

Port-Squelette

Scénario, cartes et plans : Patrick Janniaud

Plan de Port-Squelette : Olivier Sanfilippo

Relecture : Pierrick Leconte

Illustrations : Manu Nieu

Introduction 1

La foi dans les mers Sylmassiniennes 3

Chapitre 1,
Port-Squelette 2

Chapitre 2,
Les fléaux de la Mer du Silence 15

Chapitre 3,
Aventures à Port-Squelette 20

1 – Sans code d'honneur 21

2 – Spoliations et vermines 24

3 – Spectres prisonniers 30

4 – L'île de l'œil de feu 33

5 – Ce qui peut prolonger l'aventure 37

Plan de Port-Squelette version joueur 38

Ce livre décrit un port infesté de pirates dans l'univers de Selandia, dans lequel se déroulent plusieurs campagnes de jeux de rôle médiéval fantastique dont « **Les Chroniques de Forge Pierre** » parues aux éditions **Les XII Singes**. Port-Squelette est une cité indépendante sur la côte nord-est de la mer du silence que vous pouvez découvrir sur la carte du monde sur le site « **terre-impossible.com** ».

Selandia, terre impossible

Selandia est un monde vaste et extraordinaire. Cet univers de fantasy s'étend à perte de vue, traversé en son cœur par le Rift, une fracture titanique courant du nord-ouest au sud-est. Au

nord-est s'étend l'Océan Infini, une mer sans rivages dont l'horizon se confond avec le ciel. Le sud-ouest est occupé par l'Immobilium, un royaume céleste où flottent, suspendues par la magie, des îles et même des continents entiers. Chaque matin à l'est, le soleil surgit des flots sans fin de l'océan, et chaque soir, il s'abîme à l'ouest dans les brumes lumineuses de l'Immobilium, laissant derrière lui un ciel constellé d'étoiles dessinant d'étranges arabesques.

Au centre des terres émergées s'étend la région de Sylmassie, l'une des plus dynamiques des continents. Autour des Mers Sylmassiniennes, plusieurs nations se sont développées. À l'est, les royaumes connaissent une véritable révolution :



l'exploitation des ressources arkaniques venues de l'Archipel Arkanique — encore plus à l'est — bouleverse sociétés et traditions. Parmi ces ressources, quatre se distinguent par leur puissance : **la pierre d'éther-esprit, le fluide d'aura tellurique, l'ambre mécanique et l'épice d'ombre.** Grâce à elles, les artisans conçoivent d'étranges merveilles — aérostats, navires volants, submersibles et même mécanauts, des automates animés par la magie — donnant naissance à une esthétique nouvelle, arcane punk, où technologie et sorcellerie s'entrelacent.

À l'ouest, les peuples demeurent attachés à leurs traditions ancestrales. Ils utilisent les ressources arkaniques non pour inventer des machines, mais pour renforcer leurs magies

primitives et dompter les créatures monstrueuses dans un esprit Sword & Sorcery. Située hors des royaumes de l'est, Port-Squelette vit à la frontière de l'Etendu Mangalienne. Bien qu'inscrite dans l'ère arcane punk, la cité demeure à l'écart des régions civilisées, refuge de tous les mécréants.

Tremblez, marins d'eau douce !

Port-Squelette est un repaire des pires ruffians de la mer du Silence. Situé sur la côte de l'étendu Magalienne, la cité n'est pas sous la coupe des hommes-bêtes mais d'un conseil de pirates.

Chapitre 1 Port-Squelette

Port : 5500 habitants, demi-elfes, humains, gnomes, orcs, gobelins, hommes-bêtes, drows, dreans, drakeïdes, Tieffélins, Raskanns.

Blason : Un crâne de dragon blanc sur fond noir.

Niché au fond d'une crique étroite, cernée de hautes falaises battues par les vents, Port-Squelette demeure l'un des refuges pirates les plus inaccessibles et dangereux de la côte est de la mer du Silence. On n'y accède qu'au prix d'une navigation experte : la baie, surnommée « **la Traîtresse** », porte bien son nom. Entre ses récifs perfides et ses bancs de sable mouvant, seuls les pilotes les plus chevronnés osent s'y aventurer.

Tout autour, une forêt primaire impénétrable, sans routes ni clairières, étouffe la ville dans

un écrin d'ombre verte. Elle exhale des nappes de brume surnaturelle qui viennent s'amonceler au-dessus de l'eau. Ces brumes — parfois lumineuses, parfois presque vivantes — masquent le port aux yeux des intrus et contribuent à sa réputation de lieu maudit.

Port-Squelette s'est édifié sur les vestiges cyclopéens datant de la civilisation runique dont la fonction originelle demeure inconnue. Il ne subsiste que d'immenses fragments d'architecture : pans de murs colossaux, dalles de pierre indestructibles, mosaïques antiques et statues monumentales, dont certaines émergent encore des façades modernes.

La ville s'est littéralement entremêlée à ces ruines. Il n'est pas rare qu'une taverne repose sur la paume fossilisée d'une statue géante de pierre, ou qu'une demeure bourgeoise utilise

La foi dans les Mers Sylmassiniennes

Dans la plupart des royaumes sylmassiniens, la religion rythme la vie quotidienne. Chaque dieu incarne l'un des quatre éléments fondamentaux : la Terre, le Vent, l'Eau et le Feu.

Leurs cultes, multiples et passionnés, structurent les sociétés et influencent jusqu'aux plus hautes sphères du pouvoir, les dieux mauvais n'ayant d'influence que dans de rares nations et chassés ou cachés dans les autres.

Les dieux bons



Terre : Arius
dieu de la loi et
de la justice



Vent : Kalia
déesse de la nature



Eau : Amarine
déesse des océans



Feu : Ferros
dieu de la création

Les dieux neutres



Terre : Lunaria
déesse de la mort et
de la nuit



Vent : Qwantica
déesse mécanique de la
science et de la magie



Eau : Mysthot
dieu des mystères
et du savoir



Feu : le Phénix
créature divine de la
protection et du feu
régénérateur

Les dieux mauvais



Terre : Astemetep
dieu de la non-mort
et de la malédiction



Vent : Shoawn
déesse de la tromperie,
de la corruption, du
désir et de la
domination



Eau : Shog Nath
dieu du chaos, de la
folie et de la peur



Feu : Inominus
déesse de la tyrannie
et du sang.



le visage d'une statue titanesque effondrée comme mur. Les rues sont pavées de dalles antiques dont les runes effacées luisent parfois d'une faible lumière.

Les vestiges les plus spectaculaires sont les Quatre Colosses, quatre statues géantes taillées directement dans la paroi de la falaise nord, représentant un drakéide, un mage, un guerrier et un voleur. Personne ne sait ce qu'ils symbolisaient.

Port-Squelette doit son nom au cadavre colossal qui gît au cœur de la cité : le squelette de **Kass'Ka'Gar**, le plus puissant dragon rouge de l'histoire de Sylmassie. Serviteur de l'archimage conquérant **Xanatos** durant l'Ère des Tyrans, Kass'Ka'Gar fut abattu pendant la Guerre Rouge par le cathédralier **Syldarinne**. Son ossature gigantesque, envahie de constructions parasites, forme aujourd'hui l'un des quartiers les plus emblématiques et les plus dangereux du port.

La rumeur prétend que l'épée de Syldarinne, la mythique **Styra-Halginitte**, reposerait encore quelque part sous les ruines... mais nul ne l'a jamais retrouvée.

Un port pirate mais un ordre paradoxal

Malgré sa nature de repaire de forbans, Port-Squelette obéit à un code non écrit. Les duels et rixes y sont courants, mais les batailles rangées y sont formellement proscrites. Face à une menace extérieure ou interne, les pirates abandonnent leurs querelles pour défendre la cité.

L'économie repose sur trois piliers :

- le commerce des prises de guerre,
- la contrebande à destination de Locnérac, du Véridien et plus généralement de la Fédération Andarienne,
- et la vente de marchandises illicites, souvent d'origine magique.

Les quais sont placés sous l'autorité des Racleurs du Crâne. Bras administratifs du conseil municipal, ils régissent le droit d'accostage ainsi que les opérations de chargement et de déchargement des butins, donc de l'économie qui fait vivre la ville.

Le port constitue également un carrefour culturel improbable. Humains, elfes, drakéides, drows, dreans, tieffelins, gobelins, orcs et hommes-bêtes et bien d'autres peuples y vivent dans une cohabitation contrainte, entretenue par la peur d'attirer l'attention des autorités... ou celle des prêtres de Lunaria.

La présence des cultes

Quatre cultes maléfiques y prospèrent, mais c'est paradoxalement le culte de Lunaria qui maintient un semblant d'ordre. Ses prêtres, réputés pour leur impartialité implacable et leur capacité à ramener les morts à la vie ou un trépas sans tourment éternel, inspirent la crainte à tous. Leur simple présence suffit souvent à étouffer une émeute.

Une activité portuaire singulière

Des mécanauts de métal et de bois — des automates asymétriques conçus par des gobelins ingénieurs — manutentionnent les cargaisons. Les quais accueillent des navires étranges, certains imprégnés de magie, d'autres presque organiques.

À un kilomètre vers le sud s'étend un véritable cimetière de bateaux, où échouent les navires trop vieux pour être entretenus. Il s'y passe d'étranges phénomènes, et nombre de carcasses abritent désormais des créatures indésirables.

Un refuge imprenable

Les capitaines de Port-Squelette pillent les

routes commerciales nordiques entre le Lee-Wing, l'Île Boréale et l'Empire Sylgien. Certains connaissent les passages secrets de l'archipel des Ombres, leur permettant de harceler également les routes du sud.

Aucun navire de guerre de la Fédération Andarienne n'a jamais réussi à les poursuivre jusqu'à la Traîtresse : le port demeure, encore aujourd'hui, inattaquable.

I. Les origines oubliées

Bien avant l'arrivée des premiers pirates, la crique de la Traîtresse abritait un vaste complexe runique dont la nature exacte se perd dans les brumes du temps. Les érudits hésitent entre un sanctuaire rituel, un palais troglodyte ou un point d'ancrage magique majeur. Les mosaïques qui tapissent encore certaines artères, les runes gravées dans les dalles et les immenses statues taillées dans la falaise témoignent d'une civilisation pour qui la démesure semblait naturelle.

Lorsque les pirates découvrirent le site, la plupart des structures étaient déjà en ruine. Les légendes racontent que les premiers explorateurs trouvèrent les lieux « habités par le silence et la lumière », hantés par des échos arcaniques qui n'ont jamais vraiment disparu. C'est dans ce décor étrange qu'ils décidèrent de fonder leur refuge.

II. La fondation du port pirate

On attribue généralement la fondation de Port-Squelette à trois capitaines légendaires :

- **Balgador,**
- **Sir Markabe Brume-Bruyère,**
- **Skarnetti l'inflexible.**

Tous trois cherchaient un port imprenable où amarrer leurs navires et échapper aux puissances rivales. La crique de la Traîtresse s'imposa d'elle-même : difficile d'accès, protégée par les falaises, enveloppée de brumes

suraturelles et regorgeant de matériaux solides pour bâtir des quais.

Mais ce qui scella réellement leur décision fut la présence du squelette colossal de **Kass'Ka'Gar**. Pour les fondateurs, le dragon mort représentait autant un avertissement qu'un symbole de puissance. Ils y virent un présage : « Là où un titan tombe, un empire pirate peut naître. »

III. L'Ère des Confréries

Pendant des décennies, Port-Squelette fut gouverné par une mosaïque de confréries pirates, de guildes occultes et de cultes rivaux. Cette époque fut marquée par des alliances fragiles, des trahisons sanglantes et des périodes d'anarchie presque totale.

Les affrontements ouverts se terminaient souvent par l'intervention des prêtres de Lunaria, dont le rôle de médiateurs — parfois sévères, parfois impitoyables — s'imposa progressivement. Leur réputation de pouvoir « rendre justice par la seule présence » contribua à stabiliser la cité.

Au fil du temps, les confréries comprirent qu'un chaos incontrôlé risquait d'attirer des flottes entières bien décidées à raser le port. Pour survivre, il fallait des règles. Ainsi naquit le Code des Profondeurs, un ensemble de lois tacites qui régit encore aujourd'hui les comportements pirates dans la cité.

IV. Le Conseil des Aristocrates, dit « Le Théâtre des Nobles »

L'organisation politique actuelle de Port-Squelette repose sur une structure aussi fragile qu'efficace : un conseil de cinq anciens pirates, surnommé ironiquement le Conseil des Aristocrates. Leur siège, le Théâtre des Nobles, est une forteresse pyramidale qui

concentre le pouvoir administratif, judiciaire et militaire.

Les membres actuels du conseil sont :

- **Le Baron de la Poudre**, maître des explosifs et vétéran des guerres de galions.

