

Les Jardins d'Élanis

GAOÏA

Le Serpentarium de Syravan

CARTE DES LIEUX CONNUS EN

# Ambria ET LA FORÊT DE Davokar

DESSINÉE PAR LE CARTOGRAPHE TABÉO PLUME-DE-GRUE

0 100KM

ÉCHELLE 1:4 000 000



ENOAÏ

Les Huttes Célestes

SAAR-KAHN

GODINJA

L'Ultime Lumière

La forteresse des Esclaves de Duruk

YÉDÉSA

Les Seigneurs de pierre de Kadarak

# DAVOKAR

Le moulin de Morning Hill

Les Voûtes d'Émeraude

VARAKKO

Les Archives Grises

Gouffre de Jerak

Le repos d'Arshaka

Le Palais des Plaisirs de Minah

Les flèches de Markand

Ikanor

BAÏAGA

Les Égouts d'Alkor

Ruines d'Odaban

BOURBIER OBSCUR

LA VILLE SOUTERRAINE DE WOLDAN

ZAREK

Pyramide de Serand

Temple du Soleil

Colonnes d'Haganor

ODAÏOVA

MALGOMOR

Karvosti

Tours souterraines de l'Arête de la Sangsue noire

KAROHAR

Les Casernes de Sindira

Tourbière de Kato

Sevona

L'Arène de Vogan

VOLGOMA

Jakaar

Le Cimetière d'Edovar

Melina

LES CASERNES DE SINDIRA

LES MARAIS

L'ŒIL DES FREUX

NOUVELLE BÉRENDORIA

ÉANOR

Fort Chardon

Kastor

NOUVELLE BÉRÉTOR

Kurun

NARUGOR

Fort-le-Temple

Ravénia

KASANDRIEN

DOMAINE DE PRIOS

SÉRAGON

Agrella

YNDAROS

DOUDRIEN

ÉBELIS

Redina

VELOMA

YNDARIEN

MÉRVIDUN

Le Sanatorium d'Yderon

Mergile

Kūam Zamok

# LES TITANS

# LES GRANDS FERRUX



# Trésors cachés de Davokar

## LE REPOS D'ARSHAKA

«La porte du mausolée est couverte de runes mystiques, afin de confiner quelque chose d'ancien et de vengeur...»

«Le repos d'Arshaka recèle une armée de soldats de pierre qui étaient autrefois de chair et de sang.»

«Le monument est peut-être énorme, mais il n'est rien comparé aux catacombes qui se trouve en dessous.»

«A l'intérieur se trouve un autel qui peut être utilisé pour contacter Arshaka, avec les bonnes offrandes sacrificielles... »

## IKANOR

«Le village d'Ikanor a été construit à l'intérieur d'un volcan endormi, mais parfois on peut encore entendre le grondement de la montagne.»

«La montagne abrite une tribu de sauvage cannibale. De plus, au cœur du volcan, sommeille une bête cracheuse de feu.»

«Les meilleures armes de Symbaroum ont été forgées à partir de métaux extraits à Ikanor.»

«Personne ne sait pourquoi, mais la montagne continue d'engendrer abomination sur abomination.»

«L'endroit regorge d'herbes, de fleurs et de plantes exotiques que l'on ne trouve nulle part ailleurs.»

«Plusieurs explorateurs ont réussi à trouver le jardin, mais aucun n'est jamais revenu.»

«Tout dans le jardin est très vivant. Tout.»

«Le jardin trompe les sens avec des illusions, des sons hypnotiques et des parfums séduisants.»

## LES ARCHIVES GRISES

«Les archives ont été pillées et saccagées... Sauf les salles cachées, où la sagesse de Symbaroum est préservée.»

«Les archives sont dit «grises» en raison des spectres qui les hantent.»

«En raison d'un puissant sort, le bâtiment est invisible à certaines heures de la journée.»

«A l'intérieur des archives, les ombres sont vivantes. Restez bien dans la lumière, ou vous serez dévoré»

## L'ULTIME LUMIÈRE

«C'est une oasis de lumière à la frontière du Davokar sombre - un phare qui disperse les ténèbres !»

