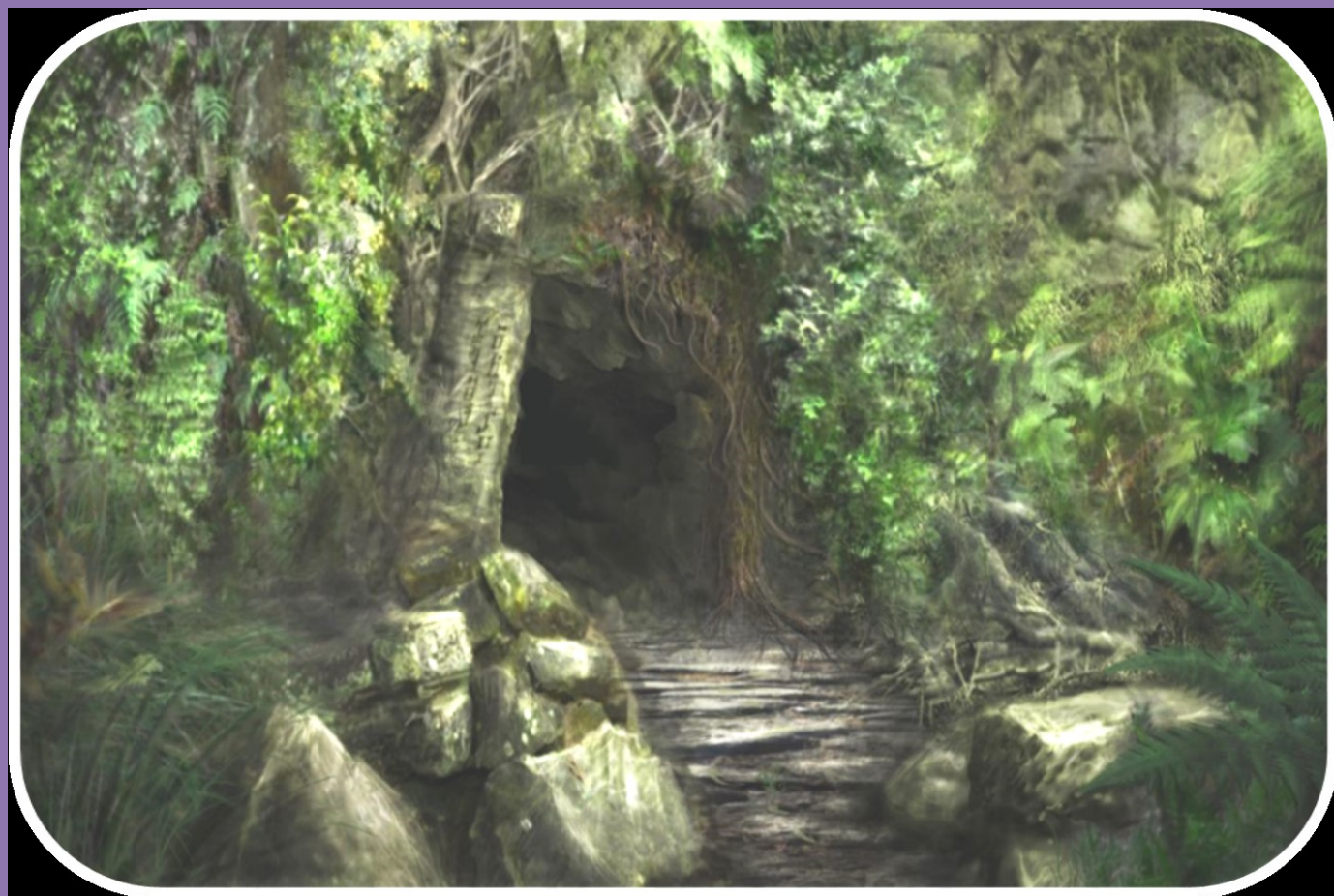


DONJONS & DRAGONS®

Une Aventure pour les Règles de Base

Le bagage perdu de l'Ylari

par Doyan



Quelques semaines plutôt, le convoi de Bechir Al-Muhammed, un marchand Ylari, a été attaqué par des géants des collines. Aleena vous invite à remonter la piste de l'attaque et permettre que ce crime ne reste pas impuni. Il faut donc maintenant quitter Valbourg pour les montagnes du nord...

À Valbourg . . .