- **Le Marquis des Tonneaux**, négociant en alcools, vivres et cargaisons de contrebande.

- **Le Seigneur de l'Ancre**, stratège naval à la retraite et mage des tempêtes.

- **La Duchesse de Ka Pestant**, dreans redoutable et experte en recel.

- **Le Comte des Clous**, aïeul grincheux, mais diplomate habile auprès des capitaines pirates.

Ces « aristocrates » n'ont rien de nobles véritables, mais ils ont su imposer un équilibre entre libertés individuelles et ordre minimal. Leur autorité repose sur trois piliers :

1. La Garde Abyssale, force armée du port composé d'hommes lézards ;

2. Le soutien tacite du culte de Lunaria, qui arbitre les conflits graves ;

3. Le consensus des capitaines pirates, qui tolèrent le conseil tant que celui-ci sert leurs intérêts.

Le Conseil ne se mêle pas du détail des affaires criminelles ; il garantit simplement que le port continue de prospérer... et que personne ne mette en péril la sécurité collective.

Aparté :

Si les scénarios que vous jouez à Port-Squette se passent avant les événements de la campagne des **Chroniques de Forge Pierre**, le détroit de Pierre Ruine n'est pas praticable. Le monstre du Drafenborg en défend toujours le passage. Les passes dans l'archipel des Ombres sont un avantage pour les pirates qui les connaissent.

Si vous situez vos scénarios après, le secret des passes de l'archipel des Ombres ont une utilité différente. Elles ne peuvent que servir

aux pirates à se cacher, surprendre ou semer un poursuivant. Le détroit de Pierre Ruine est praticable. Et cela ajoute une nouvelle route commerciale que les pirates peuvent cibler.

La cité

Le port comporte de nombreux lieux particuliers qui sont tous autant d'invitations à l'aventure.

1 – Dolmens Runiques

Sur les hauteurs de la falaise nord se dressent d'anciens dolmens d'origine inconnue. Entre les pierres levées, couvertes de glyphes et d'arabesques effacées par le temps, affleurent par endroits des mosaïques partiellement ensevelies sous des touffes d'herbes sauvages.

Certaines nuits, de fins filaments lumineux parcourent les dalles, mais nul ne sait vraiment ce que c'est — ce ne sont que rumeurs, car peu ont vu ces manifestations d'esprits. On raconte surtout que beaucoup ont disparu à cet endroit. C'est le site d'un Hydrule de l'Air, oublié de beaucoup.

Mais de tous, seule Thyra Morr Kalthonntha y rôde en permanence, vivant dans une minuscule hutte derrière une des pierres de la périphérie. Cette femme bête est une druidesse aux cornes changeantes qui ne suit pas son culte dans l'adoration de Shog Nath, lui préférant Mysthot. Même si elle n'a pas une réelle connaissance des mystères des dolmens, elle en ressent la puissance. Elle soigne les siens qui ne veulent plus emprunter la voie du chaos.

2 – Forges Gazoturbuses

Des gobelins de Roc Halluciné se sont établis ici. Ils exploitent une fissure d'où s'échappe une « haleine de dragon », un gaz aux propriétés extraordinaires leur permettant d'atteindre

des températures de fusion impossibles autrement. Grâce à cela, ils forgent à très haute température des artefacts étranges, typiques de l'ingéniosité imprévisible des gobelins.

L'atelier est dirigé par Zorblug, un mécanforgeron plus habile que ses congénères. Il maintient encore de bonnes relations avec le Grand Bassineur, chef de leur tribu d'origine, et serait ravi d'en recevoir des nouvelles.

Il fabrique notamment des mécautes pour les pirates : pièces de bois, faibles ressources arkaniques... leurs créations sont moins puissantes que celles produites dans la Fédération Andarienne. Un second atelier est dédié aux prothèses magiques et améliorations arcaniques : mains articulées, yeux runiques, jambes de bois intelligentes... L'artisan, génial, mais instable, crée toujours des objets qui fonctionnent, mais rarement comme prévu.

Enfin, un troisième atelier d'alchimistes se spécialise dans les poudres, fumigènes, explosifs et gadgets dangereux, approvisionnant aussi bien les spectacles de rue que les assassins. L'odeur du lieu oscille entre soufre, sucre... et catastrophe imminente.

3 – Les colosses

Au pied des colosses de la ville, des passerelles en bois permettent d'accéder au Théâtre des Nobles. On y trouve la taverne des Colosses dont la décoration intérieure est composée de figures de proue d'une multitude de navires capturés par les pirates du Port. L'établissement est plus raffiné que les autres et propose sur une scène des spectacles élaborés comme des pièces de théâtre satiriques sur le conseil des pirates et la vie dans les villes de la fédération, des concerts de bardes capturés pendant un raid ou des démonstrations de magie. Maître Goldantuss organise tout cela de derrière son bar où il sert des alcools forts de

qualité. Sa proximité avec le gratin de la ville fait qu'il est le gardien d'informations d'un niveau supérieur à ses confrères des autres tavernes du port.

4 – Tour des chaînes noires

Quelques pirates ayant découvert des grimoires maudits se sont tournés vers la magie et ont fondé la Confrérie des Chaînes Noires. Ils contrôlent désormais le commerce magique du port, en accord avec les dirigeants. Leur chef actuel est Melkiore Hasanne-Kar, un drakeïde famélique. On le surnomme le seigneur de l'Ancre. Son faux titre au conseil de la ville.

Spécialistes des pactes occultes, ils vivent dans un repaire rempli de chaînes enchantées réagissant aux conditions météo sur la mer du silence. Leur tour sert autant d'école que d'organisation criminelle : observatoire, centre de prévision des tempêtes et des déchirures élémentaires, les mages y maîtrisent navigation arcanique autant que phénomènes naturels.

5 – Manoir des Meltive

Cette demeure, remarquable par la finesse de son architecture, la richesse de ses décorations et son impressionnante quantité de statues de marbre, appartient à la famille Meltive, des dreans qui orchestrent le recel de la plupart des butins pirates. Leur dirigeante se fait appeler la Duchesse de Ka Pestant quand elle siège au théâtre des nobles. Ancienne membre des Chaînes Noires, ses relations avec Melkiore Hasanne-Kar sont aujourd'hui exécrables. Bien qu'elle ne s'affiche pas avec des membres de culte de Shoawn, elle en est l'un des piliers se servant de sa fortune pour les épauler et agrandir leur influence sur la communauté de pirates.



1

2

5

4

6

7

8

9

3

11

10

15



16

19

20

17

18

14

21

13

12

23

22

24

26

25

6 – Apothicaire des limbes

Érigée sur un roc dominant la baie, cette maison abrite Misbrak, une guenaude herboriste. Elle vend plantes abyssales, ingrédients occultes, potions, cataplasmes et, pour qui ose, fait du trafic d'âmes et des pactes démoniaques.

Concurrente directe des Chaînes Noires, elle reste indépendante grâce à la menace permanente d'une malédiction pour quiconque tenterait de la défier.

7 – Théâtre des nobles

Ainsi se nomme le siège du pouvoir. Cette forteresse pyramidale abrite le conseil aristocratique, le tribunal et la force armée officielle. Caserne, salle d'entraînement, arsenal et prison hydraulique — dont les cellules montent et descendent au rythme de la marée — s'y côtoient. Les gardes portent des armures d'écailles enchantées capables de se durcir instantanément.

Ce « conseil » regroupe cinq anciens pirates vieillissants : le Baron de la Poudre, le Marquis des Tonneaux, le Seigneur de l'Ancre, la Duchesse de Ka Pestant et le Comte des Cloues. Ils commandent la Garde Abyssale, dont la justice est partielle, mais permissive, tant que la richesse circule. La ville ne vit que pour accumuler des richesses, par la piraterie ou le trafic — jamais par la destruction.

8 – Manoir hanté

Situé sur le port, ce splendide manoir dégage pourtant une aura sinistre. Il appartenait à Sir Markabe Brume-Bruyère, fondateur de la cité, réputé pour sa cruauté presque égale à celle du légendaire Balgador. Porté disparu, il a laissé derrière lui une demeure vide, de sinistre mémoire. Tous ceux qui ont tenté d'y entrer n'en sont

jamais ressortis vivants. Le spectre du célèbre pirate hante les couloirs de la demeure avec un grand nombre de ses victimes.

9 – Tour de l'Abyse

Cet ancien phare, aujourd'hui inutile, accueille les prêtres de Shog Nath, dont le culte infâme est prisé des pirates. Dirigé par les mystérieux Sloggoths et par le grand prêtre Shass-Yanash, il abrite aussi la Nappe Noire, ordre chargé de répandre la corruption du chaos dans toute la ville.

10 – La diablesse ivre

Cette taverne est célèbre pour ses jeux : la Langue de Goule, le Bras Cassé, le Scarabée Carré, le Tourbillon Noir... Jeux de hasard violents où l'on gagne gros — ou l'on perd un membre. De fausses démonettes servent les clients sous l'œil de Sacsiria, tieffeline aussi charmante qu'impitoyable. On peut tout acheter ici, y compris des informations.

Les rixes sont fréquentes, mais encadrées par deux ogres : cela fait partie du folklore.

11 – La tarentule bleue

Auberge réputée pour sa cuisine étrange et raffinée, tenue par Borbula, un gnome barde jovial, mais inflexible. C'est l'établissement le plus calme du port — on y vient pour manger, non pour se battre. On peut y rencontrer Sob-Jug, un gobelin dirigeant une petite guildes de mercenaires.

12 – La lame fanatique

Ce temple est dédié à Inominus. Les fidèles y perdent parfois leur reflet... temporairement. Malfasse Tangra, prêtresse originaire de l'Empire Sylgien, tente d'influencer le conseil pirate — sans succès pour l'instant — mais corrompt efficacement les marchands locaux. Elle dirige aussi une guildes d'assassins agis-

sant dans la Fédération Andarienne.

13 – Le dragon rose

Ce lupanar est connu pour ne pas être géré par le culte de Shoawn. Sa façade se distingue par ses lanternes de verre ambré qui répandent une lumière chaude, presque rassurante — une illusion, disent les habitués. Ici, tout n'est que jeu, mirage et secrets.

Au-dessus de l'entrée, une enseigne de cuivre représente un dragon stylisé. Lorsqu'une brise venue du large se lève, on jurerait entendre un soupir ou un grondement glisser entre les planches du bâtiment.

Derrière les lourdes tentures rouges, le visiteur découvre une salle parfumée de cannelle, de poudre d'ambre et d'un soupçon de rhum épicé. Des alcôves ombragées accueillent marins, corsaires et mercenaires en quête de chaleur — ou d'oubli. Les rires y sont feutrés, les murmures s'y égarent, et les ombres dansent au rythme des chandelles ensorcelées qui ne s'éteignent jamais, même sous l'haleine d'un ivrogne.

On murmure que la Maison protège ses employés par un pacte ancien, signé avec les esprits de la mer noire. Ceux qui tentent de leur nuire finissent souvent noyés... dans un simple seau d'eau. Une tieffeline dont la queue serpentine s'enroule autour des chevilles des clients les plus nerveux veille au grain.

Le lupanar est dirigé par Qyara Vandrine, une demi-elfe d'un calme déroutant, dont les yeux semblent refléter le flux et le reflux de la mer. Elle vient d'en hériter. Nul ne connaît son âge, et certains jurent qu'elle ne dort jamais. Sous son apparente douceur se cache une autorité redoutée jusque chez les capitaines pirates : elle n'a pas besoin de hausser la voix pour faire trembler les plus rudes matelots.

Le Lupanar du dragon rose n'est pas le plus débauché du port, mais le plus dangereuse-

ment séduisant. On y vient pour se perdre, négocier, se confesser, ou oublier un morceau de soi.

14 – Le Kraken Somnolent

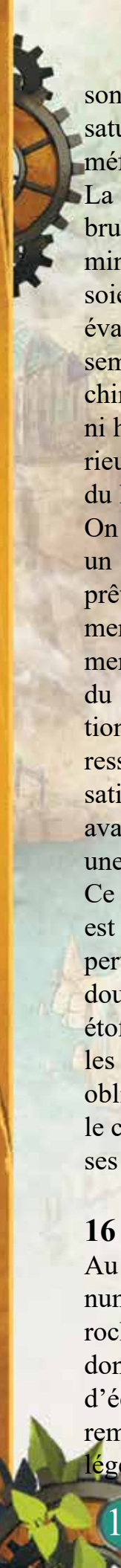
Taverne aux meilleures liqueurs du port, tenu par Rescator, vieux pirate demi-orque à l'allure titubante. Un kraken empaillé — ou prétendu tel — pend au plafond, ajoutant au lieu une menace goguenarde.