«La lumière est un appel au secours d'une pauvre âme qui y est piégée depuis des siècles.»

«La nuit, toute la clairière est baignée de Lumière de givre; le seul endroit sûr est le phare.»

«Le gardien du phare n'est pas un mythe. Il est réel, et ne vous laissera entrer que si vous en êtes digne.»

## LES ÉGOUTS D'ALKOR

«Alkor est perdu. Il ne reste plus que ses égouts aux eaux noires et huileuses qui corrompent tous ceux qui s'y rendent.»

«Apparemment, un noble stupide s'est perdu là-bas, dans le labyrinthe des égouts...»

«Ces tunnels sales sont infestés de rats, de reptiles et d'araignées - tous aussi gros que des ours !»

«Les souverains d'Alkor ont caché leurs biens les plus précieux dans les égouts, où personne ne les retrouvera jamais.»

## LE PALAIS DES PLAISIRS DE MINAH

«Le palais est protégé par la force vitale d'un enfant immortel, emprisonné dans ses murs.»

«Les esprits des anciens serviteurs peuvent contacter leurs hôtes à travers les nombreux miroirs du palais. »

«Les explorateurs qui ont visité le palais semblaient vieillir rapidement après leur départ. Ils ont disparu. »

«L'endroit est plein de portes cachées, de pièges, d'énigmes et d'autres choses, pour protéger la chambre au trésor.»

## LE SERPENTARIUM DE SYRAVAN

«Tout le temple du serpent est d'un noir éclatant, avec des voix rauques qui chuchotent dans l'obscurité.»

«Les serpents là-dedans semblent... organisés.

Comme s'ils étaient contrôlés par quelque chose, ou quelqu'un.»

«Une bête rode dans le serpentarium - moitié humaine, moitié serpent.»

«Quelque part à l'intérieur, ce trouve une réserve d'élixirs anciens. Qui sait comment le temps les a affectés ?»

## LES HUTTES CÉLESTES

«Les premiers occupants sont toujours là, dans de magnifiques huttes haut perchées dans les arbres.»

«Les Huttes Célestes ont été fabriquées à partir d'un bois magique qui pousse à proximité.»

«Des huttes? Ce sont des nids d'oiseaux ! D'énormes nids d'oiseaux élaborés !»

«Les lucioles de la région peuvent vous mener à des secrets étonnants - ou à une mort prématurée.»

## LA FORTERESSE DES ESCLAVES DE DURUK

La forteresse est intacte, avec des murs à moitié détruits et un tunnel d'entrée et de sortie, creusé par des esclaves en fuite.»

«Une bande de sauvages barbares occupe la forteresse et ses cellules sont pleines d'Ambriens enlevés !»

«On dit que les restes des anciens gardiens de prison n'ont pas l'air humain...»

«Les esclaves ont finalement pris le contrôle de la forteresse, mais pas avant que le gardien n'ait caché ses richesses quelque part à l'intérieur.»

## LES FLÈCHES DE MARKAND

«Les flèches sont recouvertes de glace scintillante toute l'année.»

«Tout ce que l'on voit ce sont quatre tours de marbre, le reste est enfoui sous terre. Mais il y a un moyen de descendre.»

«Chaque tour possède une cloche, toutes avec un son différents et si on les fait sonner ensemble, quelque chose... se produit...»

«Ensemble, les flèches peuvent ouvrir un portail vers un autre monde.»

## LES SEIGNEURS DE PIERRE DE KADARAK

«Les Seigneurs de pierre sont en fait des tours à l'image de deux héros de guerre, dont les corps momifiés sont toujours enterrés à l'intérieur.»

«Les Symbariens pouvaient ramener les Seigneurs de pierre à la vie, pour défendre leur colonie

## LES CASERNES DE SINDIRA

«Les casernes sont en ruines, mais les soldats s'y entraînent toujours comme si rien n'avait changé.»

«Les guerriers symbariens se sont détruits eux-même avec une arme puissante qu'ils ne pouvaient contrôler.»

«Une bande de voleurs recherchés et très dangereux, ont fait des casernes leur repaire.»

«Des insectes mortels ont construit des ruches dans les arbres poussant à travers le plafond des casernes.»

