



*La marée sauvage*

Guide du joueur

# La marée sauvage

## Guide du joueur

Conception : James Jacobs  
Conception additionnelle : Jason Bulmahn et Guillaume Godbout  
Développement : James Jacobs  
Direction artistique : Sean Glenn  
Couverture : Todd Lockwood  
Illustrations : Ben Wootten  
Cartographe : Robert Lazzaretti  
Éditeur : Éric Mona  
Traduction et adaptation : Guillaume Godbout

Ce produit est en partie une traduction non autorisée du document *Savage Tide : Player's Guide* publié par Paizo Publishing en août 2006. Il ne doit pas être redistribué ou vendu. Il est remis aux joueurs de la campagne *La marée sauvage* de M. Guillaume Godbout pour des fins de préparation et d'information. Si vous avez ce document en votre possession par erreur, veuillez le détruire immédiatement.

### INTRODUCTION

Au cours de la campagne *La marée sauvage*, vos personnages sont destinés à affronter une multitude de monstres dangereux, des terres hostiles, des organisations assassines et des magies noires. Pourtant, avant de partir à l'aventure, vous devez savoir d'où vient votre personnage. Cette quête commence dans le port exotique de Sasserine et c'est de là que la que les fondations de votre personnage seront coulées. La cité de Sasserine est perchée sur les bords du monde connu, le dernier port avant les vastes étendus infinies de la jungle d'Améδιο. C'est un centre de commerce et le foyer de plus de quinze milles âmes, un bastion de la civilisation dans des contrées assaillies par les pirates, la maladie, les tempêtes et les monstres.

Plus de détails sur Sasserine sont fournis au MJ dans l'édition no 139 de *DUNGEON* qui publie également la première aventure de la campagne *La marée sauvage*. Cette campagne présume que votre

personnage est originaire de Sasserine. Ceci sous-entend que votre personnage connaît déjà bien des choses sur la cité. Ce pamphlet vous présente tout ce que vous devez savoir sur votre ville natale, d'une liste exhaustive des principaux commerces et auberges, des noms des personnalités locales connues et des rumeurs les plus communes courant dans les rues et les tavernes.

Feuilletez ce pamphlet et choisissez le district d'origine de votre personnage. À chaque district est associé un don spécifique. C'est donc sont légèrement plus puissants qu'un don normal. Voyez-les comme des petits bonus pour avoir choisi un foyer pour votre personnage qui se marie à son tempérament et ses intérêts. Sur approbation du MJ, vous pouvez substituer le don de district pour un don supplémentaire. Cette option n'est cependant disponible seulement si tous les membres du groupe sont éligibles à un don de district, c'est-à-dire, qu'ils proviennent tous de Sasserine.

La cité de Sasserine est gouvernée par le Conseil de l'Aube (Dawn Council), un groupe de sept familles aristocratiques représentant chacune un district de la cité. De plus, chaque district est caractérisé par une église et une foi qui est partagées par la majorité de ses citoyens. Lorsque vous créer votre personnage, vous devriez garder à l'esprit la nature de l'aristocratie et de la religion de votre district. Vous n'êtes cependant pas obligés de choisir la même église ou avoir les mêmes intérêts que ceux qui vous représentent au Conseil.

Sasserine (Cité) : Conventionnel; AL NG; Population 15 650; limite 40 000 po; Actifs 31 300 000 po; Variée (77% humain, 6% demi-elfe, 5% halfelin, 4% gnome, 4% nain, 2% elfe, 1% demi-orque, 1% autre).

Le district Azuré est le véritable front de mer de Sasserine. Divisé en deux sections, le district Azuré abrite également la majorité des taudis et de la classe populaire de Sasserine. Sa population n'est cependant pas aussi désespérée que celle forcée de vivre dans Rivesombre (Shadowshore). La partie ouest du district Azuré est un quartier abritant les travailleurs des canaux de la ville, alors que la partie est abrite la prospère industrie baleinière de la ville.

Les représentants aristocratiques du district Azuré au Conseil de l'Aube (Dawn Council) sont les Islarans. Cette famille détient le poste de capitaine de port depuis plusieurs générations. La rumeur cour cependant que le vieux Keltar Islaran se fait vieux et qu'aucun de ses enfants ne veut le remplacer à sa mort. On dit aussi que la famille Kellani aurait l'intention de lui succéder, mais les relations entre les deux familles étant tumultueuses par les temps qui courent, il est peu probable qu'un tel transfert se fasse du vivant du vieux Keltar.

## Animaux de compagnie et gardes

Alors que la majorité du commerce de la cité se fait dans le Quartier Marchand, le district Azuré arrive deuxième dans ce domaine. Le commerce des animaux exotiques est un aspect particulièrement lucratif (et souvent dangereux) du marché est du district. La plupart de ces créatures sont destinées à être vendues comme animaux de compagnie dans les contrées du nord. Certaines sont cependant plus dangereuses. Ce commerce est un des rares qui fait l'objet d'une surveillance du Guet Azuré depuis un accident tragique impliquant une wiverne. Par conséquent, le marché noir et la contrebande d'animaux dangereux est une entreprise prospère.

Les prix dans les marchés du district pour ces animaux exotiques sont énumérés un peu plus loin. D'autres créatures peuvent être disponibles à la guise de votre MJ.

**Disponibilité :** Donne la probabilité quotidienne que la créature en question est disponible. Si elle ne l'est pas, vous pouvez faire un jet de Diplomatie (DD 20) pour placer une commande à chaque jour suivant, la chance que la créature soit disponible augmente de 5%.

**Restriction :** Certaines créatures présentent un danger réel pendant le transport ou lorsqu'elles sont

## Rat de mer (Water Rat) [Général]

La plupart des citoyens du district Azuré apprennent à nager dès leur tout jeune âge. On dit même qu'ils apprennent à nager avant de marcher!

**District :** Azuré.

**Bénéfice :** Vous obtenez un bonus de +2 à vos jets de Natation. Lorsque vous portez une armure légère ou que vous ne portez pas d'armure, vous pouvez nager à la moitié de votre vitesse lors d'une action de mouvement et à votre vitesse lors d'une action complexe. Lorsque vous nagez, vous gagnez un bonus de +2 à l'initiative.

**Normale :** Sans le bénéfice de ce don, un personnage nage à un quart de sa vitesse lors d'une action de mouvement et à la moitié de sa vitesse lors d'une action complexe.

Créature	Disponibilité	Restriction	Coût
Deinonychus	20%	DD 25	400 po (100 po)
Chauve-souris arctique	30%	DD 25	300 po (100 po)
Léopard	100%	DD 20	100 po (50 po)
Lezard voltigeur	30%	DD 25	100 po (100 po)
Tigre	60%	DD 25	800 po (200 po)
Serpent venimeux (I)	80%	DD 25	100 po (75 po)
Serpent venimeux (II)	50%	DD 25	300 po (150 po)
Wiverne	5%	DD 30	800 po (1000 po)

dans des milieux civilisés. Leur possession est donc restreinte par le guet. Avant d'acheter une créature à possession restreinte, vous devez payer des frais de demande de 50 po et subir un interrogatoire de trois (3) heures à la Garnison Azuré pour obtenir un permis. Pour convaincre le guet, vous devez réussir un jet de Bluff ou de Diplomatie avec le DD indiqué (vous ne pouvez prendre 20). Un succès vous donne un permis, alors qu'un échec vous inscrit sur une liste de surveillance. Vous pouvez appliquer de nouveau un mois plus tard. Certaines personnes désespérées tentent d'obtenir un faux permis sur le marché noir (voir la page 18 pour plus de détails sur les marchés noirs de Sasserine).

**Coût :** Deux nombres sont présentés ici : un prix initial (le prix que vous payez lorsque vous achetez la créature) et le prix de dressage (le prix que vous payez

pour que la créature soit dressées à vous reconnaître et à ne pas vous attaquer).

### Le guet

Le guet Azuré désire principalement s'assurer que les opérations des baleiniers de Sasserine se déroulent sans obstacles. Ainsi, le guet pardonne plus facilement aux baleiniers qu'aux autres, prétextant qu'ils sont plus souvent qu'autrement en mer. Un baleinier arrêté est presque toujours remis à la garde de son capitaine pour être puni plutôt qu'être emprisonner dans la petite prison du district. Les membres du Guet Azuré sont souvent plus strictes avec les autres criminels. Ceux-ci sont transférés aux soins du Guet de l'Aurore (voir page 21) s'ils méritent une lourde sentence.

### Citoyens

Si vous êtes du district Azuré, il est probable que vous avez passé une bonne partie de votre jeunesse en mer. Vous avez des amis ou de la famille qui travaille dans l'industrie baleinière. Vous avez peut-être même servit sur un baleinier. Vous priez probablement à la cathédrale Azuré, un temple dédié à Osprem (déesse des navires et des marins), Procan (dieu des mers) et Xerbo (dieu du commerce maritime). De plus amples détails sur ces trois divinités mineures qui pourrait intéresser les prêtres se trouvent dans le *Codex divin (Complete Divine)*. Si vous avez foi en tous les trois, vous pouvez avoir accès aux domaines Chance (Luck), Force (Strength), Voyage (Travel) et Eau (Water). Les prêtres qui prient les trois divinités peuvent être de n'importe quel alignement.

### Notables

Belrain Dskeral (humain M) : le grand prêtre de la cathédrale Azuré, Belrain est un homme à la voix douce et posée qui s'occupe du temple du district avec douze acolytes. Belrain est connu pour avoir mauvais caractère, par contre.

Capitaine Shadwik (humain M) : Maître de la guilde des baleiniers, le capitaine Shadwik est un homme bourru et grisonnant qui a fait fortune comme baleinier. Maintenant trop vieux pour commander un navire, il représente les chasseurs de baleine et les pêcheurs de la cité.

Heldrath Kellani (humain F) : Matrone de la famille Kellani, Heldrath était autrefois une aventurière (certains disent pirate) qui n'aurait pas totalement abandonné les passe-temps douteux de sa jeunesse. On la dit très malade.

Keltar Islaran (humain M) : Seigneur du manoir Islaran et représentant du district Azur au Conseil de l'Aube (Dawn Council), Keltar est un aristocrate vieillissant dont les enfants sont, soit disparus, soit totalement désintéressés par le devoir familiale traditionnel : la capitainerie du port.

Maklash Gristwhistle (nain M) : Ce nain obèse et jovial à outrance dirige la guilde des dragueurs (Dredger's guild), l'organisation chargée de nettoyer et d'entretenir les chenaux et canaux de Sasserine.

Rowyn Kellani (humain F) : Fille aînée de la famille Kellani et celle qui en prendra probablement de contrôle à la mort de sa mère.

