

DN124

Un scénario pour 2 à 5 personnages de niveau 3-4

1963

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

Unofficial game adventure

# LE DÉVOREUR D'ÂMES



DND, INC.  
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

# LE DEVOREUR D'AMES

## SCENARIO POUR 2 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 3-4

### PROLOGUE :

(Scénario prévu pour AD&D2 pour le monde de Lerya)

An 1001 - Les Pjs séjournent dans la radieuse cité de Kanehda.

Seulement voilà, leur bourse va être malheureusement dérobée par un pickpocket tristement connu sous le nom de Caillou (V15). En effet, ce dernier laisse toujours sur ses victimes une petite pierre ronde et blanche comme signature. Enfin voilà nos Pjs qui ont perdu une partie de leurs biens, ce qui pourra les motiver à accepter du travail. Il faut bien renouveler et payer ses réserves de potions de soins ou de baumes de guérison.

Un homme trapu aux cheveux blonds et fins et au regard observateur s'invitera à la table des Pjs pour leur proposer du travail. Son patron est à la recherche de mercenaires pour régler une affaire. Le travail est bien rémunéré mais demande une bonne expérience et des références. Si les Pjs sont intéressés, l'homme qui s'appelle Brudock donnera l'adresse de l'employeur : les marchands de la Balance. (Cf. Kanehda). Ils devront se présenter chez la guilde demain matin au lever de Tisnar.

Le jour suivant, les Pjs se rendent aux locaux de la guilde de marchands. Ils seront accueillis par une charmante hôtesse nommée Kitta, une jolie brune de 14 ans au visage constellé de tâches de rousseur. Elle les mènera sans attendre au bureau du chef de la Balance: Lumnos Brasvif. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années aux cheveux noirs et aux yeux jaunes. La pièce carrée est bien meublée avec des cartes sur les murs et de lourds livres de comptes et de commandes posés sur le bureau. Une bibliothèque chargée de livres traitant des différentes régions de Lerya et de leur histoire se trouve contre le mur de gauche.

Il proposera un siège aux Pjs et demandera leurs références. Puis après un instant de réflexion, il parlera du contrat qu'il propose aux Pjs.

Comme ils le savent, « La Balance » est une guilde de marchands qui prend de l'importance à Kanehda. Or un de ses camarades n'est pas encore revenu de son voyage dans les Cœurs de Cristal. Cet homme, Dalambar, devait ramener une série de trois parchemins anciens que la Guilde a eu le plus grand mal à se procurer. Ces parchemins étaient destinés au Gardien des Légendes de Kanehda.

Dalambar donc n'a plus donné signe de vie depuis qu'il est entré dans les Cœurs de Cristal. Les membres de la guilde installés à Kaïs ont attendu en vain son retour. Cet homme était fiable et Lumnos ne craint pas une trahison. Il pense plutôt qu'il lui est arrivé malheur. La mission des Pjs sera donc de retrouver Dalambar et surtout les rouleaux anciens. S'ils peuvent ramener les deux à Kanehda, c'est parfait. Sinon, l'impératif est de ramener les rouleaux.

Le contrat de 700 PO par personne qui ramènera les rouleaux et si possible Dalambar en vie. Lumnos ira jusqu'à 1000 PO mais il marchandera dur. Il aimerait que les Pjs partent au plus vite. Si les Pjs acceptent la mission, Lumnos leur présentera un contrat en bonne et due forme que les deux parties devront signer, résumant les clauses, le service demandé et le prix prévu. Le contrat précise que les Pjs s'engagent à ne pas garder les dits parchemins pour leur compte. Si les Pjs demandent une avance, le marchand acceptera en échange d'un reçu.

Il vous remettra également une lettre d'introduction à remettre au responsable local de la guilde à Kaïs. Son nom est Siluron Poilgris.

### **En route!**

C'est un long voyage qui attend nos aventuriers: 14 jours de cheval pour arriver à Kaïs. Ils emprunteront la Grande Route du Commerce utilisée par toutes les caravanes marchandes. Des relais fortifiés se trouvent à un intervalle régulier afin qu'aucun voyageur ne dorme sans abri la nuit. Si les Pjs ne traînent pas, ils devraient trouver un coin où dormir dans une Auberge-Relais (voir en annexe) chaque nuit. Ils auront ainsi

un bon lit, un repas chaud et même des chevaux frais, ce qui devrait rendre le voyage plus agréable. Durant ces étapes, les Pjs rencontreront probablement des marchands venant de l'est qui pourront leur donner des informations sur Kaïs ou sur les Coeurs de Cristal.

La Grande route du Commerce longe les Désolantes sur à peu près 90 km, il est fort possible que les Pjs assistent ou soient victimes d'un raid de monstres.

#### **Voici la table de rencontres sur 1d10:**

1-5: troupe de 30 orcs.

8-9: troupe de 15 trolls.

6-7: troupe de 25 gnolls.

10 : troupe de 20 goules.

GNOLLS: CA: 5 ; DV:2 (16 pv) ; 1 Attaque: 2D4 ; ThAC0 : 16.

GOULES: CA:6 DV:2 (16 pv) ; 3 Attaques: 2x1D3/ 1D6 ; ThAC0:16 ; (Paralyse au contact).

ORQUES: CA: 6; Dés de vie : 1MV: 9''; ThAC0: 19; ATT: 1-8 (hache de bataille, cimenterre ou épée longue); AL: LM; Pv: 6.

TROLLS: CA:4 ; DV:6+6 (54 pv) ; 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 ; ThAC0:13 ; Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision.

#### **KAÏS, CITE DE LA MAGIE :**

Karazul n'a qu'une seule grande cité, c'est Kaïs. Sinon le pays compte un grand nombre de villages. C'est une ville prospère et marchande qui compte environ dans les 30 000 habitants. Cette cité a la particularité de ne comporter aucun angle, tout y a été construit en courbes harmonieuses. Kaïs est aussi le meilleur endroit pour acheter des objets enchantés, rares dans les autres contrées de Lerya. Les Kaïstes sont des gens au caractère jovial et accueillant. Ils sont très fiers de leur ville et sa renommée. Les Kaïstes sont tous des marchands dans l'âme et le marchandage y est un sport très apprécié. La magie est omniprésente dans toutes les rues. Cela va des enseignes de commerçants éclairées par des feux féériques aux nombreuses boutiques vendant des objets enchantés. Les rues sont très propres et aucune mauvaise odeur flotte dans l'air. La ville compte plusieurs temples dont le plus beau et le plus grand est dédié à Myelan, le dieu de la magie et des mystères. Les autres sont consacrés à Kayli, Valusak, Nolwenn et Kyo.

\*\*\*

Le comptoir commercial de la Balance se trouve dans le quartier nord de la ville. En présentant la lettre que leur a remise Lumnos, les Pjs seront reçus sur l'instant par Siluron. c'est un homme au visage creusé de rides arborant de courts cheveux et une barbe bien taillée d'un bel argenté. Son maintien est celui d'un aristocrate et si ses manières sont courtoises, elles restent dépourvues de chaleur.

Siluron les informe qu'ils ont des chambres réservées dans l'auberge "La Caravane" qui appartient à la guilde.

Bien entendu, il n'y a toujours rien de nouveau, si ce n'est que d'autres expéditions envoyées dans le nord pour converser avec les clans ne sont pas revenues. On commence à croire que les clans, pacifiques jusqu'à présent, ont décidé de tuer tous ceux qui pénétraient dans leur territoire.

Dalambar était allé à la rencontre du clan du Lagon, car ce sont eux qui auraient retrouvé les parchemins dans leurs filets de pêche. Siluron a bien envoyé un message par Pigeon lorsque le marchand n'est pas revenu, mais le chef, Haron, lui a répondu que l'homme était reparti depuis plusieurs jours déjà. Haron a ajouté que le Dévoreur d'âmes avait dû le capturer et qu'il était maintenant perdu.

Siluron ne semble pas croire une minute à cette histoire de Dévoreur d'âmes. Il est persuadé que les hommes des glaces ont décidé d'éliminer tous ceux qui pénètrent sur leur territoire. Mais il changera de sujet en reprenant un air impassible. Il expliquera ensuite aux Pjs qu'il leur faudra se rendre aux Crocs du

Fauve pour être autorisés à entrer dans les Coeurs de Cristal. Cela fait un long détour, bien sûr, mais c'est la règle. Et les hommes du nord ont une justice expéditive envers ceux qui enfreignent leurs règles.

D'après Siluron, les hommes du nord sont fiers de leur sang pur. Ils suivent la même ligne de conduite depuis des siècles que le marchand considère comme archaïque. Ils adorent les dieux de Tolérance, le royaume de la jeunesse éternelle. Les hommes et les femmes du nord sont plus grands et plus résistants que la moyenne. Leur peau est d'un brun doré à cause d'une substance avec laquelle ils se frottent la peau afin d'être isolés du froid. Cette teinture est définitive et isole aussi bien du chaud que du froid.

Ils vivent de chasse bien qu'ils fassent un peu d'élevage. Ce sont néanmoins des guerriers redoutables qui n'éprouvent aucune pitié au combat. Ces barbares parlent l'ancienne langue, l'Ikarûn, mais beaucoup d'entre eux parlent le leryal.