15 – Pyramide des herbes sauvages

Le Temple de la Déesse Sybarite se dresse tel un joyau insolent au milieu de la ville, une pyramide à degrés dont les assises de pierre polie captent la lumière comme des pierres sacrés. À son sommet siège un gigantesque cristal taillé, irradiant une lueur chaude et mouvante, presque organique, qui semble pulser au rythme secret de la déesse. Les pirates parlent d'un murmure sucré porté par cette lumière, comme une promesse de plaisirs intenses.

Les terrasses successives de la pyramide sont autant de jardins suspendus où poussent des plantes rares — certaines connues pour leurs propriétés hallucinatoires ou aphrodisiaques, d'autres dont le simple parfum altère la volonté. Sya-Bella, une herboriste assermentée, aux gestes doux et aux yeux que l'on dit plus perçants que des lames, entretient cet éden périlleux. On la voit parfois discuter avec les feuillages comme avec de vieux complices.

À l'intérieur, le temple s'ouvre sur un dédale de couloirs aux murs tendus de soieries colorées, tremblant dans la pénombre comme des flaques de lumière liquide. Les salles principales sont vastes, somptueuses, décorées d'antiquités exotiques — masques rituels, statues serpentes, instruments oubliés qui vibrent parfois d'eux-mêmes, comme si la magie qu'ils contiennent se tournait dans



son sommeil. L'air est lourd de parfums rares, saturé d'une douceur enivrante qui endort les méfiances.

La salle de culte centrale est envahie par une brume magique qui s'élève en volutes lumineuses, ondulant comme une mer de soie. Dans ces nuées flottent des créatures évanescences, silhouettes translucides qui ressemblent tantôt à des nymphes, tantôt à des chimères aux ailes diaphanes. Elles ne sont ni hostiles ni bienveillantes — seulement curieuses, servant de voiles vivants aux secrets du lieu.

On dit que sous les salles officielles existe un réseau de chambres cachées où prêtres et prêtresses tissent les fils de complots savamment parfumés. Des rituels de manipulation mentale y seraient pratiqués, utilisant le cristal du sommet comme un amplificateur d'émotions raffinées. Les fidèles les plus influents ressortent souvent du temple avec le sourire satisfait de ceux qui croient avoir obtenu un avantage... sans réaliser qu'ils repartent avec une part de leur volonté subtilement entamée. Ce labyrinthe d'enchantement et de tentations est dirigé par Isiss Sferalle, une dreans experte en corruption, mais que l'on dit aussi redoutable à l'épée. Elle dissimule dans chaque étoffe un piège ou parfum qui influence même les esprits les plus forts. Elle est quand même obligée d'entretenir de bonnes relations avec le culte de Lunaria pour assurer la sécurité de ses adeptes et ses clercs.

16 – Porte des écailles vivantes

Au pied de la falaise nord, une porte monumentale a été taillée directement dans la roche. Elle ouvre sur un tunnel souterrain dont les parois sont entièrement recouvertes d'écailles de dragon fossilisées. Parfois — rarement, mais assez souvent pour nourrir les légendes — ces écailles frémissent et s'ani-

ment comme si la créature à laquelle elles appartenaient respirait encore dans les profondeurs.

17 – Le souffle écarlate

Cette taverne occupe d'anciennes salles souterraines, chauffées par des bassins de liquide incandescent semblable à de la lave. L'air y est étouffant.

Hommes-bêtes et orcs s'y rassemblent, attirés par Skrag Ferrite, le terrible répurgateur, qui sert des plats conçus pour son engeance.

18 – Fulmine-croc

Marché installé sous une immense toile de cuir tendue entre les os d'une aile du squelette de Kass'Ka'Gar. Les échoppes y sont nombreuses et raffinées.

On y trouve esclaves, ressources arkaniques, lingots de Baliandrite ou de nitrure de Borr, drogues et poisons. Sharenn Vasguard, drow obscurians massif, en dirige les marchandises les plus précieuses, expert dans l'art de faire monter les enchères.

19 – Observatoire du cryptogramme

Récemment restauré par un cercle d'érudits ambitieux, le manoir aux lignes architecturales raffinées sert désormais de conservatoire dédié à l'étude des mystères enfouis dans les ruines de Port-Squelette. Leur chef, le mage Mac Haut-Crâne, spécialiste émérite des âges anciens, entretient habilement la rumeur selon laquelle il serait le descendant d'une lignée de pirates locaux. Il s'amuse même de son nom, qu'il laisse flotter comme un pavillon suggestif au-dessus de sa tête. Quant au bandeau qu'il porte, il ne cache aucune cécité véritable : seulement une coquetterie destinée à renforcer sa légende et à apaiser la méfiance des habitants.

Afin de travailler en paix, Mac Haut-Crâne

a également sollicité et obtenu la protection du culte de Lunaria. Grâce à cet appui divin, son équipe peut mener ses recherches en ville sans être inquiétée. Pourtant, les regards demeurent suspicieux : dans les ruelles du port, on ne se défait pas si facilement des vieilles peurs.

Mac Haut-Crâne succède au défunt professeur Fel-Horrann, récemment retrouvé mort, victime de créatures énigmatiques dont nul n'a su expliquer l'apparition. Pour l'épauler, il peut compter sur la brillante Prophanaria Faustus — issue d'une lignée où les noms gothiques et théâtraux sont une tradition familiale. Malgré une allure qui peut troubler et un tempérament aussi fantasque que celui du reste de la singulière famille Brume-Bruyère dont elle est cousine, cette tieffeline demeure d'une honnêteté irréprochable. Bibliothécaire exceptionnelle, dotée d'un sens aigu de la déduction, elle excelle à formuler des hypothèses fines et éclairées à partir des découvertes archéologiques du groupe. Rien ne la passionne davantage que de faire parler les vestiges du passé.

20 – Temple de l'éclat

Siège du culte de Lunaria, dirigé par la grande prêtresse Thahana Jallia. Son rôle est essentiel pour préserver le calme entre les cultes mauvais — ou presque.

Elle protège discrètement les fidèles neutres ou bons, aide les pauvres, et accueille des paladins en quête d'humilité au cœur même de la corruption ambiante.

Le cœur du temple rayonne d'une lumière argentée perpétuelle. L'eau y reflète la lune même lorsqu'elle est invisible. Derrière s'étend un jardin où poussent des plantes impossibles : fleurs nocturnes, lianes lumineuses, herbes nourries de magie.

Un lieu paisible... sauf lorsque les plantes se

mettent à chanter ou à suivre les visiteurs.

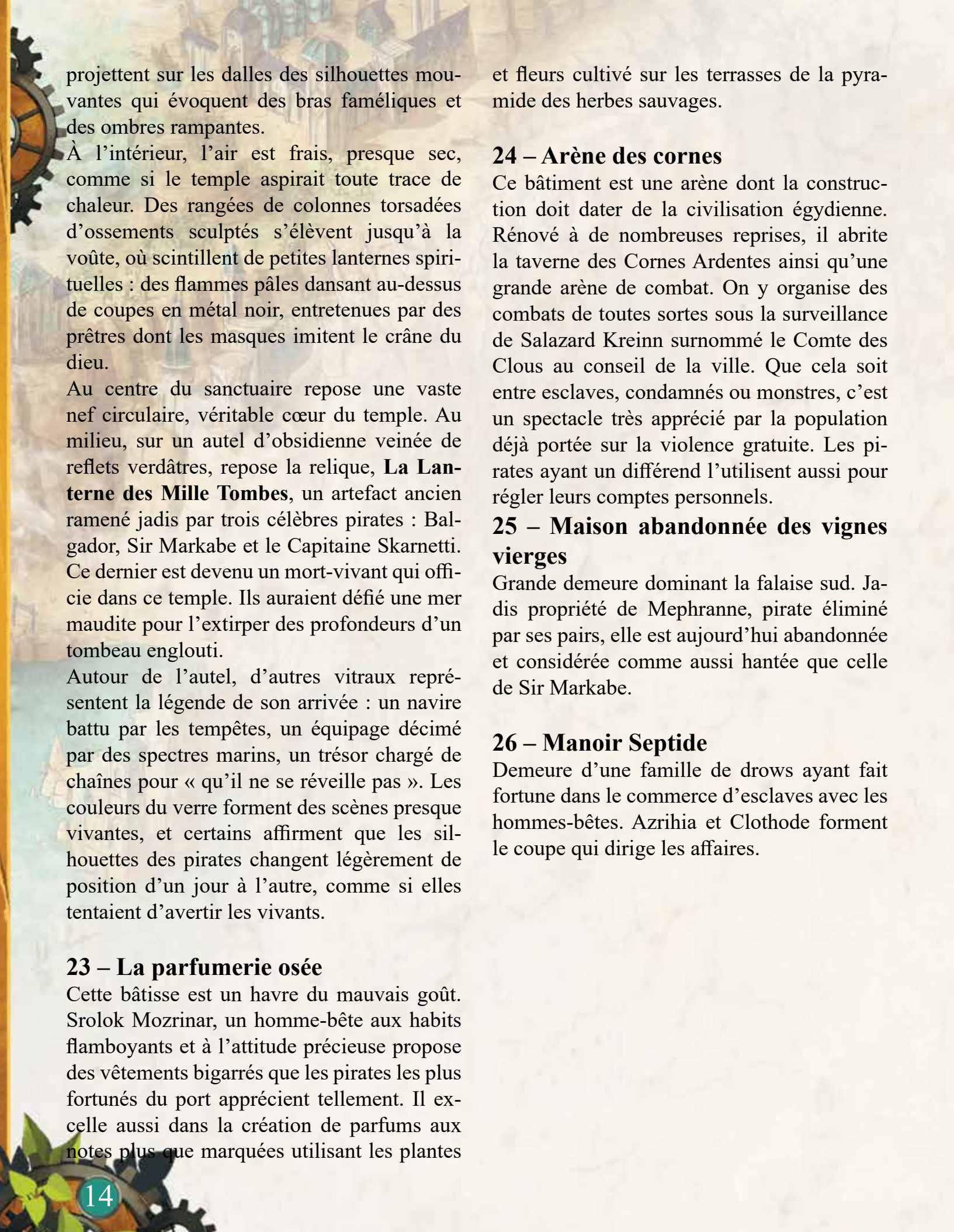
21 – Le marché des ténèbres sous-araignées

Dans ce bâtiment complexe et tortueux qui a pris ses fondations sur les ruines runiques. On y trouve un magasin proposant des objets très rares. S'il est déjà difficile de rencontrer des personnes prêtes à acheter des artefacts magiques, il l'est encore plus d'en trouver qui en vendent comme s'il s'agissait d'un commerce ordinaire. Pourtant, c'est ici que l'on peut découvrir de nombreuses échoppes disposant d'un certain stock d'objets magiques de faible ou moyenne puissance. Des cartes impossibles décorent les murs : certaines se modifient en temps réel. La voûte intérieure est formée de toiles d'araignées géantes. Cachées dans les ombres, plusieurs de ses créatures veillent prêt à intervenir si une menace pour le commerce survient.

Deux marchands concurrents dominent ici ce commerce : Korgar Tailleroc, un nain colérique et Sahariass Meltive, une dreans hautaine. C'est une guerre verbale permanente entre eux quand ils ne font pas des affaires. La sécurité est maximale dans les galeries du bâtiment. Il y a plus de gardes ici que de clients.

22 – Temple de l'Ossuaire-Lumière

Cette cathédrale sombre à l'architecture gothique est dédiée à Astemetep. Elle semble hésiter entre la décrépitude et une étrange vitalité. Là où les sanctuaires ordinaires laissent entrer le jour par de grandes ogives claires, celui-ci fait ruisseler la lumière à travers une profusion de vitraux funéraires : des mosaïques de verre noir, pourpre et bleu nuit représentant processions d'ossements, silhouettes spectrales et scènes de résurrection interdite. Quand le soleil décline, ces vitraux



projetent sur les dalles des silhouettes mouvantes qui évoquent des bras faméliques et des ombres rampantes.

À l'intérieur, l'air est frais, presque sec, comme si le temple aspirait toute trace de chaleur. Des rangées de colonnes torsadées d'ossements sculptés s'élèvent jusqu'à la voûte, où scintillent de petites lanternes spirituelles : des flammes pâles dansant au-dessus de coupes en métal noir, entretenues par des prêtres dont les masques imitent le crâne du dieu.

Au centre du sanctuaire repose une vaste nef circulaire, véritable cœur du temple. Au milieu, sur un autel d'obsidienne veinée de reflets verdâtres, repose la relique, **La Lanterne des Mille Tombes**, un artefact ancien ramené jadis par trois célèbres pirates : Balgador, Sir Markabe et le Capitaine Skarnetti. Ce dernier est devenu un mort-vivant qui officie dans ce temple. Ils auraient défié une mer maudite pour l'extirper des profondeurs d'un tombeau englouti.