### Sites d'intérêt du district Azuré

1. Manoir Islaran (Islaran Manor; représentant du district)
2. Appâts-desserts (Best Bait and Desserts; appâts et pâtisserie)
3. Hôtel des dragueurs (Dredger's Guildhall)
4. Les filets de Nate (Nate's Nets; filets et équipement de pêche de qualité)
5. La tombe vide (The Empty Grave; taverne)
6. Le pélican sanguinaire (The Bloodthirsty Pelican; taverne/auberge)
7. Manoir Kellani (Kellani Manor; aristocrate mineur)
8. Les baumes de Bizwor (Bizwor's Balms; médicaments et guérison de maladie)
9. Hôtel des plongeurs (PearlDiver's Guildhall)
10. Le nid des mouettes (The Gull's Nest; maison close)
11. Hôtel des cordiers (Ropemaker's Guildhall)
12. Garnison Azuré (Azure Garrison)
13. Marché de l'est (East Market; denrées communes, fruits de mer, animaux)
14. Le secret de la sirène (The Mermaid's Secret; maison close)
15. Baleinart (Whaleworks; sculpture fine d'ivoire de baleine)
16. Cathédrale Azuré (Azure Cathedral; église du district)
17. La partie de traîneau (Sasserine Sleigh Ride; maison close)
18. Finback Baleinier (Finback Whaling)
19. Hôtel des tatoueurs (Inker's Guildhall; tatoueurs)
20. Les baleiniers de Sasserine (Sasserine Whaling)
21. Le dauphin saoul (The Drunken Dolphin; taverne de baleinier)
22. Hôtel de la baleine (Whaler's Guildhall)
23. Les baleiniers de la mer Rouge (Red Sea Whaling)
24. Hôtel de la poissonnerie (Fishmonger's Guildhall)
25. Phare Azuré (Azure Lighthouse)



Le quartier des Champions domine la ligne des toits de l'ouest de Sasserine. C'est un quartier de soldats, de gladiateurs, de mercenaires et d'hommes d'armes qui suivent les pas du premier seigneur-maire de la cité, un prêtre de Kord dénommé Teraknian. Le quartier des Champions est plus ou moins à couteaux tirés avec le district Noble et ses citoyens de perçoivent comme les véritables dirigeants en droit de la cité.

Les représentants du quartier des Champions sont les Lorchester, une dynastie établie à Sasserine depuis pratiquement la fondation de la cité. Le patriarche de la famille, Neldrak Lorchester, est généralement perçu comme étant intrigant pour son bien-être. Les Lorchester se sont récemment disputé le contrôle des Scieries de la rivière du Tonnerre avec les Taskerhill du district du Gourdin. De plus, ils sont en désaccord avec une autre famille du quartier des Champions, les Toregson. Selon la rumeur, la guilde des forgerons serait au centre de la dispute.

Un autre point intéressant du quartier est l'ambassade Écarlate. Cette structure relativement récente abrite un certain Anteki Alresian, ambassadeur de la Fratrie Écarlate (Scarlet Brotherhood), organisation sinistre et fourbe. La présence d'Anteki dans la cité et dans le quartier des Champions a été très positive, du moins en surface. Il a fait de généreux dons pour les travaux publics et l'ambassade opère selon une politique de portes ouvertes. Pourtant, des rumeurs persistantes accusent l'ambassade de faire bonne figure pour que la Fratrie Écarlate (Scarlet Brotherhood) attire Sasserine dans la complaisance avant une attaque maritime.

### Duels de gladiateurs

L'arène de Sasserine est un des lieux de divertissement le plus populaire de Sasserine. Des combats sont prévus au moins une fois par semaine par une organisation de mercenaires, de chasseurs et d'explorateurs connue sous le nom des Cornes de Zelkarune (Zelkarune's Horns). Ce sont rarement des combats à mort, mais ils sont régulièrement utilisés pour régler des dettes entre individus ou entre organisations. Par moment, les Cornes de Zelkarune (Zelkarune's Horns) le « Défi du dragon », une série de combats où des héros locaux et des mercenaires

### Sang de l'arène (Arena Blood) [Général]

Le sang d'un champion de l'arène coule dans vos veines, ce qui vous donne une soif de gloire et vous pousse à réussir

District : Champion.

Bénéfice : Vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'Intimidation. De plus, lorsque vous réussissez à démoraliser un adversaire en utilisant l'Intimidation pendant un combat, 1d4 points de dégâts superficiels sont automatiquement guéris.

Vous obtenez également un bonus de morale de +2 à vos jets de lutte, de destruction d'arme, vos tentatives de croc-en-jambe, de charge à main (bull rush) et de désarmement si vous savez que des spectateurs non-combattants regardent le combat dans lequel vous prenez part.

### Ferme loyauté (Steadfast Loyalty) [Général]

La discipline et la maîtrise de soi sont l'héritage de plusieurs ayant grandi dans le quartier des Champions et vous essayez de respecter ces idéaux.

District : Champion

Bénéfice : Vous obtenez un bonus de +2 à vos jets de Volonté contre les effets de charme, de coercition, et de peur. De plus, si vous avez le don Prestige (Leadership), votre score de prestige est augmenté de +1.

affrontent de dangereuses créatures. On dit que les Cornes préparent un événement annuel où des équipes de gladiateurs s'affronteront. L'événement s'inspirerait des « Jeux des Champions » qui se tiennent à chaque année dans Ville Franche de Faucongris (Free City of Greyhawk) loin au nord. L'organisation n'a toutefois pas encore annoncé de date pour la première compétition.

### Le guet

Le Guet des Champions est la branche la plus militante du guet de la cité. Ses membres patrouillent en uniforme les rues du quartier des Champion à intervalle régulier. Leur présence dans le district est autant un spectacle que démonstration d'application de la loi. Les membres du guet sont tenue de participer aux spectacles des l'arène au moins une fois par mois et ils doivent partager leurs gains avec le

temple de Kord. Le Guet des Champions n'a que du mépris pour le Guet de Rivesombre (Shadowshore) en les percevant à peine plus honnête que les criminels qui peuplent le district. Des sept branches du guet, le Guet des Champions est composé des membres les plus loyaux et incorruptibles. Leur salaire élevé, leur moral et leur détermination rendent la corruption presque inexistante chez eux.

### Citoyens

Si vous êtes originaire du quartier des Champions, vous appartenez peut-être à une famille d'aristocrates mineurs. Vous avez probablement déjà fréquenté l'Arène à plusieurs reprises. Il se peut que vous connaissiez quelqu'un qui y a déjà livré un combat et vous en avez peut-être déjà exprimé le désir de tester vos capacités dans son enceinte. Autrement, vous rêvez peut-être d'explorer la jungle d'Amédio et d'en rapporter des trophées (morts ou vifs) pour les Cornes de Zelkarune (Zelkarune's Horns). Si vous avez un penchant moins martial, mais êtes tout de même originaire de ce district, vous avez peut-être des liens avec la Fratrie Écarlate (Scarlet Brotherhood). Bien qu'il serait surprenant que vous soyez un membre à part entière de la Fratrie, l'ambassade Écarlate est reconnue pour avoir parfois recourt à des agents et des apprentis locaux. Vous priez probablement Kord ou peut-être Saint Cuthbert. Si vous priez Wy-Djaz (Wee Jas), vous gardez votre foi secrète.

### Notables

**Anteki Alresian (humain M) :** Anteki est l'ambassadeur de la sinistre Fratrie Écarlate. Il entretient une réputation de civilité, voir même de respectabilité, mais plusieurs le soupçonnent d'avoir des arrière-pensées concernant Sasserine.

**Neldrak Lorchester (humain M) :** Seigneur du manoir Lorchester et représentant du quartier des Champions au Conseil de l'Aube (Dawn Council). Neldrak a la réputation d'être un intrigant rusé.

**Tromagal Gred (humain M) :** Tormagal, un homme sérieux sans sens de l'humour, est le grand prêtre du temple de Kord.

**Urik Toregson (humain M) :** Maître du manoir Toregson et propriétaire de l'Hôtel des forgerons dans le Quartier Marchand, Urik est une personnalité populaire qui acquis sa réputation grâce à des combats mis-en-scène dans l'arène.

**Zasker Grankus (humain M) :** Sympatique, quoiqu'intimidant, cet ancien barbare dirige les Cornes de Zelkarune (Zelkarune's Horns), un groupe de chasseurs et de mercenaires.

### Sites d'intérêt du quartier des Champions

1. Les six épées (Six Swords Tavern; taverne)
2. Chez Rumblegut (Rumblegut's; taverne/auberge)
3. Messageries Sasserine (Sasserine Sendings; service de messagerie)
4. Manoir Lorchester (Lorchester Manor; représentant du district)
5. Salle Zelkarune (Zelkarune's Hall; musée, un complément de l'arène)



6. Les écuries Redwall (Redwall Stables)
7. Arène de Sasserine (Sasserine Arena)
8. Le chasseur de trophées (The Trophy Hunter; magasin de bibelots)
9. Hôtel des prêteurs (Moneylender's Guildhall)
10. Le meilleur des gladiateurs (Gladiator's Best; fines armes)
11. Manoir Toregson (aristocrate mineur)
12. Le troglodyte éméché (The Topsy Troglodyte; taverne)
13. Trois nains piochant (Three Dwarves Digging; taverne/maison de jeu)
14. L'écurie le Coin des Champions (Champion's Corner Stable)
15. Chez tante Kylie (Aunt Kylie's; maison close)
16. Hôtel des allumeurs (Lanternlighter's Guildhall)
17. Garnison des Champion (Champion's Garrison)
18. Musée de la pagaille (Museum of Mayhem; musée des combats de l'arène)
19. Sanctuaire de Norébo (Shrine of Norebo; dieu du jeu)
20. Maison de Kord (House of Kord; temple du district)
21. Sanctuaire de Llerg (Shrine of Llerg; dieu des bêtes et de la force)
22. Les animaux de Fendal (Fendal's Pets; animaux exotiques et bêtes de garde)
23. Les anneaux de Liomar (Liomar's Links; produits fins de cotte de maille)
24. Chez Vildivar (Vildivar's; arcs, flèches et armes à distance)
25. L'abeille dans la bouteille (Bee in the Bottle; potions)
26. La chope de Kord (Kord's Quencher; taverne)
27. Le Trébuchet (The Catapult; taverne/maison de jeu)
28. Phare des Champions (Champion's Lighthouse)
29. Le vortex caché (The Hidden Vortex; diseuse de bonne aventure)
30. Chenil chez Snaver (Snaver's Kennel; dresseur)
31. Des sorts pour des épées (Spells for Swords; magasin d'objets magiques)
32. Marché de Kord (Kord's Market; denrées communes, armes, armures, objets forgés)
33. Ambassade Écarlate
34. Sanctuaire de Kelanen (Shrine of Kelanen; dieu des épées)



Le district du Gourdin est principalement un quartier résidentiel. Grâce à la vigilance du guet local et de l'église de Saint Cuthbert, c'est aussi le quartier le plus sûr de Sasserine. Les citoyens du Gourdin le savent, mais ils ne sont pas douillet pour autant. Ils demeurent vigilants contre les menaces extérieures, comme les bullywugs et les pirates, ou les menaces internes, comme les traîtres et les voleurs.

Les représentants du district du Gourdin sont les Taskerhill. Bien qu'ils ne soient pas la plus vieille dynastie de Sasserine, c'est probablement la plus riche. Propriétaires des Scieries de la rivière du Tonnerre, cette compagnie leur assure une entrée constante de capitaux depuis plusieurs centaines d'années. Le patriarche actuel de la famille est Kalmadar Taskerhill. Un récent scandale impliquant son frère aîné, un noble de la ville voisine de Chaudière (Cauldron), a considérablement terni le nom familial. Réparer sa réputation par n'importe quel moyen est donc la préoccupation première de Kalmadar. Ainsi, il passe beaucoup de temps à l'extérieur, visitant la famille de son frère.

Même si Saint Cuthbert est la religion officielle du Gourdin, un petit sanctuaire attire passablement l'attention ces temps-ci : l'Église du Tourbillon déchaîné (Church of the Whirling Fury). Elle est située dans le nord du district sur la rue Fury. Les portes avant de ce petit temple sont verrouillées avec des chaînes et un cadenas. Il n'y a aucune fenêtre taillée dans les murs de pierre de l'immeuble. Les résidents prétendent avoir aperçu des gens entrer et sortir du temple en utilisant des petites clés en argent, mais personne n'a eu le courage d'explorer la chose en profondeur. Des rumeurs de cultes voués à des démons, de sacrifices humains et pire encore circule, mais les prêtres de Saint Cuthbert demeurent muets sur le sujet. Le père Ruphus Laro de Saint Cuthbert se limite à dire qu'il surveille l'Église du Tourbillon déchaîné, mais qu'elle ne présente aucune menace pour la cité.