Siluron leur conseillera de prévoir des vêtements plus chauds, car il règne un froid terrible dans les Coeurs de Cristal, même en Solathar qui est pourtant la période la plus chaude de l'année. Leurs chevaux ne résisteront pas longtemps contre le froid également. Il leur faudra faire escale au village de Kryste avant de s'aventurer dans les plaines glacées: ils pourront sur place trouver fourrures, vêtements chauds, traîneaux et chiens, ou des élans. En bref, tout ce dont ils auront besoin pour affronter le froid, la glace et la neige. Siluron leur donnera une carte de l'itinéraire de Dalambar et sa troupe, ainsi qu'un portrait de lui. Puis il prendra congé des Pjs prétextant des affaires urgentes. On les confiera à un jeune guide qui les emmènera à l'auberge mais également partout où ils voudront aller pour refaire leur équipement.

\*\*\*

L'auberge "La caravane" est un établissement fort agréable et confortable. Les Pjs auront la bonne surprise de savoir que leurs chambres et leurs repas ont été payés à l'avance. Mais ceci compte une quantité raisonnable de vin voire de bière. Les chambres sont individuelles et d'une propreté impeccable. Un escalier intérieur permet d'accéder aux bains communs masculins et féminins sans passer par la salle commune. L'eau est fournie par une source d'eau chaude naturelle.

La nourriture est excellente et variée : du cerf rôti accompagné de la sauce du chef, avec des légumes du jardin, le tout arrosé d'un bon vin de Léathord est l'un des nombreux choix que les Pjs pourront faire. Des musiciens jouent des mélodies entraînantes tandis que des danseuses gracieuses enchantent les sens des clients attablés. En général, c'est une des nombreuses légendes de Lerya qui sont racontées à travers les notes subtiles et les mouvements aériens des artistes.

Dans une pièce à part et spécialement aménagée, vous pourrez regarder des "rêves animés", une spécialité de Kaïs. Pour le prix de 1 PA, vous pourrez vivre comme si vous y étiez de magnifiques histoires générées par un sorcier. (Note du MD: c'est l'équivalent du film en 3D, d'une réalité incroyable). L'histoire favorite des Kaïstes est la quête de la magie de Callista et Manorhen.

## **LE VILLAGE DE KRYSTE**

Kryste est un village de 500 habitants niché au nord de la Forêt Blanche et qui termine la Grande Route du Commerce de Karazul. C'est un endroit plus frais qu'à Kaïs, à cause des vents des Coeurs de Cristal, mais les villageois ne changeraient pour rien au monde de village.

Les Krystans ne croient absolument pas aux rumeurs qui courent sur les Hommes des Glaces. Ils les connaissent bien, les barbares du nord sont des gens en qui on peut avoir confiance, ils n'ont qu'une parole et si quelque chose leur déplaît, ils le disent ouvertement. Non, ce n'est vraiment pas leur style d'agir ainsi. Eux aussi pensent qu'une créature maligne vit dans les Coeurs de Cristal et s'attaque aux voyageurs imprudents...

Les Pjs pourront s'équiper sans aucun problème dans le village. Ils font beaucoup de troc avec les clans des glaces alors les marchands locaux pourront conseiller les Pjs sur leur équipement. Ils proposeront même de troquer leurs possessions contre ce qu'ils auront besoin, comme les chevaux par exemple.

Dans les coeurs de cristal, les moyens de déplacement sont les Elans, les chiens attelés à des traîneaux ou des Ailes des glaces.

Ce sont de petites embarcations à voile où peuvent monter de 4 à 6 personnes. Elles sont montées sur

deux lames en acier pour glisser sur la glace. Mais les Ailes des glaces sont couteuses (4000 PO) et rares (il n'y en a que 2 dans le village et elles appartiennent à deux marchands.).

Ils trouveront de quoi se loger à l'auberge du Caribou fendard, où on leur servira un repas chaud (plat du jour consistant, genre cassoulet) et un bon lit pour 4 PA.

Des concours de fléchettes ont lieu tous les soirs avec boisson gratuite pour le vainqueur pour la soirée. Pour y participer: 2 PC.

Les habitués de l'auberge se souviennent très bien de Dalambar et sa troupe. Il était un fort bon musicien et un excellent chanteur, cet homme aux cheveux châtain et aux yeux gris. Toute la soirée il les avait régalez d'histoires croustillantes et de potins scandaleux sur Kanehda et sa noblesse. Il était accompagné de six hommes au visage austère, de carrure imposante et vêtus comme des guerriers. Ces hommes portaient des bracelets de cuir ornés du dessin d'une balance. Ils n'avaient bu que de l'eau et surveillaient sans cesse les nouveaux arrivants.

Dalambar n'est resté qu'une nuit et est reparti au matin avec ses camarades pour aller aux Crocs du Fauve. On ne l'a plus jamais revu depuis et c'est bien dommage.

D'autres individus également ne sont jamais sortis des Cœurs de Cristal mais il faut dire que les dangers sont multiples : les loups des glaces, les ours, les géants et bien d'autres...

### **LES CROCS DU FAUVE**

La frontière entre Karazul et les Cœurs de cristal est clairement délimitée par la neige et la glace qui recouvre le sol brusquement et la température qui baisse d'un coup de 15 degrés.

Ce phénomène est très étrange et n'est pas naturel du tout. On raconte que les mages de Karazul pensent qu'il s'agit là de magie sauvage très puissante.

Les Pjs laissent derrière eux le paisible village de Kriste et affrontent les terres glacées du nord.

Un vent glacé souffle sur ces étendues enneigées, parfumé par les arbres qui habillent le paysage. Des résineux bien entendu. La température est terrible pour des individus natifs de régions plus clémentes.

Mais fort heureusement leur prochaine destination n'est pas loin, ils arriveront aux Crocs du fauve au bout de trois quarts d'heure.

Ce lieu porte bien son nom: il s'agit d'une grande caverne (20m) qui ressemble à une tête de félin. L'entrée est ornée de stalactites et de stalagmites représentant autant de dents menaçantes et ouvre un étroit passage vers l'intérieur. Des torches allumées et protégées du vent illuminent l'entrée et lui donnent un air surnaturel et inquiétant.

Les Pjs peuvent rentrer à l'intérieur, aucun mortel ne garde cet endroit, ils ont néanmoins l'impression d'avoir pénétré dans un sanctuaire. Une dizaine de sièges ont été taillés à même les parois qui sont couvertes de bas reliefs gravés et peints. Ils retracent l'histoire et l'héritage de ce peuple fier de son sang. Certains sont anciens mais d'autres très récents.

La plus ancienne illustre la bataille du Sacrifice du sang: des démons de toutes sortes combattant de magnifiques géants à la peau de bronze et des sylphides à la peau bleue, dans le fond de la scène, on peut voir une cité de cristal enchâssée dans la montagne qui semble illuminer la scène.

Puis la scène représente la naissance des humains, nés du sang des guerriers tombés au combat lors de cette terrible guerre. On reconnaît sans problèmes le Lac des âmes et la silhouette du Serpent marin représentant Ondéus. Le dieu domine les petites formes représentant les premiers humains de Lerya tandis que les géants guerriers les accueillent à bras ouverts.

Arrive enfin un représentant des clans accompagné de 5 guerriers. Il porte une peau de loup des glaces blanche, symbole de son statut de chef.

Il parle le commun et se présente : Ralund du clan des Griffes.

Il attendra que les Pjs se présentent avant de leur demander la raison de leur venue dans leurs plaines.

En entendant mentionner la première expédition, il hochera la tête et leur expliquera qu'il s'en souvient. Le lieu où ils voulaient aller était dangereux pour deux raisons : les Géants de glace et leurs loups. Il dit qu'ils



obéissent à un dévoreur d'âmes et capturent les malheureux qu'ils croisent sur leur chemin pour les amener à leur maître. Lauriath protège les hommes des glaces de l'influence malsaine du dévoreur. Ralund leur dit qu'il a prévenu le chef de l'expédition mais que celui-ci n'a pas tenu compte de ses avertissements.

Il autorisera quand même les Pjs à pénétrer sur le domaine des hommes de glace mais il les prévient que s'ils se font capturer, leurs âmes seront offertes au dévoreur et ils ne pourront même pas rejoindre les Terres du Rêve. Et dans ce cas, même les dieux ne pourront rien pour eux...

N.B.: Si les Pjs tentent de passer sans l'accord des clans, ils seront traqués comme du gibier et punis en étant aveuglés au fer rouge. Les Pjs sont peut-être très puissants mais les guerriers des clans sont nombreux et aguerris... L'aventure se terminera ainsi pour les Pjs.

**Chasse à l'homme** : La température flirte avec le négatif et le vent glacé est une véritable torture pour les Pjs. Heureusement le paysage vous permettra de trouver des refuges contre ce vent et de vous reposer. Les Pjs peuvent trouver du gibier pour se nourrir: des lapins à poil long par exemple...

Dès qu'ils seront loin de tout village ; les Pjs pourront être prévenus que quelque chose ne va pas : les montures deviennent nerveuses et inquiètes.

Six énormes loups à fourrure blanche et argentée vous ont pris en chasse.

Ils n'attaqueront pas les Pjs directement et tenteront de les rabattre vers les trois Géants des Glaces qui les attendent cachés derrière une colline.

Pour les amener vers le piège, les loups intimident les montures qui apeurées deviennent de moins en moins contrôlables. Ils donnent des coups de mâchoires près des jarrets des élans, tout en essayant d'éviter les coups des cavaliers.

A moins d'avoir des aptitudes pour calmer les animaux comme les rangers, les Pjs seront amenés vers les Géants et le combat sera inévitable.

