

Advanced Dungeons & Dragons®

Accessoire de jeu

Aventures à Regard

Se rendre à Regard	2	<i>Aventures à Regard</i> est une base de campagne offrant la possibilité d'inclure plusieurs scénarios pour fournir de l'expérience à un groupe de joueurs sur plusieurs niveaux.
Les Points d'Intérêt	2	
Les abords Immédiats	5	Ce module décrit au chapitre premier la bourgade de Regard et ses centres d'intérêts.
Bourgmaster Malveillant	10	Le second chapitre donne au MD un élément contextuel de l'histoire du monde où se déroule la campagne.
Se faire embaucher à la GDP	11	
Intégrer la GDP	12	Au chapitre trois figurent les cartes.
La Soirée	13	
La façade, les coulisses...	13	Un des personnages pouvant servir à créer un mini-aventure est décrit au chapitre quatre.
Mais qui dirige ?	13	Le chapitre cinq aborde « La Guilde des Prêcheurs », véritable centre d'intérêt de la région.

Crédits

Conception , Illustrations : SAMM

©2020 - SAMM

Règles avancées de Donjons & Dragons, AD&D et le logo TSR sont des marques déposées propriétés de TSR Inc .

Abréviations :

CA : Classe d'Armure

pv : Points de Vie

TACO : TACO

AT : Nombre d'attaques / tour

Dg : Dégâts

AL : Alignement

LB : Loyal Bon - LN : Loyal Neutre - LM : Loyal Mauvais

M : Morale

MSP : Moral Sans Peur

MS : Moral Stable

VT : Vol à la Tire - SO : Cacher dans Ombre - DS : Déplacement Silencieux -
CR : Crochetage - DP : Détection des Pièges - DB : Détection des Bruits - GR : Grimper

Situé sur les falaises de granit qui dominent la « *Ratze Konirink* » (La Mer de Jade en commun), le village de Regard est le centre administratif de la région d'Akebek Rink. Deux cents âmes y vivent régulièrement. Le Bastion, gros bâtiment fortifié, regroupe l'ensemble des administrations de la bourgade.

Se rendre à Regard

Trois chemins mènent à la petite cité. La route au Nord-Ouest permet de rejoindre la voie principale qui traverse de bout en bout la région. La Serpente de l'Ouest est plus un méchant chemin de terre, utilisé par les fermiers locaux pour conduire le bétail à la foire et les victuailles au marché. La route Sud-Ouest, elle, permet de longer la côte de bout en bout. Principalement utilisée par les pêcheurs et la Guilde Des Pêcheurs pour distribuer les marchandises transformées à Regard à travers le continent.

Les Points d'Intérêt

1) Le Bastion de Regard

Autrefois propriété des Comtes d'Akebek, le bâtiment fut saisi lors de la Grande Révolte. Maintes fois transformé, il servit d'hôpital durant l'épidémie de Peste de l'An 7, puis de caserne lors de la Révolution de Satin en l'An 51. Ce n'est qu'en 63 qu'il adopta sa forme actuelle, nombre de dépendances ayant été rasées pour offrir un refuge à la population en cas d'invasion des « Communs d'Au-Dehors ». Il comporte une Salle Commune (1b), où se tiennent les procès et où sont reçues les doléances populaires. Une Salle d'Exception (2b), autrefois réservée aux affaires relevant de la sécurité du pays. C'est aujourd'hui plus un espace de réception qu'autre chose. Vient ensuite la Salle des Jugements (3b), qui a conservé tout ses décors d'origine ainsi que son mobilier. C'est un des rares vestiges encore intact de la période des Comtes d'Akebek, nul ne sachant dire aujourd'hui pourquoi cet

endroit n'a jamais été touché. Enfin, si, peut être que quelque part, au travers de siècles, un morceau de légende est resté. Qui sait ?

C'est ensuite la résidence du Bourgmestre (4b), Maître Oulitien Lincafil, personnage fantoche, imbu de sa personne. Il serait malvenu de se fier à son bon visage rondouillard. Intrigant, corrompu et bavard, il se comporte en son logement de fonction comme un seigneur des temps anciens. Nul doute que s'il croise une aventurière il s'empressera de lui faire des avances appuyées.

Il a en charge le Trésor, qu'il conserve jalousement auprès de lui (5b). Certains gardes affirment qu'il peut rester des heures enfermé à se vautrer dans les richesses en galante compagnie. Sa chambre (6b) est en permanence gardée. Il se dit qu'elle comporte une sortie secrète qui conduirait au port. Si c'était vrai, les Comtes d'autrefois devaient en ignorer l'existence, sinon comment auraient-ils été roués et brûlés sur la Place des Foires ?

La Salle des Pas Perdus (7b) assure la circulation dans le Bastion.

La Salle de la Garde (8b) est la garnison proprement dite. Salle commune et lieu de repos pour les forces armées qui veillent à la sécurité de Regard et ses alentours.

Le Dortoir des Gardes (9b) il se dit qu'il y a toujours quelqu'un qui y dort, du fait des rotations quotidiennes.

Les Geôles (10b), la salle commune où les détenus prennent leur bouillie hebdomadaire. Le dortoir (11b) où s'entassent les prisonniers sur des paillasses infestées de vermine. Les latrines (12b). L'oubliette (13b) où sont entreposés les criminels à l'issue de leur procès avant qu'ils ne soient conduits à l'échafaud.

La pièce 14b n'existe sans doute pas, sinon, elle se trouverait être au milieu du passage

secret qui irait des appartements du Bourgmestre au port. Légendes et billevesées.

Garde ou Soldat de base : G1; CA 6; pv 7; TAC0 20; AT 1; Dg selon l'arme ; AL N'importe sauf Mauvais ; MS 12 .

Compétences martiales : épée courte, pertuisane, gourdin, dague .

Équipement: armure d'écaillés, épée courte, pertuisane, hallebarde, gourdin, dague.

Les Personnages Clefs :

Uki Ersitrak :

Chef de la Garde - Préside le Tribunal

Humain P18; For 18-60%, Dex 16, Con 16, Int 18, Sag 15, Cha 18 ; CA -8 ; pv 78 ; TAC0 3 ; AT 1 ; Dg 1d12+2 ; AL LB ; MSP 20

Âgé de 48 ans, c'est le bras armé de l'Ordre et de la Justice de la Région d'Akebek. C'est l'homme fort du Tribunal.

Le Grand Chambellan :

Mage - Préside le Conseil de Regard

Humain M18; For 11, Dex 12, Con 8, Int 18, Sag 11, Cha 15 ; CA -5 ; pv 31 ; TAC0 10 ; AT 1 ; Dg 1d6+2 ; AL LN ; MSP 20

Âgé de 58 ans, il donne l'impression de n'être vieux que d'une quarantaine d'années. De par son statut de Président du Conseil, il garde toujours un oeil sur les activités de la Guilde des Pêcheurs et sur le Bourgmestre.

Rezilas Rekoli :

Clerc - Chef du Culte d'Elphior

Humain C18; For 13, Dex 17, Con 16, Int 13, Sag 18, Cha 15 ; CA -5 ; pv 31 ; TAC0 13 ; AT 1 ; Dg 2d4+2 ; AL LN ; MSP 20

Âgé de seulement 30 ans, il a été nommé par le Pouvoir Central voici deux ans maintenant. Jeune homme ambitieux, il fait régner l'harmonie dans la multitude de croyances en répartissant l'occupation du Temple des Temples auprès des Clercs représentants chacune des divinités. D'aucun pourraient

penser qu'il ne s'agit que d'un travail de bureaucrate, mais il s'en moque.

Les trois hommes se respectent mutuellement et dirigent la région de façon remarquable.

2) L'Auberge du Nain Éviscéré

C'est à la suite de la Grande Révolte que l'unique auberge de Regard prit ce nom. Elle s'appelait autrefois « L'Estaminet du Comte Gracieux » en hommage au Comte Akebek XI, dit le Bien-Heureux, car il ne brillait pas par son intelligence.

C'est aujourd'hui une maison moyenne, propre dans l'ensemble, servant des repas copieux et abordables aux marchands et commerçants qui se rendent à Regard pour la foire où les ateliers de pêcheurie. Le patron Mauricien Proilagnan et son épouse Namonk sont de braves gens âgés. Une femme de chambre, Kilie, sert aussi les repas en salle aux heures d'affluence.

L'auberge tient son nom actuel d'une histoire locale qui raconte que lorsque les Elfes et les Nains, accusés d'avoir provoqué la Grande Famine dans tout le pays, furent poursuivis et jugés, un Nain à demi mort s'enfila une dernière rasade de bière avant de trépasser sur le comptoir, se vidant comme une outre percée.

L'auberge comporte huit chambres à l'étage et une écurie au dehors.

3) La Taverne de l'Elfe qui Brûle

Lors de la Grande Révolte, il n'y avait qu'un Elfe dans la région. Il vivait paisiblement dans les bois et forêts, ignorant à peu près tout de ce qui se passait autour de lui.

Personne n'arrivant à le localiser, il fut décidé d'incendier totalement la forêt. C'est ainsi qu'il périt. Fiers de leur action indigne, les soldats et manants excités par la traque et la mise à mort, vinrent compter leur exploit dans la Taverne du

Comte Éléphant (portant le numéro V, mort sans épouse ni descendance).

La patronne actuelle Lured Vertperick, tiens l'établissement avec son fils Oulien. Son défunt mari, employé à la Guilde Des Pêcheurs étant décédé au cours d'une chasse à l'ours.

La taverne est propre et bien entretenue. L'on y voit surtout des maquignons de passage, et quelques voleurs et roublards occasionnels les jours de foire.

4) La Zone Portuaire, la Guilde Des Pêcheurs, la Conserverie.

La Zone Portuaire abrite six bateaux de dix mètres de longs, commandés par des capitaines membres de la Guilde des Pêcheurs. Les membres d'équipage sont eux aussi guildés. Une ou deux barques privées disposent d'un modeste emplacement.

La Guilde des Pêcheurs est le bâtiment administratif central. Une soixantaine de personnes dépendent de la Guilde qui est dirigée par un homme mystérieux qui ne sort jamais. Il se dit qu'il serait à la tête d'un commerce florissant d'esclaves et de contrebande qu'il dirige dans cette petite région insignifiante, bien loin du pouvoir central. Mais vous savez comment sont les gens ! Ils ont vite fait de faire courir des rumeurs extravagantes sur tout et n'importe quoi.

La Conserverie est l'endroit où sont traités, salés et conservés les poissons ramenés par la Guilde des Pêcheurs. Chaque employé, membre, se doit de connaître un mot de passe secret qui change chaque jour. L'endroit est gardé en permanence par des miliciens privés qui surveillent chaque allée et venue. Une soixantaine de personnes sont employées à la conserverie en elle-même, contre une vingtaine de miliciens.

5) La Place des Foires

En son centre le gibet où ont lieu les exécutions publiques. C'est ici que se tiennent foires et marchés.

6) Le Temple des Temples

Un gros bâtiment, assez typique de l'architecture des débuts de l'Empire après la Grande Révolte. À l'intérieur des espaces aménagés pour différents usages culturels. Sur un tableau à l'entrée figure les cérémonies du jour et la divinité Honorée.

Quelques Clercs et Novices vivent à l'intérieur et sont chargés de l'entretien.





« L'Empereur Elphior et son épée vorpale Justice, contemplant son pays apaisé ».

Gravure de l'An XI par Berikar Rumolek

Un peu d'Histoire

Origines de la Grande Révolte

Suite à la Grande Famine, le jeune Elphior assassina le Comte Reker VI et prit le pouvoir, instaurant ainsi l'Empire d'Elphior.

Doué d'un charisme et d'une force de persuasion hors du commun, son coup d'état gagna bientôt l'ensemble du territoire.

Les paysans, manants et ouvriers, qui avaient tant souffert de la disette, se joignirent rapidement au mouvement de révolte.

Elphior fit courir le bruit que les Nains détournaient les cours d'eau pour brasser leurs bières, ce qui asséchait les terres agricoles et que les Elfes usaient de sortilèges pour faire venir en masse les nuisibles insectes qui ravageaient les récoltes. Cela eut pour effet de provoquer un sentiment de haine vis à vis de ses deux peuples. Ce sentiment perdure encore aujourd'hui (bien qu'uniquement dans certains hameaux reculés) et il n'est pas rare de voir encore des gens accuser Elfes ou Nains de mauvaises conditions météorologiques. Et il y a bien deux ou trois cents ans qu'aucun Elfe ou Nain n'a été persécuté dans tout l'Empire d'Elphior.