Les gens du Gourdin sont vigilants et laconiques. Ils montrent peu de patience et de tolérance pour la vie rude et souvent vulgaire des aventuriers. Marchands, aubergistes et tenanciers du district du Gourdin doublent souvent les prix pour leurs clients habillés en aventuriers (typiquement ouvertement armés ou vêtus d'armure).

### Œil du soupçon (Suspicious Eye) [Général]

Vous êtes toujours sur vos gardes contre la trahison et les malversations, comme plusieurs autres gens du district du Gourdin.

District : Gourdin.

Bénéfice : Vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'Psychologie. De plus, le DD pour vous subtiliser un objet que vous avez sur vous avec la compétence Escamotage passe à 25. Vous avez toujours un jet opposé de Détection pour percevoir la tentative. Si vous réussissez, vous pouvez automatiquement faire une attaque d'opportunité sur celle qui tentait de vous voler. Si quelqu'un tente une feinte sur vous, vous obtenez un bonus de +4 sur votre jet de Psychologie pour l'éviter.

Normale : le DD pour voler un objet sur un personnage avec Escamotage est de 20.

### Le guet

À certain égard, le Guet du Gourdin ressemble à celui des Champions. Ils sont tous deux profondément attachés à la foi officielle de leur quartier (dans le cas présent Saint Cuthbert). Ils patrouillent régulièrement en uniforme et ils sont tous les deux totalement dévoués. Pourtant, le Guet du Gourdin s'occupe plus de la prévention du crime que toute autre branche du guet de Sasserine. Ils dépassent même parfois les limites. Des histoires d'emprisonnement injustifiés sont courantes ici, même si le guet soutient que ses cas sont isolés et rares. Les résidents du Gourdin sont les citoyens les moins flamboyants et extravertis de Sasserine, ce qui attire des gens moins intéressés par le remue-ménage de la vie urbaine. Les activités criminelles sont plus fréquentes le long des limites des districts de Rivesombre (Shadowshore) et des Marchands. De toutes les branches du guet, le Guet du Gourdin est celui qui est le plus susceptible de poursuivre les criminels dans d'autres districts ou de s'immiscer dans les affaires d'autres branches du guet. C'est pour cela que c'est la branche la plus détestée du guet.

### Citoyens

Si vous êtes originaire du district du Gourdin, il est possible que vous n'ayez jamais quitté Sasserine. Il est

même possible que vous n'avez jamais quitté le Gourdin. Le monde extérieur est un endroit mystérieux et peut-être effrayant pour vous. Pourtant, il vous intrigue et vous attire. Il est probable que vous priez Saint Cuthbert ou peut-être Kord. Une autre église est présente dans votre quartier : l'Église du Tourbillon déchaîné (Church of Whirling Fury). Par contre, il est probable que même si ses offres ont piqué votre curiosité, vous ne l'avez pas encore cernée. Si vous êtes un rôdeur, vous avez probablement choisi les humains comme ennemi juré, étant donné que vous avez appris que c'est l'humanité qui a le plus grand potentiel pour la méchanceté, la cruauté et la trahison. Des sept districts, les résidents du Gourdin sont ceux qui cherchent le moins la vie d'aventurier. Ceux qui choisissent cette vie deviennent rapidement les moutons noirs de la famille.

### Notables

**Gerialar Divalean (humain M) :** Abbé de la paisible maison de Violettes, Gerialar ne reçoit que très peu de visiteurs dans son monastère. Les quelques qui ont eu ce privilège parlent d'un endroit empreint de sérénité, protégé du remue-ménage de la ville par des rideaux magiques qui bloquent les sons.

**Kalmdar Taskerhill (humain M) :** Seigneur du manoir Taskerhill et représentant du district du Gourdin au Conseil de l'Aube (Dawn Council). Kalmdar est probablement l'homme le plus riche de Sasserine.

**Ruphus Laro (humain M) :** Le père Ruphus Laro a pris la charge de grand prêtre de Saint Cuthbert après le décès récent du père Ilthan Forn. Ruphus est un jeune homme doux et vigoureux.

**Tenkar Gritbeard (nain M) :** Un nain sociable au torse puissant, Tenkar est le maître de la guilde des équarisseurs (Stonemason guild). Les tailleurs de pierre et lui sont chargés de l'entretien des murs de la ville. Il est donc à la tête d'une des guildes les plus puissantes de la cité.

### Sites d'intérêt du district du Gourdin

1. Phare du Gourdin (Cudgel Lighthouse)
2. Hôtel des balayeurs (Streetsweeper's Guildhall)
3. Hôtel des charpentiers (Carpenter's Guildhall)
4. Pub de Dixdent (Tentooth's Taphouse; taverne)
5. La ruse d'Enad (Enad's Trickery; magasin de bibelots)
6. Le barilier (The Barrelhouse; taverne)
7. Petit marché (Low Market; denrées communes)

8. Chez Vera la rapide (Fast Vera's; taverne)
9. Bienvenue chez vous (Welcome Home; agent immobilier)
10. Chez Bertha la tordue (Bent Bertha's; taverne)
11. Les petits matins (Little Sunrises; lumière et illumination magique)
12. Garnison complémentaire du Gourdin (Cudgel Garrison Adjunct)
13. Le troisième phénix (The Thrice-Born Phoenix; auberge)
14. Église du Tourbillon déchaîné (Church of Whirling Fury)
15. Le filon d'argent (The Silverlode; taverne)
16. Construit sur mesure (Build by Design; construction)
17. Chez Eva location de bateaux (Eva's Boat Rentals)
18. Les peaux de Tharvel (Tharvel's Hides; belles peaux et articles de cuir)
19. La cigogne bourée (The Legless Stork; taverne)
20. Halle des marais (Marshwarden's Hall; guides pour les marais locaux)
21. Trois chats maigres (Three Thin Cats; denrées communes)
22. Le crabe noir (The Black Crab; brasserie)
23. Le lièvre peint (The Painted Hare; taverne)
24. Le chien sacré (The Sacred Hound; dresseur de chiens)
25. Sanctuaire de Fortubo (Shrine of Fortubo; dieu de la pierre et de la tutelle)
26. Sanctuaire de Garl Brilledor (Shrine of Garl Glittergold; dieu des gnomes)
27. Hôtel des souriciers (Ratcatcher's Guildhall)
28. Garnison complémentaire du Gourdin (Cudgel Garrison Adjunct)
29. Hôtel des équarisseurs (Stonemason's Guildhall)
30. Le chuchotement de l'enclume (The Whispering Anvil; taverne)
31. Sanctuaire de Moradin (Shrine of Moradin; dieu des nains)
32. Temple de Saint Cuthbert (Temple of St. Cuthbert; temple du district)
33. Quai des gondoles (Gondola Waystation)
34. Pâturerie à poisson (Fishfood; taverne)
35. La protection de Delthar (Delthar's Protection; armes fines)
36. Les histoires de Selder (Selder's Tales; romans bon marché)
37. Hôtel des ramoneurs (Chimneysweep's Guildhall)
38. Hôtel des purificateurs (Purifier's Guildhall; entretien du château d'eau)
39. Le rauque (The Rasp; taverne)
40. Le singe inattendu (The Unexpected Monkey; taverne)
41. Marché de l'ouest (West Market; denrées communes, bois, bétail)
42. Les moustaches de Sesker (Sesker's Whiskers; brasserie)
43. Garnison complémentaire du Gourdin (Cudgel Garrison Adjunct)
44. La strige dans la soupe (Stirge in the Soup; taverne)
45. Le dragon enflammé (The Burning Dragon; auberge)
46. Quai des gondoles (Gondola Waystation)
47. Archives du Gourdin (Cudgel District Hall of Records)
48. Manoir Taskerhill (Taskerhill Manor; représentant du district)
49. Garnison du Gourdin (Cudgel Garrison)
50. Le requin rieur (Laughing Shark; brasserie)
51. Bière de la crabière (Crab Pond Ale; brasserie)
52. Chez Hathgak (Hathgak's; bien généraux)
53. Sanctuaire de Yondalla (Shrine of Yondalla; déesse des halfellins)
54. Maison des Violettes (House of Violets; monastère)
55. Les articles de Gilvery (Gilvery's Goods; denrées communes)
56. Bière du bucheron (Lumberjacker Ale; brasserie)
57. Voyages d'émeraude (Emerald Journeys; guides pour les jungles de l'Amédio)



Le cœur et peut-être même l'âme de Sasserine sont sûrement situés dans le Quartier Marchand. C'est le district que la plus part des visiteurs explorent en premier et c'est parfois même le seul. Les échoppes et les commerces du Quartier Marchand couvre un vaste éventail, allant de la simple épicerie jusqu'à des établissements spécialisés tels que des marchés de potions, des vendeurs de dagues, des animaliers spécialisé dans les animaux exotiques et des bazars d'objets magiques.

Les représentants du Quartier Marchand au Conseil de l'Aube (Dawn Council) sont les Arabani. Dame Anwyn Arabani est une aristocrate excentrique qui est étrangement fascinée par les drows. Elle prétend même être de descendance drow, ce qui serait surprenant compte tenu de son teint plutôt pâle. Elle est très populaire et elle fait tout en son pouvoir pour s'assurer que les citoyens du Quartier Marchand ont une représentation juste au Conseil de l'Aube (Dawn Council). Elle reçoit plusieurs soupirants, mais elle n'a toujours pas choisi celui qui partagera sa propriété.

### Le guet

Le guet Marchand est probablement la branche la plus efficace du guet de la cité. Il y a certes un peu de corruption, mais les dirigeants sont honnêtes et font leur possible pour entretenir un milieu dénué de crimes. Le Quartier Marchand est le district le plus achalandé. En ignorant les crimes mineurs, le guet peut se concentrer sur les problèmes plus graves. La Garnison Marchande n'est pas la plus grande des sept guets, cet honneur revient au Guet des Champions, mais elle est certainement celle qui est dirigée le plus équitablement.

### Citoyens

Si vous êtes originaire du Quartier Marchand, vos origines peuvent être très diverses. Vous avez peut-être grandi à Sasserine ou vous êtes peut-être simplement débarqué il y a quelque jour d'un navire en provenance de n'importe où dans le monde. Dans ce dernier cas, les raisons pour lesquelles vous êtes restés sont aussi variées que vos origines. Ceux qui sont nés dans le Quartier Marchand proviennent probablement de familles marchandes ou sont des enfants de taverniers ou d'aubergistes. Vous êtes

### Langue de marchand (Merchant's Tongue) [Général]

En grandissant parmi les marchands du district, vous avez la langue bien pendue et un œil pour la valeur des choses.

District : Marchand.

Bénéfice : Vous avez déjà accumulé une petite fortune et vous avez le tour de la faire fructifier. Si vous prenez ce don au niveau 1, vous gagnez un bonus de 300 po pour votre équipement de départ. De plus, lorsque vous tentez de vendre un objet, vous pouvez faire un jet de Diplomatie pour vendre automatiquement l'objet à un prix majoré de 5% par rapport au prix demandé.

probablement de nature grégaire et l'isolement ou les contrées sauvages vous rendent nerveux. Si vous êtes prêtre, vous pourriez prier Fharlanghn, mais en réalité ce district est cosmopolite et on y retrouve une multitude de fois.

### Notables

Alma Telvanta (humain F) : Une femme fascinante et exotique, Alma dirige la prestigieuse Académie de danse Telvanta.