Depuis des mois, nos PJ favoris s'empâtent dans les tavernes et les auberges. Ayant pour un temps décidé de profiter des bienfaits de leurs piécettes. Repos pour les uns, apprentissages pour les autres. À Valbourg, il fait bon vivre. Enfin pas sur l'ilot Fogor bien sûr, mais le reste de la ville est un lieu bien agréable.

Cependant, il est maintenant temps de remplir les bourses amaigries par ces passe-temps luxueux et bien agréables. Les PJ savent, fortuitement ou pas, que l'Auberge de la Cruche Noire compte parmi les plus fréquentées par les groupes d'aventuriers, mais aussi par les chasseurs d'aventuriers... Leurs pas les ont donc conduits jusqu'à celle-ci.

L'air y est copieusement enfumé (« et pas que par le tabac nature, qu'il y aurait de l'herbe à pipe des petites-gens, voire de la « Blanche Dragonne" qui donne des hallucinations ne m'étonnerait que peu... ») et on peut trouver ici des marchandises de contrebande n'en déplaie au maître de la ville (Sherlan halaran). On peut trouver un peu de tout si on sait mettre la main à la bourse... De même de jolies donzelles se font un plaisir de passer d'une table à l'autre afin de monnayer leurs services aux plus offrants.

La Taverne de la Cruche Noire

La nièce de Sherlane Halaran, *Aleena Halaran* (de l'**Ordre du Griffon de l'Église de Karamaikos**),

vient au devant des PJ incognito. Un jet sous

3 x SAG permet de reconnaître

Aleena ("on l'a croisée à la Cathédrale" lors

d'un service quelconque : rappel à la vie d'un

camarade,

désenvoutement, soins

... mais impossible de dire qu'elle est de l'Ordre

du Griffon). Si sa couverture est éventée, elle ordonne aux PJ de ne rien trahir et se montre prête à quitter la salle s'ils ne respectent pas sa demande.

Elle a besoin de l'aide des PJ afin de trouver l'origine d'une attaque de la caravane d'un marchand d'Ylaruam qui s'est aventuré jusqu'ici. Elle souhaite aider ce marchand afin d'entretenir la bonne réputation de Valbourg au-delà du Grand-duché, mais aussi afin d'écarter les dangers inhérents à des monstres dans la région.

C'est pourquoi elle approchera les PJ afin de les inviter à la table dudit marchand Ylari (un alphanien d'origine), Bechir Al-Muhammed. Ce dernier a accepté l'aide d'Aleena ne sachant pas vers qui se tourner. Elle fût la seule à l'écouter et à le soigner après son arrivée en ville. Bechir a erré durant une semaine entière avant de trouver la Cruche Noire. Et c'est ici qu'Aleena l'a repéré (son accoutrement détone) et s'est intéressée à lui.



L'Histoire tel que la MD la connaît

Bechir, a quitté Ylaruam il y a plusieurs semaines afin d'ouvrir un nouveau marché avec Karamaikos pour sa famille. Il croit en les ressources de ce marché florissant. Il a ainsi acheté grâce à l'aide de son père 5 chariots qu'il a remplis de produits de son pays, Ylaruam (tabac, thé & café, pierres semi-précieuses, porcelaines fines, huiles ainsi que des produits de Selenica: livres précieux, bois, tissus, poissons à l'huile, teintures & épices, verrerie,...).

Bechir dira avoir été attaqué par des géants des collines (en fait des Ogres de belle taille). Ils ont taillé en pièces ses gardes du corps et il n'a eu le temps que de prendre ses jambes à son cou sans se retourner.

Les ogres sont descendus des montagnes depuis plusieurs mois. Il s'agit d'un petit clan qui a élu domicile dans des cavernes abandonnées, sous l'égide d'un shaman assez malin. Le clan porte le doux nom de " *Clan de la Faim de Jammudaru*".

Ces cavernes sont en fait un sanctuaire oublié, dédié à un *culte druidique archaïque de Makai*.

Ce sanctuaire, ancien, recèle une source d'eau souterraine qui a le pouvoir de guérir ceux qui en boivent sur place et procure l'effet d'un *soin majeur* (2d6+2 points de vie/ 1 x jour). Le site a été abandonné et oublié. Ses dernières activités remontent à plus ou moins 600 ans. La végétation a repris ses droits et ce n'est que récemment que les Ogres ont trouvé la colline et le sanctuaire qui y fût érigé.

