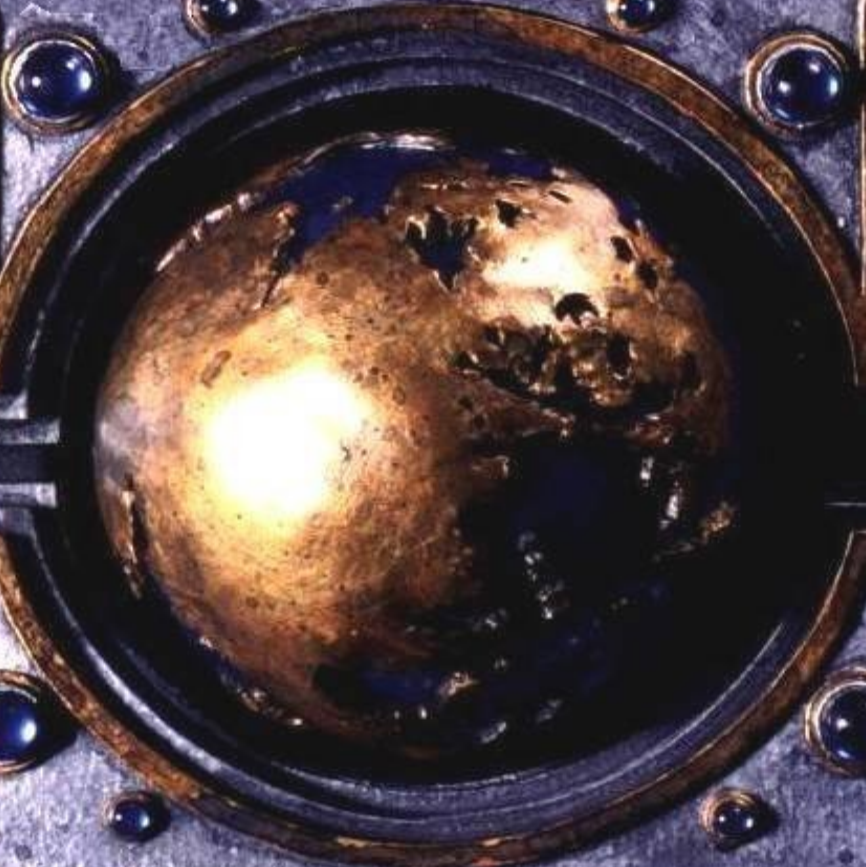




Guide
du Routard
de Laelith



BlueAce's production
www.aidedd.org



Guide du Routard de Laelith

LA TAVERNE DU CHAT POURRI

“La taverne du Chat Pourri est située en plein coeur du quartier le plus mal famé de la Chaussée du Lac, au numéro 27 de la rue de l’arcade...”

Idée : Bruno Lestriez
Textes : Bruno Lestriez

LE RELAIS DU LOUP BORGNE

“Le relais du Loup Borgne est situé à une trentaine de kilomètres au sud de Laelith, à un peu moins d’une journée de marche, sur la route du long détour qui contourne la falaise de Vorn par le sud...”

Idée : Bruno Lestriez
Textes : Bruno Lestriez et BlueAce

LA RUE DES 3 FRÈRES

“La rue des 3 frères coupe en deux le quartier des Longs Chariots, sur la terrasse de la Prospérité, nom que celui-ci doit aux cohortes incessantes de chariots qui transitent entre la terrasse de la Main qui Travaille, de l’autre côté de la faille, et le grand marché...”

Idée : Laucian
Textes : Laucian et BlueAce

LA TAVERNE DU DÉ PIPÉ

“A Bental, à l’est de Laelith sur les rives du lac d’Altalith, on peut trouver la taverne du Dé pipé. L’établissement se trouve situé à la limite du quartier pauvre, au rez-de-chaussée d’un immeuble de bois branlant, au fond d’une ruelle sombre et boueuse. La taverne se trouve sous le niveau de la rue...”

Idée : Bedron Delamotte
Textes : Bedron Delamotte

LA TAVERNE DU CHAT POURRI



Ruelles sombres, humides, parfois couvertes, petits marchés, malfrats, mendiants, voleurs, prostituées, chiens abandonnés, petit ruisseau au milieu...

La **taverne du Chat Pourri** est située en plein coeur du quartier le plus mal famé de la Chaussée du Lac, au numéro 27 de la rue de l'arcade. La guilde des effluves pourpres, spécialisée dans les drogues de tous types, logerait dans la même rue...



EVÈNEMENTS

- 1 Les PJ découvrent sur une petite place, au détour d'une ruelle, un petit marché clandestin d'esclaves nains.
- 2 Deux yeux brillant (un chat sur un châssis de fenêtre) observent les PJ depuis l'ombre.
- 3 Une douzaine d'enfants sales mais souriants entoure le groupe. Ils viennent d'un orphelinat qui vient de fermer.
- 4 Deux prostituées s'approchent, elles ont tout leur temps.
- 5 Un tonneau rempli de poissons déboule du haut des escaliers en se brisant (JdS de Réflexe DD17 pour ne pas trébucher).
- 6 Un hobbit s'approche en titubant des PJ et s'effondre mort, poignardé dans le dos. Une ombre disparaît au bout de la rue.
- 7 Un devin est en train de lire l'avenir d'une vieille femme dans les entrailles d'un chien mort (JdS de Vigueur DD8 pour ne pas vomir).
- 8 Un mendiant qui demande l'aumône tente de voler un des PJ.
- 9 Deux poivrots titubant insultent les PJ. Ils attaquent s'ils répondent.
- 10 Un homme est en train de rosser une femme qui ne demande pas d'aide aux PJs.

REZ-DE-CHAUSSÉE

Antre de roublards typique. Sombre, feu de cheminée mourant, poussiéreux, silencieux (chuchotements). Un petit escalier de bois masqué par un lourd rideau de velours cramoisi mène au premier étage.

