

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LE TEMPLE DE LABELAS ENORETH



LE TEMPLE DE LABELAS ENORETH

SCENARIO POUR 2 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 9-11

Dans l'univers d'AD&D, il semble que mis à part les humains, les personnages joueurs les plus fréquemment rencontrés sont les Elfes, suivis des nains (*Labelas Enoreth : Dieu de la longévité Elfe*).

Nous vous proposons ici un scénario résolument orienté elfes. Si cela est possible, il faudrait dans le groupe de Pjs une large majorité d'elfes (et ½ elfes) mais bien entendu pas d'elfes noirs. Un fond de loyauté serait profitable à la bonne tenue du groupe. Au moins un adorateur de Labelas Enoreth sera présent.

Si vous ne jouez pas dans les royaumes oubliés, gardez en trame le dieu elfe de la longévité (ou de la vie éternelle) et le dieu elfe de la méchanceté, du mensonge et de la tromperie.

Situez cette aventure dans une région forestière et assez peu peuplée. A dominante humaine à l'ouest et Elfique à l'est.

Nous avons d'ailleurs là plus un récit d'aventures qu'un profond scénario. Il est à traiter comme un scénar d'ambiance et chaque MD se doit de l'adapter à sa guise et à son style de jeu.

HISTOIRE:

Des elfes noirs, adorateurs d'Erevan Ilasere (dieu de la méchanceté et du changement) se sont alliés avec une troupe du Zentharrim. Ils ont espoir de retrouver un temple oublié de Labelas Enoreth, érigé autrefois du temps de la splendeur du peuple elfe et resté inviolé depuis plus de mille ans.

Leurs buts sont assez semblables. Les elfes noirs espèrent trouver richesses et objets magiques afin d'arriver à dominer totalement cette contrée alors que le Zentharrim souhaite profiter des mêmes découvertes, augmentées de sorts ou d'artefacts prolongeant la vie.

Ce faisant, ils pourront poursuivre l'œuvre du sombre groupe, à savoir une future domination des royaumes dans leur ensemble. En outre, le réseau noir compte bien se débarrasser des elfes noirs dès la découverte du temple.

La troupe ici présente du Zentharrim n'a plus de contact avec Château-Zentil depuis 7 semaines.

Description des troupes elfes noir et Zentharrim, dans les annexes, en fin de scénario.

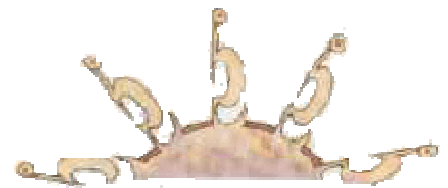
L'aventure ne débutera réellement qu'en vue des premiers signes manifestant une activité des forces du mal. L'introduction au scénar ne représente que l'entrée en scène de vos Personnages Joueurs.

Nous sommes au milieu du printemps. Les neiges ont disparues des plaines depuis quatre fois sept jours et de partout montent les senteurs des fleurs naissantes, des arbres bourgeonnés, les odeurs d'une contrée qui reprends son rythme de vie et le labeur.

En ce jour baigné par le soleil, agrémenté d'une douce température, la petite troupe de Pjs poursuit son long voyage.

Le but est encore loin mais l'humeur est joyeuse, tant la raison de ce voyage est noble et heureuse.

Dans 75 jours, en la grande cours Elfique dans les forêts protégées, se célébrera le mariage de l'un des Pjs elfe avec l'héritière d'une grande maison elfe qui ne s'est pas encore exilée sur éternelle rencontre.



Notes au DM: S'il n'y a pas que des elfes dans les Pjs, faites leurs bien ressentir qu'il leur est fait là un immense honneur en les laissant pénétrer dans la cours Elfique, cela en raison de leurs liens de longue amitié avec le futur marié.

Bien entendu, elfes noirs, nains et autres ½ humains restent totalement proscrits.

