

## UNE AIDE DE JEU DE D20 MAGAZINE POUR LE SCÉNARIO DU NUMÉRO 9 “L’HOMME AUX MULTIPLES VISAGES”

**TEXTES ET CARTES : NATHALIE ANDRÉ & MICHEL AUDIFFREN**

Ce supplément présente tous les personnages non joueurs du scénario « L’homme aux multiples visages » et les principaux lieux où se déroule l’intrigue. Les personnages clés déjà présentés dans l’article sont repris intégralement, quelques erreurs ou oublis s’étant glissés dans l’article. Un tableau de rencontres sur la voie Cordrada est également proposé.

### Les personnages

#### *Drill et ses proches*

**Drill l’insaisissable** : Humain masculin, roublard 8 / prêtre 2 ; Age 42 ans ; FP 10 ; TA Humanoïde moyen (1m78) ; DV 8d6+2d8+30; pv 65 ; Init +8 (Dex +4, Science de l’initiative +4) ; VD 10m, CA 21 (Dex +4, armure de cuir cloutée +1, targe +2) ; Attaque au corps à corps +9/+4 (For +1, Epée courte +1, 1d4+2), ou à distance +14/+9 (Dex +4, arme de prédilection +1, arbalète de poing +1, carreaux +1, 1d4+2) ; JS Vig +8, Ref +10, Vol +8 ; AL CB ; For 12, Dex 18, Con 17, Int 17, Sag 16, Cha 14. Langues : Calastien, Veshien. Dieu : Ehnkili. Domaines : Chance, Duperie. **Compétences**<sup>1</sup> : Artisanat (bijouterie) +13, Artisanat (joaillerie) +13, Artisanat (tissage) +11, Bluff +14, Concentration +5, Connaissance des sorts +5, Connaissance religion +5, Contrefaçon +9, Crochetage +15, Déguisement +21, Déplacement silencieux +6, Désamorçage/sabotage +13, Détection +9, Diplomatie +8, Discrétion +10, Equilibre +10, Escalade +5, Estimation +13, Fouille +7, Natation +3, Perception auditive +9, Premiers secours +5, Renseignements +8, Scrutation +8, Utilisation d’objets magiques +6, Vol à la tire +10. **Dons et aptitudes de classe** : Science de l’initiative, Arme de prédilection (arbalète), Talent (Déguisement), Vigilance, Attaque sournoise (+4d6), Esquive totale, Esquive instinctive (bonus de +4 à la CA si attaque au dépourvu ou attaque par un adversaire invisible, ne peut être pris en tenaille), Renvoi ou intimidation des morts-vivants. **Possessions** : armure de cuir cloutée +1, targe +2, arbalète de poing +1, épée courte +1, 10 carreaux de maître, cape de résistance +1, 10 carreaux +1, sac sans fond, outils de maître artisan, outils de maître cambrioleur, matériel d’escalade complet, trousse de déguisement, loupe, balance, 1 potion de rapidité, 1 potion de soins importants, 2 potions de neutralisation de poison, 1 potion de vision dans le noir, 2 potions de pattes d’araignée, 1 potion de discrétion innée, 1 potion de déplacement furtif, amulette d’antidétection suprême. **Sorts en mémoire** : Niveau 0 / Assistance divine, Détection de la magie, Détection du poison, Soins superficiels ; Niveau 1 / Brume de dissimulation, Changement d’apparence, Injonction, Soins légers.

*Drill est passé maître dans l’art du déguisement. Il peut prendre toutes les identités qui lui chantent, autant masculine que féminine. Ses pouvoirs divins lui permettent de renforcer cette compétence déjà exceptionnelle. Seul un personnage de haut niveau très compétent en Détection peut déjouer une imposture de Drill. Ce dernier préférera toujours la négociation à l’affrontement. Il ne s’engage dans un combat que lorsque celui-ci est inévitable. Il ne cèdera*

<sup>1</sup> Le bonus de compétence donné est le degré de maîtrise du PNJ + le modificateur de caractéristique + modificateur(s) divers. Par exemple, Drill à un degré de maîtrise en Déguisement de +13 auquel il rajoute son bonus de Charisme +2 et son bonus de Talent +2. Dans la mesure où il utilise toujours une trousse de déguisement, il rajoute également un bonus de +2, ce qui fait un total de +19. Son degré de maîtrise en Bluff lui confère enfin un bonus de synergie de +2 ce qui l’amène à +21. Pour finir, s’il lance le sort Changement d’apparence, il bénéficie d’un bonus de +10 et peut atteindre +31.

*sous aucun prétexte l'amulette d'anti-détection suprême que lui a offert son père. Il éprouve une grande tendresse pour Dame Laïac, mais son caractère chaotique peut lui faire quitter celle-ci sans remord. Lorsqu'il est Maître Tormayal, Drill n'est pas armé et ne porte que sa cape de résistance +1 (CA 18). Toutes ses armes sont dans le coffre de son salon à Moullis.*

**Dame Laïac** : Humaine féminine, noble 3 ; Age 34 ans ; FP 3 ; TA Humanoïde moyen (1m64) ; DV 3d8 ; pv 16 ; Init +8 (Dex +2) ; VD 10m, CA 12 (Dex +2) ; Attaque au corps à corps +2 (For -1, éventail de guerre de maître +1, 1d6), ou à distance +5 (Dex +2, dard de maître +1, 1d4) ; JS Vig +1, Ref +3, Vol +3 ; AL LB ; For 9, Dex 14, Con 11, Int 15, Sag 11, Cha 13. Langues : Veshien. **Compétences** : Connaissance (Folklore local) +8, Connaissance (Géographie) + 8, Connaissance (Noblesse et royauté) + 8, Diplomatie +7, Equitation +8, Perception auditive +1, Psychologie +6, Représentation (harpe) +9. **Dons** : Ambidextrie, Talent (Représentation harpe), Maniement des armes exotiques (éventails de guerre). **Possessions** : éventail de guerre de maître, dard de maître, harpe. Dame Laïac ne se déplace jamais sans son éventail à la main. Elle cache un dard dans sa harpe dont elle ne se sépare pas.

*Dame Laïac est issue d'une famille noble de Mithril qui vit dans la Cité du Temple. Très tôt, ses parents lui font suivre des études artistiques et martiales. Elle apprend ainsi à jouer de la harpe, à monter à cheval et à manier l'éventail de guerre et le dard. Très fière et très affirmée, elle quitte le foyer parental très jeune pour apprendre le métier de bijoutier qui la passionne. Au cours d'une foire aux bijoux qui se déroule à Mithril, elle fait la rencontre de Drill, qui se présente à elle comme Losco de la Tour pendue, un artisan bijoutier de Moullis. La personnalité et le talent d'artisan de Drill la séduisent complètement. Depuis cet instant, elle lui voue un amour passionnel très profond. Celui-ci disparu, elle n'hésite pas à déployer tous les moyens en son pouvoir pour le retrouver. Elle ignore tout de son passé et de sa véritable identité. Elle reste atterrée lorsqu'elle apprend la vérité sur son mari. Loyale bonne, elle sait cependant pardonner à celui qui est le centre de sa vie.*

**Ouvriers de Maître Tormayal (2)** : Humain, masculin et féminin, gens du peuple 2 ; Age : 24 et 28 ans ; FP 1 ; TA Humanoïde moyen ; DV 2d4 ; pv 6, 4 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 10m ; CA 11 (Dex +1) ; Attaque au corps à corps +1 (Bâton, 1d6) ou à distance +2 (Dex +1) ; JS Vig -1, Ref +3, Vol -1 ; AL LB ; For 11, Dex 13, Con 9, Int 11, Sag 8, Cha 9. **Compétences** : Artisanat (tissage) +7, Maîtrise des cordes +6, Profession (couturier) +4. **Dons** : Réflexes surhumains, Talent (Artisanat tissage). **Possessions** : bâton, 2 po.

*Le couple d'ouvriers que Drill, alias Maître Tormayal, a engagé pour le seconder dans sa boutique de tissage est sans histoire. Ils ignorent tout de la double vie de leur patron. Ils le respectent énormément et le protégeront du mieux qu'ils pourront si celui-ci est en danger. Ils ne transgresseront cependant jamais les lois.*

## **Les espions Calastiens**

*Les 3 espions Calastiens ont été formés dans la meilleure école d'espionnage de Calastie basée à Vashon. Raskil est le plus âgé, le plus intelligent et le plus robuste du groupe. Il a été chargé de diriger la mission par le Roi Virdouk lui-même. Il est très rusé et s'est spécialisé dans la fabrication et le désamorçage des pièges. Volite est de loin la plus habile des trois compères. Elle s'est spécialisée dans les missions d'infiltration. Que ce soit par la séduction ou en jouant les monte en l'air, elle parvient toujours à pénétrer un lieu protégé ou surveillé. Garambusque est l'homme fort du groupe, il assure la couverture de ses partenaires.*

**Raskil** : Humain masculin, roublard 4 ; FP 4 ; Age 48 ans : TA Humanoïde moyen (1m71) ; DV 4d6+8 ; pv 26 ; Init +6 (Dex +2, science de l'initiative +4) ; VD 10m, CA 15 (Dex +2, armure de cuir cloutée de maître) ; Attaque au corps à corps +5 (For +1, dague de maître +1, 1d4+1), ou à distance +7 (Dex +2, arbalète de poing de maître +1, carreaux de maître +1, 1d4) ; JS Vig +4, Ref +7, Vol +2 ; AL LM ; For 12, Dex 14, Con 14, Int 18, Sag 10, Cha 14. Langues : Calastien, Veshien. **Compétences** : Artisanat (pièges) +11, Bluff +9, Contrefaçon +11, Décryptage +11, Désamorçage / sabotage +15, Diplomatie +9, Discrétion +9, Fouille +11, Intimidation +11, Lecture sur les lèvres +11, Renseignements +9, Représentation (comédie) +9, Utilisation d'objets magiques +11. **Dons et aptitudes de classe** : Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Désamorçage / sabotage), Attaque sournoise (+2d6), Esquive totale, Esquive instinctive (bonus de +4 à la CA si attaque au dépourvu ou attaque par un adversaire invisible). **Possessions** : armure de cuir cloutée de maître, arbalète de poing de maître, 20 carreaux de maître, dague de maître, cape de résistance +1, outils de maître cambrioleur, loupe, balance, 1 potion de déplacement furtif, 1 potion de discrétion instinctive, 2 potions de pattes d'araignée, 2 potions de neutralisation de poison, 4 potions de soins légers, 1 potion de vision dans le noir.

**Volite** : Humaine féminine, roublarde 4 ; Age : 28 ans ; FP 4 ; TA Humanoïde moyen (1m64) ; DV 4d6+4 ; pv 23 ; Init +7 (Dex +3, Science de l'initiative +4) ; VD 10m, CA 17 (Dex +3, armure de cuir cloutée de maître, bracelets d'armure +1) ; Attaque au corps à corps +3 (For -1, dague de maître +1, 1d4), ou à distance +8 (Dex +3, arbalète légère de maître +1, carreaux de maître +1, 1d8) ; JS Vig +2, Ref +9, Vol +1 ; AL LM ; For 9, Dex 17, Con 13, Int 14, Sag 11, Cha 17. Langues : Calastien, Veshien. **Compétences** : Acrobaties +10, Bluff +10, Crochetage +12, Déguisement +16, Déplacement silencieux +10, Discrétion +10, Equilibre +10, Evasion +10, Maîtrise des cordes +10, Représentation (jonglerie) +10, Vol à la tire +12. **Dons et aptitudes de classe** : Science de l'initiative, Talent (Déguisement), Réflexes surhumains, Attaque sournoise (+2d6), Esquive totale, Esquive instinctive (bonus de +3 à la CA si attaque au dépourvu ou attaque par un adversaire invisible). **Possessions** : armure de cuir cloutée de maître, arbalète de poing de maître, dague de maître, 20 carreaux de maître, bracelets d'armure +1, outils de maître cambrioleur, trousse de déguisement, 1 potion de déplacement furtif, 1 potion de discrétion instinctive, 2 potions de pattes d'araignée, 1 potion de neutralisation de poison, 4 potions de soins légers, 1 potion de vision dans le noir.

**Garambusque** : Humain masculin, roublard 4 ; Age : 35 ans ; FP 4 ; TA Humanoïde moyen (1m80) ; DV 4d6 ; pv 18 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 10m, CA 16 (Dex +2, armure de cuir cloutée de maître, targe de maître) ; Attaque au corps à corps +7 (For +3, épée courte de maître +1, 1d6+3), ou à distance +7 (Dex +2, arc court composite de force de maître +1, flèches de maître +1, 1d6+3) ; JS Vig +1, Ref +5, Vol +2 ; AL LM ; For 16, Dex 13/15 (Gants de dextérité +2), Con 11, Int 14, Sag 13, Cha 10. Langues : Calastien, Veshien. **Compétences** : Acrobaties +11, Bluff +7, Détection +10, Discrétion +8, Escalade +14, Langage secret +10, Natation +10, Perception auditive +9, Psychologie +8, Renseignements +4, Saut +12. **Dons et aptitudes de classe** : Science de l'initiative, Talent (Escalade), Vigilance, Attaque sournoise (+2d6), Esquive totale, Esquive instinctive (bonus de +2 à la CA si attaque au dépourvu ou attaque par un adversaire invisible). **Possessions** : armure de cuir cloutée de maître, targe de maître, gants de dextérité +2, arc court composite de force de maître, épée courte de maître, 20 flèches de maître, matériel d'escalade complet, 1 potion de déplacement furtif, 1 potion de discrétion instinctive, 2 potions de pattes d'araignée, 1 potion de rapidité, 4 potions de soins légers, 1 potion d'invisibilité.

## La Guilde des Faucheurs

*Les Faucheurs sont la principale organisation criminelle de Mithril. Très bien organisée, elle est dirigée d'une main de fer par Shatanius Modriam. Ce dernier est secondé par 6 lieutenants roublards de niveau 4-8. Son plus proche lieutenant est Ioun Fazdriam, le tenancier de la Baleine démoniaque, une taverne de Mithril qui sert de repaire officieux aux Faucheurs. Les activités des Faucheurs sont principalement centrées sur le racket, le vol, les demandes de rançon, la contrebande et la prostitution. Les autorités connaissent cette organisation. Elles ignorent qui en est le chef. Elles soupçonnent que la Baleine démoniaque en est bien le repaire et que Shatanius Modriam est lié de près ou de loin à cette organisation criminelle. Elles ignorent la présence des deux keffiz. La Milice du Port sera très intéressée par toutes les preuves lui permettant de mettre fin aux activités des Faucheurs.*

**Shatanius Modriam**<sup>2</sup>, chef de la guilde des Faucheurs : Humain masculin, roublard 10 ; Age : 45 ans ; FP 10 ; TA humanoïde moyen (1m52) ; DV 10d6 ; pv 28 ; Init +9 (Dex +5, Science de l'initiative +4) ; VD 10m ; CA 15 (Dex +5) ; Attaque au corps à corps +8/+3 (For +1, cimeterre, 1d8+1), ou à distance +12/+7 (Dex +5, arc court, 1d6) ; JS Vig +3, Ref +10, Vol +5 ; AL LM ; For 12, Dex 17/20 (Gants de dextérité +3), Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 14. **Compétences** : Acrobaties +16, Contrefaçon +14, Déplacement silencieux +18, Détection +4, Discrétion +14, Estimation +10, Intimidation +14, Lecture sur les lèvres +13, Maîtrise des cordes +15, Perception auditive +4, Profession +13, Saut +16, Sens de l'orientation +11, Utilisation d'objets magiques +10. **Dons et aptitudes de classe** : Armes en main, Attaque réflexe, Esquive, Science de l'initiative, Vigilance, Attaque handicapante, Attaque sournoise (+5d6), Esquive totale, Esquive instinctive. **Possessions** : Cimeterre, Arc court, Masque de la camarade, gants de dextérité +3, bourse contenant 80 po.

*Shatanius Modriam est un homme de petite taille, aux cheveux sombres. Son charisme ne repose pas sur son physique assez disgracieux mais davantage sur son intelligence et ses capacités d'adaptation. Ses yeux verts perçants contrastent avec son visage ingrat affublé de joues creuses et d'un gros nez. Il n'est pas responsable de la mort présumée et de la disparition de Losco, mais le fait qu'on lui attribue ce méfait n'est pas pour lui déplaire. Il ne niera être responsable que si ses jours sont vraiment en danger ou qu'il est accusé de meurtre par la milice Mithrilite.*

**Démembreur et Eventreur**<sup>3</sup>, les deux molosses de Modriam : Keffiz mâles ; FP 5 ; TA monstre primitif magique de taille moyenne ; DV 8d10+24 ; pv 77, 68 ; Init +4 (Dex +4) ; VD 18m ; CA 21 (Dex +4, naturel +7) ; Attaque au corps à corps +11 (morsure, 2d4+3) ; JS Vig +9, Ref +6, Vol +2 ; AL LM ; For 16, Dex 18, Con 16, Int 8, Sag 11, Cha 12. **Compétences** : Détection +8, Empathie avec les animaux +6, Evasion +4, Perception auditive +8 ; Saut +8. **Dons** : Esquive, Pistage. **Possessions** : collier de cuir.