Anwyn Arabani (demi-elfe F) : La dame du manoir Arabani et représentante du Quartier Marchand au Conseil de l'Aube (Dawn Council).

Blisker Tittertop (gnome M) : Blisker et le maître de la guilde des alchimistes. Sa marque se retrouve sur la plupart de potions et produit alchimiques vendus dans la cité.

Dhalven Miomar (humain M) : Maître de la guilde des marchands, Dhalven est un grand orateur.

Feldus Selvant (humain M) : Feldus, un homme à la voix calme et posée, est le gardien du Pavillon des Chercheurs (Seeker Lodge). Il est souvent absent de Sasserine pendant des mois, parti à l'aventure.

Lavinia Vanderboren (humain F) : Poussée brusquement dans les devoirs de la noblesse, la jeune Lavinia a perdu ses parents dans un terrible incendie. Son frère a également disparu, la laissant seule avec les nécessités du domaine familial.

Lirali Woarali (demi-elfe F) : Gardienne du temple de Fharlanghn, elle dirige une petite congrégation, mais elle semble être une femme sympathique.

Velkandar Toregson (humain M) : L'ainé de la

famille Toregson, Velkandar dirige la guilde des forgerons.

### Sites d'intérêt du Quartier Marchand

1. L'ogre chatouilleux (The Ticklish Ogre; taverne)
2. Chez Fenter (Fenter's Place; auberge)
3. Hôtel des serruriers (Locksmith's Guildhall)
4. Le singe dansant (The Dancing Monkey; boutique de bibelots)
5. Le nain à la peau métallique (The Metal-Skinned Dwarf; armurerie fine)
6. Pavillon des Chercheurs (Seeker Lodge)
7. Marché À dos de poisson (Fishback Market; denrées communes, fruits de mer, babioles, bijoux)
8. Quai des gondoles (Gondola Waystation)
9. Les faveurs de Viltashel (Viltashel's Favors; prêteur)
10. Hôtel des boulangers (Baker's Guildhall)
11. Temple de Fharlanghn (Temple of Fharlanghn; temple du district)
12. Marché du Port (Harbor Market; denrées communes, objets importés, objets magiques mineurs, comptoirs alimentaires, divertissement)
13. Hôtel des chandeliers (Candlemaker's Guildhall)
14. Place du Marché (Marketplace Hall)
15. Hôtel des orfèvres (Jeweler's Guildhall)
16. Hôtel des souffleurs de verre (Glassblower's Guildhall)
17. Hôtel des joailliers (Gemcutter's Guildhall)
18. Sanctuaire de Zilkus (Shrine of Zilchus; dieu de l'argent et du commerce)
19. Hôtel des marchands (Merchant's Guildhall)
20. Quai des gondoles (Gondola Waystation)
21. L'ours enivré (The Drunk Bear; taverne/hydromellerie)
22. Hôtel des tisserands (Weaver's Guildhall)
23. Les Coffres de Glittermane (Glittermane's Vault; boutique d'objets magiques)
24. Sanctuaire de Célestian (Shrine of Celestian; dieu des étoiles et des vagabonds)
25. Chez Gregair (Gregair's Place; taverne/maison de jeu)
26. Hôtel des cordonniers (Cobbler's Guildhall)
27. Les provisions du coin (Corner Groceries; denrées communes)
28. Quai des gondoles (Gondola Waystation)
29. Sanctuaire de Geshtai (Shrine of Geshtai; déesse des rivières et des puits)
30. Hôtel des épiciers (Spicemerchant's Guildhall)
31. Hôtel des taverniers (Tavernkeeper's Guildhall)
32. Sanctuaire de Trithérion (Shrine of Trithereon; dieu de l'individualisme et de la liberté)
33. Hôtel des vanniers (Basketweaver's Guildhall)
34. Chez Orimander Le marché de l'âme (Orimander's Emporium of the Soul; boutique d'objets magiques/librairie)
35. Hôtel des tailleurs (Tailor's Guildhall)
36. Académie de danse Telvanta (Telvanta Academy; école de danse prestigieuse)
37. Sanctuaire de Ralishaz (Shrine of Ralishaz; dieu des mésaventures et de la mauvaise fortune)
38. Costumes et fantaisie (Costumes and Fantaisies; tenues exotiques/déguisements)
39. Hôtel des copistes (Scrivener's Guildhall; scribes)
40. Chez Venton (Venton's; sage- Connaissances (folklore local))
41. Hôtel des maroquiniers (Leatherworker's Guildhall)
42. Hôtel des forgerons (Smith's Guildhall)
43. Sasserine voyageur (Sasserine Tours; guides de la cité)
44. Sanctuaire de Bléredd (Shrine of Bleredd; dieu du métal et des forgerons)



45. Hôtel des tonneliers (Cooper's Guildhall)
46. Le chant des roses (The Singing Rose; parfums et huiles)
47. Hôtel des barbiers (Barber's Guildhall)
48. Hôtel des alchimistes (Alchemist's Guildhall)
49. Hôtel des bouchers (Butcher's Guildhall)
50. Hôtel des brocanteurs (Scavenger's Guildhall; collectionne et retrouve les objets perdus)
51. Quai des gondoles (Gondola Waystation)
52. Hôtel des routiers (Teamster's Guildhall)
53. La mégère maquillée (The Painted Vixen; maison close)
54. Hôtel des charrons (Wheelwright's Guildhall)
55. Le pirate rouillé (The Rusty Pirate; taverne)
56. Hôtel des blanchisseurs (Launderer's Guildhall)
57. Hôtel des tanneurs (Tanner's Guildhall)
58. Sanctuaire de Dalt (Shrine of Dalt; dieu des portes, des serrures et des clés)
59. Le goblin courbé (The Bent Goblin; auberge)
60. La maison en hauteur (The Upwards House; sage Connaissances (architecture et ingénierie))
61. Solution des toits (Rooftop Solutions; service de messagerie)
62. Les coffres de la sentinelle (Warden's Vault; prêteur)
63. Quinze chevaux et une mule (Fifteen Horses and a Mule; taverne)
64. Les cages d'abondance (Cages of Plenty; animaux exotiques)
65. Garnison des Marchands (Merchant's Garrison)
66. Hôtel des aubergistes (Innkeeper's Guildhall)
67. Hôtel des gondoliers (Reverman's Guildhall; service de gondoles)
68. Le génie pourpre (The Crimson Genie; maison close)
69. Les thermes de Heinvar (Heinvar's Baths; bains publics)
70. Manoir Arabani (Arabani Manor; représentant du district)
71. Krexin Imports (Krexin Imports; importations de marchandise exotique)
72. L'excuse de la racoleuse (The Strumpet's Excuse; auberge)
73. La monnaie du ciel (Coins from Above; prêteur)
74. Le marché de la coquine (The Minx Market; maison close)
75. Le consortium Domaskio (Domaskio's Consortium; marionnettes et jouets)
76. Le souffle de la plume (Featherwhisper's; bains publics)
77. Hôtel des magistrats (Barrister's Guildhall)
78. Le labyrinthe intérieur (The Inner Labyrinth; livres occultes)
79. Manoir Vanderboren (Vanderboren Manor; aristocrate mineur)
80. Quai des gondoles (Gondola Waystation)

Le district des Nobles a toujours été considéré comme le centre du gouvernement de Sasserine, même si techniquement le château Teraknian n'en fait pas parti. Pourtant, la confiance qu'avait la population de la cité en ses dirigeants a été sérieusement ébranlée (voir Histoire de Sasserine plus bas). Cette perte de confiance n'est nulle part ailleurs aussi évidente que dans ce district. Aujourd'hui, les résidents du district des Nobles passe trop de temps à se disputer avec les citoyens du quartier des Champions et à tenter d'organiser leur district en autarcie. Des conversations futiles à propos de la sécession du district de Sasserine sont communes dans les bars du district des Nobles. Les autres districts perçoivent de plus en plus le district comme étant un repaire de décadence et de vanité. Ils attendent avec impatience que les Nobles croulent sous leur propres excès.

La famille aristocratique qui représente le district des Noble est la famille Lidu. Lorsque la dynastie Teraknian s'est éteinte, il y a cent ans, les Lidu sont devenu la plus vieille famille de la cité. Le patriarche actuel, Worrin Lidu, est un noble au grand cœur qui est probablement trop doux et qui pardonne trop facilement pour réussir parmi les aristocrates intriguants de Sasserine. Présentement, il se préoccupe principalement de la réconciliation des églises de Wy-Djaz (Wee Jas) et Kord.

### L'histoire de Sasserine

Aucun district n'est plus au fait de l'histoire de Sasserine que celui des Nobles. La cité a été fondée il y a plus de 700 ans (-124 AC) par des pèlerins venus du nord. Le groupe était mené par une prêtresse visionnaire de Wy-Djaz (Wee Jas) qui se nommait Sasserine. Elle est morte sur l'île des Ancêtres (Ancestor Island) dans un acte de bravoure en défendant les pèlerins d'un dragon noir nommé Zelkarune. L'amant de Sasserine, un certain Teraknian, fonda la cité en son honneur. Au cours des siècles qui ont suivi, la cité crû à un rythme soutenu. Pendant cette période, la lignée de Teraknian a dirigé la destinée de Sasserine avec le conseil des églises de Wy-Djaz (Wee Jas) et Kord. En 480 AC, le lord-maire Orren Teraknian dirigeait la cité d'une main de fer. Pour la première depuis une éternité, l'église de Wy-Djaz (Wee Jas) perdit ses pouvoirs sur la base de

### Diplômé de l'académie (Academy Graduate) [Général]

Vous avez fréquenté une des grandes écoles du district. Vous y avez été instruit dans les arts de l'aristocratie.

Préalable : Niveau 1 seulement.

District : Noble.

Bénéfice : Choisissez trois compétences basées sur l'Intelligence ou le Charisme. Ces trois compétences sont toujours des compétences de classe pour vous.

En plus, vous gagnez un bonus de +2 sur les jets de Connaissances (histoire) et de Connaissances (noblesse/royauté). Vous pouvez de plus utiliser ces compétences de façon innée.

### Talent pour la magie (Knack for Magic) [Général]

Vous avez une certaine compréhension innée de la magie et ce don vous a rendu la vie un peu plus plaisante par le passé.

District : Noble.

Bénéfice : Vous obtenez un bonus de +2 à vos jets d'Art de la Magie. En plus, vous avez un don innée pour la magie. Vous avez don accès aux pouvoirs magiques suivant comme un magicien de niveau 1: 1/jour - *détection de la magie, lumière et prestidigitation.*

fausses accusations de culte voués à des diables. Ses fidèles furent arrêtés, emprisonnés et parfois même exécutés. Alors que le règne d'Orren devenait insoutenable, une grande flotte arriva au port. C'était les représentants du fief des Princes des Mers (Hold of the Sea Princes). Sous la promesse de mettre fin au règne de terreur d'Orren, les envahisseurs furent aidés par une population en proie à une rébellion. Orren Teraknian fut détrôné et les Princes de Mers (Sea Princes) annexèrent Sasserine. Pendant les cent ans qui ont suivi, les ressources de la cité furent pillées. Les Princes des Mers (Sea Princes) gardèrent Sasserine un secret aux yeux du monde, espérant préserver le port d'envahisseur, en détruisant toutes les références à la ville qu'ils pouvaient trouver. Des espions infiltrèrent les guildes des cartographes et les librairies du monde et altérèrent les cartes avec la magie. Les capitaines au long court qui connaissaient les routes maritimes furent assassinés ou leur silence

acheté. Sasserine souffrit pendant 100 ans, mais son esprit demeura vivant. Les prières des citoyens furent exaucées en 584 AC lorsque la Fratrie Écarlate (Scarlet Brotherhood) assassina presque tous les Princes des Mers. Le tumulte qui en résultat déstabilisa Sasserine. Sans le support de la mère patrie, les dirigeants de la cité furent renversés en une quinzaine. Pendant la décennie qui suivit, les citoyens de Sasserine ont rebâti leur cité avec beaucoup de succès.

