



Les eaux noires

Introduction : L'enquête sur les membres du culte révèle qu'ils sont actifs dans le quartier, où la plupart des habitants doivent boire directement à la rivière, faute de puits. Plus tard, les aventuriers peuvent observer un chaman du culte soigner des personnes malades à cause de l'eau et vanter les vertus de son dieu... et peut-être remarquer que quelque chose d'étrange se trame dans les méthodes du culte.

Pour faire jouer cette aventure, le maître de jeu aura besoin d'un exemplaire du livre de règles, Défi Fantastique le jeu de rôle ainsi que du Bestiaire, de quelques dés à 6 faces, de crayons et de papier pour prendre des notes. Les suppléments TITAN et Voyage en terres d'Arion peuvent être utiles.

Pour le Mj Les héros croisent à nouveau les gobelins, qui prêchent encore dans le quartier. Ils assistent à une démonstration de leur pouvoir clérical alors que les créatures font sortir tous les rats d'un entrepôt, demandant seulement que des prières de remerciement soient adressées à leur dieu animal pour son aide.

Il y a des années l'ascension du seigneur de guerre orque Zugrug Marr à Khul entraîna la mort de milliers de personnes tandis que ses armées humanoïdes marchaient le long de la côte en quête de butin, d'esclaves et de gloire. On sait peu de choses sur ses origines, mais on dit qu'il s'entoure d'étranges conseillers venus de contrées lointaines ou de religions singulières.

Ce que l'on ignore en dehors de ses hordes, c'est que tous les humanoïdes ne sont pas satisfaits de son règne. Les orques sont l'espèce dominante, et les êtres plus petits tels que les gobelins, souvent oubliés, sont contraints aux travaux les plus pénibles et ne sont souvent guère plus que des esclaves de leurs alliés plus puissants. Une fois le Mal vaincu et Zugrug en fuite, la rébellion se fait sentir parmi ses troupes, une tribu de gobelins a envoyé un groupe de chamans à la cité d'Oxypolis avec un double objectif.

Recruter des fidèles pour leur dieu et inciter les habitants de la cité à prendre les armes contre les hordes orques afin que la région d'Arion retrouve sa liberté. Ils prévoient d'accomplir ces tâches en utilisant leur affinité avec les rats pour nettoyer certains bâtiments infestés de la ville, et comptent sur la notoriété et la sympathie acquises pour sensibiliser le public à leur cause et, espérons-le, inciter les dirigeants d'Oxypolis à agir.

Pendant ce temps, le culte du Drac de la terre (un groupe allié à Zugrug Marr) a envoyé ses propres représentants pour semer la panique et la peur parmi la population. Deux chamans du Drac accompagnés de deux squelettes animés déguisés, ont investi trois des bâtiments les plus solides du quartier pauvre d'Oxypolis, connu sous le nom de Bas quartier, les ont transformés en un seul grand bâtiment et l'utilisent comme base d'opérations. Ils ont installé un étroit tuyau à travers le sol de leur cabane, dont l'autre extrémité débouche dans la rivière qui alimente le quartier en eau et par lequel ils déversent un étrange poison. Ce poison provoque le noircissement intermittent de certaines parties de l'eau.

Les poissons qui respirent dans cette eau s'échouent sur la rive, tandis que ceux qui boivent cette eau noire tombent malades. Les chamans sont désormais prêts à prêcher les gloires du Drac et à promettre qu'ils peuvent enrayer ce fléau. Ils possèdent l'antidote qui guérit les malades et rend à l'eau sa couleur normale.

Résumé de l'aventure

Alors qu'ils savourent un bon repas dans un restaurant du Quartier des Docks de la ville d'Oxypolis, les héros entendent du bruit à l'extérieur. En allant voir ce qui se passe, ils découvrent deux petits humanoïdes verts en pleine dispute avec trois prêtres de Telak. Les aventuriers peuvent désamorcer la situation avant qu'elle ne dégénère en bagarre ou simplement les retenir jusqu'à l'arrivée de la garde. Interrogés par les aventuriers, les gobelins expliquent leur mission. Les héros entendent des rumeurs : certaines parties de la rivière du bas-quartier noircissent, les poissons meurent, des gens tombent malades à cause de l'eau, et un nouveau culte prétend pouvoir guérir la maladie.

Les héros continuent d'entendre parler des maladies et des poissons morts causés par les eaux noires. En enquêtant, ils découvrent que ce phénomène n'a pas été observé en amont du bas-quartier et de nombreux habitants de cet endroit affirment l'avoir vu prendre naissance à un endroit précis de l'eau. Les héros pourront trouver la source du poison : un tube provenant du lit de la rivière à une trentaine de mètres de la rive. Les héros sont pris en embuscade par une bande de voleurs du quartier.

Après s'être débarrassés des voleurs, le groupe est évité par la plupart des habitants. Errant parmi les bâtiments proches de l'origine du tube, ils recroisent les membres du culte du Drac, qui ont recruté des adeptes parmi les plus démunis. S'ils sont confrontés, les membres du culte ordonnent à leurs nouveaux sbires de chasser les infidèles.

Si la confrontation dégénère en combat ouvert, les membres du culte se réfugient dans leur « temple » et déversent tout le poison restant dans la rivière. Ils conservent l'antidote, menaçant de le détruire s'ils ne sont pas laissés libres. Les membres du culte mettent également le feu à leur « temple », ce qui menace de propager l'incendie à d'autres parties du quartier.

Rencontre 1: Conflit religieux

Des bruits forts, comme des cris à l'extérieur, brisent le calme paisible de la fin du déjeuner. Deux groupes de voix s'élèvent progressivement, l'une des conversations étant menée par une personne avec un accent étrange.

Si les clients de la taverne enquêtent (les employés ignorent le tumulte à moins qu'il ne pénètre dans le bâtiment), ils aperçoivent un petit groupe rassemblé à quelques mètres de là. Notez que quiconque sort de la taverne ne portera pas d'arme plus grande qu'une dague à moins de le déclarer ouvertement et de récupérer son arme auprès de l'employé qui surveille l'armurerie.



Au centre du groupe se trouvent trois humains vêtus de robes blanches surmontées d'une armure de cuir et portant des glaives. Les deux hommes et la femme invectivent deux silhouettes perchées sur des caisses, les traitant d'« hérétiques » et de « disciples du Chaos ». Ces silhouettes surélevées mesurent environ 90 cm, avec une peau verte clair, des yeux orange perçants et des cottes de mailles. Chacune de ces créatures maigres et chauves porte une dague à la ceinture et une amulette de fer en forme de rat. Les silhouettes verte ont les mains levées à hauteur d'épaules, comme pour tenter de calmer les silhouettes en robe, expliquant qu'elles « ne veulent faire de mal à personne » et qu'elles « ont l'autorisation d'être là ».

Les silhouettes en robe sont des prêtres de Telak, d'un groupe particulièrement intolérant, surtout si près de leur chapelle (située à environ 180 mètres au sud-est de l'auberge).

Les créatures vertes sont des gobelins. Les prêtres de Telak de cette chapelle tolèrent mal les autres religions ou les créatures à tendance chaotique et maléfique. Bien que les gobelins de cette tribu servent un dieu animal ils ne sont pas mauvais en soi et ont l'autorisation de la garde de la ville pour se trouver à Oxypolis.