*Les deux keffiz ont été offerts à Modriam par un prêtre Chardouni. Les deux molosses sont très fidèles à leur maître. Ils défendront sa demeure et sa personne au péril de leur vie. Ils connaissent parfaitement tous les hommes d'armes affectés à la garde de la maison ainsi que les domestiques et le cuisinier, mais attaqueront sur le champ tout intrus non identifié s'étant introduit dans la maison sans la permission de leur maître. Lorsque Shatanius Modriam s'absente de son manoir, il laisse ses 2 keffiz libres de circuler dans sa demeure. Ils leur arrivent assez fréquemment de se rassasier avec plaisir de quelques victimes que leur maître leur*

<sup>2</sup> Une présentation plus complète du personnage est disponible dans « Mithril, la cité du Golem » édité par Hexagonal (pp. 29).

<sup>3</sup> Une présentation plus complète de cette créature est disponible dans « Encyclopédie monstrueuse I » édité par Hexagonal (pp. 141).

*demande de dévorer, un moyen commode de se débarrasser de personnes encombrantes. Tout laisse penser que cela a été le sort de Losco.*

**Hommes d'armes (8)**, gardes de la demeure de Modriam : Humain masculin, homme d'armes 4 ; FP 3 ; TA humanoïde moyen ; DV 4d8+4 ; pv 29, 28, 25, 24, 24, 23, 23, 20 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 6,50m ; CA 22 (Dex +2, harnois, écu en acier) ; Attaque au corps à corps +9 (For +3, arme de prédilection +1, épée longue de maître +1, 1d8+3), ou à distance +8 (Dex +2, arme de prédilection +1, arc composite long de force de maître +1, 1d8+3) ; JS Vig +2, Ref +6, Vol +0 ; AL LM ; For 16, Dex 14, Con 13, Int 11, Sag 8, Cha 9. **Compétences** : Dressage +3, Escalade +7, Intimidation +5, Saut +7. **Dons** : Arme de prédilection (épée longue), Arme de prédilection (arc composite long), Science de l'initiative. **Possessions** : harnois, écu en acier, épée longue, arc composite long de force de maître, 20 flèches normales, 1 potion de soins modérés, 1 potion d'endurance.

*Les huit hommes d'armes ont juré fidélité à Shatanius Modriam. Ils se battront jusqu'à la mort pour protéger sa vie ou ses biens. Ils savent que leur mort sera horrible s'ils échouent. Ils sont grassement payés pour leur mission de protection. Deux sont en faction devant la porte de la propriété. Deux autres patrouillent autour de la propriété. Deux sont en pause dans la pièce réservée au personnel au 2<sup>e</sup> étage du manoir. Les deux derniers sont en faction au dernier étage de la tour de garde.*

**Ioun Fazdriam**, tenancier de la Baleine démoniaque : Humain masculin, roublard 8 ; Age : 43 ans ; FP 8 ; TA humanoïde moyen (1m75) ; DV 8d6 ; pv 29 ; Init +8 (Dex +4, Science de l'initiative +4) ; VD 10m ; CA 14 (Dex +4) ; Attaque au corps à corps +9/+4 (For +1, arme de prédilection +1, dague de maître +1, 1d4+1), ou à distance +12/+7 (Dex +4, fronde de maître +1, billes de maître +1, 1d4) ; JS Vig +6, Ref +6, Vol +1 ; AL CM ; For 13, Dex 18, Con 11, Int 14, Sag 8, Cha 11. **Compétences** : Bluff +11, Crochetage +15, Déplacement silencieux +13, Désamorçage/sabotage +10, Détection +10, Discrétion +12, Fouille +10, Intimidation +11, Profession (tavernier) +10, Psychologie +10, Renseignements +11, Vol à la tire +15. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (Dague), Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (Dague), Attaque sournoise (+4d6), Esquive totale, Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille). **Possessions** : dague de maître, fronde de maître, 20 billes de maître, bourse contenant 30 po.

*Ioun Fazdriam est un vieux complice de Shatanius Modriam. Il est le premier lieutenant de ce dernier. Il est chargé de diriger la Baleine démoniaque et de contrôler le vice et le crime sur les docks ouest. C'est un individu très dangereux et sournois, très habile pour porter des coups critiques dans les bagarres générales. Il a de nombreux Faucheurs directement sous ses ordres disséminés dans le débit de boissons de la Baleine démoniaque.*

**Gardes en armure en bas de l'escalier (2)**, employés de Modriam à la Baleine démoniaque : Humain masculin, guerrier 4 ; FP 4 ; TA humanoïde moyen ; DV 4d10+12 ; pv 41, 35 ; Init +4 (Science de l'initiative +4) ; VD 6,50m ; CA 20 (harnois, écu en acier) ; Attaque au corps à corps +10 (For +4, arme de prédilection +1, épée bâtarde de maître +1, 1d10+4), ou à distance +5 (Dards de maître +1, 1d4+4) ; JS Vig +1, Ref +4, Vol +1 ; AL LM ; For 18, Dex 11, Con 17, Int 13, Sag 7, Cha 8. **Compétences** : Artisanat (fabrication d'arme) +8, Bluff +2, Détection +1, Diplomatie +2, Dressage +2, Evasion +3, Intimidation +2, Saut +11. **Dons** : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Enchaînement, Expertise du combat, Maniement des armes exotiques, Science de l'initiative. **Possessions** : harnois, écu en acier, épée bâtarde de maître, 3 dards de maître, 1 potion de soin modérée, 1 potion d'endurance, 5 po et 3 pa.

*Ces deux gardes en armure ne laissent monter dans les appartements de Shatanius Modriam que les personnes dûment autorisées munies d'un laissez-passer ou les membres habilités de la guilde des Faucheurs. Ils n'hésiteront pas à se battre jusqu'à la mort si des intrus tentent de monter par la force.*

**Malabars en haut de l'escalier (4)**, membres de la guilde des Faucheurs : Humain masculin, guerrier 3 ; FP 3 ; TA humanoïde moyen ; DV 3d10+6 ; pv 28, 26, 16, 15 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 10m ; CA 14 (Dex +1, armure de peau) ; Attaque au corps à corps +9 (For +4, arme de prédilection +1, rapière de maître +1, 1d6+4), ou à distance +6 (Dex +1, tir à bout portant +1, arbalète légère de maître +1, 1d8) ; JS Vig +5, Ref +2, Vol +0 ; AL LM ; For 18, Dex 13, Con 14, Int 14, Sag 9, Cha 8. **Compétences** : Escalade +7, Déplacement silencieux +1, Equilibre +1, Maîtrise des cordes +4, Saut +8. **Dons** : Arme de prédilection (rapière), Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision. **Possessions** : armure de peau, rapière de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, 3 po.

*Cette deuxième lignes de gardes est chargée de réaliser un deuxième contrôle des personnes pénétrant dans les quartiers de Shatanius Modriam. Eux-aussi se battront jusqu'à la mort pour éviter une intrusion non souhaitée par leur patron.*

**Armoires à glace à l'entrée (2)**, employés par Modriam : Humain masculin, guerrier 5 ; FP 5 ; TA humanoïde moyen (1m87) ; DV 5d10+10 ; pv 42, 42 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 10m ; CA 13 (Dex +1, armure de cuir de maître) ; Attaque au corps à corps +11 (For +4, arme de prédilection +1, bâton de maître +1, 1d6+4), ou à distance +7 (Dex +1, fronde de maître +1, 1d4+4) ; JS Vig +6, Ref +2, Vol -2 ; AL LM ; For 18, Dex 13, Con 15, Int 9, Sag 5, Cha 12. **Compétences** : Intimidation +4, Saut +12. **Dons** : Arme de prédilection (bâton), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative. **Possessions** : armure de cuir de maître, bâton de maître, fronde de maître, 20 billes, 12 po.

*Ces deux hommes de garde sont chargés de filtrer les entrées à la Baleine démoniaque. Ils vérifient que les clients ne sont pas armés et qu'ils possèdent le moyen de régler leur consommation. Ce sont de véritables colosses très musculeux et de grande taille. Leur physionomie est très dissuasive pour qui ne maîtrise pas l'art du combat. S'ils sont débordés, ils n'hésitent pas à appeler des renforts, c'est à dire des Faucheurs présents dans la salle principale de la Baleine démoniaque. La fouille des clients s'effectue dans le petit vestibule à l'entrée de la Baleine Démoniaque.*

**Malandrins en embuscade (6)**, membres de la guilde des Faucheurs : Humain masculin, homme d'armes 2 ; FP 1 ; TA humanoïde moyen ; DV 2d8+2 ; pv 15, 15, 12, 10, 8, 7 ; Init +4 (Science de l'initiative +4) ; VD 10m ; CA 14 (chemise de maille) ; Attaque au corps à corps +7 (For +3, arme de prédilection +1, bâton de maître +1, 1d6+3) ou à distance +2 ; JS Vig +4, Ref +2, Vol +0 ; AL CM ; For 16, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8. **Compétences** : Escalade +8, Intimidation +1, Saut +8. **Dons** : Arme de prédilection (bâton), Science de l'initiative, Robustesse. **Possessions** : bâton, chemise de maille, 1 potion de soins modérés.

*C'est ce groupe de Faucheurs qui agressent les PJ pour les faire parler. Ce sont des hommes de main de faible niveau qui craignent énormément Shatanius Modriam et Ioun Fazdriam. Ils seront très persuasifs dans leur tentative pour soutirer des renseignements aux PJ. Toutefois, si le groupe de PJ résiste et montre qu'il est nettement plus fort, ils n'hésiteront pas à s'enfuir.*

**Fiers à bras en renfort (12)**, membres de la guilde des Faucheurs : Humain masculin, homme d'armes 2 ; FP 1 ; TA humanoïde moyen ; DV 2d8+8 ; pv 23, 22, 22, 22, 21, 19, 17, 17

15, 14, 14, 13 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative) ; VD 10m ; CA 11 (Dex +1) ; Attaque au corps à corps +6 (For +3, arme de prédilection +1, dague, 1d4+3, ou matraque, 1d6+3 dégâts temporaires), ou à distance +3 (Dex +1) ; JS Vig +7, Ref +1, Vol +0 ; AL LM ; For 16, Dex 12, Con 18, Int 11, Sag 11, Cha 10. **Compétences** : Equitation +4, Escalade +5, Intimidation +4, Renseignements +4, Saut +5. **Dons** : Arme de prédilection (Dague), Science de l'initiative. **Possessions** : dague, matraque, 5 po.

*Si Shatanius Modriam soupçonne que des intrus ont pénétré dans son manoir en neutralisant ses gardes et ses keffiz, il ira chercher cette bande de fiers à bras en renfort. Ce sont tous des hommes de mains très fidèles à leur patron qui n'hésiteront pas à se battre jusqu'à la mort, car ils savent que le trépas les attend s'ils faillissent dans leur mission.*

## **Le Corsaire écorché**

**Howan Treath**, tenancier du Corsaire écorché : Humain masculin, gens du peuple 4 ; Age : 48 ans ; FP 3 ; TA humanoïde moyen (1m72) ; DV 4d4+4 ; pv 15 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 10m ; CA 11 (Dex +1) ; Attaque au corps à corps +6 (For +3, dague de maître +1, 1d4+3), ou à distance +3 (Dex +1) ; JS Vig +2, Ref +2, Vol +6 ; AL CB ; For 16, Dex 13, Con 12, Int 17, Sag 16, Cha 13. **Compétences** Artisanat (fabrication d'alcool) +9, Bluff +3, Connaissance (Folklore local) +6, Détection +10, Diplomatie +3, Estimation +5, Profession (tavernier) +12, Renseignements +3. **Dons** : Talent (Profession), Science du combat à mains nues, Volonté de fer. **Possessions** : dague de maître.

*Howan Treath gère sa taverne avec beaucoup de passion et de professionnalisme. Il a apporté beaucoup de soin à la décoration intérieure de son établissement. Ses réserves de bière sont constituées de cargaisons détournées données en guise de paiement par certains de ses clients. Son amour du métier l'a même conduit à fabriquer un alcool assez fort très apprécié de ses clients. Il est très coopératif et répondra aux questions des PJ s'il sent que ceux-ci œuvrent dans l'intérêt d'un de ses clients. Dans le cas contraire, il évitera leurs questions mais restera d'un calme olympien.*

**Darlus Malesh**, client du Corsaire écorché : Humain masculin, gens du peuple 3 ; Age : 35 ans ; FP 2 ; TA humanoïde moyen (1m68) ; DV 3d4-3 ; pv 8 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 10m ; CA 12 (Dex +2) ; Attaque au corps à corps +2 (Epée courte de maître +1, 1d6), ou à distance +3 (Dex +2) ; JS Vig +2, Ref +3, Vol +2 ; AL CB ; For 10, Dex 14, Con 9, Int 12, Sag 13, Cha 9. **Compétences** : Détection +5, Equitation +9, Natation +4, Perception auditive +5, Profession (Coursier) +7. **Dons** : Combat monté, Attaque au galop, Talent (Equitation). **Possessions** : épée courte de maître, 1 bourse contenant 10 po.

*Darlus Malesh est un client régulier du Corsaire écorché. Il y descend tous les soirs lorsqu'il n'est pas en déplacement. Son travail consiste à transporter des courriers ou de petits paquets de Mithril à Moullis en empruntant la Voie Cordrada. Il travaille à son compte et possède un très beau coursier pour accomplir sa tâche. Il a déjà croisé la route de Losco sur la Voie Cordrada et partage souvent quelques bières avec lui au Corsaire écorché. Au fil des mois, ils sont devenus de véritables compagnons de taverne. Il sera présent dans la taverne lorsque les PJ s'y rendront. Si les PJ lui offrent quelques verres et montrent leur intérêt bienveillant envers Losco, Darlus leur révélera le comportement étrange de son ami dans le quartier des Cahutes. Il expliquera qu'il n'a pas eu l'occasion d'en discuter avec celui-ci depuis sa récente disparition. Darlus connaît également très bien Tolimon Nadar qui a lui aussi disparu depuis son malaise.*

**Tolimon Nadar**, client du Corsaire écorché, poivrot ressuscité : Humain masculin, expert 4 ; Age : 54 ans ; FP 3 ; TA humanoïde moyen (1m71) ; DV 4d6-8 ; pv 10 ; Init +1 (Dex +1) ; VD

10m ; CA 11 (Dex +1) ; Attaque au corps à corps +4 (For +1, cimeterre, 1d6+1), ou à distance +4 (Dex +1, fronde, 1d4+1) ; JS Vig -1, Ref +2, Vol +8 ; AL CN ; For 12, Dex 12, Con 6, Int 10, Sag 14, Cha 12. **Compétences** : Artisanat (Fabrication de cordes) +4, Connaissance (Mer) +7, Détection +6, Equilibre +5, Escalade +5, Maîtrise des cordes +10, Profession (Marin) +11, Saut +5, Sens de la nature (Mer) +6, Sens de l'orientation (Mer) +6. **Dons** : Maniement des armes de guerre (Cimeterre), Talent (Profession), Talent (Maîtrise des cordes). **Possessions** : Néant.

*Tolimon Nadar est un ancien marin usé par l'alcool. Il vit de mendicité et du bon cœur de ses amis et de ses proches. Il meurt d'une hémorragie interne dans les bras de Losco, un compagnon de taverne. Son corps gît au fond du port de Mithril mangé par les poissons mutants de la Mer de sang. Sa résurrection va par la même occasion soigner ses maux internes. Il connaît Losco pour avoir partagé quelques bières avec lui.*

## Les Malfrats des Cahutes

*Plusieurs bandes se disputent le contrôle des Cahutes, le quartier le plus pauvre, le plus mal famé, et le moins contrôlé par les forces de l'ordre de Mithril. Les trois bandes les plus puissantes des Cahutes comprennent : la Main sanglante dirigée par Daïlus Broun et son second Naklium le sabre, les Chacals lupins menés par Oulos Sherkris, et les Rampants encadrés par Mirt Tahndos. Quiconque s'aventure dans les Cahutes a une très forte chance de se faire agresser et de se faire voler sa bourse. Ci-dessous le tableau des agressions qui peuvent se produire dans les Cahutes. Les chances d'agression sont de 20% de chance au cours de la journée contre 40% au cours de la nuit.*

d% Jour	d% Nuit	Rencontre	ND moyen
01-10	01-10	Bande de la Main sanglante	7-8
11-70	11-65	Bande des Chacals lupins	7-8
71-90	66-85	Bande des Rampants	7-8
91-100	86-95	Bande des Ours Gobelins	7
-	96-100	Bande de Piscéens verts	7

Si une agression se produit, les PJ seront attaqués par une bande de 5 malfrats ou de 5 Piscéens verts<sup>4</sup>. Il y a 20% de chance que le chef de la bande accompagne les malfrats exception faite de la bande des Ours Gobelins qui sera sans chef. La bande de Piscéens aura pour objectif de ramener des victimes humaines dans leur cité sous-marine.