### Le guet

Le guet des Nobles est un maître de la subtilité. Ses membres ne patrouillent pas les rues du district en uniforme, puisque les citoyens ont depuis longtemps fait comprendre à leur dirigeants qu'ils ne voulaient pas voir de gardes dans les lieux publics. Ainsi, le guet des Nobles font leur travail en civil, déguisé en voyageurs, en artistes, en marchands ou en nobles sans importance selon le cas. Les immigrants à Sasserine qui cherchent exercer une carrière criminelle seront peut-être tentés par une absence apparente de gardes dans le district. Cependant, le guet des Nobles ne perdra pas un instant de s'occuper des indésirables. Comme n'importe qui pourrait être un représentant de la loi et que le guet intervient rapidement, le district des Nobles est un des endroits le plus sûr de Sasserine.

### Citoyens

Si vous êtes originaire du district des Nobles, vous n'êtes pas nécessairement un membre de l'aristocratie. Par contre, vous comptez probablement parmi celle-ci des amis et des associés. Vous faites peut-être parti de la classe moyenne. Dans ce cas, votre famille sert peut-être la noblesse. Il se peut aussi que votre famille fasse parti de la scène ésotérique. La magie ne vous est alors pas étrangère. Finalement, vous êtes peut-être étudiant à la Maison du Dragon (House of the Dragon), un diplômé d'études supérieures (ou pire un expulsé de l'école). Les citoyens du district des Nobles sont des gens propres, cultivés qui évitent le travail physique. Vous priez probablement Wy-Djaz (Wee Jas). Si vous vous tournez plutôt vers Kord, vous gardez votre foi secrète. Si vous êtes un magicien spécialisé, vous avez probablement choisi l'invocation, l'enchantement, l'illusion ou la nécromancie. D'autres spécialistes

existent, mais ces qui deviennent évocateurs ou transmutateurs sont perçus comme des fanfarons qui ont quelque chose à prouver.

### Notables

Annah Teanaki (humain F) : Annah la grande prêtresse criarde et vieillissante de Wy-Djaz (Wee Jas). Récemment, un scandale impliquant sa protégée Embril Aloustinai, postée dans la ville de Chaudière (Cauldron) a considérablement terni la réputation de l'église.

Kiva Willowtop (halfelin F) : Kiva est la maîtresse de la guilde des cartographes.

Lux Seoni (humain F) : Lux est la mystérieuse, et plutôt effrayante, maîtresse de la Tour des Gardesorcières (Witchwarden Tower).

Nylara Absalee (humain F) : Nylaria, la directrice de l'Opéra de Sasserine, est une énorme femme qui profite de sa taille pour porter des robes extravagantes et des coupes loufoques. Elle se dit amie de tous, mais le sentiment n'est pas toujours partagé.

Worrin Lidu (humain M) : Seigneur du manoir Lidu et représentant du district des Nobles au Conseil de l'Aube (Dawn Council). Plusieurs croient que Worrin se fait faible dans son vieil âge ce qu'il empêche d'être un leader efficace.

Zebula Meravanchi (humain M) : Zebula est un noble mineur dont la famille s'intéresse principalement à des divertissements décadent et extrêmes.

### Sites d'intérêt du district des Nobles

1. Maison Highwall (Highwall House; sage Connaissances (géographie))
2. Sanctuaire de Liir (Shrine of Liir; déesse de la poésie et des arts)
3. Tour des Gardesorcières (Witchwarden Tower; guilde ésotérique)
4. Sanctuaire de Lendor (Shrine of Lendor; dieu du temps et des études)
5. Hôtel des acteurs (Actor's Guildhall)
6. Sanctuaire de Myhriss (Shrine of Myhriss; déesse de l'amour)
7. Haut Marché (High Market; denrées communes, marchandises exotiques, bijoux, magie)
8. La perle et le perroquet (The Pearl and the Parrot; taverne/auberge)
9. La folie du diabolin (Imp's Folly; taverne/maison de jeu)
10. Hôtel des musiciens (Musician's Guildhall)
11. Opéra de Sasserine
12. Hôtel des croquemorts (Coffinmaker's Guildhall)
13. Manoir Meravanchi (Meravanchi Manor; aristocrate mineur)



14. Maison des lords (House of Lords; sage Connaissances (noblesse/royauté))
15. Sanctuaire de Lydia (Shrine of Lydia; déesse de la musique)
16. Hôtel des courtisanes (Courtesan's Guildhall)
17. Maison du Dragon (House of the Dragon; école et bibliothèque)
18. Manoir Lidu (Lidu Manor; représentant du district)
19. Hôtel des luthiers (Instrument Maker's Guildhall)
20. Hôtel des cartographes (Cartographer's Guildhall)
21. La chimère curieuse (The Curious Chimera; librairie)
22. Académie Thenalar (Thenalar Academy; école terminale)
23. Académie Cloucrystal (Cloucrystal Academy; école terminale)
24. Sanctuaire de Boccob (Shrine of Boccob)
25. Garnison des Nobles (Noble Garrison)
26. L'aiguille de Callisto (Callisto's Needle; salon de tatouage et sage Connaissances (plans))
27. Bazar de Blenak (Blenak's Bazaar; boutique de magie, sage Connaissances (mystères))
28. Temple de Wy-Djaz (Temple of Wee Jas; temple du district)
29. Le murmure du cristal (The Crystal's Whisper; boutique de bibelots)
30. Le repos de l'ancêtre (Ancestor's Rest; auberge)
31. Le susurrement du vent (Whispers on the Wind; diseuse de bonne aventure)
32. Crématorium de Sasserine (Sasserine Crematorium)
33. Flèche écarlate (Scarlet Spire; tombe de Sasserine, fondatrice de la cité)



**M**algré sa taille restreinte, Rivesombre (Shadowshore) est probablement le district le plus connu de Sasserine. Ce bande terre à l'ombre du quartier des Champions est depuis longtemps un repaire de brigands, de brutes et de criminels de toutes sortes. Généralement, les personnes vivant ici sont tellement pauvres qu'elles n'attirent même pas l'attention des voleurs. Ceux qui ont quelques possessions de valeur ont la sagesse ou la force de défendre leur bien. Le guet de la cité a plus ou moins abandonné Rivesombre. En autant que rien de destructeur, comme des feux ou des émeutes, ne s'élève, les citoyens sont plus ou moins laissés à eux-mêmes.

Le rôle de représentant de Rivesombre (Shadowshore) change de main plus souvent que n'importe quel autre poste de la cité. Traditionnellement, il est tenu par une famille (quelque fois un individu) assez forte pour se protéger de ses ennemis. Actuellement, c'est Emil Dracktus, certainement un pseudonyme, qui occupe le poste. Selon la rumeur, le Conseil de l'Aube (Dawn Council) préférerait avoir un interlocuteur moins vulgaire et plus fiable en poste. Le nom de Vico Bevenin des Intérêts commerciaux d'Amédio (Amedio Trading Concern) circule pour le remplacer. Pour l'instant, cependant, personne ne s'est attaqué à Emil, Vico inclus.

### Marché noir

Bien que les commerces et les marchés de Sasserine offrent une grande variété de biens et de services, ce n'est pas tout qui est vendu ouvertement. Les gens à la recherche de drogues illicites, d'animaux dangereux, de magie noire, d'esclaves ou de biens bon marché (probablement volés) ne les trouveront pas à la vue du guet. Pourtant tout ceci peut être acheté.

Il existe un marché noir florissant à Sasserine. Il a des points de vente dans tous les districts de la cité. Pour y avoir accès, un personnage doit d'abord réussir un jet de Renseignements (DD20) pour dénicher l'emplacement actuel d'un marché illicite. Dans le district Azuré et Rivesombre, le DD n'est que de 15, alors que dans le quartier des Champions et le district des Nobles, le DD monte à 25. Le marché noir a pratiquement été éradiqué dans le district du Gourdin. Pour y trouver un comptoir, il faut réussir

### Fils de l'ombre (Child of the Shadow) [Général]

Vous avez grandi dans les rues et les ruelles de Rivesombre (Shadowshore), ce qui vous a permis de développer plusieurs talents et astuces pour survivre dans ce quartier.

District : Rivesombre (Shadowshore).

Bénéfice : Vous connaissez bien le marché noir de Sasserine et n'avez donc pas besoin de jet de Renseignement pour les trouver. De plus, dans d'autres villes, vous avez un don pour trouver les marchés illicites. Vous obtenez un bonus de +2 au jet de Diplomatie et de Renseignements faits pour trouver les marchés noir d'une ville.

En grandissant dans les rues sales de Rivesombre, vous avez également acquis quelques trucs pour survivre. Vous obtenez un bonus de +2 sur vos jets d'Initiative dans les environnements urbains. Vous avez aussi développé vos habiletés à vous battre dans les endroits étroits comme les ruelles et les salles de pubs. Vos ennemis ne profitent pas d'abris s'ils sont à votre portée. Vous pouvez donc attaquer quelqu'un derrière un coin sans pénalité. Une créature ayant un abri complet en conserve tous les bénéfices, par contre.

un jet de Renseignement DD 30. Si vous échouez le jet par 5 ou plus, le guet du district a vent de votre intérêt pour des biens ou des services illicites. Les conséquences de ceci dépendent de la nature du guet dans le district concerné.

Bien que le marché noir n'a aucune restriction sur le type de biens ou de services qu'elle offre, il obéit tout de même à la limite de liquidités de Sasserine, soit 40 000 po. A personnage que désire acheter quelque chose qui a une valeur plus élevé que cette limite doit, soit voyager jusqu'à une ville plus importante ou faire importer ce qu'il désire. Un agent demande généralement des frais de 5% pour de tels services.

### Guilde des voleurs

Contrairement aux villes de taille similaires, Sasserine n'a pas actuellement une guilde de voleurs bien organisée. Avant l'invasion des Princes des Mers (Sea Princes), une guilde, les Malins perroquets, était la plus grande organisation de voleurs, de

pickpockets et de criminels de la région. Mais, les Malin perroquets furent les premières victimes des Princes des Mers (Sea Princes). Un an après l'invasion, la guilde avait été complètement éliminée.

Pendant le règne des Princes des Mers (Sea Princes), les lois et les répressions musclées ont empêché la formation d'une nouvelle guilde. Aujourd'hui, avec le retour de l'indépendance de Sasserine, le crime organisé connaît une renaissance. Il y a une douzaine de petites guildes qui se sont formées, mais elles sont aux prises avec des guerres fratricides qui les empêchent toutes de se démarquer pour la dominance des autres. Le guet garde ces organisations à l'œil, mais n'est pas intervenu pas dans ces conflits tant et aussi longtemps qu'ils ne mettent pas en péril les innocents. On raconte dans les rues qu'un groupe en particulier est en voie de prendre le contrôle du crime organisé les Dragons du Lotus (Lotus Dragons). Bien que les Dragons du Lotus (Lotus Dragons), s'ils existent vraiment, demeurent loin du regard du guet ou des citoyens de Sasserine, le fait que l'activité des plus petits groupes ait ralenti tend à conforter la rumeur.