La *Faim de Jammudaru* a dès lors compris l'utilité de cette source en y goutant tout naturellement et a décidé de s'installer afin d'organiser des raids (assez récents) depuis cet endroit " providentiel ".

Le clan est mené par un Wicca de niveau 6 et conduit le groupe de 12 ogres adultes (il y a aussi 3 petits et 1 adolescents). Ce qui donne un total de 17 Ogres.

Les biens du marchand sont entreposés dans une des cavernes avec d'autres biens glanés par le clan durant ces dernières semaines (c'est-à-dire pas grand-chose).

L'offre du Marchand (Bechir Al-Muhammed)

Ce dernier réclame l'aide des PJ qui lui sont présentés par Aleena. Il a perdu 5 chariots remplis de biens destinés à être échangés sur les marchés karamaikien. La valeur de ces biens avoisine les 10 000 po. Le marchand offre 4 000 po au groupe s'il lui ramène le contenu de ses chariots (dont il a la liste). Il est prêt à négocier jusqu'à 5 000 po et pourra leur prouver la générosité de son peuple.

Aleena écoutera attentivement la négociation afin de jauger le groupe. Si le groupe fait montre d'une attitude empathique avec le marchand, Aleena ajoutera à la négociation la possibilité qu'elle présente les lanceurs de sorts à des personnes susceptibles de leur enseigner leur art. Quant aux guerriers et clercs, elle les questionnera sur leur

connaissance de l'Ordre du Griffon et vantera ses qualités (elle est susceptible de favoriser leur intronisation dans l'Ordre, mais pas sans avoir jaugé les PJ).

Si le groupe se montre purement vénal et attiré juste par le gain, cherchant à dépouiller le marchand, elle interrompra la conversation en s'adressant au marchand. Elle lui soutiendra qu'elle peut trouver d'autres personnes mieux disposées à l'aider. Sur quoi elle ira s'adresser à une table plus éloignée à laquelle sont assis 6 gaillards bien armés, visiblement des aventuriers...

Le départ des aventuriers

Le marchand peut dire qu'il a été



attaqué à trois jours de marche au nord ouest. Ses chariots ont été abandonnés. L'un de ceux-ci a été détruit par des rochers qui l'ont écrasé. Les événements se sont déroulés il y a environs 3 semaines maintenant. Il a élu domicile dans cette auberge où Aleena a appris son histoire voici 10 jours.

Les personnages peuvent s'équiper sans difficulté à Valbourg. Les armes et armures peuvent être trouvées au double du prix du livret.

Bechir pourra situer approximativement l'endroit où il a été attaqué sur une carte de la région. Il sera possible de trouver les traces laissées par les chariots sans nul doute.

De plus le marchand Ylari leur remettra une copie de la liste de ses biens qu'il souhaite récupérer. Tout ce qui n'y apparaît pas pourra être récupéré par le groupe sans difficulté.

Le périple

Les personnages devront voyager 3 jours durant à pied (la moitié à cheval), dans les collines boisées 1 jet par tranche de 4h.

Table de rencontres bois/foret :

1 Pixies	1d4x10
2 Loups	3d6
3 Crapaud géant	1d6
4 Chien esquiveur	1d6+3
5 Flitterling	5d6x10
6 Lynx	1d4
7 Ours-garou	1d4
8 Araignée chasseuse	1d12

Table de rencontres collines:

1 Néanderthals	1d4x10
2 Chimère	1d4
3 Nains	5d8
4 Singes blancs	2d4
5 Cyclopes	1d4
6 Gobelins	6d10
7 Brigands	3d10
8 Dragons d'or	1d4

Les PJ peuvent partir quand ils le souhaitent. Attention, les tables de rencontres comportent des monstres qui ne sont pas du niveau du groupe. Il faudra gérer ces rencontres avec discernement afin de ne pas anéantir le groupe des PJ (dragons d'or par exemple, voire 60 gobelins potentiels...).

Les personnages arriveront enfin sur une piste ancienne (qui peut leur être renseignée par des gamins du camp des bûcherons de Valbourg. En effet les bûcherons, nombreux dans la région, se répartissent sur une superficie étalée, jamais à plus d'une journée de marche de Valbourg. Néanmoins certains savent l'existence de cette piste mais ne l'ont jamais suivie, et ils n'en ont pas l'intention. Ils mettront les PJ

en garde contre les dangers de la forêt et des collines qui regorgent de monstres errants.

