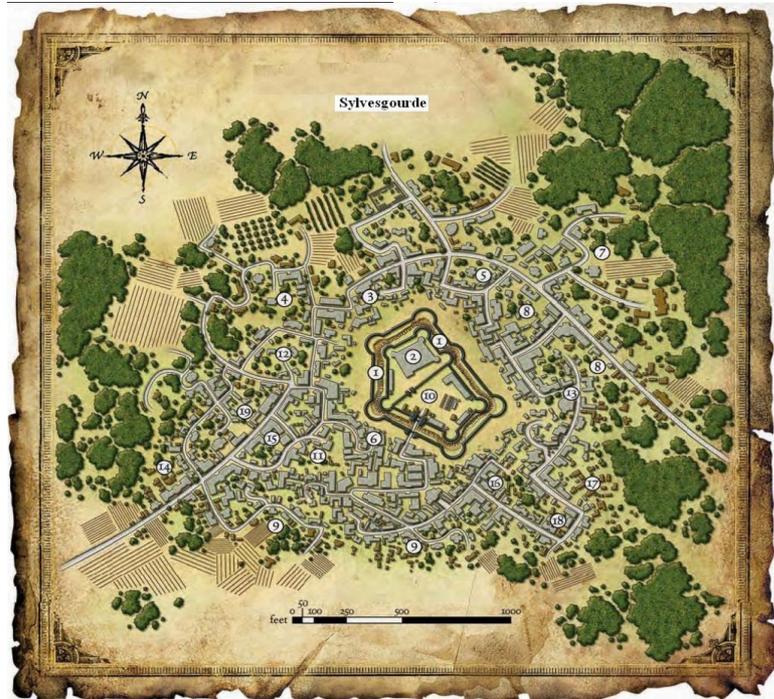
Défense: Les Gardes de l'aigle (surnommés les Emplumés par la population) sont au nombre de 40 divisés en trois brigades de 8 miliciens qui se chevauchent sur la journée et une brigade de nuit composée de 16 hommes divisés en deux groupes. Les gardes sont plus nombreux la nuit en raison de la grande surface de patrouille à couvrir pour sécuriser les villages les plus éloignés et de la dangerosité. La plupart d'entre eux possèdent des compétences de Pistage et de Survie dans la nature. Les sergents au nombre de 5 sont des rôdeurs de bas niveau. Le baron Stockmer peut mobiliser jusqu'à 300 soldats en cas d'urgence dont 20 archers elfes du clan des Longuefeuilles.

Auberges et Tavernes: elles sont au nombre de trois et couvrent tous les standings: l'Auberge du Bon Repos, La pension du Lys bleu et La Dernière Goutte.

Commerce: L'entrepôt de Phelix, les comptoirs d'Azaer et la Forgelame

Temples: La Forge de Kord, Le temple de Mélora, Le Palais d'Erathis

Architecture: Contrairement à ce que l'on pourrait penser d'une ville aussi proche du Bois de L'Esgourde, la plupart des bâtiments que l'on trouve ici sont constitués de pierre, et seules les maisons des plus pauvres parmi la population sont entièrement en bois.



Lieux importants:

Sylvesgourde est dominé par La Forteresse de Basalte qui se trouve au sud de la Route du Roi qui traverse la ville de part en part. Au nord de la route se trouvent les quartiers les plus pauvres, ceux qui sont les moins proches de l'antique forteresse. Les quartiers marchands et ceux des notables se trouvent au sud. Si une menace sérieuse devait se faire jour depuis les bois ou d'ailleurs, la population se regrouperait dans l'enceinte de la Forteresse de Basalte, suffisamment grande pour accueillir tout le monde, la hauteur de ses murailles noires conférant une excellente défense.

La carte ci dessus représente tous les lieux numérotés qui sont traités dans ce chapitre. Il existe en tout 19 sites d'intérêts où les Pjs pourront se rendre durant leurs aventures.

1-Les Murailles de la Forteresse de Basalte: Elles forment une grande enceinte autour du Donjon de Basalte et se dressent à 8m de haut environ. Elles sont renforcées par six tours rondes qui viennent renforcer la muraille. Une des brigades de jour est en permanence affectée à la surveillance du donjon de basalte.

