

# Escargae- La cité du Lac Rivelonde.

---

Introduction :

Dans les eaux calmes du lac Rivelonde, les tours d'Escargae se miraient paresseusement. La cité nordique était la dernière avant les monts Grizards, encore loin au nord, dernier rempart avant les étendues polaires. Elle était bien solitaire sur son lac, à l'ouest la grande forêt de Brandefune et à l'est les steppes. C'est vers le sud, en suivant le cours de la Rivelonde qu'on rencontrait la civilisation, Glénor l'antique capitale impériale, Naponne, son port sur la mer violette, les autres royaumes...

La cité du lac était censée être la capitale des comtés du nord, mais de ces derniers il ne restait pas grand-chose. Il y avait bien longtemps que l'empire Glénorien s'était éteint. Le comté des brumes n'avait plus de seigneur depuis des années, et d'ailleurs les derniers en titres étaient des barons, on disait la baronnie à l'époque. La marche de l'est avait été désertée, incapable qu'elle avait été, de résister aux attaques mingoles. Il ne restait pour ainsi dire que le comté d'Escargae proprement dit : la cité et les terres avoisinant le lac. Quelques villages de paysans, de pêcheurs, de bucherons ou de chasseurs qui nourrissaient la cité.

Elle était prospère, elle vivait du commerce, les trappeurs y amenaient peaux et gibiers, tant de la grande forêt de Brandefune que des monts Grizards. Les nains des royaumes montagnards vendaient leurs armes, leurs bijoux, leurs métaux, leurs pierres et étaient friands de tout ce qui pouvait provenir de Glénor et des royaumes du sud, tout comme le roi sylvestre, le roi des elfes, enfermé dans son royaume féérique de Brandefune. Avec les Mingols, le commerce était interdit, ce qui permettait à des gens comme Rodar de faire de juteux trafics !

Escargae avait d'abord été bâtie sur des îles, la première avait été nommée l'Escargot, c'était le nom initial de la cité. Cette île rocheuse était semblable à une immense dent de dragon tout droit sortie du lac. On y avait construit les premières maisons dessus, avec des rues en colimaçons jusqu'à son sommet qui avait été réservé pour les temples, le temple du ciel et celui du lac. Par la suite l'île longue fut habitée et le château du comte y fut érigé. A cette époque on construisit même des enceintes de pierre pour protéger un peu plus les îles. Mais la cité lacustre n'en était qu'au début de son ascension, et pour l'agrandir, les quelques îlots qui avoisinaient la berge et les îles n'étaient pas suffisants. On relia îles et îlots par des quartiers entiers sur pilotis et on construisit un pont jusqu'à la berge. Les divers quartiers furent nommés des quais, comme le quai des arts, le quai des contrebandiers ou le quai de l'île. Et lorsque la cité s'accrut encore, il fallut bien se résoudre à construire sur la rive. Ainsi naquit le dernier quartier, Escargae sur rive.

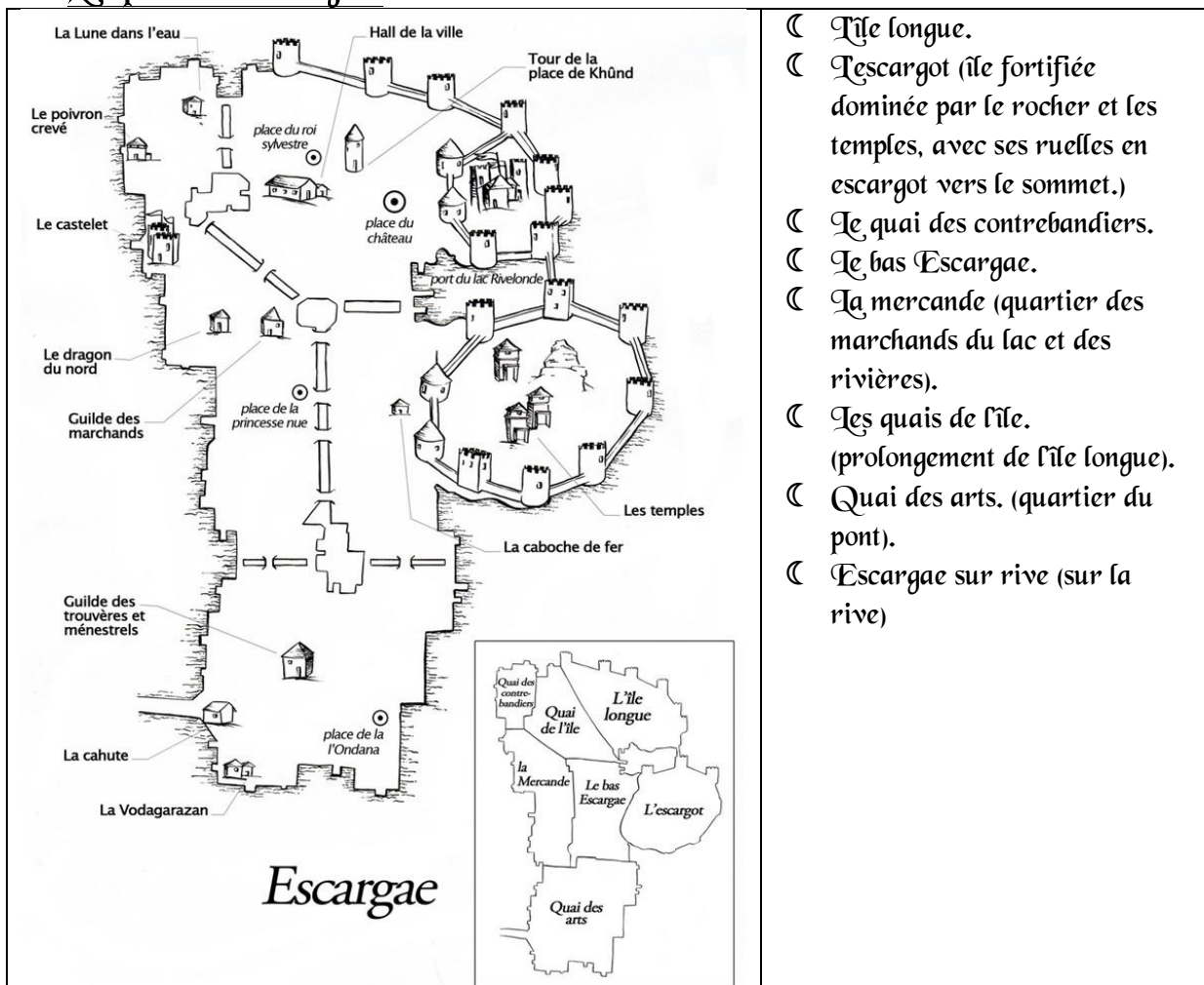
Les nombreuses maisons étaient en bois, aux toits pentus et couverts d'ardoises bleu-sombre, souvent décorées de motifs nordiques à base de dragons sculptés ou de thèmes géométriques entrelacés. Quelques bâtisses de pierre ou quelques tours se dressaient çà et là, lorsqu'on avait pu construire des fondations solides. La cité était plutôt calme, et propre, Dagavia, le maître de la cité y veillait. Avec la « merdaille », un système de canalisations en tuyaux de cuivres passant sous le plancher de la ville associé à de grandes roues à eau, les nains avaient beaucoup contribué sur le sujet de la propreté. On pouvait maintenant puiser de l'eau du lac sous la ville sans risquer de mourir dans l'heure en la buvant !

Un progrès net.

Les royaumes de lune tome 1. L'ombre des loups - chapitre IV. Stéphanie Jarrade.

## I Structure générale :

### 1. Les quartiers d'Escargae :



- ( L'île longue.
- ( L'escargot (île fortifiée dominée par le rocher et les temples, avec ses ruelles en escargot vers le sommet.)
- ( Le quai des contrebandiers.
- ( Le bas Escargae.
- ( La mercande (quartier des marchands du lac et des rivières).
- ( Les quais de l'île. (prolongement de l'île longue).
- ( Quai des arts. (quartier du pont).
- ( Escargae sur rive (sur la rive)



Quai des  
contrebandiers

Quai de  
l'île

L'île longue

L'escargot

La mercande

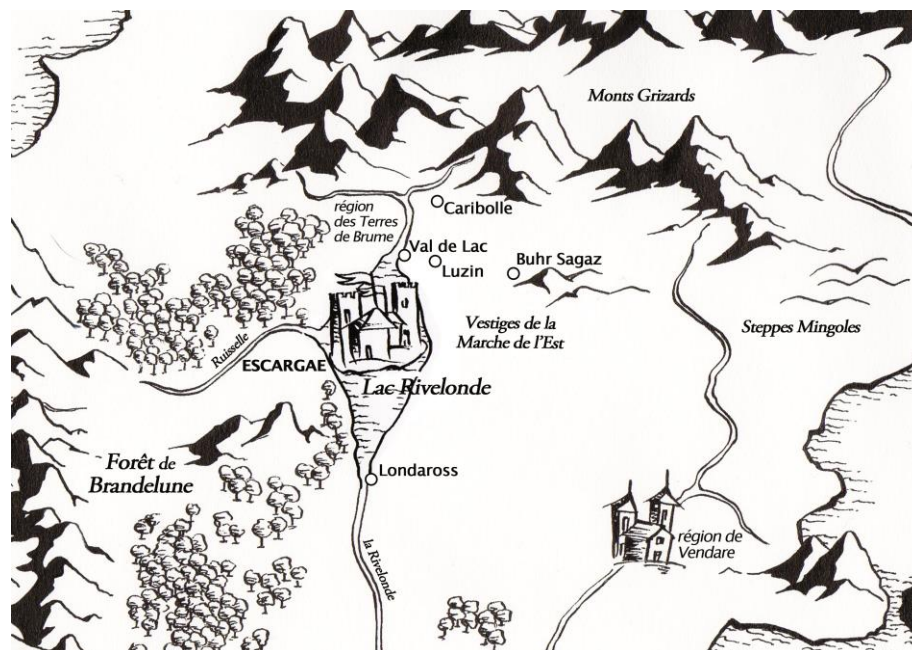
Le bas Escargae

Quai des arts

Escargae  
sur  
rive

Escargae

## 2. Escargae et ses alentours.

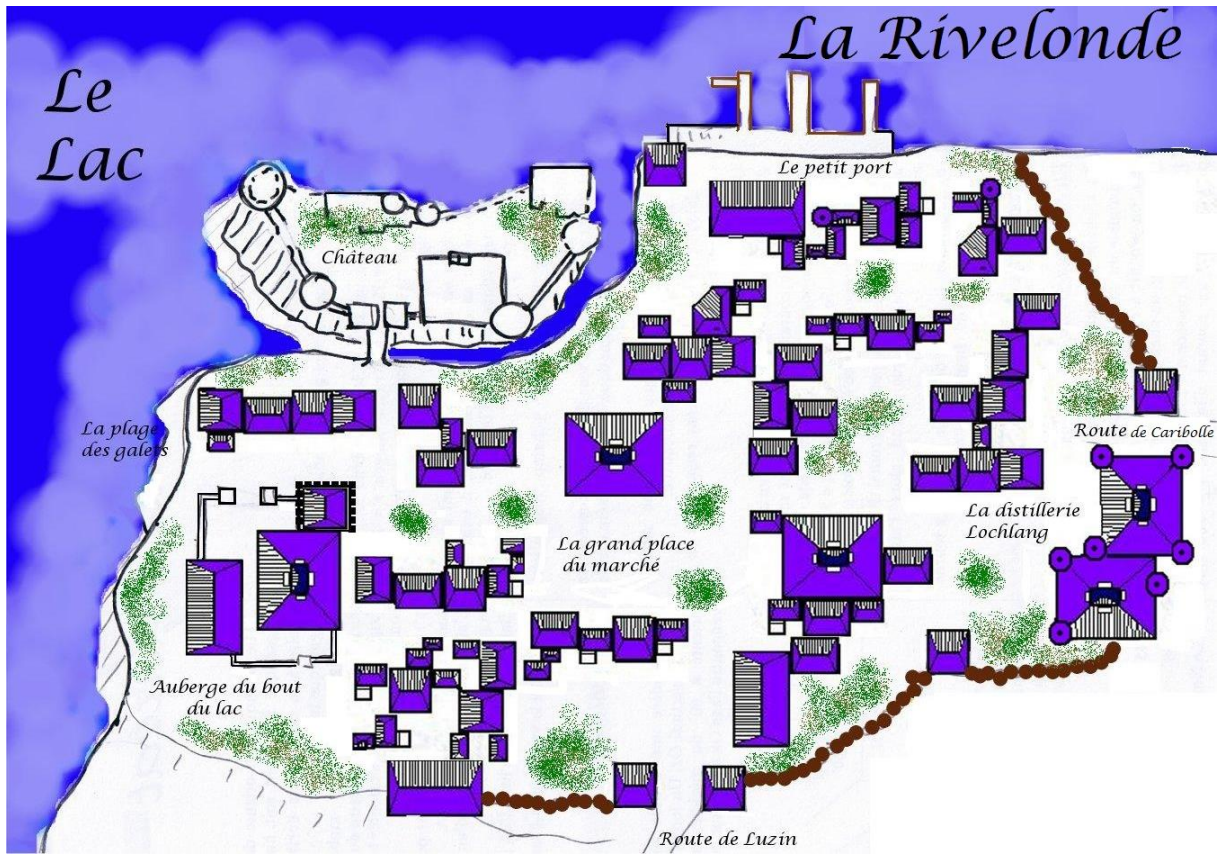


Le comté d'Escargae ou comté du lac ne débordent guère de la proximité immédiate de ce dernier. Quelques villages en font partie qui s'égayent sur les rives du lac ou dans la forêt de Brandelune. Ces derniers sont en général des villages de forestiers et de bûcherons qui ne sont jamais situés loin de la lisière de la forêt. Cette dernière est considérée comme sauvage et au moins une partie d'entre elle constitue un des royaumes féeriques de Brandelune : celui des elfes du roi sylvestre. Une douzaine de villages, dépendants de la cité lacustre, sont situés dans la forêt ou sur les pourtours du lac. Beaucoup d'entre-deux sont entourés de champs de blé ou d'orge. Il est également à noter que de vastes châtaigneraies et des pommeraies sauvages sont exploitées aux lisières de la grande forêt.

Le bourg fortifié de Londaross, célèbre pour sa brasserie qui produit « la brune de Londaross », est la seule autre petite ville de la région. Il n'y a pas de route qui mène à Vendare, la grosse ville marchande la plus proche, ce qui implique un long détour par le sud pour toute caravane marchande. Les cavaliers expérimentés qui tentent la traversée par les terres sauvages de l'est mettent près de deux semaines pour l'atteindre, quand ils l'atteignent... car en plus des animaux sauvages, les mingols et les orcs s'aventurent souvent dans cette région qu'ils considèrent être leur territoire de chasse. On tombe parfois sur des ruines de la marche de l'est qui ont été réhabilitées en fortins par des gobelins ou des orcs. Et il y a des créatures bien plus terribles que ces derniers qui rôdent dans ces terres abandonnées.