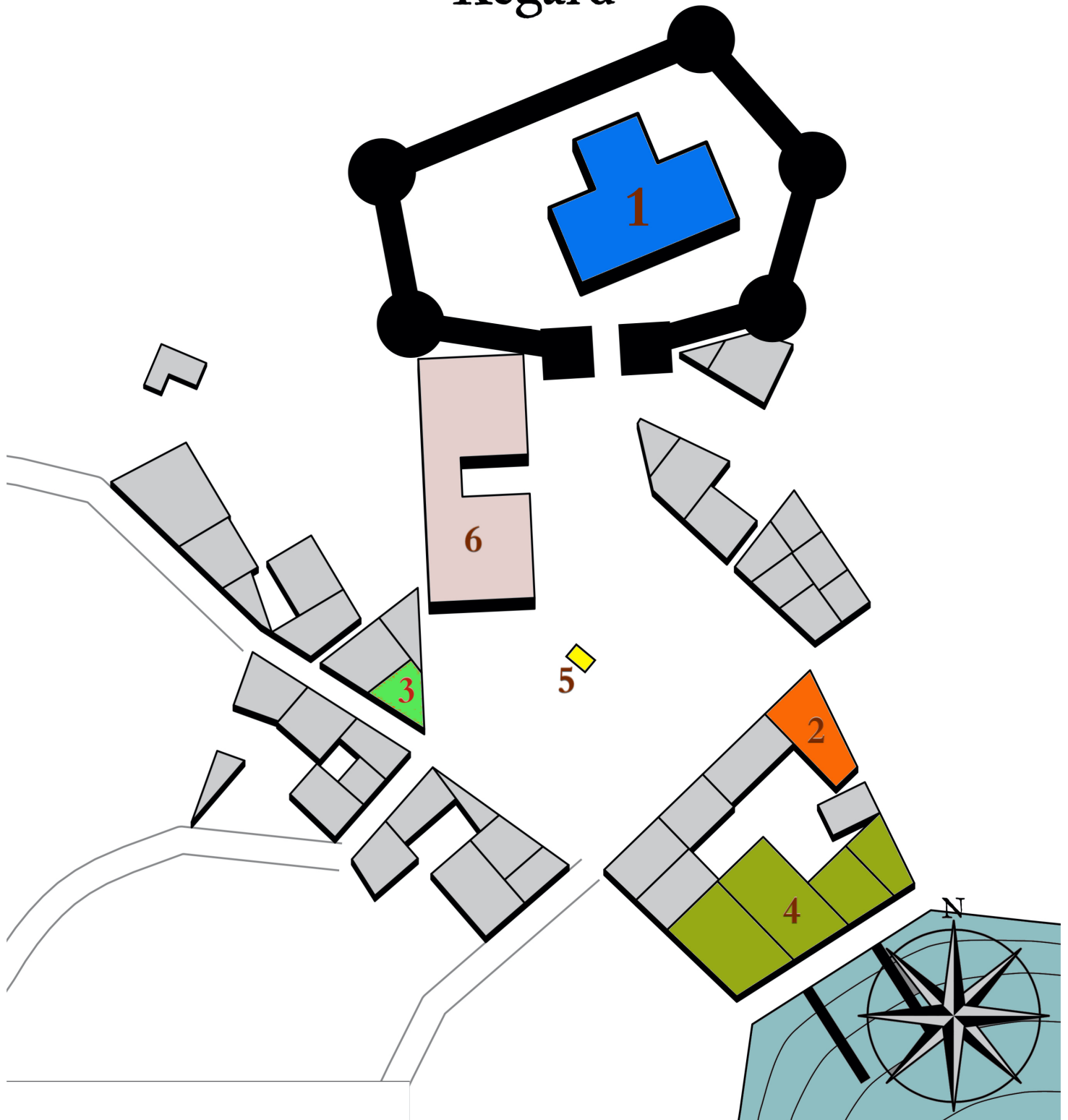
La situation politique du pays, les nombreuses tentatives de révoltes et la totale main-mise du pouvoir Impérial sur l'ensemble du pays font que partout ailleurs dans le monde on ne connaisse l'Empire d'Elphior que sous le nom de « Terres du Chaos ».

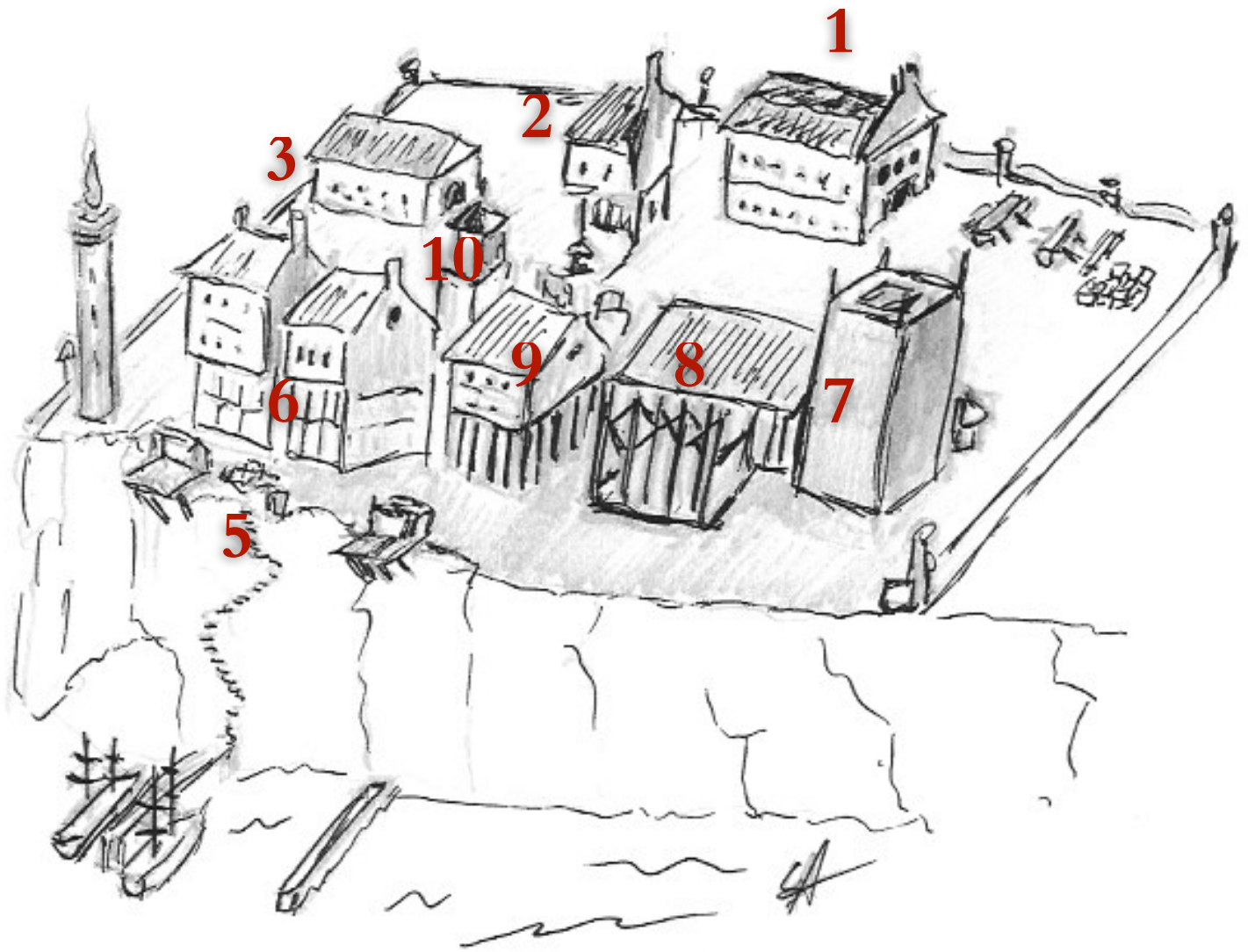
Les abords Immédiats

Les fermes qui bordent Regard sont très souvent la cible des attaques de loup et d'ours noirs qui pullulent dans la région.



Regard





La Guilde des Pêcheurs : Le Port

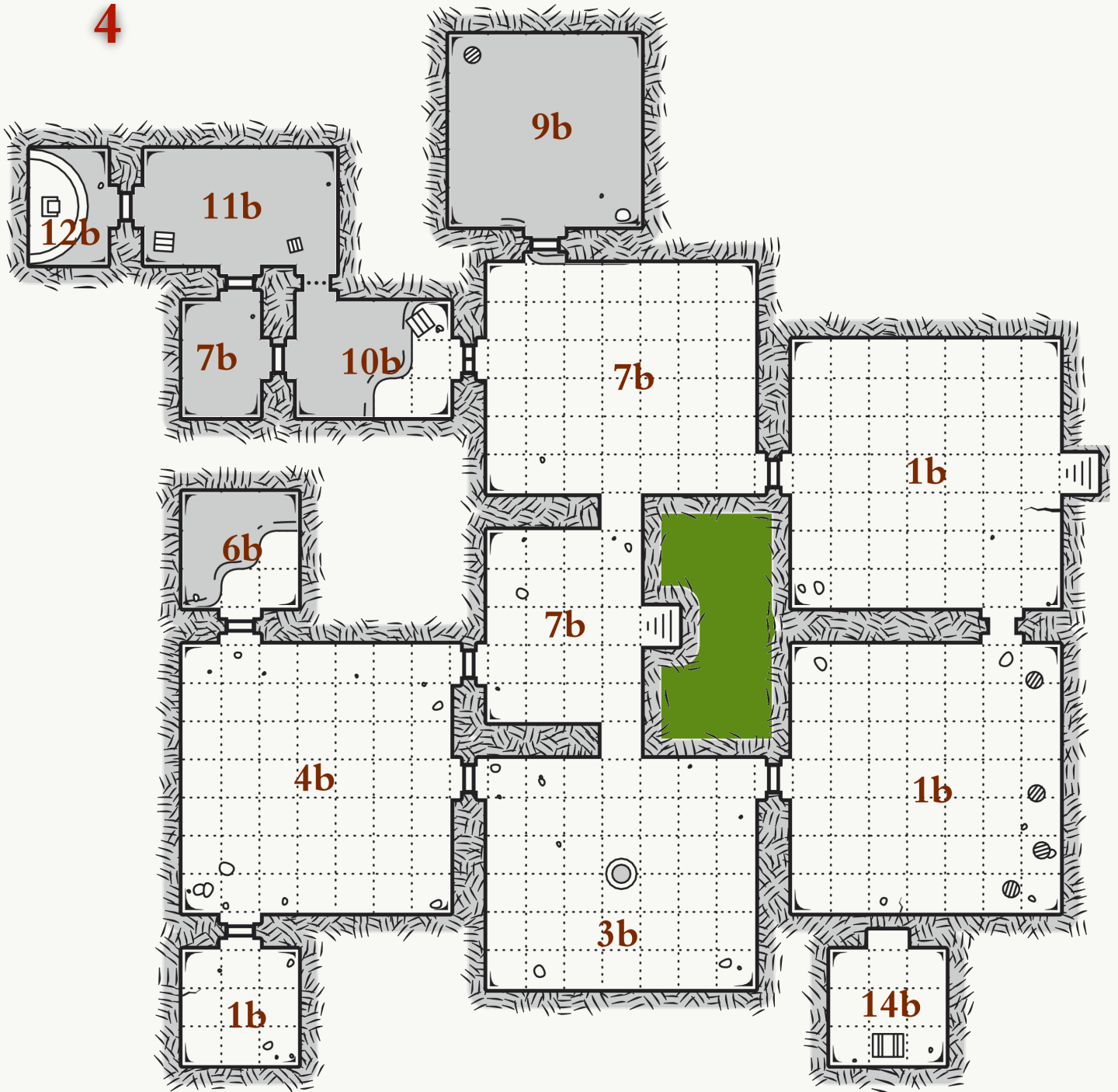
- 1 Construction Navale & Entretien
- 2 Bureaux & Appartements
- 3 Ateliers Préparation
- 4 Le Phare
- 5 Halage

- 6 Ateliers Conserverie
- 7 Ateliers Fumage & Salage
- 8 Ateliers Cuisine
- 9 Résidences
- 10 Sécurité

Le Bastion de Regard

Un étrange endroit .

4





Bourgmestre Malveillant

Mâitre Oulitien Lincafil confond souvent ses deniers personnels avec ceux de la région. Il n'est pas étranger à la recrudescence de rapines et larcins qui se font de plus en plus nombreux de par les routes. Nombre de marchands arrivent à Regard dévalisés et meurtris.

Le Bourgmestre a obtenu la libération de quelques détenus, auteurs de petits larcins et s'est empressé de leur faire payer leur dette.

Il exerce aussi du chantage sur quelques marchands de passages que l'on aurait pris en flagrant délit de libertinage auprès de quelque servante peu farouche.

Au fil du temps, il est devenu le chef d'une petite troupe de bandits qui se terrent à dix kilomètres de Regard, dans une clairière au milieu des bois où se trouve un ancien moulin Comtal abandonné depuis des siècles.

Toutefois, ces bandits prennent de l'assurance et font preuve parfois d'initiative personnelle en détournant des voyageurs pour leur propre compte. Ce qui n'est pas du goût du Bourgmestre.

NOTE AU MD

Deux options s'offrent :

Soit les aventuriers tombent « par hasard » sur le repaire des brigands et règlent le problème du Bourgmestre sans le savoir.

Soit les aventuriers se font le bras armé du Bourgmestre qui leur donnera quelques piécettes en remerciement « *d'avoir sauvé Regard d'une horde de malfrats sans scrupules.* »

NOTE AU MD

Profiter de l'Aubaine...

S'ils viennent à rencontrer les Trois :Uki Ersitrak, Le Grand Chambellan et Rezislas Rekoli, il est très probable que ceux-ci profitent de la présence d'aventurier étrangers, surtout si parmi eux figure au moins un Elfe et/ou un Nain, pour les orienter discrètement vers la Guilde des Pêcheurs.

Ils n'ont aucune preuve d'activités douteuses, mais les espions qu'ils ont envoyé enquêter sur place n'en sont jamais revenus vivants.