2-Le Donjon de Basalte: Il s'agit du siège du pouvoir de la ville et la demeure du Baron Stockmer et de sa famille. Il est bâti au centre des murailles, au sommet d'une colline. Les autres bâtiments que l'on trouve dans l'enceinte sont une chapelle de Kord, une forge, des réserves suffisantes pour nourrir la population entière en cas de siège et une écurie. Kvalor Stockmer est un homme au front dégarni qui approche la cinquantaine. Il se soucie réellement de la population sous sa protection et aime avoir des renseignements sur les

contrées environnantes ainsi que sur les agissements des races maléfiques. Il est allié avec les elfes du clan Chantesylve.



3-L'auberge du Bon Repos: Il s'agit de l'auberge de moyenne gamme de Sylvesgourde. Les chambres sont douillettes et agréables, avec un mobilier simple et confortable, même si les lits ne sont pas vraiment luxueux. Les chambres sont simples, doubles ou multiples, ces dernières étant prévues pour trois ou quatre personnes. Les prix varient de 2P.Or à 3 P.Arg selon les prestations.

4-La Forge de Kord: Un temple de pierre impressionnant mais sinistre, qui abrite quelques remarquables gargouilles (inanimées, heureusement!!) et un bel autel en forme d'enclume. Une bonne partie des miliciens et des guerriers de passage viennent faire leurs dévotions ici. Le prêtre en chef, qui porte le titre de Seigneur des Batailles est un certain Cynwal Herjolf, il est assisté de 6 initiés.

5-L'entrepôt de Phelix: L'entrepôt est plus une herboristerie spécialisée qu'autre chose. Phelix l'Oublieux est un jeune halfling qui préfère créer un petit commerce d'herbe à pipe plutôt qu'un restaurant. Il réalisa rapidement que ses meilleurs clients étaient des mages prêts à payer des sommes folles pour des herbes rares. Phelix vend aussi de l'équipement plus conventionnel comme des bâtons de marche et autres cordes.

6-Forgelame: Faelandel Hivertriste est le forgeron et armurier attiré du bourg. Parmi son peuple il est ce qu'on appelle un forgelame. Faelandel dispose dans son échoppe de toutes les armes et armures non magique du Manuel des joueurs. Si les Pjs lui viennent en aide d'une manière ou d'une autre ou lui sont recommandés par le baron, il peut leur proposer de jeter un œil sur les armes magiques qu'il forge à ses heures perdues.

7-Cimetière: Une grande enceinte fermée par une grille de fer noire et rouillée. C'est ici que sont enterrées les personnes décédées. Le prix d'un enterrement varie de 1P.Or à 100 P.Or suivant la qualité de la sépulture et l'origine de ses voisins.

8-Les comptoirs d'Azaer: Tout comme à Cascadonne et Saruun Khel, les tieflings de la famille Azaer possèdent des comptoirs commerciaux à Sylvesgourde. Ici, Navarion Azaer est chargé de traiter avec les bucherons, menuisiers et ébénistes et d'expédier le fruit de leur labeur via la Route du Roi. Les habitants peuvent aussi trouver ici tous les objets non magiques disponibles dans le manuel des joueurs.

9-Tours de guet: il s'agit de deux tours de bois hautes de trois étages et pourvues de cloches que les gardes en faction ont pour mission de faire sonner en cas d'attaque. Être affecté ici est souvent vécu comme une punition par les gardes de l'aigle car il n'y a rien à faire à part attendre encore et encore...

10-Caserne de la milice et prison: C'est ici que les miliciens prennent leur service et gardent les prisonniers. Un chef de poste et un géôlier sont de permanence tous les jours.

11-Le Palais d'Erathis: Une statue en marbre gris sculptée par les nains du Gouffre de Martel et représentant la déesse occupe le coté droit du temple. Avec ses colonnades et son dôme central c'est une merveille architecturale rarement égalée dans tout le Val de Nentir. Le temple est fréquenté régulièrement par la plupart des juges du tribunal des citoyens ainsi que par les notables de la ville.

12-Place du marché: Ce petit parc au sol couvert d'herbes folles sert de place du marché deux fois par semaine. Il est assez plaisant et calme le jour, mais la nuit il est fréquenté par des bandes de jeunes qui peuvent être désagréables voire dangereux suivant la quantité d'alcool ingurgitée.