Les fidèles de Telak continuent d'attaquer verbalement les gobelins, qui, frustrés, souhaitent partir sans combattre. La foule semble se contenter d'observer la suite des événements. La garde de la ville arrive 2d6 minutes après pour séparer les deux groupes.

- Si les héros n'interviennent pas, les prêtres de Telak attaquent les gobelins, qui tentent de fuir immédiatement.
- Si les héros tentent de calmer les prêtres, faites-leur effectuer un test de leadership ; une réussite indique que les prêtres se retiennent au moins jusqu'à l'arrivée de la garde de la ville, un échec signifie que les prêtres attaquent les gobelins et ceux qui tentent de s'interposer. Frappant pour les soumettre (car ils espèrent interroger toute personne capturée et obtenir une conversion à leur culte). Quoiqu'il en soit les gobelins tentent de fuir dès que possible, comme indiqué ci-dessus.

Notez que le vol d'objets appartenant aux prêtres de Telak tombés au combat risque d'entraîner des accusations de vol, car même si les prêtres en eux-mêmes ne sont pas très populaires, laisser une bande d'aventuriers armés attaquer les passants et leur voler leur argent constitue un dangereux précédent, surtout que Telak est le dieu tutélaire de la cité portuaire.

À l'arrivée de la garde, ils séparent de force tous ceux qui se battent. Leur attitude laisse entendre qu'ils ont déjà eu affaire aux prêtres de Telak, mais les gobelins représentent un nouveau problème. Si l'un

d'eux est présent et conscient, il présente un document à l'un des gardes, signé par un capitaine de la garde, indiquant qu'ils sont des humanoïdes connus et sont autorisés à rester dans les limites de la ville pendant une semaine, à condition qu'ils ne commettent aucun mal.

Les gobelins insistent sur le fait qu'ils ne faisaient que relater l'oppression de Zugrug Marr et espéraient susciter la sympathie pour leur cause. Les humains ont commencé à les agresser sans raison (tout témoin présent dans la foule peut confirmer ce récit). Forts de ces informations, et connaissant les méthodes des adeptes du Porteur de Glaive, ils escortent les prêtres de Telak et laissent partir les gobelins. Si les héros neutralisent les prêtres, ils devraient rester sur place jusqu'à l'arrivée de la garde afin de pouvoir expliquer la situation.

Autrement, les clercs (qui ne sont pas maléfiques) risquent d'être battus ou volés alors qu'ils ne peuvent pas se défendre (car arrogants et supérieurs, ils n'ont pas la cote auprès du peuple du bas quartier). Les gardes sont enclins à croire la parole des aventuriers plutôt que celle des prêtres, surtout si un prêtre d'une divinité bienveillante fait partie du groupe. La garde ramène les Telakites à leur temple et suggère aux aventuriers de se faire discrets avant que leur congrégation ne décide de riposter.

Si l'un des gobelins est assommé pendant le combat, il est emmené par la garde en prison jusqu'à son rétablissement, à moins que les PJ ne se portent volontaires pour s'occuper de lui jusque-là. Lorsqu'il reprend ses esprits, il se présente sous le nom de Harsk, chaman de Rat et dit apprécier leur aide mais qu'il a vraiment besoin de retrouver son ami Jurg. Si on l'interroge sur les raisons de sa présence, il s'explique.

Ma patrie est gouvernée par le chef de guerre Zugrug Marr. Il est très puissant et respecté et craint par les principales tribus. Cependant, la plupart des gens ignorent qu'il n'est pas soutenu par tous. Les orques sont l'espèce dominante, et les êtres plus petits tels que les gobelins, sont forcés d'effectuer les travaux pénibles et ne sont souvent guère plus que des esclaves de leurs alliés plus puissants. Ma tribu a envoyé un petit groupe dans cette ville avec un double objectif : recruter des adorateurs pour notre dieu et encourager les habitants de la ville à prendre les armes contre les hordes orques afin que la région puisse être libre à nouveau.

Je comprends que si votre peuple attaquait, vous ne le feriez pas pour nous aider, mais pour détruire une menace, cela nous aiderait et nos deux peuples préféreraient que les choses redeviennent comme avant, avec de petites tribus régnant sur de petits territoires et non des armées immenses partout.

Nous comptons accomplir ces tâches en exploitant notre affinité avec les rats afin de nettoyer certains bâtiments infestés de la ville, et en utilisant la renommée et la bienveillance que nous aurons acquises grâce à de tels actes pour sensibiliser l'opinion publique à notre cause et, espérons-le, inciter les dirigeants d'Oxypolis à agir. Nous ne vous souhaitons aucun mal, et nous ne pourrions pas vous en faire même si nous le voulions ; ma tribu est à près d'un mois de marche d'ici et n'a aucune envie de venir ici.

Après ces explications, le goblin prend congé des aventuriers pour aller retrouver son ami, qui est censé les rejoindre à un point de rendez-vous hors de la ville s'ils sont séparés. Le troisième membre de leur groupe attend également là-bas ; il refuse toute escorte jusqu'au point de rendez-vous, car il souhaite garder l'endroit secret pour se protéger lui-même et ses compagnons (le lieu se trouve près d'un arbre particulier dans un petit bosquet, à une demi-heure de là)

Rencontre 2 : Un nouveau culte.

Après avoir réglé le problème des gobelins, les aventuriers sont libres de reprendre leurs repas et de vaquer à leurs occupations. À quelques rues de la taverne, ils tombent sur deux individus qui prononcent un discours. Ils sont vêtus de robes brunes brodées de fils d'or en forme

de drac enroulé. La femme prend davantage la parole tandis que l'homme a le visage empreint de sérénité et d'espoir. Une petite foule de gens sales et abattus, dont beaucoup semblent vivre dans un bidonville est rassemblée autour de ces personnes, écoutant attentivement. Lorsque le groupe passe dans cette zone, la femme déclare :

D'étranges eau noire répandent la maladie parmi les habitants d'Oxypolis Des centaines de poissons morts s'échouent sur le rivage, exhalant une odeur de mort et rendant malades ceux qui les trouvent. Pourtant, les prêtres et les oligarques de la ville restent les bras croisés, car ces choses ne font que nuire aux habitants des bas-quartier ! Moi, Haleer et mon collègue Konten avons entendu parler de ces troubles et sommes venus en ville pour vous aider ! Grâce au pouvoir du Drac de la terre, notre grand et puissant dieu, nous guérirons la maladie causée par ces eaux obscurs et aiderons les humbles habitants du bas-quartier là où d'autres ont renoncé. Car si la maladie n'est pas stoppée maintenant elle risque de se propager au reste de la ville. Si la cause de ces courants noirs n'a pas disparu d'ici là, nous en déracinerons la source et nous la détruirons !

Ses paroles suscitent des applaudissements épars dans la foule. Haleer annonce qu'ils commenceront tous deux à soigner les malades le lendemain midi, depuis une place centre du quartier. Si les héros tentent de parler aux prêtres, ils ne pourront le faire que brièvement : Konten insiste sur le fait qu'ils doivent partir prêcher dans d'autres quartiers de la ville et préparer le travail du lendemain. Ils pourront ainsi expliquer que le Drac de la terre est un esprit puissant qui vit sous les montagnes, qu'il veille sur son peuple, qu'il fertilise ses terres et qu'il est très généreux envers ceux qui le louent et le vénèrent.