L'un d'entre eux reçut un mauvais coup de dague lors d'une bagarre à la Taverne de l'Elfe qui Brûle, un autre se serait noyé dans la saumure après une chute accidentelle, deux seraient bêtement tombés dans la marmite à bouillon de poissons et caetera.

Bien trop d'accidents pour que cela ne soit que pure coïncidence. Les types envoyés là-bas étaient de braves gens fidèles et dévoués qui ne méritaient pas créas aussi affreux. Mais des aventuriers sans attaches, ce n'est pas pareil. Nul doute qu'une belle récompense sera offerte en échange d'informations sur les activités de la GDP.

Se faire embaucher à la GDP

Dans un premier temps, s'adresser au Contre-Maître Riguir lorsqu'il vient prendre son repas de midi à l'Auberge du Nain Éviscéré peut être suffisant.

Il y a toujours des choses à faire pour la Guilde. Dans un premier temps, bien sûr, il faut faire ses preuves. En cas de succès, le candidat sera proposé à un Conseil des Marins, le premier niveau de la GDP.

NOTE AU MD

Le Conseil des Marins :

Il comporte quatre membres choisis par leurs pairs pour une durée de deux ans. On y retrouve un capitaine de navire, un employé de

la conserverie, un employé des docks, un employés des cuisines.

Si le où les aventuriers ont des compétences en Cuisine, Pêche ou Navigation l'embauche sera immédiate. Sinon, lancez 1d6 pour connaitre son affectation :

- 1 Vidage et nettoyage des poissons
Salaire : 2 PC/Heure.
Objectif : Vider les poissons, séparer se qui se consomme du reste.
Horaires : en fonction des marées.
- 2 Entretien des postes de cuisine
Salaire : 2 PC/Heure
Objectif : Nettoyer les couteaux et instruments (plonge), nettoyer les sols et bacs (entretien).
Horaires : par tranches de 12 heures tous les deux jours.
- 3 Manutention
Salaire : 2 PC/Heure
Objectif : Décharger les navires de pêche et transporter les poissons au moyen de chariots sur rail sur chaque poste.
Horaire : en fonction des marées.
- 4 Manoeuvre de Quai
Salaire 1.5 PC/Heure
Objectif : Nettoyer et entretenir les filets de pêche.
Horaire : en fonction des marées.
- 5 Coquillage & Crustacés
Salaire : 2 PC/Heure
Objectif : Trier les coquillages et autres mollusques et crustacés dans des chariots roulants.
Horaire : en fonction des marées.
- 6 Porte-Tout
Salaire : 3 PC/Heure
Objectif : décharger les marchandises en caisse que les bateaux transportent et les acheminer vers les entrepôts.
Horaire : en fonction des marées.

Pour les aventuriers disposant de compétences, lancez 1d4 et suivez les tables suivantes :

Cuisine

- 1 Découpe
Salaire : 5 PC/Heure
Objectif : Levée des filets de poisson
Horaire : en fonction des marées.
- 2 Conserverie
Salaire : 6 PC/Heure
Objectif : Préparer les marmites et chaudrons des préparations à mettre en bocal.
- 3 Fumage
Salaire : 7 Pc/Heure
Objectif : Surveiller les fumoirs et préparer le séchage des filets.
Horaires : 9 H/Jour (jour ou nuit)
- 4 Emballage
Salaire : 5 PC/Heure
Objectif : Préparer les bocaux et les sceller.
Horaire : en fonction des marées.

Pêche

- 1 Matelot Pêcheur
Salaire : 1 PA/Jour
Objectif : Pêche au filet en mer.
Horaire : en fonction des marées.
- 2 Crabe Marin
Salaire : 1 PA/Jour
Objectif : Pêche Casiers pour crustacés.
Horaire : en fonction des marées, période de trois à quatre semaines.
- 3 Mousse
Salaire : 1 PA/Jour
Objectif : Membre d'équipage pouvant être affecté au poste 1 ou 2 en fonction des besoins.
Horaire : en fonction des marées, période de trois à quatre semaines.
- 4 Hameçonneur
Salaire : 1 PA/Jour
Objectif : Pêche au harpon.
Horaire : en fonction des marées, période de trois à quatre semaines.

Navigation

- 1 Matelot
Salaire : 1 PA/Jour
Objectif : Membre d'équipage d'un bateau de pêche au filet.
Horaire : en fonction des marées, période de trois à quatre semaines.
- 2 Marin
Salaire : 1 PA/Jour
Objectif : Membre d'équipage d'un bateau de pêche au casier.
Horaire : en fonction des marées, période de trois à quatre semaines.
- 3 Navigateur
Salaire : 1 PA/Jour
Objectif : Membre d'équipage d'un bateau de pêche au harpon.
Horaire : en fonction des marées, période de trois à quatre semaines.
- 4 Moussaillon
Salaire : 1 PA/Jour
Objectif : Membre d'équipage affecté aux postes 1 à 3 en fonction des besoins.
Horaire : en fonction des marées, période de trois à quatre semaines.

NOTE AU MD

Le Travail est Récompensé :

Si un employé fait preuve de courage et de zèle dans les postes subalternes, la Guilde saura le reconnaître rapidement.

Intégrer la GDP

Après quelques mois d'efforts, ça y est enfin. Votre contremaître vous propose d'intégrer la Guilde. Une soirée est organisée à l'occasion de votre intronisation et un nouveau poste vous sera offert. Il se dit même que le Patron sera présent, un privilège car le Maître de Guilde n'honneur que rarement de sa présence les cérémonies d'entrée. Mais votre renommée est

telle dans votre travail que tout le monde parle de vous avec respect.

La Soirée

Voilà, le moment est venu...

Ce soir : c'est le grand jour !

Vous rejoignez vos collègues de travail dans la Grande salle. Au moment de l'appel de votre nom, vos collègues sifflent et manifestent bruyamment leur joie (et leur fierté de vous avoir si bien formé).

Il y a là soixante à soixante-dix personnes. Tous les contremaitres sont présents ainsi que les Capitaines de Bateaux qui ne sont pas en mer, installés sur une estrade à l'ouest (les vents dominants de la région). Au centre se tient une forme encapuchonnée, tout de sombre vêtue et portant des gants. Une grosse bague rouge sang luit à son index gauche.

Puis l'on installe le banquet et l'étrange Chef de Guilde s'en va discrètement par une porte derrière l'estrade que vous n'aviez pas remarquée.

La façade, les coulisses...

Officiellement, la GDP est une organisation commerciale, agréée par l'Empire. Elle propose à ses clients différents produits allant de la simple ration de poisson séché que tout aventurier pourrait avoir dans sa besace à de mets plus rares et raffinés à destination de la capitale de l'Empire d'Elphior : Elphior.

Les produits transformés à Regard sont distribués par terre et par mer tout au long de l'année. Elle possède sa propre flotte de pêche et commerciale. Cette dernière comprend cinq bateaux et leurs équipages. Le site étant vaste (il s'attend sur une parcelle de 2000 m de long pour 1500 m de large) et protégé des curieux par de hauts bâtiments et le port, peu sont ceux qui remarquent que les marchandises et matières premières qui transitent en caisses ou

barils sont assez conséquentes au vu de l'activité réelle de la manufacture.

Trafic d'êtres humains, produits de contrebande destinés au marché parallèle, argent caché à l'Administration Impériale des Bourses et Coffres Publics, fourniture de navire pour forcer certains blocus maritimes, évasions vers de lointaines contrées, bref, tout ce qui touche à l'interdit, à l'illégal. Que ce soit sur son sol natal où dans tous les pays des mondes connus, elle dispose de comptoirs, de contacts, d'agréments de toutes sortes qu'elle obtient le plus souvent par la corruption.

Mais qui dirige ?

Trois lieutenants connaissent réellement le visage du Patron.

Puxadres Linlagnan : humain V19 ; For 15, Dex 18, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 14; CA 4 ; pv 70; TAC0 10; AT 1; Dg selon l'arme; AS attaque sournoise ; AL LM ; VT 25 %; SO 15 % ; DS 20 %; CR 25%; DP 10% ; DB 15 %; GR 60 % .

Compétences martiales : dague, fronde.

Compétences diverses: estimation, cuisine, utilisation des cordes.

Équipement: armure de cuir +2, dague +2, fronde avec 20 pierres, Poison, outils de Voleur.

C'est le responsable des activités « *trafic & contrebande* ». Tueur de sang-froid, cruel et sanguinaire il fait preuve d'une grande imagination dans ses entreprises criminelles.

Ehltese Proileppar : humaine G19 ; For 18 - 80% ; Dex 16 ; Con 15 ; Int 16 ; Sag 13 ; Cha 6 ; PV 60 ; CA -2; TAC0 2 ; AT 2R1 ; Dg 1d12 arme épée longue ; armure de plaque ou armure de cuir cloutée ; AL LM.

Ehltese est repoussante. Et elle le sait. Sournoise et perverse, elle joue avec ses victimes avant de les achever où de les laisser

mourir de leur blessures, lentement. C'est elle qui est en charge de la sécurité de la GDP. Elle contrôle les espions à la solde de la Guilde de par le monde, assure la surveillance de Regard et veille sur le Patron.

Manonk Mezitemal : humain G18 ; For 18 - 100% ; Dex 14 ; Con 16 ; int 10 ; Sag 10 ; Cha 9 ; CA 2 ; PV 76 ; TAC0 3 ; Dg selon l'arme ; AL LM.

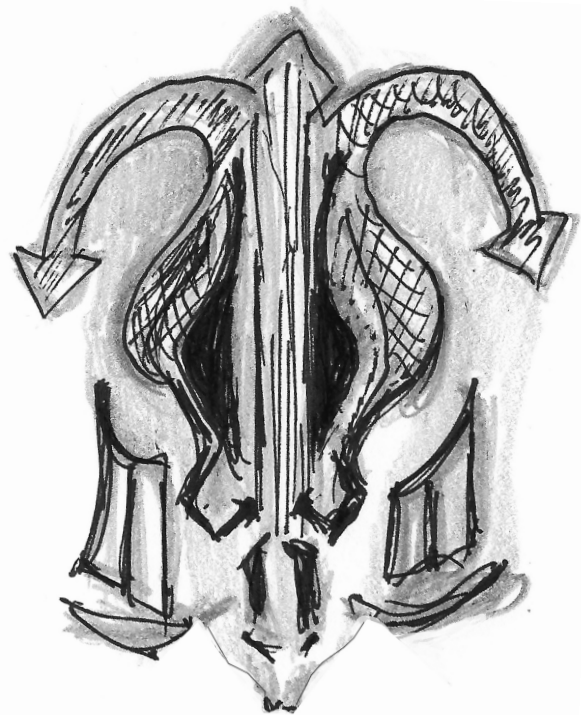
Mamonk fut autrefois un bel homme mais sa soif de pouvoir l'a conduit sur des chemins semés d'embûches et de dangers. Il fut recueilli presque mort par le Patron qui reconnu sa bravoure et son courage.

Il est en charge de la sécurité des biens au sein de la GDP, recrutant mercenaires et autres hommes de mains.

Ces trois individus, même s'ils apprécient travailler ensemble ne sont que très rarement au même endroit au même moment, de part leurs obligations au sein de la GDP.

vérité, pour avoir participé au moins une fois à cette mascarade.

Il serait extrêmement compliqué de chercher à se rapprocher du Patron, dont le niveau de connaissances des Arts Magiques du Mal est extrême. Sa fortune lui offre les moyens d'acquérir à prix d'or les parchemins les plus rares et précieux.



NOTE AU MD

Le Patron :

Le Patron est une femme. Une magicienne très âgée qui finira probablement en liche, c'est d'ailleurs pour cette raison qu'elle dirige la Guilde Des Pêcheurs, s'assurant le fortune facile que produit une entreprise hors la loi.

Insaisissable, elle use d'artifices et d'illusions pour donner le change auprès des membres de la Guilde, laissant croire à l'un d'entre eux qu'il deviendra Patron à l'issue d'élections internes à l'annonce du décès du précédent Maître de Guilde. Le malheureux élu est aussitôt jeté dans un cachot jusqu'à sa mort, puis son corps est exposé avec recueillement et respect et de nouvelles élections sont organisées. Seuls les Trois connaissent la

Le Phare Englouti

Introduction	2	<i>Le Phare Englouti</i> est une aventure pour joueurs de niveau 1 à 2 située à une dizaine de kilomètres de la commune de Regard dans la région d'Akebek Rink.
Le Phare Englouti	5	
Conclusion	7	
Créature de boue	8	Elle sert d'introduction au Terres du Chaos.

Crédits

Conception , Illustrations : SAMM & Manuel
des Joueurs

©2020 - SAMM

Règles avancées de Donjons & Dragons, AD&D et le logo
TSR sont des marques déposées propriétés de TSR Inc .

L'aventure c'est extra...

Introduction

C'est un soir comme les autres dans le village de Regard. Les ouvriers de la Guilde des Pêcheurs sont à la taverne, s'abreuvant de Charnu à foison. Vous êtes là, toutefois, sans l'être. Ni totalement présents, ni totalement absents. Vous rêvez d'aventure.

Vous avez senti son appel et vous êtes trouvé un Maître pour vous délivrer les bases en fonctions de vos compétences. Comme vous aimeriez, vous aussi, découvrir de nouveaux mondes et sortir de cette vie toute tracée consistant à vider des poissons pour la Guilde des Pêcheurs comme vos pères avant vous. Vous regardez cette étrange troupe composée d'un humain, d'un Elfe et de Nains. Comme ils ont l'air sûrs d'eux. C'est la première fois que vous en voyez en vrai. Voilà ce qui au fond de vous vous pousse à partir au loin.

