Dungeons & Dragons
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 des 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 confronter 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 coulée. La cité de Sasserine est perchée sur les bords du monde connu, le dernier port avant les vastes étendus infinies de la jungle d'Amédio. 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 dons 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.

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 porter 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.

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 rare 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

Animaux exotiques de compagnie

Créature	Disponibilité	Restriction	Coût
Deinonychus	20%	DD 25	400 po (100 po)
Chauve-souris sanguinaire	30%	DD 25	500 po (100 po)
Léopard	100%	DD 20	100 po (50 po)
Lézard volcanique	50%	DD 25	3000 po (1 000 po)
Tigre	60%	DD 25	800 po (200 po)
Serpent venimeux (CR)	80%	DD 25	100 po (75 po)
Serpent venimeux (1')	50%	DD 25	300 po (150 po)
Wiverne	5%	DD 30	8 000 po (3 000 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 acheté 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 aves 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 passez 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 avez 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 (certain 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 ainée 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 traineau (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)

Crow Street
A1
Fisher's lane
Harpoon Street
Whale Street
A2
Ocean Way
Azure Street
A3
Worm Street
Harbor Street
Azure Street
Caff Street
Bait Street
Net Street
Dredger's Lane
A4
Lubber's Loop
Lubber's Loop
A5
A6
Toad Lane
Doxy Lane
Bullywug Lane
Eel Street
Chard Street
Snake Street
Brine Street
Spice Street
Shadow Street
Emerald Street
Wall Street

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 dirigeant 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 intriguant 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 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.

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 grandit 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.

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 désire de tester vos capacité 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 intriguant 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 Tipsy 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 Catapulter; 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 douillets 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-c : 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 résidants 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 traitrise 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 soutien 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'ayez 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 qui 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'es l'humanité qui a le plus grand potentiel pour la méchanceté, la cruauté et la traitrise. Des sept districts, les résidants du Gourdin sont 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 visiteur dans son monastère. Les quelques qui ont eu ce privilège parle d'un endroit empreint de sérénité, protégé du remue-ménage de la ville par des rideaux magiques qui bloquent les sons.

Kalmadar Taskerhill (humain M) : Seigneur du manoir Taskerhill et représentant du district du Gourdin au Conseil de l'Aube (Dawn Council). Kalmadar est possiblement 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 et le maître de la guilde des équarrisseurs (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. Bienvenu 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 équarrisseurs (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. Pâture 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 halfelins)
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)

Harbor Way
Main Street
Parrot Street
Main Street
C1
C3
C4
C5
Shackle Street
Bent Street

68 69 70 71

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 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 grandit a 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 les Quartier Marchand proviennent probablement de familles marchandes ou sont des enfants de taverniers ou d'aubergistes. Vous êtes probablement de nature grégaire et l'isolement ou les contrés 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.

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.

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 guardien 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.

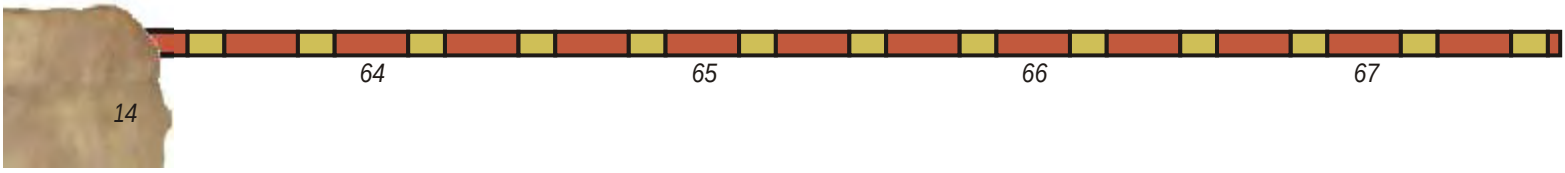
Velkandar Toregson (humain M) : L'ainé de la

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 joalliers (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/hydromelerie)
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 Geshtaï (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 voyagiste (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 gobelin 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.

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*.

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 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 pendant100 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 maitre 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 supérieurs (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 perçu 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 a 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 diablotin (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 Cloudcrystal (Cloudcrystal 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)

Malgré 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) préfèrerait 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 a 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 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

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 porté. Vous pouvez donc attaquer quelqu'un derrière un coin sans pénalité. Une créature ayant un abri complet en conserve tous les bénéfices, par contre.

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 empêcher 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 intervient 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 à 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 se scieries par sa proximité du district Azuré. Il est donc plus actif le long de ses frontières. Le guet de l'Aurore (Sunrize 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 a Sasserine, mais la plupart évitent Aurore (Sunrise) pour une raison quelle conque. Vous avez peut-être un sain intérêt pour la nature qui vous pousse à passer des heures à explorer, en toute sécurité, chaque racoin 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 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 croît 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 ronge la cité.

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

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

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.

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 Mayaheïnie (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 mulet 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.

Geshtaï

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 destiné, 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.

Llerg

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).

Mayaheïne

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 forgeur 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.

Fratrie écarlate (Scarlet Brotherhood)

Bien que la Fratrie 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 Fratrie hors de ses bases. Évidemment, plusieurs croient que cette ambassade n'est qu'une nouvelle étape du plan de domination mondiale de la Fratrie. 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 Gardesorciers 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 connait 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.

ANNEXE: AFFILIATIONS

Tel que mentionné dans la section des organisations de *La marée sauvage : Guide du joueur* (p. 27). Un personnage dans la campagne *La marée sauvage* peut être affilié à une organisation. Les règles d'affiliation ont été présentées dans le livre *Manuel du joueur II (Player's Handbook II)* qui permettent aux joueurs et au MJ de suivre l'évolution d'un personnage au sein d'une organisation. C'est une autre forme de récompense qui permet au joueur d'avoir accès à une aide précieuse en certaines circonstances. Qu'il s'agisse d'écouler des trésors, obtenir des informations, avoir accès à des sorts et des objets magiques, tous ces bénéfices sont plus facilement accessibles aux membres d'organisations. Les organisations sont également des opportunités d'interaction avec l'univers de campagne et d'aventures pour les personnages. Finalement, les organisations peuvent servir au personnages de levier pour faire avancer l'histoire et l'univers de campagne.

Quelques règles…

- Pour chaque organisation, le personnage a un nombre de points d'affiliation. C'est ce score qui détermine le statut qu'occupe le personnage au sein de l'organisation. Plus le score est élevé, plus les bénéfices que peut en retirer le personnage sont élevés.
- Il est possible d'être sciemment affilié à plusieurs organisations. À moins d'indication contraire, cela entraîne généralement une pénalité aux autres affiliations (-10 pour la première, -5 de plus pour chaque organisation supplémentaire.)
- Les bénéfices ne sont pas cumulatifs d'une organisation à l'autre. Le PJ doit choisir.
- Le capital à la disposition de l'organisation est égal à son étendue. Si l'étendue est inférieure à 10, chaque investissement de 1 000 po par un PJ augmente le capital de 1. Si l'étendue est supérieure ou égale à 10, un investissement de 10 000 po est nécessaire. Le capital d'une organisation peut prendre la forme de propriétés, de main-d'œuvre, de monnaie ou d'objets précieux ou magiques.
- Jet de Violence. Lorsqu'une organisation fait une tentative de prise de contrôle, de mener une guerre, d'éliminer un ennemi, un jet de Violence est nécessaire (1d20 + bonus de Violence). Pour les compagnies militaire, les gouvernements et les tribus, le bonus de Violence est égale à ½ l'étendue de l'organisation. Pour les autres, le bonus est égale à ¼ l'étendue.
- Jet d'Espionnage. Lorsqu'une organisation tente d'obtenir des renseignements ou d'infiltrer un adversaire, elle doit faire un jet d'Espionnage (1d20 + bonus d'Espionnage). Pour les cabales, les réseau d'espionnage et les guildes de voleurs, le bonus est égale à ½ l'étendue de l'organisation, pour les autres, le bonus est égale à ¼ l'étendue.
- Jet de Négociation. Pour convaincre, négocier, débattre, une organisation fait un jet de Négociation (1d20 + bonus de Négociation). Les entreprises, les collèges, les regroupements de druides et les temples ont un bonus de Négociation de ½ leur étendue. Les autres ont un bonus de ¼ l'étendue.

Conseil de l'Aube

Extrait de *Savage Tidings*, par Jason Bulmahn, James Jacobs et Erik Mona, publié dans Dragon Magazine no 348, chez Paizo Publishing LLC, 2006. Traduit et adapté par Guillaume Godbout.

Symbole. Une tour rouge s'élevant sur une île.

Profil, buts et rêves. Après avoir renversé le pouvoir despotique des Princes des mers, les citoyens de Sasserine étaient réticents à mettre en place un système de gouvernement traditionnel sous la direction d'un gouverneur. Ainsi, il fut convenu que la gouvernance de la cité serait du ressort de sept vieilles familles nobles, représentant chacune un quartier de la ville. L'objectif principal du Conseil est de voir renaître Sasserine et lui redonner ses racines glorieuse en tant que port

d'attache de marchands exotiques et d'explorateurs audacieux.