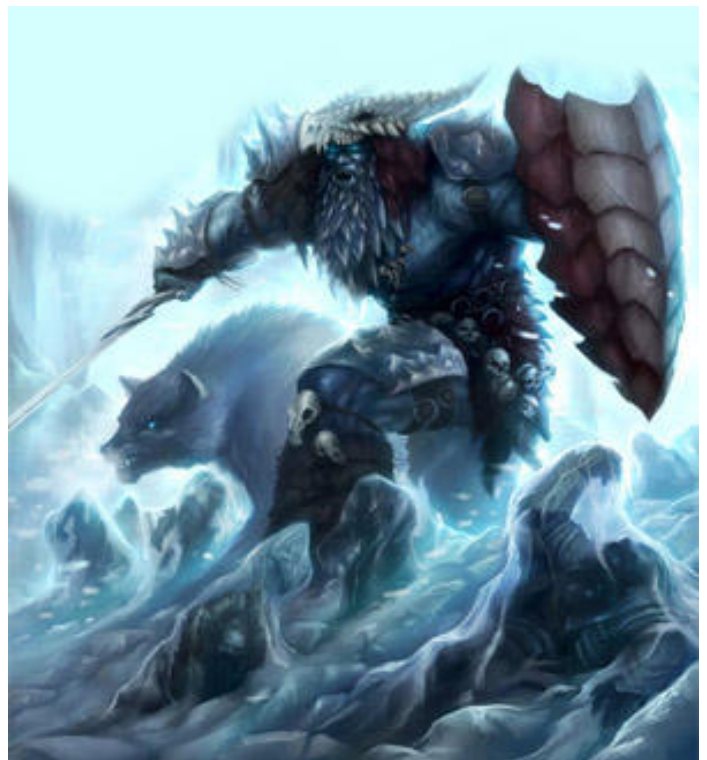
Si les Pjs comprennent le manège des loups et tentent de percer leurs rangs, les loups utiliseront leur souffle pour tuer les animaux et blesser les cavaliers, puis ils hurleront pour avertir les géants de la résistance des proies.

Les Géants ont pour consigne de les ramener vivants, aussi les attaqueront-ils avec des gourdins et non leurs habituelles haches à deux mains...

LOUPS DES GLACES X 6 : CA: 5 ; ThAC0:15 ; Dégâts: 2d4 ; Pv: 48 ; Souffle: 6d4/10rds ; Taille: G ; Px: 975, chacun.

GEANTS DU FROID X 3 : CA: 0 ; ThAC0: 7 ; Dégâts: 1d8+9 ; Pv: 115 ; Taille: E (7m) ; Trésor: 5 PO ; Px: 6000 chacun.

Les Géants attaqueront les Pjs jusqu'à ce que leurs Pv tombent à 0 ; ils attaqueront en priorité les jeteurs de sorts. Si les 3 géants sont tués, les loups s'enfuiront. L'un des géants porte un médaillon qui permet de lever l'illusion de la Porte du maître.



### **Il y a alors une alternative :**

- Soit les Pjs sont faits prisonniers et les géants les emmènent dans leur repaire. Et alors ils seront

solidement attachés et emmenés vers la porte du maître. Ils n'auront pas d'autre choix que de suivre leurs geôliers.

- Soit les Pjs sont victorieux et ils devront déterminer d'où venaient ces géants et pour le compte de qui, il agissaient.

Tout dépendra du temps et des compétences de vos joueurs. Il y a une chance sur deux, que les empreintes aient été à moitié effacées. Les géants du froid se repèrent avec leur odorat, c'est ainsi qu'ils retrouvent leurs tanières en général. Comme la porte du maître est un portail, il n'ont aucune odeur pour se diriger. C'est pourquoi, ils ont laissé derrière eux des pierres, de la taille d'un ballon de basket, sur le chemin. Ils ont uriné dessus afin de retrouver l'odeur. :o)

La porte du maître se trouve à 3 km du lieu de l'attaque. Il y a une pierre tous les 300 m environ.

Cela ouvre des perspectives pour que les joueurs trouvent le bon chemin.

Le familier du magicien (furet ou chat) qui trouvera l'odeur, ou le pisteur du groupe qui détectera que la neige a fondu sous cette pierre et a gelé, etc...

Tout dépend des PJs et de leur débrouillardise.

### **LA PORTE DU MAITRE**

La piste mène à une colline commune.

- Si les Pjs sont prisonniers, le géant qui porte le médaillon s'approche du flanc de la colline. Une grande entrée taillée dans la pierre apparait, elle a été sculptée par des géants visiblement et n'est pas ouvragée bien que l'œuvre soit bien équilibrée. Le porteur du médaillon entre en premier.

Les deux autres géants qui ont la charge des Pjs entrent à leur tour, les loups restent à l'extérieur.

La caverne de forme circulaire, est juste assez haute pour que les géants se tiennent debout sans se cogner. Un cercle parfait est gravé dans le sol. Trois colonnes de pierre noire sont emboîtées dans le sol, toutes les trois se trouvent sur le cercle. Les trois colonnes forment un triangle équilatéral.

Les Pjs sont jetés au centre du cercle tandis que les géants appuient fortement sur les pierres qui s'enfoncent de moitié. S'il manque un géant, c'est les Pjs qui devront pousser une colonne (cf ci dessous). Le cercle s'illumine de lumière, le portail est ouvert.

- Si les Pjs ont suivi la piste et ont réussi à atteindre la fameuse colline, il faudra déjà qu'ils aient emportés le médaillon du géant, qui annule l'illusion.

Sinon il faudra qu'ils trouvent en tâtonnant. Comme ils ne savent pas ce qu'ils cherchent, ils croiront à l'illusion...

Une fois l'entrée trouvée, les Pjs se retrouvent dans cette caverne où la lumière du jour est la seule source de luminosité. Ils voient le cercle gravé sur le sol et les trois colonnes de pierre noire lisse, sans symbole, ni gravure d'aucune sorte. Il y a juste un peu d'usure allant de la moitié des colonnes jusqu'au sol.

#### **Pour ouvrir le portail**

Il faut réussir un jet sous enfoncer trois fois de suite, sauf si la force du joueur est de 17 ou plus, dans ce cas il ne devra en faire qu'un.

Si les joueurs s'y mettent à plusieurs, il n'y aura qu'un seul jet à faire également. Mais il faudra maintenir les colonnes enfoncées en réussissant un jet sous la force par round. Les trois colonnes doivent avoir été enfoncées jusqu'à la moitié toutes les trois ensemble pour que le portail s'ouvre. Les colonnes remontent automatiquement au rythme d'1/3 par round. Il faut les maintenir enfoncées toutes ensemble pour que le portail s'ouvre.

Une fois le portail ouvert, les Pjs ont trois rounds pour pénétrer dans le portail. Le portail mène à une plate-forme de pierre flottant dans un néant obscur et froid. Le peu de lumière semble venir de la plate-forme et de vous mm. Vos sens sont complètement désorientés. Vous ne savez plus ce qui est en haut ou en bas. En regardant en haut et en bas, on ne voit rien que le vide, le néant.

Sur la gauche, les Pjs peuvent voir un disque lumineux, bien plus vaste que la votre. Si ce n'est que quand les Pjs le regardent, ils ont l'impression qu'ils vont tomber à cause des angles dans lesquels se trouvent les deux disques flottants.

La petite plate forme sur laquelle se trouvent les Pjs, forme un angle aigu de 55° avec la plus grande. Ce qui fait que les Pjs ont la sensation de se trouver presque la tête en bas.

Si les Géants ont capturé les Pjs, ils les jettent dans le vide et ils tombent à la perpendiculaire de leur disque flottant, pour atterrir sur le plus vaste alors que leur chute les éloignait de ce dernier. Les géants repartent avant que le portail ne se referme... Le portail reste ouvert trois rounds, pas un de plus.

Dans leur chute, les Pjs rencontrent un nuage bleu saphir, ils sombrent dans l'inconscience dès qu'ils plongent à l'intérieur.

Note au MD: Les sorts cléricaux ont 40 % de chances d'échouer ici. Les sorts de mage ont 60% de ne pas fonctionner. Par contre, la gravité étant différente et les Pjs gagnent 1 pt de dextérité.

### **L'ENFER DES CORPS VIDES**

Les Pjs se réveillent le corps complètement courbaturé.

Au dessus d'eux, c'est le noir complet si ce n'est une tache lumineuse : la plate forme du portail.

- "Bienvenus compagnons d'infortune..." dit une voix masculine et triste.

C'est un homme amaigri aux cheveux châtain et aux yeux gris. Il porte une barbe de plusieurs semaines et ses yeux sont cernés de violet. Vous reconnaissez malgré tout Dalambar.

Près de lui se trouvent deux hommes aux traits fatigués armés de branches d'arbres tenues comme des gourdins. Leurs vêtements sont déchirés dont l'étoffe semble avoir durci à cause du sang séché qui la macule.

Les Pjs découvrent avec stupéfaction qu'ils n'ont plus que leurs vêtements sur le dos. Leurs armes, armures et autres possessions ont disparu.

Dalambar hoche la tête en voyant leurs réactions: « Ils vous prennent tout quand vous arrivez ici, on perd conscience et on atterrit ici complètement démunis. »

Le paysage autour d'eux est plat et rocheux. Un désert de cailloux. La lumière qui vous éclaire semble venir du sol où ne pousse aucune végétation.