Et peut-être que la chance va vous sourire enfin car...

« Je t'assures que c'est vrai ! Le père de Lancéphore l'a vu de ses yeux. Bon, il sentait fort le Charnu, c'est vrai, mais bon... Maître Oulitien Lincafil traînait avec des types louches du côté des calanques, voilà ce qu'il m'a dit ! Et deux jours après le pauvre vieux qui glissait bêtement sur le Cap aux Comtes en allant au moules... ».

Constatant que vous avez peut-être entendu quelque chose, le vieux marin vous chasse : « barrez-vous les mêmes, rentrez donc vous couchez et fichez la paix aux hommes ! ». Vous vous exécutez, encore craintifs et sortez sur la place pour parler entre-vous.

Ce que vous savez du Bourgmestre Maître Oulitien Lincafil tiendrait sur la vertu d'une prostituée. C'est un gros homme imbu de lui-même, fier de son statut de Bourgmestre, riche, porté sur les femmes. Il n'est aperçu en ville que les jours de foire, où il se pavane, mangeant et buvant gratuitement sur le dos des marchands dont il n'hésite pas à courtiser ouvertement les femmes et les filles. Durant les

beaux jours, la foire à lieu à deux jours d'écart tous les deux mois en fonction de la Loi Impériale qui impose un jour de repos aux Guildes des Marchands afin que les commerçants indépendants puissent proposer leurs produits sur les foires et marchés. Le reste du temps, le Bourgmestre le passe au Bastion de Regard à administrer sa région. Enfin, tout le monde sait qu'il n'est là que pour respecter la Loi Impériale, les trois représentants des Ordres se chargeant de tout, en réalité.

Officiellement, il n'y a pas de brigands où bandits dans l'Empire, les faits criminels étant souvent l'œuvre d'individus isolés, de marginaux qui refusent la sérénité de l'Empire et de sa milice, garante de la sécurité du peuple.

À ce stade, les aventuriers disposent de plusieurs pistes pour commencer leur quête.

Se rendre à la source.

Lancéphore : Humain G1 ; For 17 ; Dex 14 ; Con 16 ; Int 10 ; Sag 10 ; Cha 11 ; PV 8 ; CA 10 ; AL CN ; TAC0 10 ; Dég. 1d6

Travaille à la Guilde des Pêcheurs aux cuisines. Il reconnaîtra que la mort de son père peut paraître suspecte car les calanques est l'endroit que son paternel connaissait comme sa poche depuis qu'il était gamin. Mais n'est-ce pas dans les situations les plus habituelles qu'arrivent les pires accidents ? Il confirmera que de voir le Bourgmestre si loin du Bastion et en compagnie de types à l'air plutôt louche l'a fortement étonné. Il peut donner aux aventuriers la position du coin à moules de feu son père, qui est dans la zone du « Phare Englouti ».

L'approche directe par les calanques.

Les calanques sont situées à l'Ouest de Regard. Sans embarcation il faut passer à pieds par la route Nord-Ouest et redescendre vers la mer. L'accès reste toutefois dangereux, les rochers pouvant s'y détacher à tout moment. Une

L'aventure c'est extra...

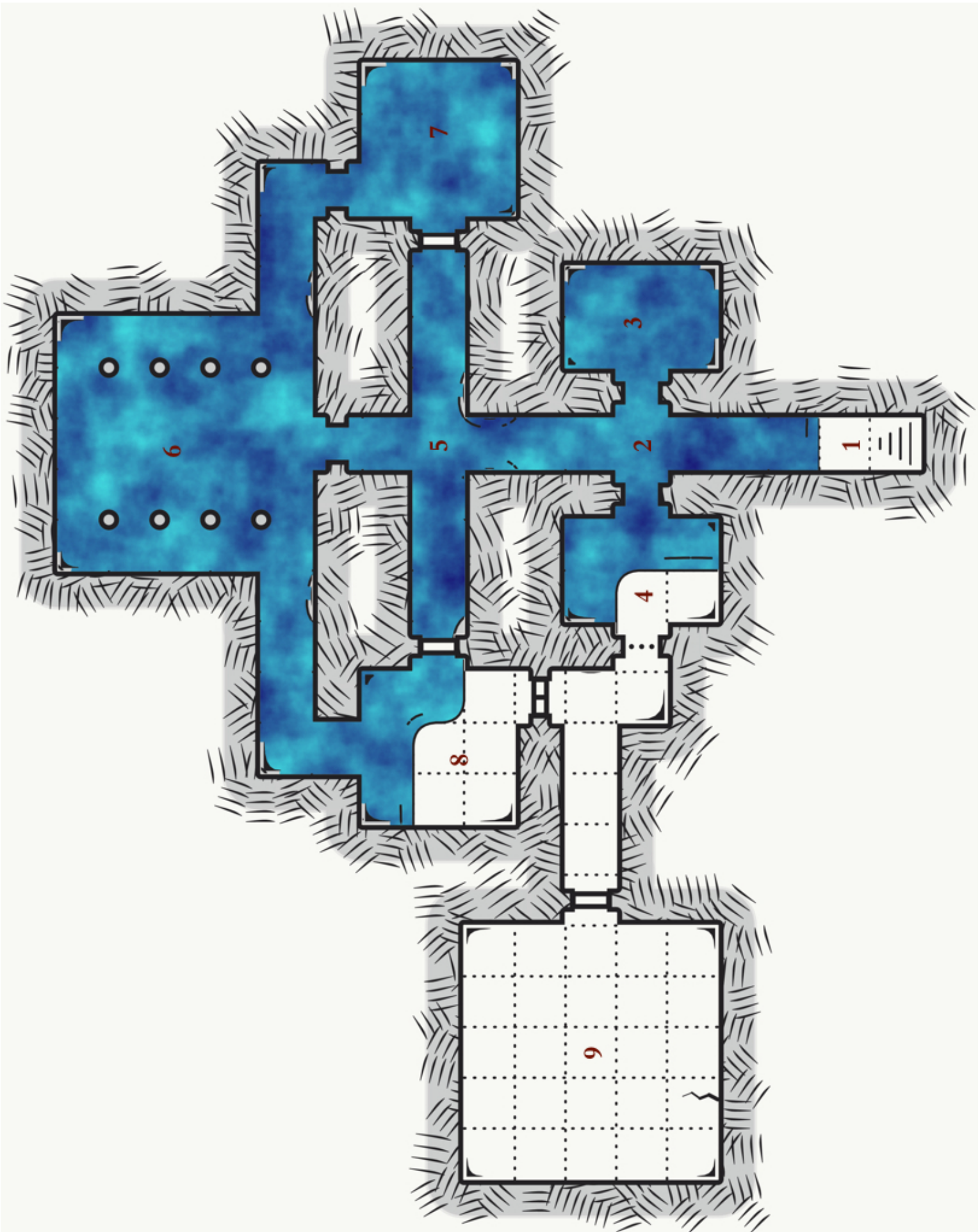
grande prudence est donc requise à qui veut s'y aventurer. Il n'est pas possible d'utiliser de cordes pour accéder au sol en contrebas, la friction de ces dernières sur le roc acéré coupant les cordes mêmes les plus solides comme du papier. Il est possible d'utiliser les sorts Vol (Altération) Niv. 3 ; Pieds Assurés d'Otto (Altération, Enchantement/Charme) Niv 3. La descente naturelle nécessitera un jet sous la dextérité à +2. Pour une arrivée sans encombres, prévoir une durée de six rounds.

Une fois en bas, les aventuriers constateront que la marée est haute. La plage s'en trouve d'autant réduite et ne fait que deux à trois mètres de large. Il faut attendre marée basse pour que l'accès aux roches soit possible et que soit visible le socle du « Phare Englouti », abattu par la Tempête mémorable de l'An 857.

En observant bien le socle, il est possible de constater qu'une plaque au sol ressemble à une trape et qu'elle aurait été ouverte il y a peu. Un jet de Force +1 est nécessaire pour réussir à

soulever la dalle. Ceci fait, les aventuriers constatent la parfaite étanchéité de la dalle une fois remise en place et qu'elle est conçue pour être soulevé depuis l'intérieur puisqu'un système de poulies et de contrepoids en assure la bonne fermeture. Il faut agir rapidement pour s'introduire dans la place car le mécanisme d'enclenche automatiquement afin de garder scellée la pièce. Cette architecture et cette technologie n'est pas récente. Si un personnage se trouve présent au moment de la fermeture, il devra réussir un jet de sauvegarde sous sa Dextérité s'il ne veut finir écrasé. Il semble d'ailleurs qu'un accident de cette sorte est survenu récemment car il reste des traces de sang et de cheveux argentés sur les parois de la trappe. Les déplacements sont rendus difficiles sur sol sec en raison d'une inclinaison de 15° Est-Ouest du bâtiment qui semble suivre une faille.





Le Phare Englouti

1 L'éclairage de la salle n'est pas naturel. Nul doute qu'un sort de Lumière a été lancé autrefois par un Prêtre. Au bout du couloir sous l'escalier en colimaçon qui mène à la surface, l'eau est encore très présente. Il faut en effet attendre que la marée soit totalement basse pour arpenter à pieds secs l'endroit. Sinon, un petit plongeon dans l'eau froide s'impose. La visibilité est médiocre sous l'eau, puis totalement nulle. En cherchant bien dans la première salle, les aventuriers distingueront l'objet sur lequel le sort de *Lumière* a été lancé. Il s'agit d'un morceau de cailloux en granit de 250 grammes.

2 Un couloir semi englouti

3 Les murs sont couverts d'algues et de mollusques. Seul le plafond laisse entrevoir les traces de maçonnerie.

4 C'est une salle qui commence à être hors-d'eau en raison de l'inclinaison du bâtiment. Le sol est couvert de vase et de débris marins. On distingue très nettement des traces de pas boueuses en nombre, plus ou moins récentes. Elles semblent toutes identiques.

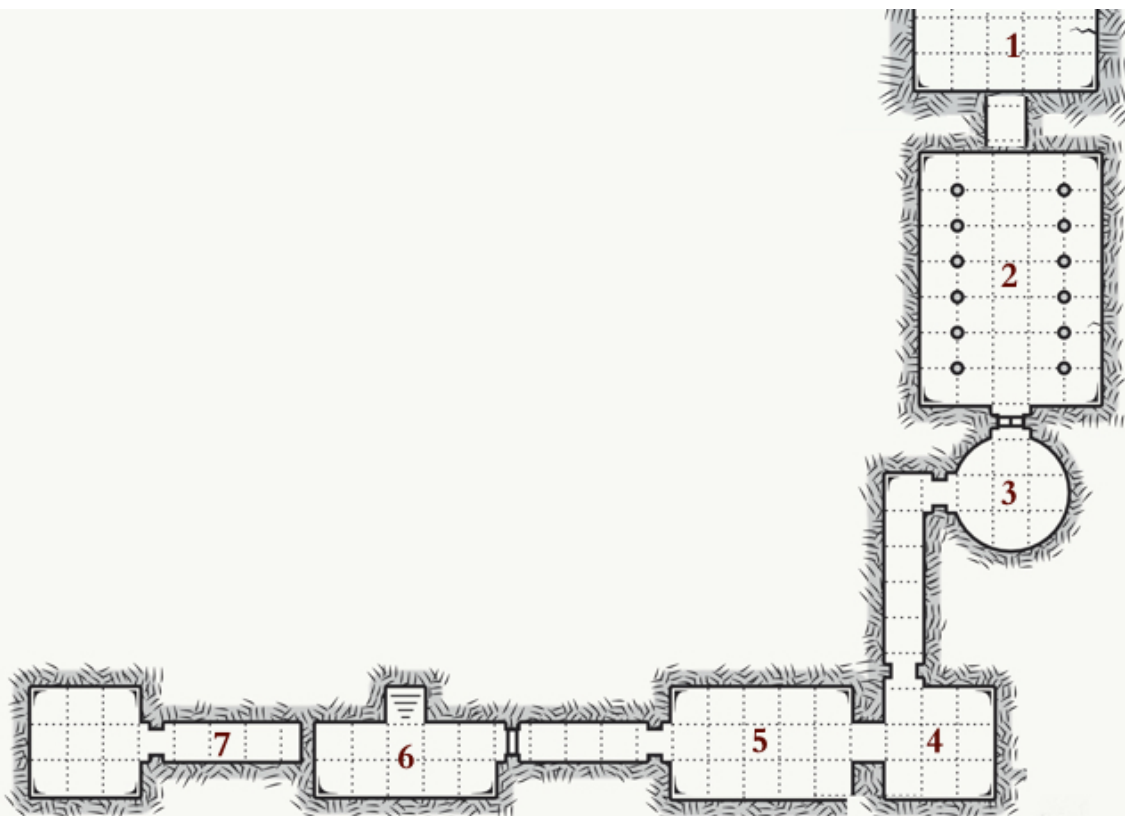
5 Couloir totalement englouti, c'est la limite d'une plongée sans un sort ou un anneau de respiration aquatique. Arrivé ici, l'aventurier doit impérativement faire demi-tour sous peine de mourir noyé.

6 Des colonnes de pierre se dressent encore debout. Elles soutiennent le plafond. Là encore, coquillages et algues prolifèrent en abondance. Cette salle ne sera pas totalement hors-d'eau à marée basse. Toutefois elle laissera un espace suffisant pour respirer au niveau du plafond.