Ennemis et alliés. Sasserine ne manque pas d'ennemis. Entourée de marais, les tribus de bullywug et autres humanoïdes sauvages pullules et s'attaquent aux plantations et aux fermes éloignées qui supportent la cité. La Fratrie écarlate est un ennemi traditionnel aussi, mais dernièrement elle a montré des signes d'ouverture en proposant des alliances et des trêves. Les pirates de Flotte sanguine est une autre épine dans le pied du Conseil de l'Aube. Les attaques et le maraudage des navires et des marchands à destination de Sasserine semblent augmenter. Le Conseil peut également compter sur le soutient monétaire et divin des églises de la cité au besoin.

Membres. Les sept familles qui composent le Conseil de l'Aube sont les Lidus, les Taskerhil, les Arabanis, les Dracktuse, les Knowlern, les Islaran et les Lorchester, mais en réalité, tout les familles de l'aristocratie, les sages, les scribes, les notaires et tous ceux qui aident à gérer l'administration de la ville en font partie. La Garde de Sasserine est sous le contrôle du Conseil de l'Aube. Les églises de la ville y ont beaucoup investit également. À l'extérieur des murs de la ville, des agents du Conseil de l'Aube servent d'ambassadeurs, d'émissaires, de missionnaires ou d'espions.

Secrets. Ce ne sont pas toutes les familles aristocratiques de Sasserine qui ont l'intérêt commun à cœur. La famille Dracktuse, en particulier semble totalement désintéressée à représenter Rivesombre sur le Conseil. Ce n'est tout juste pas si Émile Dracktuse a volé son siège au représentant précédent. Il rend les autres membres mal à l'aise. Des rumeurs à l'effet qu'Émile aurait forgé une alliance secrète avec la Fratrie Écarlate ont commencé à circuler.

Type. Gouvernement.

Échelle. 11 (multirégional/duché).

Titres, bénéfices et devoirs. Il y a plusieurs sous-organisations qui travaillent au sein du Conseil de l'Aube. Elles incluent les guildes d'artisans et la Garde. Tous les membres sont tenus de supporter l'expansion de la cité et de protéger ses intérêts du mieux qu'ils le peuvent à l'intérieur de leurs profession.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Est formé en Diplomatie	+1
Est formé en Connaissances (folklore local)	+1
Possède un Charisme de 13 ou plus	+1
Possède le don Diplômé de l'académie	+1
Richesse	+1/40 000 po
Propriétaire terrien	+1
Marie un membre d'un famille dont la tête dirigeante est affilié	+1
Expose un complot visant à nuire à Sasserine	+1
Sauve un membre qui a plus de 20 points d'affiliation	+2
Est chaotique	-1
Associé à des membres de la Fratrie écarlate	-2
Reconnu coupable d'un crime mineur	-2
Reconnu coupable d'un crime majeur	-8
Reconnu coupable de trahison	-20

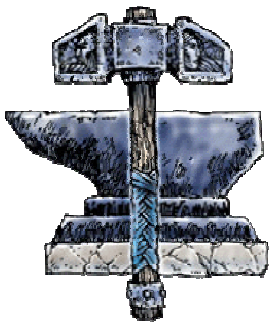
Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	N'est pas affilié ou membre junior sans bénéfices
1	4-10	**Grand citoyen :** Vous êtes considéré comme un citoyen de valeur de Sasserine.

2	11-20	**Fils/Fille de Sasserine :** Gagnez un bonus de circonstance de +2 sur les jet de Diplomatie et d'Intimidation lorsque vous représentez les intérêts du Conseil.
3	21-29	**Conseiller de quartier :** Gagnez un bonus de +2 sur les jets de Volonté contre les attaques venant d'ennemis de Sasserine.
4	30 ou plus	**Lord/Lady de Sasserine :** Le Conseil de l'Aube vous fourni une petite villa dans Sasserine ou une grande plantation. Vous tirez une revenue de 500 po/mois et obtenez une bonus de +2 à votre score de Prestige. Vous devez passer soit 1 semaine par mois à vous occuper de questions familiales dans Sasserine ou payer un intendant digne de confiance 1 000 po pour le faire pour vous.

Pouvoirs exécutifs. Fête, Loi, Monnaie.

L'Église de la Forge éternelle

Extrait de *Complete Champion*, par Ed Stark, Chris Thomasson, Ari Marmell, Rhiannon Louve et Gary Astleford, publié chez Wizards of the Coast, 2007. Traduit et adapté par Guillaume Godbout.



Certains disent que le travail, c'est la vie, mais pour les membres de l'Église de la Forge éternelle, c'est un acte de dévotion. Ils trouvent le bonheur dans l'acte de création, comme leur dieu, le Forgeur d'âmes. L'Église de la Forge éternelle est dédiée à Moradin et elle honore le rôle de ce dieu dans la création de l'univers. Moradin est le dieu des nains, mais il est aussi une des divinités les plus puissantes, un aspect qui se reflète dans la puissance de son église.

Les fidèles de Moradin croient que la création d'un objet, particulièrement en le forgeant ou en le sculptant dans la prière, est une offrande à la création de Moradin. Ainsi, quiconque transforme des matériaux bruts en des objets de valeurs, particulièrement des objets utiles même si les objets d'arts ont une valeur, s'adonne alors à la plus grande forme d'adoration. Plus l'artisan est talentueux, plus la gloire de Moradin est grande. L'autel du Forgeur d'âme prend pratiquement toujours la forme d'une enclume ou d'une forge autour de laquelle ses fidèles s'assemblent pour travailler jour et nuit en chantant ses louanges.

Mais, l'église de Moradin ne s'occupe pas seulement de forge et de sculpture. Son devoir principal est la protection des nains et de tous ceux qui vouent fidélité au Forgeur d'âmes. Ainsi, l'église a une présence militaire importante au sein des communautés naines et ses champions sont souvent des généraux au sein des armées naines. L'acquisition de ressources, particulièrement celle dont peuvent bénéficier les nations ou les communautés naines, est une fonction importante de l'église. La découverte de nouvelles sources de nourritures, de minerai ou même d'une vielle puissance naine est une noble entreprise. L'insistance qu'ont les nains à préserver leur héritage et leurs traditions les rendent avares aux yeux des autres races. Les nains ne sont pas du même avis, ils sont simplement prévoyants.

Les prières à Moradin impliquent généralement des références à la forge et peut être accompagnée de bruits de marteaux frappant l'enclume ou de ciseaux taillant la pierre. Les fidèles croient que ce sont les sons les plus doux à l'oreille de Moradin. De plus, la progression des armées naine sur le champ de bataille est annoncée par le son des haches et des marteaux frappant les boucliers. Ces rythmes n'ont pas pour seul but d'intimider l'ennemi, ce sont aussi des prières à Moradin, implorant sa bénédiction dans le combat à venir.

L'Église de la Forge éternelle est principalement composée de nains, bien que des membres d'autres races s'y joignent régulièrement. Ce sont généralement des artisans qui vénèrent Moradin comme maître du processus de création. Puisque Moradin est réputé être la première divinité née du Feu primordial, plusieurs créatures le vénère ou à tout le moins lui accorde le titre de Père.

Ennemis et alliés. Tous les ennemis des nains sont aussi des ennemis de l'Église de la Forge éternelle. Les orques, les races gobelinoïdes, les géants et autres créatures maléfiques qui rôdent aux abords des cités naines sont généralement des ennemis de l'église. La Forge éternelle embauche régulièrement des groupes d'aventuriers (incluant des nains ou non) pour débusquer et neutraliser les forteresses de ces ennemis.

Type. Temple

Étendue. 19 (multiplanaire)

Titre, bénéfices et devoirs. Toute créature, qu'elle soit un nain ou pas, peut devenir membre de la Forge éternelle. Bien que ses membres soient principalement des nains, et que la plupart de ses temples sont dans les cités naines, quiconque voue fidélité à Moradin peut être affilié à son église.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Formé en Connaissances (religion)	+1
Formé dans une compétence Artisanat	+1
Formé dans plus d'une compétence Artisanat	+2
Alignement Bon	+1
Alignement Loyal	+1
Peut lancer des sorts avec le descriptif *terre*	+1
Est entraîné dans le port d'armures lourdes et le maniement du bouclier	+1
Explore un souterrain ou une chaîne de montagne inconnue	+2
Maintient sa position dans un combat face à une force deux fois plus nombreuse	+2
Défend avec succès un objet ou une structure importante pour l'Église	+4
Fait un sacrifice personnel	+1
Converti un nouveau membre	+1
Tue un orque, un goblinoïde ou un géant d'alignement mauvais	+¼ du FP de la créature
Renverse un gouvernement d'alignement mauvais	+8
Renverse un gouvernement d'alignement mauvais et le remplace par un gouvernement d'alignement bon	+15
Apporte ordre et loi à une région frontalière ou sans foi ni loi	+4
Fait comparaître un hors-la-loi devant la justice	+1
Découvre de nouvelles ressources pour une communauté ou un village	+2
Rase une forteresse ennemie de l'église	+8
Prend par surprise un ennemi de l'église et le vainc grâce à une meilleur préparation	+¼ du FP de la créature
Construit un nouvel objet magique utile pour l'église	+2
Enfreint la loi	-2
Accomplit un acte manifestement maléfique	-4
S'associe avec des créatures ouvertement maléfiques	-4
Échoue à défendre un objet ou un lieu important pour l'église	-8

Pour acquérir un nouveau rang au sein de l'église certains dons sont exigés. Une partie des dons

doivent prendre la forme d'un objet créé (jet d'Artisanat DD 10) par le postulant.