Au nord du lac, le bourg de Val de lac avec son château en ruines est le plus gros des trois villages de l'ancien comté des terres de brumes ou comté de val de lac. On y trouve la célèbre distillerie du Tsch-lang. Le village de cinq cent âmes dispose de deux auberges (« Le bout du lac » et « Chez Sudsak ») et de quelques artisans d'expérience. Il est relié par des routes à Luzin, célèbre pour sa foire aux herbes et à Caribolle, un village très fortifié à l'extrémité nord de l'ancien comté. Des routes mènent de ce village jusqu'au royaume nain de Bazad, dans les monts Grizards. Pour atteindre le village mingol de Burh Sagaz, on passe généralement par Luzin.

Val de lac :



### 3. Le fonctionnement général.

#### a. la monnaie.

- Ⓒ La couronne d'or. (= 10 couronnes d'argent)
- Ⓒ La couronne d'argent. (= 10 couronnes de cuivre)
- Ⓒ La couronne de cuivre. (= 10 sous d'étains)
- Ⓒ La pièce d'étain (le sou).

#### b. La politique.

La cité est dirigée par un Dagavia, généralement nommé le « maître de la cité ». Son mandat est à vie mais n'est pas héréditaire, bien qu'il y ait eu des dynasties de seigneurs d'Escargae. Il a le titre de comte d'Escargae, car il est censé régner au nom de l'empereur de Glénor, mais de fait, depuis l'effondrement de l'empire, la cité est totalement émancipée. Les anciens comtés du nord, ceux des terres de brume et de la marche de l'est n'existent plus. Bien que les titres soient détenus, de manière formelle, par l'empereur, les terres sont laissées à la garde de Dagavia.

Il ne décide pas complètement seul du devenir de la cité, bien que sa marge de manœuvre soit très importante. Les nobles de la cité, qui forment la chevalerie d'Escargae ont un devoir de conseil auprès de lui. Ce sont eux qui occupent les postes clefs, notamment dans les domaines militaire et judiciaire. Les conseillers proches de Dagavia sont tous issus de la noblesse.

Il ne faudrait pas oublier que la cité du nord est avant tout une cité commerçante, ses guildes sont désormais puissantes. Au fil des derniers siècles, elles ont arraché des chartes et des privilèges aux maîtres de la ville. Aujourd'hui, chacun des maîtres de guilde a le titre de « loge » de la cité, ce qui fait de lui un conseiller théorique de Dagavia, mais surtout un membre du conseil des loges. Ce conseil est une sorte de parlement que les grands bourgeois de la cité ont réussi à imposer au maître depuis un demi-siècle. Il a un rôle essentiellement législatif, et même exécutif dans tout ce qui concerne le commerce. Dagavia en est le membre dirigeant de droit. Cependant, les décisions du conseil sont soumises au vote, ce qui en fait un centre de pouvoir et un nœud d'intrigues. Le conseil des loges défend essentiellement les intérêts des grands marchands et négociants de la ville.

La nomination du maître de la cité se fait par cooptation entre les familles nobles et le conseil des loges. C'est du moins la théorie. Lorsque, à l'issue des graves troubles qui ont secoué la cité, le conseil des loges a débuté son existence, c'est lui qui a imposé Agravin I, le précédent maître. Sa disparition brutale, un assassinat ni plus ni moins, après trente-deux années de règne a permis à la noblesse d'imposer Dagavia.

#### c. Les guildes.

Il y a de nombreuses guildes dans la cité, des dizaines, mais beaucoup se sont regroupées au fil des siècles. L'organisation anarchique initiale tend à s'ordonner.

**La guilde des marchands** regroupe une dizaine de guildes sectorielles (les marchands de grain, de draps, de vin, de Bazad (qui ont l'exclusivité du commerce avec les nains) etc.) et essaye de les réguler. Il n'est pas rare que des conflits internes éclatent. Cette guilde est surreprésentée au conseil des loges : le commerce est le poumon de la ville.

**La guilde des trouvères et ménestrels** regroupe tous les secteurs artistiques, elle est peu puissante, mais en cheville avec le pouvoir religieux ce qui lui donne un minimum d'influence.

**La grande guilde des artisans** regroupe également diverses guildes de métiers (joailliers, armuriers, drapiers etc.). Elle est la seconde en puissance.

Il n'y a ni guilde des magiciens, ils sont très mal vus dans la ville et se font oublier, ni guilde des voleurs. Ces derniers règnent presque en maîtres sur le quai des contrebandiers.

#### 4. La garde de la ville.

La garde de la ville a deux rôles à jouer, un rôle militaire et un rôle judiciaire. Cependant, ce second rôle est plutôt dévolu à la fouine, qui a charge de s'occuper des investigations lorsque le besoin s'en fait sentir. Elle sert, dans une certaine mesure, de police politique.

La garde, dirigée par des chevaliers qui ont titre de capitaines, se découpe en une hiérarchie stricte : gardes, sergents d'armes, lieutenants d'arme et capitaines. Ces derniers ne répondent qu'à Dagavia lui-même ou à ses conseillers. Le commandement, ainsi que « l'école » de la garde se situe au château. Les autres postes sont distribués un peu partout dans la cité. Il s'agit soit de petites forteresses comme le castelets, soit de grosses tours voire de simples masures comme la « cahute » du guet du pont.

Escargae compte environ 2000 hommes en arme pour 50 000 habitants mais peut aisément quintupler ses effectifs en armant sa « réserve ». Tous les gardes qui quittent le service, et certains le font relativement jeunes, entrent automatiquement dans la réserve.

La fouine a une structure semblable à celle de la garde, elle est sous l'autorité du grand fouineur qui rend compte directement à Dagavia. Elle a prééminence sur cette dernière et peut, théoriquement, requérir son aide. Son siège se situe place du château, sur l'île longue. Ses membres, les fouineurs, sont formés à enquêter. Ils savent tous lire et écrire et considèrent souvent avec une certaine condescendance les membres de la garde. La fouine, en raison de son usage comme police politique - On lui attribue un rôle clef dans l'assassinat du précédent maître de la cité, Agravin I - n'a pas toujours eu bonne réputation. Les citoyens imaginent le pire au sujet de ce qui peut se passer lorsqu'on est embastillé dans ses locaux...

Le grand fouineur a toujours été issu de la noblesse, et son choix n'a pas toujours été heureux.

**Garde 3** Gu 3: I \*1 AC 19 HP : 24 AD \*7 DG 1-6\*3

**Garde 5 (sergent d'arme)** Gu 5: I \*1 AC 19 HP : 24 AD \*7 DG 1-8\*3

**Capitaines (chevaliers)** Gu8 I \*5 AC 23 HP : 64 AD \*15/\*10 DG 1-12\*11 hache ou épée \*2.

#### 5. Les apports nains.

##### a- La merdaille :

La merdaille est un gros conduit de cuivre qui passe tout le long de la ville au travers des pilotis sous le sol de bois de la ville. Un courant d'eau, alimentée par des roues naines entraîne toutes les eaux usées qui y sont déversées vers l'extrémité sud de la ville où la merdaille déverse ses effluves à quelques centaines de mètres en aval de la ville sur le fond du lac. Normalement, le courant du lac disperse ces déchets... de nombreux puisards à merdaille parsèment la ville, c'est là que les sauts d'aisance sont jetés, pour les nombreuses maisons qui n'ont pas un conduit les reliant directement à la merdaille ! La réalisation et l'entretien de la merdaille est le fait de la maison des nains.

##### b- La tour des eaux.

Il s'agit d'une des tours de l'enceinte de l'escargot. Une grande roue naine, qui lui est contiguë permet de la remplir d'eau, ce qui en fait un grand réservoir. C'est à partir de cette tour que quelques fontaines sont alimentées dans la ville, voire quelques habitations cossues. Il s'agit également d'une réalisation de la maison des nains.

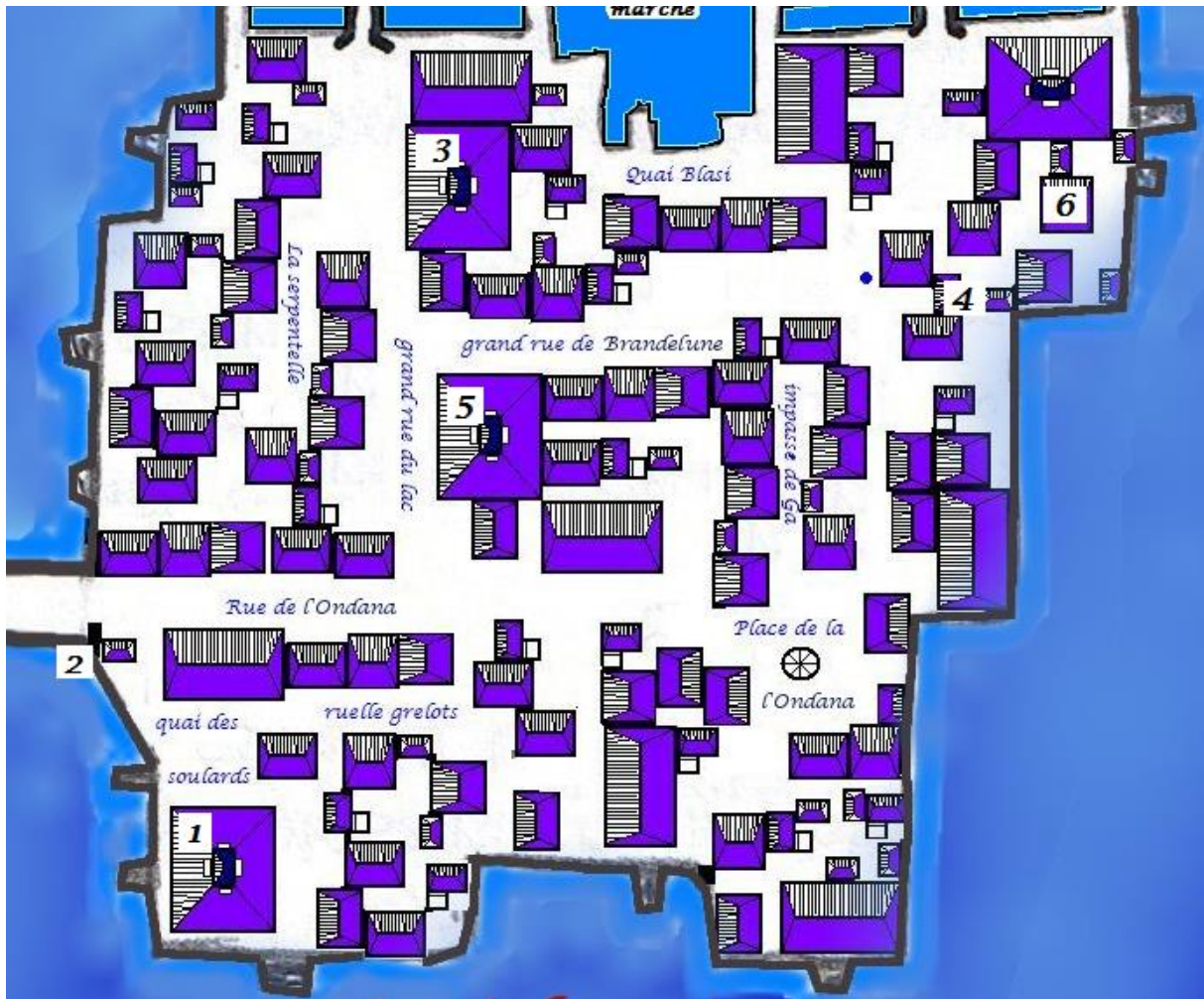
## II Descriptif des quartiers :

### a. Escargae sur rive.



1. **L'escargoterie.** Il s'agit à la fois d'une boutique, où l'on vend les célèbres gros escargots du lac et un estaminet. Le métier « d'Escargotier » qui consiste à ramasser des escargots sauvages ou à les élever est assez répandu sur le lac. Dans l'estuaire de la ruisseau, on en trouve qui sont plus gros que le poing. Les vrais gourmets ne mangent que les petits spécimens apprêtés par de véritables cuistots. La mère Pougat qui tient la boutique, emploie les services de beaucoup d'habitants d'Escargae sur rive pour s'approvisionner, comme la mère Gaba et ses filles. Ses fricassées d'escargots sont célèbres.
2. **Le poste de gardes.** Il est également chargé de collecter les taxes de passage. Seules cinq gardes et un sergent d'arme y résident.
3. **Jagoth et Gragoth,** les fossoyeurs gobelins d'Escargae habitent près du cimetière ! Ils connaissent des tonnes d'histoires au sujet des revenants... et ont un mal fou à se rappeler lesquelles sont vraies. Ils boivent énormément de Joch-lang. Une tradition dans cette profession. C'est peut-être à cause de cela, combiné à leur race gobeline, qu'ils sont complètement insensibles aux pouvoirs des morts-vivants.
4. **La maison d'Eorlyn.** Cavalière émérite Eorlyne est une Norring, elle connaît Sindarick le magicien et Bélédel, les chefs des Ailgarthas ainsi que tout le beau monde du « Dragon du Nord ». Elle vit sur une fortune acquise au cours de ses aventures et ne dédaigne pas de partir de temps en temps en quêtes de trésors.
5. **Les écuries d'Escargae.** C'est ici que doivent être laissés les chevaux qui sont interdits d'entrée dans la ville. Rotric le palefrenier bègue travaille ici (voir l'ombre des loups).
6. **La yourte de Gengis le mingol** et la tannerie de Bolric (voir l'ombre des loups).
7. **Le poste de garde désaffecté.**
8. **La mesure de la vieille Gaba** l'escargotière et de son unique fille survivante, la belle Sheena.
9. **La tour de guet sur la colline.**
10. **L'auberge « les trois canassons »** avec son écurie privée.

## 6. Le quai des arts :



### 1- **La vodagarazun ou Voda**, la célèbre auberge d'Escargae.

La Vodagarazun est la célèbre auberge d'Escargae, la plus réputée mais aussi la plus chère ! Elle est célèbre pour sa grande salle avec son bar circulaire au centre, tout de bois sombre et sa grande mezzanine qui surplombe la salle depuis le premier étage.

La grande cheminée de cuivre, attenante aux fourneaux est, dit-on, unique en son genre, elle trône au milieu du bar circulaire.

La bâtisse de quatre étage peut accueillir nombre de voyageurs et de très belles suites sont louables à l'année.

Odavacer est le maître aubergiste, c'est un ancien sous-officier de la garde qui garde encore la forme ! Quant à sa femme, Brunehaut, son charme et sa beauté sont réputés dans tout le nord, avec sa quarantaine elle tient la comparaison, et bien souvent à son avantage, avec nombre de damoiselles de vingt ans plus jeunes qu'elle. Elle est fort courtisée et on lui prête de nombreuses aventures avec nombre d'amants... Mais dans les auberges on raconte beaucoup de choses !