PNJs

Khattar (humain) est le tenancier. Grand, chauve, barbu, boucles d'oreille, yeux profonds, gros, tablier de cuir sale... Il manie très bien la grande hache cachée derrière son comptoir. Ne parle pas.

Marban (humain) est un habitué, il passe ses journées à récolter des informations et à en vendre d'autres. Il sait énormément de choses sur la chaussée du lac et connaît tous les petits criminels du quartier personnellement. Ses informations sont très chères pour les inconnus.



Sabd (animal) est un chat abandonné qui vient parfois se réchauffer auprès du feu.

Rucht (nain) est un mendiant qui vient noyer quelques pièces dans du vin. Il connaît très bien le quartier mais est muet.

Eógan (humain) descend parfois la nuit de la haute terrasse pour régler quelques affaires. Il traite souvent avec Marban.

EVÈNEMENTS

- 1 Khattar part chercher un baril (écouter DD27 pour entendre des voix venant de la cave).
- 2 Un chien abandonné gratte à la porte.
- 3 2 prostituées entrent à la recherche de clients.
- 4 Khattar jette des brindilles dans le feu.
- 5 Des bruits d'altercation viennent de la rue.
- 6 Une bûche du foyer craque brusquement.
- 7 Le feu s'est éteint...
- 8 Une timbale tombe d'une étagère.
- 9 Le vent fait claquer un volet.
- 10 Khattar semble nerveux (écouter DD30 pour entendre un rire de femme venant de la cave).

VINS

JdS de Vigueur (1/2 heure après la 1ère prise) pour ne pas subir les effets durant 1d4 heures. -1 pour chaque ¼ de litre ingurgité.

Nom	DD	Description (type de vin)	Effets
Châtain	5	De noix amer	-1 For
Noir	7	Rouge sombre et épais	-1 Int
Nédor	7	Vin rouge fruité	-1 Sag
Cynabre	9	Mélange de vin blanc et d'eau de vie	-2 Dex

BIÈRES

Même chose mais par litre ingurgité et les effets durent 1d3 heures.

Nom	DD	Description	Effets
Ambre	4	Mélange cidre et noisette	-1 Dex
Duldor	5	Bière et liqueur de pomme	-1 Int
Saule	5	Bière du lac	-1 Cha
Guéor	7	Mélange bière et liqueur de prune	-2 Con

PREMIER ÉTAGE

Tapis épais, coussins, couleurs rougeâtres, peu de lumière, chaleur, fumée épaisse, amoncellements de sachets de poudre et de fioles, pipes à eau, alcôves, style oriental, ambiance langoureuse...

Le voyageur qui passera le lourd rideau de velours cramoisi sera certainement surpris par le salon qu'il découvrira. Le sol du 1^{er} étage est entièrement recouvert de tapis et coussins, les murs sont cachés par des tentures et les quelques tables basses réparties dans des alcôves croulent sous des amoncellements de fioles et petits sachets de poudres colorées culminés par des pipes à eau.

PNJs

Elada (humaine) est une jeune danseuse au style oriental. Elle danse langoureusement et parfois psalmodie une chanson de sa terre natale. Elle est magnifique, couverte uniquement de quelques bijoux et donne parfois du plaisir aux clients favoris.



Ternoc (nain) est un féroce guerrier nain au passé inconnu. Il veille à la paix des clients armé d'un grand cimeterre qu'il manie à deux mains.

Son corps est couvert de tatouages, ses appendices d'anneaux et son crâne est chauve.

Cael (humain) est le serviteur de l'étage. C'est un homme stoïque, grave, qui est passé maître dans l'art de préparer tout type de drogue. C'est lui et lui seul qui prépare les mélanges des clients.

Fingol (humain) est le fils d'un notable de la haute terrasse qui passe ses journées à se droguer. Il est sans doute le meilleur client du chat pourri.

Muadan (elfe) n'est pas qu'un simple client. Ayant des accords avec les propriétaires des lieux, il a développé tout un commerce de vente de drogues et potions diverses et variées.

EVÈNEMENTS

- 1 Un homme entre, portant un petit coffret sous le bras (détection DD17 pour y voir de petites glyphes).
- 2 Une plainte de femme s'entend venant d'une autre alcôve.
- 3 Cael sourit à l'un des PJs.
- 4 Une psalmodie vient de l'alcôve adjacente (connaissance DD19 pour reconnaître un sort de détection du poison).
- 5 Fingol a une crise de toux, il gémit.
- 6 Elada exécute une danse pour les PJs (JdS de Volonté DD23 sinon Sag à -4 pendant la danse et -2 pendant les 1d4 rounds suivants).
- 7 Un homme en toge suivit d'un chat entre.
- 8 Une odeur forte envahit la pièce (connaissance des plantes DD21 pour reconnaître un encens apaisant).
- 9 Elada chante pour Muadan.
- 10 Ternoc sort de l'une des alcôves le corps d'une femme.

LIQUEURS

JdS de Vigueur (instantané) pour ne pas subir les effets durant 1d3 heures. -1 pour chaque coupe.

Nom	DD	Description	Effets
Nédil	12	Liqueur de châtaigne, amère	-1 Dex
Fairoix	12	Alcool de baie rouge, très acide	-1 Sag
Kislav	14	Liqueur de poisson pourri	-1 Cha
Loubao	18	Liqueur de pomme ou de poire	-3 Int

HERBES À FUMER

JdS de Vigueur (1/4 d'heure après la première prise) pour ne pas subir les effets durant 1d2 heures. -1 pour chaque bouffée.