13-La Dernière Goutte: Comme on peut s'en douter, ici le luxe ne fait pas parti du vocabulaire du propriétaire, un demi-orque, ni des clients. La dernière goutte est renommée pour son iniquité, les individus ayant des contacts avec la pègre apprendront que c'est un endroit idéal pour se procurer toutes sortes de marchandises illégales, même si le plus difficile semble être d'en revenir vivant. Toutes les chambres sont multiples et bien souvent les usagers devront se contenter de la salle commune au sol recouvert d'une paille à l'aspect plus que douteux. Le prix d'une place dans la salle commune est de 6 P.Cu par personne et 1 P.Arg dans une chambre.

14-Citerne: Cet grande citerne sert à récupérer l'eau de pluie, stockée en cas de pénurie ou de fortes chaleurs.

15- Le temple de Mélora: En raison de leur proximité avec les bois et la nature, les Sylvesgourdiens considèrent Mélora, déesse de la nature et des lieux sauvages comme leur divinité tutélaire. Le chef du temple est le père Kaunanan, un ancien chaman des clans barbares du nord. C'est un ancien aventurier qui a cessé ses activités après avoir perdu la vue face à un Orbe Babelien, il n'est cependant pas impotent et se repose sur ses deux compagnons animaux, Griffesdurs et Queue-noire, deux lynx albinos, pour lui servir de guide. Il est ami avec Motu-Nui, seul membre de son ancien groupe d'aventuriers à avoir survécu.



16-Le tribunal du citoyen: Cet établissement fut fondé il y a quarante ans. Son rôle est de répondre aux griefs de l'homme de la rue, par le biais de plaideurs et de juges publics désignés parmi les autres membres reconnus de la population. Cependant avec le temps, le tribunal est devenu un cauchemar pire que ce qu'il était censé éviter. Une longue file de plaignants s'amasse chaque jour, venue de Sylvesgourde et des autres villages de la baronnie pour se faire entendre. Ceux qui ont les moyens se retrouvent vite en tête de file, cependant les jugements sont rendus avec rapidité. Les gens du peuple craignent ces hommes de loi et plus particulièrement la Haute Magistrate Avessandra Xyston, une tiefling qui a vite fait de prononcer une sentence accablante à la moindre provocation.



17-Les écuries de Sylvesgourde: Quisira de l'étoile est la propriétaire de ces écuries. Les voyageurs fourbus pourront trouver ici de quoi équiper et nourrir leurs montures. Ils pourront aussi changer de cheval et s'ils négocient correctement Quisira, acheter une de ses montures spéciales, notamment les fameux K'argach, un grand oiseau bipède à tête de vautour originaire du Bois de l'Esgourde.

18- La pension du Lys bleu: Cette auberge située dans le quartier le plus prospère de Sylvesgourde est la meilleure de la ville. Plauthrus de la Plume, le propriétaire halfling est un homme jovial comme beaucoup de membre de sa race, mais reste ferme avec sa clientèle. Il tient en effet beaucoup à conserver l'image de marque de son établissement. La pension tire son nom des fleurs de lys qui y poussent toute l'année, cadeau d'un druide elfe impressionné par la qualité des services proposés. Le repas le moins cher coute ici la modique somme de 10 P.Or par tête et le prix d'une nuit varie de 5 à plus de 40 P.Or

suyant la chambre choisie (le bain est compris sans supplément dans ces chambres là). Un portier de nuit est présent pour permettre l'accès aux chambres à toute heure.

19-La tour de Motu-Nui, Marche entre les mondes: Cette tour de pierre pourpre proche de la Route du Roi sert de demeure et laboratoire au mage Motu-Nui dit Marche entre les mondes, il s'agit d'un des plus puissants mages de la région. Il est spécialisé dans le voyage planaire et a exploré des royaumes et des dominions divins qui ont laissé leur marque sur son esprit. Il est légèrement excentrique. Il n'est pas en très bon terme avec le Septarque de Cascadonne qu'il trouve trop collé-monté. Motu-Nui peut enseigner quelques sortilèges et rituels à des confrères s'ils les jugent dignes, notamment Analyse de Portail, Passage Féérique et Passage d'ombre, seuls les plus compétents seront en mesure d'appréhender Transfert élémentaire et Séjour astral.