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	Membre junior sans bénéfices
1	4-10	**Initié de la Forge éternelle :** L'organisation vous accueil officiellement. Augmenter votre vitesse de déplacement de 1,5m 1/jour. Doit faire un don de 500 po, dont au moins 100 po doivent prendre la forme d'un objet créé par le postulant.
2	11-20	**Lame d'acier trempé :** Obtient un bonus de +1 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et les effets chaotiques. Doit faire un don de 2 000 po, dont au moins 200 po doivent prendre la forme d'un objet créé par le postulant.
3	21-29	**Bouclier d'adamantium :** Préparer un bouclier devient une action libre (normalement, c'est une action de mouvement). Doit faire un don de 4 500 po, dont au moins 300 po doivent prendre la forme d'un objet créé par le postulant.
4	30 ou plus	**Marteau de mithral :** Gagne un bonus de +2 sur les jets d'attaque contre un ennemi de l'église pendant 1 minute (1/jour). Ce bonus double si l'ennemi est un orque, un goblinoïde ou un géant. Doit faire un don de 8 000 po, dont au moins 400 po doivent prendre la forme d'un objet créé par le postulant.

Pouvoirs exécutifs. Artisanat, Béatification, Croisade, Excommunication, Fête, Inquisition.

L'Église du Tourbillon déchaîné

Extrait de *Savage Tidings*, par Jason Bulmahn, James Jacobs et Erik Mona, publié dans Dragon Magazine no 348, chez Paizo Publishing LLC, 2006. Traduit et adapté par Guillaume Godbout.

Symbole. Un vortex derrière une paire de cimeterres croisés.

Profil, buts et rêves. L'Église du Tourbillon déchaîné s'oppose à l'avancement des forces démoniaques sur le plan Matériel tout en vénérant sa sainte patronne Gwynharwyf, parangon éladrin. Elle demeure discrète à Sasserine, opérant sur la prémisse que s'attaquer à ces forces de manière ouvertes n'entraînera qu'une contre-attaque de l'ennemi. L'Église a été fondée par une elfe connue des membres de l'église sous nom de Dame Silvermane.

Ennemis et alliés. L'Église du Tourbillon déchaîné s'oppose à tous ceux qui trafiquent avec les démons et ceux qui cherchent à laisser les démons étendre leur influence sur le plan Matériel. Les religions maléfiques, les cabales d'invocateurs et les cultes de démons sont tous vus avec autant de mépris. L'église se méfie des Gardes-Sorciers, qu'elle soupçonne d'abriter des membres qui se livrent à de telles activités. Elle est secrètement alliée aux Héritiers de Borin dans la tâche de surveiller les Gardes-Sorciers.

Membres. L'Église du Tourbillon déchaîné est un endroit de prière dédié au parangon éladrin Gwynharwyf. Ses fidèles ne se comptent que par douzaines et seules quelques-uns d'entre eux connaissent son nom. Le membres se rencontre une

fois par mois, le soir de la nouvelle Luna pour dire des prières et entendre l'homélie de Dame Silvermane. Selon Dame Silvermane, un jour viendra bientôt où les habitants de Sasserine auront besoin d'être protégés d'eux-mêmes. Ce sera du ressort de l'Église de protéger la cité. Lors de ce jour glorieux, l'Église pourra se révéler au monde.

Secret. La nature exactes de l'Église n'est connue que d'un cercle restreint (tel que le père Ruphus Laro de l'église de Saint Cuthbert). La rumeur veut qu'une colonne caryatide garde l'église. Les membres laïque de l'église parlent souvent d'un vaste complexe sous l'édifice.

Type. Temple.

Échelle. 3 (Petite église)

Titre, bénéfices et devoirs. Les membres de l'Église du Tourbillon déchaîné s'attends à ce que ses membres gardent leur affiliation secrète. Ils peuvent en faire part à leurs amis intimes et leurs alliés. Lorsqu'ils sont à Sasserine, il est convenu qu'ils soient présents aux rencontres mensuelles. Cependant, les membres doivent régulièrement s'absenter de la cité pour de longues périodes pour débusquer et s'attaquer à des intrusion démoniaques dans le monde.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Dévoué à Gwynharwyf	+2
Bonus de base à l'attaque +5 ou plus	+1
Bonus de base à l'attaque +1 ou plus	+2
Est de sexe féminin	+1
Membre du la classe de prestige Champion de Gwynharwyf	+2
Vainc un démon en combat (le FP du démon doit être égal ou supérieur au niveau du PJ).	+¼ du FP du démon
Détruit un artefact lié à l'Abysse	+4
Fait un pèlerinage à la Cour des Étoiles	+4
S'associe à des gens trafiquant avec les démons	-2
Convoque un démon sur le plan Matériel	-10
Est loyal	-2
Est mauvais	-10
Obtient une greffe fiélon, un symbiote ou un autre don de source démoniaque	-20

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	N'est pas affilié ou membre junior sans bénéfices
1	4-10	**Acolyte ardent :** L'église vous accueille en son sein.
2	11-20	**Garde Lame :** Peut réquisitionner une *potion de protection contre le Mal* par mois. Doit faire un don à l'église de 2 000 po.
3	21-29	**Chevalier de la colère :** +1 sur les jets d'attaque et les dégâts contre les démons. Doit vaincre un démon de FP 9 en combat singulier. Doit faire un don à l'église de 4 500 po.
4	30 ou plus	**Favori de Gwynharwyf :** Gwynharwyf vous a remarqué et vous assigne un ghaele éladrin comme ange gardien. Ceci vous donne un bonus sacré de +1 aux jets de sauvegarde contre les attaques des démons. Une fois par mois, vous pouvez faire appel à votre ange gardien pour vous aider à exécuter

une tâche. Doit vaincre un démon de FP 13 en combat singulier. Doit faire un don à l'église de 8 000 po.

Pouvoirs exécutifs. Béatification, Cadeau, Croisade.

La Crête d'émeraude

Extrait de *Savage Tidings*, par Stephen S. Greer et Gary Holian, publié dans Dragon Magazine no 350, chez Paizo Publishing LLC, 2006. Traduit et adapté par Guillaume Godbout.

Symbole. Une vague verte au dessus d'une ancre noire. Le symbole prend généralement la forme d'un tatouage.

Profil, buts et rêves. Depuis la nuit des temps, les marins ont osé explorer l'immensité de la mer et chercher à savoir ce que cachait l'horizon. Depuis, un accord tacite et jamais signifié existe entre les marins. Le partage des connaissances des dangers sous les vagues, les merveilles et les choses étranges cachées au cœur des océans est un devoir plus sacré, plus important que n'importe quelle loi, plus mortel lorsque égoïstement gardé pour soi. La vie d'équipages complets repose sur cet accord.

Au cours des cent dernières années, une organisation plus ou moins structurées d'explorateurs océaniques s'est formée dont le seul objectif est d'explorer les voies maritimes inconnues et inexpliquées du monde. Cette organisation se nomme la Crête d'émeraude. Ses membres découvrent de nouvelles voies maritimes, dessinent des nouvelles cartes, portent secours à des navires en danger et vérifient la véracité de mythes et de légendes, tout en en créant quelques nouvelles aussi.

Ennemis et alliés. Les ennemis du marin (les monstres marins et les pirates) sont les ennemis de la Crête d'émeraude. Les navires de la Fratrie écarlate ont été des ennemis traditionnels, mais depuis quelques années, ce sont surtout les navires de la Flotte sanguine qui a été leurs ennemis jurés. Toute autre créature océanique ou marin trouvera un ami et un allié parmi les membres de la Crête d'émeraude.

Membres. La Crête d'émeraude est ouverte à toutes les classes. Il est requis des membres qu'ils aient un minimum de formation en tant que marin.

Type. Collège.

Étendue. 14 (continentale/royaume maritime).

Titre, bénéfices et devoirs. Les membres de la Crête d'émeraude doivent rechercher activement de nouvelles connaissances et identifier des dangers de la mer tout en partageant ces informations. Ceci peut prendre la forme d'une transmission informelle d'un navire à l'autre ou prendre une forme d'un catalogue formel dans les archives de l'organisation. Ils doivent également faire don d'environ 10% de leurs revenus lorsqu'ils visitent un hôtel de la guilde pour aider à supporter ses efforts.