Nom	DD	Description	Effets
Helaes	11	Apaise douleur et nerfs	-2 Dex
Céleste	13	Apaise la douleur et rend euphorique	-2 For -1 Sag
Carélia	13	Relaxe et donne l'appétit, hallucinogène	-2 Dex -2 Int
Aloysius	16	Euphorie, hallucinations et sensation de bonheur	-3 Sag -3 Int

POUDRES A DILUER

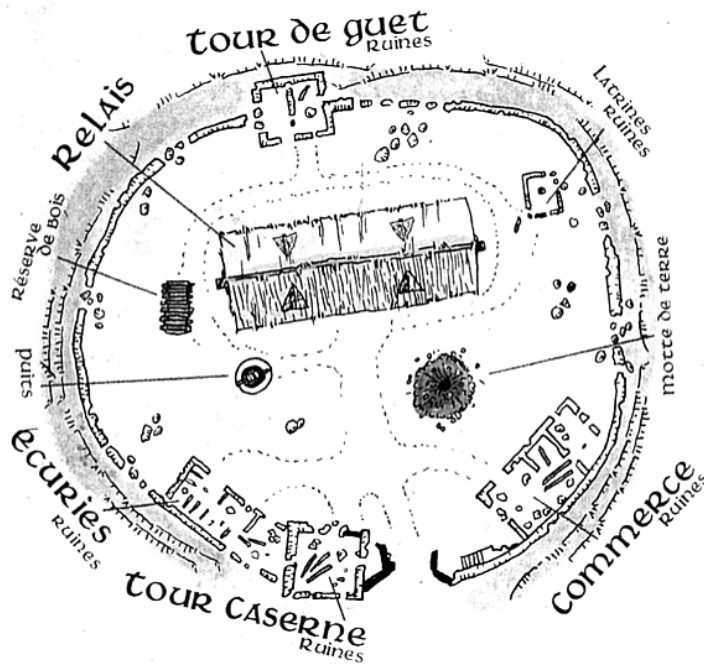
JdS de Vigueur (instantané) pour ne pas subir les effets durant 1d4 heures. -2 pour chaque bouffée.

Nom	DD	Description	Effets
Ludmile	17	<u>Apaisant</u> : bonus de +2 en volonté	-2 pv -2 For
Hoïle	19	<u>Calmant</u> : bonus de Sag de +1d4	-4 pv -2 Dex
Nolween	20	<u>Euphorie</u> : bonus de Cha de +1d6	-5 pv -2 Int
Thessala	23	<u>Excitant</u> : maintient éveillé durant 1d6 heures sans autres malus	-7 pv -2 Sag

LE RELAIS DU LOUP BORGNE



Le **relais du Loup Borgne** est situé à une trentaine de kilomètres au sud de Laelith, à un peu moins d'une journée de marche, sur la route du « long détour » qui contourne la falaise de Vorn par le sud. Deux kilomètres au nord du relais se situe l'embranchement entre la route de l'est qui mène au jardin de Jadhys par le marais, et la route du sud qui mène à la mer étincelante ainsi qu'à la ville de Yallasch.



Petites collines, entourée de bosquets et de fourrés (à 60 m), herbe folle, toit de chaume, colombages, vent frais (direction ouest), soleil radieux...

Le relais est bâti à l'intérieur d'un ancien poste de garde qui servait il y a de nombreuses années à protéger la frontière sud du royaume de Laelith des invasions. Il a été détruit ainsi que sa petite garnison lors d'une avancée vers le nord de pirates de la mer étincelante. L'invasion fut définitivement stoppée quelques kilomètres plus loin lorsque ceux-ci durent affronter l'armée du Roi-Dieu.

La famille Fougousse a, des années plus tard, construit sur ces ruines un relais. Le relais du Loup Borgne. Quatre générations ont dirigé l'établissement et accueillit nombres de pèlerins se rendant à Laelith. Mais une épidémie de grippe a ravagé les derniers Fougousse il y a 3 ans maintenant, et depuis cette époque, le relais a été laissé à l'abandon.

Les aventuriers peuvent arriver là par pur hasard, ou bien être depuis quelques jours déjà sur la piste de la bande de Uyrll.

LA BANDE DE UYRGLL

Uyrll est le chef d'une bande itinérante de pillards orques. 12 de ses congénères, dont son frère, le suivent dans tous les mauvais coups. Ils ont investi le relais il y a 4 jours mais n'ont pas l'intention de s'y installer définitivement. Leur plan est juste d'essayer de capturer encore quelques enfants de plus (voir plus bas) et de se retirer. Ne jamais se fixer, c'est ce qui a permis à Uyrll d'échapper de nombreuses fois à la justice des humains.

Les pillards passent généralement la journée à dormir au relais, et partent tous en maraude à la nuit tombée, avec l'espoir de tomber sur un campement de pèlerins. Ils ne cherchent que des proies faciles et évitent donc les caravanes marchandes par exemple, qui pourraient leur valoir un très beau butin, mais qui sont généralement bien protégées. De jour, Uyrll a installé trois guetteurs. Un dans la tour de guet, un dans les écuries et le dernier dans le commerce. Les orques ont avec eux 4 loups.

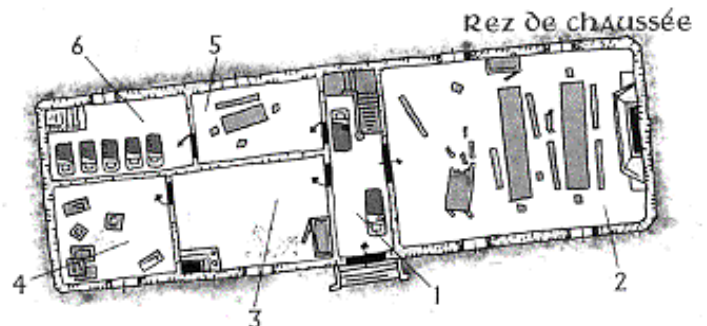
Il est possible de s'approcher du relais jusqu'à 60 mètres sans être vu, grâce aux nombreux petits bosquets.