**Daïlus Broun**<sup>5</sup>, chef de la bande de la Main sanglante : Humain masculin, homme d'arme 10 ; Age : 64 ans ; FP 9 ; TA humanoïde moyen (1m83) ; DV 10d8+13 ; pv 64 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 3,25m ; CA 23 (Harnois +2, Ecu en acier +1) ; Attaque au corps à corps +15/+10 (For +3, arme de prédilection +1, cimeterre +1, 1d6+4), ou à distance +13/+8 (Dex +2, dard +1, 1d4+4) ; JS Vig +9, Ref +6, Vol +4 ; AL LM ; For 16, Dex 15, Con 13, Int 11, Sag 11, Cha 12. **Compétences** : Déplacement silencieux +0, Détection +4, Diplomatie +5, Escalade +3, Intimidation +5, Natation +3, Perception auditive +8, Saut +1. **Dons** : Arme de prédilection (Cimeterre), Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Perception auditive), Vigilance. **Possessions** : cimeterre +1, 1 dard +1, harnois +2, écu en acier +1, 1 potion de soins modérés, 1 potion d'endurance, cape de résistance +1.

<sup>4</sup> Les piscéens sont présentés dans le « Creature collection 2 : Dark menagerie » édité par White Wolf Publishing.

<sup>5</sup> Le personnage de Daïlus Broun est présenté avec plus de détail dans « Mithril, la cité du Golem » édité par Hexagonal (pp. 39-40).

*Daïlus Broun est un ancien pirate qui dirigeait jadis « le Pilleur », un magnifique trois mats aujourd'hui détruit. Complètement aveugle, il dirige le gang de la Main sanglante de son repaire fortifié situé près de la porte orientale de Mithril. Il a essayé de compenser sa cécité en développant sa perception auditive. Les PJ ne sont susceptibles de le rencontrer que s'ils sont fait prisonniers par ses hommes ou s'ils décident d'aller lui rendre visite dans son repaire fortifié. Daïlus Broun a confié la direction des opérations du gang à son ancien second, Naklium le sabre. Le gang de la Main sanglante oriente ses activités vers la protection payante, la prostitution, la contrebande et le trafic de substances illicites. Ils concurrencent la guilde des Faucheurs, et il n'est pas rare de voir les deux bandes s'affronter. Les hommes du gang arrondissent parfois leurs fins de mois en détroussant des imprudents qui s'aventurent dans les Cahutes. Si Daïlus Broun apprend que les PJs ont des démêlés avec les Faucheurs, il cherchera à les aider pour nuire à ses principaux concurrents.*

**Naklium le sabre**, second de Daïlus Broun : Humain masculin, (guerrier) pirate<sup>6</sup> 8 ; Age : 38 ans ; FP 8 ; TA humanoïde moyen (1m78) ; DV 8d8+16 ; pv 57 ; Init +7 (Dex +3, Science de l'initiative +4) ; VD 10m ; CA 19 (Dex +3, Chemise de maille +1, Bracelets d'armure +1) ; Attaque au corps à corps +12/+7 (For +2, arme de prédilection +1, Sabres +1 1d6+4<sup>7</sup>), ou à distance +13/+8 (Dex +3, arbalète légère de maître, carreaux +1, 1d8+1) ; JS Vig +8, Ref +7, Vol +2 ; AL LM ; For 15, Dex 16, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 12. **Compétences** : Connaissance (Cartographie) +4, Connaissance (Navigation) +4, Connaissance (Sens de la mer) +4, Détection +2, Equilibre +7, Escalade +4, Intimidation +6, Maîtrise des cordes +5, Natation +6, Sens de l'orientation +2. **Dons** : Ambidextrie, Arme de prédilection (Sabre), Botte secrète (Sabre), Spécialisation martiale (Sabre). **Possessions** : 2 sabres, chemise de maille, arbalète légère de maître, 20 carreaux +1, 1 potion de soins modérés, 1 potion de Force de taureau, bracelets d'armure +1, 1 bourse contenant 50 po.

*Naklium le sabre est un homme de grande taille. Ses yeux bleus et sa tignasse blonde se marient bien avec son visage buriné par le vent maritime. Il a gardé son apparence de pirate malgré une vie désormais de terrien. Il est réputé pour son adresse à manier deux sabres simultanément. Il a gagné ses galons de second sur « le Pilleur » aux côtés de Daïlus Broun. Il est fidèle à ce dernier mais commence à être irrité par les excès d'humeur du vieux pirate. C'est lui qui dirige le gang des Mains sanglantes sur le terrain. Les hommes du gang connaissent son adresse à manier le sabre et le redoutent. Ils lui obéissent au doigt et à l'œil.*

**Oulos Sherkris**, chef des Chacals lupins : Humain masculin, roublard 6 ; Age : 24 ans ; FP 6 ; TA humanoïde moyen (1m69) ; DV 6d6+18 ; pv 37 ; Init +7 (Dex +3, Science de l'initiative) ; VD 10m ; CA 16 (Dex +3, Armure de cuir cloutée de maître) ; Attaque au corps à corps +6 (For +1, dague de maître +1, 1d4+1), ou à distance +10 (Dex +3, arme de prédilection +1, fronde de maître +1, billes de maître +1, 1d4+1) ; JS Vig +5, Ref +8, Vol +3 ; AL CM ; For 13, Dex 16, Con 17, Int 15, Sag 12, Cha 11. **Compétences** : Bluff +9, Crochetage +9, Déplacement silencieux +12, Détection +12, Diplomatie +12, Discrétion +10, Evasion +9, Fouille +6, Intimidation +9, Lecture sur les lèvres +8, Perception auditive +7, Psychologie +10, Renseignements +10, Vol à la tire +7. **Dons et aptitude de classe** : Arme de prédilection (Fronde), Attaque sournoise (+3d6), Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille), Esquive totale, Science de l'initiative, Tir à bout portant (Fronde), Tir de loin (Fronde). **Possessions** : armure de cuir cloutée de maître, dague de maître, fronde de maître, 20 billes de maître, 1 potion de rapidité, 1 potion de soins importants, 2 potions de neutralisation de poison, 1 potion de vision dans le noir, yeux de lynx, bourse contenant 30 po.

<sup>6</sup> Cette classe de personnage est présentée dans le supplément « De chair et d'acier, Le guide pour les moines et les guerriers » édité par Wizards of the coast (pp. 54-55).

<sup>7</sup> Le sabre est assimilé à un cimeterre.

*Oulos Sherkris dirige les Chacals lupins, une bande de jeunes délinquants tous armés de fronde. Ils sont spécialisés dans le vol à la tire, le cambriolage facile, et le racket. Né de parents pauvres, Oulos a très tôt dû survivre dans les rues des Cahutes. Très habile, il a su rallier à lui d'autres jeunes souffrant de la misère. Son intelligence et sa dextérité largement au-dessus de la moyenne lui permettent de se faire respecter par les autres jeunes délinquants de sa bande. Jusqu'à présent, pratiquement tous les coups qu'il a monté ont été couronnés de succès. Son physique est tout à fait quelconque, seuls ses yeux perçants attirent l'attention.*

**Mirt Tahndos**, chef des Rampants : Humain masculin, roublard 5/assassin 2 ; Age : 36 ans ; FP 7 ; TA humanoïde moyen (1m73) ; DV 7d6 ; pv 22 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 10m ; CA 17 (Dex +3, Armure de cuir clouté de maître, Bracelets d'armure +1) ; Attaque au corps à corps +7 (For +2, épée courte de maître +1, 1d6+2), ou à distance +10/+8 (Dex +3, arme de prédilection +1, arbalète lourde de maître +1, carreaux de maître +1, 1d10) ; JS Vig +2, Ref +8, Vol +2 ; AL CM ; For 14, Dex 16, Con 10, Int 10, Sag 11, Cha 12. **Compétences** : Acrobaties +7, Bluff +5, Connaissance (Poisons) +4, Crochetage +7, Déplacement silencieux +12, Désamorçage/Sabotage +4, Détection +4, Diplomatie +5, Discrétion +12, Equilibre +7, Escalade +6, Evasion +7, Intimidation +5, Perception auditive +4, Psychologie +4, Renseignements +5, Utilisation d'objets magiques +5, Vol à la tire +7. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (Arbalète lourde), Attaque sournoise (+3d6), Coup mortel, Esquive totale, Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), Poison, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide. **Possessions** : armure cloutée de maître, épée courte de maître, arbalète lourde de maître, 20 carreaux de maître, outils de maître cambrioleur, 1 potion d'invisibilité, 1 potion de neutralisation de poison, 1 potion d'endurance, 1 potion de soins importants, bourse contenant 25 po.

*Mirt Tahndos dirige les Rampants, une bande de malfrats spécialisés dans le meurtre et l'extorsion. Ils exécutent des contrats d'assassinat à la commande et soudoient quelques commerçants. Les Rampants sont beaucoup moins efficaces que les assassins du Culte des anciens. Ils exécutent des petits contrats avec un taux de réussite très moyen. Ils leur arrivent de détrousser de riches voyageurs imprudents qui s'aventurent dans les Cahutes. Mirt Tahndos est un homme de taille moyenne, sans charme aucun, et plutôt austère. Il a gagné le respect de ses hommes par son habileté à manier l'arbalète lourde et par son implacable détermination.*

**Malfrats des Cahutes (5)** : Humain masculin, homme d'armes 3 ; FP 2 ; TA humanoïde moyen ; DV 3d8 ; pv 17, 15, 10, 10, 9 ; Init +4 (Science de l'initiative) ; VD 10m ; CA 14 (Armure d'écailles) ; Attaque au corps à corps +8 (For +3, arme de prédilection +1, rapière de maître +1, 1d6+3), ou à distance +5 (Arbalète légère de maître +1, carreaux de maître +1, 1d8 [Main Sanglante] ; Fronde de maître +1, billes de maître +1, 1d4+3 [Chacals lupins] ; Arbalète lourde de maître +1, carreaux de maître +1, 1d10 [Rampants]) ; JS Vig +3, Ref +1, Vol +0 ; AL CM ; For 16, Dex 10, Con 11, Int 13, Sag 9, Cha 6. **Compétences** : Déplacement silencieux +5, Escalade +9, Natation +9, Saut +9. **Dons** : Arme de prédilection (Rapière), Science de l'initiative, Talent (Déplacement silencieux). **Possessions** : Armure d'écailles, Rapière de maître, Arbalète légère de maître [Main Sanglante], Fronde de maître [Chacals lupins], 20 billes de maître [Chacals lupins], Arbalète lourde de maître [Rampants], 20 carreaux de maître [Main Sanglante, Rampants].

*La bande de malfrats aura tendu une embuscade de manière à encercler les PJ. Le MJ fera donc un jet de Détection pour s'assurer que les malfrats n'ont pas été repérés. Une fois les PJ encerclés, les malfrats menaceront les PJ de les tuer s'ils ne donnent pas tout ce qu'ils ont sur eux à leur agresseurs. C'est le chef de la bande ou à défaut le malfrat ayant le plus de points de vie qui parlera.*

## Les Ours Gobelins

*La bande des Ours Gobelins n'est qu'un gang mineur. Leur repaire est situé à l'emplacement 49 non loin de la Porte d'Endia et de la Tour de Sang. Ils sont dirigés par Shan Toz, alias Mykis la Frappe. Ils vendent leur service aux autres bandes, acceptent des pots de vins de la part des gardes mercenaires et extorquent quelques pièces de cuivre et d'argent aux paysans. Leur bande est peu nombreuse et constituée d'une majorité de demi-orques. Ils opèrent essentiellement dans le quartier des Cahutes.*

**Shan Toz**<sup>8</sup>, alias Mykis la frappe, chef des Ours Gobelins : Humain masculin, magicien 8/seigneur pénombrial 8 ; Age : 58 ans ; FP 16 ; TA humanoïde moyen (1m91) ; DV 16d4+2 ; pv 85 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 9m ; CA 13 (Dex +3) ; Attaque au corps à corps +8/+3 (Bâton, 1d6), ou à distance +11/+6 (Dex +3) ; JS Vig +12, Ref +12, Vol +18 ; AL CM ; For 10, Dex 17, Con 16/18 (pierre ioun), Int 19, Sag 12, Cha 18. **Compétences** : Alchimie +10, Concentration +15, Connaissance des sorts +16, Connaissances (mystères) +14, Décryptage +10, Déplacement silencieux +6, Discrétion +10, Scrutation +11. **Dons et aptitudes de classe** : Ecriture de parchemins, Esquive, Extension de durée, Incantation silencieuse, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de la vision dans le noir, Force des ombres, Ombre portée III, Forme de chat d'ombre, Forme de corbeau d'ombre. **Possessions** : sceptre de blasphème, tatouage de dragon (jeté au 8<sup>e</sup> niveau), cape de résistance +5, pierre ioun (rose). **Sorts connus** : Niveau 0 / Destruction de mort-vivant, Détection de la magie, Détection du poison, Distorsion des ombres, Hébètement, Lecture de la magie, Lumière, Lumières dansantes, Manipulation à distance, Ouverture/fermeture, Prestidigitation, Rayon de givre, Réparation, Résistance, Signature magique, Son imaginaire ; Niveau 1 / Mains brûlantes, Contact glacial, Obscurité, Identification, Projectile magique, Arme magique, Vue des ombres, Convocation de monstres I ; Niveau 2 / Déblocage, Eclair d'ombre de Dar'Tan, Effroi, Image miroir, Invisibilité, Invocation d'ombre mineure, Lueurs hypnotiques, Ombre animée, Piège de Léomund, Toile ; Niveau 3 / Clignotement, Convocation de monstres III, Dissipation de la magie, Eclair, Forme ombreuse de Lyrand, Frappe d'ombre, Immobilisation de personne, Lenteur, Magie d'ombre mineure, Rapidité, Vol ; Niveau 4 / Bouclier d'ombre, Charme-monstre, Convocation d'ombre, Métamorphose provoquée, Métamorphose, Œil du mage ; Niveau 5 / Arme d'ombre, Magie des ombres, Rideau d'ombre ; Niveau 6 / Reflets d'ombre, Ecrasements d'ombres ; Niveau 6 / Traversée des ombres. **Sorts de magicien par jour** : 4/5/4/4/3. **Sorts de seigneur de la pénombre par jour** : 5/6/4/4/3/2/2/1.

*Shan Toz est un homme grand et maigre, sombre, avec un visage lugubre et des yeux noirs profondément enfoncés. Il porte ses longs cheveux argentés en une tresse dans le dos et s'habille de noir et de gris. Il est rusé, intelligent, méchant et sadique. Il n'interviendra dans cette affaire que si les PJ décident de visiter le repaire des Ours Gobelins. Si tel est le cas, il sera impitoyable.*

**Ker Tag** : Humain masculin, ensorceleur 5 ; Age : 45 ans ; FP 5 ; TA Humanoïde moyen (1m75) ; DV 5d4+5 ; pv 17 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 10m, CA 12 (Dex +2) ; Attaque au corps à corps +1 (For -2, dague coup de poing de maître +1, 1d4), ou +6 à distance (Dex +2, arbalète légère de maître +1, carreaux de maître +1, 1d8) ; JS Vig +2, Ref +3, Vol +5 ; AL CM ; For 7, Dex 15, Con 12, Int 16, Sag 13, Cha 14. **Compétences** : Alchimie +11, Concentration +11, Connaissance des sorts +11, Connaissance (Mystères) +11, Discrétion +6, Scrutation +6. **Dons et aptitudes de classe** : Incantation silencieuse, Science de l'initiative,

<sup>8</sup> Une présentation plus complète du personnage est disponible dans « Mithril, la cité du Golem » édité par Hexagonal (pp. 102-103).

Magie de guerre, Appel de familier. **Possessions** : arbalète légère de maître, dague coup de poing de maître, 10 carreaux de maître, 1 potion de soins importants, 1 potion de flou, 1 potion de rapidité, 1 parchemin de flèche acide de Melf, 2 parchemins d'invisibilité, 2 parchemins de toile d'araignées, bracelets d'armure +1. **Sorts connus** : 6/4/2 ; Niveau 0 / Détection de la magie, Détection du poison, Distorsion des ombres, Endurance, Lecture de la magie, Prestidigitation ; Niveau 1 / Dissimulation d'ombre, Façonnage des ombres, Hypnose, Identification ; Niveau 2 / Images d'ombre, Invocation d'ombre mineure. **Sorts d'ensorceleur par jour** : 6/7/5

*Ker Tag est le premier lieutenant de Shan Toz. Il aspire à devenir un Seigneur Pénombrial. Il obéit aveuglément à son maître. Il a déjà rencontré Dar'Tan dans sa Forteresse des Ombres. Il a juré fidélité au Pentagone de la Pénombre. Il préférera mourir plutôt que de révéler quoi que ce soit à ce sujet. Il connaît également l'alliance qui a été signée entre Dar'Tan et le Roi Virdouk. C'est un homme de taille moyenne à la musculature presque inexistante. Il est toujours habillé de noir comme son maître. Ses cheveux coupés à ras commencent à grisonner. Il est aussi méchant et sadique que son maître mais n'égale pas son intelligence. Ker Tag a pour mission de faire parler Dame Laiïac. Il n'hésitera pas à employer tous les moyens pour arriver à ses fins. Il n'a aucun état d'âme lorsqu'il s'agit d'accomplir une mission pour son maître, son accession au rang de Seigneur Pénombrial en dépend. Il tentera de s'enfuir s'il sent que la bataille avec les PJ tourne mal, ce qui a de fortes chances de se produire.*

**Acolytes de Ker Tag (2)** : Demi-orques masculins, homme d'arme 4. FP 3 ; TA humanoïde moyen (1m75) ; DV 4d8+12 ; pv 36, 35 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 6,5m ; CA 17 (Dex +2, armure d'écailles, targe) ; Attaque au corps à corps +11 (For +5, arme de prédilection +1, hache d'arme de maître +1, 1d8+5), ou à distance +8 (Dex +2, arc long composite de force de maître +1, flèche de maître +1, 1d8+5) ; JS Vig +7, Ref +3, Vol +1 ; AL CM ; For 20, Dex 15, Con 16, Int 11, Sag 11, Cha 8. **Compétences** : Escalade +12, Saut +12. **Dons** : Science de l'initiative, Arme de prédilection (hache d'arme). **Possessions** : armure d'écailles, targe, hache d'arme de maître, arc long composite de force de maître (+5), 20 flèches de maître, bourse contenant 10 po.