Et nul n'est jamais allé demander à Odavacer ce qu'il en pensait... Les deux filles d'Odavacer et Brunehaut, encore un peu vertes, ont hérité de la beauté de leur mère... Les bardes auront de quoi chanter !

Quelques brèves de taverne :

☞ **Le géant de Mirkwood** : On raconte que dans les montagnes de Brandelune vit un géant... Et dans son château il garde son trésor !

☞ **La mine des frères nains** : Dans les monts Grizards, presque dans le cercle polaire, est la mine abandonnée des frères Riols, une mine d'argent... On dit que les frères

auraient même découvert les antiques cascades d'argent, un grand hall des nains regorgeant de richesses et de trésors nains. Voilà peut-être pourquoi les frères ont disparu sans mot dire... Mathiin le nain, un des frères Riols, rencontré au géant endormi à Carribole n'en a pas dit plus...

- Ⓒ Des zygutes ! Facile, il y en a plein le marais de Brandelune, à la bonne saison on peut en chasser et extraire les bijoux qu'elles secrètent dans leur gésier, pour peu qu'on soit patient... et qu'on y croie !
- Ⓒ L'antique palais de la princesse Emmacintiel est au cœur de Brandelune, à la limite du royaume elfique. On dit que l'antique petit royaume sommeille et que des trésors elfes datant de l'âge d'argent y attendent. La carte trouvée dans le palais des vices de Sinias y mène directement...

La carte de la Voda

Pièce de gibier de Brandelune à la confiture d'airelle :  
2 couronnes d'argent.

Cailles de Brandelune rôties aux raisins du  
Glainorais : 1 couronne d'argent.

Saumon du lac braisé : 3 couronnes de cuivre.

Fruite du lac grillée : 1 couronne de cuivre.

Pain des nains : 1 couronne de cuivre.

Vin rouge de Glénor : 1 couronne de cuivre.

Blanc liquoreux des coteaux de Vendare : 2 couronnes  
de cuivre.

Côtes du Glénorais : 3 couronnes de cuivre.

Verre de Loch-Lang : 2 couronnes de cuivre.

Brune de Gondaross (bière) : 2 couronnes de cuivre.

Blonde de la Voda : 1 couronne de cuivre.

- 2- **La cahute** : Le célèbre poste du guet. C'est dans cette petite maison que se loge le guet du pont dont la mission est de surveiller et de contrôler le pont de la cité. Sous le commandement strict du chef Cloup, les gars du guet font ce qu'on attend d'eux sans trop de zèle. Parmi ses illustres membres on retrouve le sergent Kurst, Burt, Roger, Hadrick et Clodrick qui sont tous de vaillants hommes d'armes.

*« Le chef Cloup se frotta les mains, il faisait froid, puis il rentra dans la cahute, comme ils disaient. Le petit bâtiment du guet était construit juste au bord du pont, coté lacustre. C'était une petite bâtisse de bois vieille et défraîchie. Deux pièces en tout, la salle des gardes, avec ses quelques couches superposées et à l'odeur de renard prononcée et le bureau du chef. Après quinze ans de service, le chef Cloup avait eu droit à une pièce à lui, la reconnaissance du maître de la cité était sans limite.*

*Kurst prit sa bourse qu'il cachait dans sa paille, il avait devant lui l'étendue de ses possessions : sa couche, non, ça il n'en était pas sûr, c'était peut-être propriété de la cité, ses vêtements dans son armoire réglementaire de sergent et ses quelques économies. Son empire, comme il l'appelait, était encore maigre !*

*Il quitta la cahute et partit d'un bon pas vers la Voda. » L'ombre des loups. Les royaumes de lune tome 1.*

- 3- **La guilde des artisans**. Tous les artisans de la cité y adhèrent, ils n'ont pas le choix. Suivant les époques elle a été autonome ou rattachée à la guilde des marchands. À l'époque des aventures de Jaeta (années 1450-1460 dans le calendrier de Jenva) elle a été entièrement phagocytée par la guilde des marchands.
- 4- **Le pot du gob**. Un petit estaminet fréquenté par les apprentis artisans et les ménestrels. Très sympathique, on peut y boire pour pas cher. Son patron, un gobelin solitaire désargenté mais très cultivé et amoureux des arts, tient sa petite boutique montée de bric et de brocs à la disposition des artistes en herbe. Des spectacles y sont souvent donnés et bien des

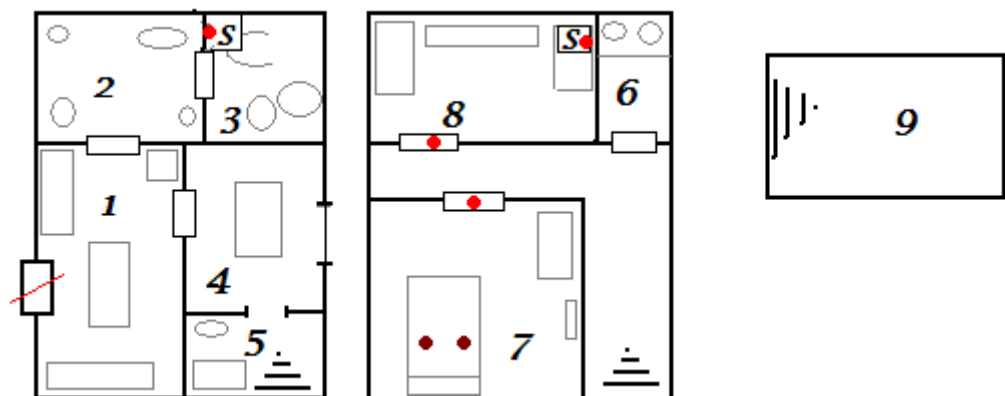
mélodies ou des poèmes y sont mis au point. Milo le Gob est plus qu'une célébrité à la guilde des trouvères et ménestrels, le pot du gob est devenu, malgré lui, une institution.

#### 5- **Guilde des trouvères et ménestrels.**

« La guilde des trouvères et ménestrels était aussi celle des artistes en tous genres. Située sur le quai des arts, comme on pouvait s'y attendre, elle faisait l'angle entre la grande rue du lac et celle de Brandelune. C'était une belle bâtisse de bois, dans le style nordique, au toit pointu. Laeta ne prit pas le temps d'admirer la façade que des générations d'artistes avaient dû reprendre et retoucher successivement. Elle était abondamment décorée de fioritures diverses, trop sans doute. Elle frisait le désordre, voire le brouillon, avec ses sculptures de têtes de dragons, ses harpies, son serpent géant et toute une foule d'instruments musicaux. Le hall de la guilde était à l'image de la façade quoique plus en harmonie. Il y avait beaucoup de monde ici, des baladins, des musiciens, des acteurs, toutes sortes d'artistes désargentés qui vivaient ici. C'était une des vocations de cette guilde, offrir le gîte à tous ses membres, et même aux ménestrels itinérants. Bien entendu, ceux qui avaient réussi, ou avaient un peu d'argent, pouvaient descendre dans les auberges ou vivre à la cour de quelque seigneur. Pour les autres, il y avait toujours le hall de la guilde des artistes, qui ressemblait à un vrai bazar ! Chacun avait essayé de se faire son petit coin, des couvertures étaient étalées un peu partout, il y avait quelques meubles de bric et de broc et des tentures tendues pour préserver un peu d'intimité. Des filles jeunes et plutôt maigres s'exerçaient à la danse pendant que leurs compagnons tiraient des notes, dont beaucoup de fausses, de leurs instruments ; de jeunes peintres travaillaient leurs toiles, des poètes essayaient de composer... Même les décorations des murs semblaient s'accorder avec toute cette bohème. On y distinguait toute une farandole ciselée dans le bois, parfois peinte d'or et de couleurs moins nobles : des farfadets, des dryades, des lutins de tous poils, des gobelins, des satyres, des diabolins, tous musiciens. Chacun jouant ou portant son instrument. Et tout au bout, semblant accueillir la farandole, un dragon couronné, assis sur un trône, tenant dans ses griffes une harpe et un luth. Laeta se dit qu'il devait s'agir de quelque patron des artistes, ou au moins des musiciens. Elle leva les yeux un peu plus haut et remarqua la frise qui faisait tout le tour de la pièce : un long serpent, onduleux, aux écailles bien peintes. L'Ondana, le protecteur de la cité. » La princesse nue – Les royaumes de lune, tome 2.

C'est dans ce joyeux bazar qu'on peut trouver les chansons, les légendes et toutes les œuvres artistiques répertoriées par la guilde. On peut en acheter pour une somme modique, pour peu qu'on réussisse à se faire aider pour dénicher ce que l'on recherche, car le grand conteur Wagorn a sa manière bien à lui de ranger les parchemins.

6- **Demeure de Frébéggar du Glénorais.** Frébéggar est un magicien de petite envergure qui vit assez replié sur lui-même. On peut lui demander de menus services contre rémunération, il est bien obligé de vivre... Mais l'essentiel de sa vie est consacré à l'étude. Il dispose d'une bibliothèque, bien fournie, dont il n'a pas encore tiré la quintessence. Il lui arrive, à l'occasion, de partir en voyage pour acquérir de nouveaux ouvrages ou chercher des ingrédients rares.



La boutique semble fermée.

1. **La boutique** d'apothicaire. On y trouve nombre de pots et de fioles emplies de poudres et d'onguents. Il fait toujours sombre ici et une odeur douçâtre de pourriture prend à la gorge. On trouve ici toutes sortes d'ingrédients et de baumes à des prix raisonnables. Mais ce n'est pas l'activité principale de Frébéggar.
2. **Le cellier.** Nombre de tonneaux et de tonnelets contiennent des sels et autres ingrédients nécessaires à ses activités.
3. **Le second cellier.** Une myriade de pots sont sur des étagères en désordre. Un passage secret DC20 protégé par un trait de feu ( \* 24 contre 29 6d6 sauvegarde DC 16 \* niveau de critique ou ½ sans critique) permet d'accéder à la bibliothèque ou à la cave.
4. **La salle commune,** encombrée de victuailles diverses, la cuisine est dans un désordre indescriptible de casseroles et d'assiettes sales et de reliefs de repas... le **chat** est ici.
5. **L'escalier,** dans lequel est une statue de bronze d'un gros loup dressé sur ses pattes arrières. Le loup s'anime si Frébéggar le commande.

**Loup de bronze :** (construction) *I*: \*2 *AC*: 22(*dureté* 7) *HP*: 35 *AD*: \*8 *DG*: 1-8 \*3.

6. **les latrines.**
7. **La chambre de Frébéggar** est également en désordre, c'est là qu'il est au début lorsque les PJ entrent. Il y a un coffre contenant 200 maels d'argent dans cette pièce, protégé par un trait de feu ( \* 24 contre 29 6d6 sauvegarde DC 16 \* niveau de critique ou ½ sans critique). Le reste de la chambre est sans réelle valeur.
8. **La bibliothèque de Frébéggar.** On y trouve nombre de livres intéressants, dont beaucoup ont traités à la magie ( livres de valeur 200 maels). Un passage secret permet d'accéder au second cellier ou à la cave (DC 20, piégé comme ci-dessus).
9. **La salle de magie.** Un grand cercle magique est au centre, une cage est suspendue au plafond, on y trouve divers ingrédients ainsi que 3 livres (runes magiques, donc sorts) et bien sûr nombre d'ingrédients sur des étagères.

**Frébéggar est un mage niveau 6.**

*I*: \*3 *AC*: 18 *HP*: 35 *AD*: \*6 *DG*: 1-6 \*1. Sa cane est un bâton \*1. Sa robe lui confère armure de mage permanent et il peut activer un bouclier (\*4 *AC*)3/j.

*Sorts dans baguette* : éclair de feu 6d6, charme P.DC14, obscurité.

*PP en tête* 13. (Sorts divers, toile d'araignée, feu, griffes du démon...).

*Son chat noir* : 6PP : charme x2, obscurité, paralysie DC 16.

Bien entendu, frébéggar ne compte pas se laisser faire si on l'ennuie ! Et il est devenu un peu paranoïaque, d'une part à cause des rumeurs dans le quartier, et d'autre part à cause des menaces qu'il a reçu de la secte du Sceau de la nuit : « avec nous ou mort ».

- 7- **La place de l'Ondana.** Cette place est très populaire dans la cité. Les amoureux s'y donnent souvent rendez-vous le soir et laissent parfois une piécette dans la fontaine en offrande à l'Ondana, le monstre du lac protecteur de la cité. Les cérémonies de mariage qui ont lieu durant la fête de l'Ondana impliquent un passage à la fontaine. D'aucun raconte qu'elle est enchantée...

« Laeta était dans la foule, c'était la première fois qu'elle voyait cette fête. Elle avait mis sa belle robe bleue de dame, un cadeau du capitaine Shacha. Les prostituées n'avaient pas le droit de participer aux festivités, mais il suffisait de ne pas être trop voyante pour passer inaperçue. On ne la connaissait pas ici, ou pas en tant que fille de joie. Elle n'était pas loin de la grande fontaine, place de l'Ondana. Un bassin circulaire entourait une effigie du monstre du lac, qui crachait de l'eau. Les futurs mariés venaient y jeter des pièces, puis ils s'avançaient au bout du quai et jetaient leurs paniers à l'eau, en offrande. » La princesse nue –Les royaumes de lune, tome 2.

c. La mercande :



1. **Le dragon du nord.** Cette auberge bien connue est assez fermée aux étrangers. Elle est le repaire des « jeunesses nordiques », une confrérie assez xénophobe qui prône une certaine pureté raciale dans tout le nord. Les incidents frontaliers fréquents avec les mingols, ou la présence importante d'immigrés nains ou gobelins nourrissent un sentiment d'invasion dans la ville. C'est sur ce terreau que les jeunesses nordiques prospèrent. Les plus engagés d'entre eux, les Ail-Garthas, passent régulièrement à l'action sans se rendre compte qu'ils sont manipulés par les Norrings, un peuple guerrier de cavaliers établi plus au sud. L'auberge elle-même dispose d'un ring dans lequel des combats à main nue sont organisés. Les paris vont bon train. Le fossoyeur, champion de l'auberge, reste un adversaire quasi-invaincu.