Vous vous trouvez derrière un gros rocher gris. Les hommes qui accompagnent Dalambar mâchent un morceau d'écorce avec difficulté, leur regard est complètement dénué de tout espoir.

En regardant autour de vous, vous voyez clairement les limites de la plate-forme lumineuse et le néant qui s'étend au delà.

Au centre du disque sur lequel vous vous trouvez, vous voyez un bosquet d'arbres fruitiers à l'allure engageante et accueillante.

- « C'est l'appât de ces démons. » dit Dalambar d'un ton amer. La faim et la soif nous forcent à nous approcher de ces arbres. Ils sont la seule source de nourriture de cet endroit maudit. Nous finissons par y aller et devons affronter les zombies, ceux dont les âmes ont été dévorées par le maître de cet enfer!. »

Dalambar secoue la tête.

Il vous explique que les arbres dissimulent l'entrée d'un vaste escalier.

Les arbres fruitiers sont gardés par des hommes et des femmes dont les âmes ont été dévorées. Ce sont maintenant des êtres vides creux animés, des marionnettes manipulées par le Seigneur de cet espace.

Il pense que les possessions de chaque personne qui arrive ici doivent être gardées quelque part en dessous.

Les marionnettes vivent dans le bosquet et attendent que des intrus pénètrent dans le cercle des arbres pour les traquer. Ils violentent et blessent cruellement leurs victimes mais ne les tuent pas, en fait, les proies sont complètement incapables de se défendre quand elles arrivent face au Dévoreur.



Les zombies jettent alors les proies dans les escaliers et continuent à monter la garde. Dalambar ignore à quoi ressemble le Dévoreur et encore moins où se trouvent leurs trésors.



Le jeune homme explique également qu'il n'y a pas d'issue en sautant du disque. Un des survivants est devenu fou et a sauté dans le vide une fois. Le vide s'est animé et l'a saisi rapidement absorbant tous ses fluides et le réduisant en poussière. Ses cris de souffrance se sont répercutés longtemps après qu'il ait disparu, comme s'il continuait à souffrir par delà la mort...

Les marionnettes ne tentent jamais d'aller chercher les vivants à l'extérieur du bosquet, même quand on les provoque ouvertement.

Dalambar pense que ça amuse le Dévoreur de les regarder survivre jour après jour... On entend parfois un rire atroce qui glace le sang dans les veines et qui vous entraîne vers la folie. Dalambar et les deux survivants suivront les Pjs et tenteront de les aider de leur mieux.

DALAMBAR : CA 6; ThAC0: 17; AT: 1 (gourdin); Dégâts: 1d6; Pv: 22;

GUERRIERS DE DALAMBAR : CA 9 ; ThAC0: 15 ; AT: 1 (gourdin) ; Dégâts: 1d6 ; Pv: 40

Les cailloux du désert dans lequel se trouvent les PJs peuvent servir sans problèmes de projectiles pour frapper les marionnettes à vue, (dégâts: 1d4 +1).

### **Le bosquet des marionnettes**

Les arbres aux troncs noirs et élégants sont couronnés de branches gracieuses aux feuilles rose pâle. De beaux fruits ronds de la mm couleur pendent paresseusement en attendant qu'une main vienne les cueillir.

Mais les arbres ne dissimulent pas les silhouettes qui se déplacent maladroitement dans les ombres. Ce sont des hommes et des femmes portant des peaux de bêtes ou des vêtements de Karazul. Sur leurs visages est peinte une expression béate, un peu de salive coulant lamentablement de leur bouche, mais les orbites de leurs yeux sont vides. Leurs yeux ont disparu et leurs paupières pendent mollement sur un vide. Ce ne sont pas des morts-vivants, car ils sont décharnés et si certains corps sont trop abimés ou affaiblis, ils meurent. Pour être immédiatement dévorés par les autres zombies plus sains.

Les autres marionnettes se nourrissent des cadavres et ne semblent pas intéressés par les fruits appétissants des arbres.

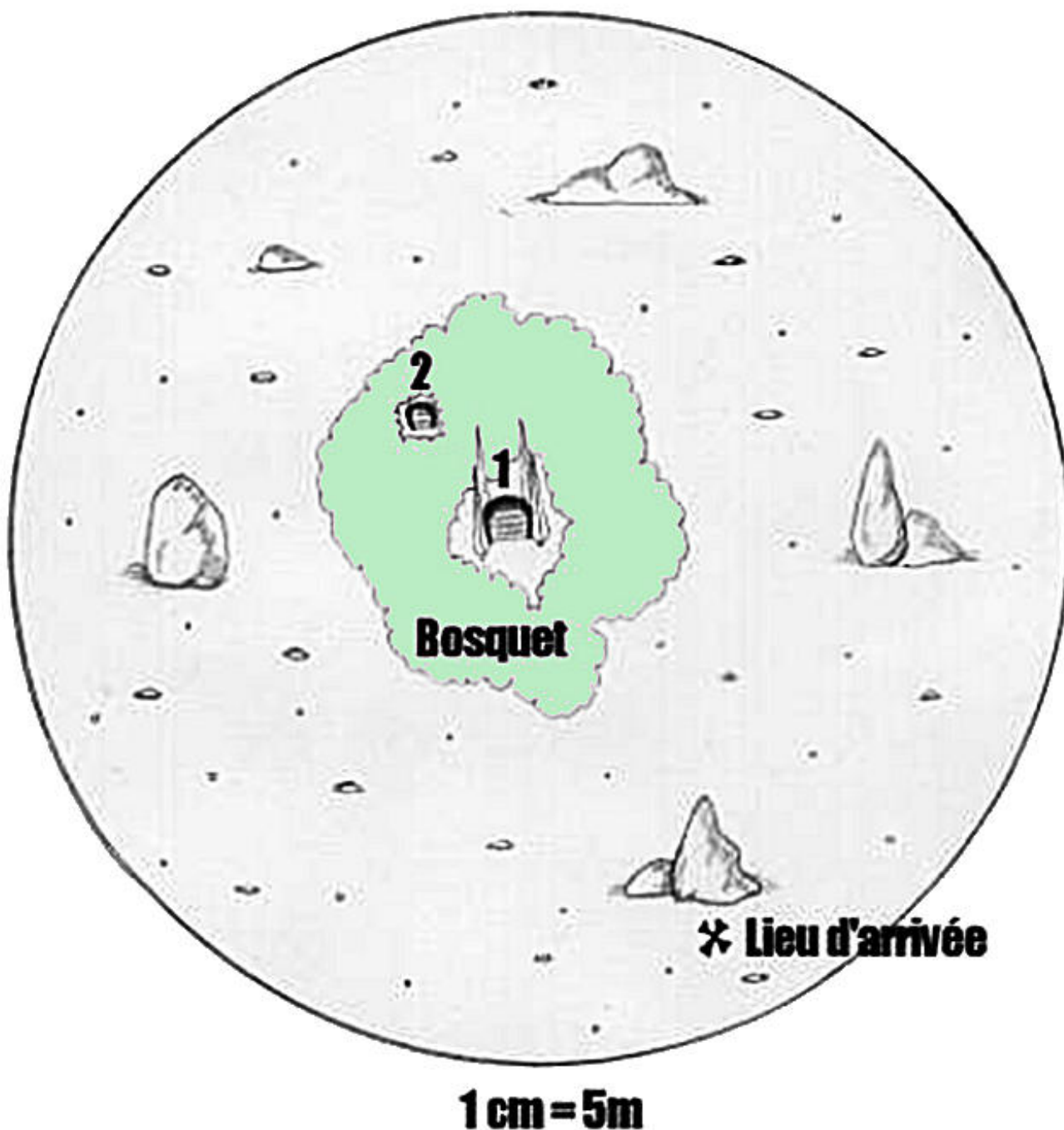
MARIONNETTES DU DEVOREUR : CA 10 ; ThAC0: 19 ; Déplacement: 6 ; AT: 2 (main/main)  
ou 1 (morsure)

Dégâts: 1d2/1d2 ou 1d3. ; Pv sur 1d6: 1-2 = 8 Pv ; 3-4 = 16 Pv ; 5-6 = 32 Pv

Dès que quelqu'un entre dans le bosquet, les zombies se mettent en marche, mais  
comme ils sont lents, les Pjs peuvent les prendre de vitesse.

Il y a 3d10 marionnettes qui tenteront d'attraper et d'encercler les Pjs.

Ils ne sentent aucune douleur, ni faiblesse et meurent lorsque leurs Pv atteignent 0 ou en cas de blessure  
majeure.



L'escalier qui mène chez le Dévoreur se trouve au cœur du bosquet. Les marionnettes sont  
particulièrement nombreuses autour de l'entrée (car le contact du maître est plus fort).

Quatre aiguilles de pierre hautes de 5m se dressent vers le ciel. Elles sont larges de 3m et elles forment un  
carré au centre duquel se trouve l'escalier. Néanmoins, une fois engagés dans l'escalier, les marionnettes  
ne tenteront plus de les suivre. Il semble avoir été taillé dans la pierre, aucune marche ne ressemble à la

précédente. Les Pjs doivent réussir un jet sous leur Dextérité pour ne pas tomber. Une forte source de lumière se trouve au bas des escaliers, une lumière jaune presque malsaine. Situé au nord-ouest des aiguilles de pierre se trouve un antique escalier de pierre recouvert de lierre. C'est là que se trouvent les possessions des Pjs et la porte de sortie mais pour les récupérer, il leur faudra affronter les énigmes des quatre sphinx de pierre.