Le voyage se déroule de manière très décontractée, dans une saine ambiance. Les membres de la troupe savent que leur route les amènera à passer près des ruines de Myth Drannor, situées encore bien à l'est, à quelques jours de l'arrivée en cours Elfique.

Ils savent également que les régions à venir sont dépourvues de danger et en paix depuis des siècles.

Les joueurs sont entrés depuis la veille dans Valorge, une plaine verdoyante et fertile, bordée par une forêt impénétrable. Ils pensent bien pouvoir faire étape le lendemain soir à Ambers, ville de commerce située sur le fleuve qui arrose Valorge. La journée est paisible, juste si quelques nuages viennent troubler la fin d'après midi.

La région est giboyeuse et assure un repas du soir délicieux et copieux. La nuit vient et avec elle, les cris des oiseaux nocturnes, le hurlement des loups et une lune descendante.

Il peut être dix heures du soir lorsqu'un grand et sourd battement d'ailes passe au dessus du campement. Ce sera le seul fait marquant de cette nuit.

Reprise de la route au matin, sous un soleil déjà présent. L'on peut voir des femmes et d'hommes aller aux champs. Le chemin est aisé et les Pjs pensent bien pouvoir arriver à Ambers plus tôt que prévu

Il est presque midi lorsqu'un PJ elfe (et/ou rangers) commence à percevoir une odeur étrange et désagréable (À partir de cet instant, en faisant attention, l'on peut s'apercevoir qu'il ne se trouve plus personne dans les champs).

L'odeur se fait de plus en plus présente, de plus en plus infecte...

L'odeur est insoutenable lorsque, 1 heure après midi, les joueurs doivent disperser une meute d'hyènes près d'un bosquet. Dans ce rassemblement d'une trentaine d'arbres, ils découvrent un véritable charnier.

Aux branches sont pendus des hommes, des femmes et des enfants. Pendus avec des cordes, des chaînes ou leurs propres entrailles. Tous sont atrocement mutilés.

Au sol gisent d'autres corps. Des fermiers, des soldats mais le plus inhabituel est la présence de cadavres d'elfes noirs. Avec ceux ci se trouvent les corps de 3 hommes en armure de cuir noir et le corps d'un minotaure décapité.

Dame ! Il y a là de quoi refroidir les ardeurs du plus vaillant et du plus joyeux...

A partir de là, le premier PNJ rencontré pourra dire: « - Il y a 3 jours, une troupe d'elfes noirs s'est répandue dans Ambers. Ils ont pillé, tué et se sont ensuite rassemblés dans la taverne du Maigre-Nain. Le jour suivant, une trentaine d'hommes en noir sont venus

Enfin, pas que des hommes... Il se trouvait là des créatures comme on n'en avait encore jamais vu. Bestiales et féroces...

Ils sont aussitôt tous partis en emmenant des otages, ceux que vous avez vu et que nous venions récupérer. Ils ont rasé la taverne. On les a vus ensuite repartir, moitié vers Itrys, moitié vers Olhiec. Nous avons envoyé des messagers, c'est tout ce que nous pouvions faire... ».

LES INDICES:

*Dans le bosquet: sur un homme en armure de cuir, des pièces de monnaies de Château-Zentil et un titre de fraternité du Zentharim.

*Dans les ruines de la taverne: même le rez-de-chaussée s'est effondré sur les caves. C'est dans ces dernières que l'on peut trouver un elfe noir pas encore tout à fait mort. Un pied de table le transperce de part en part. Il agonise.

Sur lui l'on peut trouver une carte de Valorge avec des cercles tracés autour d'Itrys, d'Olhiec et des ruines d'Eliort et d'Oro. Ils n'ont rien trouvé sur un sois disant temple d'Enoreth dans les ruines et vont donc chercher ailleurs. Il ne sait pas de quoi se compose la troupe du Zentharim.