« *Kurst toqua à l'aide du heurtoir en forme de dragon, une petite lucarne s'ouvrit dans la porte de bois ferrée et un visage parut derrière les barreaux. Il se contenta de montrer son poignard à tête de loup. La lucarne se referma et après un claquement métallique, la porte s'ouvrit. Le portier était un homme plutôt âgé qui portait les cheveux très longs, il les laissa entrer sans dire un mot. Passé un tout petit couloir, ils arrivèrent dans la grande salle du Dragon du nord. Le bruit et les clameurs semblèrent arriver d'un coup. De l'extérieur, on n'aurait jamais imaginé tant d'agitation. Tout un tas de rudes gaillards étaient debout, massés autour d'une petite arène de sable surélevée où deux combattants se livraient à un pugilat sans merci. Le ring et ses spectateurs étaient dans une portion de la salle un peu plus basse que le bar, sur la droite. Sur la gauche, et légèrement plus en hauteur était la partie taverne, avec un comptoir de bois bien travaillé et abondamment fourni en bouteilles de toutes sortes, et bien entendu quelques tables de bois sombre avec leurs chaises. Une rampe de bois séparait les deux parties de la grande salle, on passait de l'une à l'autre par un petit escalier. On voyait tout de suite, qu'au-dessus de l'arène était une mezzanine qui donnait sur le premier étage et à laquelle on pouvait accéder par un autre escalier. Les cris et les vociférations ne s'estompaient pas, nul doute que des paris étaient en jeu. La plupart des gaillards du Dragon du nord portaient de longs cheveux, blonds, et beaucoup avaient les yeux clairs. Les serveuses avaient été triées sur le volet, grandes, blondes aux yeux bleus. On disait souvent que c'était le type nordique. On aurait, d'ailleurs, vainement cherché un mingol par ici, ou un homme un peu trop basané, ce n'était visiblement pas le style de la maison. Le patron faisait figure d'exception au milieu de tout son monde, c'était un grand costaud au crâne intégralement rasé. Il protégeait, d'ailleurs, bien ses muscles sous une épaisse couche de graisse, probablement due à son amour immodéré pour les bières du nord. Il arborait toujours une expression belliqueuse, on aurait dit un bouledogue, et il portait en toutes circonstances une chemise de mailles grasse et des bracelets de force en cuir. » *L'ombre des loups. Les royaumes de lune tome 1.**

Plus de détails dans le scénario jdr « *L'ombre des loups* ».

2. **La rue du chien pelé.** C'est au fond de cette ruelle sordide que se situe la boutique de taxidermiste du « *Loup du nord* ». Un des activistes les plus engagés des Ail-Garthas. Plan complet dans le scénario jdr « *L'ombre des loups* ».
3. **Chez Balric le marchand.** Balric est un des plus grands marchands de la cité. Cet ancien guerrier plutôt bonhomme a près de la cinquantaine. Veuf, il vit seul avec sa fille, Séléne, et ses domestiques. Il affrète régulièrement des caravanes vers Glénor et a beaucoup de choses à vendre, y compris des ingrédients rares. Il dispose de plusieurs boutiques et d'un entrepôt.
4. **Place de la princesse nue.** Cette petite place est nommée ainsi parce qu'une statue de jeune femme elfe, presque nue, est érigée dans un des coins de la place. D'aucuns prétendent qu'un charme émane de la statue...

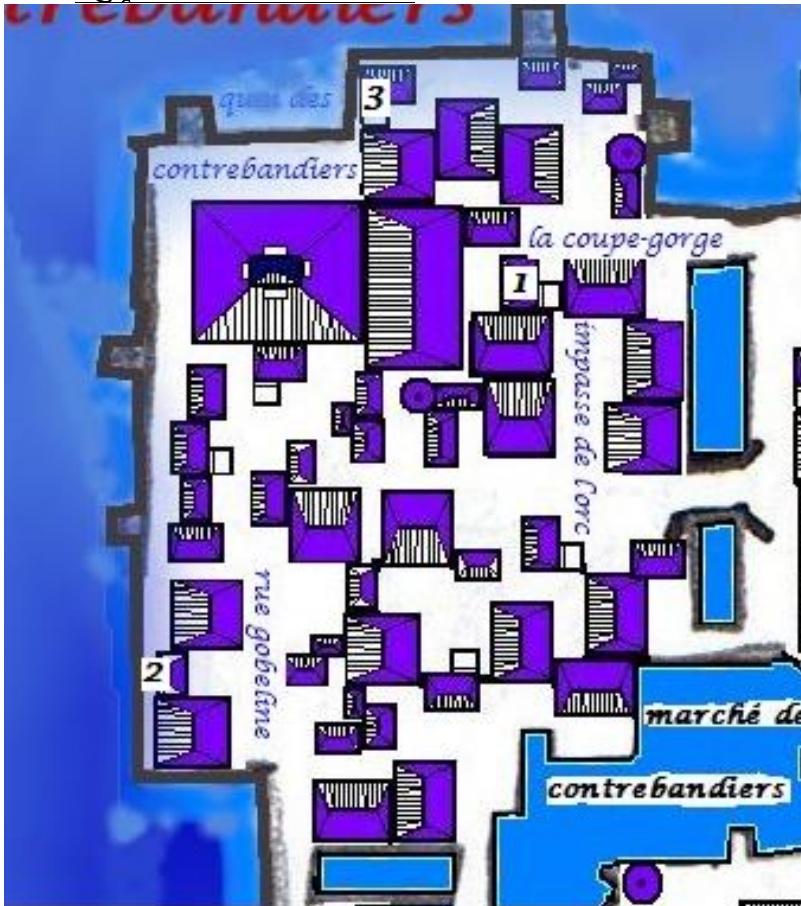
« *Un pont de bois, joliment décoré de sculptures nordiques, donnait sur la place. On reconnaissait une représentation de l'Ondana sur chacun de ses piliers. Il permettait de franchir un des canaux de la ville. Il ne s'agissait pas à proprement parler de canaux, mais de voies navigables sur le lac qu'on laissait entre deux quartiers montés sur pilotis. Celui-ci marquait la limite entre la Mercande et le Bas Escargae, un autre quai, comme on disait ici. Mais ce n'était pas le pont qui faisait la réputation de cette petite place, c'était sa statue. Une belle statue de pierre blanche, montée sur un piédestal de plusieurs mètres, brillait au clair de lune. Elle était blottie dans un coin, presque en bas-relief, entre deux bâtiments. Elle représentait une jolie jeune femme elfe, presque nue, la tige ou le drap qu'elle tenait encore en main était tombé et ne lui couvrait plus guère que le bas d'une de ses jambes. Souriait-elle ? Parlait-elle ? C'était la première fois que Laeta faisait attention à cette statue. A la lumière lunaire, son expression était énigmatique. Mais la princesse nue, si elle dévoilait ses charmes, avait toujours gardé son secret... Laeta franchit l'esplanade, jetant un dernier œil à la statue. Un chef d'œuvre. Elle savait où elle était : place de la princesse nue, tout simplement. Elle en serait quitte pour un long détour, mais elle pourrait rentrer à la Lune dans l'eau. » *La princesse nue – Les royaumes de lune, tome 2.**

5. **Le Castelet.** Il s'agit d'un des bastions de la garde. Il est sous le commandement du capitaine Sacha, un officier beau gosse, notoirement corrompu qui a la main mise sur le quai des contrebandiers. La fortification est en elle-même assez simple, constituée d'une grosse tour ronde et d'une cour flanquée de remparts renforcés de tourelles. Une centaine de gardes officie ici. Ils ont pour mission de patrouiller à la fois dans la Mercande et le quai des contrebandiers. *«Elle finit par atteindre le Castelet, à la limite de la Mercande et du quai des contrebandiers. Le petit château de pierre était un poste important de la garde, sa tour permettait également de surveiller Escargae sur rive et la route du nord. Il était construit sur un îlot, en bordure de la ville et donnait directement sur la rive ouest du lac Rivelonde. Laeta ne se présenta pas à la grande porte du Castelet, elle alla à une petite poterne qu'elle connaissait bien. Elle se saisit du heurtoir et frappa discrètement. Un garde finit par ouvrir le judas grillagé de la porte. Il la dévisagea puis lui ouvrit. »* La princesse nue –Les royaumes de lune, tome 2.

6. **La guilde des marchands.** C'est la guilde la plus importante de la cité. Ses maîtres fournissent plusieurs des Doges de la cité à Dagavia. Beaucoup de discussions entre marchands se font ici. On y affrète les caravanes ou les navires. La guilde dispose d'archives et même d'archives secrète et on dit qu'elle cache un important trésor de guerre...

*« Kurst et Laeta traversèrent la ville comme une flèche et rejoignirent le quai de la Mercande. C'est là que la grande guilde des marchands, une imposante bâtisse à plusieurs étages, se tenait. Elle était, comme de juste, au cœur du quartier commerçant de la cité. Ils ne s'attardèrent pas à admirer les poutres ciselées de motifs marins et lacustres et pénétrèrent dans le grand hall de la guilde. Il devait occuper les trois quarts du rez-de-chaussée. Entièrement lambrissé, surplombé de deux mezzanines fermées par des rampes de bois, le hall était décoré de bustes de bois, ceux des maîtres de guilde. Nombre de citoyens étaient là à discuter ou plutôt marchander sur le sol carrelé. C'est ici que se négociaient nombre d'affaires, que se discutaient nombre de contrats, qu'on passait des accords, affrétait des navires ou des caravanes. Kurst et Laeta ignorèrent les nombreux petits groupes et montèrent directement au second étage, Ayar les avait bien aiguillés. Dans l'escalier ils croisèrent deux hommes en armures de cuir ouvragées, tous deux portaient les insignes de la fouine. »*  
*L'ombre des loups. Les royaumes de lune tome 1.*

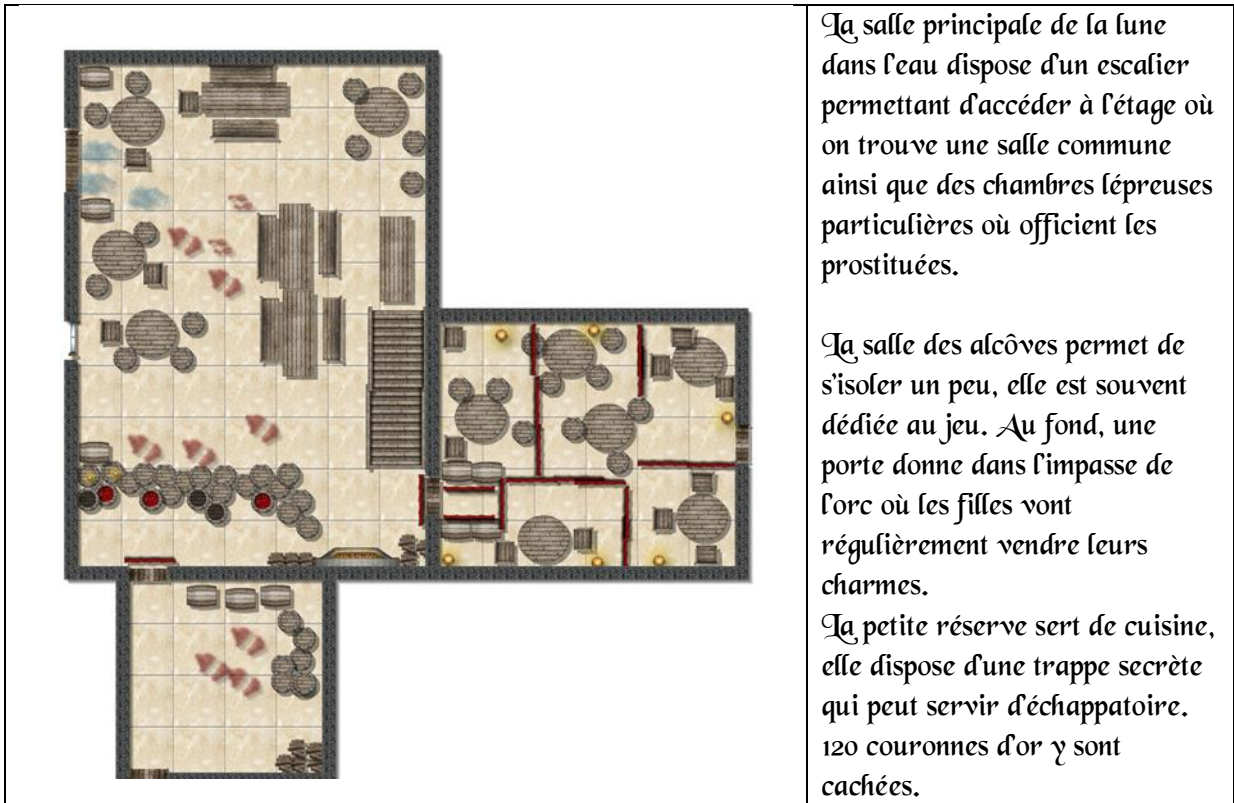
#### d. Le quai des contrebandiers :



#### 1. La lune dans l'eau.

« La lune dans l'eau était égale à elle-même, la sciure par terre, censée absorber les oublis des nombreux clients qui ignoraient qu'il y avait des latrines, ou qu'on jetait sur les souillures. Ça arrivait fréquemment, et les filles n'étaient pas les reines du ménage, on ne leur en voulait pas, elles n'étaient pas là pour ça. Le bar était constitué d'un alignement de tonneaux, farouchement tenu par Bréaga le borgne, le patron du bouge et de la bande. Un gaillard grand et imposant qui portait un foulard noir sur la tête et un bandeau sur l'œil gauche. Sa barbe noire fournie et ses nombreux tatouages achevaient d'en faire un gars encore moins recommandable que Rodar. Il affectionnait une veste de cuir épaisse et un pantalon de cuir noir, et s'il était musclé il n'en avait pas moins un embonpoint tout à fait respectable. Linie, une des courtisanes de La lune, quitta son tabouret près du bar et fila vers le capitaine. Elle faisait tournoyer le nuage de fumée d'herbe mingole qui emplissait le bouge. Les gars avaient une fâcheuse tendance à boire et à fumer quand ils s'ennuyaient et ce n'était pas encore l'heure où les clients venaient s'encanailler. » *L'ombre des loups. Les royaumes de lune tome 1.*

La lune dans l'eau est un petit estaminet mal famé, peut-être le plus malfamé d'Escargae. Il est le repaire de Bréaga et de sa bande de malfrats. Jaeta et ses amies, Cami, Vanavia et Linie, entre autres, y officient en tant que courtisanes. La bande à Bréaga est composée de fieffés larrons comme, Raquin, Leveau, Kordo et Teugrass. Rodar, Sylria, Katz et Filou font également partie de la bande bien qu'ils aient une certaine autonomie. Trafics en tous genres et cambriolages sont leur lot quotidien, mais l'activité la plus constante de la lune est la prostitution. Les étrangers qui y passent y trouvent facilement des ennuis, et en repartent généralement plumés que ce soit par les demoiselles ou parce qu'ils se sont imprudemment lancés dans des parties de jeux truquées.



La salle principale de la lune dans l'eau dispose d'un escalier permettant d'accéder à l'étage où on trouve une salle commune ainsi que des chambres lépreuses particulières où officient les prostituées.

La salle des alcôves permet de s'isoler un peu, elle est souvent dédiée au jeu. Au fond, une porte donne dans l'impasse de l'orc où les filles vont régulièrement vendre leurs charmes.