Un PJ disposant de pistage pourra trouver quelques traces menant à la piste qu'il suffira de remonter (jet de pistage à -2 réussi = trace de pas d'une personne qui courait au vu de la taille des enjambées).

La piste peut être suivie sur environ 2 ou 3 kilomètres avant de tomber sur le lieu de l'attaque.

Le groupe arrivera de l'est et découvrira les chariots renversés le long de la piste. Si aucune rencontre aléatoire n'a eu lieu profitez de tirer sur la table des rencontres en collines pour profiter du site pour organiser un combat ou une rencontre.

Mis à part les restes de caisses et tonneaux abandonnés, il n'y a rien de valeur. Les cadavres de 5 gardes sont éparpillés dans la zone (aucun équipement ne leur a été laissé). Le cadavre d'un bœuf, auquel il manque les pattes arrières, git encore attaché à son joug dans une mare de sang énorme. Sa tête a été écrasée par une grosse pierre manifestement laissée sur place (pierre de 5 à 7 kilos). Des empreintes de pas (pistage réussi) d'individus de grande taille (3 m pistage réussi de 2). Leur nombre peut être discerné sans aucune exactitude (jet de pistage réussi permet de dire qu'ils étaient entre 6 et 12) en prenant 1 h à explorer les environs.

La piste peut aisément être remontée jusqu'au repère des Ogres. Laissez le doute s'insinuer dans la tête des PJ quant à savoir s'il s'agit de géants ou d'Ogres. Le marchand n'a pas su faire la distinction et sa peur lui a laissé croire à des géants. L'attaque ayant eu lieu à la nuit tombée, son imaginaire a fait le reste et il ne s'est pas attardé pour une analyse plus poussée.

Le Sanctuaire de Makaï

Il se trouve sur une un piton rocheux à environ 30 m au-dessus du sol. Les falaises de craie qui surplombent la piste peuvent être escaladées par un voleur. Une dépression dans la falaise permet d'utiliser un chemin praticable pour atteindre l'entrée du sanctuaire. La pente assez raide permet de progresser au rythme de 6 m par round. En haut le sol est plus plat et le plateau est rempli de végétation luxuriante. Un petit étang sur la droite abrite une vie pullulante. Un chariot semble stationné devant les marches d'un bâtiment. Des statues/colonnes soutiennent le toit du bâtiment et sont couvertes de lierres et autres plantes. En les découvrant, un jet de connaissance des religions ou de l'histoire permet d'identifier un culte druidique ancien. Les statues représentent des arbres surmontés d'un nuage (un symbole du culte de Makaï très ancien).

L'entrée du sanctuaire

1. Hall. Le sol est sale et jonché de traces de déplacements. De même on peut identifier deux traces parallèles qui viennent de dehors et se poursuivent droit devant (les roues d'un chariot). Les murs ont dû porter des fresques aujourd'hui effacées par le temps et dont on ne distingue plus rien.

De même quelques gros rochers sont alignés proprement sur la droite devant l'entrée d'une autre salle.

2. Pièce de droite. Cette pièce est vide mis à part de vieilles toiles d'araignées gigantesques. Celles-ci sont pleines de poussières. Aucun ogre ne s'est aventuré dans cette pièce redoutant d'y trouver un spécimen géant d'araignée.

Pourtant au fond, une fois traversé l'épais linceul, on peut trouver une vieille boîte en bois contenant deux vieilles capes de lin écru. Une fois sorties de la boîte, les capes sont détruites rapidement.

Les murs s'ils sont dépoussiérés et nettoyés des toiles (et pas par le feu qui noircirait tout !) révèlent des scènes forestières aux couleurs délavées, représentant des hommes portant des tenues blanches et portant des serpes d'or, vivants au contact des animaux de la forêt (des plus dangereux aux plus communs). Les scènes sont naïves mais bien réalisées.

3. Pièce de gauche. Cette pièce contient des matériaux primaires comme quelques planches de bois, des blocs de pierres grossièrement taillées, même une gargouille de petite taille (1,2m), quelques sacs de charbon, deux ballots de paille, une caisse de 5 feux grégeois (non remplis du mélange inflammable). Les murs portent un décor de nuit étoilée. Un jet réussi en astrologie ou astronomie permet de dater le



ciel d'environ 500 à 600 ans, et d'identifier une constellation précise (la constellation de l'hydre). Si le jet est un succès réussi de 5 ou plus le personnage pourra comprendre qu'il s'agit d'un événement astronomique qui fait référence à l'arc-en-ciel magique des elfes. Utilisé comme moyen de transport pour atteindre le pays elfique originel.