Notes au DM: Tous les elfes présents qui sont mauvais, devront faire un jet au d100 sous 5 fois la sagesse pour résister à l'envie d'achever l'elfe noir. Si le jet échoue, leur instinct cause la fin de l'agonisant.

Quatre hommes attendent les Pjs devant les ruines du « Maigre-Nain ». Ils représentent le conseil d'Ambers : « -Si vous pouvez retrouver et châtier ceux qui ont fait souffrir nos femmes et nos enfants, nous vous serons redevable. ».

La cité d'Ambers est riche et le conseil ira jusqu'à proposer 80 000 po par personnes ainsi que des titres de propriété à Ambers et dans Valorge.

Si les joueurs refusent d'aider au nettoyage de la région, alors bonne route et que le mariage se passe au mieux.

Si les joueurs acceptent, il leur reste à décider où aller...

Ils en sont aux derniers préparatifs lorsque le messenger envoyé à Olhiec revient. Olhiec n'est plus... Le village de six cent âmes est rayé de la carte. Plus de la moitié des habitants sont morts. L'on dit qu'une grande créature ailée est venue pour araser les bâtisses. (Le messenger ne l'a pas vue).

Notes au DM: Les parties suivantes sont regroupées pour faire apparaître les différents événements se déroulant ou ayant eus lieu dans chaque lieu.

OLHIEC:

C'est un véritable carnage. Hommes, femmes, enfants ont été massacrés sans distinction. Il ne reste plus aucun bâtiment intact. Les rares survivants pleurent leurs morts. On se rappelle seulement dans la troupe assaillante, d'un géant à deux têtes et surtout d'un monstre ailé couvert de plumes. (Voir en annexe dans la troupe du Zentharim).

Certains des assaillants sont morts également. L'on peut trouver les corps de 7 elfes noirs et de 3 membres du réseau noir (2 humains et 1 géant des collines).

*un des humains dispose d'un anneau de combustion (voir annexe). Le premier PJ qui le touche doit faire un jp/sorts ou subir 10d6+10 de dommages (jp 1/2). Il faut un sort de désenvoutement pour l'ôter. Chaque membre du Zentharim a sur lui: 25 po + 1 gemme blanc.

Notes au DM: si les trois gemmes sont réunies, un nuage nacré se forme immédiatement (inoffensif) sur un diamètre de 300m.

Dans le nuage apparaît une créature ailée gigantesque, un oiseau roc immense, monté par quatre guerriers géants en armures. (Pour les caractéristiques, compter 3 géants de froids et 1 géant des tempêtes). Comme de bien entendu, ils se jettent sur les joueurs. Dissocier les gemmes ne les fera pas disparaître, trop tard... Mais cela fera disparaître l'oiseau roc. Pour l'affrontement, les capacités spéciales sont en annexe.

ITRYS:

la ville se trouve sous le joug des forces du mal. La population rescapée est en exode vers Ambers, par le fleuve ou par la forêt.

Tous diront la même chose: « - Des fous sanguinaires... Ils cherchent un soi-disant passage vers l'immortalité à ce qu'ils semblaient dire... ».

Dans Itrys: Bourgade de 1500 âmes, environ 250 bâtiments. Les troupes elfes noirs et Zentharrim sont en train de tout mettre en pièce.

Cela dure deux jours, puis un oiseau roc passe dans le ciel, en direction de l'est. Restent en ville 10 elfes noirs et 10 membres du réseau noir (7 humains et 3 hobgobelins).

Chez le bourgmestre, dans la salle de réunion, 2 elfes noirs et 2 Zentharrim sont en train de tout mettre en vrac. Ils déchirent les tentures, arrachent les boiseries et les parquets. Ils arrêtent ensuite pour regarder des cartes du sud est Valorge.