S'il y a un prêtre d'un dieu bienveillant parmi les membres du groupe, les héros pourront effectuer un test de Vigilance pour se rendre compte que les deux PNJ méprisent le personnage incarné par le PJ.

Rencontre 3 : Sauvés par le Dieu Rat

Le lendemain, les héros assistent à une étrange démonstration du pouvoir de Rat. Six membres de la garde de la ville empêchent une foule de curieux d'approcher d'un entrepôt du bas quartier. Les personnes dans la foule se disputent les meilleures places pour voir le bâtiment; la tâche de la garde est facile et ils sont détendus. Un garde de l'entrepôt (un homme en armure de cuir armé d'une massue) et un homme maigre aux cheveux noirs vêtu de vêtements de luxe se tiennent près de la porte principale. Une silhouette franchit la porte ouverte de l'entrepôt. Levant les mains, il s'adresse à la foule.

Habitants d'Oxypolis ! Pour prouver que mon peuple ne vous veut aucun mal et pour vous démontrer notre savoir-faire, mes compagnons et moi allons débarrasser cet entrepôt des rats. 'Rat', le dieu de mon peuple, a une affinité particulière avec ces animaux, et ses chamans peuvent communiquer avec eux comme les gnomes parlent aux créatures fouisseuses. Nous avons parlé aux rats qui vivent ici et ils ont accepté de quitter cet entrepôt où vous stockez votre nourriture. Nous les emmènerons de l'autre côté des remparts et les relâcherons dans les champs, où ils se nourriront des insectes qui s'attaquent aux cultures. Si vous souhaitez que nous rendions un service similaire pour votre maison ou votre commerce nous ne demanderons qu'une petite somme et une prière pour 'rat'. Voyez cet exploit, et sachez que nos peuples peuvent vivre en paix ! » Sur ces mots, le goblin s'avance vers une des sorties de la ville.

À sa suite, une bande d'une trentaine de rats, ce qui provoque des exclamations de surprise. Un autre goblin, accompagné d'une escorte similaire, suit les premiers. Une fois la bande passée, le garde de l'entrepôt referme la porte et deux gardes s'avancent pour guider les gobelins afin qu'ils ne soient pas dérangés par les passants. La foule commence à applaudir légèrement, puis les applaudissements s'intensifient au bout de quelques secondes.

Si les héros tentent de parler aux gobelins, la garde de la ville leur demande de garder leurs distances. Mais l'un d'entre eux (qui était présent lors de l'altercation avec les prêtres de Telak la veille) intervient en disant qu'ils seraient ravis de les accueillir. Le garde hausse alors les épaules et les laisse s'approcher. Si les héros se portent volontaires pour assurer l'escorte, les gardes acceptent et retournent à leur poste.

les héros doivent s'assurer que les shamans gobelins traversent les portes sans encombre, sinon tout problème ou manquement à leur devoir remontera aux oreilles de la garde et pourrait entraîner des conséquences néfastes par la suite (principalement une attitude plus froide de la part des gardes qu'ils rencontreront). Notez que les gobelins évitent toujours de laisser les héros découvrir leur point de rendez-vous.

Les gobelins sont satisfaits du déroulement de l'opération de dératisation. Les rats gambadent, ne s'éloignant jamais à plus d'un mètre et demi d'un chaman, se comportant davantage comme des animaux de compagnie que comme de la vermine. Les gobelins disent la vérité concernant le lâcher de rats de l'autre côté des remparts; ils n'ont aucune intention de laisser les rats causer du tort ou infester un autre endroit de la ville.

Ils réalisent qu'ils ne peuvent pas espérer résoudre tous les problèmes de rats de la ville (et n'ont pas vraiment l'intention de le faire), mais ils pensent que leurs actions peuvent convaincre les gens de les écouter et peut-être même de les faire changer d'avis et les aider dans leur quête pour renverser Zugrug Marr.

Lorsque les héros, les gobelins et les rats atteignent les remparts, les personnages effectuent un test de Vigilance. Ceux qui réussissent remarquent plusieurs dizaines de poissons morts flottant dans les parties calmes de la rivière proche et un mince filet d'eau noire au milieu du fleuve, serpentant vers l'aval. Ce filet ne mesure pas plus de 30 cm de large et environ 3 mètres de long. Il est environ 2 h 30 avant midi (donc à la même heure avant la démonstration des clercs du Drac de la terre).

Rencontre 4 : Courants Noirs

Les poissons morts dégagent tous une odeur nauséabonde (en plus de sentir le poisson) et présentent une coloration grisâtre sur leurs parties charnues (contrairement à leurs écailles, et en plus des zones où ils ont normalement une coloration grisâtre), notamment les branchies.

En ouvrant un poisson, on constate qu'il n'a rien mangé d'inhabituel. L'utilisation d'un test de Connaissance des animaux révèle que les poissons ont été empoisonnés. Quiconque manipule un poisson pendant plus d'un round se retrouve avec une petite quantité de résidus de poison sur les mains. À moins que le personnage ne se lave soigneusement les mains après avoir manipulé le poisson, il devra réussir un test d'Endurance la prochaine fois qu'il mangera, sous peine d'être empoisonné.

Si les héros enquêtent sur le courant ils doivent se déplacer rapidement car la zone empoisonnée a une vitesse effective de 2m par round et sera difficile à localiser une fois hors de vue. Les eaux noires les entraîne vers l'aval, elle semble être de l'eau normale, à l'exception de leur coloration; il n'y a ni 'pétrole' ni débris à l'origine de la tache et semble se mélanger assez rapidement dans l'eau de la rivière. Bien que la rivière commence à se troubler après une profondeur de 1,5 mètre, la surface est suffisamment claire pour déterminer que l'eau noire a une profondeur de 30 à 60 centimètres. La trace peut être définie comme du poison une compétence approprié (telle que guérison).

Toucher l'eau noire n'a pas d'effet néfaste immédiat, mais un personnage qui la touche ou dont le visage y est plongé court le risque de l'ingérer plus tard à cause des résidus laissés sur ses mains ou ses

lèvres s'il ne se lave pas soigneusement. Toute créature avalant l'eau subit les effets normaux du poison (c'est pourquoi les poissons meurent).

Poison de l'eau noire : ingéré, test de chance. Si réussit perte de 4 Points d'Endurance. Si échec perte de 6 Points d'Endurance puis nouveau test de chance sinon de nouveau perte de 1d6 points d'Endurance.

Après avoir examiné les poissons et/ou le courant noir, les héros peuvent vouloir enquêter sur son origine. Un interrogatoire approfondi des habitants leur permet de découvrir que le courant a toujours été aperçu en premier lieu dans la partie nord-ouest du bas-quartier.

Poursuivant leur enquête, les héros trouvent l'endroit lugubre et déprimant. C'est le quartier le plus pauvre de la ville, et il se situe même pour une petite partie hors des remparts. Les bâtiments y sont délabrés, faits de bois fin, et suffisent à peine à protéger des intempéries, sans parler de l'intimité. Certaines maisons ne sont guère plus que des abris de toile adossés aux remparts ou à une cabane. Les habitants ont faim, sont maussades et pauvres. Des enfants maigres courent en liberté dans le quartier. Les animaux (principalement des poules et des chèvres) sont peu fréquents, et les chiens sont chassés. La seule source d'eau est la rivière elle-même. Certains complètent leur nourriture en chassant dans les champs au sud, mais c'est illégal et passible de travaux forcés. Certains mendient dans les rues, tandis que d'autres lancent des regards menaçants aux visiteurs qui semblent plus aisés qu'eux. La garde de la ville ne vient presque jamais ici, plus par mépris pour les habitants que par crainte des criminels.