4. Cellier. Celui-ci renferme bien peu de choses. Un trou au fond de la pièce a été creusé, ou plutôt

semble s'être formé naturellement. Il s'agit d'un terrier qui fût autrefois occupé par un couple de belettes géantes. Leur trésor pourra être récupéré par quiconque prendra le risque de ramper sans possibilité de se retourner sur 15 m. Au fond du trou on peut trouver le corps d'un petite-gens (une femme) dont il ne reste qu'un squelette vêtu de restes d'habits. Le squelette porte à la ceinture une épée courte, une dague et une bourse. Les restes d'un sac à dos sont écrasés par le squelette. Il contient un petit grappin, des outils de voleur, un briquet, deux fioles d'huile, une fiole (contenant 10 graines de croissance livre des merveilles).

5. Salle des soins. Cette salle était usitée pour prodiguer des soins à qui en avait besoin (hommes ou animaux). On y distingue encore les emplacements qui servaient de couche pour soigner les individus (les deux renforcements dans la roche). Quelques restes de poterie brisées (datable avec histoire 500-600 ans) traînent ça et là.

Une belle fresque murale montre un peuple à tête de chien (des Hutaakiens) en robe blanche, enseignant à des humains. Les canidés désignant une étoile parmi les astres du ciel. Les humains semblent évoluer sur la fresque jusqu'à des représentations plus développées mais qui semblent archaïques aux PJ. Une représentation humaine semble être représentée à plusieurs reprises, *Jet en Religion* (Zirhev).

Les cavernes

6. Vestibule des cavernes. Cette petite pièce a été piégée afin d'empêcher quiconque d'entrer d'une part mais aussi de sortir (pour les ogrillons désobéissants...).

Ainsi, les quelques marches qui descendent de la salle 5 vers la salle 6 ont été graissées. Le sol en bas des marches est tendu de

cordes traversant le passage et auxquelles sont attachées des boîtes de conserve vides, fourchettes et autres objets bruyants. Les PJ peuvent repérer les cordes tendues sans grande difficulté et se douter d'un système d'alarme basique. Par contre, *détecter* les marches graissées est une autre histoire. Si un PJ voleur tente de *repérer les pièges* il aura les chances habituelles de remarquer une couleur légèrement différente de la roche qu'un œil averti peut observer. Dans tous autres cas, seules les cordes tendues sont facilement repérables.

Tout personnage qui tente d'approcher les cordes en silence devra réussir un jet sous $4 \times DEX / 1d100$ pour éviter de glisser de tout son poids et atterrir sur les cordes en contre bas. Dans ce cas, un effroyable bruit se fera entendre dans tout le complexe souterrain. Le PJ qui aura glissé subira 1d6 points de dégâts. Les ogres seront dès lors sur leurs gardes, impossibles à surprendre durant les 6 heures suivantes.

Dans le cas où le piège est déjoué et les cordes démontées (*un jet de désamorcer les pièges à + 20 %*, le piège des cordes est grossier !), les aventuriers peuvent traverser le vestibule et atteindre le dénivelé un peu plus loin qui conduit à la salle 7 suivante. Ils pourront dans ce cas surprendre les ogres s'ils s'en donnent les moyens (vitesse de déplacement au tiers de la vitesse normale, silence dans le groupe etc.).

7. Grande caverne centrale. Une partie du clan a élu domicile dans cette caverne et doit protéger le shaman.

Ici, 6 ogres sont prêts à en découdre si les PJ ont été bruyants ou dissipés. Sinon, ils pourront être surpris si l'approche des PJ est discrète.

Leur profil est identique à celui des ogres normaux.

CA 5 ; TAC0 15 ; DV 4+1 ; DE 27 (9) : At 1 ; D 1d6+2 ; JP G4 ; Mo 10

PV	25	18	15	18	14	18

Les ogres possèdent un trésor de 2000 pa ; 504 po ; 8 gemmes (ambre 100 po ; petite aigue-marine 250 po ; perle 500 po ; petit grenat 50 po ; perle de 250 po ; cristal de 100 po). Le tout se trouve dans des sacs de toile déposés sur les hauteurs de la roche mais bien visibles (nécessite un jet d'escalade pour les atteindre (ou courte échelle ou perche avec Dex).