La petite réserve sert de cuisine, elle dispose d'une trappe secrète qui peut servir d'échappatoire. 120 couronnes d'or  $\gamma$  sont cachées.

*Bréaga: I +4 AC 19 HP 35 AT +7/+7 dagues (+1) 1-4+4 sneak +3d6.*

*Gueule de gitan, moustache et tatouages de marin.*

*Sylria: I -1 AC 14 HP 15 AT +4 fouet/ dague 1-4+1 sneak +1d6.*

*Grosse blondasse moche avec un maquillage et des bijoux criards.*

*Linie : I 1 AC 14 HP 15 AT +4 fouet/ dague 1-4 sneak +1d6.*

*Fille de joie de la lune dans l'eau, mince voire famélique à la beauté fragile.*

*Teugrass I +2 AC 17 HP 25 AT +8 épée courte (+1) 1-6+2 sneak +2d6.*

*Grassouillet mais toujours costaud. Teint rougeaud et mains moites. Moustache et chemise à carreaux sale. Teugrass est avant tout un receleur qui a une « boutique » un peu plus loin sur le quai.*

*Catz I +4 AC 19 HP 35 AT +5/+5 épée courte /dague(+1) 1-6+3 /1-4+1 sneak +3d6.*

*Grand et maigre avec des cheveux noirs et quelques tatouages marins.*

*Malfrat Gu/vo 3: I +1 AC 19 HP : 24 AT +7 DG 1-6+3. Compétences de voleur.*

## 2. Le poivron crevé.

« Mais ils ne s'attardèrent pas là et poursuivirent jusqu'au Poivron crevé, la taverne tenue par la vieille Hidelgrippa. Une légende. L'estaminet était petit et sombre, bien plus petit que La lune dans l'eau, mais la faune qu'il abritait n'avait rien à envier à celle de La lune. La vieille avait fait installer une plaque de zinc contre son comptoir, les clients pouvaient s'y soulager librement, ça partait directement dans le lac. L'odeur qui en résultait donnait tout de suite un aperçu de la classe de l'établissement.

Laeta tirait comme elle pouvait sur le bas de sa robe, elle était bien trop courte et cachait à peine le haut de ses cuisses. C'était ce qu'avait voulu Rodar. Pour son commerce c'était très bien, mais, ici, elle n'avait pas très envie d'attirer l'attention. Rodar fit jouer son épée dans son fourreau en entrant au Poivron, il avait l'intention de faire le beau, surtout avec la fille qui l'accompagnait, puis il alla s'accouder au comptoir. La vieille qui tenait la taverne, une énorme femme au goitre dégoulinant, qui tenait plus de la trollesse qu'autre chose, vint le voir. Son visage semblait tout petit au milieu de cette masse de graisse. Elle parlait d'une voix très forte et éraillée. Elle hurlait plutôt, elle ne savait pas faire autrement. » *L'ombre des loups. Les royaumes de lune tome 1.*

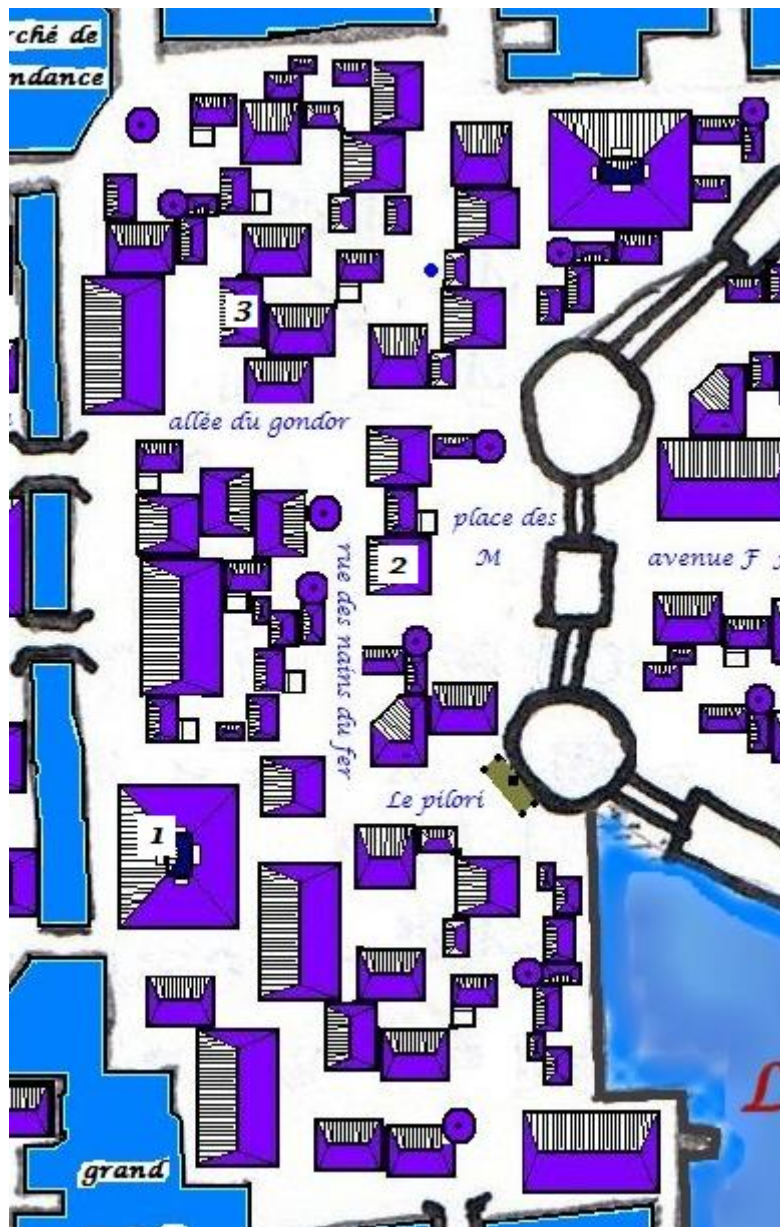
Ce bouge minable n'a que peu d'intérêt mis à part pour l'aspect typique de sa tenancière ! Elle est encore plus minable et petit que la Lune dans l'eau. La vieille Hidelgrippa a tout de

même un atout, elle est une des rares de la ville à disposer de gnôle de vieille prune. Elle la fait venir d'un des villages de Brandefune où elle a de la famille. Le deuxième aspect intéressant est qu'elle est au courant de presque tout ce qui se trame sur le quai des contrebandiers. Calbert, son mari n'en mène pas large devant elle.

3. **Le gourbi de Rodar.** C'est dans cette ancienne remise que Rodar a établi sa planque... son gourbi. Il y vit avec toute sa bande. Son seul luxe est de disposer d'une chambre pour lui et Sylria. Une trappe donne directement sous le quai. Il y amarre en général « la barcasse » son navire avec lequel il fait de la contrebande. Il n'y a pas grand-chose à trouver ici, hormis des ennuis... Et parfois Laeta et Rodar !



## e. Le bas Escargae :



- 1- **La maison des nains.** Cette grande bâtisse fait office de foyer pour les nombreux ouvriers nains de la cité qui ne se sont pas suffisamment intégrés pour avoir leur propre demeure. On en trouve beaucoup dans ce quartier. Leurs apports à Escargae, comme la « Merdaille » et « La tour des eaux » ne sont plus à citer. Ils demandent un entretien permanent qui justifie la présence des nains. La plupart d'entre eux viennent du royaume de Bazad, ils sont généralement artisans : forgerons, ferronniers, tailleurs de pierre, maçons, architectes et même charpentiers pour certains. Trapus et costauds, ils font également de très bons combattants. La maison est gérée par un conseil des sages, elle joue également un rôle d'ambassade. Depuis une décennie, une certaine pègre naine a commencé à se développer dans Escargae qui échappe complètement au contrôle des sages de la maison.

- 2- **La Caboche de fer.**

« Les rues étaient déjà bien sombres lorsqu'ils arrivèrent devant l'enseigne de la caboche de fer. Un casque nain, dans lequel on avait forgé un visage de fer pendait par une chaîne à une poutre juste au-dessus de la porte de l'auberge. La bâtisse à colombage avait des murs de pierre, ce qui suggérait qu'elle était construite sur un îlot ou des rochers. Elle s'élevait sur une place qui s'étendait juste devant la porte de l'Escargot. Les murailles et les tours de pierre de la cité primitive se dressaient en face de l'auberge. Le sol n'en était pas moins de bois. On avait construit un plancher jusqu'au rempart, ce n'est que passé cette porte que des

ruelles pavées ou d'autres boueuses et bordées d'herbes serpentaient en colimaçon vers le sommet de l'île. A travers les vitraux colorés de la taverne, on devinait bien qu'il y avait de l'animation.

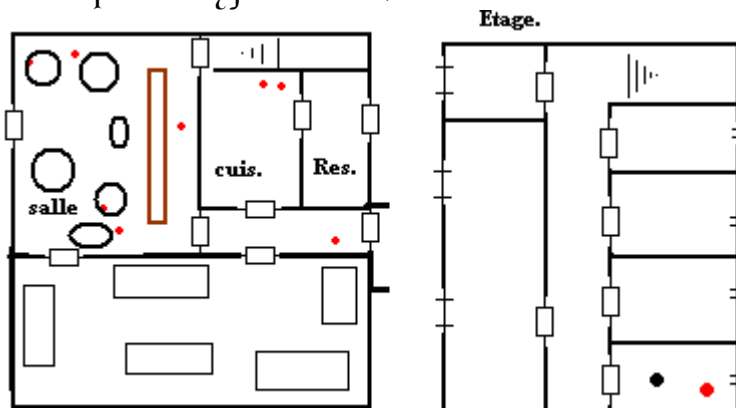
Kurst poussa la porte et entra en premier. L'auberge était remplie de nains, à en déborder, pas une place autour des nombreuses petites tables rondes. On y gesticulait, on y buvait, on y mangeait, on y braillait dans une ambiance chaude et tapageuse. Le grand bar de bois clair était bien entretenu, une des serveuses, une jeune femme juchée sur un haut tabouret lustrait la devise d'argent dont l'aubergiste, Bif, était si fier : « Le temps, c'est de l'argent ». Sur la droite une grande cheminée de pierre avec de grandes flammes enfumait toute la pièce.

Apparemment ça ne dérangeait pas les nains. Au-dessus, un escalier de bois verni permettait d'accéder à l'étage et aux chambres de l'auberge.

Angéline, laissa tomber son torchon, c'était bien le moment de lustrer cette foutue devise ! Mais Bif avait ses lubies. Elle descendit de son tabouret, se saisit du plateau couvert de grandes chopes de bières que lui avait préparé le patron et l'emmena vers la table du fond. »  
L'ombre des loups. Les royaumes de lune tome 1.

La Caboché de fer est une auberge tenue par Bif le tavernier.

L'auberge est fréquentée par nombre de nains de « la maison des nains » mais aussi par des habitants du quartier. Ses chambres bon marché sont souvent prises. « Bif », l'aubergiste nain avec un fort embonpoint, un vétéran des guerres gobelines aux bras comme des troncs tient l'auberge avec ses trois serveuses (angéline, maga et beline). Il sert de la brune de Londaross et son auberge est toujours assez agitée... Les bagarres y sont courantes. Les gens bizarres peuvent s'y faire oublier.



### 3- Tor et la nuit.

Tor et la nuit est une auberge huppée dans laquelle les bons bourgeois de la cité viennent s'encanaïller. Elle est aussi le repère d'une secte obscure « Le sceau de la nuit » qui recrute parmi les personnages aisés d'Escargae pour se constituer un réseau. Les prix sont élevés et on ne tolère pas ici les va-nu-pieds.

	<p>La <b>arrière salle</b> est généralement bondée et envahie de tables de jeux. Un garde laisse passer les gens par la porte « secrète » si on lui donne le mot de passe.</p> <p>La « <b>petite salle</b> » derrière est le théâtre d'orgies et le second passage mène vers le temple noir.</p> <p>La salle du conseil secret sert à gérer les affaires louches de l'aubergiste, ses carnets sont ici. Quant à son trésor il est constitué de 1200 couronnes d'or, mais il est piégé par des aiguilles comportant un poison mortel (Fortitude 18).</p>
--	---

L'étage est entièrement composé de chambres cossues. Il existe une salle secrète, une grande cave, sous le bâtiment. On y accède depuis une trappe derrière le bar de la « petite salle »

Le temple noir au-delà de l'escalier secret :

	<p>Lorsque les PJ arrivent, suivant l'heure, il y a une cérémonie au non.</p> <p>Les deux prêtres et le lézard sont dans les salles derrière s'il n'y a pas de cérémonie (chambre + salle du lézard)</p> <p>Devant l'idole de lézard squelettique est un autel avec une vasque de feu noir.</p> <p>Dans la salle commune <b>des lettres</b> : des ordres de Vispérine qui viennent du château (DC 15 / 25* : parchemin employé au château et sceau de cire du château).</p> <p>Vispérine mène visiblement des expériences d'alchimie...</p> <p>* Suivant qu'on soit du château ou pas</p>
--	---

Vispérine, un sorcier sous couvert d'être un alchimiste est le maître de la secte. Il officie au château et a accès au cercle le plus rapproché de Dagavia...

Les deux prêtres sont également des loups-garous (immunisés au feu noir):

**Loup-garou** : I: \*5 AC 21 HP 45 AD \*9/\*7/\*7 DG 1-6\*4/1-4\*3x2 Seules les armes en argent lui font de vrais dégâts, les autres lui font des dégâts momentanés qu'il régénère à 1/round.

**Sorts** 15 pp (\*15 / \*25): commandement, paralysie, obscurité, invisibilité, changement d'apparence, peur, bouclier (\*2ac), force, résister aux éléments, silence, malédiction, dispel magic, soins, parler aux morts, sacrifice (death knell), prière noire (\*1 à leurs jets et -1 à ceux des PJ).

