



Le Sang de Malar

La Campagne des Vampires d'Eauprofonde vol.1

Une aventure pour quatre à six personnages joueurs de niveau 12-15

Traduction:
Relecture:
Conception graphique:
Rédacteur original:

CREDITS

Baron Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast
Eric L. Boyd

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.

Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



Ce qui débute par la surveillance d'un dealer de la haute société se transforme subitement en une Grande Battue du seigneur des bêtes qui s'étend comme une maladie incontrôlée au travers des rues et des égouts du quartier nord d'Eauprofonde.

Le conflit révélera la guerre d'influence entre deux puissants vampires pour le contrôle du 'bétail' de la cité.

Le Sang de Malar est la première partie de la campagne des vampires d'Eauprofonde. Elle prend place dans la cité d'Eauprofonde située dans les Royaumes-Oubliés, elle est écrite pour un groupe de quatre aventuriers de niveau 12 à 15.

Eauprofonde est détaillée dans le supplément éponyme, mais ce dernier n'est pas indispensable pour diriger cette aventure.

Background:

La maîtresse des chasses Dhusarra yr Fadila el Abhuk est une vampire née Calishite qui chasse dans les profondeurs de Montprofond, le grand donjon qui s'étend sous la cité des splendeurs. Dhusarra est une fidèle dévouée de Malar le Seigneur des Bêtes, et elle a décidé d'éprouver sa foi lors d'une Grande Battue saisonnière sur le terrain de chasse favori des vampires: une cité à la population animée.

Afin de préparer sa Grande Battue, Dhusarra a réduit en esclavage une meute de loup-garous et ensemble ils ont décidé de prendre pour proie, un jeune noble, dealer à ses heures perdues, le seigneur Orlpar Husteem.

Lorsque l'aventure débute, Dhusarra a arrangé une rencontre avec le seigneur Orlpar dans son repaire habituel, une taverne du quartier nord

appelée le Lion Grimaçant. Orlpar pense que Dhusarra est une nouvelle cliente qui cherche à obtenir des échantillons de Racine de Sang, une drogue fortement addictive pour les vampires. Dhusarra n'a pas l'intention de se rendre à la transaction.

Son plan est de donner à Orlpar un avertissement public, entonnant sa sinistre prière à Malar, puis de déchaîner son groupe d'esclaves garous.

Bien que cette aventure puisse être jouée telle quel, elle peut aussi former le premier chapitre d'une trilogie. Dans ce cas, Dhusarra a un but secret, une raison pour laquelle elle a lancé sa grande battue dans les murs d'Eauprofonde. La Maîtresse des Chasses a longtemps suspecté que son maître, Noreyth Harpell, s'était mis à dos un autre seigneur vampire en 'braconnant' sur ses terres. Depuis qu'un groupe d'aventuriers a détruit son maître des années auparavant, la maîtresse des chasses rêvait de détruire ce fameux rival inconnu et de réclamer pour elle seule la Cité des Splendeurs.

Après des années de préparation, Dhusarra a finalement pu mettre son plan en marche. Son attaque sur le seigneur Orlpar Husteem n'est qu'une feinte, la première bataille dans la guerre contre la victime réelle de sa Grande Battue. Cette attaque effrontée contre le noble n'est rien de plus qu'une provocation, car Dhusarra suspecte le dealer de fournir son ennemi inconnu en Racine de Sang. En interrompant cet approvisionnement, Dhusarra espère provoquer une réponse irréflechie qu'elle pourra exploiter à son avantage.

L'ennemi de Dhusarra, et la véritable proie de sa Grande Battue, se nomme Artor Morlin, le Baron de Sang. C'est un puissant vampire qui a longtemps proclamé la Cité des Splendeurs comme sa réserve de chasse exclusive, détruisant tout vampire qui se nourrissait sur son domaine sans sa permission. Artor évita les souterrains de Montprofond, pensant (à juste titre) que le mage fou Halaster voudrait tirer avantage de toute visite de sa part et le piéger dans les profondeurs.

Artor est conscient de la présence de Dhusarra. C'est lui qui est derrière l'attaque qui a détruit Noreyth, et depuis il attend patiemment de pouvoir finir le travail. Artor n'est pas drogué à la racine de sang et son association avec le seigneur Orlpar n'est qu'une ruse afin de laisser penser à une faiblesse qui n'existe pas vraiment. Artor utilise Orlpar comme son pourvoyeur, Orlpar servant d'intermédiaire entre Unger Farsahl, le propriétaire du Lion Grimaçant et les trafiquants entre le marché de Port au crâne et Eauprofonde. Artor se doutait que Dhusarra voudrait découvrir le lien entre le trafic d'Unger et le seigneur Orlpar et qu'elle en déduirait qu'un vampire d'Eauprofonde était drogué à la racine de sang. Le Baron de Sang a également contacté l'Ordre de l'Aster, l'église de Lathandre, et les Voleurs de l'ombre. Ayant réussi à attirer Dhusarra hors de Montprofond il attend maintenant de placer les Pjs dans son plan, se fiant à leurs réactions plus que prévisibles et sachant parfaitement qu'ils essaieront de détruire la vampire.

Synopsis:

L'aventure débute au Lion Grimaçant, tandis que les aventuriers surveillent en secret le Seigneur Orlpar qui attend lui même son nouveau client. En lieu et place de la transaction espérée, une grande prêtresse vampire du seigneur des bêtes proclame le début d'une Grande Battue.