### Le guet

Rivesombre (Shadowshore), véritable bidonville de Sasserine, est l'endroit où les désespérés viennent se cacher ou viennent mourir. C'est le plus petit district. Il est aisé pour les résidents des autres districts de faire la sourde oreille aux troubles qui se brassent ici. Les membres des guets des autres quartiers qui sont insubordonnés ou qui se montre trop tumultueux sont souvent réassignés à Rivesombre (Shadowshore), une grave punition s'il en est une. La corruption est rampante parmi les membres du guet de Rivesombre (Shadowshore) qui ne patrouillent que les rives. Plusieurs sont reconnus comme étant à la solde des barons du district. Seuls les crimes les plus évidents (incendie criminel, voie de fait en public, et autres crimes très visibles) incitent une réponse du guet. Rivesombre (Shadowshore) est donc un paradis pour les éléments criminels de Sasserine.

### Citoyens

Rivesombre (Shadowshore), c'est là que la lie de Sasserine va se déposer. Si vous avez grandi ici, votre

enfance fut difficile et il se peut que vous ayez eu à tuer pour survivre. Vous avez certainement vu votre part de cadavre. Il y a en des nouveaux à chaque jour dans les ruelles et sous les quais. Si vous n'êtes pas une brute, vous avez passé beaucoup de temps à vous cacher ou vous avez développé un talent pour le combat déloyal. Vous avez peut-être été pris sous l'aile d'un commerce plus ou moins légal qui opère ici, mais il est plus probable que vous soyez un enfant de la rue. La foi est rare ici bas, mais si vous êtes un prêtre, c'est en Olidammara que vous avez foi, car vous savez que le dieu des voleurs est présent parmi ces taudis.

### Notables

Emil Dracktus (humain M) : Seigneur criminel du manoir Dracktus et représentant de Rivesombre (Shadowshore) au Conseil de l'Aube (Dawn Council). L'homme n'est rien de moins qu'un vulgaire voleur ayant gravi les échelons du monde criminel de la cité.

Gregar Skeen (humain M) : Maître de la guilde des architectes navals, Gregar a réussi à conserver le contrôle de l'entreprise familiale malgré les opérations d'intimidation des brutes locales.

Jalpe Jinn (demi-orque M) : Jalpe Jinn est un homme sympathique qui s'occupe du sanctuaire dédié à un des héros le plus doué de Sasserine, le nain Worgul. Ce dernier a réussi à surmonter ses horribles difformités pour réussir en tant que marchand.

Vico Bevenin (humain M) : Personne ne s'explique pourquoi l'un des hommes le plus riche de Sasserine choisi de vivre ici. Vico est le propriétaire des Intérêts commerciaux d'Amédio (Amedio Trading Concern), la plus grosse firme d'import/export de Sasserine.

### Sites d'intérêt de Rivesombre

1. Garnison de Rivesombre (Shadowshore Garrison)
2. Sanctuaire de Charmalaine (Shrine of Charmalaine; déesse des sens aiguisé et des réussites serrées)
3. L'homme écorché (The Skinned Man; taverne)
4. La maison étroite (The Narrow House; auberge)
5. Sanctuaire de Saint Worgul (Shrine of St. Worgul; temple du district)
6. Brank l'honnête (Honest Brank's; prêteur)
7. Le pavillon de la science (The House of Science; exposition de monstres et musée de l'horreur)
8. Les jeux de Fishlip (Fishlip's Games; taverne/maison de jeu)
9. La hache cochée (The Notched Axe; groupe de mercenaires)
10. Les squatter de tombe (Coffinsquatters; auberge)

11. Les produits de Neldrek (Neldrek's Goods; denrées communes)
12. Manoir Dracktus (Dracktus Manor; représentant du district)
13. Guilde des architectes en pièges (Trapmaker's Guild)
14. Gentille Nelli (Gentle Nelli's; apothicaire)
15. Le guichet de velours (The Velvet Hatch; maison close)
16. Le perroquet plumé (auberge/taverne)
17. Les mégères d'Alinara (maison de jeu)
18. Intérêts commerciaux d'Amédio (Amedio Trading Concern; import-export)
19. Hôtel des voiliers (Sailmaker's Guildhall)
20. Sanctuaire de Kuroth (Shrine of Kuroth; dieu des trésors et du vol)
21. Les amants du dernier moment (Last Ditch Lovers; maison close)
22. Quai des gondoles (Gondola Waystation)
23. Elle flotte encore! (It Still Floats!; bateau et navires bon marché)
24. La compagnie de l'écu noir (Black Shield Company; organisation de mercenaires)
25. Hôtel des architectes navals (Shipwright's Guildhall)
26. Les collections de Shank (Shank's Collectibles; armes bon marché)
27. Distillerie de Sasserine (Sasserine Distillery; distillerie de rhum)



Comme le district du Gourdin, Aurore (Sunrise) est principalement un quartier résidentiel. Pourtant, les citoyens de ce district sont un peu mieux nantis que leurs voisins, surtout parce que la plupart d'entre eux ont des intérêts dans les plantations qui parsème la région de Sasserine.

La famille Knowlern représente le district d'Aurore (Sunrise) au Conseil de l'Aube (Dawn Council). Contrairement aux aristocrates des autres districts, les Knowlern sont des elfes. Lord Aniphastus Knowlern et sa famille s'occupent de la conservation des forêts sauvages de la région. La fondation du parc de la Pierre Levée dans le quartier est l'une de leur plus grande réussite.

## Le guet

Le caractère résidentiel du quartier, similaire à celui du district du Gourdin, se démarque par la présence de scieries par sa proximité du district Azuré. Il est donc plus actif le long de ses frontières. Le guet de l'Aurore (Sunrise Watch) est affilié à l'église de Pélor, mais il est en majeure partie laissé à lui-même dans la mesure qu'il assure la sécurité du quartier. C'est la plus grande branche du guet de la cité. Ses commandants ont donc de la difficulté à contrôler l'ensemble de la hiérarchie. La corruption y est fréquente, mais on peut généralement s'attendre à ce que les gardes agissent convenablement.

## Citoyens

Si vous êtes originaires de l'Aurore (Sunrise), vous êtes fier de votre tempérament calme, cordial et optimiste. Il y a certes des voyous à Sasserine, mais la plupart évitent Aurore (Sunrise) pour une raison que vous connaissez : la nature qui vous pousse à passer des heures à explorer, en toute sécurité, chaque racin du parc de la Pierre Levée (Standing Stone Park). Plusieurs habitants travaillent comme servant ou comme expert pour une des plantations au sud de la ville. La plupart des gens que vous connaissez prient Pélor, quoique toutes les religions officielles de Sasserine sont bienvenues ici.

## Notables

Aniphastus Knowlern (elfe M) : Le seigneur du

## Étudiant de la nature (Student of Nature) [Général]

La simple beauté et les bêtes majestueuses que produit la nature vous ont toujours fasciné. Ce n'est pas surprenant que plusieurs de vos talents vous permettent de mieux l'apprécier.

District : Aurore.

Bénéfice : Vous obtenez un bonus de +1 à vos jets de Dressage, de Connaissances (nature) et de Survie. Vous obtenez également un bonus de +2 sur vos jets de Vigueur pour résister aux attaques spéciales des créatures de type plante.

manoir Knowlern et le représentant de l'Aurore au Conseil de l'Aube (Dawn Council) habite Sasserine depuis plus longtemps que la plupart de ces résidents.

Basar Finn (humain M) : Basar représente, en leur absence, divers propriétaires de plantations qui vivent à l'extérieur des murs de la cité.

Kera Gosalar (humain F) : Kera est la grande prêtresse du temple de Pélor. Elle croit que les vices des sasserois sont regrettables, mais au lieu de partir en croisade, elle fait appel à la bonne conscience des citoyens en leur offrant une alternative à la débauche et crime qui rongent la cité.

## Sites d'intérêt de l'Aurore

1. Le pont-levis (The Bridgehouse; maison de jeu)
2. Chez Meadowdusk (Meadowdusk's; sage Connaissances (nature))
3. Scieries de la rivière du Tonnerre (Thunder River Lumber; scierie)
4. Sanctuaire d'Istus (Shrine of Istus; déesse de la destinée)
5. Hall des propriétaires (Landowner's Hall; lieu de rencontre des propriétaires de plantations)
6. Le lion impatient (The Restless Lion; taverne)
7. Le piège du chasseur (The Hunter's Trap; taverne/maison de jeu)
8. Chez Winmester (Winmester's; auberge)
9. Le pavillon de la sirène (The Siren's House; auberge)
10. Marché de l'Aube (Dawn Market; denrées communes)
11. Garnison de l'Aurore (Sunrise Garrison)
12. Les ténèbres sans fin (The Endless Dark; sage Connaissances (exploration souterraine))
13. Les articles de Tepinal (Tepinal's Wares; denrées communes)
14. Hôtel des naturalistes (Taxidermist's Guildhall)
15. La boutique de Leldibar (Leldibar's Shop; denrées communes)
16. Le chat grelottant (The Shivering Cat; taverne)
17. Orphelinat des eaux d'émeraude (Emerald Waters Orphanage)
18. Le gorille affamé (The Hungry Gorilla; taverne)
19. Sanctuaire d'Héronéus (Shrine of Heironeous)
20. Hôtel des buralistes (Tobacconist's Guildhall)

21. La lumière de l'Aube (Dawnlight Orphanage; orphelinat)
22. Quai des gondoles (Gondola Waystation)
23. Guilde des historiens (Historian's Guild; sage  
Connaissances (histoire))
24. Quai des gondoles (Gondola Waystation)
25. Manoir Knowlern (Knowlern Manor; représentant du  
district)
26. Parc de la Pierre Levée (Standing Stone Park)
27. Maison de l'Aurore (Dawnhouse; temple du district)
28. Sanctuaire de Mayaheinie (Shrine of Mayaheine; déesse de  
la protection et de la bravoure)
29. Sanctuaire de Rao (Shrine of Rao; dieu de la paix et de la  
sérénité)
30. Quai des gondoles (Gondola Waystation)



Voici un résumé des divinités qui ont des temples ou des sanctuaires dans la cité de Sasserine. Pour plus de renseignements concernant les croyances et les coutumes de ces religions, veuillez consulter le *Codex divin* et l'*Atlas de Living Greyhawk* et la liste officielle des divinités de Living Greyhawk. En cas de disparité entre ces sources, seront considéré comme exacte, dans l'ordre, le présent guide, le *Codex divin*, l'*Atlas* et finalement la liste.

Parmi les domaines indiqués pour chaque divinité, certains sont marqués d'un astérisque (\*). Ceci indique une règle maison pour cette campagne.

## Bléredd

Le mulot de fer

Dieu mineur (neutre) des métaux, des mines et des forgerons

Symbole : Une mule en fer forgé.

Domaines : Artisanat (Craft ; *Spell Compendium*)\*, Création (*Codex divin*), Feu, Force, Métal (Metal; *Spell Compendium*)\*, Terre.

Arme de prédilection : marteau de guerre

## Boccob

Le sans-cœur, le maître de la Magie, l'archimage des dieux

Dieu majeur (neutre) de la magie, des connaissances obscures, de prévoyance et de l'équilibre.

Symbole : Un œil en équilibre sur un piédestal au centre d'un pentagone.

Domaines : Connaissance, Duperie, Équilibre (Balance ; *Spell Compendium*)\*, Magie, Oracle (*Codex divin*), Pensée (*Codex divin*), Sorts (*Spell Compendium*)\*.

Arme de prédilection : Bâton.

## Célestian

Le grand voyageur

Dieu intermédiaire (neutre) de l'astronomie et des vagabonds

Symbole : Un bijou avec un rubis, une jacinthe, une topaze, une émeraude, un saphir, une améthyste et un diamant.

Domaines : Connaissance, Lune (Moon ; *Spell Compendium*)\*, Oracle (*Codex divin*), Protection, Voyage.

Arme de prédilection : Lance.