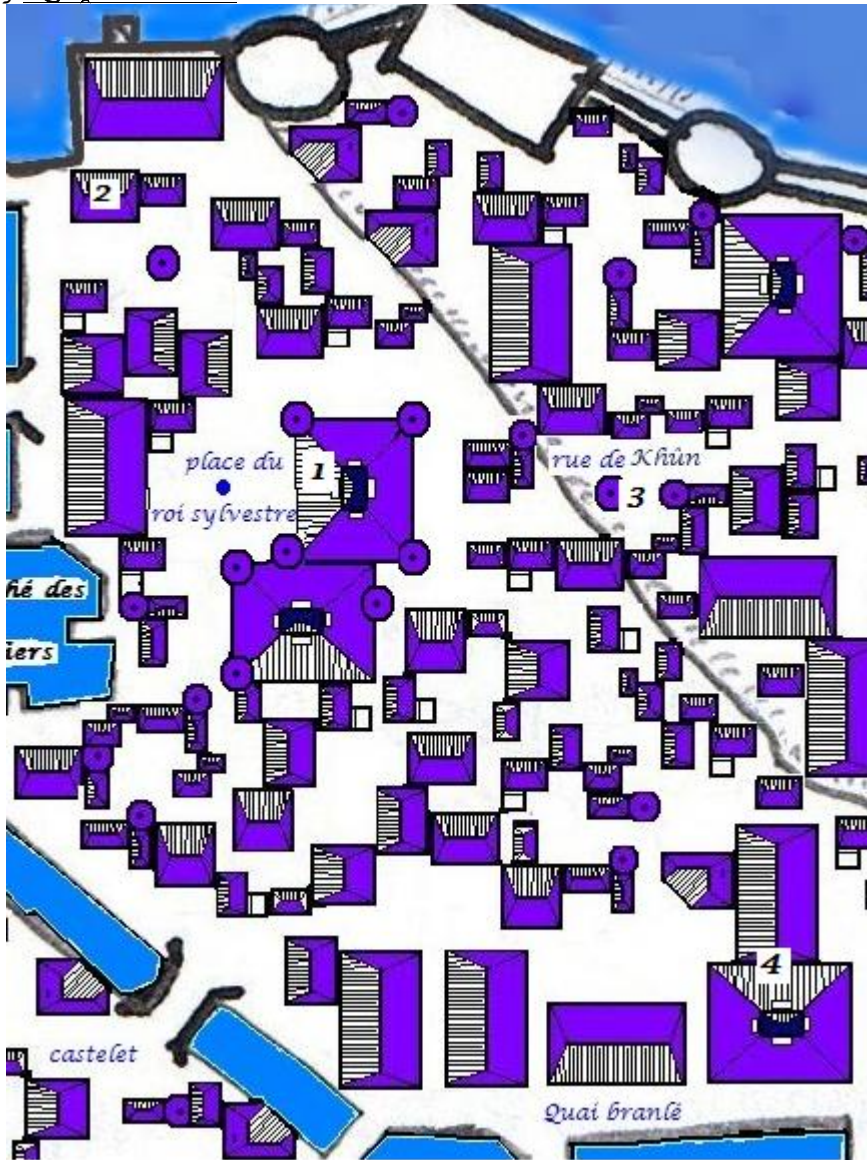
Ils peuvent essayer d'enflammer un PJ s'ils sont dans la grande salle.

**Dachra l'aubergiste** : Gu 5: I \*5 AC 21 HP : 42 AD \*10 DG 1-8\*5 Il a une arbalète lourde DG 1-8 \* 5 critique A automatique ignore 1 cran de réduction d'armure. 2 rounds pour la recharger. Il est bien entendu de connivence avec la secte. Il tient des carnets dans lequel il note des choses très embarrassantes sur les clients de l'auberge, notamment ce que lui racontent les courtisanes après les orgies...

Il organise régulièrement des ventes aux enchères d'esclaves dans le sous-sol de l'auberge.

**Hommes de main** Gu 5: I \*5 AC 21 HP : 42 AD \*10 DG 1-8\*5

f. Les quais de l'île :



- 1- **Le grand hall d'Escargae** : Il fait office de salle de banquet et permet également au maître de la cité de faire des discours devant les bourgeois qui viennent y assister. Les archives de la cité sont rangées sous les toits du bâtiment en un véritable labyrinthe. Sans autorisation, on ne peut y accéder.

*«Lorsqu'ils arrivèrent place du Roi Sylvestre, ils virent la grande bâtisse dont parlait Kurtz : le grand hall de la ville. Il était particulièrement haut surmonté de plusieurs petites tours aux toits pointus couverts de belles ardoises bleutées. Constitué de deux corps de bâtiments assemblés entre eux, il avait des murs sculptés et ornés de motifs nordiques. Sa grande porte était couverte de feuilles d'or. Les gardes à l'entrée les laissèrent pénétrer sans rien dire. L'intérieur ressemblait à une grande salle vide, une immense salle. Elle était pourtant bien décorée, les murs étaient couverts de sculptures et de bas-reliefs représentant des créatures mythologiques et lacustres, dragons, licornes, poissons, monstres marins. L'une d'entre elles était particulièrement impressionnante, une sorte de dragon ou de serpent aux larges écailles d'or qui faisait le tour complet de la salle.»* L'ombre des loups. Les royaumes de lune tome 1.

*Les archives : On peut y trouver tout ce qui concerne la cité depuis sa création excepté ce qui relève de la sûreté du comté qui est à la fouine ou au château...*

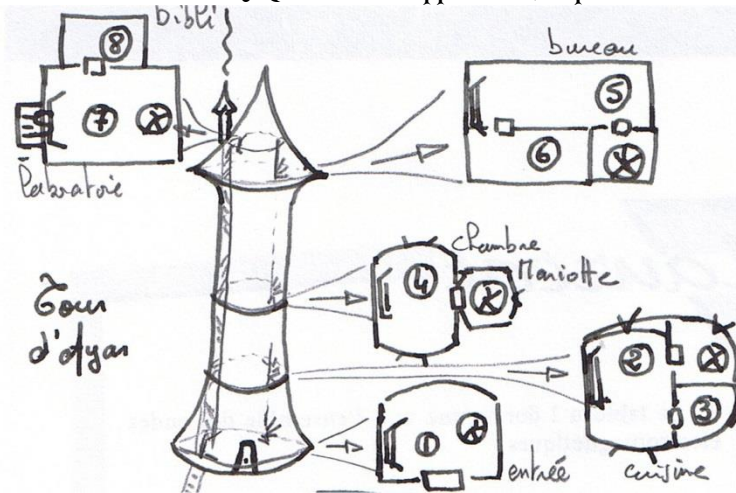
*« Chilpéric leur ouvrit une petite porte de bois très sombre, elle donnait sous les combles. Une vague odeur de moisi se répandit aussitôt dans la pièce. On n'y voyait qu'à la lueur de la lampe à huile : des piles de livres et de papiers qui montaient jusqu'aux poutres de la charpente, des étagères surchargées. L'ensemble formait des couloirs étroits qui eux-mêmes donnaient sur des embranchements. Chilpéric avait dit vrai, un véritable*

labyrinthe. Kurst, Laeta et Hadrick s'avancèrent entre les rangées de livres, tournant un peu au hasard. Les ombres régnaient ici, la lueur de leur lanterne semblait bien frêle. Des craquements sinistres se faisaient souvent entendre et même d'autres bruits. Des battements rapides et légers, peut-être des chauves-souris, peut-être autre-chose... Une grande toile d'araignée, tendue en travers du passage leur barra la route. » *L'ombre des loups. Les royaumes de lune tome 1.*

2- **La Bijouterie de Swerling.** Swerling est un des meilleurs bijoutiers de la cité, il fait un travail remarquable et original. Il vend à des tarifs légèrement plus élevés que la moyenne. Sa propension à fréquenter l'or et la nuit et un certain Nardrath a fini par lui jouer des tours...

Voir le scénario jdr « L'ombre des loups ».

3- **Tour d'Ayar le mage.** Ayar est un véritable mage, il a des pouvoirs considérables (mage lvl 13 à 15 suivant les besoins du MJ) mais reste toujours en retrait. Il est membre de la fouine et peut avoir l'oreille de Dagavia si nécessaire. Il passe cependant pour un excentrique. Il vit dans sa tour avec Mariotte son apprentie (ou pas suivant les besoins du MJ!).



« Les carillons du grand hall d'Escargae sonnaient la dix-septième heure, lorsque Laeta et Kurst arrivèrent sur la place de Khünd. C'était une petite place à cheval sur la limite entre l'île longue, le quartier du château de la cité, et le quai de l'île, un des quartiers montés sur pilotis. La moitié de la place était couverte du solide plancher de bois de la cité lacustre et l'autre, en pente légère, était couverte de terre battue et caillouteuse avec de nombreuses herbes, qui poussaient au pied des bâtiments de pierre. La rue principale qui traversait cette place tenait plus du chemin herbeux que d'une ruelle pavée, bien qu'on trouva encore quelques grosses pierres plates qui avaient été posées à dessein autrefois. Au centre se trouvait une tour de pierre, elle s'élevait seule, plutôt étroite mais avec un renflement en son sommet. Elle semblait vieille à en juger par ses pierres abîmées et grisâtres, toutes moussues à sa base, et guère entretenue. Une solide porte de bois rougeâtre, peut-être de l'acajou, aux ferrures cuivrées, en fermait l'unique entrée. Kurst s'approcha et toqua au gros heurtoir de la porte, une sorte de gueule grimaçante. A peine eut-il toqué que la porte s'ouvrit, toute seule. L'intérieur était sombre, il n'y avait là qu'un petit vestibule avec des patères aux murs et une grosse statue de bronze représentant un molosse. Un escalier en colimaçon permettait d'accéder aux étages, après avoir posé leurs capes, ils le gravirent jusqu'en haut. Au dernier étage, une autre porte d'acajou s'ouvrit également toute seule, elle leur révéla l'antre du mage, car il était bien là. Une grande pièce plutôt sombre, bien qu'éclairée par plusieurs bougeoirs, s'ouvrait devant eux. Elle était dans le plus grand désordre, le vieux tapis oriental qui couvrait le sol était lui-même encombré de divers tas de livres, de babioles et de parchemins. Le bureau, derrière lequel le mage en robe bleuté était assis face à eux, était couvert de grimoires, de bibelots divers, de plumes de toutes sortes, qui semblaient jaillir d'un gros encrier de cuivre et, bien entendu, de nombreux rouleaux de parchemins. Le reste de la pièce était à l'image du bureau, des étagères surchargées d'ouvrages et d'improbables objets, des crânes de monstres lézardesques posés un peu n'importe où, de

*gros coffres de bois sombre avec des clous dorés, les restes d'un squelette d'un animal monstrueux, des fioles colorées sur une paillasse attenante à une cheminée contenant un chaudron bouillonnant et un autre récipient encore plus étrange en forme d'oiseau en cuivre avec un très long cou vertical torsadé et un grand astrolabe qui prenait presque un quart de la pièce. Un peu de lumière et un peu d'air filtraient à travers plusieurs meurtrières qui donnaient sur la place. Les courants d'airs soulevaient les lambeaux de tapisserie moisie qui pendaient aux murs. Ayar se releva et fit signe à Laeta et Kurst d'entrer. Le mage grand et filiforme, aux yeux gris-bleutés perçants et à la longue et fine barbe grisonnante, avait à peu près la cinquantaine. Il se lissa la barbe et les regarda entrer, amusé. » L'ombre des loups. Les royaumes de lune tome 1.*

**La description des pièces ci-dessous est celle concernant un scénario où Ayar s'est absenté et a été cambriolé. Elle peut servir de base...**

1. **L'entrée.** La porte extérieure a été défoncée et elle est bardée de planches clouées (DC 13). A l'intérieur le loup de bronze semble toujours fidèle au poste dans une étrange pose, mais il a été brisé en morceaux : sa tête git sur le sol ainsi qu'une de ses pattes qui est détachée. Les vases et pots ne sont plus sur la cheminée mais brisés au sol, le placard à balais ne frétille plus de ses ustensiles ensorcelés. Un calme étrange et morbide règne ici...

Rechercher DC 22 : Une petite clef est encore cachée dans un pot de terre fendu mais pas cassé, sur le sol.

2. **La grande cuisine** a été dévastée et fouillée, les assiettes gisent, brisées un peu partout et la grande collection de casseroles de cuivres a disparu... On trouve tout un fatras de vaisselle, de torchons et de pots contenant des céréales des confitures et tant d'autres victuailles toutes moisies maintenant jetés à travers la pièce. Tout cela fait le régal de superbes rats !

8 Gros rats : 1 \*3 AC 16 HP 8 AD \* 4 DG 1-4 \* maladie DC 15 (10%).

3. **La réserve.** Les tonneaux ont été éventrés et la bière et le vin sont répandus par terre. Tout est couvert de champignons jaunâtres et une odeur horrible règne ici (DC 16 ou équivalent de nuage puant). Beaucoup de tonneaux ont été volés...

4. **La chambre de Mariotte.** La jolie chambre aux tapisseries et draps roses avec son fameux lit à baldaquin n'a pas échappé aux pilliers. Le lit est éventré, les plumes d'oies traînent partout, les tiroirs du petit secrétaire gisent vide sur le sol qui est également jonché de nombreux parchemins (lettres, brouillons, parchemins vierges...), les coffres sont ouverts et renversés. On a fait une espèce d'horrible poupée ficelée sur un des montants du lit à baldaquins avec les vêtements et la lingerie de Mariotte, elle est criblée de flèches. Le tableau « Escargot en flammes et le dragon » de la célèbre astrologue peintre Irma la boule git sur le sol lacéré de coups, il révèle l'emplacement du coffre mural dont la porte est béante. La vieille cheminée de pierre est restée intacte

Le coffre est vide mais on a laissé dedans une rune de feu 5d6 DC 17.

5. **Le bureau d'Ayar.** La porte est entrouverte et à moitié carbonisée, comme le mur de l'escalier. Le grand bureau sombre du maître, dans cette salle si peu éclairée est toujours là, seul monument trônant au milieu d'un chaos indescriptible. Les étagères et vitrines sont renversées et les coffres ouverts. Un fatras de livres et de parchemins jonche le sol, ils sont à moitié brûlé, mais le début d'incendie qui a été déclenché ne s'est pas propagé à toute la tour. Les petits secrétaires sont brisés et des morceaux de bois épars jonchent la pièce. La grande cheminée déborde de cendres, c'est là qu'on a dû allumer le feu.

Rechercher DC 15 : On trouve quelques livres et parchemins de magie pour 300 miétans d'argent (plusieurs heures de recherche pour rassembler les morceaux)

6. **La chambre d'Ayar.** Elle a été aussi ravagée et pillée que le reste. Les murs sont marqués de taches sombres et zébrés, comme si des pierres avaient éclatées.

Art de la magie DC 15 : des runes de feu et de foudre ont été déclenchées.

7. **Le laboratoire.** Il a été vidé de ses ustensiles et outils précieux et couteux. Tout le reste a été brisé et jeté au sol. Le grand plan de travail de bois sombre reste seul au milieu des débris face à la vieille cheminée.

Rechercher DC 22 : Il y a un passage secret dans la cheminée, une toute petite serrure y est habilement cachée. Ouverture DC 25. Piège, rune de foudre (DC 25 à voir et à effacer DC 28) 8d6 DC 17. La petite clef dans un pot de la salle d'entrée permet d'ouvrir cette cheminée.

8. **La bibliothèque de magie.** Une volée d'oiseaux s'échappent quand vous entrez ici. Elle a été méticuleusement vidée, mais on a bouté le feu à un tas de livres et parchemins probablement jugés inutiles, si bien que la pièce est en cendre et que les poutres de la toiture sont noircies et la toiture elle-même éventrée.