*Les deux demi-orques qui accompagnent Ker Tag sont d'une force exceptionnelle. Au sein de la bande des Ours Gobelins, ils jouent le rôle de gardes du corps de Mykis la Frappe ou de Ker Tag. Ils défendront leur chef au péril de leur vie. Ils protégeront sa fuite si besoin est.*

## **La Cité du temple**

**Alia Vehnsir**<sup>9</sup>, grande prêtresse de Madriel : Humaine féminine, prêtresse 14 ; Age 35 ans ; FP 14 ; TA humanoïde moyen (1m68) ; DV 14d8+28 ; pv 88 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 9m ; CA 11/24 (Dex +1, avec armure +9, bouclier +4) ; Attaque au corps à corps +15/+10 (For +1, masse d'arme lourde +4, 1d6+5) ou à distance +11/+6 (Dex +1) ; JS Vig +11, Ref +5, Vol +13 ; AL CM ; For 13, Dex 12, Con 15, Int 13, Sag 19, Cha 17. **Compétences** : Concentration +10, Connaissance des sorts +8, Connaissances (mystères) +6, Connaissance (religion) +12, Diplomatie +12, Premiers secours +12, Scrutation +8. **Dons et aptitudes de classe** : Création de bâtons magiques, Ecole renforcée (invocation), Emprise sur les morts vivants, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Talent (diplomatie), Renvoi des morts-vivants. **Possessions** : crevisse +3, écu de métal +2, masse d'armes lourde de destruction +4. **Sorts de prêtre par jour** : 6/6 + 1/6 + 1/5 + 1/5 + 1/3 + 1/3 + 1/2 + 1.

*Alia Vehnsir est mince, la peau brune, des cheveux noirs frisés et des yeux bruns. Ses traits sont trop affirmés pour une beauté féminine, mais sa forte personnalité est pratiquement irrésistible.*

<sup>9</sup> Une présentation plus complète du personnage est disponible dans « Mithril, la cité du Golem » édité par Hexagonal (pp. 93).

*Elle possède une grande bonté et connaissant Dame Laïac, n'hésitera pas à lui venir en aide. Elle réside dans le temple de Madriel à Mithril (emp. 79) où elle officie régulièrement.*

**Lizette Brandon**, propriétaire et patronne de l'auberge du Golem : Humaine féminine, magicienne 10 ; Age : 54 ans ; FP 10 ; TA humanoïde moyen (1m64) ; DV 10d4+10 ; pv 40 ; Init +3 (Dex -1, Science de l'initiative +4) ; VD 10m ; CA 12 (Dex -1, bracelets d'armure +2, anneau de protection +1) ; Attaque au corps à corps +5 (bâton, 1d6), ou +7 à distance (arbalète légère de maître +1, carreaux de maître +1, 1d8) ; JS Vig +4, Ref +2, Vol +8 ; AL CB ; For 10, Dex 9, Con 12, Int 19, Sag 13, Cha 10. **Compétences** : Alchimie +7, Artisanat (calligraphie) +6, Concentration +14, Connaissance des sorts +10, Connaissances (mystères) +6, Diplomatie +6, Estimation +6, Profession (aubergiste) +14, Psychologie +7, Renseignement +4, Représentation (chant) +4, Scrutation +12. **Dons et aptitudes de classe** : Ecole renforcée (Invocation), Efficacité des sorts accrue, Extension de durée, Incantation silencieuse, Maîtrise des sorts (Convocations de monstres V, Flèches enflammées, Invisibilité, Porte dimensionnelle), Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Appel de familier, Ecriture de parchemins. **Possessions** : bâton, arbalète légère de maître, 10 carreaux de maître, bracelets d'armure +2, baguette d'éclair, anneau de protection +1, 1 parchemin de Convocations de monstres V, 1 parchemin de Cercle de mort, 1 parchemin de Boule de feu, 1 potion de soins importants, 1 potion de rapidité, 1 potion d'invisibilité. **Sorts connus** : Niveau 0 / Destruction de mort-vivant, Détection de la magie, Détection du poison, Rayon de givre, Résistance ; Niveau 1 / Armure de mage, Convocation de monstres I, Identification, Projectile magique, Serviteur invisible, Rayon affaiblissant ; Niveau 2 / Convocation de monstres 2, Flèche acide de Melf, Grâce féline, Invisibilité, Toile d'araignée ; Niveau 3 / Boule de feu, Convocation de monstres III, Dissipation de la magie, Flèches enflammées ; Niveau 4 / Convocation de monstres IV, Cri, Délivrance des malédictions, Porte dimensionnelle ; Niveau 5 / Contrat, Convocations de monstres V. **Sorts de magicien par jour** : 5/6/6/5/5/3. **Ecole de prédilection** : Invocation. **Ecole prohibée** : Transmutation.

*Lizette Brandon est une ancienne magicienne aventurière. Elle a acheté l'auberge grâce aux richesses accumulées afin de finir ses jours plus calmement. C'est une femme pleine de grâce, assez mince, la chevelure abondante et grisonnante. Elle est toujours très bien habillée. En cas de bagarre dans son hôtel, elle préférera faire appel à la milice plutôt que d'utiliser ses pouvoirs de magicienne. En effet, la magie profane est assez mal perçue à Mithril. La mise à jour de ses talents de magicienne pourrait avoir pour effet de faire fuir les rares clients qui descendent chez elle. Elle n'utilisera donc la magie qu'en tout dernier ressort, si ses jours ou ceux d'un innocent sont en danger, ou encore si son hôtel est menacé de destruction. Cependant, si les circonstances obligent son intervention magique, elle cherchera à la dissimuler au maximum. Lorsqu'elle est en service dans l'hôtel, Lizette Brandon ne porte aucune arme, parchemin ou potion sur elle. Elle garde simplement ses bracelets d'armure et son anneau de protection. Tous ses objets précieux sont en sécurité dans sa chambre. Endettée, elle a dû vendre plusieurs objets magiques récoltés au cours de ses aventures passées.*

## **Milice de la Cité du port**

*La milice de la Cité du Port a été mise en place par le gouvernement de Mithril. Elle fait partie intégrante de la Garde de la ville basée dans l'Egide (emp. 92) et placée sous le haut commandement de Alana Myrte (Hum F, guer 12, CB). La garde de la ville opère sur l'ensemble de la Cité, un trop grand territoire à contrôler eu égard des moyens dont elle dispose. En effet, sur les 300 hommes affectés à la Garde de la ville, plus de 200 sont chargés de la défense des remparts et des tours de la Cité et seulement une centaine sont dévolus aux enquêtes et patrouilles dans la Cité du Port et la Cité du Temple. La Garde de la ville est souvent aidée dans ses missions par l'Ordre de Mithril, les Vigilants Behjuriens et la milice de la Cité du Temple.*

*Certains membres de la Garde de la ville sont des espions de Dar'Tan, le Seigneur de la Pénombre. La surveillance de la Cité du Port a été confiée à Talmen Lubir. Ce dernier dispose d'une cinquantaine d'hommes pour assurer sa difficile mission. Autant dire que les effectifs dont il dispose ne lui permettent pas de résoudre toutes les affaires criminelles auxquelles il est confronté quotidiennement. Les citoyens les plus fortunés font souvent appel à des mercenaires pour résoudre des affaires urgentes.*

**Talmen Lubir**, chef de la milice de la Cité du port : Humain masculin, guerrier 9 ; Age : 45 ans ; FP 9 ; TA humanoïde moyen (1m79) ; DV 9d10+18 ; pv 70 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 6,50m ; CA 23 (Dex +1, harnois +1, écu en acier +1) ; Attaque au corps à corps +14/+9 (For +3, arme de prédilection +1, marteau de guerre +1, 1d8+6), ou à distance +12/+7 (Dex +2, arbalète légère +1, 1d8+1) ; JS Vig +9, Ref +6, Vol +7 ; AL LB ; For 17, Dex 14, Con 15, Int 14, Sag 13, Cha 11. **Compétences** : Détection +11, Diplomatie +6, Equitation +8, Escalade +9, Fouille +8, Intimidation +6, Natation +9, Perception auditive +9, Renseignements +6, Saut +9. **Dons** : Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque en puissance, Botte secrète (marteau de guerre), Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (marteau de guerre), Spécialisation martiale (marteau de guerre), Talent (Détection), Vigilance. **Possessions** : harnois +1, écu en acier +1, marteau de guerre +1, arbalète légère +1, 1 potion de soins modérés, 1 potion de ralentissement du poison, cape de résistance +1.

*Talmen Lubir est un guerrier redouté et redoutable qui a fait sa réputation sur le terrain en gravissant un à un les échelons au sein de la Garde de la ville. Il est connu pour avoir mis à mal plusieurs dangereux malfrats qui sévissaient dans les Cahutes et des bandes de Piscéens un peu trop hardis qui s'aventuraient dans les quartiers près des docks. C'est un homme de grande taille, brun comme le jais, une peau très matte, des yeux bleus au regard perçant. Il est très professionnel dans son travail et essaye de résoudre un maximum d'affaires criminelles. Cependant, les moyens dont il dispose pour accomplir sa mission le frustreront profondément. Il se plaint régulièrement auprès de sa supérieure, Alana Myrte, mais ses demandes restent vaines. Il lui est souvent rétorqué que les menaces externes constituées par les Piscéens, les Guenaudes, et les Orques occupent le plus gros des forces de la Cité.*

## **Milice de la Cité du temple**

*La milice de la Cité du Temple est une milice privée. Elle a été constituée par une communauté de notables et de riches marchands du quartier résidentiel de la Cité du temple qui estimaient que les rondes effectuées par les gardes de la ville étaient insuffisantes pour assurer efficacement la protection de leurs propriétés et la sécurité de leur famille. Shatanus Modriam a habilement intégré cette communauté. La mise en place de cette milice n'a pas empêché certains notables d'engager leurs propres hommes d'armes pour protéger plus directement leur manoir. Depuis la mise en place de cette milice, les vols et les larcins ont considérablement diminué dans la Cité du Temple. Les membres de cette communauté cotisent mensuellement pour payer Rulf Illim et son escouade de 18 légionnaires écarlates. Les notables de la Cité du Temple ont préféré engager un guerrier de grande notoriété plutôt qu'un paladin afin de marquer leur indépendance vis à vis du pouvoir exercé par Emili Deriguesh et Barconius.*

**Rulf Illim**, chef de la milice de la Cité du temple : Humain masculin, guerrier 12 ; Age : 47 ans ; FP 12 ; TA humanoïde moyen (1m85) ; DV 12d10+12 ; pv 78 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 6,50m ; CA 22 (Dex +1, harnois +2, anneau de protection +1) ; Attaque au corps à corps +18/+13/+8 (For +3, arme de prédilection +1, grande hache +2 1d12+5), ou à distance +15/+10/+5 (Dex +1, arc long composite de force +1, flèches +1, 1d8+5) ; JS Vig +11, Ref +7, Vol +6 ; AL LB ; For 16, Dex 12, Con 13, Int 13, Sag 11, Cha 11. **Compétences** :

Equitation +16, Escalade +18, Natation +18, Saut +18. **Dons** : Arme de prédilection (grande hache), Arme en main, Attaque en puissance, Attaque réflexe, Botte secrète, Combat en aveugle, Combat monté, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Science du critique, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (grande hache). **Possessions** : harnois +2, grande hache +2, arc long composite de force +1 (+3), 1 potion de soins modérés, 1 potion d'endurance, 25 flèches +1, anneau de protection +1, cape de résistance +2.

*Rulf Illim est un guerrier de grande valeur. Il est très grand et possède une musculature bien dessinée. Ses cheveux grisonnants dépassent de son harnois. Il a les traits rudes bien que son regard inspire la sympathie et le respect. Bien que n'ayant jamais souhaité rejoindre les paladins de Coréahn, il est fidèle à sa Cité. Il a participé aux dernières batailles opposant les armées de la Reine Ran aux forces de la Cité. Il est grassement payé par la communauté des notables de Mithril pour assurer ses fonctions. Bien que très dévoué et prenant très au sérieux sa mission, il s'ennuie énormément. Il n'hésite pas à accourir dès qu'un incident se produit pour dégourdir un peu sa hache.*

**Légionnaires écarlates (6)**, employés par la milice de la Cité du temple : Humain masculin, guerrier 5 / légionnaire écarlate 2 ; FP 7 ; TA humanoïde moyen ; DV 7d10+14 ; pv 64, 62, 52, 50, 48, 45 ; Init +4 (Science de l'initiative +4) ; VD 6,50m ; CA 18 (clibanion, écu en acier) ; Attaque +11/+6 au corps à corps (For +3, arme de prédilection +1, épée longue de maître +1, 1d8+5), ou à distance +8/+3 (arbalète lourde de maître +1, 1d10) ; JS Vig +6, Ref +4, Vol +3 ; AL LN ; For 17, Dex 11, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 10. **Compétences** : Détection +7, Escalade +9, Intimidation +6, Perception auditive +8, Saut +9. **Dons et aptitudes de classe** : Académie de Darakeene, Arme de prédilection (épée longue), Botte secrète, Port d'armure intermédiaire, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée longue), Désarçonnement, Lame trempée. **Possessions** : clibanion, épée longue (+2 ogre), arbalète lourde, 20 carreaux, 1 potion de soins modérés, 1 potion de Force de taureau.

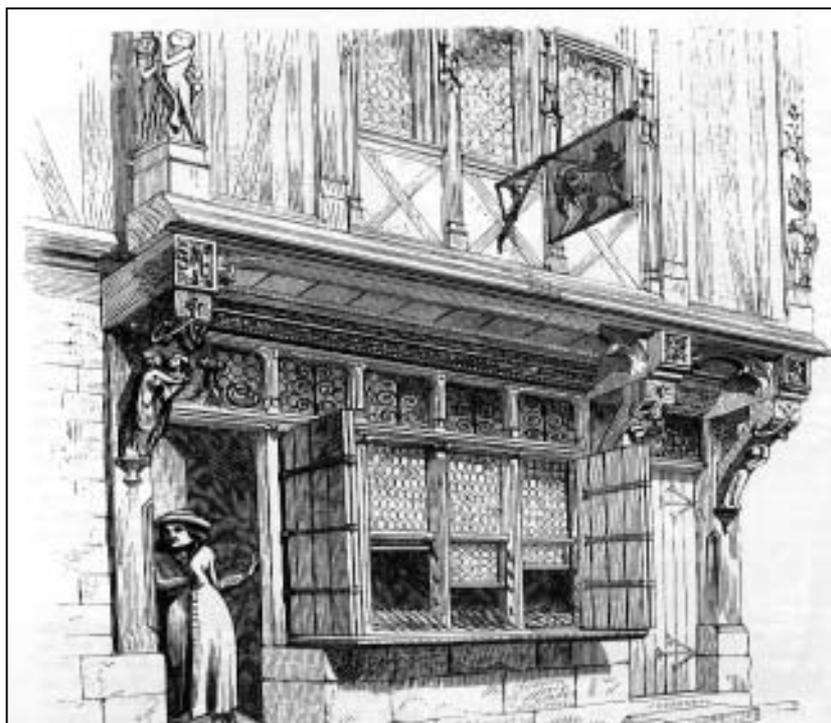
*Les Légionnaires écarlates viennent de Darakeene. Ce sont de véritables frères d'armes qui se secourront mutuellement en cas de danger. Ils ont tous fait leur classe dans l'Académie de Clayborn à Méliade. Ils ont ensuite rejoint la Légion Ecarlate au sein de laquelle ils appartenaient à la même centurie<sup>10</sup>. Tous, ils ont choisi les mêmes armes, l'épée longue et le clibanion, qui ont été ointes de sang par un prêtre d'Hedrad lors de leur entrée dans la Légion. Dès leur accession au grade de Légionnaire, ils ont été sollicités pour rejoindre la garnison de Mithril. La perspective de voyager et de prendre fonction dans la garnison d'une si prestigieuse cité les a tous emballés. Là, on les a très vite affectés à la protection du quartier résidentiel de la Cité du Temple. Ils sont très respectueux envers Rulf Illim et obéissent à ses ordres sans sourciller. Ils ont pour mission de patrouiller dans le quartier résidentiel de la Cité du Temple et d'expulser toute personne suspecte ou provoquant un désordre. Après le vol de la rivière de diamants perpétré par Drill, ils ont été fortement réprimandés pour leur manque de vigilance et d'efficacité. Piqués au vif, ils seront plus vindicatifs que de coutume. En dehors de leurs heures de service, ils vont régulièrement étancher leur soif de bière au Corsaire écorché (emp. 43). En fait, l'escouade sous les ordres de Rulf Illim se compose de 18 légionnaires écarlates qui se relaient toutes les huit heures. Le quartier résidentiel de la Cité du Temple, qui comprend le manoir de Shatanius Modriam, est donc parcourue en permanence par des patrouilles de 6 Légionnaires écarlates. Rulf Illim accompagne la patrouille seulement sur une partie de son trajet ou lorsque des incidents se produisent.*

<sup>10</sup> Une centurie regroupe 100 légionnaires maniant des armes similaires.