Notes au DM : à cet instant, le Zentharrim vient de repérer le temple grâce à l'oiseau roc. Deux géants des tempêtes ont été déposés sur place. Le reste du réseau noir cherche l'entrée de la partie souterraine du fleuve qui resurgit devant le temple. Si les joueurs agressent les 4 cambrioleurs, ils ne diront rien, sauf le plus jeune qui en échange de sa vie dira:

« -Entre ici et le temple se trouve le domaine d'Avays. De là, la route jusqu'au temple doit exister encore. ». Sur l'une des cartes qui jonchent le sol, on voit effectivement un point marquant Aveys, domaine de Ghâm le Preux, tout à fait dans le sud du Val.

Dans les restes d'Itrys, tout semble désormais tranquille. Si les Pjs sont perspicaces, ils pourront lier la présence de rames sur les montures du Zentharrim avec l'hypothétique bras de fleuve souterrain.

Les joueurs doivent encore choisir... Descendre le fleuve ou passer par Aveys.

Par le fleuve: Jusqu'à l'embouchure du bras souterrain, R.A.S. Arrivé là, pas moyen de louper l'entrée, elle est signalée par les cadavres pendus et écorchés de 2 elfes noirs et 3 Zentharrim. Survient alors une attaque d'une tribu Gobeline (180 guerriers). Ils sont survoltés car viennent de gagner un combat et l'odeur du sang les débusse autant qu'elle les dope.

Il faut une capacité en navigation pour se risquer dans le tunnel et affronter des rapides. Il faut compter 36h00 de progression.

Le MD devra gérer cela avec intransigeance, mais ce n'est pas une croisière ! Le retour en surface se fera devant le temple...

Par Aveys: 2 jours à 2 jours ½ de voyage. Aveys semble avoir été la demeure d'un roi... La construction, minée par la vermine, a gardé toute son imposante splendeur

Le bâtiment occupe une place où aurait tenu un quartier entier d'Ambers. Les frises en dentelle de pierre, les statues verdies par le temps et les murs eux même ont quelque chose de magnifique. Une grandeur gardée intacte.

Le fleuve souterrain passe sous le domaine et alimente le puits qui trône dans la cours intérieure.



Comme l'avait dit l'elfe noir, dans la forêt qui borde le domaine par l'est, le sud et l'ouest, plusieurs chemins se dessinent... L'un des chemins de l'est devrait conduire au temple de Labelas Enoreth.

Si les Pjs s'engagent sur le chemin, alors à la faveur de la nuit, ils seront attaqués par une troupe d'Orques (62 guerriers). Douze d'entre eux sont montés sur des sangliers.

Le TEMPLE:

C'est un immense bâtiment, presque en forme de fer à cheval, flanqué d'une tour dont le premier étage débute à 8m du sol.

Le bras souterrain resurgit en lisière de forêt, arrose toute l'étendue du domaine saint et replonge sous terre de l'autre côté.

Labelas Enoreth n'à pas usurpé son titre, et le temple est pratiquement intact après 10 siècles.

Bien sur le marbre à terni, bien sur les ferrures sont oxydées et les portes grinces, mais aucune pièce ne s'est détachée de l'ensemble. Pas une seule ouverture ne livre passage aux outrages du temps.

Mais les sombres forces du mal sont présentes et déjà les elfes noirs gisent, éventrés, démembrés, décapités, outrageusement massacrés par leurs anciens alliés du Zentharrim. Le réseau noir a pris possession des lieux.

L'on peut entendre le bruit de portes fracturées ou défoncées, les cris inhumains des profanateurs cherchant ils ne savent quels trésors.

Les en déloger ne sera pas sans risques. C'est une troupe du Zentharrim survoltée, motivée à l'extrême par l'attrait de la vie éternelle.

Notes au DM : à la troupe du Zentharrim, prévenu par magie, s'est joint Nuo-Callha, un magicien de haut rang, dignitaire du réseau noir, chargé de surveiller les opérations et habilité à récupérer tous indices ou éléments relatifs à la prolongation de la vie (description et pouvoirs en annexe.).