## LE CIMETIÈRE D'EDOVAR

«Des voleurs ont longtemps campé autour du mausolée comme s'ils attendaient quelque chose.»

«A chaque pleine lune, les morts d'Edovar dansent sur leur propre tombe.»

«Il semble toujours y avoir un épais brouillard flottant sur le cimetière. Terrifiant.»

«Les champignons qui poussent dans le cimetière se nourrissent des morts depuis des centaines d'années.»

## LES VOÛTES D'ÉMERAUDE

«Ceux qui survivent au voyage, trouveront une

voisine !»

«J'ai entendu dire qu'ils sont utilisés comme tours de guet par les elfes de Davokar.»

«Pour quelque raison que ce soit, aucune bête sauvage n'ose s'en approcher.»

## LA VILLE SOUTERRAINE DE WOLDAN

«La ville troglodyte a été sculptée à la main au fond d'un gouffre qui s'étend dans les profondeurs du Monde Souterrain.»

«Un type de gobelins très agressifs et blafard a évolué dans l'obscurité.»

«Ce que vous pourriez penser n'être une petite ville troglodyte est en fait un vaste complexe de tunnels.»

«Il y a des plantes... ou des créatures étranges et lumineuses, et des nuages de pure ténèbres qui s'élèvent des profondeurs.»

## LE MOULIN DE MORNING HILL

«La puissance du moulin géant entraîne une sorte de machine antique dans le bâtiment voisin.»

«Une énergie mystique fait tourner les ailes du moulin, même quand il n'y a pas de vent.»

«Une secte d'alchimistes s'y réunit de temps en temps, pour mettre en pièces les gens qu'ils ont kidnappés !»

«Il y a quelque chose de vivant qui se cache dans la colline sous le moulin»

## LE SANATORIUM D'YDERON

«C'était une institution pour les riches fous. Ce qui pourrait expliquer le portail explosé...»

«Le sanatorium est toujours en proie à une terrible maladie, et elle est contagieuse !»

«On dit que le personnel a escroqué les patients et leurs proches d'énormes sommes d'argent.»

«Des expériences a vous glacé le sang étaient autrefois menées dans les donjons d'Yderon.»

mine avec plus d'émeraude que de pierre.»

«J'ai entendu dire que la mine est gardée par un monstre vert étincelant.»

«Les Voûtes d'Émeraude ont été creusées par les nains, et seuls les gens de leur race peuvent y entrer.»

«Tous ceux qui voient ses bijoux scintillants sont consumé par une cupidité impitoyable.»

## L'ŒIL DES FREUX

«L'Œil des Freux n'est pas un observatoire ordinaire - son télescope peut vous montrer n'importe quel endroit du vaste monde !»

«C'est comme si les montagnes elles-mêmes protégeaient la ruine, avec des tempêtes et des éboulements.»

«L'Ordo Magica a déjà atteint l'Œil, mais ils le gardent pour eux.»

«Il y a une collection de lumière stellaire cristallisée cachée quelque part dans le dôme. Ou peut-être dans les cavernes en dessous ?»

## LE JARDIN D'ELANIS

«Le jardin d'Elanis est un paradis qui fleurit chaque matin, mais qui se fane chaque nuit.»

### MODE D'EMPLOI

Des icônes de ruines sur une carte, ainsi qu'un certain nombre de rumeurs pour chaque site - c'est tout ! Mais nous espérons que ce sera suffisant pour vous et votre groupe de joueurs d'obtenir de nombreuses heures de jeu passionnantes.

Ce qui attend les personnages dans ces lieux dépend entièrement de vous - vous décidez quelles rumeurs sont vraies et lesquelles ne le sont pas. Nous vous suggérons de varier : en arrivant dans la région, les personnages constateront parfois que toutes les rumeurs qu'ils ont entendues sont vraies, parfois que seulement une ou deux d'entre elles le sont, et parfois que tout ce qui leur a été dit est complètement mensonger - peut-être à cause d'événements qui ont récemment changé les rapports de force de la région, le paysage ou l'accès aux trésors.

### CRÉDITS

Texte : Niklas Lundmark

icônes : Lars Strömquist

Carte : Tobias Tranell