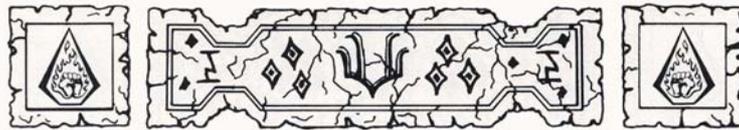


Le Tombeau Du Seigneur des Marches



Quandionne

Petite cité de la ligue vendrestoise



Qui Dirige : Depuis plusieurs décennies, Vendrest assure le gouvernement de Quandionne. Le gouverneur **Saurens** (N, Humain, Expert 7) garde une position centrale dans le commerce des ports. Leur administration lui permet d'avoir accès aux informations qui transitent par Quandionne.

Qui dirige réellement : bien qu'aujourd'hui inféodés à la puissance vendrestoise, les Nerdel se considèrent toujours comme les colons de cette île, et voient les notables de Vendrest comme des opportunistes qui cherchent à leur voler leur intéressante acquisition. Aigris par les manipulations des différents bourgeois de leur terre natale, ils passent leur temps à fomenter des complots et à aider les minorités à faire fortune au détriment de Vendrest.

Leur palais, le Palais des Cinq plaisirs, à l'intérieur des terres est bien évidemment le lieu de toutes les tractations censées miner en secret la puissance des envahisseurs. Jusqu'à présent, les gouverneurs successifs avaient tout simplement ignoré les attaques mesquines de cette famille sur le déclin. Néanmoins, Saurens, le gouverneur actuel de Quandionne, a su renouer des relations avec les Nerdel et, sans arriver à une ouverte collaboration, il s'achemine vers une attente bénéfique à tous.

Cette famille contrôle encore les commanderies de quatre des cinq ports, ainsi que les guildes qui sont chargés de conduire à l'intérieur de l'île les caravanes qui assurent les échanges entre les différents marchés. La forteresse des Cinq Plaisir est dirigée par **Derhellym Nerdel** (N, Humain, Mage 8)

Blason : d'azur au pont d'or, maçonné de sable, au vaisseau d'argent brochant sur le pont et flottant sur des ondes du même mouvant de la pointe, au chef cousu de sinople chargé de trois fleurs parmentières tigées et feuillées d'or

Population adulte : 8400 habitants – 91% d'humains, 1% d'halfelins, 1% de gnomes, 6% de demi-orques, 1% d'autres races

Principaux produits : l'île de Quandionne se définit en premier lieu comme une zone de passage, une île qu'il est intéressant de connaître quand on vogue sur les mers et qu'on veut faire des affaires. Les principales ressources de Quandionne sont les rencontres et les contrats qu'on peut y faire.

Forces armées :

Dans chacun des cinq ports de l'île, c'est la commanderie qui se charge d'assurer autorité et sécurité, même si le gouverneur a le droit d'ingérence dans la politique des différents commandeurs. Celui-ci finance aussi les milices qui assurent un minimum de sécurité dans les entrepôts et les quartiers marchands. La personnalité du commandant personnalise généralement l'ambiance et le type d'activité qui prédomine dans leur zone d'influence. Chaque port entretient une équipe de 25 miliciens à plein temps (Hda 1). La conscription permettrait de lever un contingent de 46 miliciens supplémentaires. En cas de conflit, Quandionne peut compter sur la flotte vendrestoise au complet. Chaque port entretient d'ailleurs un navire de guerre de type Carnassier.

Les différents Commandeurs sont :

Sauren	Gouverneur de Quandionne, Commandant du Port de l'Entente
Xorthis Nerdel	Commandant du port des Affamés (NM, Humain, Roublard 9)
Elisah Nerdel	Commandant du port du Coup d'œil (CN, Humaine, Experte 5)
Elijah Nerdel	Commandant du port du Bon Flair (CN, Humain, Noble 2)
Babajji Nerdel	Commandant du port des Contacts CN, Humain, Noble 2)

Mages notables :

Derhellym Nerdel (N, Humain, Mag 8) le mystérieuse et inquiétant dirigeant de la famille Nerdel sort rarement du Palais des Cinq Plaisirs. La rumeur veut que se soit un bel homme, toujours au fait de la politique et des dernières tractations en cours sur son île.

Klovisse (LB, Halfelin, Ens 11) est originaire du continent. Il s'est installé dans le Port de l'Entente en 1363. Depuis, il mène diverses recherches et parcourt les archipels. Il ne rechigne pas à aider des aventuriers.

Cultes Notables :

Eglise de la Sagesse Céleste : temple dédié à Mystra, Déesse de la Magie. Elle compte 30 adeptes (N à NB, humain(e)s, Ade 1), 2 prêtres (NB, humain, Prê 4) et est dirigée par **Perceven** (LB, humain, Prê 6).