Lorsqu'ils sont promus au-delà du rang de Mousse, tous les membres de la Crête d'émeraude reçoivent un tatouage d'une vague et d'une ancre. Une pièce d'or avec le symbole de l'organisation sur une face et un albatros sur l'autre leur est également remise. La pièce est perçue comme un porte bonheur et seul le marin le plus désespéré s'en sépare.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Est formé en Diplomatie (Renseignements)	+1
Est formé en Connaissances (géographie)	+1
Est formé en Profession (marin)	+1
Est capitaine d'un navire	+1
Complète une mission pour l'Amiral en chef	+1
Cartographie une nouvelle île ou une terre inconnue	+2
Porte secours à un navire ou un équipage de la Crête d'émeraude	-2

Est coincé à terre	-1/mois
Refuse de divulguer des informations vitales pour d'autres équipages/navires.	-4
Perd un navire	-10

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	**Mousse :** N'est pas affilié ou membre junior sans bénéfices
1	4-10	**Lieutenant :** Vous avez droit à un nombre de jours de traversées gratuites égales à votre nombre de points d'affiliation sur n'importe quel navire de la Crête d'émeraude. On s'attend à ce que vous partagiez votre connaissance de la mer avec les autres marins. Vous avez un bonus de circonstance de +2 à tous vos jets de Diplomatie (diplomatie et renseignements) avec tous les autres navires tant et aussi longtemps que vous êtes en mer.
2	11-20	**Capitaine :** Vous avez un bonus de circonstance de +4 à tous vos jets de Diplomatie (diplomatie et renseignements) avec tous les autres navires tant et aussi longtemps que vous êtes en mer. Une fois par jour, vous pouvez relancer un jet de Connaissances (géographie ou nature) ou Profession (marin) et choisir le meilleur résultat.
3	21-29	**Amiral :** Tous les vaisseaux qui ne sont pas hostiles rencontrés en mer ont une attitude d'un cran plus amical lorsque vous déterminez leur attitude initiale. Une mois par année, vous devez mettre sur papier vos connaissances et vos découvertes en mer dans un hôtel de cartographe ou de sage affilié. S'abstenir de le faire résulte en une pénalité de -10 à votre score d'affiliation.
4	30 ou plus	**Amiral en chef :** Une fois par année, vous pouvez réquisitionner n'importe quel navire affilié à la Crête d'émeraude pour un nombre de jour égal à votre score d'affiliation. Pour chaque jour supplémentaire, vous perdez 1 point d'affiliation. Si votre score atteint 0, vous perdez votre rang et vos privilèges. Vous êtes déclarez pirate, pourchassé, exclus à jamais de la Crête d'émeraude. À chaque mois, vous devez réussir un jet de Diplomatie (DD 15) ou faire face à un challenger (ND 12).

Pouvoirs exécutifs. Artisanat, Cadeau, Commerce.

La Flotte sanguine

Par Guillaume Godbout

Symbole. Un crâne de démon au dessus de deux sabres croisés sur un fond rouge.

Profil, but et rêves. La Flotte sanguine est un nouveau joueur dans les mers du sud de la Flanesse. Cette armada très organisée a connu un

développement fulgurant au cours des dernières décennies, supplantant même la marine de la Fratrie écarlate dans la région de l'Amédio et de la mer de Perle. Crainte pour sa cruauté, la Flotte pille, brigande et détruit tous les navires et les villages côtiers qu'elle peut soumettre. S'ils ne se sont pas encore attaqués directement à Sasserine, le contrôle qu'ils ont sur les voies maritimes environnantes fait craindre le pire aux citoyens et à la noblesse de la cité.

Ennemis et alliés. Le pouvoir de la Flotte sanguine s'étend de la mer de Perle, à la mer Azuré en passant par l'océan Vohoun. Ce faisant, ils entrent en conflit direct avec la Fratrie écarlate et la Crête d'émeraude. De plus, les compagnies marchandes qui naviguent sur ces mers et les cités qui sont sur leurs berges luttent toutes pour éliminer cette flotte de pirates.

Membres. La Flotte sanguine n'a que faire des races. Tous sont bienvenus à devenir membres de cette confrérie de pirates. Les membres doivent avoir une formation en Profession (marin). Les membres sont surtout des guerriers, des spadassins, des roublards et des bardes.

Type. Guilde de voleurs.

Étendue. 14 (royaume maritime)

Secret. Lorsque vous accédez au grade de Capitaine, les dirigeants de la Flotte vous initient aux pouvoirs secrets de la Flotte.

Titre, bénéfices et devoirs. Alors que vous montez en grade au sein de la Flotte, vous développez vos compétences de marin, gagnez du butin et peut-être même accédez à la capitainerie.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Bonus de base à l'attaque +5 ou plus	+2
Est formé en Profession (marin)	+2
Attaque sournoise +1d6 ou plus	+1
Peut lancer le sort *contrôle du climat* ou un sort similaire	+10
Est un hors-la-loi	+2 (par royaume)
Assassine un ennemi connu de la Flotte	+1/8 du FP de la créature
Participe avec succès à un raid de la Flotte	+4 par raid
Est chaotique	+2
Est mauvais	+2
Possède son propre navire	+6
Est loyal	-2
Est bon	-4
Nes pas compétent en Profession (marin), Acrobaties ou Escalade	-2 par compétence
Est un ancien membre connu de la Crête d'émeraude, de la Fratrie écarlate ou d'un organisme de défense des villes côtières	-8
Désobéi à son capitaine	-10 et vous êtes foueté.
Cause la perte d'un navire	-50 et vous êtes abandonnés sur une île

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	**Mousse :** N'est pas affilié.
1	4-10	**Marin :** Vous n'êtes pas recruté, mais la Flotte reconnait vos compétences.
2	11-20	**Pirate :** Bonus de compétence de +2 aux jets de Profession (marin), Acrobaties et Escalades lorsque vous êtes à bord

		d'un navire de la Flotte. Vous recevez une part du butin, soit en moyenne 100 po par mois.
3	21-29	**Officier :** Vous avez 5 marins (experts ou hommes d'armes niveau 3) sous votre commandement direct. Vous recevez une part du butin, soit en moyenne 200 po par mois.
4	30 ou plus	**Capitaine :** Vous obtenez le commandement d'un navire de la Flotte. Vous commandez un groupe de 10 pirates (8 gue 1/rou 1 et 2 gue 3/rou 4) pour une mission par mois. Vous recevez une part du butin, soit en moyenne 600 po par mois.

Pouvoirs exécutifs. Pillage, Raid, Terreur.

La Fratrie écarlate

Extrait de *Savage Tidings*, par Jason Bulmahn, James Jacobs et Erik Mona, publié dans Dragon Magazine no 348, chez Paizo Publishing LLC, 2006. Traduit et adapté par Guillaume Godbout.

Symbole. Une étoile noire à quatre branches sinueuses sur un fond rouge.

Profil, but et rêves. La Fratrie écarlate est un société de moine, de roublards et d'assassin voués à la reconstruction de l'ancien empire Suel sur le dos des races et des cultures qu'ils considèrent inférieurs. La Fratrie peu retracer son origine à plus de mille ans, lorsque le grand Empire Suelois était à son zénith, après plus de cinq milles ans d'accomplissements culturel. La société a survécu à la conflagration de l'empire pendant la Pluie du Feu Incolore en migrant vers l'est du continent et en s'établissant sur l'inhospitalière péninsule Tilvanot. Depuis le désastre, la Fratrie complote en secret pour préserver la culture et les traditions l'Empire. Au cours d'une récente guerre continentale, la Fratrie a frappé de l'ombre pour conquérir plusieurs nations maritimes, incluant les Princes des mers qui contrôlaient autrefois Sasserine. Ainsi, les agents de la Fratrie écarlate sont tout juste tolérés dans la cité. Ils se concentrent sur des questions de commerce et d'exploration. Ils prétendent avoir des intérêts à travailler aux côtés, au lieu de contre, les habitants de Sasserine.

Ennemis et alliés. Les membres de la Fratrie écarlate se présent comme des conseillers désintéressés et des maîtres des arts martiaux. L'organisation a le monopole des mers du sud-est d'Oerik, ce qui lui donne une influence considérable. Ses colonies s'étendent jusqu'en Hepmonésie et sur l'océan Vohoun. À l'extérieur de leur empire en expansion, les agents de la Fratrie sont considérés comme des espions et doivent vivre opérer en secret.

Membres. Les membres de la Fratrie écarlate sont pratiquement tous de descendance suelloise. La Fratrie trompe parfois les membres d'autres races à agir comme pions dans ses plans, mais elle ne permet que rarement aux « impurs » de se joindre à l'organisation. Les membre ne peuvent prier que des divinités suelloises telle que Wy-Djas et Kord.

