



L'entrepôt de maître sorbier

Aide de jeux pour D&D

La magie présente de nombreux aspects rarement exploités en jeu de rôle. Son côté économique, notamment, est presque toujours ignoré. Pourtant, l'existence d'une communauté de magiciens générera presque à coup sûr divers commerces, dont celui des marchands de composants.

Historique

Première génération:

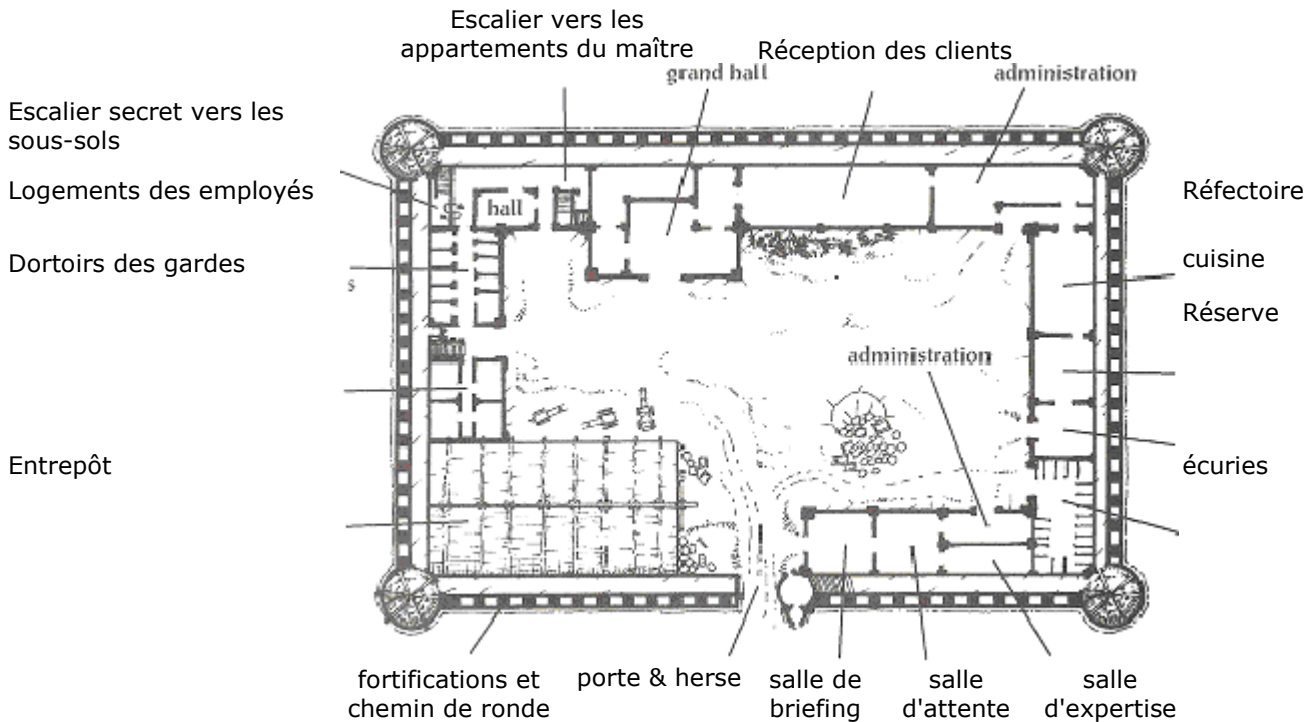
Tout commença avec Abban Sorbier, il y a presque deux siècles. Abban était alors un jeune hobbit fraîchement arrivé en ville, qui cherchait un moyen de se faire une place au soleil. Pour une raison ou pour une autre, l'idée d'ouvrir un restaurant ne le tentait pas (il y avait déjà une bonne soixantaine de restaurants hobbits en ville). Abban préféra créer un petit commerce d'herbe à pipe. Celui-ci prospéra raisonnablement, et notre entreprenant hobbit ouvrit une seconde boutique consacrée aux plantes médicinales.