La carcasse d'un bœuf se trouve dans le coin sud-ouest. Elle dégage une odeur assez forte mais pas pestilentielle.

8. Couloir sinueux. Dans le couloir sinueux se trouvent les ogrillons qui tenteront s'il y a un combat d'attaquer les personnages de seconde ligne non engagés en combat. Ils lanceront des roches de plus ou moins 1 kg (3m 6m 9m) pour 1d4+2 points de dégâts (TAC0 : 17) CA : 5 ; DV 2+1 ; pv 9 et 10. PX : 25

9. Caverne naturelle. C'est ici que joue le bébé ogre avec des escargots et des rats qui viennent s'abreuver à la marre.

Il ne prendra part aucunement aux combats même s'ils ont lieu à proximité. Il ne fait que ce qui l'intéresse. Et ce qui l'intéresse c'est de manger les escargots et les rats...

Une jarre se trouve au bord de la marre. Le bébé ogre possède 9 points de vie et est bien joufflu pour son âge (ce sera un représentant massif de sa race).

10. Longue caverne. Cette caverne contient visiblement une partie du contenu des chariots de Bechir Al-Muhammed. La liste que détiennent les PJ semble couvrir une partie de ce qui se trouve ici.

Vous veillerez à détailler ce qui s'y trouve (les biens de Bechir) en y

ajoutant d'autres biens. Ainsi l'inventaire compte en sus : 25 torches spéciales (elles brûlent 18 tours soit 3 heures), des pitons de fer (20), deux cordes de soie 15 m (enc. 25) ; 3 miroirs ; 5 sacs à dos, 10 petit sacs, 10 grands sacs ; 3 lanternes.

11. La jonction. Cette petite pièce a été agencée de manière à ce que quelques tonneaux bloquent l'accès entre les pièces 10 et 11 (à nouveau pour limiter les déplacements des petits). Ainsi des tonneaux sont empilés sur trois mètres de haut. Les tonneaux ne sont pas attachés justes empilés. Trop de poids sur le dessus les fera dégringoler dans un fracas assourdissant. Il faudra prendre le temps de démonter la barricade ainsi constituée, ce qui prendra environ 1 tour.

12. Renforcement. Des caisses vides sont stockées ici. Il y a de quoi transporter 20 000 po.

13. Caverne de stockage. C'est ici que l'on trouve le reste des marchandises de Bechir. Il y a **trois poules** en liberté qui mangent des grains répandus d'un sac éventré (CA 7 ; DV 1/2 ; pv 2). Si les PJ retournent tout pour fouiller, les poules piaillent et s'enfuient dans les cavernes donnant peut-être l'alerte (30 % de chance). Dans ce cas, un ogre viendra voir ce qu'il se passe dans la pièce 13 au risque de donner l'alerte. S'il est abattu il faudra le décompter des ogres de la zone 16.

Dans cette pièce, on peut trouver du matériel pour environ une somme de 450 po à la revente (enc. 1000). Dans une caisse se trouve aussi un coffret contenant trois potions : *potion de force*, un *antidote 15 DV*, une *potion de langage* ; *parchemin de sort de magicien niveau 1* : *protection contre le mal*.

14. Couloir pentu. Ce long couloir descend en pente douce jusqu'à la grande caverne commune (zone

15). Il y a plusieurs centaines d'années ce chemin conduisait les fidèles vers la caverne des eaux magiques. À ce titre, les murs furent décorés de signes cabalistiques et autres fresques réalisées à l'envie. Ceci donne au



lieu éclairé par les torches un aspect des plus festif. Les couleurs bariolées ont gardé leurs éclats. Du rouge sang au bleu royal en passant par le jaune d'or et le vert olive, ces couleurs éclatantes chatoient au gré de la lumière vacillante des torches. Les motifs aussi sont variés et de tous styles. Le long de ces décors divers sont dissimulés des trésors d'art populaire (et pourquoi pas une carte au trésor dissimulée dans les motifs).

Attention les belettes géantes (zone 15) sont capables d'arriver jusqu'à la moitié du couloir et d'attaquer les PJ.

15. Entrée de la caverne commune. Dans ce renforcement se trouvent les animaux de compagnie des ogres. Soit **deux belettes géantes** qui sont attachées à de gros rochers avec une corde qu'elles peuvent aisément ronger en cas de nécessité (se libèrent sur un jet de 1-2/1d6 tous les rounds). Elles peuvent se déplacer sur 12 m sans souci au bout de leur corde.