Type. Gouvernement (racial)

Étendue. 16 (multicontiental/empire)

Titre, bénéfices et devoirs. La plupart des agents de la Fratrie appartiennent à une des trois catégories suivantes. Les Cousins sont généralement des roublards et des brigands, des gens voyageant dans l'ombre et qui ont les compétences sociales pour supporter l'agenda de la Fratrie dans le monde. Ce qui sert principalement l'organisation en assassinant ses ennemis sont connus sous le titre d'Oncle ou de Tante. Les assassins les plus vieux portent parfois le titre Oncle nourricier ou Tante nourricière. Les moines forment la base de la Fratrie et portent le titre de Frère ou de Sœur. Les plus anciens sont appelés Père ou Mère. Les autres

membres utilisent des titres militaires ou autres désignations de moindre importance.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Suellois de souche	+1
Possède le pouvoir de classe Esquive totale	+1
Possède le pouvoir de classe Esquive surnaturelle	+1
Complète une mission pour le compte de la Fratrie	+1
Infiltre une organisation	+1
Assassine un ennemi connu de la Fratrie	+1/8 du FP de la créature
Découvre un artefact perdu de l'Empire Suel	+2
Est chaotique	-2
Est bon	-4
Est responsable de la mort d'un groupe de Cousins (voir plus loin)	-4
Divulgue l'identité de membres ou autres secrets de l'ordre	-6

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	N'est pas affilié ou membre junior sans bénéfices
1	4-10	**Citoyen :** Vous êtes considéré comme un citoyen du Grand Empire Secret de la Fratrie écarlate. En récitant plusieurs passage de la doctrine, vous pouvez trouvez refuge dans n'importe quel enclave ou maison de la Fratrie. Vous obtenez un bonus de circonstance de +4 aux jets de Diplomatie (Renseignements).
2	11-20	**Agent :** Vous pouvez faire appel, à un jour d'avis, à un groupe de quatre Cousins (humain Rou 4) jusqu'à trois fois par année. Les Cousins vous servent loyalement, sacrifiant même leur vie à votre demande. Si trois groupes de Cousins meurent sous votre commandement, la Fratrie envoie un assassin à vos trousses (deux niveaux de plus que vous) pour vous punir.
3	21-29	**Ancien :** Une fois par mois, vous pouvez obtenir une audience avec le roi / l'empereur / le théocrate dans un délai de 1d6 jours.
4	30 ou plus	**Père de l'Obéissance :** Vous recevez une garde d'honneur de quatre moines niveau 8 qui vous avec dévotion jusqu'à la mort.

Pouvoirs exécutifs. Assassinat, Guerre secrète, Loi, Récolte, Terreur.

Les Chercheurs

Extrait de *Savage Tidings*, par Jason Bulmahn, James Jacobs et Erik Mona, publié dans Dragon Magazine no 348, chez Paizo Publishing LLC, 2006. Traduit et adapté par Guillaume Godbout.

Symbole. Huit plaques triangulaires formant une rose des vents.

Profil, but et rêves. Cette société plus ou moins structurée d'explorateurs,

d'aventuriers érudits et de chasseurs de trésors qui parcourent le monde à la recherche de secrets anciens et de magie perdue. Bien que certains membres soutiennent avoir des buts honorables, l'ambition de la plupart des Chercheurs est de s'enrichir et l'ordre est reconnu pour couper les coins ronds et ne pas se préoccuper des conséquences de leur curiosité et leur avarice insatiable. Pour ces raisons, l'ordre demeure une société secrète qui œuvre dans l'ombre, colligeant des informations pour des fins privées sans ce soucier de l'éthique et des coûts.

L'interaction entre les Chercheurs est basée sur le Pavillon où les membres se rencontrent pour discuter des aventures passées et futures, partager cartes et rumeurs ou pour étaler le butin de la dernière expédition. Les Pavillons des Chercheurs se cachent souvent derrière une couverture terre à terre, telle une entreprise de cartographie ou un club privé. Les Pavillons sont reconnus pour leurs bibliothèques sans pareil où on y retrouve les journaux personnels des Chercheurs et une foule de connaissances oubliés.

Ennemis et alliés. Les Chercheurs bénéficient de l'anonymat, ne s'attirant l'ire que de ceux qui sont capable de lire le sous-texte de l'histoire ou déchiffrer les traces laissées sur les murs d'un tombeau depuis longtemps pillé. L'exploration des mers du sud et des jungles des côte de l'Amédio a également attiré l'attention de la Fratrie écarlate qui a également un intérêt dans ses temples en ruines et ses tombeaux oubliés.

Membres. Les Chercheurs proviennent de toutes les races et de toutes les classes. Ils n'ont en commun que l'ambition de la découverte des secrets oubliés du passé. Ils doivent être prêts à partager, dans la mesure du possible, toute information qui pourrait aider d'autres Chercheurs dans leur quête de découverte, d'illumination et d'enrichissement. La plupart des membres se considèrent comme des érudits de l'antiquité. Le fait de parler couramment plusieurs langues (y compris des langues mortes depuis des siècles) est une source de fierté chez eux.

Type. Collège.

Étendue. 14 (continentale)

Titres, bénéfices et devoirs. Les membres des Chercheurs sont tenus d'entretenir le Pavillon qu'ils visitent en faisant un don représentant environ 10 % de leur revenu. Ceci est un système informel. Un Chercheur qui donne régulièrement des livres rares à la bibliothèque du Pavillon sera probablement tenu en plus grande estime que celui qui ne dépose que quelques pièces dans la tirelire. Tous les membres doivent tenir un journal personnel et le confier au Pavillon pour être transcrit au moins une fois par mois. En terminant son apprentissage, un Chercheur reçoit un anneau en argent arborant l'étoile à huit pointes de l'ordre. L'anneau vaut 200 po et identifie le porteur comme étant un Chercheur. Les membres ne doivent pas blesser sciemment un autre membre, mais des erreurs sont fréquentes à l'extérieur des Pavillons. Personne ne passe beaucoup de temps à se préoccuper de cette dernière règle.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Est capable de lire et d'écrire une langue morte	+1
Est formé en Estimation	+1
Est formé en Connaissances (géographie)	+1
Est formé en Connaissances (histoire)	+1
Complète une mission qui lui a été assignée par un Maître Chercheur	+1
Fait un don d'un objet magique au Pavillon des Chercheurs	+1/5 000 po
Gagne un débat crucial (jet de Diplomatie opposé) avec un autre Chercheur	+2
Révèle des secrets des Chercheur à des non-membres	-2

Perd un débat crucial (jet de Diplomatie opposé) avec un autre Chercheur	-4
Coule ou échoue un navire	-4

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	**Apprenti :** N'est pas affilié ou membre junior sans bénéfices
1	4-10	**Chercheur :** Les Chercheurs sont logés et nourris gratuitement au Pavillon des Chercheurs local. Ils ont un bonus de circonstance de +2 à tous les jets de Connaissance qui sont fait dans la bibliothèque du Pavillon.
2	11-20	**Maître Chercheur :** L'accès à la bibliothèque secrète du Pavillon donne un bonus de circonstance de +4 à tous les jets de Connaissances fait au Pavillon. Un Maître reçoit un apprenti férocement loyal (expert niv. 6) comme chroniqueur personnel et servant.
3	21-29	**Membre du Conseil des Chercheurs :** L'accès aux tomes interdits du Pavillon donne un bonus de circonstance de +8 à tous les jets de Connaissances fait au Pavillon. Les Membres du Conseil doivent passer 30 jours par année à superviser les affaires du Pavillon, à défaut de quoi ils perdent 10 points d'affiliation. Les jours n'ont pas à être consécutifs.
4	30 ou plus	**Grand Maître :** Une fois par année vous pouvez emprunter tout objet merveilleux d'une valeur de 18 000 po ou moins de la trésorerie du Pavillon. Ce faisant, l'affiliation a une pénalité de -1 à son capital.

Pouvoirs exécutifs. Cadeau, Commerce, Recherche.

Les Cornes de Zelkarune

Extrait de *Savage Tidings*, par Jason Bulmahn, James Jacobs et Erik Mona, publié dans Dragon Magazine no 348, chez Paizo Publishing LLC, 2006. Traduit et adapté par Guillaume Godbout.

Symbole. Un crâne de dragon transpercé par une lance. Les membres de la guilde se font généralement tatouer le symbole sur un bras ou ils le peignent sur leur bouclier.

Profil, but et rêves. Composé principalement de barbares, de gladiateurs et d'autres guerriers habiles, les Cornes de Zelkarune est une organisation populaire. Basée autour de l'Arène du quartier des Champions de Sasserine, ce groupe gère et en organise tous les événements. De plus, le groupe finance plusieurs expéditions pour récolter de nouvelles créatures pour l'arène ou simplement pour des trophées pour égayer ses halls. En grande partie à cause de sa réputation, les Cornes de Zelkarune sont également la plus grande compagnie de mercenaires de Sasserine. Ses membres sont souvent embauchés par les nobles, les riches ou d'autres organisations pour des tâches particulièrement dangereuses.

Les membres des Cornes de Zelkarune sont fiers de leurs prouesses au combat. Ils passent beaucoup de temps à pratiquer et à lutter ensemble. Lorsqu'ils partent à la chasse, les membres sont toujours à l'affut d'une grande bête pour se mesurer et prouver leur compétence. Bien que plusieurs

joute de lutte et combats de gladiateurs sont organisés par ce groupe pour générer des revenus, Zasker Grankus (NB humain (m) barb 6/gue 2), le leader du groupe, aime profondément les gens de Sasserine. Zasker, surnommé le « barbare réformé », est un leader charismatique et compétent. Il passe la majeur partie de son temps à garder les membres informés des problèmes et des horaires des événements à venir.