Interroger les riverains révèle que le courant noir n'apparaît qu'aux alentours du bas-quartier, jamais en amont. Bien que l'emplacement exact varie, il se situe généralement dans une zone d'environ 60 mètres de la rivière. Si les héros décident de fouiller cette portion de la rivière et en amont (puisque la substance se déplace nécessairement vers l'aval, la source se situe donc soit directement en aval, soit en amont de l'endroit où le courant est observé), tous les personnages effectuant les recherches doivent réussir un test de Vigilance toutes les heures. Notez la durée de leurs recherches, surtout s'ils prévoient de rencontrer les clercs du Drac de la terre.

Ils peuvent louer un canoë six places, usé mais en état de naviguer, auprès d'une famille de réfugiés voisine pour 10 pa par jour, ce qui inclut une ancre attachée à une corde de 15 m. Une fouille réussie signifie qu'ils trouvent l'extrémité d'un tuyau d'argile qui se dirige vers la rive. En forçant, le tuyau peut être arraché — il s'agit d'un segment de 1,20 m faisant partie d'une série de segments menant vers la rive. Si le tuyau est arraché, une petite quantité d'eau noire suinte de l'extrémité opposée, identique au courant noir qu'ils ont vu plus tôt (avec les mêmes dangers si quelqu'un la touche, comme décrit précédemment). Ils peuvent déterrer une douzaine d'autres tuyaux d'argile avant qu'ils ne soient enfouis trop profondément pour être accessibles. Cependant, ils continuent de pointer vers la rive, et il est probable que les héros comprennent que le responsable doit vivre dans ou près de cette partie du quartier.

Une fois leurs recherches terminées, ils peuvent se rendre vers l'endroit désigné. Au cours de ce voyage, ils seront attaqués par des voleurs affamés. Assurez-vous de savoir s'ils remettent leur armure et rangent leur équipement comme d'habitude, ou s'ils restent sans armure après leur excursion sous-marine (dans l'intention de se sécher ou de prendre un bain d'abord, par exemple).

Rencontre 5 : Une bande hétéroclite

L'activité d'aventuriers en armure et (relativement) riches a attiré l'attention de certains des éléments les plus malfaisants du quartier. Voyant l'occasion se présenter, alors que les héros sont épuisés par la

baignade (et peut-être sans armure), les voleurs leur tendent une embuscade.

Ils sont six au total, tous affaiblis par la faim et ont tous subi des dégâts mineurs dus au manque de nourriture et leur HAB et End sont réduites de 2 à cause de la fatigue (ces modificateurs sont inclus dans leurs statistiques). Connaissant mieux les lieux que les héros, deux voleurs font le guet, indiquant à leurs complices la position des héros.

Deux voleurs se font passer pour des mendiants endormis, deux se cachent dans des cabanes voisines, et les deux guetteurs surgissent entre les bâtiments.

Comme les voleurs ne cherchent ni à être silencieux (l'endroit est bruyant) ni à se cacher (ils sont complètement hors de vue), les héros n'ont d'autre choix que de réussir un test de vigilance pour comprendre qu'ils vont être attaqués. Les voleurs sont sensibles aux pots-de-vin et aux pièces jetées.

Une offre de 1 po nécessite un test de Marchandage ; en cas de réussite, le voleur prend l'argent et s'enfuit ; en cas d'échec, il espère une meilleure offre et continue le combat. Chaque po supplémentaire offre un bonus de +1 au test de marchandage. Dans ce cas, les autres voleurs ne fuient pas les lieux une fois qu'un ami a reçu de l'argent ; ils restent sur place, espérant une offre ou une opportunité similaire.

Si trois voleurs ou plus sont tués ou mis hors de combat, les autres s'enfuient à la première occasion.

S'ils assistent à la guérison prodiguée par les clercs du Drac de la Terre, passez à la Rencontre 6. S'ils cherchent le bâtiment qui dissimule l'autre extrémité du tuyau, passez à la Rencontre 7 : La Maison du Drac

Rencontre 6 : Prêcher la Foi

Le lendemain, à l'approche de midi, une foule commence à se rassembler au centre du quartier, à l'emplacement d'anciennes cabanes qui furent accidentellement détruites par un incendie. La terre calcinée de cette zone sert souvent de lieu de rencontre et est considérée comme un terrain neutre par les habitants. L'espace ouvert forme un cercle approximatif d'environ six mètres de diamètre.

Parmi les quarante personnes rassemblées, au moins un tiers semble malade. Tous les malades ont le teint grisâtre, surtout au coin des yeux et à l'intérieur de la bouche (un symptôme du poison de l'eau). Ils sont tous tombés malades après avoir bu l'eau ou mangé du poisson fraîchement pêché dans la rivière. Ils se sentent faibles et à peine vivants. Juste avant midi, les deux clercs arrivent. Sans formalités, ils louent le Drac de la terre et demandent aux gens de leur amener les personnes atteintes de la maladie. Leurs rituels de guérison consistent à prier le Drac de la terre, à mâcher des herbes sacrées, à agiter des bâtonnets d'encens brûlant et à placer des cristaux de roche sur certaines parties du corps du malade. Toute personne amenée aux prêtres commence à se sentir mieux une fois le rituel terminé.

Les personnages possédant la compétence Connaissance de la magie peuvent tenter de déterminer les sorts utilisés dans ces rituels. Ceux qui réussissent réalisent que les seuls sorts utilisés par ces clercs sont des sorts de bas niveau, dont aucun n'a la capacité de neutraliser la maladie. Il est possible que les chamanes du Drac utilisent la compétence Guérison pour traiter la maladie, mais une telle action prend généralement un certain temps et a rarement un effet visible immédiat. En réalité, les clercs administrent l'antidote du poison, appliqué sur les « herbes sacrées » et qui neutralise tous les effets du poison.

Une petite quantité d'antidote suffit pour soigner une personne, et si l'on ajoutait suffisamment d'antidote à l'eau à l'endroit même où le

poison a été déversé, cela en annulerait presque complètement les effets, même si l'on ajoutait l'antidote une minute plus tard.

Malheureusement pour les héros, aucun autre magicien ou prêtre n'est présent pour corroborer d'éventuelles accusations de supercherie, et alors que les victimes de la « maladie » guérissent, la foule est satisfaite du résultat, même si certains aventuriers inconnus prétendent que les prêtres ne lancent pas réellement de sorts. S'ils sont confrontés à la situation, les prêtres désignent les victimes rescapées et affirment que la preuve est évidente pour tous, et que les héros doivent être des agents d'une foi rivale, cherchant à discréditer et à diffamer les bonnes œuvres que le Drac de la terre s'efforce d'accomplir.

Après avoir guéri toutes les victimes présentes, les prêtres invitent la foule à se joindre à une prière collective de remerciement au Drac de la terre, puis ils s'excusent, déclarant qu'ils reprendront les guérisons dans deux jours, après avoir repris leurs forces par le repos et la prière.