Au bout de quelques années, il réalisa que ses meilleurs clients (surtout pour l'herbe à pipe) étaient de vieux excentriques hirsutes et hargneux, portant des robes multicolores et des chapeaux pointus. Tous avaient tendance à lui réclamer avec insistance des herbes rarissimes, et à les payer très cher lorsque d'aventure il en avait en stock. Il en prit bonne note mais, ne sachant pas au juste quelles herbes étaient importantes pour les magiciens, il ne pu faire grand-chose, à part élargir son stock. Un jour, Abban fut contacté par un certain Losaphat, un apprenti fugitif qui avait dérobé le grimoire de son maître. En échange de sa protection (Abban le prit à son service comme majordome), Losaphat lui parla longuement de la magie. Abban vit s'ouvrir toutes sortes de nouvelles perspectives - après tout, les herbes n'étaient qu'une infime partie des très nombreux accessoires nécessaires aux magiciens. Avec l'accord de la guilde des artisans, il investit sur-le-champ une partie de ses profits dans un atelier de souffleur de verre qui périclitait, puis dans une petite forge, et enfin dans une bijouterie... Autrement dit, tout ce qu'il fallait pour fabriquer en série des composants de magie mineure. Lorsque le maître de Losaphat le retrouva, son ancien disciple lui fit une « proposition équitable » : Losaphat lui rendait son grimoire, lui cédait un petit pourcentage des bénéfices déjà réalisés et l'embauchait comme « conseiller technique ». Le magicien (un certain Frandion, un illusionniste qui

avait connu des jours meilleurs) accepta. Avec son aide, Abban compila une liste de composants assez importante, et commença à manœuvrer pour s'assurer le monopole de ces marchés... Lorsque Sa guilde des magiciens réagit, il était trop tard : la maison Sorbier tenait l'essentiel du marché. Dans la mesure où Abban (et ses successeurs) étaient des hobbits raisonnables et peu désireux de tuer la poule aux œufs d'or, tout se passa bien. Très vite, les magiciens furent convaincus qu'il était préférable de laisser la récolte des composants (un processus souvent fatiguant et dangereux, de toute façon) à des spécialistes...

Seconde et troisième générations:

Abban mourut dans son lit à l'âge respectable de deux cent neuf ans en laissant son entreprise à son fils Jason. La mort de ce dernier, il y a à peu près soixante ans, ouvrit la seule grosse crise qu'ait connu l'entreprise: la Querelle de l'Héritage. Losamon, le petit-fils de Losaphat, prétendit avoir droit à la moitié de la société. Selon lui, son grand-père était le cofondateur (voir le véritable fondateur) de l'entreprise, Abban n'ayant apporté « qu'un peu d'argent ». Stimulé par l'exemple de son aîné, Lossod, le frère de Losamon, réclama également sa part. Du côté des Sorbier, tout était clair : la totalité de l'héritage devait revenir à la fille de Jason, Baie-Rouge. La dispute dura quatre ans, et conduisit à une décision de compromis parfaitement logique, mais qui fit beaucoup de bruit, à l'époque : Losamon épousa Baie-Rouge. A eux deux, ils firent grimper la compagnie Sorbier à de nouveaux sommets de prospérité. Lossod, lâché par son frère, s'exila, et personne ne sait vraiment ce qu'il advint de lui... Bien sûr, les mariages mixtes humains-hobbits sont stériles mais, au bout de deux décennies de scènes de ménages, Losamon et Baie-Rouge s'entendirent pour désigner un héritier, un lointain cousin de Baie-Rouge, qu'ils adoptèrent officiellement. Il prit le nom de Jason pour bien marquer son attachement à la tradition familiale. Ce qui nous amène à notre époque...



Quatrième génération:

Maître Jason Sorbier, deuxième du nom, est à la tête d'un petit empire financier. Il est le fournisseur officiel de composants de la Guilde des Enchanteurs, Sorciers et Alchimistes du royaume, ainsi que du conseil local des Archimages. Les magiciens viennent de très loin pour lui acheter du matériel, spécialement tout ce qui touche à la magie du désert (sésame, djinn, caverne...), dont il s'est fait une spécialité, bien que n'étant pas de là-bas.*

- Une vilaine rumeur :

Qu'est devenu lossod, l'autre petit-fils de losaphat ? Certains disent qu'il s'est exilé et a trouvé la mort quelque part dans les territoires sauvages de l'extrême-sud. D'autres, mieux informés, murmurent qu'il n'a en fait jamais quitté la ville. Selon eux, il aurait fondé une autre entreprise La vente de composants, baptisée Compagnie de la Mandragore. Celle-ci se consacrerait à de hideux objectifs :

- Fournir des composants à tout ce que le royaume compte de démonistes, nécromants et autres enchanteurs maléfiques.
- Ruiner, dès que ce sera possible, l'entreprise de maître Sorbier. Les gens très bien informés murmurent "que la Compagnie de la Mandragore serait structurée à peu près comme sa rivale, et qu'elle aurait son quartier général quelque part dans la citadelle abandonnée qui surplombe la ville..."