### Les pièces secrètes :

1. **Le couloir.** La porte de bois rouge qui ouvre l'entrée du premier passage est fermée par un verrou de sorcier (enfoncer la porte force DC 28 on peut se mettre à deux. Sinon la porte est de résistance 5 et a 30HP). Le couloir lui-même est piégé : une tempête de glace s'y déclenche lorsqu'on arrive à hauteur du coude 5d6 (dont 2d6 de glace) sans sauvegarde. Les runes de ce piège sont très difficile à voir DC 25 écrites sur les murs pour les interpréter il faut réussir un maîtrise des sortilèges DC 32.

2. **La salle du garde.** Cette salle suinte d'eau et est inondée. Un élémentaire d'eau est ici, censé garder l'entrée du couloir, s'il gèle à cause de la tempête, il gagne \*3 aux dégâts. Grand élémentaire d'eau : I \*2 AC 20 HP 68 AD \*10/\*5 DG 2-16\*7 DR 10/\*1 éteint les flammes.

3. **La réserve.** Elle contient des tonneaux bien scellés et des caisses ainsi qu'une fort bonne cave. On y trouve nourriture, vêtements ainsi que des réserves de parchemins et d'encre. Les bouteilles de vin des cotes de Glénor ont de la valeur, il y en a pour 55 écus d'or.

4. **La salle commune.** La grande salle est toute en désordre, on trouve de la vaisselle un peu partout et des victuailles à moitié dévorées à même le sol. Il y a des fissures assez larges dans le mur de gauche. La grande table pouvait accueillir une dizaine de convives et une cheminée en pierre et en cuivre de fabrication naine indique que cette salle servait aussi de cuisine.

Soudain des sortes de lézards jaillissent de sous la table et de sous les décombres!

3 Carrion crawlers : I \*2 AC 18 HP 19 AD 8\*3/-2 DG paralysie DC 13/ 2-5 (\*2 à la première attaque s'ils surprennent).

5. **La chambre d'Ayar.** La porte est protégée par un piège à feu (DC 29 à voir ou désamorcer) 1-4 \* 14 DC 18 réflexe (rayon de 1m70). Elle est également verrouillée DC 23. La chambre est en bon ordre, un grand lit, un secrétaire et plusieurs coffres ainsi que fauteuils et chaises. On y trouve même une sorte de poêle en cuivre (poêle magique qui chauffe tout seul lorsque le mot de commande est donné « heat métal »).

Sur le secrétaire est une lettre.

Rechercher dans le secrétaire DC 20 : une liste de mages biffée est là.

6. **La chambre.** Il s'agit d'une petite chambre bien rangée et bien décorée. Il ne semble pas y avoir eu d'occupant ici. Le passage secret dans le mur Est DC 25.

7. **Le couloir secret.** Il mène au cœur des pièces secrètes. Dans la pièce elle-même est un shield guardian.

Shield guardian: I : 0 AC : 24 HP : 82 AD : \*16/\*11/\*6 DG : 1-8\*9 Sort inclus : Haste, MM63

8. **La pièce de l'homoncule.** Cette pièce est meublée de petits meubles et de tout un tas d'ustensiles plus petits que ceux employés par les nains. Le mur du fond semble une glace sans teint permettant de voir dans la petite chambre, de même le mur de droite permet de

voir dans l'autre chambre. Une sorte de petite créature hideuse à la peau verte et écailleuse vit ici avec deux ailes membraneuses...

Homoncule : T : \*2 AC : 14 HP : 11 A♠ : \*2 DG : 1-4-1 \* poison (DC 11 ou sommeil)  
MM120

L'homoncule est resté là avec pour tâche de surveiller les pièces secrètes en l'absence d'Ayar. Il arrive en 2-4 rounds pour arrêter le shield guardian si Mariotte est présente en 7. Il ne parle pas mais peut dessiner ou faire des gestes.

9. **La bibliothèque de magie.** La porte est piégée par une rune de feu (DC 29 à voir ou désamorcer) 1-4 \* 14 DC 18 réflexe (rayon de 1m70). Elle contient de nombreux ouvrages de magie et est une bibliothèque de niveau 3.

Rechercher DC 20 : On trouve des notes d'Ayar sur le feu noir.

10. **Le laboratoire de magie.** Il est bien équipé et en état de fonctionnement, on y trouve de la verrerie, une grande pailleasse, divers ustensiles magiques et nombre d'ingrédients. Un grand cercle de protection d'argent est tracé sur la pailleasse.

Rechercher DC 25 : Un coffre secret est dans un mur, il contient toute une série de bijoux 1 rubis de 100 gp, 3 émeraudes de 80 gp, 7 perles de 10 gp, 5 saphirs de 50 gp et 1 diamant de 150 gp.

11. **La caverne d'évasion.** Elle est à moitié envahie par les eaux du lac. En fait, sous l'eau est un tunnel qui mène vers une sortie dans le long lac. Ce tunnel mène également vers le trésor d'Ayar...

12. **La caverne au trésor.** Elle est défendue par une statue caryatide, la seconde ne fonctionne plus.

Statue caryatide : T \*3 AC 22 HP 50 (dureté 8) A♠ \*12 DG 1-10 \*9. Lorsqu'elle est touchée, l'arme qui la touche doit réussir un jet de fortitude DC13 ou se briser.

Trésor :

200 écus d'or et 500 miétans d'argent.

Une épée longue \*1 enchantée de flammes.

Un anneau d'esprit impénétrable.

Bracelets d'armure \*6.

Un casque d'action sous-marine.

12 flèches lourdes de foudre \*1(1-8 \*1-6\*1)

De nombreuses babioles non magiques prêtes à être enchantées (100 gp).

- 4- **Chantier naval d'Escargae.** Ils sont assez imposants, on y fabrique et on y répare des barques et des gabarres destinées au commerce sur le lac et le fleuve Rivelonde. Ils sont toujours le siège d'une importante activité dans la mesure où on y reprise également les voiles et le matériel de pêche.

### g. L'île longue :

« Ils contournèrent l'estrade judiciaire par la droite, croisant nombre de passants et passèrent à côté de l'hôtel de la fouine qui donnait directement sur la place. Il s'agissait d'une belle bâtisse toute en pierres de tailles, avec de belles fenêtres et décorées de nombreuses gargouilles ou de bustes d'hommes aux visages sévères. Le bâtiment était flanqué de plusieurs tourelles aux toits d'ardoise bleutée. Ils quittèrent la place par l'avenue du château et arrivèrent devant l'imposante construction aux remparts et aux tours crénelées. Le grand castel de pierre en imposait, il dominait la ville, à l'exception des bâtisses les plus hautes de l'Escargot, et notamment les temples qui se permettaient de le narguer de leur perchoir. Les gardes en cottes de maille les laissèrent franchir le pont levis et se diriger dans la cour intérieure. Des chevaliers s'y exerçaient aux armes, le chef Cloup en connaissait quelques-uns, mais ils n'y prêtèrent pas attention et franchirent la porte du grand hall du château. »  
*L'ombre des loups. Les royaumes de lune tome 1.*



1- **Le château du maître d'Escargae :** Il s'agit d'un château médiéval bien fortifié, il est le siège du pouvoir dans la ville. Dagavia y vit au milieu d'une cour faite de nobles, de chevaliers et de grands bourgeois qui vivent ici ou dans le quartier de l'île longue. Le château dispose d'une garnison importante de 200 hommes ainsi que d'écuries. Les chevaliers du château sont les seuls à pouvoir entrer et sortir d'Escargae à cheval.

### 2- La fouine.

La fouine est située dans la grande bâtisse dominant la place du château. Il s'agit d'un ancien castel qui a été restauré, il est en belles pierres de tailles, couverts d'ardoises légèrement bleutées et flanqué de deux tours. Le grand porche à voûte brisée est fermé d'une belle et grande porte de bois clair ouvragée et rehaussée de ferrures. On y lit la devise de la fouine en lettres de bronze « Qui fouine trouve ! ».

Le bâtiment sert également de capitainerie pour la garde et la garde maritime.

### La composition de la fouine :

Les membres de la fouine sont censés être au-dessus de tous soupçons, mais on n'est jamais sûr de rien... ! Ce sont les enquêteurs, la « police judiciaire » de la cité.

Le grand fouineur Gamelin dirige toute la fouine pour le maître d'Escargae, Dagavia.  
Les premiers fouineurs, qui ont grade de capitaine sont les suivants : Gaspared, Théodric,  
et Alaric le futé.

Ont également grade de premiers fouineurs, le maître des archives Déménor, le maître  
intendant de la fouine Filar (qui gère les deniers de la fouine) le grand sénéchal Baklar qui  
gère les recrutements et les enquêtes internes.

Il y a au total une trentaine de fouineurs principaux, fouineurs et fouineurs adjoints qui  
travaillent sous les ordres des premiers fouineurs, parmi lesquels Kurst et Kiriann qui sont  
sous l'autorité de Gaspared avec le fouineur adjoint Greb (absent pour le moment).

Ayar est mage rattaché à la fouine, et son apprentie, Mariotte n'a pas de statut mais a ses  
entrées dans la fouine...

On parle beaucoup de la turlute des quais à la fouine...

Le maître des archives Déménor peut donner accès aux archives si le premier fouineur  
Gaspared donne son approbation.

Les archives sont dans des salles sous les combles, bien rangées et fermées derrière une porte  
cadenassée que le maître des archives vient lui-même ouvrir.

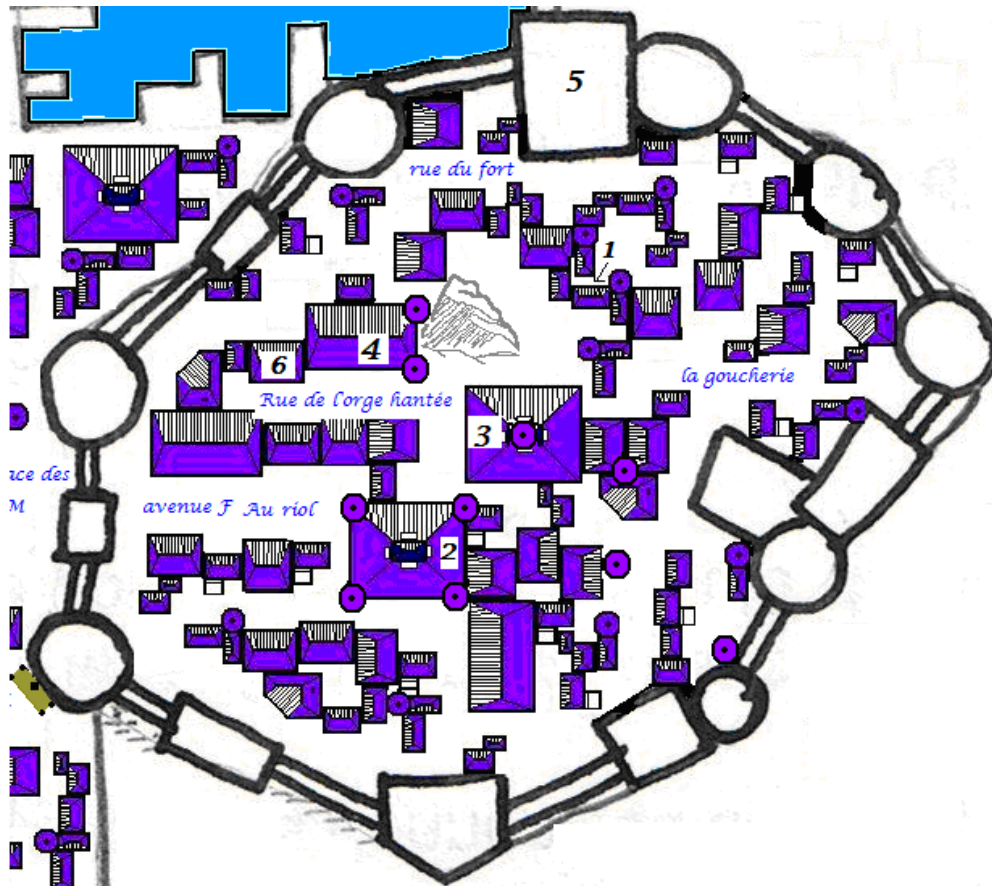
La pièce est obscure mais bien rangée, on n'y trouve guère que quelques toiles d'araignées  
même si l'ambiance y est lourde. Pourtant 5 Ombres hantent maintenant la pièce.

5 Ombres : I : \*2 AC : 15(50% d'échec) HP : 20 AD : \*3 incorporel DG : 1-6 de force.  
Incorporel.

3- La tour d'Ayar le mage. Voir plus haut.

## h. L'Escargot :

« Ils s'engagèrent dans la Goucherie, une longue ruelle en colimaçon, égrainée de marches qui gravissait tout le quartier. Ses pavés le disputaient à la roche naturelle et aux grandes herbes qui poussaient dans les moindres recoins. L'Escargot portait bien son nom, avec ses ruelles qui serpentaient vers son sommet, c'était la plus grande île de la cité. Elle culminait par un éperon rocheux autour duquel les temples de la ville avaient été édifiés. » *La princesse nue – Les royaumes de lune, tome 2.*



1- **Ruelle du hurlement.** La demeure de Nardrath. Voir scénario jdr « L'ombre des loups ».

### 2- **Le temple du lac.**

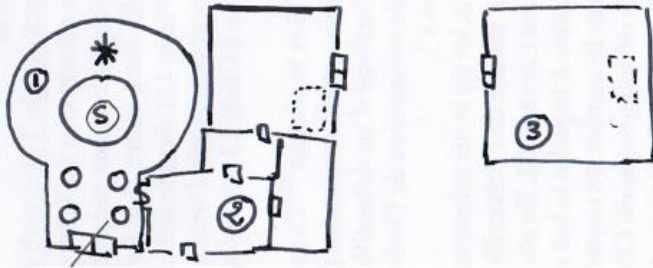
Le temple du lac se situe au sommet de l'escargot, il s'agit d'une des plus grandes bâtisses au sommet de cette île.

Dans le temple on trouve de nombreuses chapelles dédiées au lac à la Rivelonde, à la pluie etc... Le temple sert également à prodiguer des soins, il sert d'hôpital pour la cité.

Le temple décrit ci-dessous correspond à la chapelle dédiée au lac Rivelonde proprement dit.

Les temples sont très respectés, ils participent grandement à l'ordre instauré à Escargae, et Dagavia ne couvrira pas une entrée par effraction. Au fond du temple du lac se trouve le bassin des âmes perdues. Il est sacré, comme tous les bassins des âmes où reposent les corps des défunts qui retournent ainsi au lac. Seuls les prêtres peuvent y accéder et le « vénérable des eaux » qui dirige les 3 autres novices interdit à quiconque d'aller déranger les défunts.