EVÈNEMENTS

- 1 Un des gardes (1d3) va uriner sur la motte de terre
- 2 Deux loups se disputent (écouter DD15 pour les entendre)
- 3 Relève d'un des gardes (1d3)
- 4 Un des orques du relais va déféquer dans un bosquet voisin
- 5 Il commence à pleuvoir
- 6 Le vent tourne de 180°
- 7 Deux pèlerins arrivent sur la route avec l'intention de dormir dans les ruines
- 8 Le frère de Uyrll va chercher de l'eau au puits
- 9 Le garde de la tour de guet s'endort...
- 10 Deux orques et un loup partent faire un petit tour

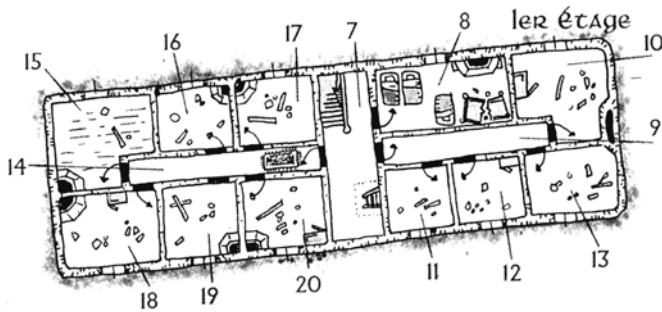
LE REZ-DE-CHAUSSÉE

Les orques dorment dans la salle commune (1). Uyrll s'est lui approprié l'ancienne chambre des Fougousse (6) et a placé un vieux lit sur la trappe permettant d'aller à la cave afin de la condamner. Griurk, le frère de Uyrll, dort dans la pièce 5. Les orques enferment leurs 4 loups dans l'ancienne cuisine (3).



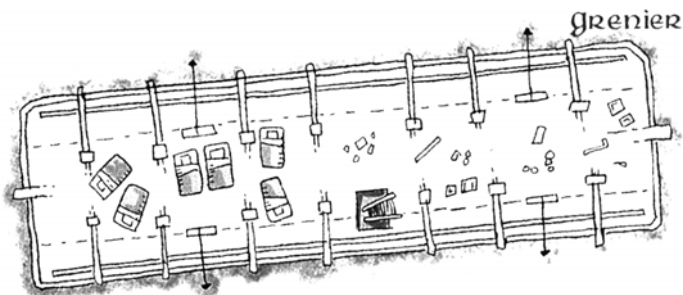
L'ÉTAGE

Si le relais est attaqué, le chef monte à l'étage avec 5 orques pour tirer à l'arc depuis les étages supérieurs, tandis que tous les autres sortent avec les loups par la porte principale pour prêter main forte aux 3 gardes.



LE GRENIER

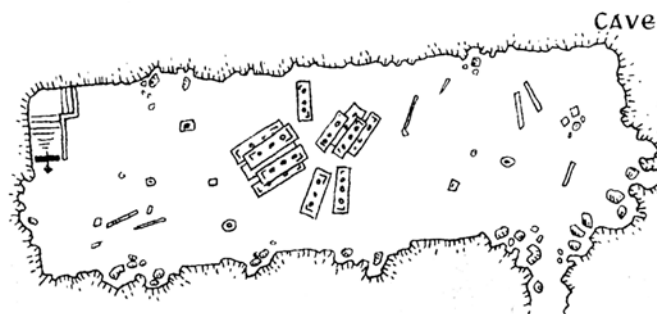
Si le combat tourne au désavantage des orques, le chef qui est resté à l'intérieur envoie ses hommes au corps à corps et va se cacher au grenier. Si les aventuriers vont le chercher, celui-ci se défendra du haut de l'escalier (att. +2).



LA CAVE

Dans la cave, les aventuriers pourront trouver deux enfants, prisonniers des orques. Ceux-ci les enlèvent et les vendent à un humain qui les paye cher près de Laelith, puis les emmène dans le cloaque où ils rejoindront les légions de l'Ecorcheuse...

Le conduit de la cave est un ancien tunnel permettant de s'échapper mais il s'est effondré depuis longtemps. Quelques rats l'habitent encore...



LA MEUTE

Orques (12)

Humanoïde (orque) de taille M – Alignement : CM
 DV : 1d8+1 (5 pv) – FP1/2
 Initiative : +0 - Vitesse : 9 m
 CA : 13 (+3 cuir clouté), contact 10
 Attaque de base/lutte : +1/+4
 Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4, init -2) ou arc court (+1 distance, 1d6, init +0)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +0, Vig +3, Vol -2
 Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6
 Compétences : Détection +1, Perception auditive +1
 Dons : Vigilance

Spécial : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Possessions : 5 pa

Uyrgll

Guerrier niv3
 Humanoïde (orque) de taille M
 Alignement : CM
 DV : 3d10+3 (21 pv) – FP3
 Initiative : +2 - Vitesse : 9 m
 CA : 13 (+3 cuir clouté), contact 10
 Attaque de base/lutte : +3/+7
 Attaque : grande hache (+8 corps à corps, 1d12+6, init +0)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +1, Vig +4, Vol -1
 Caractéristiques : For 18, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 7, Cha 8
 Compétences : Détection +3, Perception auditive +3
 Dons : Vigilance, Arme de prédilection (+1 hache), Attaque en puissance (-3 att = +3 DG), Science de l'initiative (+2)



Spécial : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Possessions : 48 pa, une potion de soins mineurs, une corde de 10m.