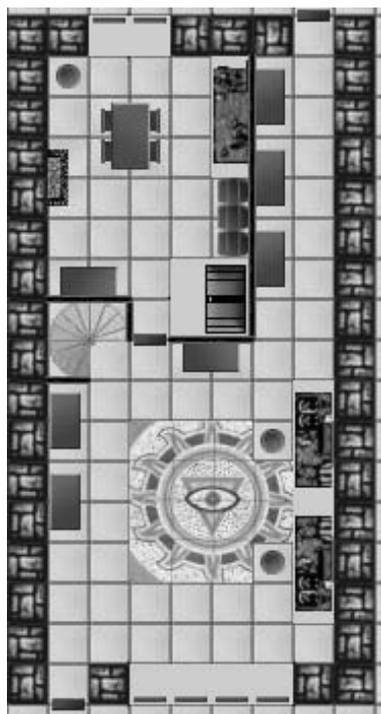
## Plans des principaux lieux de l'intrigue

### La demeure de Dame Laïac et de Losco de la Tour pendue

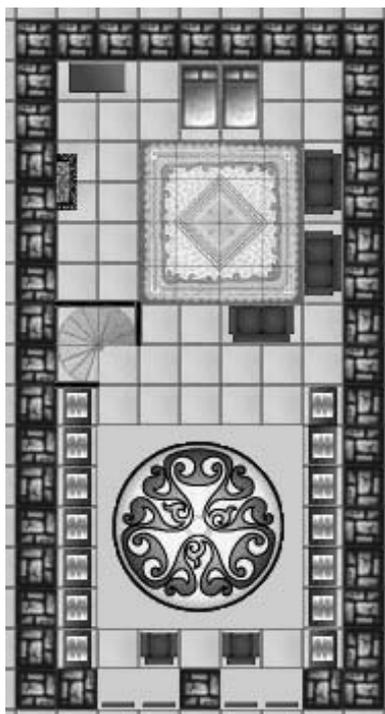
La demeure se situe rue des Vigilants, une rue commerçante de Mithril. La demeure est faite de pierre et de bois. Elle comprend un rez-de-chaussée, un premier étage et une cave. La bijouterie joaillerie occupe le rez-de-chaussée. La boutique se compose d'une grande salle s'ouvrant sur la rue et d'une arrière-salle faisant office de cuisine. Un escalier privé à vis monte au premier étage et descend au sous-sol dans une cave. C'est dans la grande salle que Dame Laïac et Losco confectionnent et réparent les bijoux courants. On y trouve deux établis sur lesquels traînent des outils et des fragments de divers métaux et cristaux. Un tapis Shelzari recouvre le sol de la boutique. Six solides armoires adossées au mur renferment les matières semi-précieuses avec lesquelles les parures et les bijoux sont fabriqués (environ 200 po par armoire). Les portes et les serrures ont été spécialement renforcées par Drill lui-même (Portes et Serrures DD30, 40 pts de résistance, 20 pts de solidité). Elles sont toutes fermées à clé et Dame Laïac en porte toujours le trousseau sur elle en l'absence de Losco. Dans la cuisine, un foyer est allumé en permanence. Les différents meubles de la cuisine contiennent exclusivement des aliments et de la vaisselle. Au premier étage, se trouve une vaste salle comprenant la chambre du couple et un lieu de réunion. Un deuxième foyer chauffe la pièce. Des tapis Veshiens décorent cette grande salle. Sur les deux murs principaux de la salle de réunion sont adossées de grands rayonnages de livres écrits dans différentes langues de Ghelspad. On y trouve notamment quelques-uns des ouvrages décrits dans « Bonnes feuilles et belles pages », un article de Jeando Jodin paru dans D20 Magazine n°2 (p. 26). Près du lit, une armoire contient leurs habits. La cave est remplie de caisses de victuailles et de tonneaux d'alcool divers. On y trouve également deux établis parsemés d'outils disparates et un coffre-fort tout à côté de l'escalier. C'est en effet dans la cave que les bijoux les plus précieux sont confectionnés. Le coffre-fort a été monté par Drill lui-même et possède une serrure à combinaison (DD40) et un mécanisme piégé que seul le couple sait actionner (DD25). Il contient tous les métaux précieux, les pierres précieuses et les bijoux en dépôt (pour une valeur totale de 6000 po). Le piège est actionné si quelqu'un tente de forcer la serrure. Si tel est le cas, un gaz redoutable fabriqué à partir de liqueur de Thélobe remplit toute la cave (Lire « L'héritage empoisonné » dans D20 Magazine n°7, p.47).



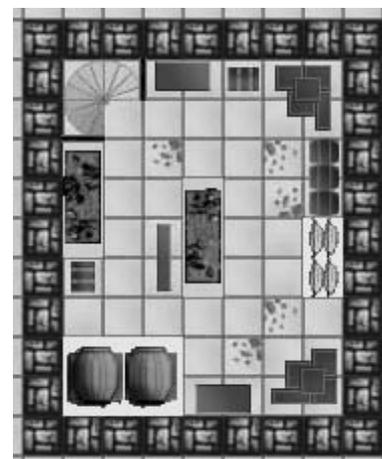
D'après Viollet Le Duc (1978). Encyclopédie Médiévale. Bayeux : Editions Heimdal.



Rez-de-chaussée



Premier étage



Cave

## La demeure de Maître Tormayal

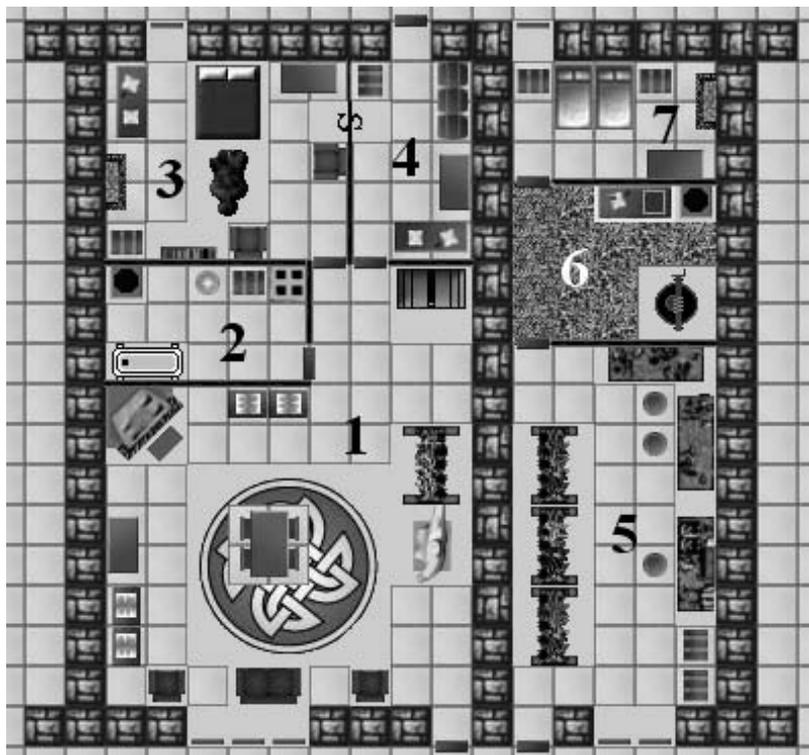
La bâtisse comprend deux bâtiments de plain-pied. Maître Tormayal vit dans la maison de droite alors que la boutique atelier correspond au bâtiment de gauche. Si l'on emprunte l'entrée principale de la maison personnelle de Maître Tormayal, on pénètre dans un vaste salon (1). Un feu de cheminée chauffe la pièce et un grand tapis Veshien orne le sol. Une statue et un râtelier garni d'armes d'ast occupent le mur de droite. Des fauteuils en toile bleue sont adossés au mur sud percé d'une grande fenêtre à barreaux. Deux pans de bibliothèque et un buffet décorent le mur de gauche. Deux autres pans de bibliothèque décorent le mur nord. Le buffet est rempli de divers alcool de Ghelspad et d'un peu de vaisselle de table de très belle confection. Les rayonnages des deux bibliothèques sont remplis d'ouvrages romanesques et poétiques et de quelques objets d'art de facture Veshienne. Un grand coffre fermé à clef (serrure DD30, 40 pts de résistance, 20 pts de solidité) est placé contre le mur nord dans un renforcement du salon. Il contient une armure de cuir cloutée +1, une targe +2, une arbalète de poing +1, une épée courte +1, 10 carreaux de maître, 10 carreaux +1, 1 potion de rapidité, 1 potion de soins importants, et une bourse de cuir remplie de 100 po. Trois portes sont situées dans le renforcement. Celle de gauche, ouverte, donne sur une salle d'eau (2). Un petit coffre non verrouillé contient des affaires de toilette et de maquillage. La porte du centre est fermée à clef (porte DD25 ; serrure DD30, 40 pts de résistance, 20 pts de solidité). Elle donne accès à la chambre de Maître Tormayal (3). Une peau d'ours brun est étalée sur le sol devant le lit. Un fauteuil de toile rouge, une bibliothèque remplie d'ouvrages sur Moullis et Mithril, et un petit coffre fermé à clef (serrure DD26, 30 pts de résistance, 15 pts de solidité) occupent le mur sud. Le petit coffre contient des outils de maître cambrioleur, du matériel d'escalade, une trousse de déguisement, 2 potions de neutralisation de poison, 1 potion de vision dans le noir, 2 potions de pattes d'araignée, 1 potion de discrétion innée, et 1 potion de déplacement furtif. Une cheminée et une armoire non verrouillée occupent le mur de gauche. L'armoire contient de nombreux habits très divers d'homme et de femme. Un fauteuil de toile rouge est adossé au mur de droite. Une porte secrète (un mur pivotant actionné en tournant un objet décoratif fixé au mur de 90°) permet de rejoindre un petit hall et une porte qui donne sur l'extérieur dans les rues de Moullis. Un lit à

deux places et une deuxième armoire sont plaqués contre le mur nord dans lequel une fenêtre à barreaux et à volets de bois a été creusée. L'armoire, fermée à clef (porte DD30, serrure piégée DD30, 40 pts de résistance, 20 pts de solidité), contient de nombreux postiches, une loupe, une balance, des outils de bijoutier joaillier, un sac sans fond contenant pour 30000 po de bijoux et pierres précieuses diverses dont la rivière de diamant dérobées à Mithril (15000 po) et l'émeraude volée à Virdouk (10000 po). Celui qui tente de crocheter la serrure est piquée par une aiguille empoisonnée enduite de Baiser de Mormo, un poison mortel à action très rapide (Lire « L'héritage empoisonné » dans D20 Magazine n°7, p.47). La porte de droite est ouverte et donne sur un petit hall (4) dans lequel sont disposés plusieurs meubles remplis de victuailles. Les portes extérieures de la maison de Maître Tormayal sont toujours fermées à clef en son absence et toujours ouvertes en sa présence (porte DD30 ; serrure DD40, 50 pts de résistance, 25 pts de solidité). Lorsque Maître Tormayal s'absente pour se rendre à Mithril, il actionne un système d'alarme qui prévient les deux ouvriers dès que quelqu'un cherche à pénétrer dans sa demeure en forçant l'une des deux portes d'entrée. Si quelqu'un tente de desceller les barreaux des fenêtres, il court le risque d'être repéré par une patrouille de miliciens.

La boutique atelier se compose d'une grande salle (5) qui s'ouvre sur la rue. Les deux ouvriers de Maître Tormayal travaillent au tissage ou à la couture dans cette grande pièce. Deux métiers à tisser se trouvent sur la droite en entrant ainsi qu'une table de travail pour la couture. Sur la gauche, plusieurs rouleaux de tissus de couleur et de matière très variées sont suspendus à un support en bois. Près de l'ouverture sur la rue, se trouve deux coffrets remplis de vêtements confectionnés par les ouvriers et commandés par des clients. Au fond de la grande salle, une porte donne sur une petite cour (6) dans laquelle on peut voir des toilettes, un puit et un plan de travail avec évier. Une seconde porte, située à la gauche du plan de travail permet d'accéder au logis des deux ouvriers (7). Il comprend deux lits jumeaux, une cheminée, deux coffrets remplis d'habits et d'une bourse contenant 10 po, une armoire contenant des aliments, des ustensiles et de la vaisselle de cuisine.



D'après Viollet Le Duc (1978). Encyclopédie Médiévale. Bayeux : Editions Heimdal.



Maison de Tormayal

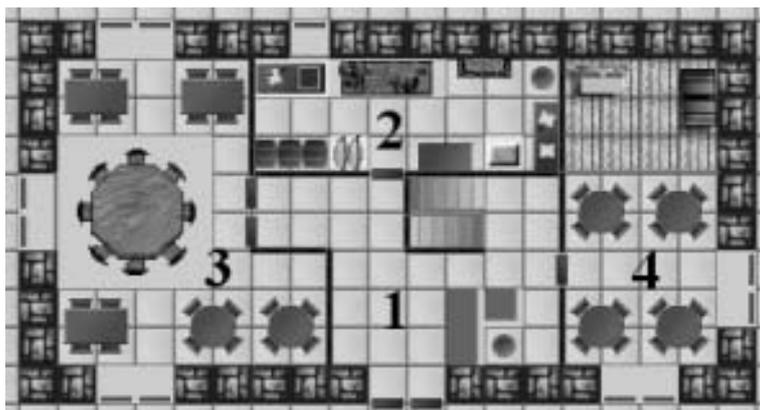
Boutique

## L'auberge du Golem

L'auberge comprend trois étages et une cave. L'entrée du bâtiment donne sur un hall (1) qui dessert toutes les pièces du rez-de-chaussée et permet d'accéder aux étages et à la cave grâce à des escaliers. Sur la droite en entrant, un bureau d'accueil permet à Lisette Brandon de réceptionner les clients. Sur et dans ce bureau, on ne trouve que des documents concernant les clients de l'auberge, du matériel pour écrire à la plume, et une boîte contenant toutes les clés des chambres. Face à l'entrée, une porte battante permet d'accéder aux cuisines (2). Un cuisinier (Hum M, Exp 3, N) officie en permanence dans cette pièce pendant les heures d'ouverture de l'auberge (6h00 du matin – 0h00 le soir). En dehors du cuisinier, Lisette Brandon emploie deux serveuses (Hum F, Gdp 2, CB) et une femme de chambre (Hum F, Gdp 1, LN). Les serveuses assurent quatre services : 6h00-9h00 pour le petit déjeuner, 11h00-13h00 pour le déjeuner, 19h00-21h00 pour le dîner et 21h00-0h00 pour les soirées spectacles. La femme de chambre fait le ménage dans les chambres de 9h00 à 12h00. Dans la cuisine, un âtre garni de bûches enflammées occupe le fond de la pièce. On y trouve également un évier, une table de travail remplie d'ustensiles de cuisine, trois tonnelets remplis de divers alcools utilisés pour la cuisine, des sacs de céréales, un buffet rempli de vaisselles de table, une armoire remplie d'aliments et d'épices très variés et enfin un tonnelet rempli de sel. Une petite fenêtre à barreaux permet aux odeurs de cuisine de s'échapper dans les rues de Cité du Temple. La pièce située sur la gauche du rez-de-chaussée et à laquelle on accède par deux portes battantes est la salle à manger commune (3). Trois grandes fenêtres à volets de bois permettent à la lumière du jour de pénétrer dans la pièce. Sur la droite, une porte battante à un seul panneau permet d'accéder à un salon privé dans lequel les voyageurs peuvent se réunir au cours de la journée et dans lequel l'artiste Iliata Arbrenoir<sup>11</sup>, principal agent diplomatique des Vigilants Bejhuriens (Hum F, Brd 6/ Rod2/ Vig 4, NB), se produit souvent en soirée. Le salon comprend une scène avec parquet sur lequel est entreposé un coffre rempli de costumes de scènes et d'instruments de musique et un banc aux

<sup>11</sup> Une présentation plus complète du personnage est disponible dans « Mithril, la cité du Golem » édité par Hexagonal (pp. 96).

très belles boiseries.