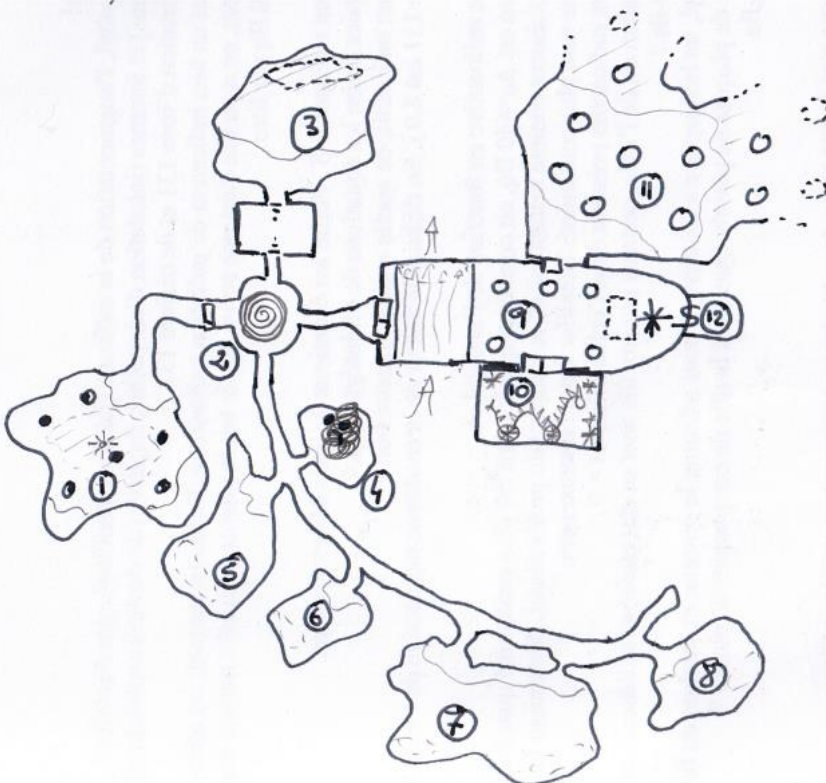
## Le temple :



1. **Le temple** lui-même est bien décoré avec nombre de motifs lacustres voire marins et bien entendu l' Ondana. Au fond du bassin des eaux est une bonde assez large, il faut actionner un levier assez bien caché (DC 22) sur la statue de la déesse des eaux pour l'ouvrir. Le tourbillon qui se crée engloutit ceux qui sont dans le bassin et les projette dans les cavernes primordiales (1). Au moment où le quatrième PJ passe l'écluse se referme empêchant le suivant de passer (Evasion DC20). Le temple est fermé DC 25 la nuit. Il y a un piège qui active une cloche en cas d'intrusion DC 20.

2. **Les appartements des prêtres.** La nuit le vénérable des eaux et ses novices sont ici, ainsi que les 4 gardes du temple (vétérans lvl 5). Le vénérable est lvl 9 et ses novices lvl 3.
3. **L'entrepôt du temple,** on y trouve diverses décorations pour la ville lors de la grande fête de l' Ondana. Un treuil permet de monter le char sacré de l' Ondana (qui peut également flotter) depuis le temple primordial. Le mécanisme n'est accessible que d'en bas.

## Le temple primordial :



**Hachures :** zones où on n'a pas pied (3m de fond). Nager DC 10\*  
\* : -1/2.5 kg de matériel.

**Zones en pointillés,** cavernes sous-marines communiquant avec le long lac.

**Les plages** sont des petites plages de galets.

Toute la zone des **bassins des âmes** est inondée (1m). Dans les bassins la profondeur augmente vite, on n'a pied que jusqu'à 3m du bord.

**Flux :** Torrent tourbillonnant à fort courant. 3m de fond.

**Luminosité :** toutes les cavernes sont illuminées par des champignons phosphorescents.

1. **La caverne d'arrivée.** Les PJ chutent dans l'eau et descendent jusqu'à 5m de profondeur. Nager DC 10 (-1/ 2.5Kg de matériel) pour refaire surface puis à 2 reprises pour atteindre une plage. Au pire, un PJ peut grimper ou s'accrocher le long d'une stalagmite. Les énormes saumons sacrés veillent cependant au grain...

Saumons sacrés (5) :  $\mathcal{T}$  automatique AC 15 HP : 25  $\mathcal{A}\mathcal{T}$  \*8 DG 1-6\*2. Attaquer un saumon dans l'eau nécessite un jet de nager DC 15 réussit, puis l'attaque se fait sans bonus de force et avec un malus de -8 ou -5 pour une arme courte.

Lorsqu'on arrive en 2, l'eau paraît être un bassin d'eau calme.

2. **Le tourbillon.** L'eau calme se change en grand tourbillon violent dès que quelqu'un met le pied dedans (sauf s'il s'agit d'un prêtre du lac). Réflexe DC 15 ou le PJ est emporté (voire torrent plus bas). Une fois que le tourbillon est actif, on peut tenter de le sauter DC 15 ou d'escalader les parois DC 18 (parois glissantes). La puissance d'aspiration du tourbillon est telle qu'il faut un jet de force DC 22 pour retenir quelqu'un d'encordé dedans sans lâcher. En cas d'échec de 10 ou moins celui qui retient tombe également. Remarque : le sol est glissant.

Le tourbillon a en outre, un puissant charme de dispersion de la magie et dissipe toute magie active automatiquement y compris les pouvoirs surnaturels.

3. **La sortie.** La plage de galets donne sur une caverne aux eaux claires. Il suffit de nager sous l'eau dans cette caverne pour arriver dans un conduit dans lequel un tourbillon propulse le nageur au milieu du lac. C'est le moyen de sortie des prêtres.

Nager sous l'eau DC 10\* à 2 reprises. Une fois hors du tourbillon, il faut nager 500 mètres (DC 11\*) pour atteindre la berge de l'escargot !

4. **Le gardien des bassins des âmes.** Il s'agit d'un élémentaire d'eau, il n'intervient que si on le dérange ou si on agite trop les eaux calmes des bassins.

Esprit de l'eau :  $\mathcal{T}$  : \*2 AC : 20 HP : 68  $\mathcal{A}\mathcal{T}$  : \*10/\*5 DG 2-16\*5. DR 10/\*1.\*1 dans l'eau. Vortex.

S'il est tué, il régénère ici en 20 minutes et revient plus fort...

Il a 1/20 d'être attiré à chaque fouille dans un des bassins.

5. **Le vieux bassin des âmes.** On distingue sous les eaux dormantes et à la lumière phosphorescente des restes de linuels et des restes de corps. Un gros saumon sacré rôde encore ici. Divers bijoux, armes ou décoration voire pièces jonchent le fond de ce bassin naturel probablement relié au lac. On peut plonger (DC 14) pour récupérer 1-10\*10 miétans d'objets divers à de multiples reprises... Mais à la première plongée, un grand wight se réveille, et à chaque plongée ultérieure il y a 1/20 d'attirer le gardien.

1 Grand Wight (HD 12). AC : 24 HP : 85  $\mathcal{T}$  : \*1 At : \*20/\*15 DG : 1-6 \*8 - 1 lvl (DC 17).

6. **Le bassin des âmes perdues.** Le nom du bassin est inscrit en runes (lecture de la magie nécessaire) à l'entrée de la grotte. Il ressemble fortement au précédent. En fouillant les eaux on peut trouver une main squelettique transpercée encore accrochée à un avant-bras DC 25. Il s'agit de la main d'Anfrin, elle n'a aucun linuel. On trouve les mêmes richesses qu'à côté (avec les mêmes risques).

7. **Le grand bassin des âmes.** Ce bassin ressemble aux précédents, mais 5 saumons sacrés nagent ici.

8. **Le bassin des âmes.** Ce bassin n'a rien de spécial, il ne recèle cependant que peu de richesses.

9. **Le temple primordial.** La grande statue de l'Ondana, toute recouverte d'écaillés métalliques, or, argent ou mordorées, domine tout le temple. Il faut traverser le torrent rapide et profond pour accéder au temple (nager DC 20 ou on est emporté et relâché à 1 km de la rive au milieu du lac avec 4 rounds de passage sous l'eau 4\*1d6 de dégâts de contusions avec fortitude DC 10\*dg ou perte de la respiration et début des jets de constitution (DC 10\*1/rd) de noyade (DMG 85)) on peut sauter le torrent, saut DC 15. L'Ondana ne bouge et ne s'anime que si on ouvre le passage au trésor sans dire le mot de passe (connu du vénérable seul).

Rechercher DC 15, il y a une sorte de grande trappe devant la statue, mais il est impossible de l'ouvrir (il s'agit du mécanisme de treuil).

Ondana de fer 1 : -1Ac : 30 HP : 100 At : \*23/\*23 DG : 2d10 \*11 Gobe sur un critique C\* (golem de fer MM109)

10. **Les statues sacrées.** Dans cette pièce sont diverses statues sacrées, dont certaines serties de bijoux (pour 10 000 sp en tout) et le fameux grand char flottant de la Ondana qui sert lors de la grande fête lacustre. Un levier est présent dans cette salle, il permet d'actionner le mécanisme de treuil qui permet de monter la Ondana ou les autres statues vers l'entrepôt du temple (3).

11. **Les piliers de la sagesse.** De nombreux piliers de plus en plus immergés voire complètement pour certains parsèment cette caverne qui part vers les profondeurs du lac. Chaque pilier est gravé de runes d'argent, il s'agit de la bibliothèque du temple. Elle n'a d'intérêt que pour les prêtres qui peuvent y acquérir de nouveaux sorts en les étudiant longuement. Des grands saumons sacrés rôdent dans les eaux.

12. **Le trésor du temple.** Le passage secret est DC 25 à trouver et à ouvrir. Si on l'ouvre la Ondana s'anime, elle peut attaquer jusqu'au fond du trésor. Le trésor est constitué de 8000 couronnes d'argent, 100 pièces d'or, des dizaines de perles (100 gp) et une trentaine de bijoux bleus (saphirs 500 gp). Un sceptre du lac (Flame extinguishing DMG 197), Une armure du poisson (maille \* 3 qui permet de se changer en gros poisson de taille humains 1/j. Elle donne un bonus de \*2 en nager), une perle de pouvoir (\*8PP).

3- **Le temple du ciel.** A l'instar du temple du lac, le temple du ciel est composé de nombreuses chapelles et il sert d'hôpital (« hospital »).

La grande prêtresse du ciel Azure est une femme aussi charismatique que bénéfique. Elle dispose de nombreux pouvoirs (prêtresse 14).

*« Elle était grande et élancée, avec une longue chevelure brune constellée de bijoux brillants et elle portait une robe de prêtresse décorée de nombreux astres et de saphirs. Il eut été impossible de lui donner un âge, on l'aurait seulement dite belle. C'est son regard qui la caractérisait le plus, d'un azur intense. Ses yeux brillants semblaient capables de percer la nuit, de lire les secrets, de faire tomber les portes des prisons ou les murs des forteresses de l'ombre. » La princesse nue –Les royaumes de lune, tome 2.*

Sybe est une jeune prêtresse (lv5) qui a dédié sa vie à la lune.

*« Une douce quiétude résignait ici, de nombreuses bougies éclairaient la grande salle aux vitraux bleus ciel. La grande coupole dédiée au soleil dardait de ses rayons bénéfiques les travées aux grandes colonnes peintes. La grande statue d'or du roi du jour, celui que les elfes nomment Solari, brillait de mille feux, baignée de lumière solaire au fond du temple. Elle dominait, juchée sur son estrade, toutes les alcôves. Sybe guida rapidement tout le monde vers la chapelle de Sélune, la déesse lune. Une statue d'albâtre aux yeux de saphirs, représentait la déesse douce et bienveillante. Des vitraux, d'un bleu profond, décorés de nombreux motifs lunaires, filtraient une lumière apaisante. L'idole était décorée de bijoux aux pierres aussi brillantes que des étoiles et de colliers de fleurs. Derrière elle, une grande tapisserie représentait le monde connu. La légende voulait que le monde soit celui de la déesse lune et qu'elle l'ait engendré avec le dieu solaire. Les elfes, fils des dieux, et prétendument descendus de la lune, auraient nommé le monde du nom de sa mère : les royaumes de Lune. Des volutes parfumées de jasmin se répandaient d'un grand encensoir d'argent, suspendu à la voute. Quelques autres statuettes et bibelots dédiés à l'astre nocturne ou aux déesses elfiques étaient posés, ça et là dans la salle un peu en désordre. Car c'était ici que vivait la jeune prêtresse. La pièce, abondamment décorée de fleurs et de tentures colorées était également sa chambre, et elle avait une interprétation toute particulière du culte de la déesse lune ! » La princesse nue –Les royaumes de lune, tome 2.*

4- **Le temple de la forêt.** Il est dédié à la nature et à Brandelune. On y vénère diverses divinités des récoltes et de la chasse.

5- **Le fort.** Il s'agissait du château primitif de la cité. Il est maintenant relié au château de l'île longue par un pont de pierre. Il sert de garnison à une centaine d'hommes.

*« Le chef Cloup, toujours alerte, Kurst et Hadrick n'arrivèrent au pied de la grande tour du Fort qu'en milieu de matinée. Ils avaient grimpé toutes les marches de la rue du Fort, une de ces longues rues en colimaçon de l'Escargot. On n'était plus très loin du sommet et de ses temples, ici, bien qu'il faille encore passer par la Goucherie pour y accéder. La grande tour carrée assise sur un rocher s'élevait au-dessus d'eux. Ses pierres grises étaient couvertes de lichen, surtout à sa base. Elles blanchissaient vers le haut. Ce donjon était ancien, les gargouilles qu'il portait sous ses créneaux en attestaient. Trois belles sculptures destinées à cracher les eaux de la cour d'armes supérieure. Il avait été construit avant le château de l'île longue, pour une raison toute simple : c'était le château de la cité primitive. Il datait du temps où la ville se nommait « Escarga », l'escargot, qui devint Escargae, les escargots, lorsque l'île longue fût à son tour habitée. Le château des comtes, une forteresse autrement plus imposante, y fut érigé puis on relia l'ancien donjon, le Fort, à ce dernier par un haut pont de pierre qui reliait deux tours par leurs sommets. De belles bâtisses de pierres aux toits d'ardoises étaient blotties au pied du donjon. Le chef Cloup mena directement ses gars sous un porche, agrémenté d'une glycine luxuriante, qui s'ouvrait sur une petite place fermée au sol rocheux. Une poterne de bois y donnait mais ce n'était pas l'entrée principale du Fort. Trois gardes du château étaient là, on pouvait les reconnaître à leur bliers portant les armes de la cité. » La princesse nue –Les royaumes de lune, tome 2.*

6- **La grande herboristerie.** Voir le scénario jdr « La princesse nue ».

Escargae.

Une aide de jeu de Stéphane Tarrade

<http://www.stephanetarradeauteur.sindarick.fr/>

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur. Il vous est cependant possible de l'utiliser pour un usage privé, non commercial. Cela exclut toute diffusion, quelle qu'elle soit, sans l'autorisation de l'auteur.