1. le repaire du maître : L'escalier descend sur 15 m environ, l'air devient de plus en plus nauséabond. La lumière jaunâtre devient plus forte au fur et à mesure que vous vous rapprochez du fond. Vous sentez un regard posé sur vous, qui semble vous juger, vous observer, vous évaluer... Lorsqu'ils arrivent enfin en bas des escaliers, les Pjs se retrouvent face à face au Dévoreur. Une masse mouvante jaune et orangée est accrochée au plafond de pierre et palpite de vie. La plus grande partie pend comme un gros cocon au milieu de la salle de pierre. Ce dernier est aussi massif qu'un éléphant et est la cause de la puanteur qui infecte l'endroit. La lumière est faible. Mais le plus horrible est que sa surface est crevée de centaines d'yeux, tous braqués vers vous. La plupart d'entre eux ont appartenu à des humains, ou des elfes. D'autres manifestement, à des animaux ou des Géants vu leur grosseur. Vous ressentez un profond malaise devant cette chose qui semble réagir à votre présence avec délices. Si les Pjs ont obtenu un portail des Sphinx, alors celui-ci se trouve de l'autre côté de la pièce et est bien visible. Dans le cas contraire, il n'y a aucune issue dans cette pièce qui semble envahie par cette moisissure gluante et géante truffée aux yeux.

#### **Le Dévoreur d'âmes :**

Cette créature n'attaquera pas physiquement, elle utilisera ses capacités spirituelles pour réduire à sa merci les proies qui entrent dans sa tanière. Une fois une créature charmée, le dévoreur la fera approcher pour absorber ses yeux et son âme avec deux fins appendices qui surgiront du cocon central. Il faut 5 rounds à la créature pour dévorer entièrement une âme. Il faut une arme +3 ou plus pour lui occasionner des dégâts et encore sont-ils réduits de moitié. Les coups frappent bel et bien mais n'occasionnent aucun dommage réel. Le dévoreur est cependant très vulnérable à la lumière et la chaleur. La lumière l'empêchera d'utiliser ses pouvoirs. La chaleur le fera fondre ou s'enflammer: les dégâts par le feu sont doublés.

#### LE DEVOREUR D'AMES : CA 10 ; Pv: 250

Pouvoirs utilisables 3 fois par jour lancés comme un mage de 10e niveau:  
- Charme personne, Hypnotisme, Sommeil, Cécité, ESP, Motif hypnotique, Oubli, Immobilisation des personnes, Suggestion, Charme monstres, Domination.

La destruction du Dévoreur provoquera celle de l'espace où les Pjs se trouvent. L'annihilation de cet endroit prendra 3d10 rounds. Cette information est précieuse si les Pjs n'ont pas passé réussi à ouvrir la porte de sortie avec les Sphinx.

2. Les quatre sphinx de pierre : Les escaliers sont antiques et les marches sont en assez bon état curieusement, l'endroit n'est pas protégé par les marionnettes. Sa magie trouble les capacités du Dévoreur.

En descendant les escaliers, les Pjs remarquent que les murs sont décorés de peintures. Certains motifs ressemblent à de l'écriture.

Il s'agit d'Ikarûn fort archaïque, un personnage ayant la compétence lire et écrire l'Ikarûn devra réussir son

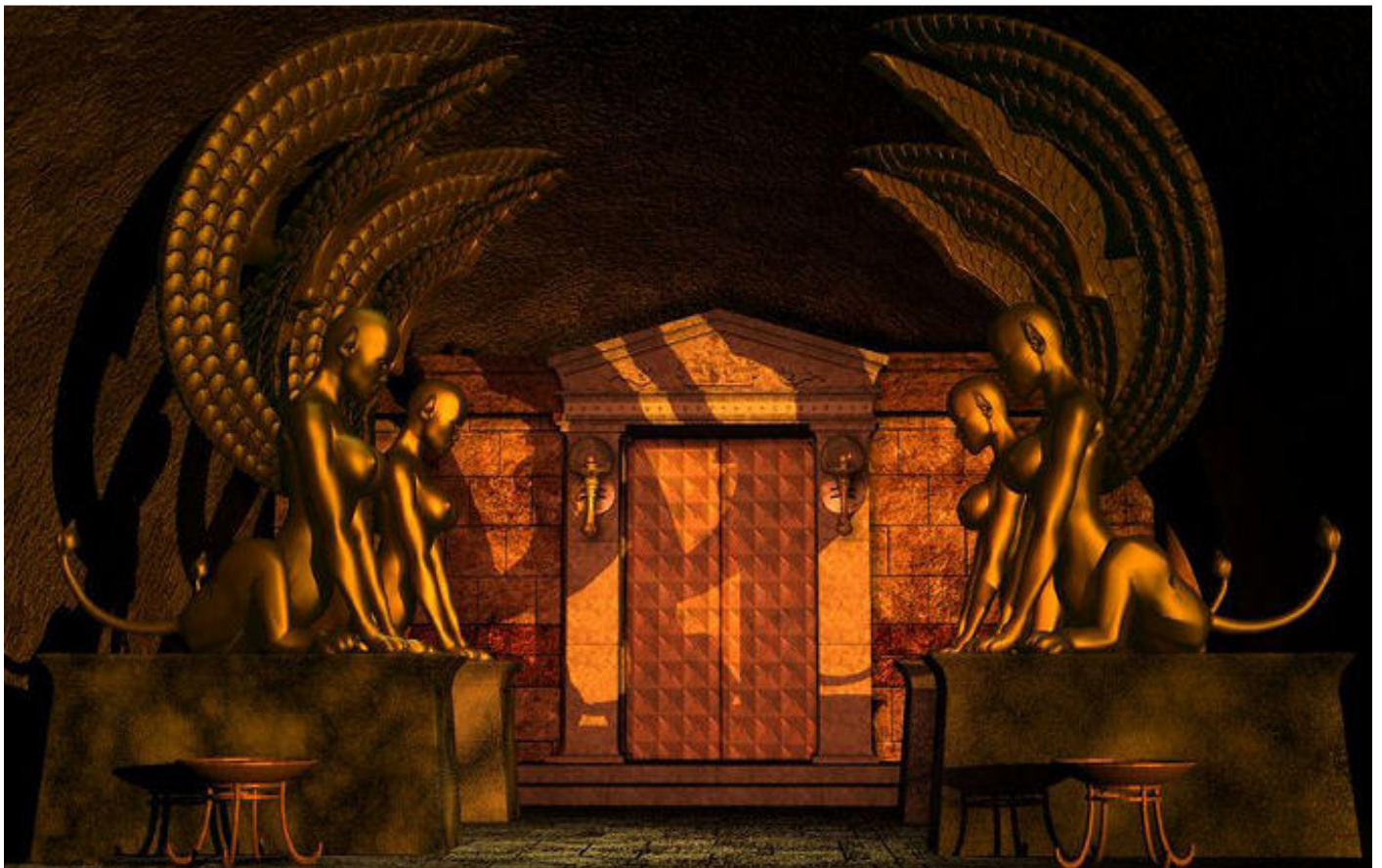
jet à -5 pour déchiffrer le sens général de ce qui est décrit.  
Voici ce qu'il pourra comprendre:

« L'univers n'est que corruption et déchéance.  
C'est pourquoi, nous, les enfants du Néant,  
Préparons sa destruction future.  
Notre champion se nourrira de la corruption.  
Chaque âme dévorée le rendra plus fort et redoutable.  
A sa maturité, il sortira de l'œuf et s'abattra sur l'univers.  
Il dévorera jusqu'à la dernière parcelle de lumière.  
Et tout reviendra au Néant,  
Tout redevenant enfin perfection et sérénité. »

En bas des marches, les Pjs trouvent une salle rectangulaire poussiéreuse et qui a l'air très ancienne. Quatre statues de pierre représentant des lions à visage humain androgyne occupent alignées les unes à côté des autres le mur en face de l'escalier. Quand un Pj entre dans la pièce, les yeux de pierre s'ouvrent. Ils brillent d'un feu bleu-blanc mais le reste des statues restent figés.

"Qui es-tu?" demande le premier sphinx.  
"D'où viens-tu?" demande le second.  
"Que veux-tu?" demande le troisième.  
"Qu'offres-tu?" demande le quatrième.

Les Sphinx détectent les mensonges sans faillir.  
Si les Pjs mentent, le premier et le second sphinx referment les yeux et les Pjs perdent deux possibilités.  
Les Pjs n'ont le droit qu'à une seule réponse par question. Seule la première réponse sera prise en compte.



A la question "Que veux-tu?", en fonction de ce qu'auront répondu les Pjs, voici la réponse unique du Sphinx.

Réponse des Pjs	Réponse du Sphinx
"Partir d'ici"	"Répond à l'une de nos énigmes et tu partiras"
"Récupérer mes biens"	"Répond à l'une de nos énigmes et tu les retrouveras"
"Tuer le Dévoreur"	"Aveugle la créature pour la vaincre"
"Aider les marionnettes"	"Ils font partie du Dévoreur d'âmes, ils sont perdus"

A la question "Qu'offres-tu?", les Pjs risquent d'être perplexes.

En fait, le Sphinx demande ce que donneront les Pjs s'ils ne donnent pas la réponse exacte à une énigme.