### Rez-de-chaussée

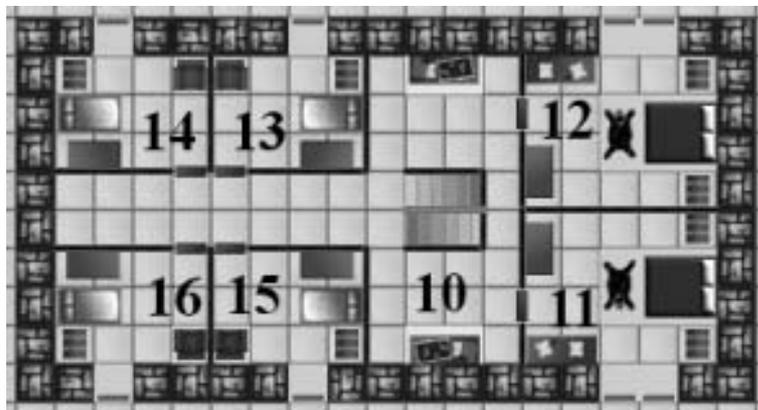
Un premier escalier descend au sous-sol, Lisette Brandon y a ses appartements. Un petit hall (5) dessert tout le sous-sol. La porte située dans le prolongement de l'escalier donne accès à la chambre de Lizette Brandon (6). Cette porte est toujours fermée à clef (porte DD25, serrure DD24, 30 pts de résistance, 15 pts de solidité). A côté d'un grand lit à deux places, on peut trouver deux coffrets fermés à clef (DD22, 30 pts de résistance, 15 pts de solidité) dans lesquels Lisette range quelques bijoux (valeur : 100 po au total), et des parures sans grande valeur. Face à la porte de la chambre, une armoire fermée à clef (DD28, 35 pts de résistance, 18 pts de solidité) contient une robe de magicien, 1 bâton, 1 arbalète légère de maître, 10 carreaux de maître, 1 baguette d'éclair et des vêtements chauds très ordinaires. Au fond de la chambre, un lit simple permet à Lisette Brandon d'héberger un ami de passage. Juste à côté du lit, une deuxième armoire fermée à clef (DD28, 35 pts de résistance, 18 pts de solidité) contient des vêtements d'été ainsi qu'un ensemble de parchemins et de potions : 1 parchemin de Convocations de monstres V, 1 parchemin de Cercle de mort, 1 parchemin de Boule de feu, 1 potion de soins importants, 1 potion de rapidité, 1 potion d'invisibilité. En face de cette armoire, plusieurs traités de magie et le livre de magie de Lisette sont rangés sur un rayonnage de bibliothèque. La porte située à droite de l'escalier donne sur une salle d'eau (7) tout à fait ordinaire. La porte de gauche donne sur un cellier (9) rempli de victuailles et de tonneaux du meilleur vin de Darakeene. La dernière pièce est un débarras (8) qui permet de stocker tout un ensemble d'objets inutilisés. Il sert aussi à la femme de ménage pour entreposer son matériel d'entretien.



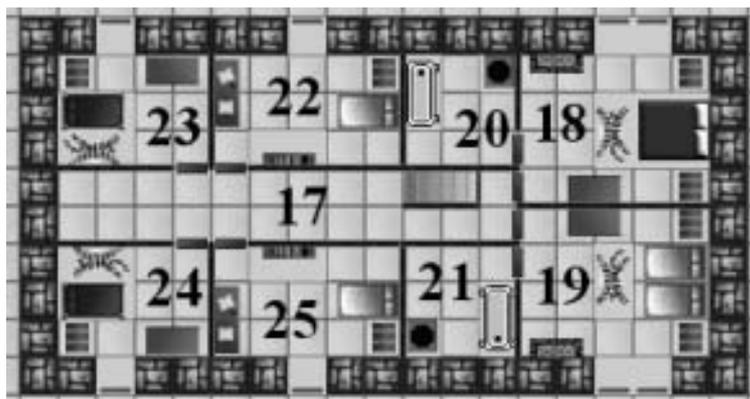
### Cave

Le deuxième escalier permet d'accéder au premier étage. Un hall poursuivi par un couloir (10) dessert un ensemble de deux chambres doubles (11 & 12) et de 4 chambres simples (13, 14,

**15 & 16).** Deux meubles remplis de draps et couvertures occupent le hall. Toutes les chambres sont fermées à clé (porte DD15, serrure DD18, 20 pts de résistance, 12 pts de solidité). Les armoires et coffres des chambres inoccupées ne contiennent que des couvertures, des draps, des coussins ou des édredons. Au deuxième étage, un couloir (**17**) permet d'accéder à un ensemble de 2 chambres doubles (**18 & 19**) avec salle d'eau (**20 & 21**) et de 4 chambres simples (**22, 23, 24 & 25**). Toutes les chambres sont fermées à clé (porte DD15, serrure DD18, 20 pts de résistance, 12 pts de solidité) et, là encore, les armoires et coffres des chambres inoccupées ne contiennent que du linge de maison. Dans les chambres ne possédant pas de salle d'eau, les clients peuvent se débarbouiller à l'aide d'une bassine remplie d'eau. Ils peuvent éventuellement demander de l'eau chaude si besoin est. Pour les chambres ne possédant pas de toilettes, les clients doivent aller faire leur besoin à l'extérieur de l'auberge dans un petit local mitoyen réservé à cet usage. Les chambres 13, 14, 15, 16, 22, 23, 24, 25 sont louées 8 pa la nuit. Les chambres 11 & 12 sont plus chères : 1 po la nuit. Enfin, les chambres 18 et 19 avec salle d'eau sont louées 2 po la nuit. L'auberge étant à moitié vide, les espions Calastiens se débrouilleront pour occuper la chambre qui jouxte celle où les PJ ont entreposé les objets trouvés dans les cendres du repaire de Drill.



**Premier étage**



**Deuxième étage**

## Le manoir de Shatanius Modriam

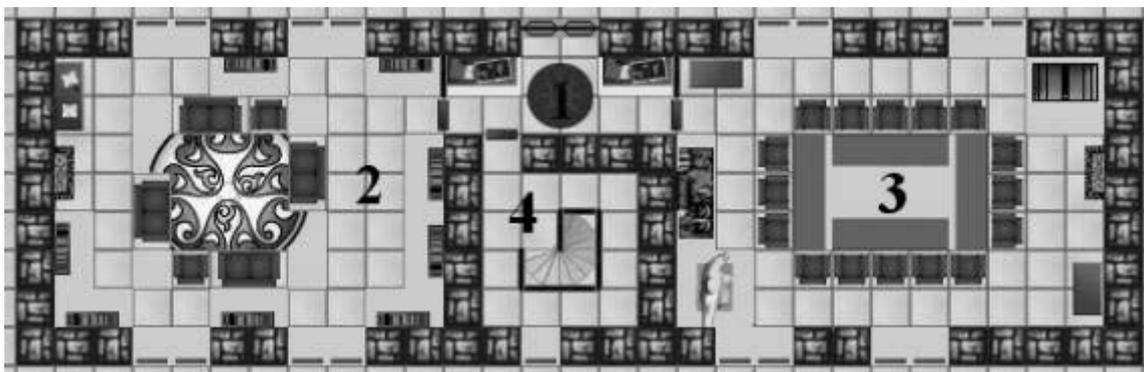
Le manoir de Shatanius Modriam est entouré d'un mur d'enceinte. Une porte cochère gardée par 2 hommes d'armes donne accès à un jardin situé devant le bâtiment. La bâtisse n'a que deux portes d'accès. Une double porte de bois non verrouillée à laquelle on accède par un large escalier permet de pénétrer dans la demeure au niveau du premier étage. C'est la porte principale du manoir qu'emprunte le maître de maison et ses hôtes. Une deuxième double porte placée sur le côté droit de la bâtisse lorsqu'on lui fait face permet d'accéder à la cuisine au niveau du rez-de-chaussée. Cette porte est utilisée par le personnel au service de Shatanius Modriam ainsi que par les colporteurs. Un cuisinier (Hum M, Gdp 3, N) et deux domestiques (Hum F, Gdp 1, CN) sont attachés au service de Shatanius Modriam.



D'après Viollet Le Duc (1978). Encyclopédie Médiévale. Bayeux : Editions Heimdal.

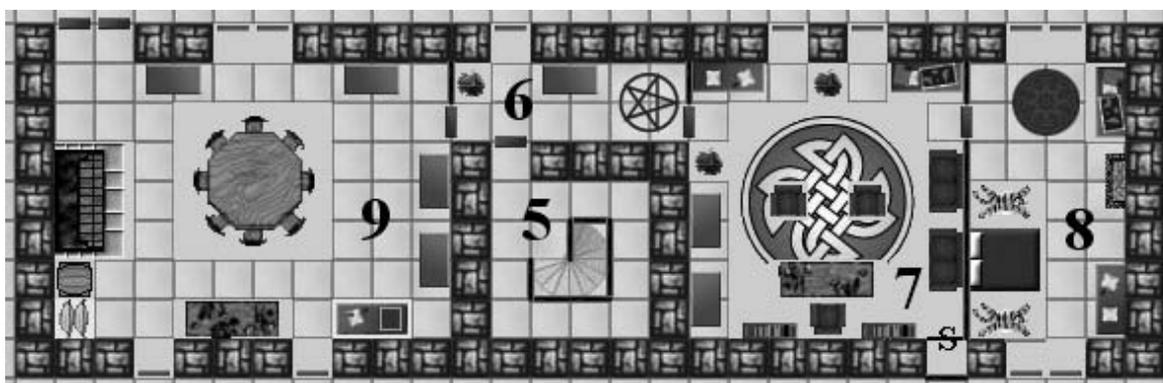
La porte principale donne sur un vestibule (1) dans lequel sont disposés deux meubles bas non verrouillés remplis de linge de maison. Le vestibule distribue trois pièces. La porte de droite non verrouillée donne accès à un salon bibliothèque (2) et la porte de gauche également non verrouillée à une salle de réunion (3). Un âtre brûle dans chacune des deux pièces. Quatre double fenêtres à volets de bois permettent à la lumière de pénétrer dans la bibliothèque et la salle de réunion. La bibliothèque contient huit rayonnages de livres sur Ghelspad, ses coutumes, ses légendes, ses régions, son histoire, sa géographie, et un meuble non verrouillé rempli d'objets d'arts provenant des quatre coins du continent. Un grand tapis Veshien sur lequel sont disposés des fauteuils et des canapés de toile rouge recouvre le sol de la bibliothèque. La salle de réunion permet à Shatanius Modriam de recevoir ses invités lors de réunions ou de banquets. Outre un ensemble de quatre grandes tables disposées en rectangle, des fauteuils de toile rouge et une statue de Drendari, la salle de réunion contient un secrétaire, deux meubles de salon et un coffre fermés à clef (serrure DD25). Le secrétaire contient plusieurs feuilles de parchemin, un encrier,

des plumes, plusieurs sceaux et de la cire. Les meubles de salon renferment de la vaisselle et du linge de table. Le coffre contient des cartes de la région de Mithril ainsi que d'autres régions de Ghelspad sur lesquelles sont portés des indices incompréhensibles.



### Premier étage

Un escalier en colimaçon (4) permet de descendre jusqu'au sous-sol (10) ou de monter jusqu'au dernier étage de la tour (23). Au rez-de-chaussée, l'escalier en colimaçon (5) donne sur un petit hall (6) éclairé par une petite lucarne. Une vitrine remplie de bibelots et une plante verte occupent ce petit hall. La porte de droite donne sur les cuisines (9). Un cuisinier y officie une grande partie de la journée, du matin 7 heure au soir 21 heure. Une grande marmite est toujours au-dessus de l'âtre dans la cheminée. Une double fenêtre et deux lucarnes à volets de bois laissent pénétrer la lumière dans la cuisine. Tout le personnel du manoir, domestiques et hommes d'armes prennent leur repas sur la grande table de la cuisine. Quatre bahuts contiennent des ustensiles de cuisine ainsi que de nombreux aliments. Un tonneau de vin de Darakeene et deux sacs de céréales occupent un des coins de la pièce près de la cheminée. Un évier et une table de travail parsemée d'ustensiles de cuisines et de plats complètent le mobilier de la cuisine.

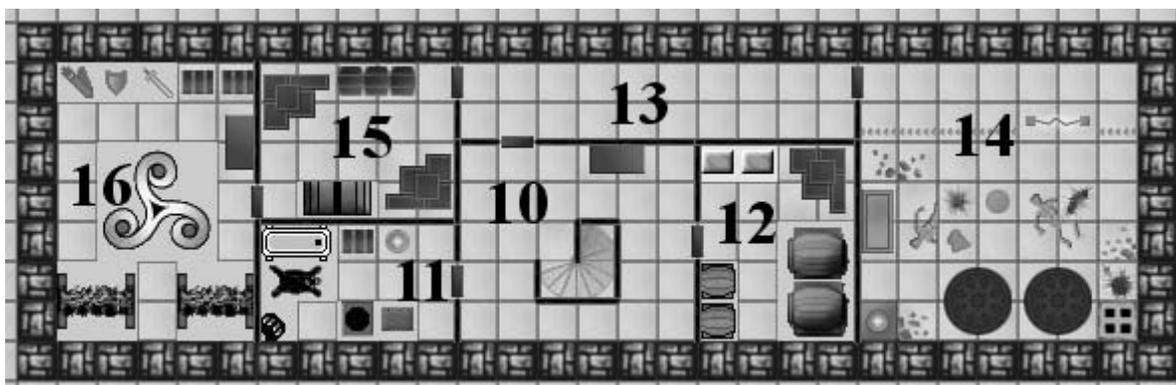


### Rez-de-chaussée

Toujours au rez-de-chaussée, la porte de droite dans le petit hall donne sur le bureau de Shatanius Modriam (7). Un piège magique (glyphe de garde déclenchant le sort Blessure grave soit  $3d8+9$  points de vie) en protège l'entrée. La porte du bureau est fermée à clef (serrures DD25, 30 pts de résistance, 18 pts de solidité) sauf si Shatanius est à l'intérieur. Un grand tapis Veshien orne le sol du bureau. Deux coffres forts fermés à clef (serrure DD30, 40 pts de résistance, 20 pts de solidité), placés contre le mur côté porte d'entrée, renferment de nombreux documents sur la guilde des Faucheurs, un coffret rempli de 5000 po, des bijoux et pierres précieuses (valeur : 8000 po), un trousseau de clés et des lettres de propriété. Deux plantes vertes et deux rayonnages de bibliothèque remplis d'ouvrages de collection décorent la pièce. Le bureau de Shatanius Modriam fait face à deux petites fenêtres à barreaux. Trois fauteuils et deux canapés en toile bleue, un grand bureau massif et deux bahuts remplis de boissons très diverses

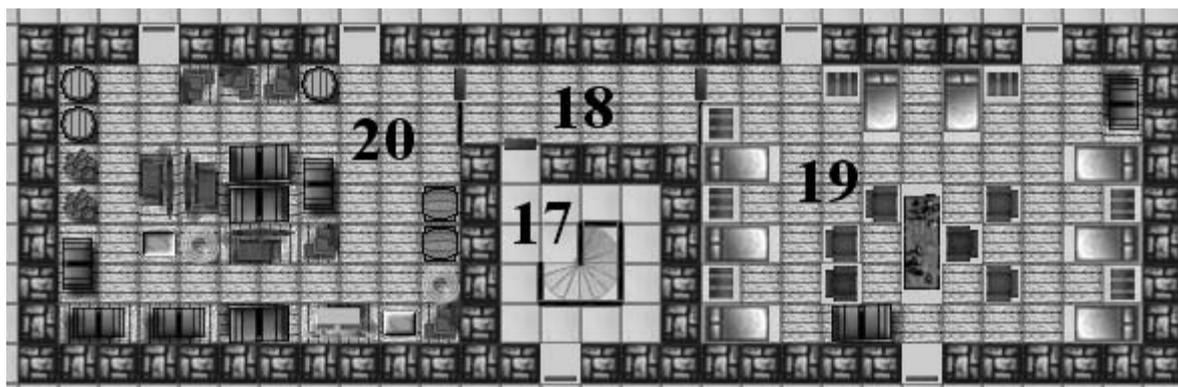
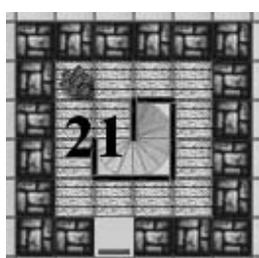
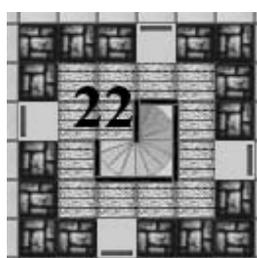
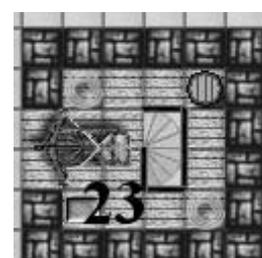
meublent la pièce avec beaucoup de goût. Une porte secrète située à droite du bureau permet à Shatanius Modriam de sortir du manoir ou d'y entrer très discrètement. De l'intérieur, l'ouverture de la porte secrète est déclenchée en actionnant un levier situé derrière des livres de la bibliothèque. De l'extérieur, elle est déclenchée en appuyant sur une pierre amovible du mur de la bâtisse placée juste à côté de la porte à hauteur d'homme. La Chambre de Shatanius Modriam (8) est mitoyenne de son bureau. On y accède par une porte non verrouillée du bureau. La chambre est spacieuse et éclairée par deux doubles fenêtres à barreaux. Elle contient un lit à deux places entourée de deux fourrures de tigres de Termana, un tapis Shelzari et deux bahuts remplis de vêtements de très grande qualité. Un cheminée diffuse de la chaleur dans toute la pièce.