À ce stade, les aventuriers devraient soupçonner que les prêtres du Drac de la terre préparent quelque chose de suspect, voire sont directement impliqués dans les empoisonnements. Si les héros décident d'attendre la prochaine cession de guérison, rappelez-leur que les courants continuent d'apparaître et que tout retard risque d'entraîner davantage de maladies, voire de décès. Le moment serait bien choisi pour parler eux d'enquêter sur les prêtres.

Rencontre 7 : La maison du Drac

Konten et Haleer se sont installés dans le bas quartier, tout près de la rivière. Ayant acquis trois cabanes à proximité les unes des autres, ils clouèrent des planches aux murs extérieurs pour fermer la zone centrale, la couvrirent d'un toit et divisèrent les pièces selon leurs besoins. Tous les murs de leur bâtiment sont faits de bois.

Leur maison est gardée par deux squelettes animés, vêtus d'armures rembourrées (leurs visages et leurs mains sont bandés de sorte qu'aucun de leurs os ne soit visible, ils ressemblent à des lépreux), qui ont reçu l'ordre d'attaquer quiconque entre, sauf Konten et Haleer. Quiconque s'interroge sur les squelettes se voit répondre qu'il s'agit de moines ayant fait vœu de silence au service du Drac de la terre.

La porte principale de leur maison n'a pas de serrure, mais Konten ordonne aux squelettes de se tenir dans l'entrée pendant qu'il la ferme, bloquant ainsi physiquement l'accès à la maison (les squelettes n'attaquent que si quelqu'un entre dans la maison ou s'ils sont attaqués ; ouvrir la porte ne fait donc que les montrer menaçants). Lorsqu'ils sont chez eux, les clercs placent les squelettes dans la zone C.

Il est à noter que les habitants du quartier ont appris à ne pas se mêler des affaires des autres. À moins d'être directement menacés, ils ignorent les bruits de combat et les appels à l'aide, même si certains, plus curieux, jettent un coup d'œil depuis leurs portes ou leurs abris pour voir ce qui se passe. Ils ne s'impliquent jamais dans le combat.

A. Entrée

Cette petite entrée ne présente aucun détail particulier, si ce n'est deux gros clous enfoncés dans le mur est, chacun retenant une cape de voyage brune. La majeure partie du mur nord de cette ancienne cabane a été découpée pour permettre l'accès à la zone centrale.

B. Chambre

Cette pièce ne contient rien de plus qu'une paire de sacs de couchage ordinaires. Un trou assez important dans le mur nord de cette pièce permet d'observer facilement l'intérieur depuis l'extérieur. Cependant, rien d'intéressant ne se passe dans cette pièce et les clercs gardent généralement la porte de la zone D fermée.

C. Tuyaux et squelettes

Il s'agit d'une sorte de débarras, principalement destiné à une vingtaine de tuyaux en terre cuite empilés, chacun mesurant quelques centimètres de diamètre et environ 1,20 mètre de long. Les tuyaux sont identiques à celui en terre cuite qui sort du sol dans la zone D. Si les clercs sont présents, cette pièce contient également les deux squelettes animés, bien qu'il soit peu probable que les aventuriers y pénétrant avant que les squelettes ne reçoivent l'ordre d'attaquer.

D. Pièce principale

Cette pièce trapézoïdale possède deux portes, deux tonneaux en bois, deux simples chaises en bois, un tuyau en terre cuite qui sort du sol et une grande fiole en terre cuite dans le coin nord-ouest.

Le tuyau mesure quelques centimètres de diamètre. Il est relié à d'autres tuyaux en série, tous enterrés sous terre. Les tonneaux contiennent le poison (fabriqué à partir d'une plante qui ne pousse que dans les montagnes Shiosii) qui est à l'origine de la « maladie ». La fiole contient l'antidote du poison ; quelques gouttes suffisent à guérir une personne empoisonnée. Il y a une porte secrète dans le mur derrière les tonneaux — à peine plus de deux planches du mur, soutenues par deux clous, facilement écartables des poutres transversales pour créer une sortie de secours.

Si les prêtres sont chez eux, ils refusent l'entrée à quiconque, prétendant avoir béni la terre de leur humble demeure au nom du Drac de la Terre, et que c'est un blasphème de permettre à des profanes d'en fouler le sol (ce qui est faux, mais dissuade la plupart des visiteurs potentiels). Ils n'autorisent personne à entrer chez eux sans combattre.

Si un combat éclate, Konten ordonne aux deux squelettes d'attaquer les intrus. Il ne les appelle pas squelettes à voix haute, car il souhaite préserver leur apparence de « moine ». Ils utilisent leurs sorts et leurs armes à leur guise, laissant les squelettes prendre la première ligne et utilisant leurs sorts pour s'entraider si besoin est.

Si les squelettes sont détruits et que Haleer est blessé, Konten vide l'un des barils de poison de la zone D dans le tuyau. À son action suivante, il s'empare de la fiole d'antidote dans la zone D et menace de la briser, l'utilisant comme monnaie d'échange pour permettre à Haleer et lui de s'échapper. Si le combat se transforme en négociation, passez à la Rencontre 8.

Si Konten est le seul survivant, il s'empare de l'antidote, saute par la porte secrète de la zone D et jette une fiole de feu alchimique sur la cabane, l'enflammant. À ce stade, les héros peuvent tenter de le capturer mais doivent aussi faire attention à l'incendie, qui commence à consumer la cabane et risque de se propager aux autres cabanes voisines et donc de menacer une grande partie du quartier. Toute précaution raisonnable (verser de l'eau sur les cabanes voisines, puiser de l'eau à la rivière, jeter de la terre sur les zones fumantes, etc.) prise par les héros permet d'empêcher l'incendie.

Le clerc maléfique espère que les aventuriers seront trop distraits par l'incendie pour le poursuivre. S'ils continuent la poursuite, il jette la fiole d'antidote dans les eaux peu profondes de la rivière, pariant que les héros seront plus intéressés à empêcher que l'antidote ne soit emporté par le courant qu'à le poursuivre.

Rencontre 8 : Choix difficiles

Le poison étant déversé dans l'eau, les prêtres expliquent que si l'antidote est versé juste après les effets délétères seront annulés. Il est prêt à remettre l'antidote si lui et Haleer sont autorisés à partir libres ; Il attendra que Haleer quitte la maison, déposera l'antidote au sol et partira. S'il est poursuivi, il jettera sa fiole de feu sur l'une des cabanes voisines, provoquant un incendie qui menace de se propager aux autres cabanes, comme décrit précédemment.

A ce stade l'arrivée opportune d'un des prêtres gobelin pourrait aider les aventuriers à renverser la situation et à sauver la vie de dizaines de personnes, soit en récupérant l'antidote, soit en arrêtant la propagation de l'incendie.

Face à cette situation, souvenez-vous que les prêtres préfèrent s'échapper et poursuivre leur service au Drac plutôt que de mourir en martyrs. Si leur seule option est la reddition, ils l'accepteront.

Conclusion

Les héros peuvent informer la garde de la situation et expliquer qu'il s'agissait d'un poison. S'ils possèdent l'antidote, ils peuvent en verser une partie dans le tuyau et en conserver pour soigner les blessés. Les habitants du bas-quartier seront heureux.