Temple des Cheveux d'Or : temple voué au culte de Llira, La Dame de la Joie. La congrégation compte de nombreux fidèles encadrée par 6 Novices (NB, humain(e)s, Adep 1), 5 Frères Joyeux (NB, Humain(e)s, Prê 3) sous vigilance bienveillante de la Grande Joyeuse **Intémisl** (CB, humaine, Prê 7)



A.Lens@Octobre 2006

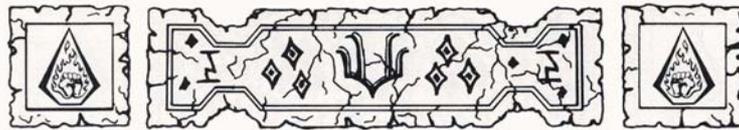
Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

D&D et Les Royaumes Oubliés sont des marques déposées de TSR / Wizards of the Coast

Illustration: Lammasu par Todd Lockwood

Archipel d20 System de Oriflam

Le Tombeau Du Seigneur des Marches



Guildes de l'ombre :

Les Lanières : ils forment l'un des Sectes Silencieuses aux services de l'Innommable. Les Lanières sont un groupe d'esclavagistes Koriliens récemment convertis au culte de l'Innommable. Les Lanières portent un voile noir qui ne laisse apparaître que les yeux à la manière des hommes du désert, et un long manteau de cuir noir jusqu'à hauteur des cuisses. En dessous, ils portent des tissus noirs, très serrés sur les membres comme s'ils étaient appliqués en bandages. Ils ont tous à la main une fronde de cuir noir lestée avec une bille d'or, qu'ils font tourner très souvent en marchant, même dans les lieux fermés. Ils peuvent s'en servir pour fouetter en combat rapproché, lancer de petits projectiles en combat à distance, et étranger le cas échéant. Plus qu'une arme, le ronronnement provoqué par le tournoiement de la fronde lestée sert de langage secret entre les Lanières. En plus de leur fronde, ils sont assez souvent armés de kamas à lame de bronze ou de simple bâton long. Leurs tenues ne passent pas inaperçues au sein d'une foule de marins et de marchands. La plupart du temps, ils se trouvent sur les marchés, examinant les marchandises d'un œil critique.

Lanière type FP2

PV 13 ; Init +6 (+2 Dex, +4 Sciences de l'initiative) ; Vd : 6 cases ; CA 14 (+2 Dex, +2 Sag) ; Att : +2 corps à corps (Mains nues 1d6+1, critique X2) ou Distance +4 (Fronde 1d4, critique x2) ; AL : LM ; Ref +5, Vig +3, Vol +5 ; For 13, Dex 15, Con 11, Int 10, Sag 15, Cha 10.
Compétences : Acrobatie +6, Déplacement silencieux +5, Perception auditive +5, Discrétion +5, Profession (Esclavagiste) +5, Survie +4.
Dons : Sciences du combat à mains nues, Attaque étourdissante, Esquive Totale, Parade Projectiles, Sciences de l'initiative, Arme de prédilection (Fronde)

Boutique d'équipement :

Commerce – « Goldfinger » - Prêteur
 Commerce – « Les Doigts de Midas » - Receleur
 Commerce – « Les Treize Ecus » - Change
 Commerce – « Monts et Merveilles » - Magie
 Commerce – « La Tortue Caparaçonnée » - Armes & Armures (Rue de la Chaîne)
 Commerce – « L'hydre Tricéphale » Parfumeur/ empoisonneur – (Route du port)
 Commerce – « Cabestan Rutilant » - Equipement maritime
 Commerce – « Quincaillerie Générale » - Equipement
 Commerce – « La Matraque du Commandant » - Armurerie

Repaire d'aventuriers : (qualité du service / Prix Pratiqués)

Taverne « Le Pirate Vigilant »	= Excellent / Coûteux
Taverne « Le Goret Grassouillet »	= Moyen / Bon Marché
Taverne « Le Mérou Fumant »	= Moyen / Modéré
Taverne « La Face aveugle »	= Bon / Modéré
Auberge « Le Fauteuil Accueillant »	= Bon / Coûteux
Auberge « Le Moine Rebondi »	= Bon / Bon Marché
Auberge « Le Fin Repas »	= Médiocre / Modéré
Auberge « La Lammasu Oublié »	= Médiocre / Bon Marché



Eléments Remarquables :

La Grande Crevasse : découverte par les membres de la famille Nerdel, elle sépare les falaises où sont nichés les ports. A leur grande surprise, les Nerdel se retrouvèrent face à un Lammasu qui vivait dans l'un des grottes. Trop impressionnés pour essayer de la tuer, ils tentèrent de communiquer avec lui et comprirent que sa sagesse était un atout de grande valeur. Ses conseils avisés aidèrent à de nombreuses reprises la famille à faire de bons choix. Quelques décennies plus tard, les pics étaient tous magiquement nivelés pour abriter des ports, et les routes qui les relient et donnèrent bientôt à Quandionne son architecture étoilée. Conjointement à l'arrivée de la puissance vendrestoise, les descendant de la première famille construisirent deux temples : le premier consacré à Mystra, la Dame de la Magie, est placé près du passage secret qui conduit au Lammasu. L'autre, dédié à la Dame de la Joie, jouxte le palais des Cinq Plaisirs. Un gouverneur jaloux voulut savoir ce qui se cachait derrière ces constructions hâtives. Il découvrit le passage secret, et apprit l'existence de la créature magique. Il la fit chasser et, au terme d'une longue traque, tuer. La famille Nerdel ne put la sauver, mais utilisa sa dépouille pour fabriquer de nombreux objets magiques qu'elle conserve précieusement.

Quelques Distances

	Lewinkha	Thyselle	Velène	Freeport	Crachefer	Nemesser
Quandionne	335 km	90 km	135 km	225 km	274 km	225 km



A.Lens©Octobre 2006

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

D&D et Les Royaumes Oubliés sont des marques déposées de TSR / Wizards of the Coast

Illustration : Lammasu par Todd Lockwood

Archipel [d20 System](http://d20system.com) de Oriflam