L'escalier (5) permet de descendre au sous-sol où se trouve la salle d'eau (11) de Shatanius Modriam, un cellier (12) rempli de victuailles, un couloir (13), l'antre des deux keffiz (14), un entrepôt pour marchandises de contrebandes et objets d'art volés (15), et une salle d'armes (16). Les deux keffiz sont généralement enfermés dans une cage dont la porte est protégée par un piège magique (Décharge électrique). La salle d'arme contient deux râteliers, deux coffrets et une armoire pleines d'armes très diverses. Un tapis Veshien usagé donne un peu de chaleur à la pièce. Les différentes salles du sous-sol sont desservies par un petit hall (10) meublé d'un petit bahut rempli de bougies et de chandeliers.



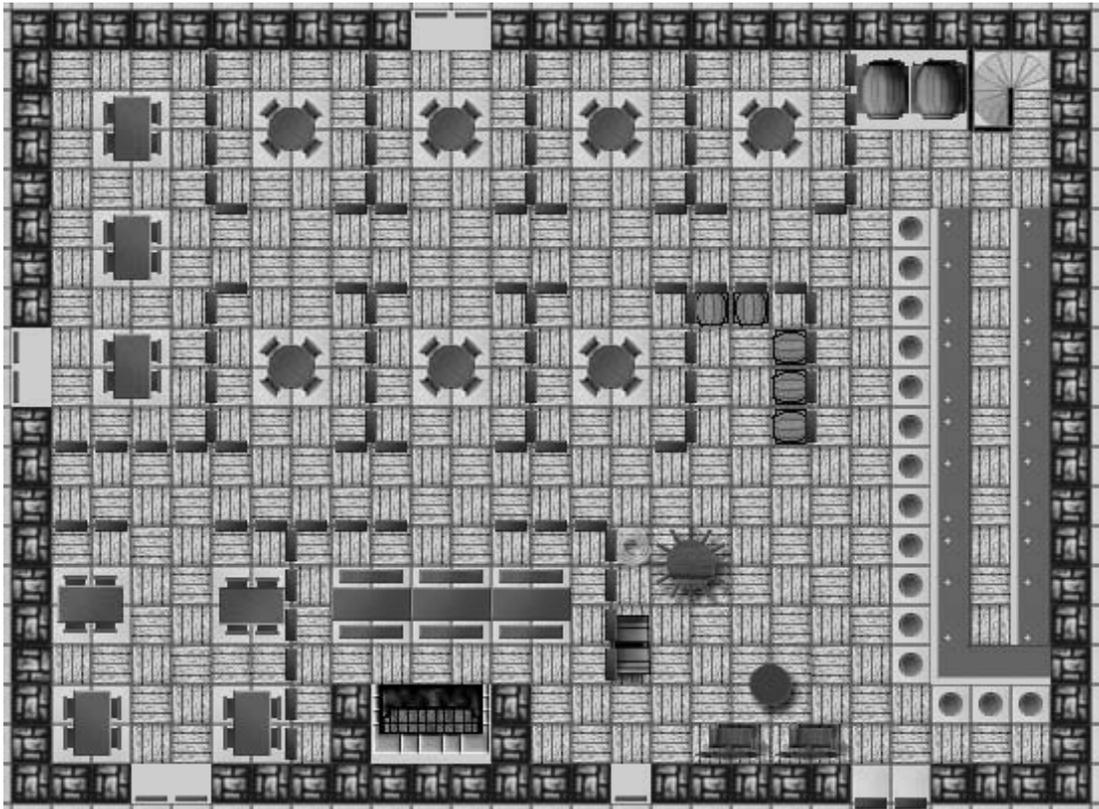
**Sous-sol**

L'escalier en colimaçon (4 et 17) permet d'accéder aux combles du deuxième étage. Il débouche sur un couloir (18) qui conduit, sur la droite, à une porte donnant accès à la salle de repos des 8 hommes d'armes (19) et, sur la gauche, à une porte donnant sur un Grenier(20). C'est dans la salle de repos que les hommes d'armes de Shatanius Modriam viennent prendre leur pause. La pièce, éclairée par 3 lucarnes à volet de bois, comprend 8 lits et 8 coffrets remplis d'effets personnels, une table en bois parsemé de gobelets et de bouteilles, et six fauteuils de toile rouge ou bleue. Le grenier est rempli d'objets de contrebande invendus. Si l'on continue à monter l'escalier, on accède au troisième (21), quatrième (22) puis cinquième étage (25) de la tour. C'est au dernier étage de la tour que deux hommes d'armes de Modriam font le guet, armés d'arc long composite de force de maître.

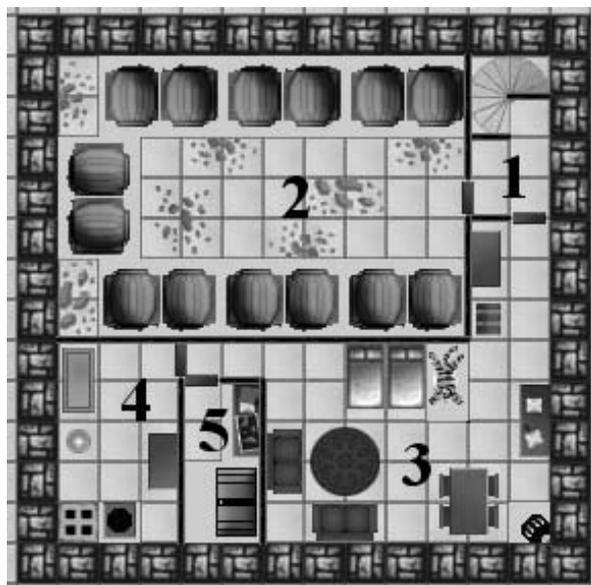
**Combles****Tour Et. 3****Tour Et. 4****Tour Et. 5**

## La taverne du Corsaire écorché

Le Corsaire écorché est une taverne située sur les quais Est de la Cité du Port. C'est un lieu haut en couleur fréquenté par des clients très disparates : des matelots, des dockers, des aventuriers, des visiteurs étrangers humains, nains ou elfes. Howan Treath, propriétaire de l'établissement, a aménagé la taverne avec beaucoup de goût. L'intérieur est sombre et attrayant et décoré de nombreux objets en relation avec la mer. Des rambardees en bois délimitent des espaces de consommation plus personnels. Une cheminée dans laquelle sont souvent rôties des viandes de Vesh fait également l'attrait de ce lieu de boisson maritime. La bière y est abondante et bon marché (1 pc la choppe). La taverne proprement dite est située au rez-de-chaussée du bâtiment. Un escalier en colimaçon permet d'accéder au sous-sol et débouche sur un petit hall (1) qui donne sur deux portes. La porte de droite est ouverte et débouche sur une cave (2) remplie de tonneaux de bière et autres alcool de Ghelspad. La porte de gauche est fermée à clef (porte DD15, serrure DD18, 20 pts de résistance, 12 pts de solidité). Elle donne accès à la chambre de Howan Treath (3), à une salle d'eau (4) et à un placard (5). La salle d'eau contient un bac rempli d'eau, des toilettes et un meuble rempli de linge de toilette. Le placard contient un meuble rempli de vêtements et un coffre fermé à clef (serrure DD 20). Le coffre contient une bourse de 500 po, 3 potions de soins modérés et 1 potion de ralentissement du poison ainsi que d'autres objets d'arts sans grande valeur. Dans la chambre, hormis le lit, les 2 canapés et la table, on peut trouver 2 bahuts et 1 coffret. Tous ces meubles ne contiennent que des objets personnels sans valeur.



**Rez-de-chaussée du Corsaire écorché**

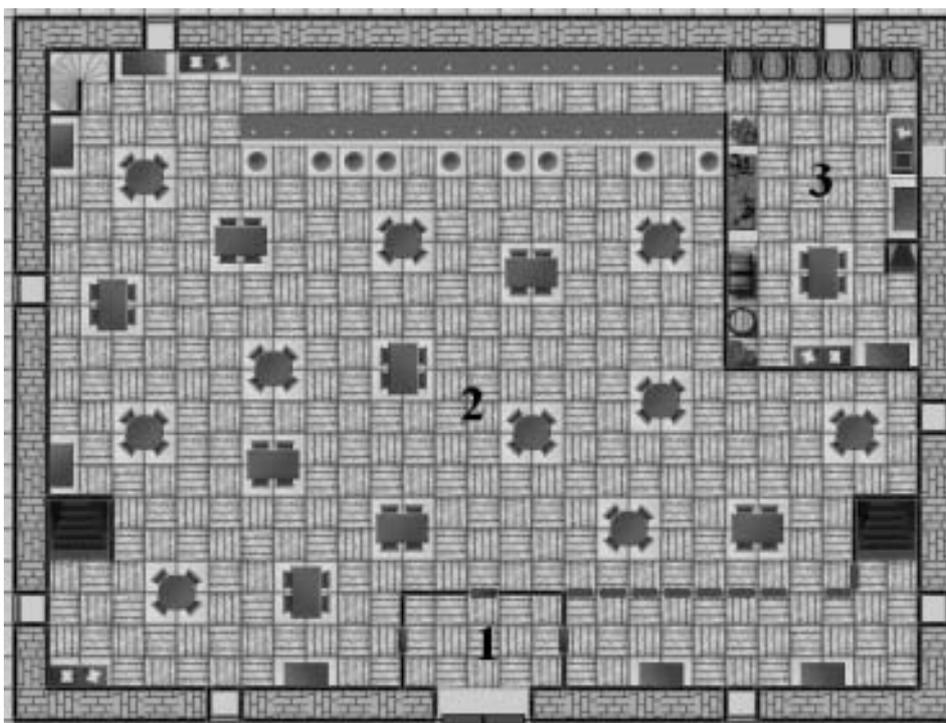


**Sous-sol du Corsaire écorché**

### **La taverne de la Baleine démoniaque**

La Baleine démoniaque est un ancien entrepôt converti en taverne dortoir pour marin situé sur les docks Ouest. C'est également le repaire du gang des Faucheurs dirigé par Shatanus Modriam. Le bâtiment comprend 3 étages. Le rez-de-chaussée se situe au niveau de la mer et permet aux Faucheurs de réaliser leurs activités de contrebande et de trafic dans un grand entrepôt. Le premier étage correspond au débit de boissons. Tous les Sauvadi, des spectacles y

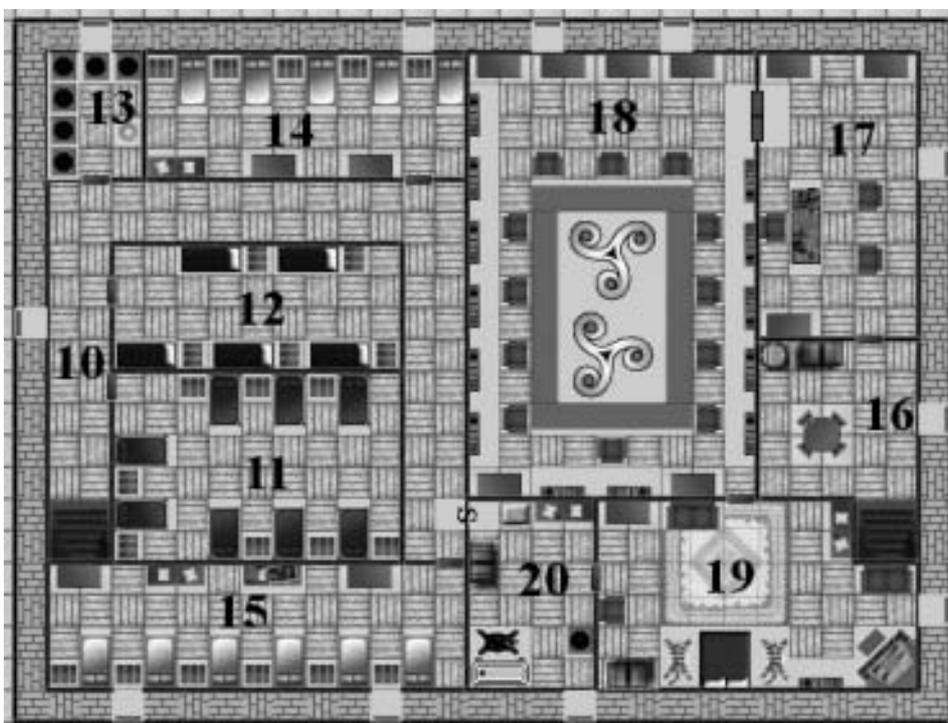
sont organisés et les boissons sont proposées à des tarifs qui défient toute concurrence. Bien souvent ces soirées abondamment arrosées finissent en bagarres générales. On accède à la taverne par un escalier de bois gardé par deux armoires à glace qui filtrent les entrées. Le deuxième étage est constitué de deux parties. La partie gauche du bâtiment est occupée par des dortoirs (11, 12, 14 et 15) et des latrines (13) qui sont desservies par un couloir (10). Une nuit en dortoir coûte 4 pa la nuit. La partie droite abrite les quartiers de Shatanius Modriam. Le premier étage comprend trois salles. Un vestibule (1) permet aux armoires à glace de l'entrée d'assurer leur fonction de filtrage et d'aiguillage ; seuls les membres de la guilde des Faucheurs peuvent emprunter la porte de droite. Les clients ayant été admis à entrer peuvent accéder à la salle principale de la taverne (2) par deux portes. Au fond de la salle, Ioun Fazdriam, le premier lieutenant de Shatanius Modriam, officie derrière un long comptoir garni de verres qui permet d'accéder à la cuisine (3) dans laquelle des repas très corrects sont préparés pour seulement 2 pa.



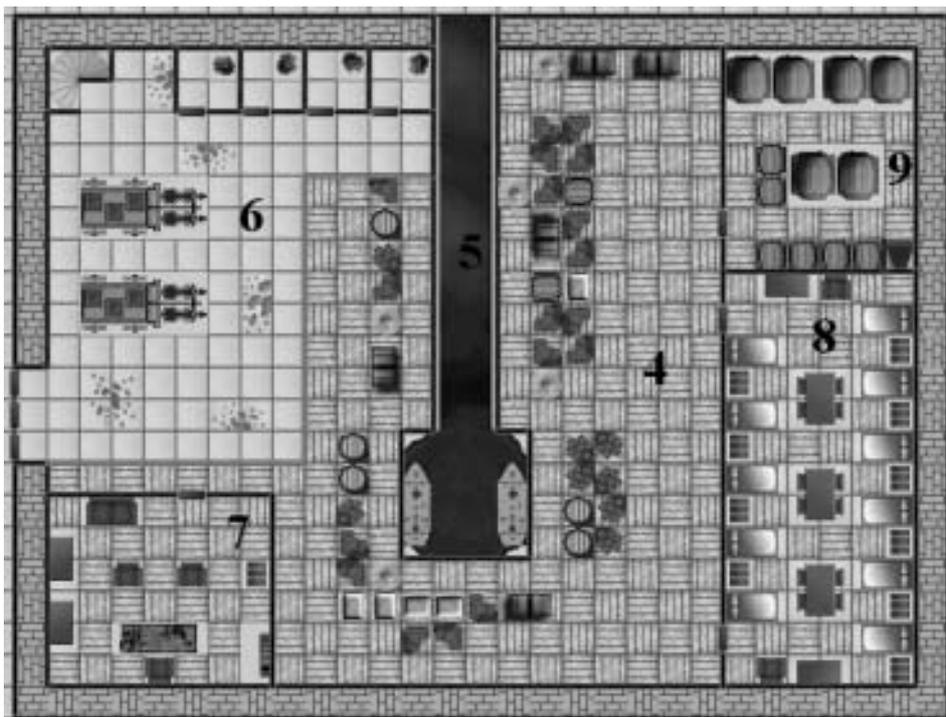
**Le Premier étage de la Baleine démoniaque**

Un escalier en colimaçon situé au fond de la taverne à gauche permet d'accéder à l'entrepôt du rez-de-chaussée. L'entrepôt comprend des écuries et un espace qui permet de charger des produits de la contrebande sur des charrettes (6). Un bureau (4) situé à l'entrée de l'entrepôt permet d'accueillir les acheteurs potentiels. Aucun objet de valeur, ni aucun document compromettant ne se trouve dans ce bureau. Uniquement un registre contenant les noms et adresses de tous les marchands qui traitent avec les Faucheurs. Un chenal central (5) communique avec la mer de sang et permet à des barques remplies de marchandises d'entrer ou de sortir de l'entrepôt. Des quais (4), situés de part et d'autre du chenal permettent de décharger et d'entreposer des marchandises très variées. Les quais sont toujours encombrés de caisses, de tonneaux et de sacs de marchandise et d'objets de contrebande. Sur la droite de l'entrepôt, un dortoir (8) permet d'héberger une douzaine d'hommes de la guilde (voir caractéristiques des fiers à bras en renfort). Enfin, tout au fond à droite de l'entrepôt se trouve la cave (9) qui abrite des tonneaux des meilleurs alcools de contrebande de Ghelspad. Un petit escalier permet à la cave de communiquer avec la cuisine.