Ennemis et alliés. Bien qu'il n'y ait aucune autre organisation qui considère les Cornes de Zelkarune comme un ennemi, plusieurs membres de groupes plus polis traite ses membres avec dédain.

Membres. Les Cornes de Zelkarune sont ouvert à toutes les classe bien que les barbares, les guerriers et les rôdeurs composent la majeur partie de la compagnie. Quelques prêtres de Kord, des moines et même quelques lanceurs de sort profanes sont aussi membres.

Type. Compagnie militaire.

Étendue. 6 (cité)

Titre, bénéfices et devoirs. Pour joindre les rangs des Cornes de Zelkarune, vous devez payer des frais d'initiation de 10 po et combattre dans l'Arène (combat non-létal, bien sûr) Le membres de classes non martiales trouveront bien peu d'intérêt dans cette organisation.

En montant en grade dans les Cornes de Zelkarune, vous devez vaincre des adversaires et trouver des monstres de plus en plus puissants pour l'Arène. En même temps, vous recevez un entraînement spécial et un salaire.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Possède le don Sang l'Arène	+1
Bonus de base à l'attaque de +5 ou plus	+1
Gagne un combat dans l'Arène (le FP de l'opposant doit être supérieur ou égal au niveau du PJ)	+1, max. 2/mois
Gagne 10 combats consécutifs dans l'Arène (le FP de tous les opposants doit être supérieur ou égal au niveau du PJ)	+4, une fois seulement
Fait un don d'un trophée provenant d'un ennemi qui n'est pas un humanoïde (le FP de la créature doit être supérieur ou égal au niveau du PJ)	+1, max. 1/mois
Capture une créature vivante à la demande de l'organisation	+2
Perd un combat dans l'Arène	-2
Échoue à capturer pour ou à vaincre une créature dans l'Arène	-1 par mois après 3

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	N'est pas affilié ou membre junior sans bénéfices
1	4-10	**Garçon/Fille d'écurie :** Vous êtes un membre de la compagnie de mercenaires et vous pouvez combattre dans l'Arène, mais on vous donne la plus sale des besognes.
2	11-20	**Manœuvre :** Achetez de l'équipement non magique et des armes à 75% du prix, incluant des armes de maître, mais excluant les objets alchimiques et l'équipement fait de matériaux spéciaux. Bonus de +2 aux jets

		d'Intimidation faits à Sasserine.
3	21-29	**Gladiateur :** Achat d'armes et d'armures magique pour 75% du prix. Vous avez un revenu mensuel de 200 po en autant que vous vous battiez dans l'Arène une fois par mois
4	30 ou plus	**Champion de l'Arène :** Une fois par mois, vous amenez un des monstres en cage (FP 12 ou moins) avec vous en expédition pour au plus une semaine. Le MJ décide quels monstres sont disponibles. Ces bêtes sont entraînées à obéir à des signaux non-verbaux. Elles peuvent suivre, rester, attaquer une cible ou garder un lieu.

Pouvoirs exécutifs. Fête, Pillage, Raid.

Les Doigts de l'Arlequin

Extrait de *Complete Champion*, par Ed Stark, Chris Thomasson, Ari Marmell, Rhiannon Louve et Gary Astleford, publié chez Wizards of the Coast, 2007. Traduit et adapté par Guillaume Godbout.

La possession d'un bien est la preuve de sa propriété. Si vous voulez quelque chose, prenez-le, en autant que vous soyez prêt à subir les conséquences de votre geste. Si quelqu'un vous vole quelque chose, c'est que vous ne l'avez pas bien gardé et vous ferez plus attention la prochaine fois.

Les membres de l'église d'Olidammara se surnomment les Doigts de l'Arlequin, mais l'église n'a pas une organisation très structurée. Les cités qui permettent la dévotion au dieu des voleurs sont rares. L'église d'Olidammara est donc en réalité un réseau de sanctuaires gardés par des prêtres mystérieux. Ces temples sont toujours situés dans des environnements urbains, généralement au centre de guildes de voleurs et de réseaux de contrebande, puisque les fidèles de l'Arlequin apprécient la musique et les vices des cités. Ils n'ont que faire des milieux ruraux. Par contre, il serait présomptueux de penser que les membres de l'église ne quittent jamais la civilisation. Il n'est pas rare de les trouver explorant les profondeurs de donjons perdus, à la recherche de vastes trésors oubliés.

Les Doigts de l'Arlequin vivent pour le plaisir de la tromperie. Certains membre de l'église croient que toute créature dont ils peuvent tirer un avantage est par définition faible et mérite son sort, voir qu'elle existe simplement pour leur bénéfice personnel. La plupart, cependant, ont eu une vie difficile à un moment donnée de leur histoire. Ils se concentrent donc sur les éléments les plus riches de la société, qui, croient-ils, méritent mieux leur attention. De plus, les individus les plus loyaux sont des cibles fréquentes de l'église de l'Arlequin. Les fidèles d'Olidammara aiment rouler tout le monde, mais escroquer un paladin ou un champion de la loi, c'est divin !

Pour les fidèles d'Olidammara, la tromperie est une forme de dévotion. L'église enseigne que tout ce qui a été volé n'était pas destiné à son propriétaire. Tout vol au nom d'Olidammara augmente sa puissance. Chaque membre de l'église verse un pourcentage de ses gains à l'église, remerciant ainsi leur dieu pour sa bénédiction et priant pour le succès de sa prochaine expédition. Les offrandes prennent toujours la forme d'offrandes anonymes laissées la nuit dans les sanctuaires. Elles ont toujours disparus le matin venu.

Les seules activités légitimes de l'église impliquent les arts de la scène et de la musique. L'Arlequin adore la musique, la danse et le théâtre, que ce soit dans un jardin tranquille, dans une maison close ou dans une rude taverne. L'église cautionne régulièrement les artistes de talents et toute représentation d'un barde de renom est sûre d'attirer plusieurs fidèles d'Olidammara. Un artiste

n'est jamais la cible d'une tromperie des membres de l'église, à moins qu'il ne ce soit attiré leurs foudres.

On ne peut compter sur l'église ou ses membres pour qu'ils respectent un accord. Ils changent d'allégeance sur un coup de tête si cela paraît profitable ou amusant. Selon les préceptes de l'église, il y a plusieurs niveaux de tromperie et les petits mensonges ne sont que le début. Pour ces raisons, les fidèles d'Olidammara forment très peu de liens étroits.

Ennemis et alliés. Les Doigts de l'Arlequin ont plusieurs ennemis. Peu de gens comprennent les principes de l'église et son idéologie. Les organisations loyales condamnent vigoureusement les activités de l'église. Les églises de Saint Cuthbert et Héronéus tentent régulièrement de découvrir les temples de l'Arlequin et des les fermer.

Secret. Sainte Worgul était selon la légende une naine particulièrement laide. On dit qu'elle était la plus laide de toutes les naines ayant vécu à Sasserine. Malgré sa laideur, elle réussit à bâtir un petit empire de tavernes et de compagnies marchandes et elle est devenue l'un des entrepreneurs les plus riches de Sasserine. Ceci en dit long sur ses compétences étant donné ses désavantages physiques évidents. La légende raconte qu'à sa mort, elle a légué sa fortune et ses biens au quartier de Rivesombre pour que ses citoyens aient un endroit calme, paisible et sécuritaire pour se réunir. Elle a également exprimé le souhait que le gardien de ses biens représente les intérêts du quartier auprès des autres quartiers de la cité.

Cette légende est bien sûr une escroquerie élaborée perpétrée par les Doigts de l'Arlequin pour créer un endroit sécuritaire et public où leurs fidèles peuvent se réunir. Le sanctuaire de Sainte Worgul sert donc de couverture aux activités des Doigts de l'Arlequin dans Sasserine. L'actuel gardien du sanctuaire est un homme particulièrement laid nommé Jalpe Jinn (CN demi-orque (m) rou 3/prê 8).

Type. Temple

Échelle. 9 (régionale)

Titre, bénéfices et devoirs. Un membre de l'église d'Olidammara ne peut obtenir des bénéfices à moins d'avoir trompé au moins une personne (un vol, un bluff ou un simplement leur avoir menti). De plus, un membre ne peut pas être d'alignement bon.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Alignement chaotique	+1
Formé en Tromperie	+1
Formé en Larcin	+2
Formé en Compétences (religion)	+1
Peut lancer des sorts d'illusion de niveau 3 ou plus	+1
Formé en Furtivité	+2
Contrevient en secret à une loi injuste (si le personnage n'est pas CM)	+1
Contrevient ouvertement à une loi injuste (si le personnage n'est pas CM)	+3
Contrevient en secret à n'importe quelle loi (si le personnage n'est pas CB)	+1
Contrevient ouvertement à n'importe quelle loi (si le personnage n'est pas CB)	+3
Humilie un officier de la loi	+1
Survie à une rencontre avec un ND 3-4 de plus que son niveau	+1
Survie à une rencontre avec un ND de 5 ou plus que son niveau	+2
Évite un combat grâce à une bonne préparation	+1
Gagne un combat grâce à une bonne préparation	+4

Gagne un combat insurmontable grâce à une bonne préparation	+8
Fait deux coups critiques de suite dans un combat	+1
Convertit un nouveau membre	+1
Trompe une créature pour qu'elle donne un objet désiré	+¼ du FP de la créature
Trompe une créature loyale pour qu'elle donne un objet désiré	+ (¼ du FP de la créature) +2
Vole avec succès un objet de valeur	+1/1 000 po
Devient un mécène	+1
Pris à commettre un crime	-8
Pris à mentir	-4
Agit de manière loyale	-4
S'associe à de créature reconnue loyale (ex. paladins ou moines)	-4
N'est pas formé en Tromperie	-2

Pour gagner un rang et les bénéfices associés, le membre de l'église doit répéter une escroquerie mais cette fois contre un adversaire qui a un FP de plus ou moins 1 par rapport à son niveau. Les titres représentent quelques une des catégories de tromperies reconnues par l'église. La fameuse Tromperie écarlate est la plus difficile et elle n'a été réussie que quelque fois dans l'histoire de l'église. Elle est d'ordre de convaincre un dragon adulte à se départir de son trésor.