Orlpar tente alors de rejoindre son sanctuaire, utilisant les égouts pour rejoindre sa résidence. Pendant ce temps, le chaos se répand dans la taverne, tandis que plusieurs clients se transforment en garous et lancent la chasse.

Vous pouvez utiliser les accroches suivantes pour impliquer vos joueurs, mais si le groupe se trouve dans le quartier nord lorsque Dhusarra lance sa Grande Battue, vos Pjs peuvent tomber dessus tout simplement par 'chance'.

*Corinna Lathankin (demi elfe de la lune, femme, LB Mage3/Pretre3/Théurge Mystique10[Lathandre]), une chasseuse de vampire reconnue et membre prééminent de l'Ordre de l'Aster (une organisation militaire au service de l'église de Lathandre), invite les héros à une rencontre privée aux Tours de l'Aube.

Elle leur raconte ce qu'elle a appris à propos qu'un dealer réputé, le seigneur Orlpar Husteem, est récemment entré en possession d'une grande quantité de Racine de Sang. Malgré ses efforts pour impliquer l'Ordre de l'Aster, les supérieurs de Corinna sont sceptiques sur le fait qu'il soit plus qu'un simple dealer et sont enclins à laisser la police de la cité faire son travail.

Corinna demande aux héros de surveiller le Lion Grimaçant qui sert de repaire habituel à Orlpar, et d'essayer de repérer qui veut acheter la Racine de Sang et pourquoi.

*Le Seigneur Orbos Husteem (Chondathien, mâle, LM, aristocrate 7), frère aîné du seigneur Orlpar et patriarche de la maison Husteem, a de tout temps gardé un œil sur les activités de son petit frère, craignant qu'un scandale ne ruine ses propres activités mercantiles. Ses agents lui ont appris que son frère allait conclure une grosse transaction d'une drogue nouvelle et rare. Le Seigneur Orbos demande aux Pjs de surveiller le Lion Grimaçant où son frère traite ses affaires. Orbos souhaite que les Pjs protègent son frère et plus important, protège la réputation de sa famille si quelque chose devait mal se passer.

*Bien qu'il ait commencé sa carrière en tant que contrebandier, le seigneur Orlpar est, depuis quelques années, devenu un des plus importants dealers d'Eauprofonde. Il touche un peu à tout, mais c'est avant tout la revente d'haunspeir, poudre mordayn et de tekkil, qui lui ont valu une alliance avec la guilde de Xanathar. Les Voleurs de l'Ombre, longtemps exilés de la cité cherchent à déterminer la nature exacte des activités des Xanathar, mais sans se lancer dans une guerre ouverte. Un de leurs agents fait passer la rumeur qu'un ennemi bien connu des Pjs (piochez en un parmi ceux qui ont réussi à s'échapper d'une mission précédente) a été aperçu au Lion Grimaçant, cherchant à prendre contact avec le seigneur Orlpar, un dealer des plus suspects. Cette rumeur est une invention, mais elle peut servir à envoyer le groupe dans l'auberge, dans un position où ils pourront observer le début de la Grande Battue.



Par les commandements de Malar, toutes les meutes (les communautés religieuses) de fidèles doivent célébrer au moins une Grande Battue lors de chacune des quatre saisons de l'année. Une Grande Battue est un événement attendu par tous les membres du clergé Malarite capable de marcher. Ils se parent de vêtements faits à partir des crânes ou des têtes de bêtes qu'ils ont personnellement tués, et chacun ne porte qu'un simple couteau ou *Griffe de Malar*.

Leur proie, habituellement un humanoïde mâle, est relâchée dans une zone boisée (ou un réseau de cavernes complexe) encerclée par les membres du clergé de Malar. La proie est armé et porte une armure bien qu'aucune ne soit magique, puis la chasse à mort commence pour la plus grande gloire de Malar.

Néanmoins, si la proie franchit les frontières de la zone de chasse ou survit jusqu'au lever du soleil, alors il regagne sa liberté et ne pourra plus jamais être choisi pour cible.

La Grande Battue de Dhusarra ne se conforme pas à ce modèle, elle a choisi de lancer sa chasse dans une cité, un environnement habituellement considéré comme un anathème pour le Seigneur des Bêtes et elle est le seul membre du clergé présent sur place, bien que les garous soient tous des fidèles de Malar.

Bien qu'intrigué par l'audace de Dhusarra, le Seigneur des Bêtes n'apprécie pas que l'on change les règles du jeu. Il a donc lui même ajouté quelques restrictions, ainsi durant la durée de la chasse, Dhusarra et sa proie ne peuvent quitter la Cité des Splendeurs, à moins qu'une divinité plus puissante que Malar n'intervienne. Il en résulte que Dhusarra ne peut se réfugier dans le Montprofond, ce qu'elle avait prévu de faire si les choses se passaient mal pour elle. Autre modification d'importance, la Grande Battue n'est pas limitée dans le temps, et de la proie ou de son chasseur, l'un des deux devra impérativement mourir.

Dans le cas où vous joueriez la campagne dans son entier, la véritable proie de Dhusarra est considérée comme étant le Baron de Sang, Arton Morlin et pas uniquement Orlpar.