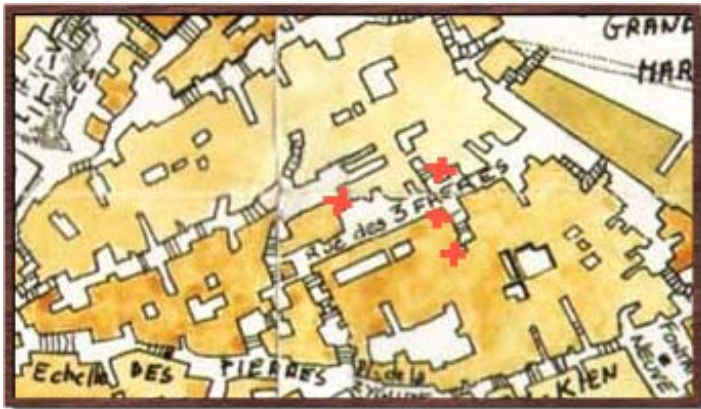
Loups (4)

Animal de taille M – Alignement : N
 DV : 2d8+4 (13 pv) – FP1
 Initiative : +2 - Vitesse : 15 m
 CA : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12
 Attaque de base/lutte : +1/+2
 Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +5, Vig +5, Vol +1
 Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6
 Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1
 Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage

Spécial :

- odorat, vision nocturne
- croc-en-jambe : s'il parvient à mordre son adversaire le loup peut automatiquement tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (+1 au test).

LA RUE DES 3 FRÈRES



La rue des 3 frères coupe en deux le quartier des Longs Chariots, sur la terrasse de la Prospérité, nom que celui-ci doit aux cohortes incessantes de chariots qui transitent entre la terrasse de la Main qui Travaille, de l'autre côté de la faille, et le grand marché. Le dit quartier s'étend depuis l'échelle des pierres à l'ouest jusqu'au grand marché à l'est, et de l'échelle Tol-kien au sud jusqu'à l'échelle de la culture au nord (rue débouchant sur le grand théâtre).

L'AUBERGE DU TONNEAU JOYEUX

L'*auberge du Tonneau Joyeux*, située au 41 de la rue des 3 frères, est réputée pour sa fameuse bière qui rend ivre en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. L'aubergiste, un certain Cloctrisis, ouvre sa boutique à toute heure, il faut juste le sonner pendant la nuit.

Cloctrisis n'est pas trop regardant sur la clientèle: voleurs et hommes de bonnes familles peuvent s'y croiser et s'y saouler ensemble. Tant qu'ils ne perturbent pas la tranquillité de l'établissement, l'aubergiste n'y voit rien à redire.

☛ Pour chaque choppe de bière ingurgitée, les aventuriers doivent effectuer un JdS de Vigueur DD5+[nombre de choppes] pour ne pas s'enivrer.

Au niveau de l'hébergement, 4 chambres de 3 lits chacune sont disponibles à l'étage. Cloctrisis loge lui au rez-de-chaussée avec ses deux filles. La nourriture est de piètre qualité. Il est par contre possible de soutirer à l'aubergiste nombres de renseignements sur le quartier ou la ville, car ses oreilles sont perpétuellement à l'affût.

Tarifs :

- Bière (50 cl) : 3 pa
- Chambre : 12 pa (prix par nuit et par personne)
- Repas : 5 pa

Comme tous les commerçants de la rue, Cloctrisis paye chaque semaine la milice du quartier afin qu'ils portent une attention particulière sur son négoce. De ce fait, pour tout voleur pris en flagrant délit dans son auberge, ou toute personne devenant un peu trop violente, l'aubergiste n'hésitera pas à faire appel aux miliciens. Ceux-ci, afin de faire voir qu'on ne les paye pas pour rien, interviendront de manière rapide et musclée, et les troubles fêtes seront emmenés manu militari au poste de garde sans question préalable.

A LA FACE ETHÉRÉE

A la Face Ethérée est une boutique située au bas d'une petite échelle en cul de sac, débouchant sur la rue des 3 frères à l'angle de l'auberge du Tonneau Joyeux. Elle se présente comme une boutique d'ésotérisme, à en croire l'inscription peinte sur une vieille pancarte noirâtre qui est suspendue au dessus de la porte.

L'échoppe, comme l'auberge, est ouverte à toute heure. Mais Chaffalam, le tenancier, est un paranoïaque qui a atteint le stade aigu de cette sombre folie, et a truffé son magasin de pièges de toutes sortes. Gare au moindre faux pas donc ! Le propriétaire est par exemple automatiquement prévenu, de nuit comme de jour, de l'arrivée d'une personne dans son échoppe grâce à un sort d'*Alarme* mentale permanent jeté sur l'entrée.

Lorsqu'on pénètre dans la boutique, on entre dans une pièce faiblement éclairée et très propre, mais petite et surtout très basse (4 mètres de long sur 1,50 mètre de large et aux environs de 1,70 mètres de hauteur). On remarque alors immédiatement de nombreux objets posés dans des caches enfoncées dans le mur, protégées par des vitres.

☛ Les vitres sont renforcées magiquement (DD23 pour les briser). Si une vitre reçoit un choc mais ne se brise pas, cela déclenche aussitôt un sort d'*Alarme* audible dont le son strident et intermittent s'entend dans toute la rue. Si une vitre est brisée, cela déclenche par contre immédiatement un sort de *Glyphe de Garde* (JdS de Réflexe DD30 dû à l'étroitesse du magasin ou DG:3d8 de froid).

Derrière les vitres se trouvent quantités de parchemins, grimoires, composantes de sorts, symboles religieux, fioles, baguettes, et même quelques anneaux. La salle se termine par un comptoir 80 cm de haut. Un rideau de velours pourpre masque l'entrée des appartements de Chaffalam. Le propriétaire des lieux est un gnome porteur de lunettes aux verres très épais. On ne saurait lui donner un âge, assurément plus de 50 ans, mais peut-être bien plus de 100, s'il ne se rasait pas chaque jours.

L'homme est compétent pour tout ce qui concerne la magie profane et divine. Il vend donc des parchemins et des grimoires, vierges ou magiques, toutes les encres possibles et imaginables, les composantes de sorts les plus divers, les symboles religieux de la plupart des dieux du panthéon officiel de Laelith, et même quelques objets magiques. Il ne sera pas contre le fait de déboursier jusqu'à quelques milliers de pièces d'or pour un bel objet.