Tout dans le temple est opérationnel. Des statues de Labelas Enoreth s'y trouvent, recouvertes d'or ou même d'or massif. Elles siègent dans des niches, tout autour de la nef.

L'autel est de marbre blanc le plus pur incrusté d'émeraude. Seuls les livres des bibliothèques n'ont pas tenus le temps, le parchemin ayant moisit.

Notes au DM: Il appartiendra au MD de gérer les différents combats ainsi que leurs différents lieux. De même, plutôt qu'une fastidieuse mise en place des trésors et objets, nous indiquerons, en fin de scénario, tout ce qui est intéressant avec une localisation rapide.

Si les joueurs vainquent le Zentharrim, Nuo-Callha, lançant une malédiction, tentera de s'échapper. (Anneau de téléportation vide et sort non mémorisé).

Tous les combats étant terminés, les joueurs peuvent récupérer monnaies, anneaux, objets répartis dans le temple. Mais ils ne doivent pas toucher à ce qui est propre au culte d'adoration de Labelas Enoreth (statues d'or, autel etc.). L'adorateur d'Enoreth présent dans le groupe se fera un devoir de le rappeler.

Les Pjs pourront alors repartir et ramener à Ambers la nouvelle de leur victoire. L'on imagine déjà les fêtes qui s'en suivront, tant pour célébrer cette délivrance que pour glorifier la vengeance du Val.

Lors du départ, deux cas de figures peuvent se présenter au maître de jeu.

1 - Au désespoir du joueur adorateur de Labelas Enoreth :

Le groupe s'est emparé des statues d'or et des biens précieux propres au temple.

La vengeance du Dieu de la longévité prendra la forme de son adepte au sein du groupe. Le joueur concerné défiera les autres. Son dieu lui confère les pouvoirs suivant:

- +10 niveaux
- Force d'un géant du froid (+caractéristiques dérivées)
- +5 en constitution
- Arme de prédilection changée en +5/+6
- Immunité à la magie 70%.

Si l'adorateur est un prêtre ou un mage, appliquer:

- Int ou Sag =20
- +10 niveaux
- Tous sorts mémorisés et utilisables une fois.
- Immunité à la magie 85%

Ces cas sont à gérer par le MD lui même.

Que le joueur ainsi « possédé » soit vainqueur ou vaincu, il décède et son âme vient siéger à la droite de Labelas Enoreth.

2 - Les joueurs ont respecté le temple et ses biens :

Labelas Enoreth prendra alors possession de son adorateur et l'utilisera comme porte parole:

« - Votre courage et votre bonté ont sauvé ma demeure. L'importance en est minime mais seul compte le fait accompli. Que le temps que vous avez vécu redémarre aujourd'hui. ».

Ensuite il rend son libre arbitre au PJ, conscient de ce qui vient de se passer et qui peut l'expliquer à ses amis. Pour une période égale à l'âge actuel des joueurs, ils ne vieilliront plus que de deux mois pour chaque année qui passera.

Exemple: un PJ qui aurait 40 ans lors des faits, pendant les 40 prochaines années ne vieillira que de 80 mois, soit 6 ans et 6 mois.

Le retour en Ambers est glorieux comme il sied à de véritables héros.

Les joueurs seront les invités de la cité tant qu'il leur plaira et les récompenses promises seront versées. Le voyage pourra ensuite reprendre vers la cour Elfique et le bonheur d'une célébration de mariage.

ANNEXES :

LABELAS ENORETH : le temps, la longévité, l'histoire
Dieu intermédiaire, CB

Labelas Enoreth est un dieu philosophe, un instructeur patient. Il est calme et méditatif, n'entreprenant jamais d'action subite ou prompte. La légende dit qu'il a échangé un œil contre le don de pouvoir voir à travers le temps. Il ne se sent concerné que par l'accumulation du savoir elfique et de leur sagesse, et n'intervient que rarement dans leur vie de manière directe. Son clergé est petit mais hautement organisé, gardant les traces de l'histoire et des traditions depuis des millénaires.