Chapitre un: la Chasse débute

Coincée entre des maisons et des commerces du quartier nord d'Eauprofonde, le Lion Grimaçant ressemble aux autres tavernes du quartier. Une vieille blague proclame que tous les boucliers irréparables de la ville finissent sur les murs de l'auberge et l'endroit entier est orné de trophées de bataille de tout Faerûn.

Des danseurs et danseuses revêtus d'armures stylisées oscillent et pirouettent entre les tables au son d'une musique criarde. Des nobles et des serveurs remplissent la taverne, gardés à l'œil par des videurs positionnés sur le pourtour de la salle. Des armes et des boucliers brisés décorent les murs. Des servants assurent le service, le plat du jour étant composé d'anguilles aux oignons servi avec de grands pichets de vin et de zzar.

Lors d'une nuit typique au Lion Grimaçant, la clientèle est composée d'aristocrates (niv 1-4) accompagnés de leurs gardes du corps (Gue 1), les danseurs sont des experts (niv 1-3) et les videurs des guerriers (niv 1-3). Il y a en tout 1d20+10 individus dans l'auberge au moment où Dhusarra lancera son attaque. De plus, les Pnjs suivants se trouvent dans l'auberge lorsque la chasse débute.

Unger Farshal (Humain masculin, Thetyr, Guerrier 8)

Unger est le chauve et sinistre propriétaire du Lion Grimaçant. Il sert secrètement de messenger pour le consortium des deux cités (eauprofonde et port aux crânes), transportant la drogue entre les deux villes sur la base d'une fois par semaine. Unger est aussi connu pour avoir pratiqué la contrebande durant une courte période contre des redevances exorbitantes cachant ses revenus dans les quelques pièces de Montprofond qu'il a exploré. Bien sur, une petite partie de ces trésors disparaît entre chaque visite, mais cela n'est pas préjudiciable au commerce secret d'Unger.

La Racine de Sang:

Description: La racine de sang est le bulbe d'une plante peu connue que l'on ne trouve que dans les jungles de Mhair. Possédant un pouvoir hautement addictif pour les vampires, elle a le goût du sang et se vend des milliers de pièces d'or dans les cryptes des villes majeures de Faerûn.

Type: Ingestion DD15

Effet initial: l'utilisateur est étourdi pendant un assaut

Effet secondaire: Le consommateur gagne un bonus de +2 en Constitution pour 1d4 assaut. Les vampires gagnent en plus un bonus de +4 en Charisme pour 1d4 minutes.

Prix: 1000 Pièces d'or

Autres effets: Si l'utilisateur est un vampire, le goût du sang le rend enragé comme un barbare. Il gagne un bonus de +4 en Force et +2 aux tests basés sur la Volonté. Il subit un malus de 2 à la CA. Ces bonus/malus ne s'ajoutent pas si le vampire possède déjà des capacités de barbare.

Overdose: aucune

Addiction: Faible (haute pour les vampires)

Seigneur Orlpar Husteem:

Le seigneur Orlpar Husteem est le pénible jeune frère du seigneur Orbos. Depuis sa demeure dans la rue du Serpent Doré, Orlpar fait le commerce d'épices, vins, parfums et drogues, rachetant ce type de produit à 60% de leur valeur dans la rue. Il fait la majorité de son bénéfice en les revendant à la jeunesse de la noblesse.

Orlpar conduit la plupart de ses affaires au travers de son employé, Hala Myrt, qui fréquente le Lion Grimaçant. Elle arrange les rendez-vous entre Orlpar et ses clients, puis livre elle-même les biens (fournissant à son maître un alibi parfait). Un Pj qui souhaiterait acquérir de la drogue ou autre substance illégale pourra se rapprocher d'Orlpar sur un jet de renseignement DD15 réussi.

Orlpar qui entretient des relations de longue date avec la guilde de Xanathar reçoit régulièrement des chargements d'Unger Farshal.



Hala Myrt: (Femme humaine, Tethyr, Gens du peuple 1)

Hala Myrt est une des habituées du Lion Grimaçant. Elle semble bien

plus vieille que ses 30 ans, avec une peau tannée, des yeux enfoncés dans leurs orbites. Elle a les cheveux sales et boite. Hala parle d'une voix extrêmement ténue et ricane sans raison. Elle porte des vêtements sales couverts de taches brunes et un sourire déforme son visage en permanence. Hala peut être trouvée attablée à une petite table au fond de l'auberge, restant dans l'ombre. En échange d'une petite somme d'argent elle sert d'intermédiaire avec Orlpar et livre les éventuels colis une fois la transaction effectuée. Le guet a arrêté Hala à maintes occasions, mais les contacts d'Orlpar ont toujours réussi à lui éviter l'échafaud. Personne n'a jamais tenté de voler Hala car elle est connue de tous comme un des agents d'Orlpar.

La Maitresse des Chasses, Dhusarra yr Fadila el Abhuk:

Dhusarra était à l'origine une aventurière originaire de Calimport. Dans l'année du poing (1311CV), le destin de Dhusarra prit un tournant insoupçonné lorsqu'elle et sa bande franchirent un portail depuis Montprofond jusqu'au mystérieux Bois du saule. Ses compagnons tombèrent tous un par un sous les coups des prêtres de Malar, mais Dhusarra survécut en conspirant avec un des prêtres contre ses anciens alliés. En retour de son aide il lui permit de rester en vie et de rejoindre les rangs du culte.