Autour de l'autel, d'autres vitraux représentent la légende de son arrivée : un navire battu par les tempêtes, un équipage décimé par des spectres marins, un trésor chargé de chaînes pour « qu'il ne se réveille pas ». Les couleurs du verre forment des scènes presque vivantes, et certains affirment que les silhouettes des pirates changent légèrement de position d'un jour à l'autre, comme si elles tentaient d'avertir les vivants.

23 – La parfumerie osée

Cette bâtisse est un havre du mauvais goût. Srolok Mozrinar, un homme-bête aux habits flamboyants et à l'attitude précieuse propose des vêtements bigarrés que les pirates les plus fortunés du port apprécient tellement. Il excelle aussi dans la création de parfums aux notes plus que marquées utilisant les plantes

et fleurs cultivé sur les terrasses de la pyramide des herbes sauvages.

24 – Arène des cornes

Ce bâtiment est une arène dont la construction doit dater de la civilisation égyptienne. Rénové à de nombreuses reprises, il abrite la taverne des Cornes Ardentes ainsi qu'une grande arène de combat. On y organise des combats de toutes sortes sous la surveillance de Salazard Kreinn surnommé le Comte des Clous au conseil de la ville. Que cela soit entre esclaves, condamnés ou monstres, c'est un spectacle très apprécié par la population déjà portée sur la violence gratuite. Les pirates ayant un différend l'utilisent aussi pour régler leurs comptes personnels.

25 – Maison abandonnée des vignes vierges

Grande demeure dominant la falaise sud. Jadis propriété de Mephranne, pirate éliminé par ses pairs, elle est aujourd'hui abandonnée et considérée comme aussi hantée que celle de Sir Markabe.

26 – Manoir Septide

Demeure d'une famille de drows ayant fait fortune dans le commerce d'esclaves avec les hommes-bêtes. Azrihia et Clothode forment le coupe qui dirige les affaires.

Chapitre 2

Les Fléaux de la Mer du Silence

Les Pirates de Port-Squelette règnent en maîtres sur les eaux lointaines du nord de la Mer du Silence. Leurs lames et leurs grappins s'abattent sans pitié sur les routes marchandes qui relient le Lee-Wing, l'Île Boréal et les terres opulentes de l'Empire Sylgien aux Royaumes du Nord, où l'or et les épices coulent à flots. Mais leur soif de richesses ne s'arrête pas là : dans l'ombre des nuits sans lune, ils trafiquent avec les mafias du Royaume de Castilla, les marchands retors de Locnérac et les escrocs de la République Andarienne, échangeant contre de l'acier et des tonneaux de rhum frelaté des épices et des marchandises interdites.

À l'est, ils font commerce d'esclave avec les Hommes-Bêtes de l'Étendue Mangalienne. Là, les pirates troquent leurs captifs contre de l'ivoire sculpté, des peaux de bêtes démoniaques et des artefacts oubliés, forgés dans des temps de la civilisation runique.

Le Détroit de Pierre Ruine : L'Antre de l'Écume Noire

À l'ouest des falaises déchiquetées, de la Pointe Creuse s'ouvre le Détroit de Pierre Ruine, passage maudit où nul navire n'ose plus s'aventurer depuis trois siècles. Car c'est là que rôde l'Écume Noire, monstre marin dont le nom seul glace le sang des marins les plus endurcis. On dit que ses tentacules, noirs comme la poix et durs comme l'acier nain, jaillissent des abysses pour broyer les coques,

engloutir les équipages et traîner leurs proies hurlantes vers les profondeurs, où nul n'a jamais survécu pour conter son sort.

Son repaire ? Le Drafenborg, forteresse portuaire abandonnée par les nains, caché dans une profonde et vaste grotte. Ses pierres, rongées par le sel et le temps, abritent désormais les ossements des navires et des hommes, et peut-être bien pires encore... Car depuis que la créature y a élu domicile, plus un seul navire n'a franchi le détroit sans disparaître dans un tourbillon d'écume sanglante.

L'Archipel des Ombres : Terre de Secrets

Face à la Pointe Creuse s'étend l'Archipel des Ombres, labyrinthe de récifs acérés et d'îles oubliées, où les brumes éternelles étouffent les cris des mouettes. Ses eaux traîtresses, hérissées de rochers noirs comme des dents de dragon, ont brisé plus de navires que toutes les tempêtes de la Mer du Silence. Les îles qui le composent, battues par les vents hurlants, ne connaissent d'autres habitants que les bêtes sauvages et les ombres des anciens. Pourtant, sous les lianes et les pierres moussues, gisent les vestiges d'un âge révolu : des cités mystérieuses, des temples dédiés à des dieux sans nom, des tours effondrées où murmurent encore les échos des incantations d'avant l'Ère des Tyrans. Qui a bâti ces lieux ? Nul ne le sait. Mais les pirates de Port-Squelette y ont établi leur repaire le

Passes des Pirates

0 8 16 km

Marche de Verrada

Monts Interdits

Forêt des Mulpas
Comté de Fronsac

Puerto de Sentaria

York-Faunn

DelmenDreck

La grotte du Crâne

Foug

Dalmen

The-Hiss

Locnérac

MaraKiss

Deimm

Marche Ocre

Fob

Golfe des Anguilles

Skall

Kall

Hach

Pointe de Lervilly

Cap de Hach-Ra

Pointe du Bec

MER DU SILENCE

Ile Arbre Rouge

Derine-Vent

Ra-Bol

Point du Talogue

Acers

Ile Agrenn

Dariss

Ile des Liannes

Ile Hurlante

Oeil de Feu

Ile de Lubga

Ile du Dé

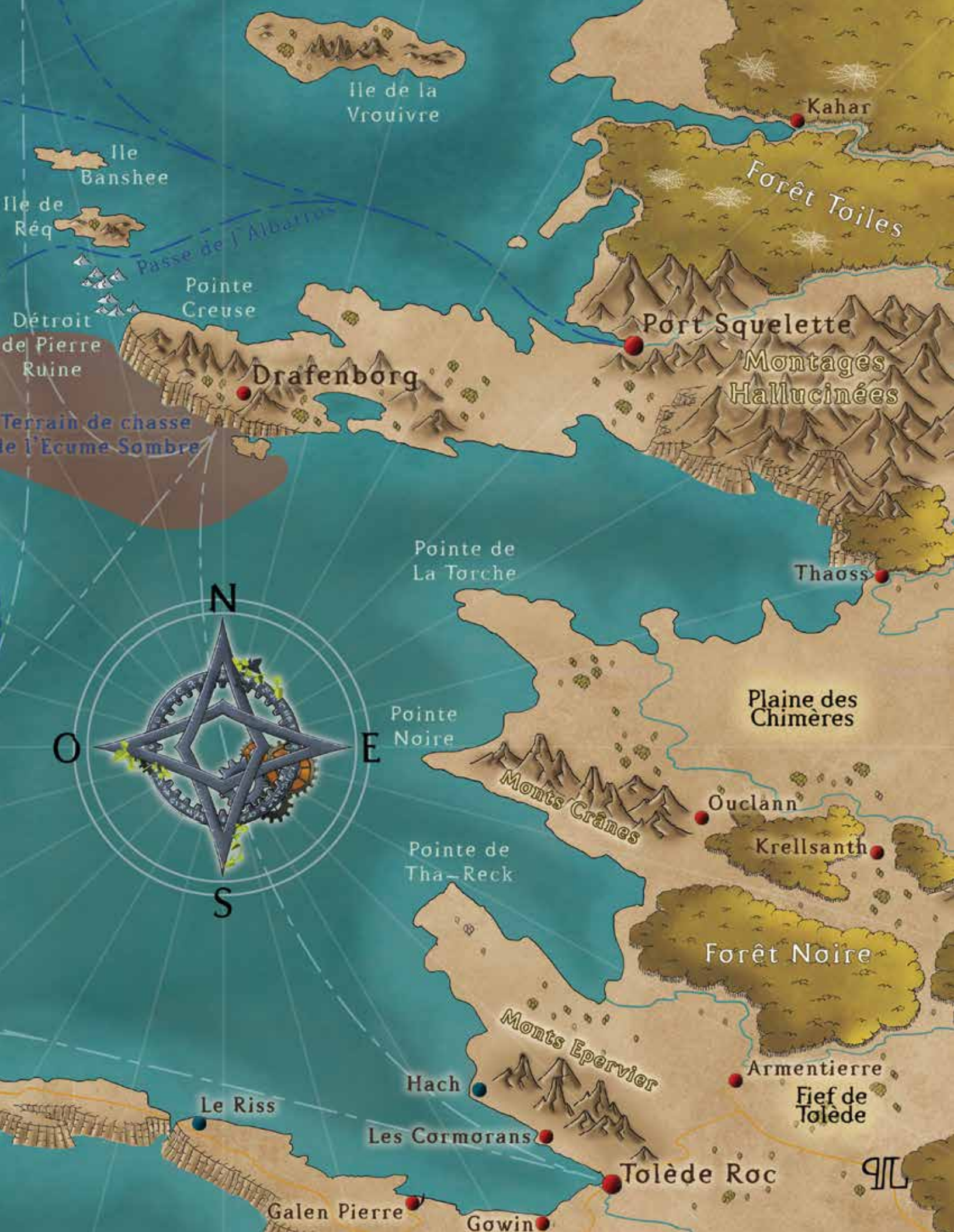
Ile de la Plata

Passé de la Pérel

Archipel des Ombres

Passé du Chaos

- Routes Maritimes
- Passes secrètes Pirates
- Villes et Villages
- Phares





plus secret : la Grotte au Crâne, creusée dans les entrailles nord de l'Île de La Plata. Là, à l'abri des regards, ils y cachent leurs butins, réparent leurs navires et préparent leurs prochains coups, évitant ainsi le long voyage de retour vers leur port d'attache.

Les Passes de l'Archipel

Mais naviguer dans l'Archipel des Ombres exige bien plus que du courage : il faut connaître ses passes secrètes, ces chemins tortueux entre les récifs, transmis de bouche à oreille par les capitaines pirates, comme un héritage plus précieux que l'or.

- La Passe de la Pétrel : La plus longue, la plus sûre... si l'on ose qualifier de sûr un chemin où les courants traîtres peuvent à tout moment précipiter un navire sur les rochers. Mais ceux qui la maîtrisent peuvent traverser l'archipel sans éveiller les soupçons.

- La Passe de l'Albatros : Bien plus rapide, mais réservée aux fous ou aux capitaines assez habiles pour danser avec la mort. Ses eaux, étroites et imprévisibles, ont englouti plus d'un navire dont l'équipage croyait pourtant connaître chaque tournant. On dit que les esprits des noyés y errent encore, murmurant des avertissements aux vivants... que personne n'écoute jamais.

- La Passe du Chaos : La plus périlleuse de toutes. Non seulement ses récifs déchirent les coques comme du parchemin, mais elle longe l'Observatoire de Delmendre, où une garnison de Castilla veille, l'œil rivé sur les mers. Qu'un navire pirate soit repéré, et c'est une pluie de boulets et de flèches qui s'abat sur lui, avant même qu'il n'ait pu hisser ses couleurs.

Les Légendes Vivantes de Port-Squelette

Parmi les ombres et les lames de la Mer du Silence, certains noms résonnent comme des malédictions, inspirant terreur ou admiration.

- Glave le Sanguinaire : Ce Tieffelin aux cornes noires et aux yeux brûlants comme des braises commande le Trollghull, navire rapide comme un requin et mortel comme une dague empoisonnée. Mais sa véritable terreur réside dans son canon de proue, artefact maudit forgé par des alchimistes gobelins. On murmure qu'il ne rate jamais sa cible, qu'il crache des projectiles capables de transpercer les coques les plus épaisses, et que ses tirs portent plus loin que l'horizon. La rumeur (exagérée) seule suffit à faire pâlir les capitaines marchands. On dit qu'il se teint la peau en rouge pour ressembler encore plus à un démon. Ce qui le met dans une rage folle, son teint est naturel.

- Dorvine la Fumée : Maître de l'Argolia, ce pirate est un renard parmi les loups. Rusé, audacieux, il recrute son équipage parmi tous les peuples, des Hommes du Nord aux Demi-Orques, des Elfes des Mers aux Gobelins des Steppes, et parvient à en faire une meute unie, prête à mourir pour lui. Son navire, dit-on, est un repaire flottant où se côtoient les langues, les dieux et les coutumes de cent nations. Et si ses méthodes sont parfois... peu orthodoxes, nul ne peut nier son génie pour semer le chaos dans le sillage de ses ennemis.