7 Suite à un effondrement, le passage 5-7 est bloqué.

8 Le niveau de l'eau est plus bas ici. Aucune trace de pas dans le sol boueux. C'est le repaire de deux *créatures de boue*, fort mécontentes que l'on vienne les piétiner ainsi.

9 Cette salle est exempte de vie marine. Elle ne comporte que des traces de pas, certaines très sèches qui s'arrêtent au mur Ouest bien qu'il n'y ait aucune trace de porte ou de mur. On peut utiliser Crochetage ou Enfoncer sur un jet de dé de 15.



Le Phare Englouti

1 C'est là d'où proviennent les aventuriers.

2 Sans doute une ancienne crypte ou temple rattaché aux origines des Comtes, vu l'ancienneté du lieu.

3 Cette pièce circulaire devait autrefois servir de bibliothèque ou de laboratoire. Même si les étagères et meubles en bois ont depuis longtemps disparus, il reste des trous d'attache dans les murs de pierres et un plan de travail taillé dans la muraille qui fait le tour de la pièce.

4 Aucun meuble, aucun vestige.

5 Des rayonnages de pierre on survécus, pour le reste, il n'y a plus rien. Un homme enchaîné est étendu sur une paille typique de celles que l'on fabrique aujourd'hui. Il dégage une forte odeur corporelle. À ses côtés, à même le sol, une écuelle vide et un broc d'eau en étain. L'homme est très affaibli, nul doute qu'un peu de nourriture et d'eau fraîche auront tôt fait de lui redonner quelques forces. Les aventuriers apprendront qu'il s'agit d'un garde du Bastion. Étonné de constater que le Bourgmestre semblait avoir « disparu » alors qu'il était face à un mur quelques instant auparavant, et qu'un bruit de roche s'était fait entendre à proximité, l'homme avait cherché des traces sans en trouver. Il avait échangé son quart avec un camarade pour être toujours en faction si jamais le Bourgmestre réapparaissait. Ce qui fut le cas. L'homme s'était dissimulé de façon à observer Oulitien Lincafil sans se faire remarquer. Après son départ, il avait reproduit les gestes et découvert le passage secret. Nanti d'une torche, il était allé jusqu'au bout du sous-sol, sans pouvoir trouver d'accès. Par manque de chance, la porte qui conduisait au bastion s'était refermée derrière lui, il eut beau tenter de la défoncer, ses efforts furent vains. Quelques temps après sa torche s'éteignit et il se retrouva dans le noir total. Errant et tâtonnant à la recherche de la sortie, appelant au secours, il ignore combien de temps il resta. Il fut bientôt affamé et assoiffé. C'est comme cela que le Bourgmestre le cueilli et l'enchaîna

ici, trop pleutre pour le tuer, trop craintif pour le laisser filer.

6 La sortie. La porte qui y conduit est fermée. Bien que très ancienne, la serrure fonctionne parfaitement et la porte en chêne centenaire est extrêmement solide (un malus de +2 sera appliqué). Au sortir de la pièce 6, un escalier conduit à un très long tunnel. Les aventuriers déboucheront sur la pièce 14b du Bastion de Regard. Ignorant ce détail, ils doivent faire preuve de discrétion avant d'actionner le levier qui permet de dégager le passage.

7 Un passage secret, datant des Comtes d'Elphior des premiers âges peut être détecté avec un malus de 15%. Il y a cinq gros coffre en fort mauvais état. Trois contenaient sans doute des grimoires dont il ne reste que quelque lanières de cuir noirci. Le quatrième coffre des vêtements aujourd'hui décomposés mais dont il reste les boutons en or et une broches en or et pierres précieuses qui valent bien 150 PO au total. Le dernier coffre contient une cotte de maille +2, une épée courte +1, un heaume +1, une épée longue +2, non rouillés et en parfait état comme s'ils avaient été entreposés là la veille.

Perlec Gandrin : G1; CA 6; pv 7; TAC0 20; AT 1; Dg 0 ; AL NC ; MS 12 . Garde du Bastion de Regard.

Notes au MD

Alors que les aventuriers prennent soin du malheureux garde, le vil Bourgmestre descend pour régler quelques affaires en secret. Il n'a aucune raison d'être discret et chantonne, sifflote, tandis qu'il approche de la porte close. Une détection des bruits à +3 (en raison de la voix forte du gros homme), permettra d'avertir le groupe.

Deux options s'offrent :

1 - Tendre une embuscade en se cachant ici où là.

Le Phare Englouti

2 - Jouer la surprise et se saisir de l'individu à peine la porte déverrouillée. Dans les deux cas, le félon n'opposera aucune résistance, tremblant de peur. Il faudra ensuite décider de son sort.

1 - Le conduire au Bastion et le livrer aux autorités. Récompense : la reconnaissance de Regard et un banquet offert suite à l'exécution publique de Oulitien Lincafil pour trahison.

2 - Négocier avec lui et recevoir 10 PO/ Membre du groupe, somme pouvant monter à 20 PO si les aventuriers sont intransigeants. Oulitien Lincafil est certes riche, mais il aussi pingre. De plus, retors comme il est, il y a fort à parier qu'il cherchera à se venger très rapidement de chacun.

3 - Lui faire la peau ici-même, comme le propose le garde, et le laisser pourrir là, « *comme l'ordure qu'il est !* ».

Une grande discrétion sera demandée aux aventuriers car, comme chacun sait, personne ne trouble la Loi et l'Ordre à Elphior. Il serait malvenu de se vanter d'avoir participé à la chute d'un malfaisant, surtout si ce dernier était un personnage officiel de l'Empire.

Rumeurs...

À la Taverne, comme à l'Auberge, il circulera des bruits, des rumeurs, sur la disparition « *politique* » du Bourgmestre. Certains pensent qu'il a déplu à quelqu'un de haut placé, d'autres qu'il aurait sans doute fait des avances à la mauvaise femme et en aurait ainsi payé le prix de sa luxure.

Conclusion

La disparition du Bourgmestre, qu'elle qu'en soit la fin, n'aura que peu d'incidence sur le village de Regard.

Le Chef de la Garde, s'il est informé du rôle joué par Gandrin dans la chute du Bourgmestre, lui donnera une promotion. Il sera nommé Garde Principal. Cela ne changera rien à sa vie, sauf pour sa Solde qui sera un peu plus importante.

Le Grand Chambellan organisera aussitôt une élection pour remplacer le Bourgmestre, le candidat devant se présenter au Conseil afin d'en recevoir l'aval.

Les élections se dérouleront après acceptation du Candidat qui sera présenté à la foule lors de la première foire précédant la disparition de Lincafil et, acclamé par la foule, sera déclaré Bourgmestre Élu et entrera aussitôt en fonctions. Il se verra remettre les clefs du logis de fonction ainsi que de la salle des coffres.

Créature de boue

CLIMAT/TERRAIN Bassin
FRÉQUENCE Très rare
ORGANISATION Meute
CYCLE ACTIF Tous
RÉGIME Magie résiduelle
INTELLIGENCE Aucune (0)
TRÉSOR Aucun
ALIGNEMENT Neutre
NOMBRE 2-12
CLASSE D'ARMURE 10
DÉPLACEMENT 3
DÉS DE VIE 2
TACO 19
NB D'ATTAQUES 1
DÉGÂTS/ATTAQUE Spécial
ATTAQUES SPÉCIALES Jet de boue, suffocation
DÉFENSES SPÉCIALES Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE Aucune
TAILLE P (1,20 m de haut)
MORAL Spécial
VALEUR EN PX 175

Les créatures de boue se forment au fond des bassins boueux dans lesquels se déversent les cours d'eau véhiculant une magie résiduelle (cette dernière peut très bien être très faible, comme dans le cas d'un ruisseau courant le long d'un mur enchanté). Ces entités surnaturelles sont d'ailleurs parfois appelées magiciens. Elles n'ont pas la moindre intelligence et ne cherchent qu'une seule et unique chose : protéger leur bassin contre toute intrusion.

Pour ce faire, elles prennent la forme d'un humanoïde trapu, entièrement constitué de boue et haut de 1,20 m. Leur couleur peut aller du brun sale au noir de jais. Elles ont quatre gros doigts à chaque main, et leurs jambes sont en général invisibles sous la surface de la mare. Leurs yeux sont noirs et dénués d'émotions.

Elles ne parlent aucun langage et sont totalement incapables de communiquer avec les êtres intelligents.

COMBAT : Tant que personne n'est venu les réveiller, les créatures de boue gisent au fond de leur bassin et se nourrissent passivement de la magie qui l'imprègne. Dans cet état, elles sont immunisées contre toutes les armes, même celles qui sont magiques. Les sorts capables de les affecter sont toujours efficaces contre elles, mais les éventuels dégâts sont harmonieusement répartis entre toutes les créatures de boues du bassin (on considère que toute la meute n'est qu'une seule et unique créature pour ce qui est de déterminer les effets, et on arrondit toujours les dégâts à l'entier inférieur). Lorsqu'un être pénètre dans le bassin, les monstres s'en aperçoivent immédiatement, et il ne leur faut que 1 seul et unique round pour remonter à la surface et prendre leur forme boueuse. Ils attaquent dès le round suivant. À ce moment, ils peuvent être touchés par les armes magiques.

Les créatures de boue se battent en projetant de la boue en direction de leurs adversaires, qui sont considérés CA 10 (moins leur éventuel bonus de Dextérité) contre ce type d'attaque. La boue durcit immédiatement, ce qui diminue de 1 point la vitesse de déplacement de la victime. Elles peuvent également avancer vers leur ennemi à vitesse normale tandis qu'elles envoient leurs projectiles. Lorsqu'elles se trouvent à moins de 3 m de leur adversaire, elles se jettent littéralement sur lui. Si elles le touchent, elles meurent aussitôt, mais la vitesse de déplacement de la cible diminue de 4 point supplémentaires. Si elles le ratent, il leur faut 1 round complet pour se reformer avant qu'elles puissent attaquer de nouveau.

Dès qu'un individu voit sa vitesse de déplacement tomber à 0, il commence à suffoquer et perd 1d8 points de vie par round tant que sa bouche et son nez n'ont pas été dégagés. Il meurt étouffé en 5 rounds si personne ne vient à son secours. La boue durcie peut être ôtée du nez et de la bouche d'un personnage en 1 round. Il faut ensuite 5 rounds complets pour lui permettre de récupérer 1 point de déplacement.

Si l'intrus quitte le bassin, les créatures de boue ne le poursuivent pas car elles n'ont aucune perception de ce qui se passe en dehors de leur mare. Elles se laissent donc couler jusqu'au fond et redeviennent passives jusqu'à la prochaine intrusion.

Elles sont affectées par tous les sorts qui infligent des dégâts (blessures légères, projectile magique, boule de feu, colonne de feu, etc.). Dissipation de la magie et excavation leur délivrent autant de dégâts qu'une boule de feu jetée au même niveau.

Transmutation de la boue en pierre tue toutes les créatures de boue prises dans l'aire d'effet (pas de jet de sauvegarde).

Ces monstres sont immunisés contre le poison (naturel ou magique) et les sorts qui affectent l'esprit (ceux de type charme, sommeil ou encore immobilisation).

HABITAT/SOCIÉTÉ : les créatures de boue peuvent exister sous deux états distincts. Soit elles sont en repos, soit elles sont actives, ce qui signifie qu'elles cherchent à annihiler tous les intrus. Leur bassin peut varier en taille de 6 à 60 m de diamètre. Il n'est pas rare de trouver une telle mare à proximité d'une chute d'eau

ÉCOLOGIE : les créatures de boue ne font nullement partie de l'écosystème naturel. Elles essayent de tuer tous les êtres qui entrent en contact avec elles et n'ont pas d'ennemi juré. Même si cela leur prend longtemps, elles finissent par digérer les chairs, les os et le bois, à la recherche de la moindre once de magie résiduelle pouvant éventuellement s'y trouver. Il est donc extrêmement rare qu'elles possèdent quelque trésor que ce soit, à moins qu'elle ne l'ait « acquis » moins de 1 mois auparavant. Personne ne sait à quoi pourrait servir la boue dont elles sont constituées, mais il serait surprenant que les magiciens ne soient pas intéressés par ses propriétés magiques.



Advanced Dungeons & Dragons®

Accessoire de jeu

La Cave de l'Oncle Tim est une aventure pour joueurs de niveau 4 à 5 située à une dizaine de kilomètres de la commune de Regard dans la région d'Akebek Rink.

La Cave de l'Oncle Tim

La Cave de l'Oncle Tim	1
L'Auberge du Nain Éviscéré	2
La Taverne de l'Elfe qui Brûle	3
L'Oncle Tim	8

Crédits

Conception , Illustrations : SAMM

©2020 - SAMM

Règles avancées de Donjons & Dragons, AD&D et le logo
TSR sont des marques déposées propriétés de TSR Inc .

NOTE AU MD

Si il y a dans le groupe d'aventuriers au moins un Nain ou un Elfe, les Personnages Non Joueurs auront des réactions selon 1d6 en se reportant à la table suivante :

1 - Étonnée : Le PNJ a un mouvement de surprise très appuyé en voyant le personnage non humain. Il se reprend bien vite, essayant de se monter courtois si un membre du groupe lui adresse la parole.

2 - Indifférente : Le PNJ n'a aucune réaction modifiée à la vue d'un non-humain.