Le quatrième Sphinx leur donnera le choix entre:

- Ta connaissance : perdre une compétence diverse (tirée au hasard)
- Ton art : perdre un niveau d'expérience
- Ton être : perdre un point de caractéristique (choisie au hasard)

On ne peut choisir qu'une fois chaque possibilité par énigme.

Pour récupérer leurs possessions ou tout simplement partir, les Pjs doivent trouver la réponse à une énigme.

Il faut répondre à une énigme pour récupérer leurs biens et à une autre pour partir.

Ils peuvent choisir quel sphinx va leur poser cette énigme et dont ils doivent trouver la solution.

S'ils n'ont pas donné la bonne réponse, le sphinx demandera son prix. Les Pjs pourront choisir ce qu'ils sacrifieront.

Ils ne pourront pas quitter la pièce avant d'avoir payé et si les Pjs refusent de choisir, c'est le sphinx qui choisira.

Les Pjs peuvent également proposer une seconde réponse. Si une fois encore, elle est fautive, alors le sphinx laissera le choix aux Pjs aux deux possibilités restantes.

Si les Pjs se trompent trois fois, le Sphinx s'anime à la quatrième mauvaise réponse et attaquera les Pjs pour les dévorer.

Vaincre un sphinx ou tous les sphinx ne fera pas revenir les possessions ou apparaître la sortie.

**SPHINX DE PIERRE** : CA: -2 ; ThAC0: 10 ; Nombre d'attaques: 3 (griffe/griffe/morsure) ; Dégâts: 2d6+3 / 2d6+3/ 1d12 ; Pv 70 , niveau 10 ; Px: 5000.

Lorsqu'une énigme a été posée, c'est le premier être qui est entré dans la pièce qui doit répondre au nom des autres. Tous devront payer le prix car tous bénéficieront de réponse juste.

Les Pjs peuvent prendre tout leur temps pour répondre à une énigme.

### Enigmes des Sphinx

Le premier sphinx demande:

"Je suis plus puissant que les dieux  
Et pourtant on ne me remarque pas.  
On ne peut me décrire,  
Mais tous me craignent...  
Qui suis-je?"  
La réponse est: rien ou le néant.

Le troisième sphinx demande:

"Sans moi, le monde perd ses couleurs.  
Sans moi, le monde perd sa réalité.  
La lumière est mon alliée,  
Mais je rends vulnérable face à la beauté.  
Qui suis-je?"  
La réponse est: La vue.

Récupérer ses possessions : Si les Pjs trouvent la bonne solution, un portail s'ouvre entre les pattes de la statue dont l'énigme a été résolue.



Ce portail donne accès à un endroit rempli d'obscurité où la seule lumière vient de vous et des objets qui sont gardés à l'intérieur.

**La voix du Sphinx résonne:** « Vous ne pouvez emporter plus d'objets que vous n'en possédiez à votre arrivée. L'équilibre doit être respecté. »

En bref, les Pjs ne peuvent pas emporter tout ce qu'ils trouvent d'intéressant ici. Par contre ils peuvent échanger leur ancienne épée par exemple par une qui leur paraît meilleure.

Les objets doivent être de taille et de masse équivalente. Ils ne pourront pas échanger une pièce de cuivre contre une armure par exemple. Seules des pièces peuvent être échangées contre d'autres pièces, un anneau par un autre anneau etc..

La majorité des objets sont de plus ou moins bonne facture et ne portent pas d'enchantement.

Des armures de cuir durci ou clouté, quelques boucliers, des épées courtes et longues, des haches d'arme, des arcs courts avec des carquois de flèches, une épée à deux mains de facture supérieure, des dagues et des bijoux. Il y a aussi quelques livres racontant des récits pour enfants.

Les autres sont: une cotte de mailles +2, une épée longue dansante, un bouclier +1, +2 contre les projectiles, un anneau d'infravision, un anneau de protection +2.

La seule exception sont les rouleaux de Kyo se trouvent bel et bien dans cet endroit et ce sont eux qui brillent le plus. Ils représentent la masse d'une arme car ils pèsent dans les 7 kgs et sont protégés par des tubes en métal ornementés. Un des Pjs devra donc faire un sacrifice si Dalambar n'a pas survécu...

Si un Pj tente néanmoins de détourner l'avertissement et laisse sa cupidité prendre le dessus, il subira la malédiction des Sphinx de pierre dès qu'il sortira de l'espace.

Sa main maîtresse se transformera en pierre dure et lisse mais conservant l'apparence de son ancienne main. Il ne pourra pas bouger les doigts ou saisir quoi que ce soit avec cette main mais elle infligera 1d6 points de dégâts s'il l'utilise comme une arme.

Il devra réapprendre à combattre avec son autre main (spécialisation ou autres ne sont plus valables) et subira un malus de -2 sur ses jets d'attaques sans parler des talents de voleur qui seront diminués de moitié (sauf se dissimuler dans l'ombre et déplacement silencieux).

A chaque fois, que le personnage aura une action cupide, la malédiction s'étendra sur son corps. Une délivrance de la malédiction est inutile ainsi qu'une dissipation de la magie.

Pour que la malédiction disparaisse, il faudra que le coupable accomplisse 12 actes généreux et charitables, sans qu'il en tire la moindre gloire ou reconnaissance.

Partir : Si les Pjs trouvent la bonne solution à l'énigme, le sphinx demandera où doit les mener ce portail (Kanehda, chez leur mamie, etc...).

Cependant les Pjs ne voient pas de portail apparaître.

Le Sphinx leur expliquera que le portail est ouvert dans l'ancre du Dévoreur, attendant leur passage.

Les Pjs ne sont pas obligés de vaincre le Dévoreur, le portail restera ouvert tant qu'ils ne l'auront pas traversé.

### **CONCLUSION :**

Si les Pjs n'ont pas réussi à trouver le moyen de sortir, il vous revient à vous, MD, de déterminer ce qui arrivera à vos Pjs.

Ce peut même être le début d'autres aventures, imaginez que les Pjs survivent à la destruction de l'œuf de Néant et atterrissent dans un des domaines divins ou même hors de Lerya...

Mais ceci sera une autre histoire...

Les Pjs ont passé le portail qui les a sorti de cet enfer miniature et sont apparus dans l'endroit de leur choix. Je pense quant à moi qu'ils auraient choisi Kanehda pour s'éviter un voyage long et fatigant depuis les Cœurs de Cristal.



De retour à Kanehda donc, les Pjs se rendront chez la guilde de la Balance :

- Si les Pjs n'ont pas les Rouleaux, le contrat est nul et non avenu. Lumnos est navré de leur aventure et leur donnera 15 PO chacun pour les risques encourus.

- Si les Pjs ont ramené les reliques, le contrat a été honoré et les Pjs percevront leur salaire.

Lumnos ajoutera une prime de 200 PO à chacun pour la prise de risques.

- Si les Pjs ont ramené les Rouleaux et Dalambar, la Guilde sera reconnaissante pour les services rendus.

Vous recevrez double salaire tout simplement.

Vous aurez une lettre de référence signée de la main de Lumnos, ce qui facilitera vos prochains contrats à Kanehda.

Une nuit vous sera offerte dans la maison de plaisir « Les yeux de la nuit » aux frais de la Guilde.

Les belles de nuit vous feront vite oublier ce cauchemar...

On conseillera d'aller raconter leur histoire chez les prêtres de Kyo, qui aiment répertorier ce genre d'aventures en échange d'argent ou de documentation...

Au cas où les Pjs décideraient de ne pas respecter le contrat et tentent de revendre les Rouleaux.

Cet acte les rattrapera tôt ou tard dans leur carrière et une mauvaise réputation les poursuivra...

Points d'expérience

La mission était de ramener les rouleaux à Kanehda: 15 000 Px à partager entre les joueurs.

En supplément:

- Avoir ramené Dalambar sain et sauf: 3000 PX
- Avoir trouvé la réponse à l'énigme du premier coup: 500 PX
- Les monstres vaincus: PX équivalents.

Par : SK

Illustration de couverture : Treethulhu par Scott Purdy

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014

## ANNEXE : Bâtiments

### La Grande Route du Commerce : "Le négoce ne connaît pas de frontières".

C'est dans cet esprit qu'a été construite cette large voie pavée pour les caravanes marchandes. Ainsi cette route qui traverse maintes provinces de Lerya reste la même où que l'on se trouve. Des bornes indiquant les distances auxquelles se trouvent les cités aux auberges-relais, tout est identique et voulu pour démontrer la neutralité des marchands dans le monde.

### Historique :

La première route du Négoce a été terminée en 950 ap GB, et allait de Nyst jusqu'à Taman. Peu à peu, la route s'est allongée, en même temps que les relations diplomatiques et les accords commerciaux, et elle a traversé d'autres provinces de Lerya, comme Karazul, les plaines de l'Est et Nhéo.

Rashemaar, qui avait déjà ses voies impériales qui rassemblaient les quatre duchés, s'est joint également à ce projet avec enthousiasme.

Au cours des années, toutes les routes commerciales se réunirent sous un seul nom : La Grande Route du Commerce. Afin de combattre les raids monstrueux et les bandes de bandits qui rendaient les routes peu sûres, tous les souverains et chefs de guilde furent d'accord pour lancer la construction des auberges-relais : des fortins offrant tout le confort et la protection aux personnes voyageant loin de chez eux. Les premières auberges relais commencèrent leur activité en 986 ap GB.

Les elfes n'ont jamais accepté que la Grande Route joigne leur royaume, aujourd'hui encore, les marchands elfes vont jusqu'à Fanalmaï, Nyst ou Kanehda pour vendre leurs produits.