Après deux années passées avec la secte, Dhusarra obtint le titre de Maitresse des Chasses grâce à ses talents et à sa détermination. Son ascension fut rapide, mais elle et deux de ses serviteurs tombèrent en combattant un vampire durant une exploration de Montprofond. Le trio devint esclave de Noreyth Harpell, un vampire originaire de LongueSelle. Durant deux années de plus, le quatuor utilisa des portails variés pour s'en prendre aux créatures de passage dans et hors des Halls d'Halaster.

C'est en l'année du Sang Répandu (1315CV), peu de temps après que Noreyth ait mené le groupe dans les rues d'Eauprofonde, que la Compagnie de l'Aube Rouge (des chasseurs de vampires) leur tendit une embuscade, seul Dhusarra et Noreyth survécurent. Dhusarra aida son maître à rejoindre sa crypte pour finalement l'y détruire, récupérant son indépendance et son rang dans l'église de Malar.

Depuis la mort de Noreyth, Dhusarra a consolidé son pouvoir dans les profondeurs de Montprofond, se préparant à l'inévitable confrontation avec le mystérieux ennemi qui envoya la Compagnie de l'Aube Rouge détruire son ancien maître.

La meute de garous:

Elle est composée de neuf rôdeurs Uthgardt de la tribu du Loup Gris, tous des lycanthropes naturels. Dhusarra a chassé et tué chacun des ses membres, avant de les transformer en vampire dans une tentative délibérée de créer une arme puissante contre son ennemi invisible et en l'honneur de Malar.



Unger Farshal

Hala Myrt entre la première dans l'établissement, à 18 heures, prenant place à la table qu'elle occupe habituellement dans le coin le plus éloigné. Elle ne passe pas commande, mais Unger lui apporte un plat de friture aux oignons et un pichet de bière. Puis viennent les hommes de main garous de Dhusarra, ils entrent dans l'auberge sous forme humaine entre 21 heures et minuit par groupe de deux ou trois. Ils restent au bar et boivent tranquillement, se remémorant des batailles passées. Finalement ils s'assoient près du foyer.

Le seigneur Orlpur fait son entrée vers 11 heures. Après avoir attiré l'attention des habitués par son apparence, il prend sa place face au foyer tandis que deux servantes se précipitent pour prendre sa commande. Dans l'heure qui suit, il reçoit plusieurs visites, chacune ne reste que quelques minutes avant de quitter l'établissement. Juste avant minuit, Dhusarra entre dans l'auberge faisant au moins autant impression qu'Orlpur. Les murmures dans l'auberge laissent entendre que personne ne l'a jamais vu auparavant. Elle prend son temps pour traverser la salle, flamboyante et énigmatique, lançant un sourire séducteur à ceux qui la regardent.

Le seigneur Orlpur accueille Dhusarra avec un sourire de connaisseur, heureux de rencontrer un client aussi exotique. Tandis qu'elle s'approche du noble dealer, l'expression de la vampire se fait soudain plus froide. Avec un air menaçant et solennel elle entonne lentement: 'Toi, seigneur Orlpur Husteem, proie désignée du Seigneur des Bêtes. Par le croc et la griffe, je proclame que la Grande Battue commence.' Les garous adoptent leur forme hybride, tandis que Dhusarra chausse ses griffes de Malar, puis le groupe fait mouvement vers sa proie.

Suivant la manière dont les Pjs se préparent à observer la transaction, ils peuvent détecter des indices sur les événements à venir. Ils peuvent même stopper le rituel de la chasse avant qu'il ne débute. Par exemple, si le groupe utilise un sort de détection des pensées lorsque Dhusarra proclame le début de la grande battue, ils peuvent apprendre que sa véritable cible est le 'Maître des vampires d'Eauprofonde' et non le seigneur Orlpur. Sans se préoccuper des événements, Dhusarra entonnera au moins pour elle-même le rituel avant de commencer la chasse.

Une fois qu'il a réalisé ce qu'il se passe, Orlpur a un moment de stupeur avant de fuir en direction de sa cachette secrète. Il avale aussitôt sa potion de repli expéditif.

Orlpur suspecte que Dhusarra est un vampire à cause de son intérêt pour la racine de sang. Il arrive donc à la conclusion qu'il peut s'en protéger dans sa maison (N59). Il ne suspecte pas ses suivants d'être également des vampires, et il pense qu'entrer dans sa demeure par les cellules est la meilleure méthode, de plus il possède plusieurs gardes dans cette partie de sa demeure.

Orlpur se précipite donc vers la porte la plus proche, puis de là pénètre dans les égouts par un escalier juste derrière le Lion Grimaçant. Après avoir fait sa déclaration, Dhusarra attend un peu sur place, puis se lance à la poursuite de sa proie. Son but est de créer le plus de chaos possible pour s'assurer que sa proie réelle soit mise au courant des événements. Elle préférerait se lancer dans une chasse qui offre un vrai défi, mais elle a peu de respect pour les talents d'Orlpur. Le délai accordé à Orlpur est suffisant pour lui permettre de regagner son domicile.

Si les Pjs engagent le combat contre Dhusarra et ses séides dans l'auberge, elle quitte le combat après deux rounds et commence sa chasse laissant deux garous-vampires en arrière pour les retarder.

La ruelle derrière la taverne est remplie d'odeurs de viandes pourries et moisies. Un monticule d'immondices couvert de mouches et d'asticots repose dans un coin. Les insectes semblent avoir été dérangés et volent en tout sens.