## Charmalaine

Le fantôme chanceux

Héroïne halfeline divine (neutre) des sens aiguisés et des évasions spectaculaires

Symbole : Une empreinte de pas enflammée.

Domaines : Chance, Protection

Arme de prédilection : Masse d'arme lourde

## Dalt

Le grand serrurier

Dieu mineur (chaotique bon) des portes, des serrures et des clés

Symbole : Une porte fermée avec un passe-partout sur le pas.

Domaines : Bien, Chaos, Duperie, Libération (*Codex divin*), Protection, Voyage.

Arme de prédilection : Dague.

## Fharlanghn

Le résident de l'horizon

Dieu intermédiaire (neutre) des horizons, de la distance du voyage et de la route

Symbole : Un disque en bois avec une courbe et un croissant de lune inversé.

Domaines : Célérité (*Codex divin*), Chance, Climat (*Codex divin*), Protection, Voyage.

Arme de prédilection : Bâton.

## Fortubo

Dieu mineur (loyal bon) de la pierre, des métaux, de la montagne et de la tutelle.

Symbole : Un marteau à la tête scintillante.

Domaines : Bien, Communauté (*Codex divin*), Loi, Métal (Metal; *Spell Compendium*)\*, Mysticisme (*Codex divin*), Protection, Terre.

Arme de prédilection : marteau de guerre.

## Garl Brilledor

Le blagueur, le farceur, le protecteur attentif, le joyau inestimable, l'esprit étincelant

Dieu majeur (neutre bon) des gnomes, de la protection de l'humour, de l'esprit, des bijoutiers et de l'illusion.

Symbole : Une pépite d'or.

Domaines : Bien, Communauté (*Codex divin*), Création (*Codex divin*), Duperie, Gnome (*Spell Compendium*)\*, Illusion (*Spell Compendium*)\*, Protection, Terre.

Arme de prédilection : Grande hache.

## Geshtai

La fille de l'oasis

Déesse mineure (neutre) des lacs, des cours d'eau et des puits

Symbole : Une fontaine.

Domaines : Climat (*Codex divin*), Eau, Flore, Voyage.

Arme de prédilection : Lance.

### Héronéus

L'invincible, le chevalier valeureux, le paladin suprême

Dieu intermédiaire (loyal bon) de la chevalerie, la justice, l'honneur, la guerre, le courage et la bravoure.

Symbole : Un poing tenant un éclair en argent.

Domaines : Bien, Courage (*Codex guerrier*), Gloire (*Codex divin*), Guerre, Inquisition (*Codex divin*), Loi, Noblesse (*Codex guerrier*),

Arme de prédilection : Hache d'arme ou épée longue.

### Istus

La maîtresse de notre destin, l'anachrome et la polychrome.

Déesse majeure (neutre) de la destinée, du sort, de la divination, du futur et de l'honnêteté

Symbole : Un fuseau en or.

Domaines : Chance, Chaos, Connaissance, Destin (Fate; *Spell Compendium*)\*, Loi, Oracle (*Codex divin*).

Arme de prédilection : La toile d'Istus (filet).

### Kord

Le lutteur

Dieu intermédiaire (chaotique bon) de l'athlétisme, du sport, de la lutte, de la force et du courage

Symbole : Une étoile faite de lance et de masse d'armes.

Domaines : Bien, Chaos, Chance, Compétition (*Codex divin*), Courage (*Codex guerrier*), Force.

Arme de prédilection : Épée à deux mains.

### Lendor

Le prince du temps, le maître de l'ennui

Dieu intermédiaire (loyal neutre) du temps, de l'ennui, de la patience et de l'étude

Symbole : Un croissant de lune devant une nouvelle lune entourée de 14 étoiles.

Domaines : Destin (Fate; *Spell Compendium*)\*, Connaissance, Loi, Pensée (*Codex divin*), Oracle (*Codex divin*), Protection, Temps (Time; *Spell Compendium*)\*.

Arme de prédilection : Épée à deux mains.

### Liir

La poétesse, la gardienne de la connaissance

Déesse mineure (chaotique bon) de la prose, la poésie, la littérature et l'art

Symbole : Un livre illustré.

Domaines : Bien, Chaos, Connaissance, Magie, Voyage.

Arme de prédilection : Lance.

### Llery

Le grand ours, le croc, le grand serpent, le dieu de la Force

Dieu mineur (chaotique neutre) des bêtes et de la force

Symbole : Un ours, un serpent ou un alligator.

Domaines : Chaos, Compétition (*Codex divin*), Faune, Force.

Arme de prédilection : Hache d'arme ou l'épée longue.

### Lydia

Déesse mineure (neutre bon) de la musique, la connaissance et la lumière du jour.

Symbole : un arc-en-ciel émanant d'une main tendue.

Domaines : Bien, Connaissance, Soleil, Voyage.

Arme de prédilection : Un rayon de lumière (lance).

### Mayaheine

La vierge guerrière

Demi-déesse (loyal bon) de la protection, la justice et la bravoure

Symbole : Une épée bâtarde, un soleil avec deux sphères en or et deux runes de la victoire.

Domaines : Bien, Courage (*Spell Compendium*)\*, Guerre, Loi, Protection.

Arme de prédilection : Épée bâtarde.

### Moradin

Le forgeron de l'âme, le père des nains, le Père, le créateur

Dieu majeur (loyal bon) des nains, de la forge, du génie, de la création et de la guerre

Symbole : Un marteau et une enclume.

Domaines : Bien, Création (*Codex divin*), Feu, Force, Guerre, Loi, Protection, Terre.

Arme de prédilection : Marteau de guerre.

### Myhriss

La dame de la lumière et de l'obscurité



Divinité mineure (neutre bon) de l'amour, le romantisme et la beauté

Symbole : Une tourterelle

Domaines : Communauté (*Codex divin*), Domination (*Codex divin*), Bien, Guérison, Protection

Arme de prédilection : Arc court ou fouet.

### Norébo

Dieu des paris

Dieu mineur (chaotique neutre) de la chance, le jeu et le risque

Symbole : Une paire de dés à huit faces.

Domaines : Chance, Chaos, Compétition (*Codex divin*), Duperie.

Arme de prédilection : Dague.

### Osprem

Déesse mineure (loyale neutre) des voyages en mer, des navires et des marins

Symbole : Un barracuda ou un cachalot

Domaines : Climat (*Codex divin*), Eau, Loi, Protection, Voyage.

Arme de prédilection : Trident.

### Pélor

Le dieu soleil, le brillant

Dieu majeur (neutre bon) du soleil, de la lumière, de la force et de la guérison

Symbole : Un visage stylisé en forme de soleil.

Domaines : Bien, Force, Gloire (*Codex divin*), Guérison, Purification (*Codex divin*), Soleil.

Arme de prédilection : Masse d'arme lourde.

### Procan

Le dieu tonnerre, le marin des mers et des cieux

Dieu intermédiaire (chaotique neutre) des océans et du temps en mer

Symbole : Un trident sur une déferlante.

Domaines : Chaos, Climat (*Codex divin*), Eau, Faune, Océan (Ocean; *Spell Compendium*)\*, Tempête (Storm; *Spell Compendium*)\*, Voyage.

Arme de prédilection : Trident.

### Ralishaz

L'ignoré

Dieu intermédiaire (chaotique neutre) de la malchance, la mauvaise fortune et la folie

Symbole : Trois osselets

Domaines : Chaos, Destruction, Chance, Folie (*Codex divin*), Destin (Fate; *Spell Compendium*)\*.

Arme de prédilection : Bâton.

### Rao

Le médiateur

Dieu majeur (loyal bon) de la paix, de la sérénité et de la sagesse.

Symbole : un cœur blanc ou un masque en forme de cœur à l'expression calme.

Domaines : Bien, Chance, Communauté (*Codex divin*), Connaissance, Pacte (*Codex divin*), Purification.

Arme de prédilection : masse d'arme légère.

### Saint Cuthbert

Le gourdin

Dieu intermédiaire (loyal bon) du bon sens, de la sagesse, du zèle, de l'honnêteté, de la vérité, de la punition et de la discipline

Symbole : Une étoile de rubis

Domaines : Courroux (Wrath; *Spell Compendium*)\*, Destruction, Domination (*Codex divin*), Force, Inquisition (*Codex divin*)\*, Loi, Protection, Vengeance (Retribution; *Spell Compendium*)\*.

Arme de prédilection : Gourdin ou masse d'arme.

### Saint Worgul

Saint Worgul est un cas spécial. Demandez des détails à votre MJ.

### Trithérion

Le convocateur

Dieu intermédiaire (chaotique bon) de l'individualisme et la liberté

Symbole : La rune de la poursuite.

Domaines : Bien, Chaos, Convocation (*Codex divin*), Libération (*Codex divin*), Protection\*.

Arme de prédilection : Lance.

### Wy- Djaz

La grande sorcière, la sorcière rouge, la dame de fer, la gardienne de la mort

Déesse intermédiaire (loyal neutre) de la magie, de la mort et de la vanité.

Symbole : Un crâne rouge (parfois enflammé).

Domaines : Domination (*Codex divin*), Loi, Magie, Mort, Pensée (*Codex divin*), Sorts (*Spell Compendium*)\*.

Arme de prédilection : Dague.

### Xerbo

Le dragon des mers

Dieu mineur (neutre) du commerce maritime

Symbole : Un dragon-tortue

Domaines : Commerce (Trade; *Spell Compendium*)\*, Connaissance, Pacte (*Codex divin*), Eau, Océans (Ocean; *Spell Compendium*)\*.

Arme de prédilection : Trident.

### Yondalla

La protectrice et la nourrice, la matriarche bienveillante, la bénie

Déesse majeure (loyal bon) des halfelins, de la protection, de la fertilité et des explorateurs

Symbole : Une corne d'abondance.

Domaines : Artisanat (Craft; *Spell Compendium*)\*, Bien, Communauté (*Codex divin*), Création (*Codex divin*), Famille (Family; *Spell Compendium*)\*, Flore, Halfelin (Halfling; *Spell Compendium*)\*, Loi, Protection.

Arme de prédilection : Épée longue ou épée courte.

### Zilkus

Le grand maître, le comptable

Dieu intermédiaire (loyal neutre) du commerce, de l'argent et du prestige.

Symbole : Une main tenant un sac d'or.

Domaines : Connaissance, Loi, Pensée (*Codex divin*), Pacte (*Codex divin*), Duperie, Commerce (Trade; *Spell Compendium*)\*.

Arme de prédilection : Dague.

En tant que citoyen de Sasserine, votre personnage peut être affilié à une ou plusieurs organisations établies dans la cité. Le *Guide des joueurs II (Player's Handbook II)* a introduit des règles d'affiliations, des moyens de suivre l'évolution du rang qu'occupe un personnage au sein d'une organisation et les bénéfices qui en découlent.

Voici la description de huit organisations qui sont actives dans la région de Sasserine. Si une de ces organisations vous intéresse, demandez à votre MJ si vous pouvez commencer la campagne en tant que membre. En appartenant à une organisation, vous pouvez à terme obtenir des avantages ou des bonus en y progressant en notoriété et en puissance. Pour ce faire, il faut donc tenir compte des objectifs poursuivis par l'organisation.

