

La Cage de Serimet

Un site d'aventure par Michael Prescott
Traduction par Joël-Olivier Vidal

La Situation

Loin sous la terre, un ordre mourant surveille un indomptable magicien. Mais qui est vraiment le prisonnier de qui ici?

L'Ordre de Serimet

La caverne locale est contrôlée par un ordre de paladins ayant prêté serment de défendre le lieu de détention du magicien Yorta. 15 d'entre eux survivent toujours sous le commandement du père Vrithni. Étant tous des héros vétérans ils sont bien équipés et très talentueux.

Leur longue tâche les a profondément épuisés ; ils ont des douleurs, ils dorment mal et se languissent lors des récits de contes au sujet de lieux ensoleillés. Le plus jeune d'entre eux a 50 ans et il n'y a plus de nouvelles recrues.

Initialement ils demanderont aux aventuriers de leur céder leurs armes (afin de les entreposer dans le labyrinthe de sauvegarde). Ils observeront attentivement afin de voir si les PJ pourraient faire de bonnes recrues.

Yorta, Maître des Voies

Âgé mais toujours énergique, Yorta est un maître des voyages et de la convocation. Il est vaniteux, fréquemment torse nu et arbore de massifs bracelets d'or. Ces appartements sont remplis d'objets luxueux provenant de lieux impossibles et il dîne comme un prince.

Il est servi par deux homoncules et une femme de pierre de 7' de hauteur, à laquelle il s'adresse sous le nom de « mère » et qui se trouve plus souvent qu'autrement à faire le guet sur la terrasse. Mère porte un grand arc d'ivoire et de jais qui heurte comme une petite baliste.

Des créatures émergent régulièrement pour traiter, commercer, dîner ou batifoler avec Yorta.

Aujourd'hui, Yorta:

1. Planifie des modifications à ses quartiers.
2. Apprécie des plaisirs sybarites
3. Est plongé dans une profonde dépression
4. Obsède sur un point précis des connaissances arcaniques
5. Apprécie un bon repas
6. Tente de s'échapper
...avec..

1. d3 maître maçon duergars (dvergar)
2. une sorcière elfe grise
3. un prince-stellaire vinteralf
4. d2 astrologues/voyageurs
5. un démon ou un élémental enchaîné
6. un paladin de l'Ordre

Bassin des Sept Voies

Quiconque passant plus d'une ou deux minutes dans le bassin devient translucide pour une heure ; durant ce temps tout mouvement soudain risque de l'envoyer dans le plan éthéré. À partir de ce moment plusieurs voies étranges s'ouvrent.

Sable d'Éther

L'exploitation de l'éthéré par Yorta a couvert le plancher de sa vaste cave de sable ; chaque grain contenant un souvenir perdu. Inhaler ou manger ce sable ramènera ces souvenirs à la vie avec vigueur. La plupart sont des fragments de vies distantes, d'autres horribles ou magnifiques. Les grains de sable épars contre le mur arrivent à hauteur des genoux au-delà de la mesa.

Vagabondant à travers le sable se trouve une gorgon Heiliène : un grand lion avec une crinière de vipère aspic aux yeux jaunes pétrifiant du regard.

Poste d'Observation

Autrefois un seau et une poulie amenait de la nourriture ici, jusqu'à ce qu'elle cesse d'être mangée. Maintenant seuls des coups d'échecs sont échangés sur un jeu ayant été installé sur une petite table ; les blancs sont en très mauvaise posture.

Armurerie

Le Père Vrithni se repose par intermittence ici, sur une pailleasse remplie de paille. Une épée tueuse de mage, un bouclier de protection contre la transmutation et trois potions de soins peuvent être trouvés dans cette salle.

Mur Renforcé de Runes

1d3 paladins gardent ce mur, à l'affût des flèches de Mère ou des éclairs de rage envoyés par Yorta. Les portes majeure et mineure sont enchantées pour n'ouvrir que sous la commande du Père Vrithni.

Temple du Protecteur

Tant que huit fidèles dévoués performant un rituel à l'aube, chaque jour le pouvoir de Serimet téléporte Yorta dans un pentacle au-delà du mur.