- Velthari l'Ombre de Jais : Capitaine de la Larme de Nath, cette drow n'est une pirate mais une malédiction en marche. Elle n'aurait jamais dû sentir le pont d'un navire sous ses pieds, ni le sel des vagues sur sa peau. Fille d'une maison noble d'Adoom-Thoressa — la Cité des Masques et des Cauchemars —,

elle était née pour régner dans les abysses de l'Obscur, où la lumière n'est qu'un mythe et le pouvoir se mesure en ombres. Lors du Rituel des Lames, sa sœur lui vola son destin. Condamnée, elle s'exila à bord de la Larme de Nath, vaisseau maudit des profondeurs, et émergea à la surface, poursuivie par les démons de son passé.

Son équipage ? Une meute de damnés : drows renégats assoiffés de vengeance, sahuagins des abysses, et Ombres Vivantes — des morts liés au navire par une magie si noire qu'elle défie la raison. Son commerce ? Les âmes. Avec la Guenaude de Port-Squelette, elle trafique les esprits des mourants, les enfermant dans des fioles ou les vendant aux pires créatures des mers.



Chapitre 3

Aventures à Port-Squelette

Avant-propos

Dans le premier synopsis des aventures que je souhaitais proposer dans l'univers de Selandia, j'avais prévu un passage par un port contrôlé par des pirates : une ville conçue, comme souvent dans mes créations, pour pouvoir être réutilisée à plusieurs reprises. Ceux qui ont lu l'épouvantable prose de ma première version du Semeur d'Abîme, publiée sur mon site de Selandia en 2005, connaissent peut-être déjà la toute première incarnation de Port-Squelette.

Dans les **Chroniques de Forge-Pierre**, ces événements auraient dû se dérouler dans le livre 1. Lorsque les aventuriers atteignaient la Crique aux Crabes, ils découvraient que des pirates venus acheter des esclaves étaient arrivés à bord de deux navires, dont l'un avait déjà levé l'ancre. À partir de là, les héros devaient s'emparer du navire restant et s'en servir pour pourchasser le second, afin de libérer les captifs. La campagne des Chroniques de Forge-Pierre étant déjà bien assez vaste, j'ai dû faire quelques coupes, et Port-Squelette a été l'une d'elles.

Je vous propose donc ici le contexte et le résumé des aventures qui auraient dû se dérouler dans ce port pirate. Elles sont présentées de manière indépendante, afin que vous puissiez soit les jouer séparément, soit les intégrer à la campagne des **Chroniques de Forge-Pierre**. À vous d'ajuster les caractéristiques des adversaires pour qu'elles correspondent au niveau de votre groupe d'aventuriers.

Rumeurs dans le port

- Une procession de prêtres ténébreux rôde dans la ville comme portée par un souffle spectrale.
- Des hommes-bêtes se rassemblent dans des endroits secrets pour fomenter un coup d'état et éliminer le théâtre des nobles.
- Le capitaine Castillo s'est acoquiné avec des prêtres hommes-bêtes, dont un certain Vulthar.
- Une dame blanche erre parmi les esclaves, ne se dévoilant qu'à des personnes bonnes quelle effraie pourtant. Peut-être malgré elle.
- Des sylgiens utilisent le culte d'Inominus pour désinformer et provoquer dans les différentes communautés de Port-Squelette des tensions et faire croire que l'armée de la Fédération Andarienne veut attaquer le port.

Événement remarquable dans le port

Une série de phénomènes étranges secoue Port-Squelette : les os du dragon Kass'Ka'Gar vibrent, des lanternes fantômes explosent, et d'antiques mosaïques s'illuminent spontanément. Quelqu'un tente d'éveiller — ou d'invoquer — la mémoire du dragon mort, et si le rituel est mené à terme, la cité entière pourrait être détruite... ou pire, annexée par une conscience draconique vengeresse.

L'embarcation des personnages traverse brumes mouvantes et illusions aquatiques pour rejoindre les quais de Port-Squelette. Un navire

fantôme les frôle avant de s'écraser dans un écueil qui n'était pas là une seconde plus tôt. Un survivant mourant repêché sur un radeau de fortune formé par un bout de pont de navire leur murmure : « Les os bougent... les fantômes reviennent... cherchez le symbole de la lumière ... »

1 – Sans code d'honneur

Un pirate qui ne respecte même pas le code des frères de la côte est l'ennemi des pirates. Mais quand on est encore plus retors que les pires ruffians, on est difficile à battre.

Contexte

Le jeune capitaine Castillo est un pirate dévoré par l'ambition, mû par une haine implacable envers quiconque ose entraver sa marche. Obsédé par l'accumulation de puissance et de richesses, il foule aux pieds tous scrupules pour atteindre ses desseins — y compris ceux qui le lient à ses propres frères de la flibuste. Il commande actuellement deux bricks, la Murène et la Mangouste, ainsi qu'une corvette, le Baliste. Mais ce n'est pas assez. Il amasse fiévreusement une fortune considérable afin d'acheter à la duchesse de Ka Pestant une frégate, l'Éperon, qui serait son premier véritable grand navire et ferait de sa modeste flottille une force redoutée sur la mer du Silence.

Pour réunir les fonds nécessaires, Castillo multiplie les opérations de contrebande et la traite d'êtres intelligents, en étroite collaboration avec la famille Septride. Il s'est aussi associé à la Sombre Étendue, une congrégation de prêtres de Shog Nath dirigée par un homme-bête nommé Vulthar. Pourtant, malgré ces alliances – ou à cause d'elles – le capi-

taine trouve encore la progression trop lente. Il prépare donc un coup d'envergure... contre ses propres confrères pirates.

Dans l'archipel des Ombres se niche un repaire secret : la Grotte du Crâne, vaste antre capable d'abriter une dizaine de navires. Il ne s'agit que d'une halte discrète avant de rejoindre Port-Squelette, et seuls les navigateurs familiers des passes de l'archipel peuvent l'atteindre. Castillo guette depuis longtemps l'occasion de s'emparer du butin accumulé par les autres capitaines.

Alors qu'il traite avec la bande de l'Araignée Rouge à la Crique aux Crabes, il apprend qu'un groupe de pirates a réalisé une prise d'une richesse exceptionnelle et s'est replié à la Grotte du Crâne. L'instant tant attendu est enfin arrivé. Avec l'aide de Vulthar et des pouvoirs corrupteurs de Shog Nath, Castillo projette de transformer le refuge secret en piège mortel afin d'éliminer un maximum de ses rivaux et de s'approprier leurs trésors.

Lorsque les capitaines, insouciantes, festoient dans la grande salle souterraine, Castillo y fait déverser un tonneau de liquide mutagène avant de verrouiller toutes les issues. Un à un, les convives se tordent, se déforment, se transforment en abominations dévorées par l'influence de Shog Nath, puis massacrent ceux qui résistent à la mutation. Quand le silence retombe enfin sur la grotte ensanglantée, Castillo ramasse tout ce qu'il peut transporter, incendie les navires restants pour effacer toute trace de son implication, puis met les voiles. De retour à Port-Squelette, il achète enfin l'Éperon, désormais financé par son ignoble trahison. C'est là que débute la vente des esclaves qu'il a ramenés de la Crique aux Crabes...

Synopsis



Vos aventuriers apprennent que la bande de l'Araignée Rouge (ou toute autre bande de voleurs que vous souhaitez utiliser) a capturé plusieurs fermiers de la région et les a revendus à des pirates pour être réduits en esclavage. Parmi les victimes se trouve Talia, une artisane vitrailliste estimée. Sa sœur, Cylia, promet une belle récompense à quiconque la ramènera saine et sauve.

La piste est longue, elle conduit les personnages jusqu'à la Crique aux Crabes, où mouille Le Baliste, un navire pirate venu récupérer la cargaison d'esclaves fournie par la bande de l'Araignée Rouge. Après avoir pris le contrôle du navire, les aventuriers apprennent, grâce aux pirates capturés, qu'un second bâtiment — La Murène — était présent quelques heures plus tôt, mais qu'il est déjà reparti vers un repaire secret de pirates situé dans l'archipel des Ombres.

Parmi les prisonniers se trouve Jackie la Goéland, une navigatrice rusée, mais peu courageuse, qui connaît les dangereuses passes permettant d'atteindre l'archipel. Bien qu'elle ne dévoile pas tous ses secrets, elle se montrera prête à servir de guide, surtout si elle estime que cela peut lui sauver la vie et qu'ainsi elle n'aura plus à travailler pour Castillo dont elle ne supporte plus l'ultra-violence.

Arrivés à la Grotte du Crâne, les aventuriers ne découvrent qu'un spectacle de ruines : des navires encore fumants, incendiés, et dans la grande salle souterraine, des créatures infectées par Shog Nath enfermées derrière des barrières improvisées. Mais aucune trace des esclaves... ni du capitaine Castillo.

Il n'existe qu'un seul endroit où un pirate comme lui pourrait vendre aussi rapidement sa cargaison : Port-Squelette. Grâce à Jack, les personnages peuvent mettre le cap sur la cité pirate à bord du Baliste, un navire connu et reconnu dans ces eaux, et poursuivre leur

mission de sauvetage.

La Grotte du Crâne

Nichée sur la rive nord de l'île de la Plata, la grotte du Crâne est une caverne marine aux dimensions colossales, capable d'abriter cinq ou six navires de taille moyenne. Son entrée, dissimulée dans une falaise abrupte, reste presque invisible depuis la mer. Mais aujourd'hui, impossible de la manquer : une épaisse colonne de fumée noire s'échappe de ses entrailles, trahissant le chaos qui y règne.

1. La Caverne-Portails

Ouverte sur la mer, entre les récifs menaçants de l'archipel des Ombres, cette caverne doit son nom à la paroi du fond, sculptée en un immense crâne grimaçant. Des pontons de bois ceignent ses contours, permettant à cinq navires d'y accoster — voire davantage, si les capitaines osent les amarrer en double.

En ce moment, quatre vaisseaux y brûlent encore. Le capitaine Castillo, avant de prendre la fuite, les a incendiés.

2. La Salle de Proue

Cette vaste salle, aux allures de repaire de contrebandiers, compte trois entrées. Autrefois, les pirates s'y rassemblaient pour festoyer, boire et ourdir leurs sombres complots. Aujourd'hui, ses lourdes portes, verrouillées de l'extérieur et renforcées par des étais, emprisonnent un cauchemar : un tambourinement lent et sourd résonne derrière le bois. Qui osera ouvrir verra déferler une horde de pirates infectés par le Shog Nath, assoiffés de chair saine.

3. L'Entrepôt

Ici s'entassent les dépouilles des pillages pas-

La grotte du Crâne

0 10 m 20 m



sés — des marchandises sans valeur. Les véritables trésors ont disparu.

4. La Colonne Mécanique Contrairement aux autres espaces, creusés par la nature, cette salle a été taillée de main d'homme, façonnée en un cercle parfait. En son centre, un pilier couvert de crânes sculptés, strié de fentes mortelles. Un piège, conçu pour protéger ce qui se cache au-delà : la Sainte-Barbe. Les imprudents qui s'y aventurent sans désactiver le mécanisme seront empalés par des lames acérées jaillissant des murs.

5. La Sainte-Barbe

Sur un navire, la sainte-barbe abrite la poudre à canon. Ici, c'est le coffre-fort des capitaines, où ils entreposaient leurs biens les plus précieux. Le capitaine Castillo a déjà tout razié... ou presque. Parmi les décombres, un rescapé du massacre perpétré par le pirate sans code se cache peut-être encore, dernier témoin d'une trahison sanglante.

2 – Spoliations et vermines

Quand on se fait tirer les cartes, il est important que l'on sache à qui on a affaire.

Contexte

Après la chute des Tyrans, bien avant la fondation de Port-Squelette, les paladins de l'Ordre de l'Équinoxe établirent un fortin sur l'emplacement de la future cité pirate. Ils souhaitaient y faciliter la traque des êtres maléfiques qui avaient proliféré après la disparition de leurs maîtres. Au cœur de ruines runiques, ils découvrirent

un réseau de salles souterraines qu'ils aménagèrent en geôles, où furent enfermés les criminels qu'ils capturaient.

Mais une contre-attaque lancée par un seigneur homme-bête détruisit le fortin. L'effondrement des murs scella l'entrée de la prison, vite oubliée, et les paladins ne revinrent jamais sur les lieux.

Des siècles plus tard, l'Observatoire du Cryptogramme, installé à Port-Squelette, mit au jour les fondations du fortin ainsi que l'accès condamné aux anciennes geôles. Intrigués par d'antiques armures marquées du sym-

Un Gull-Rack



bole d'Arius, les érudits poursuivirent leurs fouilles avec ardeur. C'est ainsi que le professeur Fel-Horrann exhuma un mystérieux insigne consacré à Arius. Sans comprendre qu'il s'agissait de la clef permettant de désactiver les enchantements défensifs de la prison, il l'exhiba fièrement — et, lors d'une soirée un peu trop arrosée au Dragon Rose, l'offrit même à Lady Claudiane devant témoins.