Derrière la taverne se trouve le local poubelle d'Unger. Bien que le tavernier paye la taxe pour que les ordures et déchets soient ramassés, la pile semble ne jamais diminuer de taille. C'est un choix délibéré car les ordures permettent de dissimuler un escalier qui mène aux égouts.

Unger utilise l'escalier au moins une fois par semaine, et il le fait uniquement de nuit, lorsque l'absence de lumière le rend plus difficile à voir.

Nouveaux objets magiques:

Dhusarra possède les deux objets magiques suivants:

Griffes de Malar: Les fidèles du Seigneur des Bêtes créent souvent des griffes de malar pour les utiliser lors des Grandes Battues. Il s'agit de Bracelets de Griffes +1 fabriqués à partir des griffes de nombreux animaux sauvages. Ceux de Dhusarra ressemblent à des pattes de lion.

Anneau de Noreyth: Forgé il y a bien longtemps par un membre infâme de la famille Harpell. Cet anneau d'or orné d'un beljuril donne la puissance de l'électricité à son porteur. Une fois par assaut, le porteur peut améliorer une attaque naturelle ou à mains nues avec des dégâts électriques. Si l'attaque porte, elle inflige 3d6 points de dommages supplémentaires.

L'escalier du lion:

L'escalier descend sur une trentaine de marches et mène dans une pièce qui semble être un cul de sac. Sur le mur le plus éloigné, un bas relief dépeint une tête de lion, ses yeux vides regardant fixement droit devant.

Sur le mur sud de la pièce se trouve un passage secret qui peut être découvert grâce à un jet de fouille DD20. Une fois localisé, un personnage peut faire un test d'artisanat ou de connaissance (architecture.....) pour dire que la porte est un ajout relativement récent à l'édifice. Cette porte mène directement dans les égouts sous la ville.

Une seconde porte secrète a été construite à la base de l'escalier. Elle requiert un test de fouille DD35 pour être découverte. Un second escalier descend profondément dans le donjon connu sous le nom de la Forge et de là, vers Port aux crânes (bien que cet escalier ne soit pas important pour cette aventure, il pourrait être utile lors de la seconde partie de la campagne).

Un test de connaissance (religion) DD15 révèle que le visage du lion était en fait un symbole religieux dédié à Nobanion, mais qu'il est défiguré (il lui manque ses yeux).

Orlpur et Unger utilisent cet escalier régulièrement, mais Orlpur ne connaît que le passage qui mène aux égouts. Unger lui connaît les deux passages.

Chapitre deux: Les égouts du quartier nord

Un labyrinthe d'égouts s'étend sous la cité de splendeurs, créant un immense donjon, second en taille après Montprofond. Cette aventure fait passer les Pjs au travers de deux courtes sections de ces égouts et plus spécifiquement la partie qui relie le lion grimaçant à la demeure du seigneur Orlpur. Les passages principaux font environ 6 mètres de large et une corniche de 90cm fait saillie de chaque côté de l'égout central. Les passages secondaires quant à eux ne font que 4 mètres de large et les corniches sont également présentes. Des passages tertiaires tubulaires larges de 90cm à 1,20mètres partent dans les ténèbres à intervalles réguliers. Ils sont justes assez larges pour permettre à un

humanoïde de taille moyenne de ramper. Bien que l'ordre dans lequel les poursuivants se lancent aux troussees du Seigneur Orlpar dépende des événements du Lion Grimaçant, les Pjs ne devraient pas avoir de problème pour pister Orlpar ou les vampires.



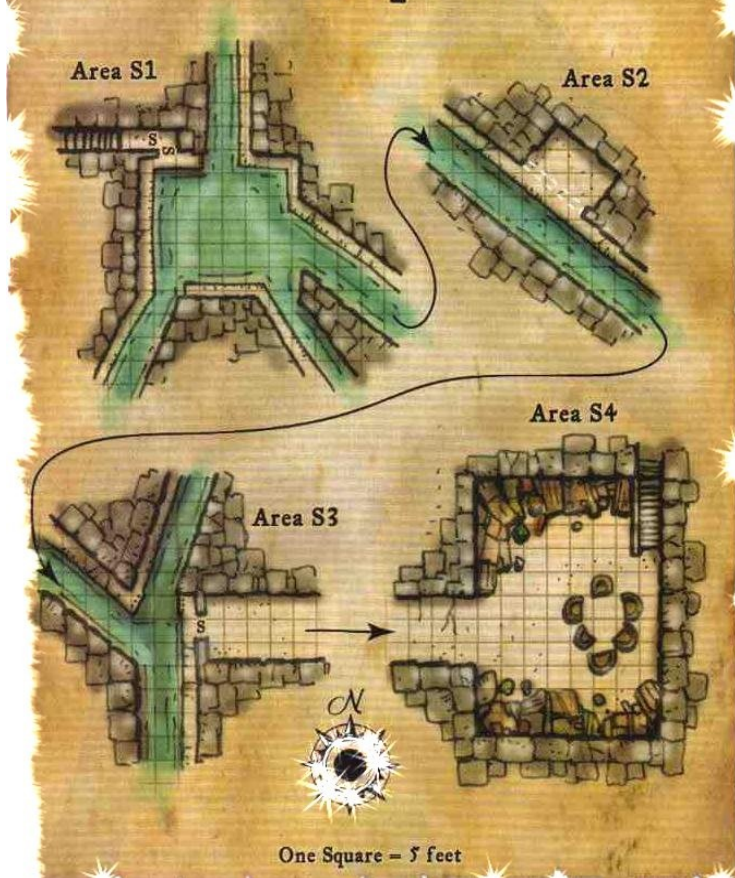
Rencontres dans les égouts:

Les égouts d'Eauprofonde ont des murs, sol et plafond constitués de maçonnerie. Les débris et les vidanges d'égout ont déposé au fil des années une couche de détritux sur le sol et les parois rendant plus difficile les tests d'Équilibre.