### Église du Tourbillon déchaîné (Church of Whirling Fury)



Probablement l'organisation la plus secrète, l'Église du Tourbillon déchaîné (Church of Whirling Fury) est en fait un groupe entouré d'un certain mystère. Elle regroupe des membres de même disposition qui s'oppose à la progression des influences démoniaques sur le Plan

Matériel. Ses membres vénèrent également un parangon éladrin (eladrin paragon), une entité unique et puissante (CB) des plans extérieurs, nommée Gwynharwyf. L'Église demeure discrète. Elle opère selon le théorème que toute opposition ouverte contre des forces aussi dangereuses que les démons favorise des représailles ouvertes. Il est donc préférable de récolter des renseignements et de bénéficier de l'effet de surprise. L'Église du Tourbillon (Church of Whirling Fury) déchaîné accepte des membres de toutes les vocations et avec des compétences très variées dans la mesure où ils vivent selon la maxime : « Pour le bien de tous. » Ainsi, l'Église tend à opérer à l'ombre de la loi et n'hésite pas à la transgresser, pour le bien de tous. Les barbares, les prêtres et les rôdeurs sont particulièrement adéquats pour cette organisation.

### Conseil de l'Aube (Dawn Council)

Les aristocrates en puissance de la cité sont connus comme étant le Conseil de l'Aube (Dawn Council). Pourtant, cette organisation inclut en réalité des



nobles mineurs, des sages, des scribes, des bureaucrates et autre personnel qui gèrent l'activité journalière et administrative de la cité. Le guet de la cité est sous le contrôle partagé du Conseil de l'Aube (Dawn Council) et des sept églises principales de Sasserine. Au-delà des murailles de la ville, les agents du Conseil de l'Aube agissent comme ambassadeurs, émissaires, missionnaires ou comme espions. Les classes le plus adéquates pour cette organisation sont : les bardes, les prêtres, les guerriers et les paladins.

### Fratrerie écarlate (Scarlet Brotherhood)



Bien que la Fratrerie écarlate (Scarlet Brotherhood) est reconnue pour abriter assassins, espions et pire encore, leur présence à Sasserine s'est manifestée de façon inhabituelle depuis quelques temps avec l'établissement de l'Ambassade écarlate (Scarlet Embassy). Celle-ci tente de trouver des moyens moins agressifs d'interagir avec les autres nations. Les tentatives récentes de manipulation ou d'alliances avec de nombreuses nations ont considérablement affaiblis la Fratrerie hors de ses bases. Évidemment, plusieurs croient que cette ambassade n'est qu'une nouvelle étape du plan de domination mondiale de la Fratrerie. Seuls les membres de l'organisation connaissent ses véritables intentions et encore, même ceux-ci ne sont pas au courant de l'ensemble des intentions de leurs chefs mystérieux. Les bardes, les moines et les voleurs sont particulièrement appropriés pour cette organisation.

### Les Chercheurs (The Seekers)



Les Chercheurs (Seekers) sont présents dans presque toutes les grandes villes de Taerre (Oerth). Pourtant, peu en connaissent l'existence. Au mieux, c'est un groupe d'aventuriers à la recherche de trésors. Au pire, c'est une organisation de voleurs et de pilleurs de tombe. Les Chercheurs (Seekers) forment en fait un groupe désuni d'explorateurs, de savants épris d'aventure et de chasseurs de trésors qui parcourent le monde à la recherche de secrets antiques et de magie perdue

pour leur propre compte. Toutes les classes sont adéquates pour cette organisation.

#### Les Gardesorcières (Witchwardens)



La guilde des magiciens de Sasserines fut fondée par un prêtre-mage de Wy-Djas (Wee Jas) il y a plusieurs siècles. Aujourd'hui, les Gardesorcières et Gardesorcières (Witchwardens) est une organisation séculaire. Ses membres étudient la magie sous toutes ses formes, tentant de découvrir des nouveaux sorts ou de déterrer des connaissances enfouies dans des vieilles ruines de Taerre (Oerth). La défense de la cité contre les menaces magiques est la charge des Gardesorcières. Plusieurs de ses membres font d'ailleurs partie de la haute société de Sasserine. Les bardes, les ensorceleurs et les mages sont les mieux placés pour intégrer cette organisation.

#### Les Cornes de Zelkarune (Zelkarune's Horns)



Les Cornes de Zelkarune (Zelkarune's Horns) est un regroupement de gladiateurs, de chasseurs de gros gibier, de mercenaires et d'explorateurs basé dans le Quartiers des Champions. Ils organisent, entre autre chose, les spectacles de l'Arène. À l'extérieur des murs de Sasserine, les membres des Cornes travaillent, souvent seuls ou en petit groupes, à la capture de nouvelles créatures pour les combats de l'Arène ou à la découverte d'aventure et de richesses qui feront leur gloire (et par le fait même celle des Cornes). Les membres de cette organisation sont surtout des barbares, des guerriers, des rôdeurs et des roublards.

#### La Flotte sanguine (Crimson Fleet)



On connaît très peu de choses de la Flotte sanguine (Crimson Fleet) et cette armada de vaisseaux pirates très organisée fait l'objet de maintes spéculations. La Flotte navigue sur les mers du sud et autour de la jungle de l'Amédio (Amedio Jungle). Ces crapules sont coupables de brigandage, de piraterie, d'esclavagisme et de contrebande. On dit que le port

d'attache serait situé plus au sud dans la mer de Perle (Pearl Sea). Les capitaines de la Flotte sanguine sont réputés pour leur cruauté sans merci. Pourtant, on raconte qu'ils obéiraient à un certain code d'honneur perverti. On raconte que les pirates pillent les villages côtiers de la péninsule, mais ils ne se sont pas encore attaqués à Sasserine. Les membres de cette organisation sont surtout des guerriers, des roublards et des bardes.

#### La Crête d'émeraude (Emerald Crest)

Bien qu'on retrouve des membres de cette confrérie dans tous les ports, sa véritable influence s'étend sur les mers avec ces douzaines de capitaines et ses centaines de matelots. La Crête d'émeraude (Emerald Crest) s'est formée d'un besoin de partager les connaissances entre les marins sur les dangers des mers alors que la vie d'équipages entiers en dépend. Les explorateurs océaniques de la Crête cartographie les mers et les cours d'eau de Taerre (Oerth), repoussant ainsi les limites de l'inconnu, séparant le vrai du mythe. Les pirates sont les ennemis naturels de la Crête d'émeraude. Traditionnellement, l'armada de la Fratrie écarlate (Scarlet Brotherhood) était son ennemi principal. Cependant, depuis quelques années elle a été détrônée par la Flotte sanguine (Crimson Fleet). Les membres de toutes les classes sont bienvenus en autant qu'ils soient marins.

## Caractéristiques

La campagne *La marée sauvage* peut être très dangereuse et difficile. Ainsi pour générer les caractéristiques, les joueurs ont 32 points à répartir selon la méthode de répartition de points décrite dans le *Guide du maître*.

## Race

En plus des races décrites dans le *Manuel des joueurs*, voici les races (et leur source) que les joueurs ont à leur disposition :

- Aasimar (*Royaumes oubliés*)
- Féral (Shifter; *Eberron: Univers*)
- Forgelier (Warforged; *Eberron: Univers*)
- Genasi (*Royaumes oubliés*)
- Hobgobelin (*Kingdoms of Kalamar Player's Guide*)
- Tieffelin (*Royaumes oubliés*)

## Classes

En plus des classes décrites dans le *Manuel des joueurs*, le joueur peu sélectionner parmi les classes suivantes (et leur source) :

- Artificer (*Eberron: Univers*)
- Favored soul (*Complete Divine*)
- Scout (*Complete Adventurer*)
- Spellthief (*Complete Adventurer*)
- Spirit shaman (*Complete Divine*)
- Swashbuckler (*Complete Warrior*)
- Variant paladin (*Complete Warrior*)
- Variant ranger (*Complete Warrior*)

## Compétences

Au cours de la campagne, les personnages feront face à des défis très variés. Certaines aventures se passent en villes, d'autres dans la jungle et certaines en mer. Par ailleurs, plusieurs rencontres peuvent se régler par la négociation. Les joueurs devraient donc varier leur choix de compétences et considérer les compétences sociales (Bluff, Diplomatie, Psychologie, etc.). Il est également conseiller qu'un membre du groupe est des compétences maritimes (Profession (marin), Artisanat (charpentier), Connaissances (géographie)). Ces compétences seront très utiles dans quelques aventures.

## Dons

Le joueur peut choisir ses dons dans les livres suivants :

- *Complete Adventurer*
- *Complete Divine*
- *Complete Warrior*
- *Eberron: Univers*
- *Kingdoms of Kalamar Player's Guide*
- *Manuel des joueurs*
- *Royaumes oubliés*
- *Seafarer's Handbook*
- *Traps and Treachery*
- *Traps and Treachery II*

Cependant, tout don qui ne provient pas du *Manuel des joueurs* est sujet à l'approbation du MJ.

Par ailleurs, les PJ originaires de Sasserine ont droit à un don supplémentaire, le don de district. Il peut toutefois substituer ce don au niveau 1 pour un don provenant du *Manuel des joueurs*. Les PJ qui ne sont pas originaire de Sasserine n'ont pas droit à un don supplémentaire.

## Équipement

Les PJ obtiennent le maximum de pièces d'or pour l'achat de leur équipement de départ. Le PJ peut s'équiper à partir des listes d'équipement dans :

- *Arms & Armor v. 3.5*
- *Complete Adventurer*
- *Eberron: Univers*
- *Kingdoms of Kalamar Player's Guide*
- *Manuel des joueurs*
- *Traps and Treachery*
- *Traps and Treachery II*

## Sorts

Les lanceurs de sorts peuvent sélectionner leur sort dans les livres suivants :

- *Complete Adventurer*
- *Complete Divine*
- *Complete Warrior*
- *Eberron: Univers*
- *Manuel des joueurs*
- *Seafarer's Handbook*
- *Spell Compendium*

Les sorts provenant d'autres sources devront être soumis au MJ pour approbation.

### Points d'action

Nous utiliserons la règle des points d'action telle que décrite dans *Eberron : Univers* et dans *Unearthed Arcana*. En cas de divergence entre ces deux sources, c'est la règle décrite dans *Eberron* qui prévaudra.

### Points d'expérience

La remise des points d'expérience se fait à la fin de chaque session de jeu. Les personnages montent de niveau au fur et à mesure que les aventures évoluent. Il n'est pas nécessaire que les personnages s'entraînent ou qu'ils se reposent pour monter de niveau. Il serait apprécié que les personnages soient prêts au début de chaque séance. Veuillez mettre à jours vos personnages entre les séances, s'il-vous-plaît.

# La marée sauvage



## Guide du joueur

### *La marée sauvage monte!*

---

La première *marée sauvage* a déjà touché le monde des mortels. Pourtant, personne ne se souvient aujourd'hui de ce moment terrible. La *marée* a englouti une ancienne cité, transformant mendiants et nobles, marchants et voleurs, résidents et visiteurs en des fiélons sauvages et affamés. Ce qui avait pris aux anciens des siècles à bâtir s'effondra en quelques jours. Lorsque les dernières vagues de la *marée* disparurent, il ne restait plus que des ruines.

Aujourd'hui, après mille ans, les architectes de la *marée sauvage* portent leur regard sur de nouvelles cibles. Cette fois, la ruine ne menace pas une seule cité sans défense. Cette fois, toute la civilisation se repose sur la plage, baignant dans l'ignorance de ce que la *marée* s'apprête à déposer sur la berge.

La *marée sauvage* est une campagne complète mise en vedette pendant un an dans la revue *DUNGEON*. Du no 139 au no 150, la campagne suivra vos PJ de leurs humbles débuts au niveau 1 jusqu'à leur gloire au niveau 20 et possiblement plus loin encore. Le tout commence dans l'exotique cité portuaire de Sassarine, détaillée dans ce guide. C'est ici que la marée sauvage commence. Vos personnages se tiendront-ils sur ses berges, prêts à défendre la civilisation, ou, au contraire, succomberont-ils à ses déferlantes enragées?

---