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	Membre junior sans bénéfices
1	4-9	**Blanche :** L'organisation vous accueil officiellement. Gagnez un bonus de +2 aux jets de Tromperie utilisé pour faire une feinte dans un combat. Doit faire un don à l'église de 500 po.
2	10-17	**Bleue :** Gagnez un bonus de +2 aux jets de Représentation et d'Acrobaties. Doit faire un don à l'église de 2 000 po.
3	18-24	**Grise :** Gagnez un bonus de +1 contre les effets et les sorts loyaux. Doit faire un don à l'église de 4 500 po.
4	25-29	**Noire :** Gagnez un bonus de +1 au niveau de lanceur de sort lorsque vous lancez un sort d'illusion ou un pouvoir du domaine de Tromperie. Doit faire un don à l'église de 8 000 po.
5	30 ou plus	**Écarlate :** Une fois par jour, forcez votre adversaire à rouler à nouveau un jet d'attaque, de compétence, de caractéristique ou de sauvegarde après que vous ayez connaissance du résultat du premier jet. Doit faire un don à l'église de 12 500 po.

Pouvoirs exécutifs : Guerre secrète, Paria, Pillage, Raid.

Les Gardes-Sorciers

Extrait de *Savage Tidings*, par Jason Bulmahn, James Jacobs et Erik Mona, publié dans Dragon Magazine no 348, chez Paizo Publishing LLC, 2006. Traduit et adapté par Guillaume Godbout.

Symbole. Un disque sur lequel est gravé un cercle de runes avec huit dagues pointant vers le centre. Chaque dague représente une école de magie, chacune contribuant à la cause. Les membres de la guilde portent normalement le symbole comme un insigne sur leur robe.

Profil, buts et rêves. Originalement fondé il y a 600 ans par un groupe de religieux dédié à Wy-Djas, déesse de la magie, de la mort et de la beauté, la guilde est devenue plus séculaire avec le temps. Basée dans le quartier Noble, la tour des Gardes-Sorciers est l'édifice principal de la guilde. Haute de 24 mètres, la tour abrite plusieurs bibliothèques, laboratoires et salles de conférences, tous mis à la disposition des membres de la guilde, en autant qu'ils partagent leurs découvertes et leurs connaissances avec elle. Les Gardes-Sorciers préfèrent se donner un air mystérieux. Ainsi, tous les visiteurs de la tour doivent prendre un rendez-vous et leur accès est limité aux salles de conférences du rez-de-chaussée.

Le premier but des Gardes-Sorciers est la poursuite de la connaissance de la magie profane et ses membres passent beaucoup de temps à créer de nouveaux sorts et découvrir des connaissances perdues. La guilde a aussi la charge de défendre la cité contre les menaces magiques. La Maîtresse actuelle de la guilde, Première gardienne Lux Seoni (LN humain (f) Mag 11), prend cette responsabilité très au sérieux. Elle incite constamment ses membres à coup de passionnants exposés à explorer de nouvelles avenues de recherche et d'être prêt à défendre la cité en cas de besoin.

Membres. Quiconque a la capacité de lancer des sorts profanes, incluant bardes, ensorceleurs et magiciens, peut devenir membre des Gardes-Sorciers. Bien que plusieurs soient encore fidèles à la Déesse Sorcière, les membres peuvent être de n'importe quelle congrégation. Plusieurs des magiciens et ensorceleurs de la cité sont membres de la guilde, ce qui lui confère d'importants liens avec les riches et les puissants.

Type. Collège

Étendue. 7 (cité et banlieues)

Titre, bénéfices et devoirs. Pour se joindre au Gardes-Sorciers, vous devez vous soumettre à une évaluation où vous devez faire preuve de vos talents en magie profane devant un comité composé des dirigeants de la guilde. Les postulants doivent également débourser 20 po pour cette évaluation. Si la magie profane n'est pas le but premier de votre personnage, il n'en tirera pas grand bénéfices.

Les membres des Gardes-Sorciers doivent payer des frais de membres de 10 po par mois pour couvrir les dépenses de la guilde. Les membres doivent participer à un symposium d'un mois sur la magie profane avant d'être promu à un nouveau titre. À la fin du symposium, ils reçoivent leur dague, le symbole de leur rang.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Possède le don Talent pour la magie	+1
Est formé en Connaissance (mystères)	+1
Peut lancer des sorts profanes de niveau 3 ou plus	+2
Peut lancer des sorts profanes de niveau 5 ou plus	+3
Fait un don à la guilde d'un objet magique de 1 000 po ou plus	+1 par objet, max. 3/an
Créer ou retrouve un nouveau sort profane	+1 par sort, max. 5/ an
Membre du Conseil de l'Aube	+2
Membre de toute autre organisation	-4/affiliation
N'a pas aidé dans la protection de Sasserine contre une menace magique	-4
N'est pas en mesure de lancer un sort profane	-20

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	N'est pas affilié ou membre junior sans bénéfices

1	4-10	**Initié :** Vous être reconnu membre de la guilde et pouvez utiliser les services de la tour à tous moment.
2	11-20	**Dague blanche :** Bonus de circonstance de +2 sur les jets de Connaissances faits dans une des bibliothèques de la tour. L'achat de sorts des Gardes-Sorciers se fait avec un rabais de 25% du prix (excluant les composantes matérielles).
3	21-29	**Dague noire :** Rabais de 10% du coût en points d'expérience lorsque vous fabriquez un objet magique profane. Vous pouvez réquisitionner une potion ou un parchemin avec une valeur de sort profane de 1 000 po ou moins par mois.
4	30 ou plus	**Dague rouge :** Une fois par mois, vous pouvez emprunter un objet merveilleux du *Guide du Maître* qui a une valeur d'au plus 14 000 po pour une période de 2d4 jours. L'objet ne peut pas être un objet à charges.

Pouvoirs exécutifs. Artisanat, Cadeau, Recherche.

Les héritiers de Borin

Par Guillaume Godbout

Symbole. Une tour derrière deux marteaux de guerre croisés.

Profil, buts et désirs. Les Héritiers de Borin se disent les descendants des survivants de Kroésus, la légendaire cité naine perdue fondée par Borin, le premier roi des nains. Désireux de réunir l'ensemble des clans nains sous le règne d'un nouveau roi et de l'église de Moradin, les Héritiers de Borin rêvent de recréer l'âge d'or qui est associé à Kroésus. Ils sont donc à la recherche des vestiges de la cité et des ses artefacts. Par ailleurs, les Héritiers de Borin soutiennent que la chute de Kroésus, quoique attribuée au drows et duergars, n'aurait pu se produire sans une intervention extra-planaire. Avec le temps, la lutte contre l'influence maléfique des êtres d'outre-plan (démons et diables, dieux maléfiques, etc.) sur le plan Matériel est devenu le troisième axe de l'organisation. Ils maintiennent une présence très discrète dans plusieurs cités de Flanesse près de chaînes de montagne et où le commerce est florissant. Ils toujours à l'affût des rumeurs sur Kroésus, de l'héritage nain et confrontant les forces ennemies. À Sasserine, les Héritiers enquêtent discrètement sur des rumeurs concernant les survivants de la cabale des Shackleborn de Caldéra, des pistes concernant Kroésus dans les Fournaises de l'Enfer et des influences d'outre-plan parmi la Flotte sanguine.

Ennemis et alliés. Les Héritiers de Borin s'opposent à tous ceux qui se livrent à des trafics avec les diables, les démons et les divinités maléfiques qui tentent d'étendre leur influence sur le plan Matériel. Les religions maléfiques, les cabales d'invocateurs et membres de cultes démoniaques sont toutes des cibles de l'organisation. Les Héritiers se méfient des Gardes-Sorciers de Sasserine, convaincus que certains membres sont actifs au sein de cabales maléfiques. En ça, ils se sont alliés à l'Église du Tourbillon déchaîné. L'église de Moradin est également un allié important de l'organisation et plusieurs de ses membres influents en sont des prêtres.