L'air est relativement respirable, de nombreux petits tuyaux remontant vers la surface pour les aérer. Les égouts sont relativement bruyants, notamment à cause de l'écho des gouttes d'eau, imposant un malus de 4 aux tests de Perception Auditive.

Les égouts sont remplis d'eau souillée. Si cette eau entre en contact avec les yeux, la bouche, le nez ou les oreilles d'un Pj, ce dernier doit réussir un test de Vigueur DD16 sous peine de tomber malade. Toute blessure causée par une arme tranchante ou pointue impose le même test DD12. Les créatures qui vivent naturellement dans ce milieu sont immunisées à ces maladies. Finalement il n'y a pas de lumière et le pistage est facilité, les créatures laissant des traces de pas dans la vase.

Waterdeep Sewers



S1-Collecteur d'égout:

Le passage s'ouvre sur une salle cubique de 10m sur 10m avec un plafond à 6m de haut. Un trottoir permet de faire le tour de la salle. Au nord et à l'est deux nouveaux passages s'ouvrent vers de nouvelles directions. Les mêmes passages mènent au sud-ouest et sud-est.

Créatures: Cette salle est la demeure d'une colonie de chauve souris. Les chauve souris chassent dans les égouts sans se soucier du monde de la surface. Bien qu'Orlpar et Unger soit au courant de la présence de ces animaux, ils ne les ont jamais chassé.

Développement: Orlpar tente de faire croire qu'il se dirige vers le nord, une fois face à l'entrée il utilise ses bottes magiques, marche sur les murs et file vers le passage est. De la même manière Dhusarra et ses acolytes se déplacent en marchant sur les murs et le plafond. Les chauves souris sont excitées par le passage d'Orlpar, mais elles préféreront quitter la pièce si elles sont menacées, elles ne deviennent une menace que si Dhusarra réalise qu'elle et son groupe sont poursuivis par les Pjs. Dans ce cas elle utilise ses pouvoirs de vampire pour ordonner aux chauve-souris d'attaquer le groupe.



S2- Piège:

Environ 70mètres dans le passage est, Orlpar a installé un piège. Normalement il ne l'active que lorsqu'il se doute que ses transactions au Lion Grimaçant risquent de mal se passer. L'activation de ce piège provoque la chute d'une portion du mur (Fouille DD25, Désamorcer DD30) et la libération d'une vague d'eau putride et d'une vase noire. Quiconque se trouve sur le passage de la vague doit réussir un test de réflexe DD14 ou être emporté dans l'eau des égouts.

Créature: Orlpar maintient une vase noire très ancienne enfermée dans une cavité du mur. Une fois libérée, la vase attaque aussitôt.

Développement: Orlpar passe outre son propre piège en marchant au plafond. Si Dhusarra se trouve devant les Pjs elle a les mêmes chance qu'eux de le déclencher, mais contrairement aux Pjs elle peut facilement éviter le combat en prenant sa forme gazeuse.

S3- Cheminée vers la surface:

Le passage s'ouvre sur une autre section d'égout qui monte, donnant sur deux nouveaux tunnels, un vers le nord et un autre vers le sud. Un passage secret peut être découvert DD30, sur le mur est. Le mécanisme se trouve juste sous la surface de l'eau à gauche de la porte. Celle-ci se ferme automatiquement deux assauts après avoir été ouverte. Un tunnel permet d'accéder aux caves de la maison d'Orlpar.

S4- Les caves:

Le passage de 4,5m de large s'ouvre dans une grande pièce qui semble former la base d'un bâtiment plus vaste. La pièce est remplie de vieux meubles, coffres remplis de vêtements et autres objets. Au centre de la pièce un espace a été nettoyé et une demi douzaine de chaises disposées pour former un cercle. Un escalier de pierre mène à une porte de fer.

Cette salle mène directement aux quartiers d'habitation d'Orlpar. Depuis quelques années, sa cave est devenue une sorte d'abri pour les voleurs de la guilde de Xanathar.

Créature: Un magicien mercenaire nommé Helmyrn Faunspiel est responsable de la sécurité de la cave. Helmyrn commande à un Tyramort fourni par la guilde de Xanathar. Ce beholder mort-vivant a été créé à partir du corps de Seirtych Xantaun, un rival de l'Oeil actuel. Lui même et le mage ne font pas de différence entre les Pjs et Dhusarra et attaquent indifféremment les deux groupes. Si le groupe arrive à vaincre les deux gardes, il est libre d'explorer la cave et le reste de la demeure d'Orlpar.