Belettes géantes :
CA 7 ; DV 4 + 4 ; pv 19 23

D 45 m (15 m) ; A 1 morsure + spécial ; D 2-8 ; JP G3 ; Mo 8 ; TT 37 po dans la paille PX 125

16. Caverne commune. Les six autres ogres sont basés ici.

CA 5 ; TAC0 15 ; DV 4+1 ; DE 27 (9) ; At 1 ; D 1d6+2 ; JP G4 ; Mo 10

PV	20	16	17	18	17	25

Un coffre contient des sacoches de cuir qui renferment 528 po ; 8 gemmes (un petit grenat 12 po ; grosse agate 40 po ; améthyste 100 po ; un énorme grenat 200 po ; un corail 200 po ; un petit corail 100 po). *Bâtonnet de détection de la magie (22 charges) ; hachette +1, INT 8, AL Loyale, Ego 2, Volonté 12, Détection des pièces et murs mobiles, Détection des pentes.*

17. Caverne humide du Shaman. C'est ici que le shaman, a élu domicile. Il s'est approprié la caverne la plus profonde et la plus proche de la source du sanctuaire. C'est un ogre mage du sixième niveau. S'il est averti de l'approche des PJ il essaiera de les coller dans une toile d'araignée dans le passage qui mène à 7 ou celui qui mène à 16. Il essaiera de rassembler ses troupes puis enflammera la toile.

Shaman Ogre (Ogre-mage)

Sorts : 2 2 2

1er niveau

- Lecture des idiomes étrangers
- Protection contre le mal
- Lumière

2e niveau

- Toile d'araignée x2
- Lévitacion

3e niveau

- Dissipation de la magie
- Vol

CA 3 ; DV 6+12 ; pv 37 ; D 27 m (9 m) ; A 1 gourdin (TAC0 13 ou 9) ; D 1d6+4 (ou 2d6+8 avec croissance animale) ; JP : G 4+2 ; Mo 10 ; TT (S × 10) S × 100 + C Al C ; PX : 1750 xp

AS : Pouvoirs : odorat (contre invisibilité malus de -2 seulement); Croissance animale (double les dommages).

On trouve un banc sommaire fabriqué dans un tronc d'arbre. Un tonneau de belle facture contenant un rhum de Minrothad (val 1200 po, enc. 200), une paillasse, un coffre contenant les livres de Bechir ainsi qu'un parchemin contenant un sort de prêtre (création d'eau) et un autre avec deux sorts de magicien (force fantasmagorique et désenvoutement), deux tapis elfiques (val. 300 po chaque, enc. 100 pièce), et trois cordes de 20 m (moitié d'enc., double valeur).

18. Caverne de la Source. Cette grande caverne est bruyante. On entend clairement le bruit d'un cours d'eau et d'éclaboussures.

Une grande plaque de pierre lisse (du marbre) porte un texte rédigé dans une langue ancienne et perdue. Une lecture des idiomes étrangers permettrait de lire un

Plan du Sanctuaire Makai pour le MD : Échelle voir carte des joueurs.

texte rendant grâce à Makai, protecteur de la nature sous toutes ses formes (le texte est à inventer).

Au sud-est, un gros visage barbu taillé dans la roche semble cracher un torrent puissant qui vient remplir un cours d'eau qui s'étire jusqu'au nord-ouest. À cet endroit l'eau semble s'enfoncer dans les entrailles de la terre et y disparaître. Une végétation luxuriante et fleurie pousse à l'endroit où l'eau s'engouffre dans le sol.

Boire l'eau directement au sortir du visage permet une fois par jour d'être soigné de 2d6+2 points de dégâts. Emporter l'eau dans des récipients consacrés à Makai permet d'en faire des potions de *Soins mineurs* (dont la péremption survient quelques 1d6 semaines après le remplissage). Mais aucun druide de Makai ne traîne dans le coin... Seules trois poteries de terre cuite vernies se trouvent au pied de la statue en 19 et elles ont été consacrées à Makai (n'apparaissent

pas comme magiques) comme l'indique une phrase en langage ancien (lecture des *idiomes étrangers*).