Annexe : Le culte du Drac de la terre

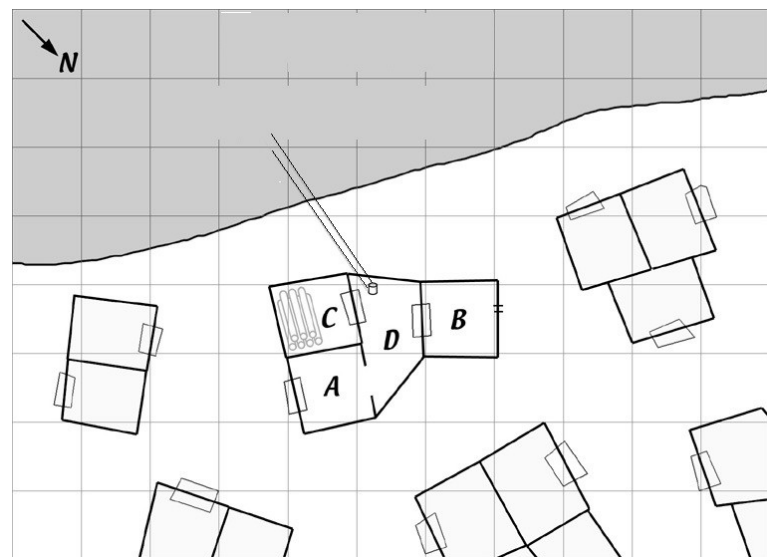
Le Drac de la terre est une divinité ancienne, un vestige d'une époque où les esprits de la nature étaient vénérés comme des dieux.

Contrairement à la plupart des dieux, le Drac ne fait pas partie d'une théologie sophistiquée. Le culte du Drac de la terre est limité à une zone géographique relativement petite d'Arion où son pouvoir est le plus fort. Sa relation avec ses fidèles remonte à une époque plus simple. En échange d'obéissance et de sacrifices, le Drac protège ses fidèles du mal et les rend prospères. Mais il peut aussi être un dieu courroucé, et il détruit aussi facilement qu'il crée.

La légende raconte qu'il vit dans un vaste repaire souterrain évité par toutes les races souterraines. Les fidèles les plus dévoués sont parfois amenés dans l'ancre du Drac de la terre pour se 'baigner dans la gloire de leur divinité'. Son temple possède un puits d'une profondeur inconnue, utilisé pour faire tomber les sacrifices dans le royaume du dieu. La magie du puits transporte les victimes en toute sécurité dans son ancre, où le dieu les dévore.

Le Drac de la terre pourvoit. Le grand dieu est l'esprit de la terre, et ceux qui le vénèrent et lui obéissent seront protégés. Il connaît tous les secrets de la terre et accorde à ses élus savoir et pouvoir. Ceux qui vénèrent, sacrifient et répandent la foi plaisent au dieu.

Ses prêtres et chamans portent des robes brunes brodées d'étoffe d'or et de pierres précieuses. Lors des cérémonies, ils portent sur leur tête des crânes de grands reptiles. Ces crânes sont collectés lors des rites d'initiation pour devenir prêtre de haut rang. Les candidats doivent chasser et tuer un jeune dinosaure pour prouver leur valeur.



Oxypolis

La côte au sud de Corda est un endroit triste et désolé où la vie est difficile pour les hommes. Pendant des siècles, ses ports ont rejeté

le joug des rois et des empereurs. Elles se querellaient entre elles, pillaient les terres plus habitées d'Arion ou d'Hachiman au sud et s'accrochaient obstinément à leur liberté sordide et précaire. Des royaumes s'élevaient et s'effondraient, de petits seigneurs allaient et venaient, mais les cités demeuraient – corrompues, violentes, dangereuses, mais libres.

Du moins, jusqu'à la grande guerre contre le mal.

Les armées de Zugrug Marr, soi-disant seigneur de tous les orques, ravagèrent les cités du sud-ouest du continent comme une traînée de poudre. Maintenant qu'il est mort ces cités gisent écrasées par le poids du temps, hantées par les rebuts de ses armées. Une seule cité demeure indemne – une cité qui, plus que jamais, semble faire honneur à son nom : Oxypolis

Histoire

Environ quatre siècles avant la grande guerre contre le mal, une bande de nomades s'installa au sommet d'une crête dominant une anse du golfe d'Ariona. Exilés et vagabonds toute leur vie, ils étaient déterminés à se forger un nouveau foyer et à perpétuer, tant bien que mal, la gloire désormais vaguement remémorée de leurs ancêtres. Tirant profit de l'abondante pierre locale, ils fortifièrent la colonie contre les innombrables bandes de maraudeurs qui sillonnaient les terres. Les colons défendirent farouchement leur nouveau foyer et, après plusieurs tentatives d'assaut des hauts remparts de pierre qui se soldèrent par un bain de sang, l'endroit fut baptisé Oxypolis.

Dès le début, nombreux furent ceux qui s'interrogèrent sur la pertinence de ce nom. Certes, l'alliance informelle des familles qui formèrent la noblesse de la ville assurait sa sécurité face aux attaques extérieures. Cependant, l'attitude désordonnée des Vieilles Familles (nom donné aux nobles) en matière de législation faisait que se promener dans les rues d'Oxypolis était tout sauf sûr. La force primait sur le droit, et les Vieilles Familles ne manquaient pas de force. Ainsi, outre la pêche, l'exploitation des carrières et le commerce, le brigandage et, plus tard, la piraterie, remplirent les coffres de la ville. À l'instar de leurs ancêtres, les habitants utilisaient des esclaves pour travailler dans leurs carrières et leurs champs.

Au fil des siècles, bien que des hommes forts de bas étage et des despotes mesquins aient prospéré et chuté, aucun tyran ne s'est établi durablement à Oxypolis. Un décret des fondateurs de la ville interdisant la succession dynastique est considéré comme sacré, et les aspirants dynastiques ont vu à maintes reprises leurs ambitions (et leur lignée successorale) brutalement interrompues par la lame d'un assassin.

Le dernier homme fort d'Oxypolis connut toutefois une fin légèrement différente. Se faisant appeler le Phénix d'Oxypolis, sa petite armée privée de brigands terrorisa la côte au milieu du siècle actuel. L'erreur fatale du Phénix fut d'enlever une noble de la maison marchande Astalon d'Arion, puis de la tuer lorsque sa famille refusa de payer la rançon.

La vengeance fut rapide et sanglante. Deux des petits-enfants de la noble défunte, Deirdre et Oscar Astalon, entrèrent seuls à Oxypolis et en repartirent avec la tête du Phénix, qu'ils empalèrent sur une pique au-dessus des portes d'Arion.

La mort prématurée (et extrêmement violente) du Phénix laissa Oxypolis sans chef charismatique jusqu'à ce qu'un dirigeant extérieur en impose un à la ville. Le seigneur de guerre orque Zugrug Marr unifia une partie des tribus monstrueuses de Khul. Des villes furent prises d'assaut et pillées coup sur coup. Alors que des réfugiés affluaient à Oxypolis, porteurs de récits de l'avancée apparemment irrésistible de la horde, les Vieilles Familles comprirent rapidement que leur foyer ancestral ne pourrait résister seule à une telle tempête. Aussi, elles signèrent un pacte d'association avec la cité d'Arion plaçant Oxypolis sous sa domination en échange d'un soutien

militaire.