3 - Hostile : Le PNJ refusera d'engager la conversation, crachera par terre au besoin pour montrer son mépris total. Prendra ses jambes à son cou au besoin.

4 - Dégoutée : Le PNJ va se mettre en retrait, afficher un dégoût prononcé, mais répondra tout de même.

5- Méprisant : Le PNJ ne parlera qu'au(x) membre(s) humain(s) du groupe, y compris si c'est un non-humain qui engage la conversation. Le PNJ n'aura aucun regard pour le non-humain.

6 - Grossière : Le PNJ va montrer du doigt, s'esclaffer, rire ouvertement...

Tous les renseignements donnés ci-après peuvent être communiqués par les personnes rencontrées ci et là.

Vous êtes arrivés au village de Regard en début d'après-midi. Tout est calme et tranquille. Il devait y avoir un marché ce matin car vous croisez un maquignon plutôt jeune suivi par deux bovins de belle taille. Une charrette de denrées alimentaires tirée par un cheval suit très près, conduite par un vieil homme est à

deux mètres derrière. Quelques gardes font leur ronde un peu plus loin.

Garde ou Soldat de base : G1; CA 6; pv 7; TAC0 20; AT 1; Dg selon l'arme ; AL N'importe sauf Mauvais ; MS 12 .

Compétences martiales : épée courte, pertuisane, gourdin, dague .

Équipement: armure d'écailles, épée courte, pertuisane, hallebarde, gourdin, dague.

Quelques badauds, visiblement avinés, poussant brouette, s'en retourne sans doute chez eux après avoir arrosé copieusement une matinée de marché. Peut-être s'en retournent-ils vers les hameaux que l'on voit au loin vers le Nord ?

Humain(e) Villageois ou Marchand : H1; CA 10; pv 6; TAC0 20; AT 1; Dg selon l'arme ; AL TOUS ; MS 6-16.

Le village de Regard comporte une Auberge et une Taverne*. Toutes deux, maintenant que chacun s'en est rentré chez soi sont désertes. Ce n'est que vers 19 heures, lorsque sonne la fin du Quart à la Guilde des Pêcheurs que l'activité va reprendre.

L'Auberge du Nain Éviscéré

Bien que certaines tables soient encore encombrées de chopes et d'écuelles, l'endroit retrouve petit à petit un aspect propre et rangé.

La carte est simple, mais au vu de quelques restes les quantités sont là.

Le patron Mauricien Proilagnan est toujours aux fourneaux, préparant sans doute les repas du soir à moins qu'il ne lance quelques préparations pour le lendemain. Son épouse

Namonk et Kilie, la soubrette, s'active à redonner à la salle un aspect correct.

Une grande pièce carrée, des poutres, des murs blanchis à la chaux et une cheminée massive. Au fond, une cuisine et, plus loin encore, les appartements privés. Un petit escalier tout raide, dont pas une marche ne grince pas, conduit au huit chambres à l'étage.

Les spécialités du Patron :

Flanchet d'Ours à la sauce à la menthe (5pc).

Ragoût de Sanglier au vin rouge (4pc).

Poulets au Champignon de Ritzerk (pour 3 personnes, le champignon de Ritzerk pesant, comme chacun sait, trois kilos) (8pc).

La maison ne sert pas de poissons ni aucun produit de la mer. L'ensemble de la pêche locale étant exploité par la Guilde des Pêcheurs.

Boisson locale : Le Charnu. Un vin rouge local, de couleur violette tirant vers le noir. Servi au pichet (1pc la chope). Goût prononcé de bois, arôme de sous-bois marécageux, arrière goût fruité (cornichon). Ce vin est produit à La Cave de l'Oncle Tim, pas très loin de Regard.

L'Oncle Tim est un brave homme qui a bien du mal avec son fils qui ne veut pas reprendre l'exploitation.

La Taverne de l'Elfe qui Brûle

La patronne, Lured Vertperick, doit avoir une quarantaine d'années, son fils, Oulien, peut-être 25.

Autrefois employé à la Guilde Des Pêcheurs pour des problèmes de trésorerie, Gulian Vertperick est mort voici deux ans au cours d'une chasse à l'ours.

La taverne est comme toute les auberges de village. Une vaste pièce carré en rez-de-chaussée, un méchant escalier au fond avec le logis des propriétaires à l'étage. Une cave au sous-sol pour entreposer les réserves. Le comptoir occupe toute la largeur de la salle. Il est en bois noir, grossièrement taillé. L'ensemble n'est pas très coquet ni élégant, c'est toutefois extrêmement propre. Madame Vertperick est à chaque instant avec un chiffon à astiquer le comptoir et les tables.

Oulilien est un brave garçon, c'est lui qui sert en salle et remonte les barriques de la cave. Chaque verre d'alcool est accompagné d'une tranche de jambon fumé du coin, servi dans une écuelle de bois de pin.

La Carte :

La Mousse de Pinul : Une bière brune, brasée au nord de Regard, fruitée et agréable, quoique servie un peu tiède (1 pc le Godet d'un demi-litre).

Le Charnu : Un vin rouge local, de couleur violette tirant vers le noir. Servi au pichet (1pc la chope). Goût prononcé de bois, arôme de sous-bois marécageux, arrière goût fruité (cornichon). Ce vin est produit à La Cave de l'Oncle Tim, pas très loin de Regard.

L'Oncle Tim est un brave gars, sa femme aussi, mais leur fils, misère... Ce bon à rien ne veut pas reprendre l'exploitation.

Pour 3pc ont peut avoir une écuelle de charcuterie, comprenant une tranche de pâté de cochon, une tranche de jambon fumé et un quignon de pain noir.

En journée, ne fréquente la taverne que quelques ivrognes locaux. Le soir, à la sortie des ateliers de la Guilde des Pêcheurs, l'agitation est plus grande et les discussions nombreuses.

NOTE AU MD

Pour savoir ce qu'entendent les joueurs, lancez 1d8 et consultez le tableau suivant :

1 « Oh bah l'aut'jour j'a vu un'charette avec trois morveux d'dans. »

2 « Mais si le *Nagefier* n'est pas à quai dans deux jours, on va manquer d'épices. Sûr ! »

3 « Tu m'enlèvera pas d'la tête que c'est bizarre ces gens qu'on r'voit pas... »

4 « Encore un gars des cuisines qui s'est planté de porte et qu'a fini au fond d'l'eau. Faudrait qu'on fasse que'que chose... »

5 « Moi, ma femme elle met du Charnu dedans eh ben crois moi, le pâté d'lapin il a pas l'même goût ! »

6 « Oui, un type qui est venu à la foire la semaine passée et qui dit que sa femme et son fils ont disparu. Ici ! À regard ! C'te blague... Encore un pauv'gars, oui... »

7 « Si j'aurais fait des études, j'aurais parti d'ici, moi j't'le dis ! »

8 « Mon cousin, le garde, tu sais, il m'a dit que y'avait un truc louche parce que ils emploient d'anciens taulards qu'on revoient jamais ! »

Ces éléments de discussion émanent des différents clients venant de la GDP. Dès qu'ils se rendent compte qu'un étranger écoute, ils changent de sujet.

Sur 1d4 on peut toutefois essayer d'en savoir un peu plus :

1 Payer à boire

2 Offrir une tournée à la table

3 S'asseoir à la table et engager la conversation sûr de soi.

4 Rien à faire.

Humain de la GdP : H1 ; CA 9 ; pv 6 ; TAC0 20 ; AT 1; Dg 1d4 +2 ; AL TOUS ; MS 6-12.

Tous les employés de la GdP sont équipés de couteaux ou de dagues particulièrement affûtées et tranchantes. Du fait de leur travail très physique ils disposent d'une CA naturelle de 9.

Les conversations surprises par les joueurs ont les interactions suivantes :

1 - 3 - 6 - 8 :

Parfois, on voit passer des charrettes fermées, avec des gens dedans. Ce sont souvent des prisonniers venant d'autres régions, à ce qu'il se dit.

Même si le travail de la vigne demande beaucoup de ressources, le nombre de travailleurs sur le domaine de l'Oncle Tim ne semble pas augmenter. Pourtant, certains prisonniers vont y purger leur peine mais personne ne les voit revenir.

C'est curieux, tout de même, qu'un étranger dise que sa femme et ses mômes ont disparu à Regard. C'était déjà arrivé voilà trois ou quatre ans. La Garde a mené l'enquête mais, vous savez, des gens de passage on ne sait pas trop. Personne n'est témoin de quoique ce soit, alors bon, d'ici que le type se soit débarrassé d'une mégère bavarde et de mômes bruyants, hein, qui sait ?

Le gars en question, un potier ambulant, vit dans sa carriole à la sortie Sud-Est de Regards, en bordure de mer. Il part tous le jour à fouiller la région à la recherche de sa famille.

Le potier ? Ce pauv'gars semble dévasté. Il erre dans les environs, parfois jusque tard, à la recherche de sa femme et ses gosses.

2 - 5 - 7 :

Le *Nagefier* est l'un des navires de la GdP assurant les livraisons provenant de partout. Le

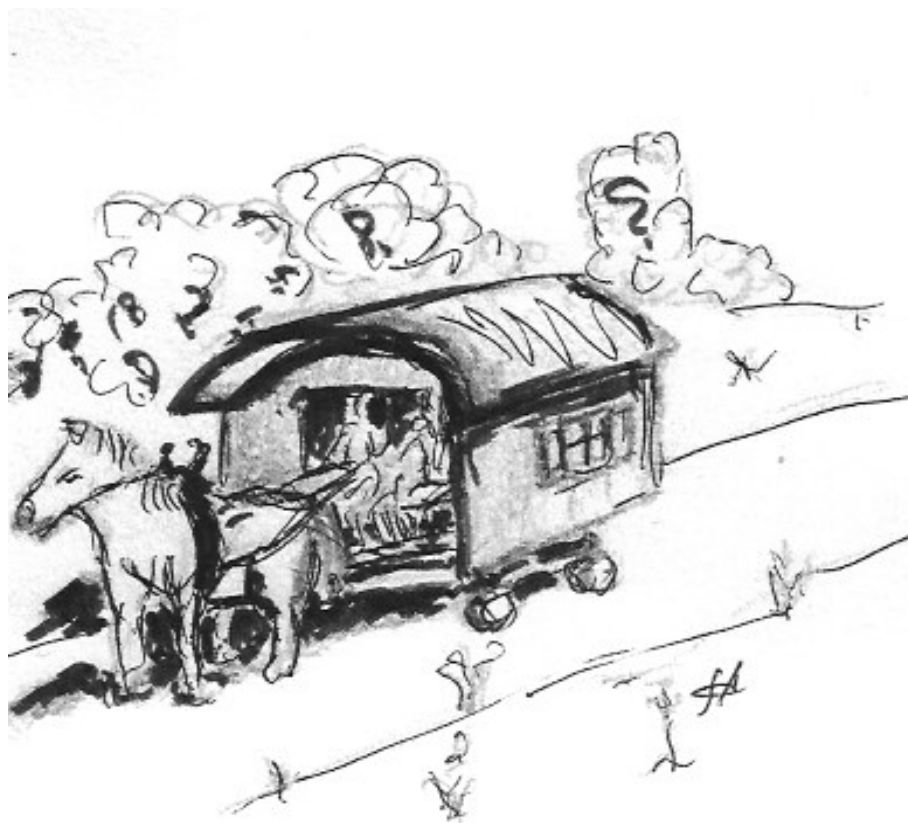
temps était gros en mer ses derniers temps, nul doute que cela a allongé son trajet.

Une bonne recette de pâté, les aventuriers ayant goûté au Charnu sauront apprécier...

Une vie entière à vider des poissons et finir sa journée à la taverne, voilà qui donne à réfléchir sur le sens de la vie.

4 :

Les accidents sont fréquents à la GdP (voir la base de campagne « *Regard* »). Certaines installations sont dangereuses et si l'on y prend garde il peut facilement arriver malheur. Des types sont déjà tombés dans le fumoir, dégringolés de la trappe qui permet de remonter les caisses du bas de la falaise vers les entrepôts, ont bêtement glissé dans le toboggan qui évacue les parties non comestibles des animaux marins vers la mer en contrebas. C'est ce qui est arrivé au gars des cuisines : « *la tête la première au fond d'eau !* ».



Vilghan Teuranatok : R8 ; pv 47 ; TAC0 13 ; AT 1 ; Dg 1d6 (Arc Court) 1d8 (Épée Courte) ; For 14 ; Dex 13 ; Con 14 ; Int 15 ; Sag 15 ; Cha 14 ; AL NB ; M 8

Autrefois le Potier était un Rôdeur. Puis il rencontra celle qui devint son épouse. Cessant sa carrière d'aventurier, sans pour autant renoncer au voyage, il acheta une roulotte et devint potier ambulante. Deux ans plus tard naquit un fils, aujourd'hui âgé de 12 ans.

Il installa sa roulotte à deux kilomètres sur la route Sud-Est.

Lancez 1d4 et utilisez la table suivante :

1 Vilghan est près de sa roulotte, il prépare son repas.

2 Vilghan est parti vers l'ouest à la recherche de sa famille.

3 Vilghan est en chemin depuis le Nord pour retourner à son campement.

4 Vilghan n'est pas visible.

Une fois les présentations faites, Vilghan invite les aventuriers à s'asseoir sur des troncs à proximité de la roulotte où brûle un petit feu de camps.