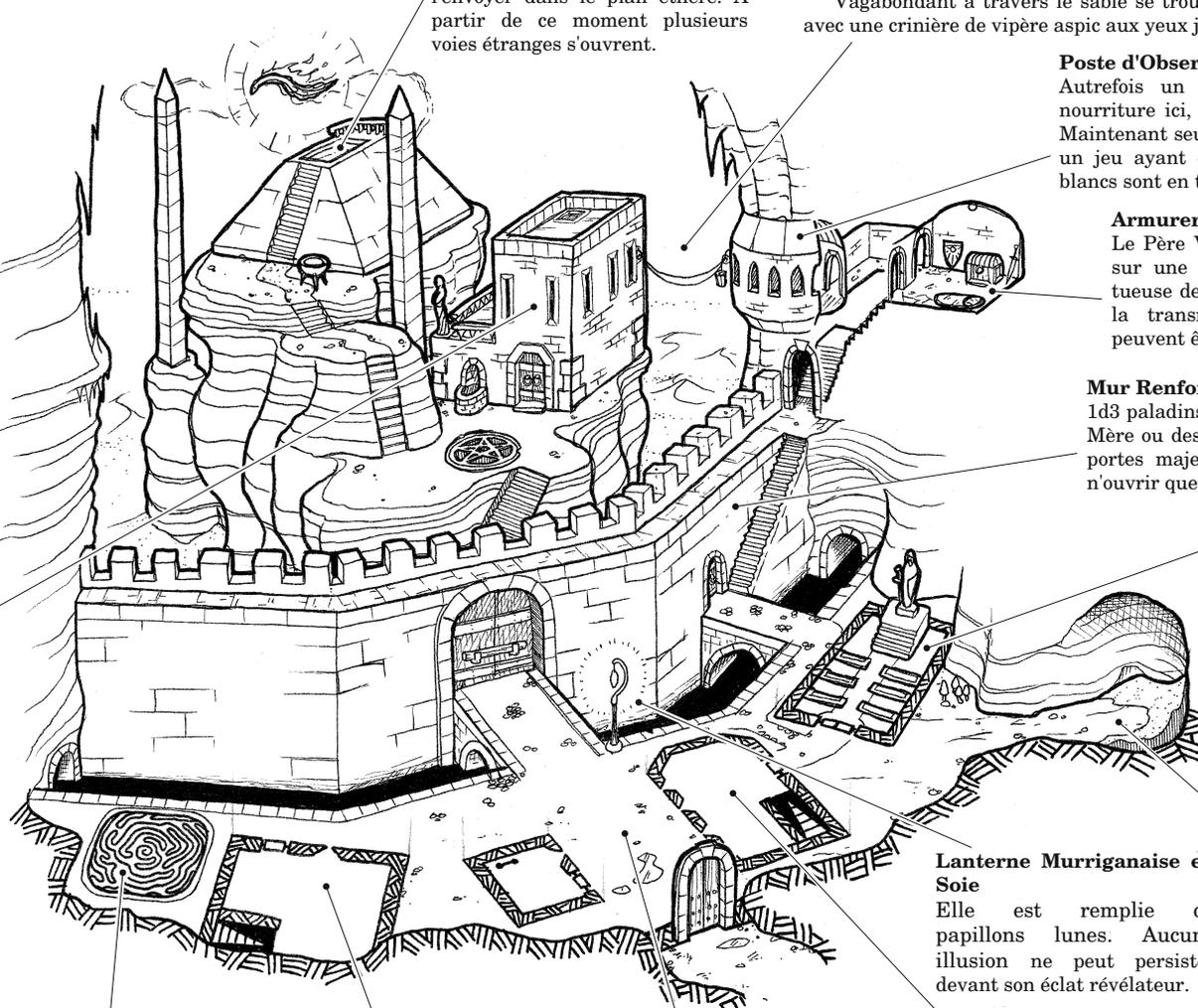
Avec le cœur lourd le Frère Turnum écoutera les vœux solennels de quiconque voudra promettre sa vie à l'ordre.

Caverne Remplie de Cendres

Un tas de cendres s'élève contre le dernier mur de ce cul-de-sac desséché. Le Frère Turnum a déposé ici les restes calcinés d'une aberration qui avait franchie le mur. Un tri attentif pourrait permettre de récolter une plume empoisonnée, une défense carbonisée, des touffes de fourrure métallique ou un fragment d'isopode géant.

Lanterne Murriganaise en Soie

Elle est remplie de papillons lunes. Aucune illusion ne peut persister devant son éclat révélateur.



Chemin de Horem-Ur

Toute chose touchant le mica scintillant de cette mosaïque labyrinthique s'y trouve rapidement coincé et ne peut en partir qu'en suivant le chemin tracé. Le voyage vers le centre ou depuis le centre prend presque une heure.

Auberge (2 étages)

Des paladins à l'air sévère mangent de la soupe au poisson ici. À l'étage, deux paladins se remettent de blessures graves.

Le Frère Abigan, désesché et dément, défile à moitié nu dès qu'il en a l'opportunité, chantant bruyamment sur la folie de la tâche de l'Ordre.

Passage Gardé

La Capitaine, Sœur Amelia, et d6 paladins gardent cette entrée en personne avec des arbalètes via des meurtrières dans la caserne.

Toute personne admise sera amenée à la Lanterne pour une inspection.

Casernes (3 étages)

Plusieurs des lits se trouvant ici n'hébergent que des souris. Des meurtrières couvrent l'entrée du complexe de l'Ordre sur tous les étages.

Serimet Enchaîné

Sans que l'Ordre ne le sache, la déesse Serimet à été dupée par Yorta et arbore maintenant la forme d'un fougeux couatl, forcée à voler entre les obélisques aussi longtemps qu'ils existeront. Elle fournit une faible lumière à tout le complexe.