Développement: Les niveaux supérieurs sont typiques d'une maison noble. Orlpar a payé pour obtenir une protection physique et magique efficace et ses six serviteurs sont en fait ses gardes du corps (LN, humain tethyrien, Gue4). Si les Pjs décident d'explorer sa demeure, ils finissent par lui tomber dessus. Orlpar est entouré de ses hommes et hurle : 'Vous n'avez pas été invités! Vous n'avez pas été invité!'. Si le groupe engage la parole, il se rend compte qu'ils ne sont pas des vampires, mais reste très en colère et insiste pour qu'ils quittent les lieux immédiatement, ou il appellera le guet et les accusera d'être des voleurs. Il refuse toute proposition d'alliance, ayant trop peur que ses activités de dealer ne soient découvertes.

Il peut rester dans les niveaux supérieurs de sa demeure indéfiniment, Dhusarra et sa bande ne pouvant y accéder tant qu'ils n'y sont pas invités.

Trésor: Le trésor du seigneur Orlpar se limite à des douzaines de sachets de drogues pour une valeur totale de 8000 P.Or. Les découvrir nécessite un test de Fouille DD30.

Chapitre trois: Et la suite

Les relations de Dhusarra avec les Pjs sont susceptibles d'évoluer le long de la course poursuite. À la base elle les considère comme une gêne mineure, mais une fois qu'ils ont prouvé leurs compétences, elle commence à les voir comme un outil potentiel dans ses plans. Particulièrement s'ils ont vaincu ses séides. Une fois qu'elle aura réalisé qu'elle ne peut quitter la cité, elle prend conscience que Malar la teste réellement, elle utilise alors tout son arsenal pour détruire Orlpar avant de se réfugier dans Montprofond. Orlpar de son côté, reste cloîtré dans sa demeure et ne sort pas la nuit. Dans ce cas, Dhusarra pourrait tenter d'entrer en contact avec le groupe pour obtenir leur aide. S'ils refusent elle commence à tuer des habitants au hasard et laisse les corps dans des lieux publics accompagnés d'une note en lettres de sang disant: 'Une autre âme pour Kelemvor, remerciez (Insérez ici le nom de la compagnie d'aventuriers de vos joueurs)' Les messages de Dhusarra au groupe se résument à peu près aux suivants:

'Qui a envoyé la compagnie de L'Aube Rouge contre Noreyth Harpell?'

'Qui peut bien être intéressé par les drogues d'Orlpar?'

'Pourquoi y a t'il aussi peu de vampires à Eauprofonde ?'

'Pourquoi les vampires d'Eauprofonde n'ont jamais été attrapés?'

En posant ces questions, Dhusarra espère mettre un terme à sa chasse. Mais même si elle est détruite entre temps, les questions posées pourront mettre les héros sur la piste du véritable maître des vampires de la cité.

Investigations:

Dans l'absolu, plusieurs vampires devraient réussir à s'échapper du combat (sous forme gazeuse par exemple), les Pjs peuvent alors tenter de mener une investigation dans la cité, à la recherche de leur repaire. De plus si Dhusarra s'enfuit et commence à envoyer des messages aux Pjs, ils tenteront probablement de la pister pour obtenir des réponses. L'obtention de ces réponses peut se faire par le biais de test de compétences ou par une enquête plus roleplay.

Q: Qu'est ce que la racine de sang ?

R: La racine de sang est la racine d'une plante peu connue que l'on trouve uniquement dans les jungles de Mhair. Il est dit qu'elle agit comme un puissant narcotique sur les vampires et est hautement addictive. Elle se négocie des milliers de pièces d'or dans les cités majeures de Faerun.

Q: Qui sait se battre contre les vampires?

R: 'Les ennemis du croc' sont une compagnie d'aventuriers disparus qui a détruit plus de 20 vampires dans le nord au cours des dix dernières années. Ils se sont formés l'année des vierges (1361CV) pour combattre 'la peste des vampires dans le nord'.

Q: Qu'est il arrivé aux ennemis du croc ?

R: Les deux membres survivants, Jandar Ilbaereth et Corinna Lathankin sont désormais membres de l'ordre de l'Aster. Corinna est connue pour rencontrer des aventuriers et leur donner des conseils pour vaincre les vampires.

Q: Y a t'il une activité vampirique connue à Eauprofonde?

R: Non, malgré l'importance de la population. Durant le siècle passé, la seule activité dans la cité des splendeurs fut celle de Noreyth Harpell l'année du sang versé (1315CV). Il fut détruit dans Montprofond par un groupe appelé la Compagnie de l'Aube Rouge. La Compagnie des Aventuriers Affolés combattit un vampire nommé Artor Morlin dans le Donjon de la Crypte l'année du Portail (1341CV) mais ils durent fuir

face à la puissance du monstre.

Q: Qu'y a t'il de notable à savoir sur la compagnie de l'aube rouge?

R: Elle était en activité il y a une cinquantaine d'années. Ils étaient associés à l'église de Lathandre. Leur succès le plus remarquable fut leur bataille contre quatre vampires dans le Montprofond. Deux vampires furent détruits, mais les deux autres prirent la fuite sévèrement blessés. Il s'agissait de Noreyth Harpell et Dhusarra yr Fadila el Abhuk.

Q: Qu'est t'il arrivé à Noreyth Harpell?

R: Le maître vampire n'a plus été vu depuis

Q: Qui est, ou était Artor Morlin?

R: Plus connu sous le nom de baron de sang, il était un infâme hors la loi Shou qui travailla comme mercenaire il y a des siècles et pillait les caravanes Calishite. Il fit construire le château Morlin sur ce qui est aujourd'hui la ville du Guet de la Dague et se proclama seigneur des lieux. Il disparut aux alentours de la seconde guerre des trolls.