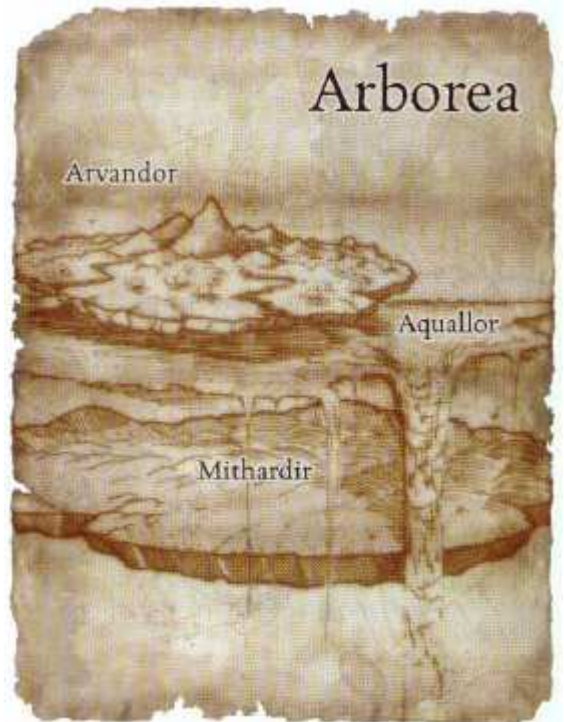
Il maintient de bonne relation avec toute la Seldarine, même si Erevan essaye souvent de voir jusqu'où sa patience peut aller. Il a toujours été un allié de Mystra quel que soit sa forme, ainsi que d'Oghma. Ses autres alliés comptent Deneir, Eilistrae, Milil et Savras. Il s'oppose aux dieux de l'entropie et de la mort, particulièrement Yeenoghu, Velsharoon et les dieux mauvais drows.

Dogme : La marche du temps est inexorable mais la bénédiction du Donneur de Vie fait que les enfants de Corellon vive longtemps des vies fructueuses, inchangés par le passage du temps. Écris et préserve des traces des leçons de l'histoire, et apprend les à l'ignorant. Le soleil se couche toujours, un il se lève toujours le lendemain.

Plan de résidence : Arvador

Domaines : Bien, Connaissance, Elfe, Temps

Armes de prédilection : Bâton



LES ELFES NOIRS:

La troupe elfe noir comptait, au départ de leur épopée, 45 guerriers (dont 9 rangers). Leurs caractéristiques sont standards, sauf pour 5 qui représentent les chefs et que vous devrez tirer à l'unité.

La troupe dispose d'un pécule de 24000 po et vingt gemmes de 10, 50 et 100po.

Les armes sont: épée courte, arc court à flèches légères, dagues et sarbacanes à traits empoisonnés.

Les armures sont: armure de cuir et cuir clouté. Casque en cuir ou calotte avec protège nuque.

Un des chefs dispose d'une armure de cuir cloutée +3. Un autre d'une épée large +2/+3.

Les chefs disposent pour eux cinq de trois anneaux de protection +2, 1 anneau de retour de sort, 1 anneau d'invisibilité, 7 potions de soins et 2 potions de vol.

La troupe ne compte plus de magicien réel, le Zentharith y a veillé avant leur jonction. Néanmoins, tous les elfes noirs sont plus ou moins adeptes de la magie. Au MD d'assimiler cela. L'extension « le monde des elfes noirs » peut s'avérer indispensable.

LE ZENTHARIM:

Outre les membres épisodiquement énumérés, la troupe finale du Zentharith comprends des membres titulaires du réseau noir et des recrues embrigadées pour l'occasion. L'on peut trouver:

-21 humains (14 guerriers, 5 archers et 2 voleurs)

-4 géants du froid et 1 géant des tempêtes

-5 hobgobelins, 4 elfes noirs, 1 Ettin, 1 oiseau Roc.