Pendant ce temps, Clothode Septide apprit les découvertes des savants. Doué en histoire, il se souvint des légendes parlant d'une prison où aurait fini Dronnthann, un mage drow réputé pour ses connaissances en portails magiques. Peut-être quelques-uns de ses grimoires dormaient-ils encore dans les geôles scellées... Clothode tenta d'y pénétrer discrètement, mais fut repoussé par les défenses arcaniques. Refusant d'attirer la colère des prêtres de Lunaria, il engagea un groupe de Gull-Racks, ces créatures violentes qui hantent les égouts de la cité, afin qu'ils retrouvent la clef permettant de lever les sortilèges.

Mauvais choix : brutaux et indisciplinés, les Gull-Racks assassinèrent le professeur Fel-Horrann en fouillant sa demeure. Comprenant que la clef avait été offerte à Lady Claudiane, ils se rendirent au Dragon Rose et tuèrent la tenancière — sans avoir le temps de récupérer l'objet convoité.

Ces deux morts mirent la ville en émoi. Le professeur Mac Haut-Crâne prit la tête du groupe d'érudits de l'Observatoire. Dubitatif face à l'assassinat de son maître, il poursuivit les fouilles, déterminé à comprendre comment désactiver les protections magiques des geôles, aidé par Prophanaria qui se doutait qu'ils avaient raté quelque chose.

Qyara Vandrine, nouvelle propriétaire du Dragon Rose, hérita du lupanar après le meurtre de la tenancière et amie. Mais Rhanak, fils renié de Lady Claudiane, revendiqua

l'établissement, estimant qu'il lui revenait de droit. Conscient que l'héritière désignée ne se laisserait pas dépouiller, il envoya des Raskanns semer le trouble autour du lupanar afin d'effrayer clients et employés — et, peut-être, d'éliminer Qyara.

L'intrusion de Clothode Septide dans les ruines eut toutefois un autre effet, plus inattendu : elle réveilla le fantôme d'une mère explorée. Elianna la cartomancienne, qui autrefois, avait perdu son fils Hecthor, capitaine de la garde de l'Équinoxe lors de la défense du fortin. Longtemps, son esprit erra dans les ruines runiques et observa, sans pouvoir interagir, la naissance de Port-Squelette. Incapable d'approcher les âmes corrompues qui peuplent la ville, elle attend désormais l'arrivée de personnes au cœur moins souillé que celui des pirates, dans l'espoir qu'elles osent pénétrer dans la prison.

Car son fils, enseveli vivant et mort de faim derrière l'entrée effondrée, ne trouva jamais le repos. Persuadé d'avoir péri dans le déshonneur, il devint un spectre rongé par la rage. Elianna veut désormais que l'on transporte ses restes au temple de Lunaria, afin qu'Hecthor reçoive enfin les derniers sacrements... et que tous deux puissent reposer en paix.

Synopsis

En arrivant à Port-Squelette, les personnages cherchent un moyen de retrouver Talia et le capitaine Castillo. Les tavernes sont nombreuses, et leurs tenanciers savent presque tout de ce qui se trame dans la cité pirate. Très vite, les aventuriers sont orientés vers le Fulmine Croc, le grand souk installé dans les ossements d'un dragon titanesque. On y croise Sharenn Vasguard, un drow vénal à souhait, maître du marché, qui livrera volontiers



toutes les informations possibles — moyennant rétribution, bien entendu. D'autant plus qu'il adore enjoliver ses récits en prétendant avoir un passé commun avec la plupart des protagonistes qu'il mentionne, ajoutant toujours une anecdote qui le fait beaucoup rire.

Sharenn explique que Castillo a vendu l'intégralité de son butin à la duchesse de Ka Pessant et qu'il l'a assistée lors d'une grande vente aux enchères d'esclaves. Talia y a suscité bien des convoitises : le Baron de la Poudre a fait grimper les enchères face aux prêtres de Lunaria, qui tentaient de la sauver d'un destin de servitude. Mais, au marché, s'opposer au culte de Lunaria est presque un sport local. C'est finalement la prêtresse de Shoawn qui a surenchéri au dernier moment. La malheureuse Talia a donc été conduite au temple de la déesse sybarite, où l'attendent corruption, excès et transformations irréversibles.

Marchander avec le culte de Shoawn est dangereux : ils ne revendent jamais leurs esclaves, et pénétrer dans leur temple est périlleux. On dit qu'il s'agit du bâtiment le mieux protégé de Port-Squelette, cible privilégiée de la haine des autres cultes maléfiques.

Pendant ce temps, le capitaine Castillo a empoché ses gains, acheté un nouveau bâtiment de guerre — l'Éperon, l'un des navires pirates les mieux armés des mers — et repris la mer à la recherche de nouvelles proies.

Alors que les personnages délibèrent sur leur prochaine étape, un gamin des rues les aborde et leur remet une lame de tarot : la Princesse en détresse. Il leur indique ensuite l'adresse d'une cartomancienne. Les aventuriers découvrent alors la demeure d'Elianna, une jeune femme à la beauté étrange qui ne parle qu'une langue ancienne. L'intérieur de la maison regorge d'antiquités et d'objets précieux, un décor presque irréel de luxe et de raffinement. Elle invite les personnages à ti-

rer les cartes. À travers elles, Elianna dévoile fragments d'avenir et indices indispensables à la libération de Talia.

Elle leur révèle qu'une succube est emprisonnée dans l'une des ruines de la ville. En la ramenant au culte de Shoawn, les aventuriers pourront négocier absolument tout... même la liberté de Talia. Mais pour atteindre les souterrains où la créature est enfermée, il leur faudra un talisman : un symbole d'Arius détenu par la tenancière d'un établissement évoquant un dragon et une couleur féminine — le Dragon Rose. En échange de sa prophétie, Elianna exige que les restes d'un paladin reposant dans les mêmes souterrains soient rapportés au temple de Lunaria afin qu'il reçoive les derniers sacrements.

Si les personnages tentent de revenir voir la voyante plus tard, ils ne trouvent plus qu'une maison abandonnée depuis des décennies, rongée par le temps. Les voisins expliquent qu'elle est inhabitée depuis longtemps, voire hantée. Le salon luxueux n'était qu'une illusion, tissée par Elianna ou la perception d'un lointain passé.

Guidés par ces révélations, les aventuriers se rendent au Dragon Rose. Mais le talisman se trouve désormais sur le corps de la défunte tenancière, dont les funérailles sont en cours. C'est alors qu'une attaque éclate : les Gull-Racks surgissent, saccagent la cérémonie et renversent le cercueil pour s'emparer du talisman. Les héros doivent leur arracher l'objet — voire les poursuivre dans les égouts jusqu'à leur repaire, dissimulé dans des salles secrètes à l'intérieur même de l'un des colosses de pierre dominant la falaise.

Une fois en possession du talisman, ils font face à un nouveau problème : Qyara, la nouvelle tenancière du Dragon Rose, en revendique la propriété. Pour le conserver, les aventuriers devront l'aider à se débarrasser

des Raskanns qui la harcèlent. La piste des créatures les conduit jusqu'au cimetière de bateaux, au nord du port, où ils devront affronter les monstres dirigés par le fils renié de Lady Claudiane.

Les Entrailles de Port-Squelette : Légendes et Passages Maudits

Sous la cité de Port-Squelette s'étend un dédale d'égouts et de souterrains, héritage des premières constructions érigées par des mains oubliées de l'ère runique, ou de bâtisseurs fous. Ce réseau, robuste et surdimensionné par rapport aux besoins de la ville, a été modifié au fil des siècles par des ajouts anarchiques, des tunnels creusés à la hâte, et des passages secrets menant à des salles aux usages obscurs.

1. La Grotte Marine de la Guenaude

Accessible par un puits dissimulé sous une hutte perchée sur un roc dans la baie, ou par un étroit tunnel relié aux égouts, cette grotte naturelle abrite deux salles mystérieuses. Les murs y sont couverts de coquillages et d'urnes anciennes, et l'air y est chargé de l'odeur âcre des algues et des potions. Misbrak, alchimiste aussi géniale que maudite, y a installé son laboratoire. Entre ses marmites bouillonnantes, des fioles contenant des âmes et son pentacle gravé à même le sol, elle communique par des portails avec d'autres plans d'existence — certains disent pour y chercher des alliés, d'autres pour y exiler ses ennemis.

2. La Cave du Gazoturbuses

Sous la forge de la ville, une faille s'enfonce dans les entrailles de la Terre. Les gobelins, maîtres des lieux, y captent le gaz Argol, une substance volatile et dangereuse qu'ils uti-

lisent pour alimenter les feux de leur atelier. Des tuyaux rouillés et des cuves de distillation témoignent d'un système de traitement rudimentaire, mais efficace. Les explosions y sont fréquentes, et les murs portent les cicatrices des accidents passés.

3. Le Colosse Creux

Ces salles, parmi les plus anciennes de Port-Squelette, remontent probablement à l'époque où les premiers colosses de pierre veillaient sur la baie. Six niveaux superposés, creusés à même la falaise, mènent jusqu'au sommet du dernier colosse. Là, de minuscules fenêtres percées dans ses yeux offrent une vue imprenable sur la ville. Rhanak, le fils renié de Lady Claudiane, en a fait son repaire. Avec une poignée de Raskanns, des mercenaires aussi brutaux que loyaux, il y complotte dans l'ombre, loin des regards indiscrets.

4. La Cave des Colosses

Sous la taverne Les Colosses, un passage secret mène directement au Colosse Creux. Seuls Rhanak et ses hommes connaissent son existence. Les murs y sont couverts de graffitis représentant des navires sabordés et des symboles de pirates — peut-être les vestiges d'un ancien repaire de flibustiers.

5. La Cave du Dragon Rose

Sous le lupanar le plus célèbre de Port-Squelette, deux vastes salles souterraines, aujourd'hui abandonnées, servent de remise à des meubles brisés et des caisses moisies. Pourtant, des traces subsistent : des anneaux scellés dans la pierre, des chaînes rouillées, et des fresques érotiques à peine effacées. On raconte que ces lieux abritaient autrefois des plaisirs bien plus sombres que ceux proposés à l'étage.

Un
Raskann



6. La Cave du Cryptogramme

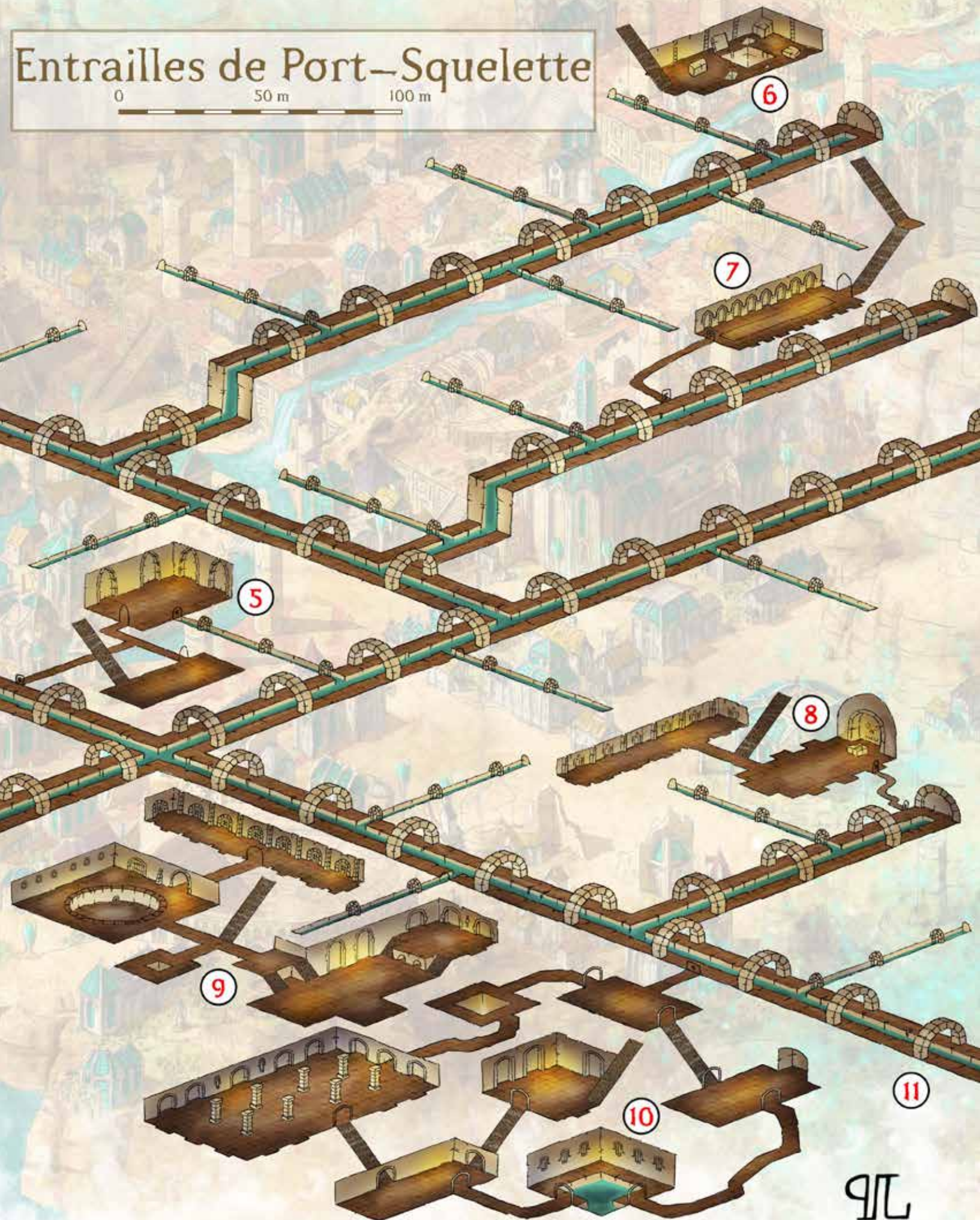
L'observatoire du Cryptogramme a été bâti sur les fondations d'un ancien fortin de paladins d'Arius. C'est ici que des érudits ont découvert l'entrée d'une prison oubliée, scellée depuis des siècles. Les murs portent encore des inscriptions codées, et l'air y est lourd de secrets jamais révélés.