19. Statue à la gloire de Makai.

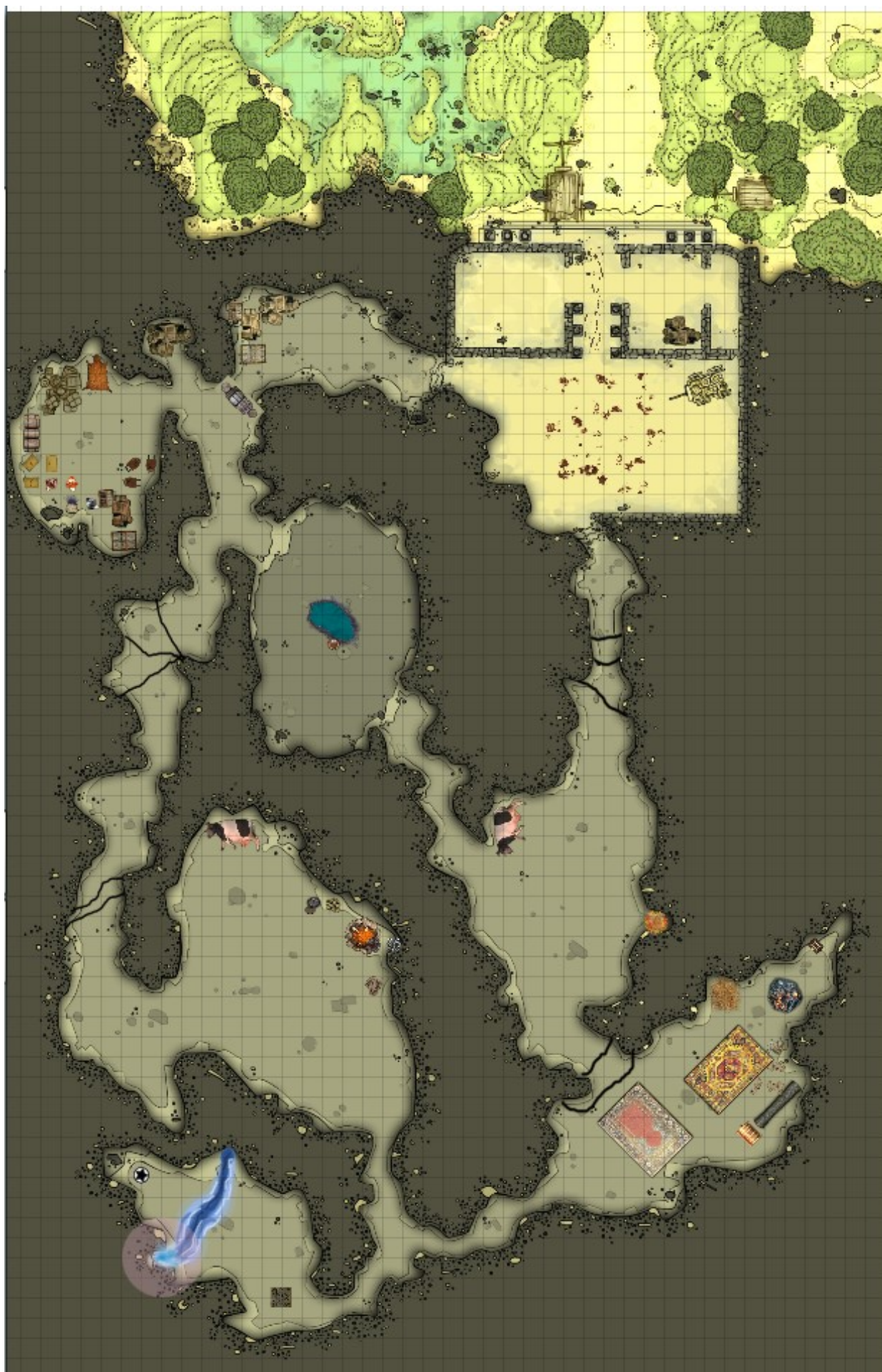
Cette statue n'est pas à proprement parler une représentation de Makai. Mais plutôt une version antédiluvienne de Zirchev, un homme portant sur l'épaule un faucon et caressant la tête d'un loup.

La statue est faite de marbre vert, le loup de marbre noir et le faucon de marbre rouge. La valeur de cette statue tourne autour des 15 000 po. La transporter sans la briser est une affaire de spécialiste (nains ?). Elle pèse dans les 20 000 po et peut être démontée en trois parties distinctes. Seuls des spécialistes pourront effectuer ce travail (qui réclamera un salaire de 5000 po et durera une semaine).





La Carte pour les PJ : Échelle 1 case = 1 m.



THRESHOLD, HIGHFORGE & ENVIRONS