Si quelqu'un tente de passer derrière le comptoir sans prononcer le mot de passe adéquat, cela activera le pouvoir d'une pierre runique incrustée dans le comptoir qui téléportera automatiquement la victime dans la cave de l'auberge du *Tonneau Joyeux*, accessible par une trappe fermée de l'extérieur et



située sous le lit de l'aubergiste. Ce dernier a en effet passé un accord avec le vieux gnome (qui le paye 100 po par mois pour cela), le petit homme préférant que les problèmes avec la milice se résolvent loin de sa boutique. Un autre sort d'*Alarme* audible, continu celui-ci, retentit dès qu'une personne pénètre dans cette cave. L'aubergiste, mais surtout la milice, habituée depuis le temps, accourra aussitôt, préparé au combat.

🧙 Ochaffalam

Gnome magicien (illusion)/prêtre niv 10/4 - Alignement : NN
 DV : 10d4+4d8 (45 pv) – FP14
 Initiative : +2 - Vitesse : 9 m
 CA : 14 (+1 Dex, Bracelet +3)
 Attaque : bâton +3 (+11 corps à corps, 1d6+3, init +0)
 JdS : Réf +4, Vig +7, Vol +11
 Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 10, Int 20, Sag 17, Cha 11

Sorts de magicien : [4]/6/6/5/5/4 - Sorts de prêtre : [5]/5/4

LA FORGE

Bâtie en face de l'auberge se trouve une forge sans appellation. Seul un écriteau "Forge" signale ce commerce tenu par un grand gaillard répondant au nom de Mimessyos. Ancien milicien, ses compétences sont restées gravées dans ses muscles, et il n'hésitera pas à se défendre, habitué aux malotrus de tous genres qui fréquentent la rue.

Il ne vend aucune arme magique, mais travaille à la demande pratiquement toutes les armes courantes et de guerre à base de métal. Lui n'en achète pas car il met un point d'honneur à fabriquer lui-même tout ce qu'il vend. Il acceptera toutefois d'en acheter quelques unes au prix du métal afin de les réutiliser lors de futures fontes, le cour des métaux étant plutôt élevé ces derniers temps à Laelith.

🧙 Mimessyos

Hommes d'armes/expert niv 2/5
 DV : 2d8+5d6+3 (31 pv) – FP6
 CA : 13 (+3 cuir clouté)
 JdS : Réf +1, Vig +4, Vol +3
 Attaque : épée bâtarde (+6 corps à corps, 1d10+1, init +0)
 Compétences : Artisanat (fabrication d'armes forgées): 15, Artisanat (fabrication d'armures): 9, Artisanat (fabrication d'arcs et flèches): 7
 Dons : robustesse (+3 pv), talent (+3 artisanat), esquive (+1 CA vs 1 adversaire)

POSTE DE GARDE DES LONGS CHARIOTS

Le *poste de garde des Longs Chariots* est situé à l'angle de la rue des 3 frères et de la rue qui longe le grand marché. Il est facilement reconnaissable avec sa sentinelle de planton à l'entrée 24 heures sur 24. Le poste est responsable de la sécurité dans tout le quartier des « longs chariots ». Il y a en permanence au poste, en plus du Rahel Louis le vigilant (chef de poste, équivalent au grade de lieutenant), 2 percepteurs et 7 gardes. Dans les rues du quartier patrouillent en permanence, de nuit comme de jours, 3 équipes composées chacune de 2 percepteurs et 5 gardes qui se relaient chaque 12 heures. Dû au paiement des commerçants du quartier, une des patrouilles ne quitte pas la rue des 3 frères. En cas d'alerte à l'auberge ou chez le gnome, une patrouille sera sur place en 1 ou 2 minutes maximum.

🧙 Louis le vigilant

Hommes d'armes niv 8
 DV : 8d8+3 (48 pv) – FP7
 CA : 16 (+5 cotte de mailles, +1 bouclier)
 JdS : Réf +2, Vig +6, Vol +2
 Attaque : épée courte +1 (+12 corps à corps, 1d6+3, init -1)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée courte), attaque en puissance (-4 att = +4 DG)



🧙 Miliciens

Hommes d'armes niv 4
 DV : 4d8+3 (24 pv) – FP3
 CA : 15 (+5 cotte de mailles)
 JdS : Réf +1, Vig +4, Vol +1
 Attaque : épée courte (+7 corps à corps, 1d6+2, init +0) ou arbalète légère (+4 distance, 1d8, init -1)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée courte), attaque en puissance (-4 att = +4 DG)

🧙 Percepteurs

Adeptes niv 4
 DV : 4d6 (16 pv) – FP3
 CA : 12 (-1 Dex, +3 cuir clouté)
 JdS : Réf +0, Vig +1, Vol +6
 Attaque : épée courte (+2 corps à corps, 1d6, init +0)
 Dons : dispense de composantes matérielles, *Fidèle*

Sorts mémorisés : [3]/3/1

- niv 0: assistance divine, détection magie, fatigue (de jour) ou lumière (de nuit)
- niv 1: injonction, détection du Mal (50%) ou sommeil (50%)
- niv 2: toile d'araignée

LA TAVERNE DU DÉ PIPÉ



PRÉSENTATION

A Bental, à l'est de Laelith sur les rives du lac d'Altalith, on peut trouver la *taverne du Dé Pipé*. L'établissement se trouve situé à la limite du quartier pauvre, au rez-de-chaussée d'un immeuble de bois branlant, au fond d'une ruelle sombre et boueuse. La taverne se trouve sous le niveau de la rue. Elle est ouverte du couché du soleil à son levé.