La Domination : Les Vieilles Familles règlent leurs fréquents différends selon une vieille tradition. Lorsque les maisons nobles se brouillent, leurs griefs sont souvent réglés par la Domination – « la vérité des nobles » – un jeu mettant à l'épreuve l'intellect et l'endurance des joueurs.

Jouée avec une paire de sphères magiques gravées de runes complexes et de formes géométriques, chaque joueur doit utiliser ses doigts pour activer des séquences de runes afin de vaincre son adversaire. À chaque coup perdu, des aiguilles empoisonnées jaillissent de la sphère pour piquer les doigts du perdant, le sapant lentement de ses forces, jusqu'à ce qu'il cède enfin ou soit rendu insensible par le venin. Dans les deux cas, le différend est réglé en faveur du vainqueur.

Ce jeu se pratique encore aujourd'hui parmi les Vieilles Familles et Oxypolis abrite l'un des rares ensembles de sphères de Domination intacts encore en service.

Cela ne contribua guère à rassurer la population de la ville. Lorsque la nouvelle de la chute d'autres villes parvint à la ville, la panique s'empara d'elle. Les rumeurs se répandirent comme une traînée de poudre : la petite population d'orques, de hobgobelins et de demi-orques d'Oxypolis était de mèche avec Marr. Des foules en colère envahirent les rues et, lors de ce que l'on appelle la Nuit de la Terreur, massacrèrent tous les peaux vertes qu'elles purent croiser. L'ordre ne fut pleinement rétabli que lorsqu'une force de 550 miliciens d'Arion et trois galères de guerre entièrement équipées, arrivèrent près d'une semaine plus tard. Elles étaient commandées par le nouveau gouverneur militaire d'Oxypolis, Turin Traqueur de la Mort, dont la réputation de tueur n'avait d'égale que sa sinistre réputation d'assassin au sang-froid.

Turin entreprit de fortifier Oxypolis avec son pragmatisme habituel. Tous les hommes en âge de combattre furent immédiatement enrôlés dans la levée de la ville et équipés d'armes et d'armures. L'esclavage fut interdit par la loi, cependant, les esclaves affranchis furent aussitôt employés comme ouvriers sous contrat à la construction d'une palissade (puis d'un mur de pierre) afin d'encercler les parties de la ville qui s'étendaient au-delà des remparts d'origine. Les condamnés furent enrôlés de force dans la milice pénale. Nombre d'entre eux furent enchaînés aux miradors et aux fortifications maritimes, servant de sentinelles ; leur coopération était assurée par la certitude qu'ils subiraient le même sort que le reste d'Oxypolis si la ville tombait.

Finalement, l'assaut des Marr n'eut lieu que quelques années plus tard. Une importante armée d'orques et de gobelins prit d'assaut Oxypolis, concentrant ses attaques sur les sections inachevées des remparts extérieurs. Cependant, Turin le Traqueur de la Mort avait anticipé cette attaque, et les créatures se retrouvèrent à charger sur un terrain préparé de longue date, truffé de pièges mortels. Trois assauts furent repoussés des remparts avant que Turin ne lance une sortie qui mit en déroute les orques démoralisés. La déroute se mua en massacre et, aujourd'hui encore, le Champ des Tueurs d'Orques, nom donné à la zone située à l'extérieur des remparts sud de la ville, est jonché d'ossements blanchis.

L'année suivante, Turin lança une attaque de représailles contre un camp orque des monts Shiosii, la réduisant en ruines fumantes. Plusieurs années de raids et d'escarmouches s'ensuivirent, avant que Marr ne frappent à nouveau vers le nord, mais cette fois-ci Corda, prise au dépourvu, plutôt que la forteresse qu'était devenue Oxypolis. Furieux, Turin envoya immédiatement des troupes pour couper la retraite des orques vers le sud. Si l'on en croit les récits qui circulent en ville, le gouverneur infiltra le camp orque à la veille de leur bataille finale contre les forces de Corda et s'empara des têtes du chef de guerre orque et de six de ses capitaines. Ce n'est pas pour rien que Turin le Traqueur de la Mort est surnommé ainsi.

La ville

Oxypolis comprend quatre quartiers : le quartier maritime, le quartier des docks, le quartier des francs-maçons et le bas quartier.

De ces quartiers, le quartier maritime est le plus ancien, situé au sommet d'une petite colline sur le site d'établissement d'origine. À l'écart du reste de la ville grâce aux remparts, la grande majorité des bâtiments de ce quartier sont en pierre ; nombre d'entre eux sont centenaires, comme en témoignent les linteaux affaissés, les arcades penchées et les façades patinées par le temps. On y trouve encore les demeures des anciennes familles et autres riches bourgeois, d'hier et d'aujourd'hui.

Il règne dans le quartier maritime une atmosphère de richesse décrépite et de gloire fanée. Avec la signature du Pacte d'Association, les Vieilles Familles se sont retrouvées marginalisées dans la gestion de la ville. Turin s'est empressé de réquisitionner leurs milices privées pour les levées municipales. Bien que nombre de ces miliciens restent fidèles à leurs anciens employeurs, ils ne peuvent plus, comme autrefois, plier la ville à leur volonté. Malgré leur gratitude que leur ville natale n'ait pas connu le même sort que les autres cités de la côte les Vieilles Familles s'indignent de la domination de Turin.

Cependant, rares sont ceux qui sont assez suicidaires pour envisager autre chose que de se plaindre. La réputation redoutable de Turin lui assure la pleine coopération, quoique quelque peu maussade, de la noblesse d'Oxypolis.

Dépouillés des distractions du pouvoir, nombre de rejetons de la noblesse se sont tournés vers d'autres occupations : l'hédonisme décadent, la quête de l'or, de l'amour ou de l'honneur, voire l'aventure. Si cette dernière pratique a considérablement réduit le nombre de nobles, d'autres ont trouvé fortune et gloire, notamment la pétillante Ilona Ivanov, qui a scandalisé sa riche famille lorsqu'à peine entrée dans l'âge adulte, elle s'enfuit pour embrasser la vie de guerrière.

Au cours de ses voyages dans les royaumes de Khul, elle trouva plusieurs amants et amassa un trésor de gemmes qui lui permit de s'installer dans un manoir du quartier. Récemment, Ilona s'est concentrée sur des incursions dans les terres occupées par les orques au sud, en particulier les ruines des villes détruites par les armées de Zugrug Marr. Elle a récupéré de nombreux héritages et autres objets précieux perdus lors du pillage de ces cités. De ce fait, elle compte de nombreux alliés parmi les communautés de réfugiés d'Oxypolis.



Plusieurs des principaux temples de la ville se trouvent dans le quartier maritime. Une cathédrale à coupole impressionnante est dédiée à Telak, vénéré comme le protecteur de la ville. Les temples d'Hydana et Solinthar, situés sur le front de mer, sont, sans surprise, très fréquentés. La fumée des bûchers funéraires marque la chapelle de Filash, tandis qu'un magnifique sanctuaire dédié à Asrel bénéficie du patronage de nombreux nobles.

Le quartier maritime abrite également le quartier général de la milice et de la marine d'Arion. Le Gouverneur Militaire et de la Milice occupent un vaste manoir fortifié près de la Porte de la Milice, comme son nom l'indique. Les marins occupent le Donjon des Marins, à l'extrémité nord du quartier. Ils sont responsables de la défense maritime de la ville. Oxypolis est le port d'attache de trois navires de guerre amarrés le long du Grand Quai.