L'entretien de la Grande Route est assurée par le gouvernement mis en place et les guildes marchandes locales.

Les Guildes prélèvent un pourcentage de 5% sur les ventes annuelles de leurs membres, la somme réunie est investie dans la Grande Route : c'est l' "Impôt du Négoce". Le gouvernement de la province traversée par la Route a un budget consacré à ce service. Car après tout, il n'y a pas que les marchands qui empruntent cette route pour voyager.

Non seulement ces fonds servent à entretenir la voie du Négoce, mais également à payer les hommes chargés de la protection des nombreuses auberges-relais.

Tout le monde s'accorde à penser que le voyage est plus sûr depuis que les auberges-relais existent. La mortalité sur la route a baissé de 15% et les échanges se font plus nombreux. Le but premier de la Grande Route du Commerce était de faciliter et encourager le négoce à travers Lerya. Aujourd'hui, les échanges commerciaux n'ont jamais été aussi florissants depuis la Grande Blessure.

### Les bornes :

Des bornes jalonnent la route du négoce de Fanalmaï jusqu'à Aquaess. **Tous les dix kilomètres**, on trouve une borne sur le côté gauche de la route. Elles sont taillées dans du granit en forme rectangulaire au bout arrondi. Les bornes sont hautes d'un mètre environ, large de 50 cm et épaisses de 30 cm. Ces bornes sont plantées solidement dans le sol et sont changées si elles venaient à se briser ou à devenir illisibles. Ce sont des repères précieux pour les voyageurs. Elles permettent de savoir exactement à quelle distance se trouve la prochaine auberge, la ville la plus proche ou si la zone est fréquentée par des monstres.

C'est pourquoi, toutes les guildes de marchands se sont mises d'accord sur un code de symboles à graver sur les pierres bornes de la Grande Route. Ces symboles sont toujours suivis d'un chiffre ou d'un nombre. Ce nombre représente le nombre de bornes restant avant d'atteindre l'auberge, le village ou la ville.

### **Code des symboles de la Grande Route**

Les symboles les plus répandus sont ceux représentant une Auberge-Relais ou une ville.

Quand vous changez de pays ou de royaume, le blason du pays où vous entrez est également gravé sur la pierre-borne.



**Auberge-Relais**



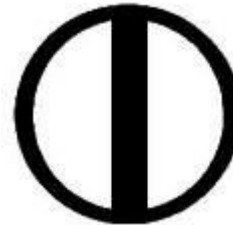
**Ville**



**Danger**



**Village**



**Point d'eau**

### **Les auberges-relais :**

On trouve une auberge-relais tous les cinquante kilomètres environ dans les zones dangereuses proches des Désolantes et tous les cent kilomètres dans les zones où les villages sont plus nombreux. Elles ont toutes été conçues sur le même modèle: des étapes fortifiées et protégées offrant un lit confortable et un repas chaud pour la nuit.

C'est dans un souci de sécurité que les auberges-relais ont été créées, car dormir en extérieur non loin des Désolantes est toujours dangereux.

#### **1. L'auberge**

C'est un grand bâtiment construit en pierre et comportant trois étages.

Dans un souci d'accessibilité, on peut y dormir et y manger pour 4 PA. C'est le tarif pour le plat du jour et un lit dans une chambre commune.

Mais si on en a les moyens, on peut avoir facilement une chambre individuelle et autres services bien entendu, mais il ne faut pas s'attendre non plus à un luxe immodéré.

Les Auberges-relais sont avant tout des points de repos pendant un voyage.

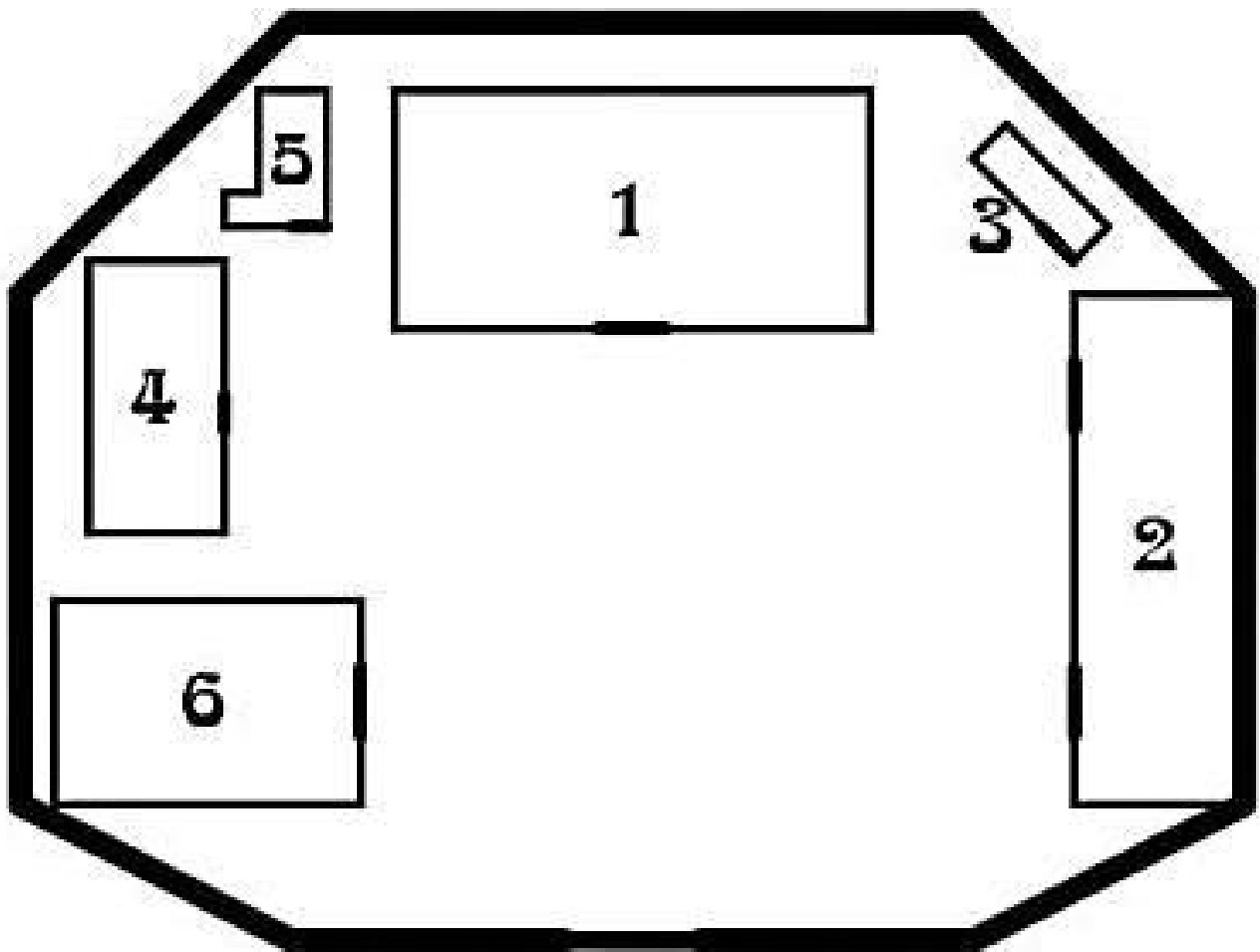
Un point Pigeon est disponible dans chaque auberge pour assurer le transport de vos messages.

#### **2. Les écuries**

Elles accueillent les montures des voyageurs ainsi que des chevaux de rechange pour ceux qui en ont besoin.

On peut y acheter sans problèmes une monture si on a perdu la sienne d'une manière ou d'une autre. Ou alors échanger un cheval épuisé contre un cheval frais.

Les montures sont de qualité moyenne mais robustes et en bonne santé.



## Plan d'un relais

10 m

### 3. Les forges

Il n'est pas rare qu'un chariot perde une roue ou que des chevaux aient besoin de nouveaux fers.

Un forgeron affecté au relais offre ses services aux voyageurs.

Arranger une roue, ferrer un cheval, vendre des armes ou les réparer, le forgeron du relais est à votre disposition.

Cet homme vit à côté de son atelier dans une maison aménagée. Si vous avez besoin de lui, sonnez la cloche suspendue à côté de l'entrée de la forge.

### 4. Les entrepôts

Il arrive parfois que les relais subissent des sièges lancés par des monstres, ou alors qu'il ait énormément de bouches à nourrir.

C'est pourquoi, on veille à ce que les entrepôts soient toujours pleins de nourriture, pour que tout le monde puisse se nourrir en attendant des renforts.

Ces entrepôts sont gardés jour et nuit par quatre hommes de la garnison du relais.

### 5. Chapelle de Kayli

Déesse des marchands et de la bonne fortune, vous trouverez une chapelle du culte dans chaque relais.

Un membre du clergé y est toujours présent si vous avez besoin d'une aide cléricale.

Le prêtre affecté à cette chapelle y reste deux mois, puis il est muté dans un autre relais ou temple, ou bien encore, il est libre d'arpenter le monde selon les caprices de la déesse du destin.

## **6. Caserne de soldats**

Une garnison de 60 hommes (G2 à G4) veillent à la sécurité et au bon ordre du relais. Ces hommes sont renouvelés tous les 4 mois.

Ils sont là pour assurer la protection des gens du relais et des voyageurs. Ils ont le pouvoir de jeter dehors une ou des personnes ne respectant pas les règles de la courtoisie ou de l'honnêteté.