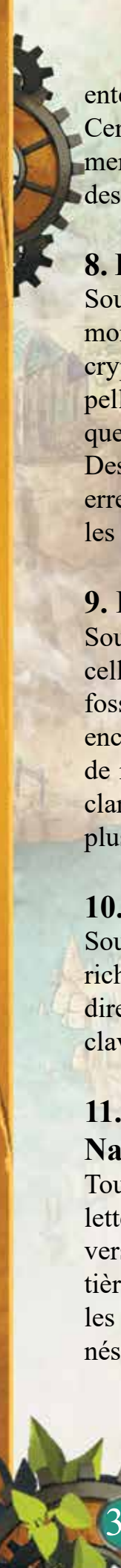
7. Les Cryptes de Lunaria

Les prêtres de Lunaria incinèrent les défunts qu'on leur confie, puis entreposent leurs urnes dans des salles verrouillées. Les autres corps, ceux des indésirables ou des damnés, sont

Entrailles de Port-Squelette

0 50 m 100 m





enterrés dans le cimetière derrière le temple. Certains jurent avoir entendu des chuchotements dans ces cryptes, comme si les âmes des morts refusaient de quitter les lieux.

8. Les Cryptes de l'Ossuaire-Lumière

Sous le temple d'Astemetep, dieu de la non-mort, s'étendent deux salles maudites : une crypte remplie de tombeaux, et une chapelle où l'on célèbre des offices si sombres que même les fidèles osent à peine en parler. Des squelettes, des zombies et des spectres y errent sans but, attendant que le grand prêtre les appelle pour une mission macabre.

9. Le Sous-Sol de l'Arène

Sous les arènes des Cornes, un labyrinthe de cellules abrite les gladiateurs esclaves. Une fosse ronde, réservée aux combats privés, est encore tachée de sang séché. Une grande salle de réception, autrefois utilisée pour les paris clandestins, porte les stigmates des fêtes les plus débauchées de Port-Squelette.

10. Les Caves des Serptide

Sous le manoir des Serptide, une famille aussi riche que redoutée, ces caves communiquent directement avec les égouts. On y entasse esclaves et marchandises de contrebandes.

11. Le Tunnel vers le Cimetière de Navires

Tous les flux d'eau des égouts de Port-Squelette convergent vers ce tunnel, qui serpente vers le sud avant de déboucher sur le cimetière de navires — un lieu maudit où reposent les épaves des bateaux sabordés ou abandonnés. Bien des monstres en ont fait leur tanière.

3 – Spectres prisonniers

Tous les morts du passé ont des drames bien différents pour qu'ils se soient transformés en fantôme ou en spectre.

Contexte

Lorsque les paladins s'installèrent dans les ruines runiques pour y bâtir leur fortin et leur prison, ils réutilisèrent un complexe souterrain déjà présent sous les fondations. Ce choix s'avéra lourd de conséquences : la structure, un immense puits descendant sur plusieurs niveaux, était bordée d'anciennes cellules disposées en couronne. Mais aussi d'énergie maléfique indécélable.

Quand l'entrée principale s'effondra, piégeant gardes, prisonniers et paladins, nombre d'entre eux se changèrent après leur mort en spectres tourmentés. Certains, comme plusieurs Drows et le défunt paladin Hector, sont devenus des entités d'une puissance redoutable. Les couloirs résonnent encore de leurs regrets, de leur colère ou de leurs derniers devoirs inachevés.

Synopsis

Les aventuriers se présentent aux érudits de l'Observatoire du Cryptogramme, affirmant avoir vaincu les créatures responsables de la mort de leur ancien directeur et brandissant le talisman capable de désactiver les protections magiques de la prison.

Surpris, mais pragmatiques, les érudits se réjouissent de pouvoir déléguer l'exploration d'un lieu si périlleux. Après avoir dégagé l'entrée ensevelie, ils laissent aux aventuriers le soin de pénétrer dans ce qui est désormais

moins une prison qu'un vaste tombeau hanté. À l'intérieur, les héros devront affronter divers spectres et tenter d'apaiser l'âme d'Hector, afin qu'il consente à leur céder sa dépouille pour qu'elle soit ramenée au temple de Lunaria. Le fantôme de la cartomancienne, lié aux profondeurs par d'anciens enchantements, leur apportera son aide lorsqu'ils en auront le plus besoin.

Mais une bande de Drows menée par Clothode Serptide surgira pour s'emparer des grimoires scellés dans les cellules inférieures. Les aventuriers devront alors affronter spectres et Drows sur plusieurs fronts, tout en cherchant l'urne renfermant l'essence captive d'une succube de Shoawn : leur seul levier pour négocier la libération de Talia. Quand les personnages auront ramené le reste d'Hector au temple de Lunaria, la cartomancienne apparaîtra pour les remercier, puis s'évanouira à jamais, ne laissant derrière elle que sont mystérieux jeu de tarot enchanté.

La Prison Oubliée : Un Labyrinthe Maudit

Sous les ruines de l'observatoire du Cryptogramme, là où les fondations oubliées du fortin des paladins sommeillaient depuis des siècles, les érudits ont exhumé un complexe souterrain : la Prison Oubliée. Composée d'une dizaine de salles reliées par des couloirs obscurs, elle abrite en son cœur un vaste puits central, autour duquel s'articulent les cellules et les pièges mortels d'un autre âge. L'accès à ce dédale se fait par un puits d'excavation, creusé à travers les strates du temps. Une fois franchi, le visiteur pénètre dans un monde où la magie, bien que souvent dissipée, peut encore frapper sans avertissement.

1. Puits d'Accès

Un large puits, aux parois usées par les siècles, s'enfonce dans les ténèbres. Il débouche sur une salle aux murs couverts de runes effacées, gravées sur une dalle centrale. Si une magie y résidait autrefois, elle n'est plus qu'un souffle perdu.

Deux couloirs s'offrent alors :

- Le premier, anodin, ne recèle aucun danger apparent.
- Le second, menant à la salle administrative, est piégé. Ses murs scintillent de runes actives : quiconque s'y engage est frappé par un nuage d'éclairs infligeant 10d8 dégâts de foudre. Aucune échappatoire n'existe — pas même un jet de sauvegarde. Pire, la traversée forcée expose le téméraire à une double décharge avant d'atteindre l'autre extrémité. Attention : Ce piège apparaît aussi dans l'escalier reliant les salles 3 et 4.

2. Salle Administrative

Cette vaste pièce, autrefois dédiée à la gestion des prisonniers, abrite encore des parchemins fragiles. Pour les manipuler sans les réduire en poussière, une dextérité minutieuse (jet DD12) est requise. Parmi les documents intacts, certains révèlent l'emplacement d'une urne rouge — contenant l'essence d'une succube — située devant la porte de la salle du coffre.

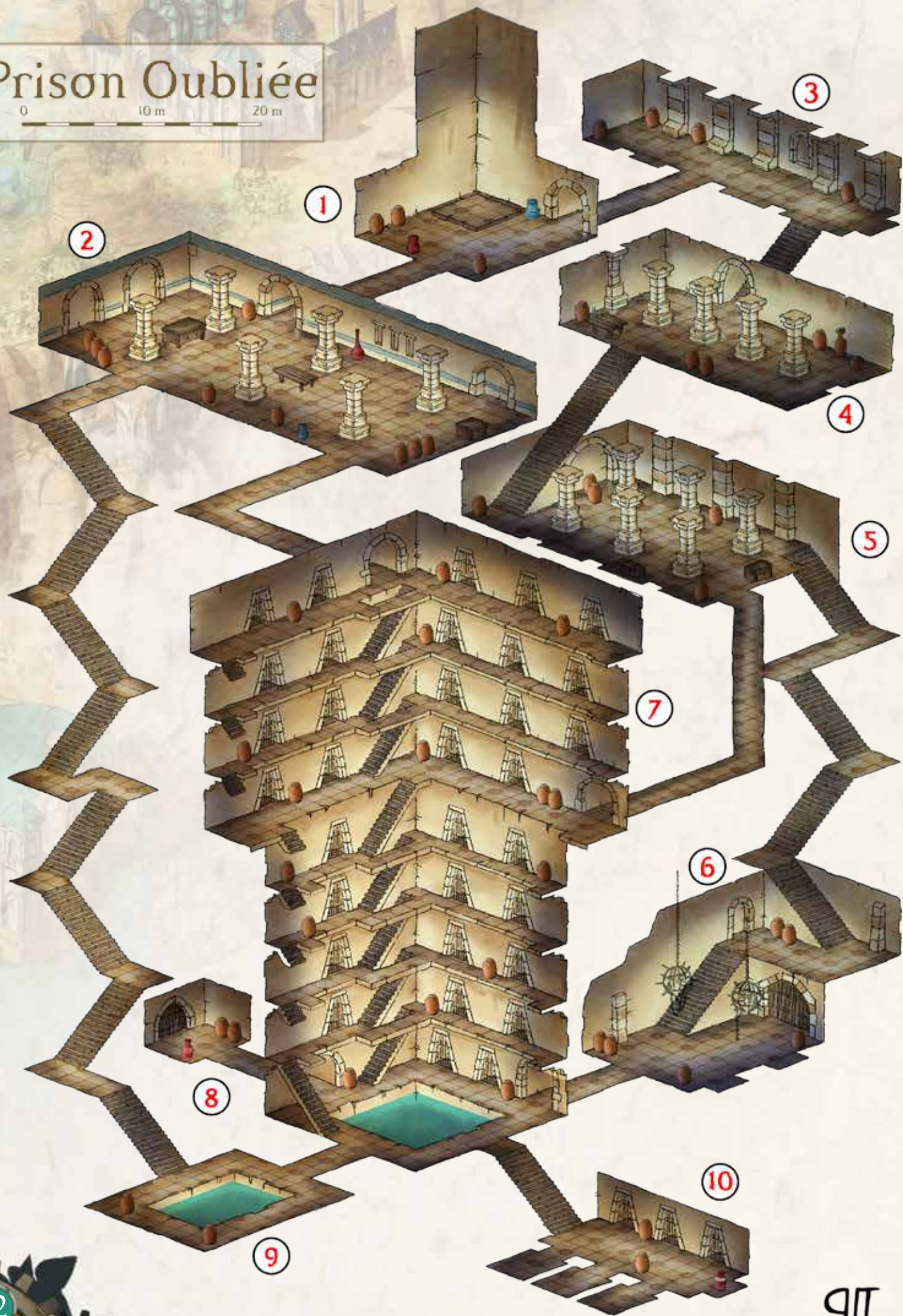
Cinq squelettes en armure, marqués du symbole d'Arius, gisent ici. Des paladins, morts de faim après avoir été abandonnés à leur sort.

3. Couloir du Verrou

Une alcôve attire l'œil : une croix ankh y est creusée dans la pierre. En y déposant le talisman de Lady Claudiane (trouvé sur sa dépouille), les deux pièges de foudre du complexe se désactivent.

Prison Oubliée

0 10 m 20 m



4. Réserve

Cette salle, autrefois remplie de provisions, n'abrite plus que des coffres vides et des jarres remplies de poussière.

5. Cuisine

Trois squelettes, figés, rappellent que ce lieu servait à préparer les repas des prisonniers.