Vilghan parle :

Nous sommes arrivés voilà trois jours, pour la foire. Nous n'étions jamais venus ici auparavant. J'ai vendu quelques poteries, tout allait très bien. Lunal, ma femme et Horick, mon fils, avaient très envie de voir la mer, je les ai laissés y aller.

La foire finie, vers deux ou trois heures de l'après-midi, j'avais tout remballé dans le chariot. Je m'y suis allongé en attendant leur retour. Mais une heure plus tard : toujours personne. Je suis parti à leur recherche, tout d'abord vers le port. Il y a de gros bâtiments par là et il est impossible de s'en approcher. De

nombreux gardes sont présents et repoussent les badauds.

Je suis donc reparti sur mes pas afin de retrouver leurs traces. Tâche très ardue en raison du passage de nombreux hommes ou animaux le jour de la foire.

C'est à quelques cinq cent mètres d'ici, sur un chemin de terre descendant vers la mer, qu'il m'a semblé avoir retrouvé leurs traces. Mais il y avait aussi deux marques de chevaux. J'ai noté des traces de lutte et les chevaux ont semblé plus lourds au delà.

La piste se serait sur la route, là encore trop de passage de bêtes et de chariots.

Après être retourné à Regard et avoir discuté avec les responsables locaux pour signaler la disparition de ma femme et mon fils, j'ai pris ma roulotte et me suis installé ici.

Les miliciens locaux m'ont assuré qu'ils feraient tout leur possible pour retrouver ma famille mais j'ai un fort doute.

Je ne connais personne ici, je n'ai aucun ennemi, même de mon ancienne vie à courir les routes. Ma femme et moi sommes heureux de cette vie nomade, c'est notre choix de vie.

Avec ces informations, les aventuriers doivent arriver à la conclusion que cet homme est sincère, qu'il aime profondément sa famille et qu'il est prêt à tout pour les retrouver.

Il mentionne une troupe de brigands qui serait établie à l'ouest de Regard. Il avait projeté d'aller y faire un tour le lendemain. Même si les traces vont dans l'autre sens, il se peut qu'il s'agisse d'un piège.

NOTE AU MD

C'est une fausse piste. Les bandits dont parle l'ancien Rôdeur sont totalement dédouanés de cet enlèvement.

Les aventuriers devront bien évidemment faire le lien avec les mystérieuses disparitions liés à la Cave de l'Oncle Tim.

Au besoin, Vilghan pourra mentionner à nouveau les étranges rumeurs qui circulent, proposer au aventuriers d'aller ensemble voir sur place.

S'ils le souhaitent les joueurs peuvent rentrer à Regard se reposer à l'auberge ou camper avec le Rôdeur. Il faudra organiser des tours de garde en raison d'une forte présence d'Ours Noirs et de Loups.

Ours Noir : Int 2-4 ; AL N ; DV 3+3 ; AC 7 ; TAC0 17 ; ATT 3 ; Deg 1-3/1-3/1-6 ; ATSP : Étreinte ; DEF Spé : Aucune ; RES MAG : Aucune ; Size : 1,80m

Loup : Int 5-7 ; AL N ; DV 3 ; AC 7 ; TAC0 17 ; ATT 1 ; Deg 2-5 ; ATSP : Aucune ; DEF Spé : Aucune ; RES MAG : Aucune ; Size : 90cm

Après une nuit de repos, tout le monde est prêt à se rendre à la Cave.

À un kilomètre du grand bâtiment s'étendent les vignes où s'activent une quinzaine de paysans.

Certains sont armés d'épées courtes ou d'arcs courts, afin d'éloigner les animaux sauvages très nombreux dans le coin.

NOTE AU MD

Si les aventuriers souhaitent interroger les ouvriers agricoles, lancez 1d6 et suivez la table ci-dessous :

1 Viens d'arriver, connaît l'Oncle Tim et sa femme. A été embauché il y a 1d4 mois. N'a pas constaté ni vu quoique ce soit.

2 Est un prisonnier arrivé hier. Ne connaît rien.

3 Est un prisonnier arrivé il y a 1d4 mois. Connaît l'Oncle Tim, a entendu des rumeurs.

4 Est un ouvrier embauché depuis plus de 1d4 ans à chaque saison. A entendu des rumeurs, a vu des charrettes mais ne fait pas le compte des gens, pour lui l'Oncle Tim est victime de ragots et d'on-dits.

5 Est un ouvrier embauché depuis 1d6 ans. Oui, peut être que certains ne donnent pas l'impression de repartir, mais lui ne sais pas combien sont à travailler à la vinification dans les chais. L'Oncle Tim est un brave gars et un bon patron, toutes ces histoires ne sont que sornettes et billevesées.

6 Ouvrier embauché de moins de trois mois. A déjà vu passer six gars qu'il n'a jamais revu depuis.

Personne n'a vu passer une femme et un enfant. Le dur travail des vignes n'est pas pour un enfant de douze ans qu'il est plus judicieux d'employer à la ferme.

La cave proprement dite est une grosse bâtisse en pierres et briques rouges. Un bâtiment massif sur deux niveaux. Une esplanade pavée permet au carrioles attelées de livrer le vin aux clients, les tonneaux de Charnu étant hissés par une sorte de toboggan depuis les profondeurs des chais vers la surface par un treuil manié par trois à quatre personnes.

L'Oncle Tim

C'est un homme d'une cinquantaine d'année, très chauve, à la peau tannée par le soleil. Il est assez petit et bedonnant. De son vrai nom Tim d'Akebek, il est l'un des derniers descendants du dernier Comte. Depuis le temps, les siècles écoulés ont peu à peu effacé la mauvaise image laissée par ses aïeux auprès des populations.

Marié sur le tard à Lounia Kechoua, il a adopté le fils de cette dernière, espérant que celui-ci pourrait reprendre le domaine à sa disparition. Mais c'était sans compter sur la vocation qui l'animait et rien ne put le dissuader de devenir Clerc. Cela a totalement changé Slazar qui était autrefois un enfant joyeux et souriant. Depuis quelques années il est devenu maussade et taciturne et voilà six mois qu'il ne sort presque plus des sous-sols situés sous les chais dont il a décidé de faire un Temple.

Oncle Tim pense que les ragots à son sujet sont plutôt dus à l'attitude étrange de Slazar qui fait venir des détenus condamnés à de lourdes peines pour les ramener dans le droit chemin. C'est une douzaine, peut-être deux ou trois de plus, de ses gens qui sont là-dessous.

Il y a aussi une jeune femme, Clerc elle-aussi, Lucilsa quelque-chose, que son fils a fait venir voici deux mois auprès de lui. Tante Kechoua et lui pensait que ce serait peut être l'occasion d'un mariage, mais, à ce jour, il n'en est rien.

La divinité de son fils lui est totalement inconnue, il en a oublié le nom un peu

compliqué qui n'est pas connu dans la région. Quelque chose comme « Taloque ».

NOTE AU MD

Il s'agit du Dieu Tlaloc, « celui qui fait croître les choses » est le dieu de la pluie et de l'humidité qui règne sur le Troisième Soleil. C'est une divinité cruelle qui jouit de la torture des innocents sans défense. Homme à Tête de Serpent avec des dents semblables à des défenses et des anneaux blancs autour des yeux.

Les obligations des Clercs de Tlaloc comprennent la torture, l'enlèvement ainsi que d'autres tâches propres au culte. CR Standard ; AL M ; AP Toutes ; RA b ; SI Générale, Animale, Élémentaire, Soins, Végétale et climat ; PC Conjuraison d'une Tempête de grêle couvrant 1m2 / Niveau infligeant 1d4 points de dégâts par niveau et durant 1d4 round ; RM néant.

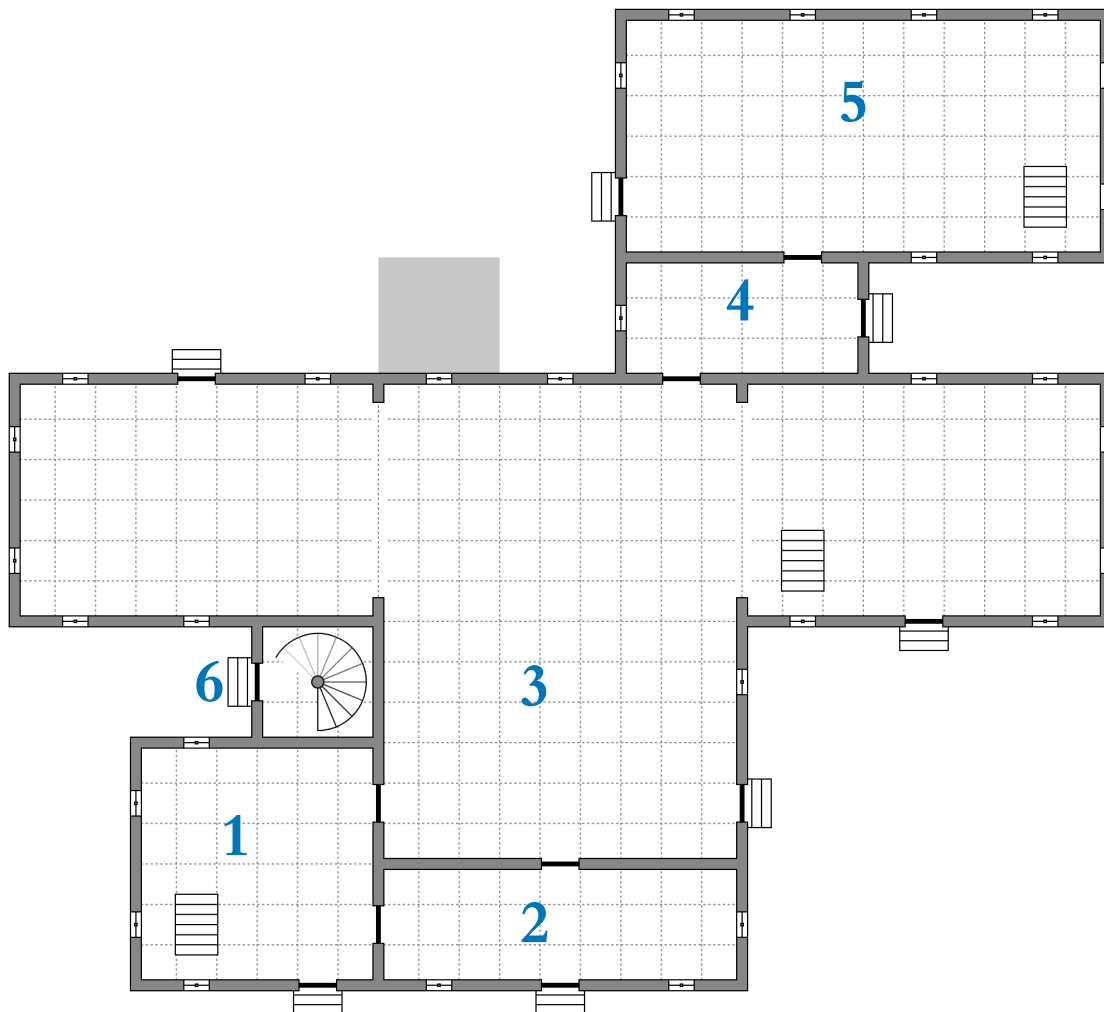
Les aventuriers ont peu d'options devant eux. Soit ils pénètrent de force dans les sous-sols de la cave, soit ils demandent à l'Oncle Tim l'autorisation de visiter les lieux. Si le personnage de Vilghan est joué par le Maître du Jeu, il doit dans la mesure du possible laisser le choix au groupe.

Forcer le passage étant la pire des solutions, l'Oncle Tim et son épouse ont une grande affection pour Slazar et gardent l'espoir que celui-ci va changer et redevenir comme avant. Nul doute qu'ils tenteront de s'interposer au péril de leur vie face à des aventuriers lourdement équipés.

En cas de conflit, 1d10 ouvriers agricoles viendront en renfort, armés de dagues ou de faucilles, de bâtons.

Humain de la GdP : H1 ; CA 10 ; pv 8 ; TAC0 20 ; AT 1 ; Dg Selon l'arme ; AL TOUS ; MS 12-20.

Ils n'ont rien contre, toutefois, qu'une troupe de jeunes gens raisonnables tente de raisonner le jeune homme pour le ramener dans le droit chemin de la vigne et du travail manuel.