Au sud du quartier maritime, le quartier des docks est enclavé derrière ses propres remparts. Ce bidonville insalubre et dangereux sert de port le reste du front de mer étant trop peu profond pour permettre le chargement et le déchargement des bateaux. Le rivage est bordé de quais en bois et d'entrepôts. La douane est la seule autorité sur le front de mer, mais même ici, les fonctionnaires sont irrémédiablement corrompus.

Entre le rivage et les remparts, s'étend un réseau déroutant de ruelles étroites et sordides, bordées de tavernes, de bordels, de squats, de fumeries d'opium, d'arènes à ours et de tripots. Dans le quartier des docks, presque tout s'achète. La vie ne vaut rien et la vertu est rare. Même la milice ne tente pas d'y faire régner l'ordre. Le véritable pouvoir réside entre les mains des chefs de gangs qui se sont partagés le quartier en une mosaïque de territoires rivaux. Chaque gang perçoit une part des profits de tous les commerces opérant sur son territoire en échange de sa protection – contre les autres gangs et contre eux-mêmes. Bien qu'un code de règles informel les lie, les affrontements entre gangs sont fréquents. Les frontières territoriales sont mouvantes, fluctuant au gré des fortunes des différents gangs.

Autrefois, les Vieilles Familles toléraient les bandes tant qu'elles ne causaient pas trop de troubles. Si elles dépassaient les bornes, les nobles n'hésitaient pas à les punir sévèrement, allant jusqu'à incendier le quartier des docks pour le débarrasser des « éléments perturbateurs ». Aujourd'hui, même les chefs de bandes les plus violents et les plus dépravés n'oseraient guère s'en prendre au gouverneur militaire. En retour, Turin leur accorde généreusement la liberté de rester parmi les vivants et de gérer les docks comme ils l'ont toujours fait. Il va sans dire que tout acte mettant la ville en danger est passible de la peine de mort, comme Gorg le Malchanceux et toute sa bande l'ont appris à leurs dépens lorsque le Traqueur de la Mort découvrit leurs contacts avec des seigneurs esclavagistes.

Actuellement, les deux chefs de gangs les plus puissants sont Karev Barbe d'Argent dont la ruse et la cruauté lui ont permis d'atteindre l'âge incroyable de 50 ans, et Olek le Rapide un jeune coupe-jarrets impitoyable, réputé pour son habileté à l'épée. Olek convoite le pouvoir de Karev, tandis que ce dernier, fort de sa longévité, n'a aucune intention de se laisser détrôner par un gamin qui n'était même pas né lorsqu'il est devenu chef.

Dans le quartier des docks, on trouve des sanctuaires secrets dédiés à des dieux maléfiques tels que Slangg, Décadence et Mort, très fréquentés par les habitants. Des cultes de Tanit y prospèrent également, ainsi que dans le bas quartier voisin.

Le Quartier des Francs-maçons se situe à l'ouest du quartier maritime, juste à l'extérieur des Vieux Murs. Comme son nom l'indique, il abrite les artisans, marchands et autres commerçants de la ville. Les nombreuses guildes d'Oxypolis y ont leurs sièges et, pour l'instant, les affaires sont florissantes. Nombre d'entre elles participent, d'une manière ou d'une autre, à la reconstruction des autres villes côtières, et un flux constant de produits finis transite par la porte nord. La célèbre guilde des sages, avec son immense bibliothèque – dont le noyau serait constitué de plusieurs dizaines de tomes provenant des ruines d'un ancien empire a également son siège ici. Les locaux des scribes, des sages et des érudits bordent la petite place (connue localement sous le nom de Puits d'Encrier) sur laquelle se dresse l'ancienne salle à coupole.

Le Quartier des francs-maçons est probablement le plus sûr des quartiers d'Oxypolis. Les patrouilles de la milice y sont fréquentes et Telak y possède également un temple. La chapelle de Pangara ressemble à un petit donjon intégré aux remparts de la ville, juste à l'ouest de la porte nord. La zélée mais compétente Bendel protège bien ses fidèles et prête parfois main forte à la milice dans ses fonctions. La Salle de Mère Soleil (Glantanka) se dresse à la limite sud du quartier. Ce long bâtiment bas se dresse au sommet d'une petite butte. Une longue allée à colonnades longe l'édifice d'est en ouest. Un ingénieux agencement de boucliers dorés polis illumine l'intérieur avec éclat pendant les prières de l'aube.

Le bas quartier, au sud du quartier des francs-maçons, est une zone marécageuse qui abrite les pauvres de la cité : ouvriers non qualifiés, esclaves affranchis, etc. Le plus vaste des quartiers s'étend vers l'ouest depuis la Longue Marche, la rue pavée qui passe juste sous le Vieux Mur. La Longue Marche doit son nom au fait que les condamnés à mort y sont exhibés avant d'être brûlés vifs sur la place qui se dresse devant la bien nommée Porte Noire. La Rue des Bergers part de la Porte Noire et se termine au Marché aux Ciments.

Abritant le marché aux bestiaux, ainsi que ses bouchers et ses tanneurs, cette étendue de terrain vague, nauséabonde et boueuse, se trouvait autrefois aux portes de la ville, avant d'être entourée par le nouveau mur.

Quartier traditionnellement habité par les pauvres, de vastes étendues du quartier sont couvertes de cabanes et de baraques en bois. Ici et là, des immeubles de pierre délabrés dominent les baraques. En de nombreux endroits, les rues étroites et les ruelles sont presque entièrement surplombées par des bâtiments affaissés et dangereusement surpeuplés. Les parties les plus reculées (et les plus délabrées) du quartier ressemblent à un labyrinthe chaotique. Un petit temple de Hmurresh y a surgi, et des forces plus sinistres sont sans doute vénérées ailleurs, dans les recoins les plus sombres. Ces dernières années ont été marquées par deux événements malheureux pour les habitants du bas quartier. Le premier fut l'afflux de réfugiés fuyant devant les hordes de Zugrug Marr. Ces réfugiés sans ressources s'entassèrent dans le quartier, s'installant où ils le pouvaient, les survivants de chaque ville se regroupant en ghettos pour prendre soin les uns des autres.

L'abolition de l'esclavage a ensuite provoqué un afflux massif d'esclaves affranchis dans le quartier, à la recherche de travail et d'un logement. La concurrence pour l'emploi est devenue féroce, au sens propre du terme. Les anciens esclaves sont toujours traités comme des citoyens de seconde zone et plusieurs ont été assassinés récemment.

Ainsi, de nombreuses parties du quartier sont désormais profondément divisées et des violences éclatent sporadiquement entre habitants, réfugiés et anciens esclaves. La faction la plus puissante est celle des réfugiés d'Eldrad. Ils maintiennent l'ordre dans leur quartier et règlent rapidement tout problème. La Milice, ainsi qu'une haine et une peur partagées envers Marr et ses hordes, contiennent les violences, mais les tensions restent toujours explosives.

Le Souffle de Scythera

Ainsi nommé pour ses prétendues vertus curatives on pense qu'il purifie la ville des maladies. Ce puissant vent baigne généralement Oxypolis pendant l'été et l'automne. Alimenté par l'air chaud du désert de Scythera il affecte une région d'environ 95 kilomètres au sud de la ville. Le Souffle frappe généralement vers midi et continue de souffler tard dans la nuit.