Q: Qui sont la compagnie des aventuriers affolés?

R: Il s'agit de la plus fameuse compagnie du siècle passé, incluant Khelben 'baton noir' arunsun, Loene, Sauvegriffe. D'autres désormais absents de la cité répondaient au nom de Tolgar Anuvien des Champs dorés, Dumal Erard, Malchor Harpell de la Tour de l'Aube et Trunnian Regallis.

Q: Qui est Dhusarra?

R: Dhusarra est une princesse Calishite de Malar qui a été aperçue de temps à autre à Port d'Ombre. Elle n'avait jamais été vue dans Eauprofonde jusqu'à maintenant.

Q: Où est l'antre de Dhusarra?

R: C'est une rue du quartier marchand qui mène à la Cité des Morts et plus précisément dans un lieu nommé 'Le Cerceuil d'Hendevev'. Il s'agit d'une entreprise de pompes funèbres. Le cerceuil de Dhusarra est localisé au sous-sol, ceux de ses sbires sont répartis au premier et second niveau. Dhusarra a créé une douzaine de zombis qui veillent en permanence. Chacun de ces zombis portent une clochette autour du cou et sont chargés de les faire sonner avant d'attaquer tout intrus.

Conclure l'aventure:

Si le seigneur Orlpar meurt, Eauprofonde sera débarrassé d'un de ses parasites notoires, mais les Pjs pourraient se faire un ennemi d'une maison noble puissante, sans compter ses alliés de la guilde de Xanathar. S'il survit, le groupe obtiendra un contact parmi la pègre de la ville. S'ils tuent Dhusarra et ses loup-garous, ils ont remporté une grande victoire, mais si elle ne meurt pas ils se sont faits un ennemi mortel d'un puissant mort-vivant qui voudra sûrement se venger tôt ou tard.

Annexe: Caractéristiques des monstres et Pnj

Seigneur Orlpar (FP6)

Humain mâle, Chondathien, Aristocrate1/Voleur6, CM, Init+3 Langues: Commun, Elfe, Commun des profondeurs CA: 16, au contact:12, au dépourvu:14, Pv:36 (7dv) Vigueur:+5, Réflexes:+7, Volonté:+5, évasion Vitesse: 9mètres, Mêlée: rapière de maître +5 (1d6/18-20) A distance: dague de maître +7(1d4/19-20), BBA:+4 + voir attaques de roublard Caractéristiques: For:10, Dex:15, Con:12, Int:14, Sag:9, Cha:13 Dons: Beau parleur, Vigueur surhumaine, Volonté de fer Compétences: Bluff +11, Diplomatie +15, Estimation +12, Renseignement +13, Intimidation +7, Connaissance (locale) +12, Perception auditive+9, Détection +9, Psychologie +9 Possessions: Dague et rapière de maître, chemise de mailles en mithral, chaussons de pattes d'araignée.



Dhusarra, la maîtresse des chasses (FP15)

Humain femme, Calishite, Vampire, Gue4/Pre9 (Malar), CM Mort-vivant, Init +7, Vision dans le noir 18m Langues: Commun, Commun des profondeurs CA: 22, au contact:13, au dépourvu:19 Pv:90 (13dv), RD: 10/argent et magie, régénération 5 Résistances: froid 10, électricité 10, Immunité: comme mort-vivant, Vigueur:+10, Réflexes:+9, Volonté:+11 Vitesse: 9mètres, escalade 6m Mêlée: griffes de combat +1, +17(1d4+6/18-20) ou contact +16 (1d6+6 + 3d6 électrique + drain d'énergie) BBA:+10 + attaques spéciales de vampire Caractéristiques: For:22, Dex:16, Con:/, Int:12, Sag:18, Cha:17 Dons: Vigilance, Combat réflexe, Esquive, Endurance, maniement d'une arme exotique (griffes de combat), réflexes éclairs, attaque en puissance, pistage, combat à deux armes + dons de vampire Compétences: bluff +11, concentration +12, diplomatie +8, renseignement +7, dissimulation +11, connaissance (local) +5, connaissance (religion) +6, perception auditive +12, déplacement silencieux +11, fouille +9, détection +9, psychologie +12, survie +8, art de la magie +6

Sorts de prêtre préparés:

niveau 0: détection de la magie (2), assistance divine (2), résistance (2)
1er niveau: imprécation (DD15), faveur divine, invisibilité pour les morts-vivants (DD15), brume de dissimulation, protection contre le bien, sanctuaire (DD15)
2ème niveau: force de taureau, profanation (2), splendeur de l'aigle, silence (DD16), alignement indétectable
3ème niveau: cercle magique contre le bien, protection contre les énergies destructrices, lumière brûlante
4ème niveau: ancre dimensionnelle, liberté de mouvement, arme magique suprême, ténèbres maudites (DD18)
5ème niveau: Force du colosse, résistance à la magie Possessions: Deux griffes de Malar, bracelets d'armure +3, Anneau de Noreyth

Garou, forme hybride (9) FP8

Guerrier Uthgard vampire loup garou rôdeur 3/guerrier 1, CM humanoïde amélioré, changeforme (Manuel des monstres P217, P221)

chauve-souris: Voir Bestiaire monstrueux

Vase noire: Voir Bestiaire monstrueux

Tyamort: Voir Guide du monde des RO

Helmyn Faunspiel: Mage niv 12