1 Entrée principale des quartiers d'habitation d'Oncle Tim et sa femme.

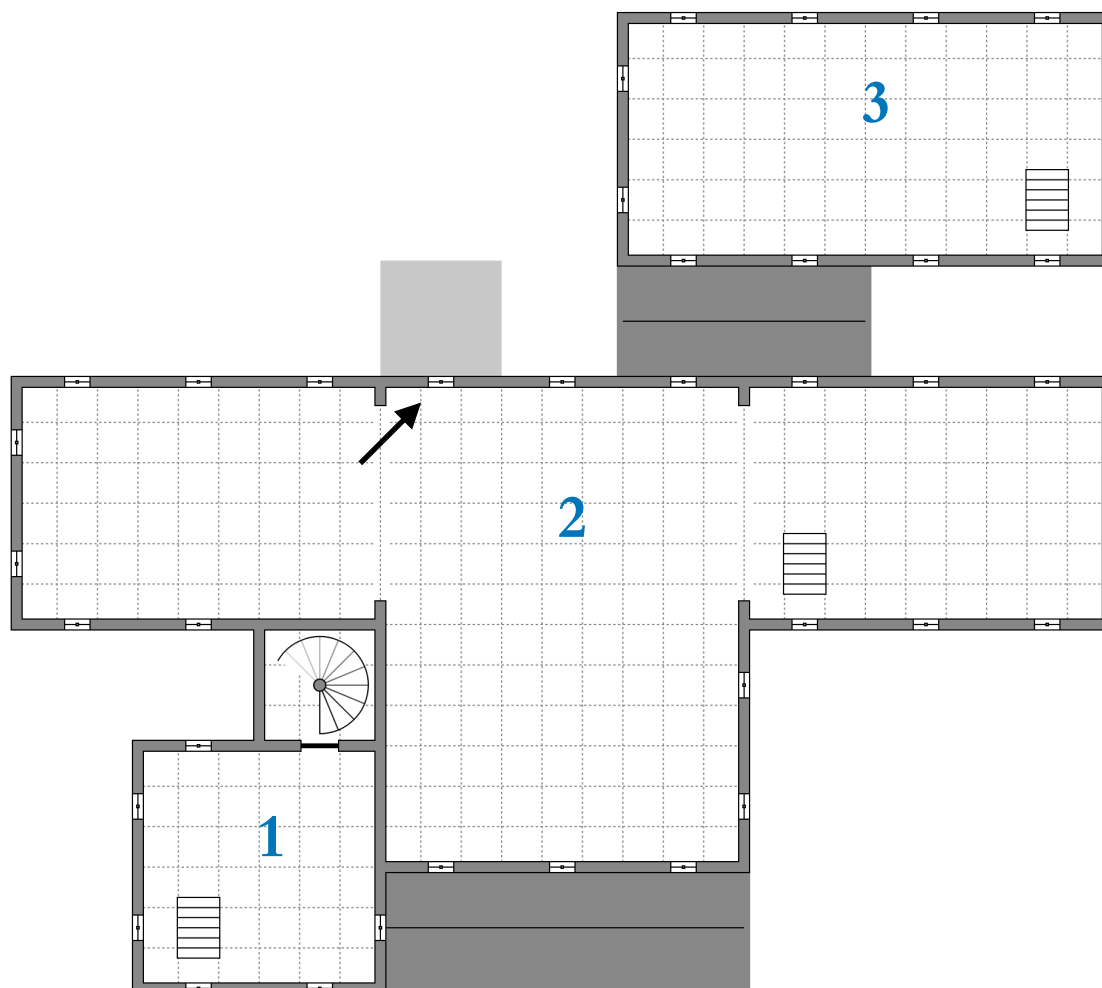
6 Escalier conduisant au chais au sous-sol.

2 Bureaux : c'est ici que sont reçus les clients, payés les ouvriers. On y trouve aussi une grande étagère contenant les registres.

3 Salle commune : dans cette pièce sont pris les repas avec l'ensemble du personnel du domaine. Un escalier conduit à l'étage.

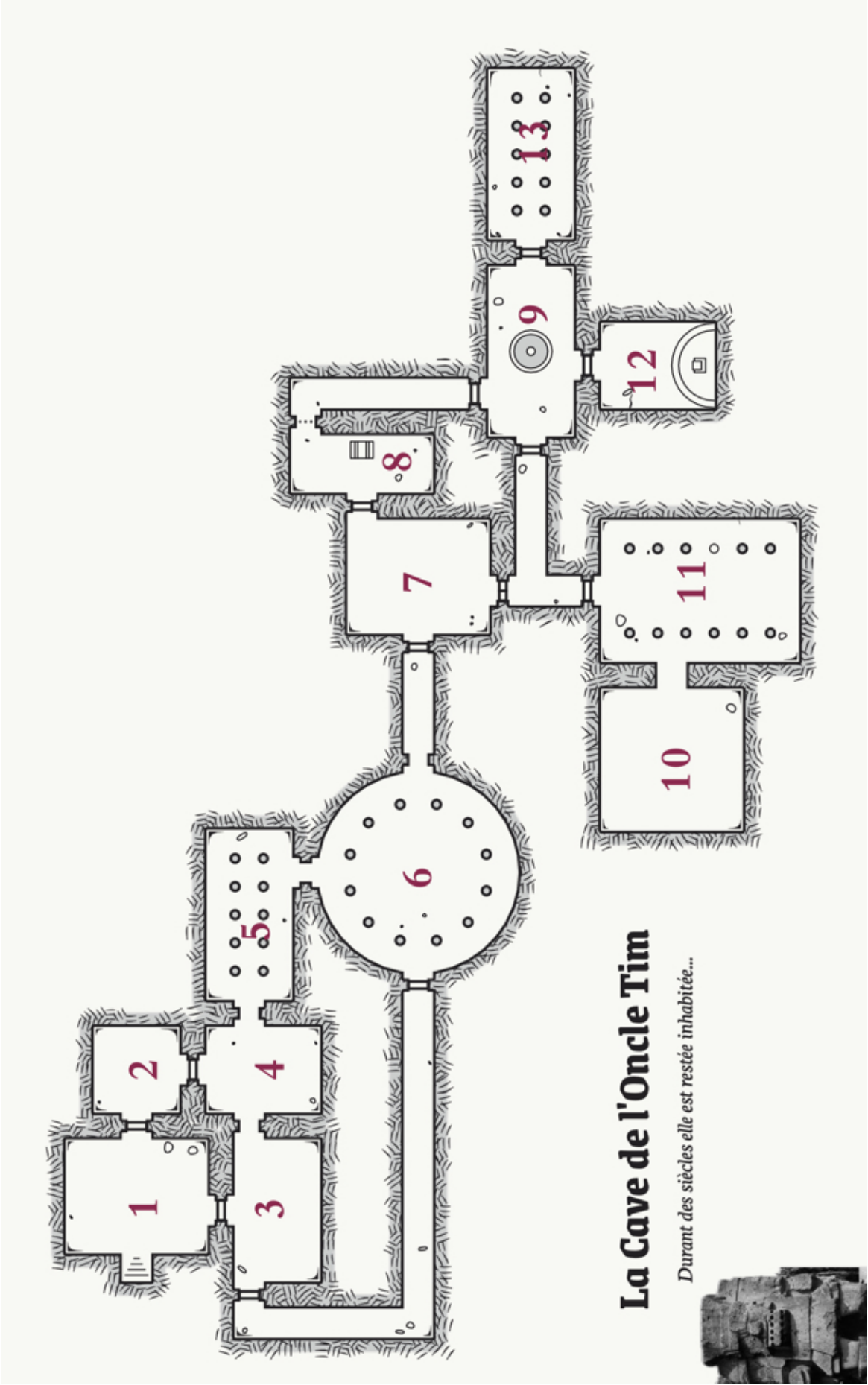
4 Corridor

5 Cuisines et réserves à l'étage.



2 Appartements du couple. On y trouve des meubles de famille ainsi qu'une grande table de chêne. Le coffre fort contenant les deniers est dissimulé derrière une lourde tapisserie. À l'emplacement indiqué par la flèche. Il contient 90 PO 78 PA.

3 Réserves.



Après avoir déambulé dans les parties supérieures du bâtiment, les aventuriers pénètrent dans les chais.

L'architecture est différente. Il se trouve que ce domaine constituait autrefois un fortin, au temps des Comtes, totalement rasé lors de la Révolution d'Elphior. Les sous sols, toutefois, ont été laissés intacts. La famille de l'Oncle Tim a rebâti sur les ruines l'ensemble des infrastructures actuelles.

Le premier sous-sol n'est qu'une succession de couloirs taillés dans la roche et rehaussé de murs en pierres. On y entrepose les cuves et les tonneaux. Le domaine de Slazar est situé encore en-dessous, dans les fondations mêmes du logis.

1 Après avoir descendu un escalier de pierres au marches usées, vous remarquez que l'odeur ici est différente. Il fait noir, sans aucune lumière. Plus moite, plus malsaine. Dans cet espace, deux portes.

2 Un petit corridor sans meubles.

3 C'est visiblement là que dorment les habitants du sous-sol. Vous trouvez une table et un lit à baldaquin, visiblement fort ancien. Une cheminée au mur sud contient des cendres encore chaudes. Les meubles ne contiennent que des robes noirs et des objets sans valeur. Il y a six chaises et une grande table.

4 Lucilsa a entendu du bruit. Elle se trouvait dans la pièce 5 et se dirige vers l'intrus.

Lucilsa : C6 ; For 14 ; Dex 14 ; Con 14 ; Int 12 ; Sag 18 ; Cha 14 ; AL LM ; CA 8 ; Deg 2d4 +2 (Morgenstern) ; MS 20

Sorts :

Anathème: Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde.

Anathème
École : Enchantement (mental, terreur)

Niveau : Prêtre 1
Composante : V, G, FD
Incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone :
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 minute/niveau
Jet de Sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la Magie : oui
Description : Cette malédiction emplit la cible d'une vive terreur qui lui fait perdre toute confiance. Elle est secouée.

Convocation de monstres I: Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ

Protection contre le Bien : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs:

Immobilisation de personne: Immobilise une personne pendant 1 round/niveau

Ténèbres : Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

À part son Arme +2, la jeune femme ne porte aucun anneau ou objet magique. La pièce ne comporte aucun meuble ni objet.

5 Dans cette pièce à colonnes, on entend distinctement les bruit d'une rivière souterraine coulant à vive allure. Deux corps nus et meurtris sont au bord d'une sorte de parapet. Les blessures qui leur ont été infligées remplirait d'effroi le baroudeur le plus aguerris. Un troisième corps est juste au bord, prêt à verser dans le vide. Les traces au sol indique que l'on a trainé vers l'eau vive quelque chose de saignant.

6 La Rotonde de Tlaloc. Au centre de cette pièce circulaire, sans doute les fondations de l'ancien donjon médiéval, est érigée une statue de pierre. Il s'agit d'une représentation du Dieu

Tlaloc. On voit sur chacune de colonnes des pitons de fer, auxquels sont attaché des cordes pendantes. Certaines portent des traces de sang séché, d'autres semblent encore humides. Les colonnes, elles aussi, sont maculées. Des cierges illuminent l'endroit et lui donnent un aspect effrayant.

7 La Salle du Coffre. Il fait totalement sombre dans cette pièce. Il est nécessaire d'allumer une troche. Ceci fait on voit un gros coffre de bois de presque 3m x 2m posé contre le mur ouest.

Mimique : CA 7 ; DV 7-8 ; Att :1 ; Deg : 3-12 ; TAC0 : 13

8 C'est visiblement une sorte de dortoir. Deux paillasses sont à même le sol, ainsi que deux malles de voyages contenant de vieux vêtements et quelques objets sans valeur.

9 Un Clerc et un guerrier sont dans cette pièce. Ils préparent sans doute une sorte de cérémonie au moment où arrivent le groupe. L'endroit est vivement éclairé par de nombreuses torches et cierges. Un bassin rituel est viable au centre de la pièce.

Lesponj : C4 ; For 12 ; Dex 6 ; Con 15 ; Int 10 ; Sag 18 ; Cha 8 ; Deg 1d6 +1 (Morgenstern) ; Pdv 21 ; CA 6 ; AL LM ; M 20

Farkol : G4 ; For 18 (20%) ; Dex 15 ; Con 16 ; Int 10 ; Sag ; 13 ; Cha 14 ; Deg 1d12 (épée longue); Pdv 20 ; CA 4 ; AL LM ; M 20

10 et 11 Il s'agit sans doute d'une sorte de prison pour créatures mortes réanimées. Elles errent là en attendant. L'entrée de la salle du trésor est condamnée par une serrure à combinaison chiffrée. Une lourde et solide porte d'acier renforcé, forgée il y a des centaines d'années par un artisan sans égal, à en juger par la qualité du travail. Elles servent à protéger les trésors (salle 10) :

Un écu aux armoiries presque effacées +1 rouillé.

Un sac en cuir en décomposition contenant quatre émeraudes valant 100 po chacune.

Une bourse en décomposition contenant 50 pa datants d'au moins sept siècles.

Un lingot d'argent valant 25 po

Une fibule en or sertie d'un rubis (une fibule bouclier) .

Un anneau des arcanes (sorts de 1er niveau)

Une hache de bataille +2 en argent.

Un vieil anneau sigillaire portant la marque des Comtes d'Elphior

12 La chapelle de Slazar. C'est ici que le prêtre Mauvais aime à méditer.

13 Derrière une lourde grille d'acier, se trouvent deux enfants et une femme. Très affaiblis et crasseux. Il s'agit d'un petit vagabond et de la femme et du fils du Rôdeurs. Fort heureusement ils sont sains et saufs !

Le Rôdeur, Vilghan, s'il n'a pas accompagné les aventuriers se trouvera à sa roulotte, les recherches personnels qu'il a menés dans la journée ne l'ayant conduit à aucun piste.

Il serrera sa femme et son fils dans ses bras, avant de remercier chaleureusement les aventuriers qui l'ont aidé.

L'Oncle Tim et son épouse seront anéantis d'apprendre les sombres et dramatiques actions de leur fils. Ils pourront éventuellement considérer que les aventuriers ont rendu service à Regard, petites bourgade paisible. Ils demanderons toutefois aux aventuriers de les conduire sur les lieux afin de constater par eux même. Il prendront en charge les obsèques des malheureux qui se sont trouvés transformés en morts vivants et qui sont aujourd'hui en repos éternel.