Les voleurs pris sur le fait dans un relais portent en châtiment, le symbole de l'Auberge relais imprimé au fer rouge sur le dos d'une main, afin que tous sachent qu'il a volé ou fait bien pire dans un relais de la Grande Route.

### **Tarifs d'un relais :**

#### **Passer la nuit dans le relais: 4 PC**

Les personnes qui désirent juste bénéficier des murs protecteurs, et qui ne mangeront ni dormiront dans l'auberge. (+ 1 PC pour la monture et son fourrage).

#### **Passer la nuit dans le relais + prendre un repas à l'auberge: 1 PA**

Sans passer la nuit dans l'auberge, vous pouvez cependant y faire un brin de toilette et y prendre un bon repas. C'est la formule la plus utilisée.

#### **Passer la nuit dans l'auberge: 4 PA**

Cette formule inclue un lit dans une chambre commune de l'auberge, un bain, le repas, ainsi que l'écurie et le fourrage pour la monture.

#### **Forfait marchand: 1 PO**

Cette formule comprend, quatre lits dans la même chambre, un bain, repas jusqu'à huit personnes, écuries et soins pour les montures.

### **Entrer dans un relais**

L'entrée dans une Auberge-Relais est soigneusement surveillée par les soldats de la garnison.

Les chariots rentrent un par un et sont vérifiés soigneusement, pour éviter tout coup monté ou autre roublardise.

Deux soldats comptent les individus qui rentrent dans le relais.

Six soldats sont chargés de lever le paiement pour la nuitée.

Six autres soldats tamponnent le dos de la main droite de ceux qui mangeront au moins à l'auberge.

Chaque forfait a sa couleur et son motif qui changent toutes les semaines afin d'éviter des fraudes. Seuls les gens des relais connaissent les codes couleur.

Les personnes ne portant aucun coup de tampon doivent payer leurs consommations directement à l'aubergiste.

### **Description de l'auberge**

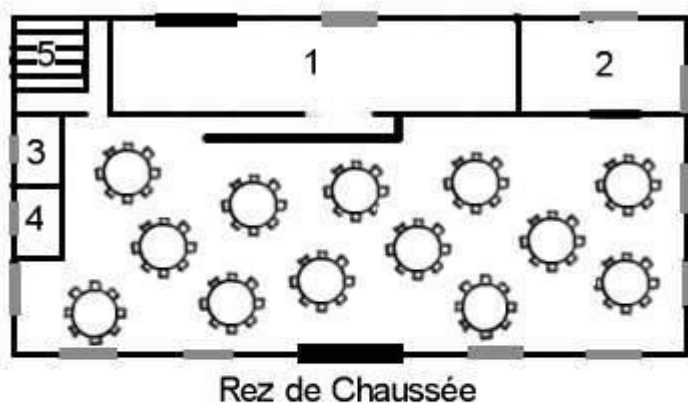
Quand on est sur les routes les trois quart de l'année, il est fort agréable de trouver un endroit familier.

C'est dans cette optique, qu'il a été décidé que toutes les auberges devaient se ressembler le plus possible.

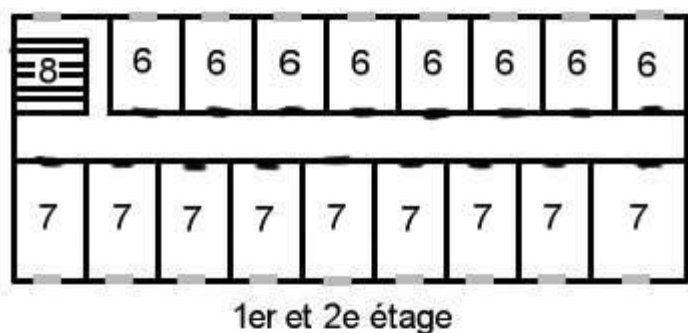
Bien sur, d'un relais à l'autre, il y a toujours des différences, ne serait-ce que par le personnel, mais un effort a été fait pour que les bâtiments se ressemblent le plus possible.

D'ailleurs, un contrat avec les Auberges-Relais est plus que juteux et convoité, puisque tous les relais d'un pays s'adressent au même fournisseur pour acheter ce qui leur est nécessaire.

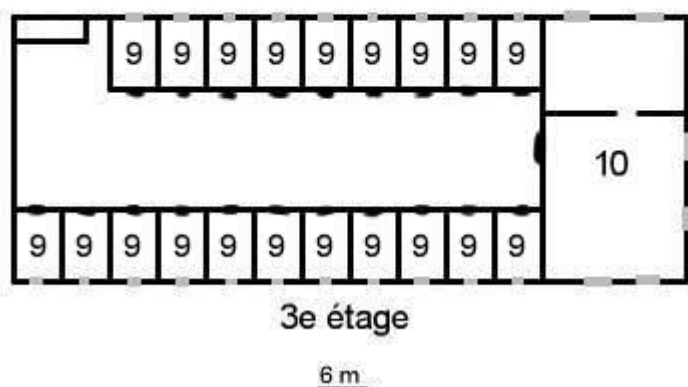
Voici donc le plan d'une auberge-type d'un relais de la Route du Négoce.



1. Cuisine et comptoir.
2. Salle privée pour réunions.
3. Toilettes hommes, où l'on peut se rafraichir et faire un brin de toilette.
4. Toilettes dames, idem.



5. Escalier menant au premier étage.
6. Chambres confortables avec deux lits, deux coffres fermant à clé, une petite table et deux chaises, un broc de toilette et une bassine pour se laver, un poêle.



7. Chambres communes meublées avec cinq lits, cinq petits coffres fermant à clé et une table.
8. Escalier menant à l'étage supérieur.
9. Chambres des employés.
10. Quartiers de l'aubergiste.

### Menu d'une auberge :

Chaque soir, un repas est cuisiné pour nourrir le flot de voyageurs qui s'arrête dans le relais.

Le menu est souvent simple, mais la qualité de la nourriture est bonne.

Ce sont souvent des plats chauds, nourrissants et reconstituants et non des mets raffinés qu'on pourrait trouver dans les auberges citadines.

### Voilà un exemple de menu:

- Soupe de légumes.
- Dyack cuisiné aux petits légumes, sauce au vin.
- Fromage et pain frais
- Pichet de vin local et carafe d'eau.

### Les suppléments :

Les tarifs demandés par les gardes donnent droit au repas du jour et un lit dans une chambre commune.

Mais il est possible d'avoir une chambre pour soi tout seul et de manger à la carte, cependant cela implique un supplément de prix payable à l'aubergiste.

Le supplément est payé à la commande.



### **Chambre confortable: 1 PA**

C'est une chambre (6) à deux lits qui sera louée.

La personne devra partager la pièce avec une autre personne. Bien qu'en général, personne ne voyage seul, il est fort probable que l'autre lit soit occupé par un camarade.

### **Chambre individuelle: 3 PA**

Ce service n'est disponible que si tout le monde a un lit. L'auberge fait partie d'un relais et doit fournir ses services à tous les voyageurs.

Quand c'est possible, c'est une chambre (6) qui est louée à une seule personne.

### **Manger à la carte: entre 5 PC et 2 PA**

Chaque soir, un repas est cuisiné pour nourrir le flot de voyageurs.

Ce repas est chaud, reconstituant et bon. Mais certaines personnes préfèrent payer plus cher pour manger ce qui leur fait envie. Tout dépend de ce qu'ils commandent à ce moment là.

Pour ce qui est des boissons, vous pouvez commander ce que vous voulez du moment que vous payez comptant quand vous commandez.

### Carte des vins et alcools d'une auberge relais :

#### **Vins** prix au pichet (1 litre)

Rouge local.....	5 PC
Rouge de Tyrunl .....	1 PA
Rouge de Kanehda.....	1 PA
Blanc de Xyolh.....	13 PC
Rouge de Fanalmaï.....	2 PA
Sang de Trekkis.....	4 PA (Grand cru de Fanalmaï)
Vin elfique.....	5 PA
Délicat.....	6 PA (Vin doré d'Altar)
Nectar de la mer.....	9 PA (Vin vert émeraude légèrement pétillant, Circéys)
Sheldon.....	1 PO (Vin du désert, Léathord)
Taveren.....	5 PO (Vin bleu saphir également appelé vin de l'esprit, Tolérance)

#### **Bières** prix à la chope (50 cl)

Petite bière.....	1 PC
Bière blonde.....	3 PC
Bière brune.....	4 PC
Bière rousse.....	5 PC
Bière naine.....	6 PC
Bière naine brassée spéciale.....	8 PC
Bière Fioth spéciale.....	5 PC
Bière Fioth naine spéciale.....	7 PC

#### **Autres boissons**, prix à la chope (50 cl)

Jus de fruits.....	3 PC
Cidre doux de Léathord.....	6 PC
Cidre brut de Léathord.....	5 PC
Eau pétillante.....	6 PC
Hydromel de Galadan.....	1 PA

#### **Alcools forts**, prix au verre (20 cl)

Alcool blanc de Nhéo.....	2 PA
Sève (alcool brun de Nhéo)....	4 PA
Eaux de vie d'Altar.....	1 PA
Ambre de Nirthos.....	3 PA
Eau de vie naine.....	4 PA
Eau de vie kirden.....	6 PA

Le réseau des Auberges-Relais vous souhaitent un bon séjour et un excellent voyage sur la Grande Route. Que Kayli vous sourit.