On ne peut accéder aux quartiers de Shatanius Modriam que par un large escalier situé à gauche dans la salle de la taverne. Deux gardes en armure placés au bas de l'escalier filtrent les personnes qui montent l'étage. En haut de l'escalier, un petit vestibule (16) abrite quatre malabars qui constitue une deuxième ligne de garde et de filtrage. La seule porte du vestibule donne accès à un bureau (17) dans lequel le comptable de la guilde des Faucheurs travaille sans répit, jusque parfois tard dans la nuit. Le bureau communique avec une grande salle de réunion (18) qui permet à Shatanius Modriam de recevoir tous ces lieutenants et de tenir des conseils de guerre lorsque cela est nécessaire. Des rayonnages de livres de stratégie et de méthodes de roublardises ornent les murs de la salle. Six bahuts situés de part et d'autre de la salle contiennent des objets d'art volés. Une porte, au fond de la salle, permet d'accéder à la chambre de Modriam (19). Une armoire basse et un coffret fermés à clef (serrure DD30) contiennent quelques objets magiques et quelques bijoux. Une salle d'eau (20) mitoyenne à la chambre permet à Modriam de s'échapper par une porte secrète qui donne sur les dortoirs en cas d'extrême nécessité.



**Le Deuxième étage de la Baleine démoniaque**



**Le Rez-de-chaussée de la Baleine démoniaque**

## Le temple de Madriel

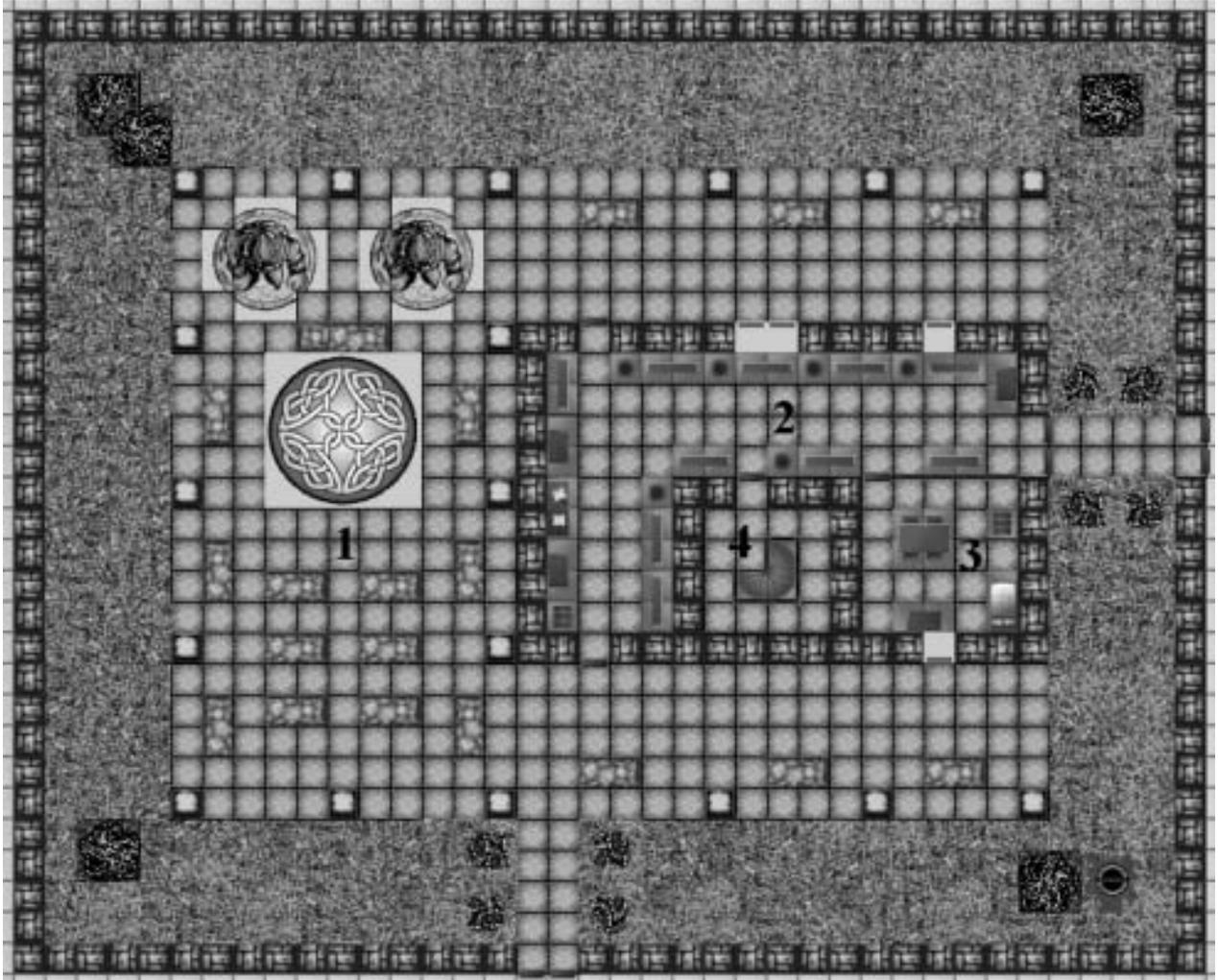
Il se situe au cœur de la Cité du Temple, juste en face du marché de l'Agora. Il est entouré d'un mur de clôture élevé à hauteur d'homme. On y accède par une porte à deux battants dans la rue du Mémorial. Un jardin très bien entretenu entoure une grande esplanade de granit (1). Le temple proprement dit est ouvert au soleil, cerné de dix-huit colonnes de marbre. Douze bancs de granit permettent aux fidèles d'assister aux cérémonies conduites par Alia Vehnsir, la grande prêtresse de Madriel qui officie à Mithril. C'est sur cette esplanade entourée de colonnes que Tolimon Nadar sera ressuscité. Deux grandes statues de Madriel entourent un grand autel de granit. Un bâtiment de trois étages, duquel se détache une tour de neuf étages, est implanté juste à côté du temple. Une promenade sur laquelle sont placés six bancs de granit se trouve de part et d'autre du bâtiment. Sur la droite du bâtiment, une allée conduit à l'hôpital de trois niveaux qui peut accueillir 100 patients à la fois.

Le bâtiment mitoyen du temple héberge une dizaine de prêtres de Madriel. Lorsqu'on rentre dans le bâtiment, on accède à un hall (2) qui permet aux fidèles de s'abriter lorsqu'une tempête se déchaîne en pleine cérémonie. Une petite chambre (3) située à l'entrée du temple abrite un prêtre qui filtre les entrées et accueille les visiteurs qui souhaitent rencontrer la grande prêtresse. Enfin, un escalier à vis (4) permet d'accéder aux étages.

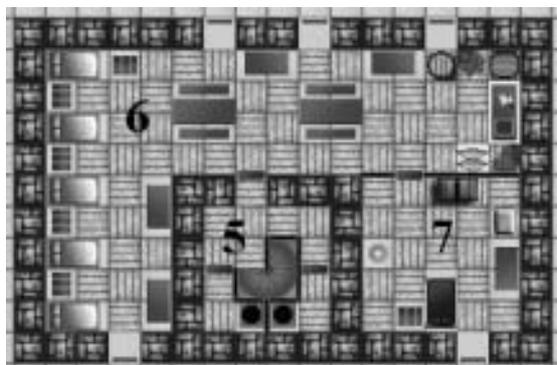
La cage d'escalier du premier étage (5) dessert un dortoir (6) de 5 lits, prolongé par une cantine et sa cuisine. Les coffrets et meubles du dortoir ne contiennent que les effets personnels des prêtres et aucun objet de valeur. Dans la cuisine quelques sacs, caisses et tonneaux de victuailles entourent un évier. La chambre d'Alia Vehnsir est juste attenante à la cantine (7). Elle contient une couche, deux coffres remplis de vêtements de cérémonie, un bac rempli d'eau, un petit sofa et un meuble fermé à clé (serrure DD25, 30 pts de résistance, 18 pts de solidité) contenant des objets sacrés, une crevice +3, un écu de métal +2, et une masse d'arme lourde de destruction +4. La porte de l'armoire est protégée par un glyphe de garde divin à sort (Colonne de feu). Des toilettes sont disponibles dans la cage d'escalier aux deux étages du bâtiment.

La cage d'escalier du deuxième étage (8) donne accès à un deuxième dortoir (9) de 6 lits et à une bibliothèque (10) contenant de nombreux ouvrages religieux. Les armoires et les coffrets

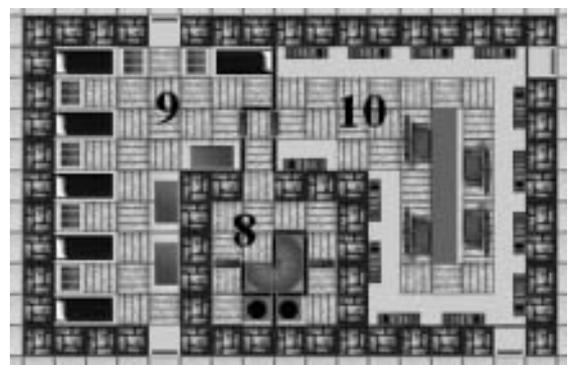
des dortoirs ne contiennent que les effets personnels des prêtres. La cage d'escalier (11) permet de monter jusqu'au sommet de la tour, au neuvième étage (12). Là, une cloche permet d'appeler les fidèles pour les cérémonies importantes.



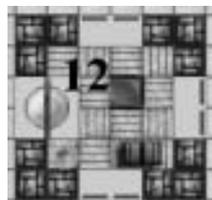
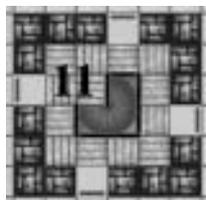
**Temple de Madriel – Rez-de-chaussée**



**Premier étage**



**Deuxième étage**



**Etages de la Tour**

## Rencontres sur la Voie Cordrada

La voie Cordrada, entièrement pavée sur près de 400 kilomètres, relie les cités de Mithril et de Moullis. Des tours fortifiées, espacées de 18 km environ, jalonnent la voie sur toute sa longueur. Les 12 tours situées du côté de Mithril sont à la charge de la Cité du Golem. Les 11 tours du côté de Moullis sont à la charge de la Cité de Moullis. Les tours sont protégées par des troupes armées. Les 12 tours Mithrilites comprennent chacune 24 guerriers de niveau 1 placés sous le commandement de 2 paladins de niveau 2 et de un paladin capitaine de niveau 6. Les 11 tours Moullisiennes comprennent quant à elles 16 guerriers de niveau 1 placés sous le commandement de 2 guerriers de niveau 2 et d'un guerrier de niveau 4. La nuit venue, les caravanes et les voyageurs font généralement halte près d'une tour de garde afin de diminuer les risques de rencontre désagréable. La Voie Cordrada est également parcourue par des patrouilles de la Légion des Cendres, des Vigilants Veshiens et des soldats de l'armée populaire de Mithril. Malgré toutes ces précautions, la Voie Cordrada n'est pas entièrement sûre. Au cours de leur voyage le long de la Voie Cordrada, les PJ peuvent faire des rencontres assez variées. Le ND moyen approximatif pour la Voie Cordrada est de 6. Le tableau suivant indique la probabilité de rencontrer des créatures sur la Voie Cordrada en plein jour ou en pleine nuit. Les agressions (Brigands, Chiens sauvages, Gorgone inférieure, Orcs) se dérouleront toujours à mi-parcours entre deux tours de garde. La nuit, les patrouilles sont plus rares, et les voyageurs qui continuent à voyager augmentent les risques de faire des mauvaises rencontres. En hivers, le soleil se lève vers 6h00 et se couche vers 16h00.

**Chance de rencontre : 12% par heure le jour ; 4% par heure la nuit**

d% jour	d% nuit	Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source
01-10	01-28	Brigands	a	a	7	GM
11-14	-	Chasseurs	b	b	1	GM
15-18	29-32	Chien sauvage	2d4+4	1/6	1	MM
19-20	33-42	Fantôme	c	c	7	MM
21-24	-	Fermiers	d	d	1	GM
25-28	43-66	Gorgone inférieure	1	6	6	CC
29-30	-	Incarné	e	e	7	RR
31-40	-	Marchands	f	f	7	GM
41-44	-	Ménéstrels / comédiens	g	g	7	GM
45-48	67-76	Orcs Crânefeux*	2d4+4	1/2	5	MM
49-52	77-86	Orcs Poings-de-pierre**	2d4+4	1/2	5	MM
53-64	87-92	Patrouille montée de guerriers de la Légion des Cendres	h	h	7	SS
65-74	93-96	Patrouille de soldats de l'armée populaire de Mithril	i	i	7	GM
75-82	97-100	Patrouille de Vigilants Veshiens	j	j	10	RR
83-90	-	Pèlerins	k	k	7	GM
91-100	-	Voyageurs	l	l	7	GM

GM : Guide du maître ; MM : Manuel des Monstres ; RR : Reliques & Rituels ; SS : Sociétés Secrètes.

a.- Brigands : 1 homme d'armes de niveau 5 et 3d4+2 hommes d'armes de niveau 1 (FP1/2 chacun). Ils s'en prennent aux voyageurs de la voie Cordrada sur les portions de la Voie moins bien protégées c'est à dire à mi-distance entre deux tours de garde.

b.- Chasseurs : 1d4 gens du peuple de niveau 2.

c.- Fantôme : 1 guerrier humain de niveau 5 ou 1 Ettin (FP 5). Se référer au MM pour les caractéristiques spéciales des fantômes (pp. 214-216).

d.- Fermiers : 1d4 gens du peuple de niveau 2.

e.- Incarné : 1 Druide 4 / Incarné 3. La classe des prestige des Incarnés est présentée en détail dans « Reliques & Rituels » édité par Hexagonal (pp. 12-14). Une documentation sur le groupe des Incarnés figure également dans « Sociétés secrètes » édité par Hexagonal (pp. 45-51).

f.- Marchands : Les marchands se déplacent en caravane. La caravane se compose d'un chef de caravane, roublard niveau 4, de 4 hommes d'armes de niveau 2 chacun, et de 8 gens du peuple de niveau 2 chacun. Elle comprend également des chariots contenant des marchandises. Le chef de la caravane sera à cheval ainsi que les hommes d'armes.

g.- Ménestrels / comédiens : 1 barde de niveau 5 plus 5 gens du peuple de niveau 3 chacun. La bande d'artistes possèdera un chariot qui contient tous leurs costumes et accessoires et peut faire office de scène.

h.- Patrouille montée de guerriers de la Légion des Cendres : Un grand contingent de Légionnaires cendrés est basé à Mithril. Un contingent plus modeste est basé à Moullis. La ville de Moullis paye la Légion pour effectuer des patrouilles le long de la portion sud de la Voie Cordrada. La Cité de Mithril paye également la Légion mais pour assurer la protection de la Cité et effectuer des patrouilles sur la portion nord de la Voie Cordrada. Qu'elle vienne de Moullis ou de Mithril, une patrouille montée de Légionnaires cendrés est constituée d'un sergent Guerrier 4 qui dirige l'escouade et de 8 hommes d'armes de niveau 2. La Légion des Cendres est présentée dans « Sociétés secrètes » édité par Hexagonal (pp. 52-58).

i.- Patrouille de soldats de l'armée populaire de Mithril : 1 guerrier de niveau 5 accompagné de 8 hommes d'armes de niveau 1.

j.- Patrouille de Vigilants Veshiens : L'escouade de Vigilants se compose de 1 caporal Rôdeur 5 / Vigilants 2 accompagné de 3 Rôdeurs 5 / Vigilant 1. La classe des prestige des Vigilants Veshiens est présentée en détail dans « Reliques & Rituels » édité par Hexagonal (pp. 22-23). Une documentation sur les Vigilants de Vesh figure également dans « Sociétés secrètes » édité par Hexagonal (pp. 88-94).

k.- Pèlerins : 1 prêtre de Coréahn de niveau 4 (chef du groupe), 8 gens du peuple de niveau 2, 4 hommes d'armes de niveau 2.

l.- Voyageurs : 3 PNJ de niveau 4, de la classe de votre choix.

\* Orcs Crânefeux : Les Orcs Crânefeux sont de véritables pillards errants. Très belliqueux, ils n'hésiteront pas à attaquer des voyageurs croisant leur route. La tribu des Crânefeux est présentée avec plus de détail dans « Mithril, la cité du Golem » édité par Hexagonal (pp. 66).

\*\* Orcs Poings-de-pierre : Les Orcs Poings-de-pierre sont assez pacifiques. Il y a 1 chance sur deux qu'ils cherchent à parlementer pacifiquement et une chance sur deux qu'ils attaquent sans discuter. La tribu des Poings-de-pierre est présentée avec plus de détail dans « Mithril, la cité du Golem » édité par Hexagonal (pp. 67).