L'endroit est tenu depuis plus de 15 ans par *Le Rouquemout* (un rat-garou), un individu quinquagénaire au visage ravagé par la petite vérole. Il est secondé dans sa tâche par un gnome stupide nommé *Gros Tarin*. On y vient pour boire une infâme piquette et jouer aux dès jusqu'au bout de la nuit. Deux prostituées du coin, la mère et sa fille,

viennent y tapiner certains soirs contre une commission reversée au tenancier. Elles sont laides et pleines de maladies, mais les clients ne sont guère regardants.

La taverne a son petit secret : un accès secret permettant de rejoindre un ancien donjon habité par des rats-garous, ceux-ci se servent de cet accès vers la surface pour leurs allées et venues. Même la pègre locale ignore tout de la présence de ces lycanthropes. Il faut dire que la plupart des clients réguliers sont soit des rats-garous, soit des gens qui travaillent pour eux. En fait, les lycanthropes rêvent de s'emparer un jour de la cité de Bental, mais pour le moment, ils se contentent de kidnapper d'innocentes victimes pour les sacrifier à leur dieu, le Rat Cornu.

LA TAVERNE

1) La ruelle : une ruelle sordide, sombre et humide, que les chats du coin évitent comme la peste à cause de gros rats qui y ont élu domicile. Ces rats sont au service des rats-garous. Ils servent de sentinelles, d'espions et de force d'appoint si les choses se gâtent.

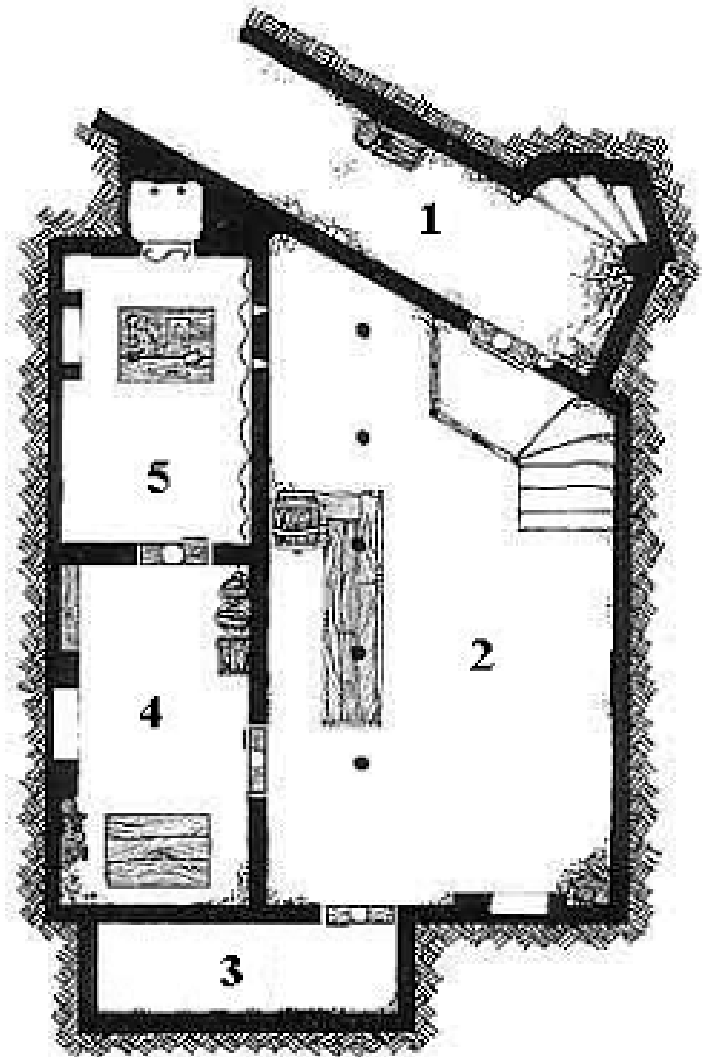
2) La salle commune : On y accède par un escalier branlant. L'endroit est peu éclairé et empeste l'humidité. On y consomme au comptoir ou assis sur de simples tabourets. Les gens jouent aux dès à même le sol de terre battue.

3) Le réduit : Il sert de réserve à nourriture et à boisson, mais aussi de coin discret pour les clients qui veulent s'amuser un peu avec les prostituées. Dans un coin, se trouve un grabat sordide qui sert aux ébats.

4) La cuisine : C'est l'endroit où le patron confectionne des repas simples pour les consommateurs (principalement des brochettes de

chair humaine !). L'endroit est crasseux à souhait et une demi-douzaine de rats s'y ébattent, attaquant tous les intrus qui s'aventurent là.

5) Les quartiers du tenancier : Une pièce à la décoration spartiate qui sert de chambre au patron et à son âme damnée. On y trouve une cheminée rudimentaire (qui ne fonctionne pas), une grande paille et une vaste tenture mangée par la vermine. Dans le mur, en face de l'entrée, se trouve un passage secret menant vers les profondeurs d'un donjon oublié. Il est dissimulé derrière un simple panneau de bois recouvert d'enduits.



LE ROUQUEMOUT

La lycanthropie est le nom de la maladie qui transforme un humain en créature garou. Parfois l'intéressé a commencé sa vie en qualité d'humanoïde, puis a contracté la maladie après avoir été blessé par un lycanthrope. Une telle créature est un lycanthrope « infecté ». Les autres, lycanthropes de naissance, sont qualifiés de lycanthropes « naturels ».

Sous sa forme humanoïde, Le Rouquemont, qui est lui un lycanthrope infecté, semble presque normal. Il est maigre et nerveux, de taille inférieure à la moyenne. Mais ses yeux ne tiennent pas en place et il a constamment des tics nerveux au niveau du nez et de la bouche quand il est gagné par l'excitation. Il possède en permanence les sens de sa forme animale, à savoir l'odorat et la vision nocturne. De même qu'il fait montre d'une grande empathie à l'égard des rats normaux, à tel point qu'il peut communiquer avec eux. S'il est blessé au combat sous sa forme humaine, il se peut qu'il ne puisse plus contrôler sa fureur et qu'il adopte alors sa forme animale involontairement.