6. Salle de la Grande Geôle

Deux cages suspendues dominent l'espace. Une porte renforcée mène à une geôle colossale, où gisent les ossements d'une créature imposante — potentiellement animés. Sur une plateforme surplombant l'entrée, repose le squelette d'Hector, un paladin marqué du symbole d'Arius.

Son spectre peut se manifester, tandis que celui de sa mère, Lady Claudiane, apparaît parfois aux explorateurs. Elle implore qu'on transporte les restes de son fils au temple de Lunaria, et guide les aventuriers vers son fils, assurant à son spectre que les aventuriers sont là pour l'aider.

7. Puits des Geôles

Neuf niveaux de cellules s'enfoncent dans les profondeurs, abritant une soixantaine de cachots. La moitié contient des ossements, et des spectres errants traversent les murs sans se soucier des vivants. Leur présence instille une angoisse paralysante, désavantageant tous les jets de sauvegarde tant qu'on reste dans la prison.

8. Salle du Coffre

Une porte blindée, protégée par une serrure complexe, renferme des artefacts maudits :

- Trois épées d'Astemetep, forgées pour la destruction.
- Grimoires de magie noire, dont celui de

Ghall-Dralik, haut mage drow. Son journal révèle les secrets des portails magiques permanents — mais leur compréhension exige :

- Une intelligence de 18 minimum.
- Six mois d'étude.
- Un jet d'intelligence DD17.

9. Bassin d'Ablution

Un simple bassin, où les prisonniers se lavaient avant leur incarcération.

10. Cellules Isolées

Six cellules, réservées aux détenus les plus dangereux, abritent les cadavres de six drows. Cinq d'entre eux sont les corps originels des spectres drows qui hantent la prison, attaquant tout vivant osant s'y aventurer.

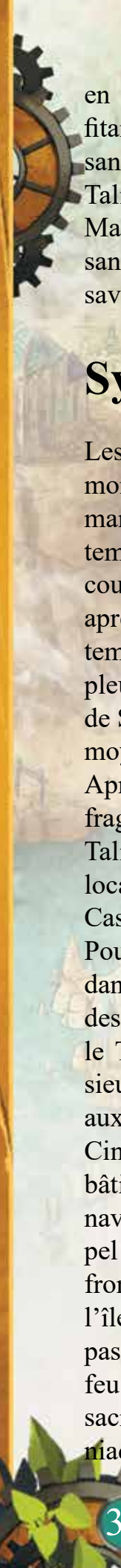
4 – L'île de l'œil de feu

Quand l'ambition menée à jouer avec des forces qui vous dépassent.

Contexte

Castillo, pirate ambitieux prêt à pactiser avec n'importe quel pouvoir maléfique, s'est associé à la Sombre Étendue, une congrégation vouée à Shog Nath. Lors d'une vente à Port-Squelette, Talia fut échangée à bon prix au culte de Shoawn, rivaux acharnés de la Sombre Étendue. Vulthar, son chef, ne supporta pas cet affront et exigea que Castillo récupère la jeune femme pour l'offrir en sacrifice à leur abject dieu, dans leur temple perdu sur l'île Hurlante.

La réputation du temple de Shoawn comme étant la place la mieux protégée du port se révéla largement exagérée. Castillo disparut en mer pour détourner les soupçons, puis revint



en secret avec ses meilleurs hommes. Profitant de l'absence des prêtres les plus puissants, il déclencha une attaque éclair, enleva Talia et s'enfuit avec plusieurs trésors.

Mais Talia demeure liée au culte par un puissant enchantement, permettant à Shoawn de savoir où elle se trouve à chaque instant.

Synopsis

Les aventuriers, désormais détenteurs d'une monnaie d'échange valable — l'urne renfermant l'essence de la succube — se rendent au temple de Shoawn pour négocier. Mais ils découvrent un sanctuaire saccagé, encore fumant après l'attaque de Castillo. Arrivés en même temps, les prêtres de Lunaria constatent l'ampleur des dégâts. Bientôt, la grande prêtresse de Shoawn elle-même surgit, revenue par des moyens magiques.

Après une négociation tendue, une alliance fragile se noue : la prêtresse promet de libérer Talia de l'emprise du culte et de révéler sa localisation, en échange de l'élimination de Castillo et de la Sombre Étendue.

Pour atteindre l'île Hurlante, il faudra cependant lever une véritable flotte. Avec l'appui des prêtres de Lunaria, les aventuriers gagnent le Théâtre des Nobles pour rassembler plusieurs capitaines pirates décidés à mettre fin aux agissements de Castillo.

Cinq navires se lancent ainsi contre les trois bâtiments de Castillo. S'ensuit une bataille navale acharnée dans les brumes de l'archipel des Ombres. Tandis que les flottes s'affrontent, les aventuriers se fauillent jusqu'à l'île Hurlante (avec un naufrage à la clef ou pas) pour atteindre la pyramide de l'œil de feu et empêcher les prêtres de Shog Nath de sacrifier Talia et d'invoquer une entité démoniaque capable de ravager Port-Squelette.

Temple de l'Œil de Feu

1. Chapelle des Noyées

Au sommet de la pyramide de l'Œil de Feu, une salle dissimule un escalier qui s'enroule autour d'un puits carré, plongeant dans les entrailles du temple. Il mène à une chapelle dédiée à Shog Nath, le dieu abject du chaos. Un bassin y stagne, rempli d'ossements blanchis par le temps. Cinq prêtres-hommes-bêtes, aux traits difformes, y célèbrent des rites obscurs.

2. Chapelle de l'Offrande

Une statue monolithique de Shog Nath domine cette salle. Face à elle, un bassin regorge de trésors maudits : des objets en or, scintillants mais corrompus, offerts en sacrifice. Leur beauté n'est qu'un leurre, dissimulant une malédiction tenace.

3. Alcôves de Garde

Ce palier est bordé d'alcôves sombres. Un piège magique s'y active pour quiconque omet de rendre hommage à Shog Nath en passant devant les tentacules noirs qui en émergent. Deux jets de sauvegarde de Sagesse (DD 13) sont alors exigés :

- Un échec : les tentacules infligent 4d8 dégâts contondants.
- Deux échecs : la victime est entravée, subissant le double de dégâts au tour suivant. Un jet de Force (DD 12) permet de se libérer.

4. Bassin Fétide

Ce bassin, rempli d'une eau visqueuse, abrite des œufs de créatures du chaos. Leur contenu infectieux a permis à Vulthar de distiller le fluide du chaos, une substance transformant les vivants en serviteurs corrompus de Shog Nath. C'est ce même fluide qui a contaminé les pirates de la grotte du Crâne.

Temple de l'Oeil de Feu

0 20 m 40 m

97L



5. Salle du Plafond Vivant

Sur le plafond de cette salle sont collés quatre étrangleurs sombres, créatures tapies dans l'ombre. Leurs langues filandreuses jaillissent pour s'enrouler autour de leurs proies, les hisant vers leurs gueules béantes.

6. Salle des Parchemins Maudits

Là où la lumière des cierges se tord en des danses blafardes, s'étend la Salle des écrits interdits. Ses murs suintent une humidité corrompue, et l'air y vibre des chuchotements des prêtres, serviteurs dévoués d'un dieu dont le nom seul fait trembler les étoiles.

Sur des tables de pierre noire, s'étalent des rouleaux de peaux humaines ou démoniaques sur les quel sont écrit, à l'encre de sang et de bile, les rites interdits de leur maître. Chaque parchemin exhale une aura de pourriture, une malédiction qui ronge l'âme de ceux qui osent les toucher.

Cinq hommes bêtes, difformes et courbés sous le poids de leur dévotion, s'y affairant sans relâche. Leurs griffes tracent des symboles maudits, leurs gueules murmurent des incantations qui font saigner les oreilles des mortels. Parmi eux se dresse Kronnlech, le champion des ombres, dont la carrure monstrueuse se dresse comme un défi aux lois divines. Il écoute, pieux et vorace, les dogmes abominables de son dieu chaotique, dont les paroles résonnent comme des clous enfoncés dans le crâne des fidèles.

Guerrier hors pair, promis à l'ascension d'anti-paladin, il brandit Galgantha, une hache de bataille runique, forgée dans les entrailles d'un monde oublié. En son cœur, un démon hurle, prisonnier éternel, dont la rage alimente la lame et lui confère son nom.

7. Palier du Pentacle de Feu

Un pentacle est gravé au sol, entouré de flammes sculptées dans la pierre. Quiconque le foule sans avoir prié Shog Nath voit des langues de feu s'élever, infligeant 5d10 dégâts (réduits de moitié avec un jet de Dextérité réussi, DD 13).

8. Salle de la Bête

Un vestibule mène à la salle principale, où repose une créature cauchemardesque : bipède, dotée d'une crinière de tentacules frémissants. Son souffle même semble empoisonner l'air.

9. Salle des Novices

Des vêtements de culte y sont entreposés, tandis que de jeunes hommes bêtes s'y préparent pour les cérémonies. Leurs yeux brillent d'une ferveur fanatique, mêlée de crainte.

10. Bassin des Tentacules

Au cœur de cette salle, un bassin abrite des tentacules enroulés autour d'un orbe rougeoyant : l'Œil de Feu. Cet artefact maudit permet d'infecter directement les victimes des rites. Hors des cérémonies, il est confié à une créature tentaculaire, tapie dans les profondeurs.

11. Salle de l'Œil

Au cœur du temple noir de Shog Nath, dans une atmosphère lourde d'encens et de sang séché, s'élève le Sanctuaire principal. Une dizaine d'hommes ou de femmes bêtes, difformes et hirsutes y psalmodient sans relâche sous la direction de Vulthar, leur chef aux crocs luisants et à la voix rauque comme le grattamento d'os sur la pierre. Leurs chants gutturaux résonnent en une litanie obsédante, un appel aux abysses qui fait trembler les fondations mêmes du sanctuaire.

C'est ici que Talia, la victime désignée, sera offerte en sacrifice. Enchaîné sur l'autel de basalte, son sang devra couler sous le regard implacable de l'Œil de Feu, une entité colossale, flottant au sommet de la voûte comme une plaie ouverte dans la réalité. Un œil géant, cerclé de tentacules palpitants, dont la pupille ardente perce les dimensions. Bien qu'il ne se manifeste physiquement que lors des rites sanglants, son simple regard est une épreuve pour l'esprit : quiconque ose le contempler risque de sombrer dans la folie (jet de Sagesse DD 13 pour résister à l'état effrayé).

Au centre du sanctuaire, un orbe maudit, noir et strié de veines écarlates, maintient le lien entre ce monde et l'entité. Le briser serait sceller son bannissement éternel, le condamnant à disparaître dans les limbes d'où il ne devrait jamais être sorti. Mais si le sacrifice s'accomplit... alors l'Œil de Feu franchira le seuil. Il se déversera dans notre réalité, déchaînant sa fureur sur les cibles désignées par les prêtres de Shog Nath.

5 – Ce qui peut prolonger l'aventure

Deux pistes principales peuvent ouvrir de nouvelles quêtes à Port-Squelette :

La quête de Styra-Halginitte

Les aventuriers peuvent vouloir retrouver l'épée du paladin qui terrassa le dragon dont le gigantesque squelette repose aujourd'hui au cœur de la ville. Dans la prison souterraine, ou grâce à l'énigme laissée par la cartomancienne avant de disparaître, ils découvrent peut-être une piste oubliée.

Lorsque le dragon s'effondra sur les ruines runiques, l'épée échappa des mains de Syl-

darinne et tomba dans une faille qui se referma aussitôt. Depuis lors, elle repose dans une crypte antique, près d'un Ydrale de la Terre. La magie des lieux, combinée à la puissance de la lame, a éveillé des gargouilles de Balianndrite qui en gardent jalousement l'accès. L'aide des gobelins du Gazoturbuse pourra s'avérer utile pour vaincre les créatures de pierre et de métal.

Les Os du Dragon Murmurent Encore

La Confrérie des Chaînes Noires tente d'accomplir un rituel interdit destiné à capter la conscience résiduelle du dragon Kass'Ka'Gar en s'associant au culte d'Astemetep. Mais un tel acte déréglerait profondément les flux magiques de Port-Squelette... au point de réveiller le squelette colossal du dragon, dont le réveil signifierait la destruction de toute la cité. La guenaude Misbrack détient des informations pour contrer le rituel.

Les scénarios présentés ici sont volontairement synthétiques. Un MJ expérimenté pourra aisément les utiliser tels quels, en ajoutant un peu d'improvisation. Ce supplément, qui accompagne la campagne des Chroniques de Forge Pierre n'est pas prévu à l'impression, mais a vocation à évoluer. Je suis ouvert à toutes les suggestions pour l'améliorer. Avec le temps, la rédaction des scénarios pourra être complétée et même y ajouter les statistiques des monstres.