Membres. Les Héritiers de Borin est composé principalement de nains désireux de retrouver cet âge d'or légendaire de l'époque de la cité de Kroésus. Cependant, la promesse d'un jour nouveau et la lutte incessante que mènent les Héritiers font que les membres d'autres races se sont joints à l'organisation. Tous sont des fidèles de Moradin. Les membres se réunissent une fois par mois pour obtenir un compte-rendu des dernières recherches, des luttes et des rumeurs qui touchent les activités de l'organisation.

Secrets. La véritable nature des Héritiers est connue d'un groupe restreint au sein de l'organisation. Caché derrière l'Église de Moradin, les membres veillent à ce qu'ils croient être le maléfice à l'origine de la chute de Kroésus ne prennent pas plus d'emprise sur le plan Matériel. La nature exacte de ce maléfice n'est connue que de quelques individus (voir le MJ à ce sujet).

Type. Compagnie militaire

Étendue. 6 (quelques cité de la Flanesse)

Titres, bénéfices et devoirs. Les membres des Héritiers de Borin sont tenus au secret quant aux activités de l'organisation. Il peuvent se confier à leurs plus proches amis et alliés s'ils le désirent. Ils sont tenus d'être à l'affût de tout dangers pour leur communauté, pour l'église de Moradin et pour l'organisation. Lorsqu'ils sont à Sasserine, l'organisation s'attend à ce qu'ils assistent au rencontres mensuelles (le soir lorsque Luna est pleine). Elle s'attend également à ce que tous les membres parcourent Tærre pour enquêter sur l'emplacement de Kroésus ou de ses artefacts et pour affronter les intrusions maléfiques d'origine extra-planaire.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Est un nain	+1
Fidèle de Moradin ou membre de l'Église de la Forge éternelle	+1
Bonus de base à l'attaque de +5 ou plus	+1
Bonus de base à l'attaque de +10 ou plus	+2
Membre des Marteaux de Moradin, des Prêtres de guerre ou des Gardiens des profondeurs	+2
Complète une mission à la demande des Héritiers de Borin	+2
Fait une découverte importante pour les Héritiers de Borin	+2
Vainc un ennemi des Héritiers de Borin	+¼ du FP
Fait un don d'un objet magique ou d'un trésor	+1/1 000 po
Retrouve un artefact nain	+4
N'est pas un nain	-2
Est chaotique	-2
Est mauvais	-4
S'associe avec des gens qui frayent avec les ennemis de l'organisation	-2
Convoque un démon ou un diable sur le plan Matériel	-10
Obtient une greffe, un symbiote ou un don d'origine démoniaque ou diabolique	-20

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	N'est pas affilié ou membre junior sans bénéfices.
1	4-10	**Initié de Borin :** L'organisation vous accueil en son sein.
2	11-20	**Bouclier de Borin :** Peut réquisitionner un parchemin de niveau 1 à 3 par mois ou une potion par mois. Il peut également obtenir des services pour ¾ du prix coûtant.
3	21-29	**Armure de Borin :** +1 sur les jets d'attaque et les dégâts contre les ennemis de l'organisation. Doit vaincre une créature de FP 9 en combat singulier pour obtenir ce titre.

4	30 ou plus	**Marteau de Borin :** Moradin a eu vent de vos exploits. Vous obtenez un bonus sacré de +1 sur les jets de sauvegarde. De plus, vous pouvez une fois par mois emprunter un objet merveilleux d'une valeur de 14 000 po ou moins pour 1d6 jours. Un objet à charge ne peut pas être emprunté de cette façon. Doit vaincre une créature de FP 13 en combat singulier pour obtenir ce titre.

Pouvoirs exécutifs. Cadeau, Croisade, Recherche.

La Lanterne de l'Ombre

Symbole. Un voile courant une lanterne sur fond noir.

Profil, buts et rêves. La Lanterne de l'Ombre est une organisation qui est née pendant la période répressive du règne des Princes des mers sur Sasserine. À l'origine, ce réseau avait pour mission de travailler au renseignement contre les menaces qui pouvaient s'élever contre les Princes des mers. Cette police secrète œuvrait à surveiller les guildes, les nobles et les membres des l'administration pour identifier les résistants et les opposants au régimes. L'échec de la Lanterne de prévoir l'assassinat des Princes par la Fratrie écarlate est un des plus grands échecs de son histoire. Après la chute des Princes, plusieurs membres se sont réfugiés dans Rivesombre ou ont fuis Sasserine, craignant des représailles de la population. Depuis, ceux qui sont restés ont renoué avec leur passé d'espion, établissant des contacts dans les diverses classes de la société de Sasserine. Le réseau fait le commerce du renseignement qu'il récolte. Bien qu'il soit prêt à vendre ces renseignements au plus offrants, la Lanterne dans l'Ombre conserve sont but premier : débusquer les menaces intérieurs et extérieurs qui pèsent sur Sasserine. À cette fin, le Conseil de l'Aube est un des client les plus fidèle de l'organisation.

Ennemis et alliés. La Lanterne de l'Ombre voue une haine historique et sans borne à la Fratrie écarlate. Elle lutte constamment pour faire expulser tous ses représentants des murs de la ville. Elle ne trouve pas toujours le support souhaité dans ce domaine auprès des autorités et agit donc parfois sans leur soutien. Par ailleurs, jouant sur plusieurs tableaux à la fois, la Lanterne de l'Ombre s'allie tantôt avec le guet, tantôt avec une des guildes moins réputée de la cité, selon ses besoins et selon des buts qui lui sont propres.

Membres. La plupart des membres de l'organisation sont des roublards. Quelques-uns sont des prêtres d'Olidammara ou des lanceurs de sort profanes. Plusieurs travaillent dans une des multiples maisons closes et maisons de jeu de Sasserine, profitant de la faiblesse des clients pour soutirer des informations.

Bien que le réseau n'ait jamais officiellement fait assassiner quelqu'un qui voulait quitter ses rangs, aucun retraité n'est connu. Cependant, la culture du secret entourant la composition du réseau rend l'identification de ses membres difficile. La Lanterne ne peut risquer d'être officiellement dévoilé, les risques de représailles étant trop grands. Quiconque révèle l'existence du réseau risque de se faire passablement d'ennemis.

Type. Réseau d'espionnage.

Étendue. 6 (cité)

Titre, bénéfices et devoirs. En montant en grade au sein du réseau, vous améliorez vos compétences d'espionnage et de réseautage. Vous apprenez les secrets de la ville et comment vous en servir à votre avantage.

Critère	Modificateur de points d'affiliation
Niveau de personnage	+½ niveau du PJ
Est un roublard ou un barde	+1

Est formé en Furtivité	+1
Peut lancer des sorts de divination de niveau 3 ou plus	+6
Complète une mission pour le réseau	+4/mission
A un membre de sa famille au sein du réseau	+4
Est un agent double au sein d'une autre organisation	+6
Tue un agent de la Fratrie écarlate	+4
Obtient un renseignement sur une menace qui pèse sur Sasserine	+2
N'a aucune compétence en Furtivité, Diplomatie ou Perception	-2 par compétence
Est sous surveillance par le Guet ou par un membre d'une autre organisation	-2
Ne partage pas un secret avec le réseau	-2
Ne partage pas un renseignement sur une menace pesant sur Sasserine	-4
Échoue une mission pour la Lanterne	-6
Révèle des secrets de l'organisation à une organisation ennemie	-10
Confirme l'existence et/ou identifie des membres de l'organisation à des ennemis	-20

Rang	Points d'affiliation	Titre : Bénéfices et devoirs
0	3 ou moins	N'est pas affilié ou membre junior sans bénéfices.
1	4-10	**Initié :** L'organisation vous accueil en son sein. Vous pouvez trouver refuge dans n'importe quel établissement du réseau.
2	11-20	**Fouineur :** Obtenez un bonus de circonstance de +2 au jets de Diplomatie fait dans la ville.
3	21-29	**Lieutenant :** Vous avez également un bonus de compétence de +2 sur vos jets de Diplomatie, d'Estimation, de Perception et de Linguistique. Dans l'enceinte de la ville, vous avez un bonus de connaissane de +4 sur vos jets de Furtivité.
4	30 ou plus	**Parrain/Marraine :** Vous avez un bonus de circonstance de +6 sur vos jets de Diplomatie et d'Intimidation dans la ville. Vous pouvez rouler à nouveau jusqu'à 3 jets de Perception par jour. Finalement, vous pouvez emprunter au réseau pour une période d'au plus 1 semaine un objet merveilleux ayant une valeur de moins de 7 500 po. L'objet ne peut pas être un objet à charge.

Pouvoirs exécutifs. Cadeau, Croisade, Recherche.

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 affamées. 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?

Sasserine
N
W
E
S
Tenkoniun's Arch
Castle Tenkoniun
Haven Island
Ancestor Island
Harbor Way
Lantern Street
Scarlet Street
Opera Street
Sorcerer's Walk
Ocean Way
Fisher's Lane
Marsh Street
Crown Street
Desk Street
Tapir Street
Willow Way
Spice Street
Owl Street
Needle Lane
Miet Street
Lantern Street
Spindle River
Fish River
Emerald River
0
400
800
Feet