Sous forme animale, Le Rouquemont a simplement l'air d'un gros rat, mais il suffit d'examiner ses yeux pour y lire une grande intelligence, mêmes yeux qui luisent d'un éclat rouge dans le noir. Sous cette forme il évite les combats et utilise plutôt sa taille de rat sanguinaire pour rôder à des fins d'espionnage. Toutefois s'il combat sous cette forme, sa morsure est susceptible d'inoculer la lycanthropie et seul les armes en argent peuvent le vaincre.

RELATIONS AVEC LA PÈGRE LOCALE

Officiellement, la taverne est sous le contrôle du clan Olamson, mais ce dernier se contente d'engranger « l'impôt du scélérat » deux fois l'an, à chaque solstice. Comme c'est un établissement assez modeste en taille et situé en limite du quartier pauvre, le clan ne s'en occupe guère... ou du moins pas officiellement... car récemment un espion du clan a disparu lors d'une enquête de routine sur le patron et la clientèle. De plus, certaines rumeurs inquiétantes commencent à circuler sur l'endroit parmi les désœuvrés : des enfants en bas âge ont disparu de leurs berceaux et plusieurs dizaines de chats sont portés disparus...

Le clan Rikor a tenté d'y infiltrer aussi un agent pour savoir si on pouvait « retourner » le patron ou, tout du moins, obtenir des renseignements sur le clan rival. Là aussi, l'agent a mystérieusement disparu et on pense en envoyer un second avant de prendre les mesures qui s'imposent.

LE CULTE DU RAT CORNU

Le Rat Cornu est un démon bipède, à l'œil unique, nanti d'une monstrueuse paire de cornes recourbées. Ce démon est la divinité tutélaire des rats-garous dans toutes les provinces du royaume. Le grand temple se trouve quelque part dans le Cloaque, à Laelith. Un peu partout, dans chaque ville d'importance, on trouve un petit temple ou un simple sanctuaire qui regroupe des adorateurs à la fois humains, principalement des mendiants au dernier stade de la dégénérescence, et des lycanthropes.

A Bental, le sanctuaire se trouve dans les sous-sol de la cité, sous la taverne du « Dé pipé », dans un coin reculé de l'immense et séculaire donjon s'étendant dans les profondeurs. Le sanctuaire est habité en permanence par *Mescaro*, le prêtre de la communauté, ainsi que par 2d3 rats-garous et 3d6+12 rats géants qui assurent la défense des lieux. Dans le cœur du sanctuaire, on trouve une grande statue de bois noire et huileuse environnée d'immondices

parmi lesquels se trouvent des reliefs macabres des sacrifices (crânes, tibias, peaux humaines tannées...). L'œil unique de l'idole est un énorme rubis maudit (le voleur se transformera en rat-garou à la prochaine lune) qui confère au prêtre le moyen d'entrer en contact direct avec le démon par le biais de visions sanglantes. Non loin du sanctuaire se trouvent trois cellules dans lesquelles sont enfermés des captifs qui sont sacrifiés à chaque pleine lune, quand l'ensemble des adorateurs se regroupe pour communier avec le démon en une orgie sanglante où humains, rats-garous et rats géants dévorent vivantes leurs victimes.

Le sanctuaire reçoit deux ou trois fois par an la visite d'un grand prêtre du culte qui vient dispenser à son acolyte le credo du démon. Les rats-garous de passage sont aussi garantis de trouver à la taverne un accueil fraternel.

EVÈNEMENTS

- 1 Le patron quitte la taverne pendant 1d3 heures et laisse son fidèle ami gnome tenir l'établissement.
- 2 Un inconnu vêtu d'une grande cape noire et d'un chapeau à vaste bord entre dans la taverne et se dirige vers les cuisines en cachant manifestement un paquet sous sa cape. Peu après, on y entend les vagissements d'un nouveau-né.
- 3 Une prostituée racole dans la taverne sous l'œil goguenard des consommateurs. Elle s'approche des aventuriers pour leur proposer une passe.
- 4 Le patron paie une tournée générale sous les vivats des clients. Mais la boisson servie aux aventuriers est droguée. Dès les premiers signes de faiblesse de leur part, 6 humains et 1 rat-garou tentent de s'emparer d'eux. Le patron et son acolyte gnome participeront si les choses tournent à l'aigre.
- 5 Un bruit de combat se fait entendre à l'extérieur. Soudain, la porte s'ouvre à la volée et un homme s'effondre, une dague dans le dos. Puis aussitôt, 6 individus masqués, armés d'épées et de dagues, passent à l'attaque aux cris de « mort aux suppôts du démon ». S'en suit une bagarre générale.
- 6 Un gros rat noir monte sur le comptoir et vient mendier une caresse auprès du patron sous l'œil indifférent des clients.
- 7 Brusque afflux de consommateurs dans l'estaminet. Le patron boucle alors la porte et tous les regards se portent sur les aventuriers.
- 8 Un bruit se fait entendre de la cuisine. Un chat en sort en feulant de terreur suivi par le cuisinier, un couperet à la main. Il tient la queue de la pauvre bête dans l'autre main.
- 9 Les cris d'une femme s'échappent du réduit. Si les aventuriers interviennent, ils sont reçus à coups de bâton par la dite femme et l'homme qui l'accompagne, pantalon baissé. Elle n'a rien demandé et prend très mal l'intervention.
- 10 Très tard dans la nuit, un homme (*Mescaro*) fait son apparition derrière le comptoir. Sans qu'il n'ait besoin de dire un mot, tous les clients sortent. Il serait très mal vu de la part des aventuriers de ne pas faire de même.