- Nuo-Callha

La troupe (hors Nuo-Callha) ne dispose d'aucun objet ni arme magique. En revanche, tous bénéficient de protections magiques apposées par le Zentharith : +2 en Ca, +2 toucher, +3 dégâts.

NUO-CALLHA:

Nuo-Callha : Humain de 54ans.

Jeune apprentis impatient et de mauvais fond, à 16ans il tua froidement son maître et lui vola tant ses effets que son savoir. De ce fait, il ne quitta plus jamais le coté sombre des arcanes magiques.

Callha : Magicien généraliste de niveau 17.

Ses domaines de prédilection sont la nécromancie ainsi que tous types d'altération.

Il sait combiner au mieux les effets qu'il engendre.

C'est un homme aigri, absorbé par le pouvoir, la recherche de l'absolue maîtrise et une haine profondément ancrée envers tous les autres magiciens.

Nuo-Callha avait juste 20 ans lorsqu'il fut recruté par le réseau noir.

Ses prédispositions à faire le mal en toute tranquillité lui attirèrent la bienveillance des instances dirigeantes.

Le Zentharrim mit tout en œuvre pour lui obtenir les meilleurs enseignements et développer ses connaissances jusqu'à leur plénitude.

A 38 ans, Callha reçut en charge l'école de magie du réseau. Il y officia durant 11 ans et forma ainsi une trentaine de magiciens généralistes qui officient aujourd'hui dans les royaumes pour le compte du Zentharrim.

Son parcours sans fautes amena Nuo-Callha à rejoindre le cercle fermé des dirigeants du réseau noir depuis maintenant 5ans.

Il ne fait pas encore partie des vrais maîtres du Zentharrim mais cela représente l'ultime étape qu'il espère bien franchir avant une dizaine d'années.

Pour l'heure, Nuo-Callha est plutôt un organisateur et un superviseur. Il est d'ailleurs chargé par le Zentharrim de récolter personnellement tout élément ayant trait à la prolongation de la vie. Sa présence aux alentours du temple peut être un élément décisif ou tout du moins un argument de poids.

De même, la disparition éventuelle du magicien mettrait sûrement les maîtres du Zentharrim dans une humeur noire envers les responsables.

OR & OBJETS :

Nous donnons ici une liste (en vrac) de ce que les joueurs pourront récolter dans le temple.

Vous pouvez situer chaque objet ou vous le souhaitez à l'exception du temple principal.

Tout l'argent et les fioles de potions seront dans la tour, au 1^{er} étage, alors que le reste se situera dans les niveaux inférieurs.

Monnaies:

145 000 Pe, 42 000 Po, 12 000 Pa, 14 000 Po en gemmes divers et 10 000 po en bijoux

Potions:

- 3 élixirs de jouvence (GdM page 163)
- 3 élixirs de santé (GdM page 163)
- 1 fiole d'huile d'éternité (GdM page 164)
- 3 potions de longévité (GdM page 165)
- 2 potions de vitalité (GdM page 166)

Divers:

- 1 anneau aux 3 souhaits (GdM page 169)
- 1 anneau de protection +3, rayon 2m (GdM 171)

- 1 bâtonnet de résurrection (GdM page 175)
- 1 livre de l'exaltation suprême (GdM 201)
- 1 phylactère de longévité (GdM page 203)
- 1 jeu de cartes merveilleuses (13 cartes) (GdM page 190/191)

Cela peut sembler beaucoup mais finalement, ils n'en retireront pas grand chose de plus. Un peu de gloire, un peu d'argent...

En comparaison avec ce qu'ils ont certainement l'habitude de trouver, admettons que cela soit raisonnable...

Toutefois, appliquez scrupuleusement les caractéristiques des objets, surtout pour le livre.

Malgré tout, la plus importante récompense viendra de Labelas Enoreth lui même...

Par : XAIN-PHAX

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013