Les lieux de Jason

Maître Sorbier possède deux boutiques en plus de son magasin central:

- " **Au mage élégant** », la première, vend des

robes de soie de diverses formes et couleurs, ainsi que des bâtons, des chapeaux, des bijoux non magiques... bref, tous les accessoires indispensables au mage moderne. Elle n'a qu'un intérêt marginal, et n'est pas tellement protégée.

- « **A la plume de Roc** », la seconde, est considérée comme un peu plus importante, et est donc un peu plus surveillée (on y trouve en permanence au moins deux gardes, dont un magicien). Il s'agit d'un parcheminier, adjacent à un atelier de reliure. Maître Lorkan, le gérant, vend du parchemin, des livres de sort vierges, de l'encre, etc. Ce magasin est très fréquenté, et pas seulement par les magiciens. Les étudiants et les professeurs de l'université de droit et théologie représentent une bonne partie de son chiffre d'affaires ; certains diplomates des Bibliothèques Suspendues viennent même s'y approvisionner quand il y a pénurie chez eux. Le centre nerveux de la compagnie reste néanmoins le Grand Entrepôt, un ensemble de bâtiments de construction récente, installés en dehors de la ville. Maître Jason en a personnellement dessiné les plans, et l'a pensé comme une petite forteresse. En voici une brève présentation (qui ne couvre que les pièces principales).

- **Les défenses:** Les bâtiments sont entourés par un mur d'enceinte haut de cinq mètres, surmonté de créneaux, Le chemin de ronde est rarement utilisé, sauf par des apprentis désireux de prendre un peu l'air mais, en cas de besoin, les tours d'angle renferment quantité de flèches, ainsi que des chaudrons et des stocks d'huile. Sorbier a surtout porté son attention sur les défenses magiques. Les zones importantes (l'entrepôt et la chambre forte) ont été enchantés de manière à empêcher les



téléportations et autres invasions sous forme éthérée (le magicien qui tenterait le coup redeviendra brusquement matériel sous le nez des gardes ou, si vous préférez, sera téléporté dans l'une des cellules du sous-sol).

● **Artisans:** Ce qui a commencé comme un groupe de tentes et de cabanes est en passe de se transformer en un petit village prospère, quoique plus «industriel» que la majorité des villages médiévaux fantastiques. Il abrite une vingtaine de familles spécialisées dans le travail du bois, du métal, du verre. Bien entendu, on y trouve aussi un boulanger, un boucher, etc. Il faut bien nourrir les résidents de l'Entrepôt!

● **L'entrepôt:** Une salie immense, où est conservée la production des artisans: des milliers de composants de magie mineure, des plumes indispensables pour les sorts de Sommeil aux clochettes dorées nécessaires pour lancer le sort de Danse en passant par les miroirs, les baguettes de bois à briser, les boulettes de cire, les clés miniatures pour le sort d'Ouverture, etc. Dans la mesure où presque tous ces composants sont détruits lors du lancement du sort, la demande ne diminue jamais...

● **La salle forte:** Un cube de pierre situé au sous-sol, dont l'unique accès est gardé en permanence par au moins quatre gardes et deux magiciens. Son contenu varie selon les dernières trouvailles des récolteurs, mais on y trouve généralement divers fragments de créatures monstrueuses, soigneusement conservés par magie.

● **Réception des fournisseurs:** Quatre vastes salles un peu délabrées, avec un ameublement inconfortable et des employés peu aimables (du moins en général. Lorsqu'un groupe leur amène quelque chose d'intéressant, ils deviennent soudain très courtois). La première pièce est une salle d'attente, la seconde sert au briefing des récolteurs. La troisième est plus intéressante : c'est une « salle d'expertise », où officient des naturalistes et des magiciens, qui s'assurent que les aventuriers ne sont pas en train d'essayer d'escroquer la compagnie (régulièrement, des petits malins tentent de vendre des « cœurs de géant » et autres « foies de dragons » qui ont en réalité été prélevés sur des vaches). Enfin, la quatrième salle abrite des comptables et la (petite) réserve d'argent liquide destinée aux avances sur frais (le paiement proprement dit s'effectue par lettre de change, tirée sur un banquier de la capitale).

● **Réception des clients:** De l'autre côté de la cour, un ensemble de salles luxueusement meublées. Les employés y sont souriants, à la limite de l'obséquieux.

● **Logement des employés:** Une dizaine de chambrettes conçues pour une ou deux personnes. Elles abritent tous les clerks, les magiciens et autres bureaucrates.

● **Casernement des gardes:** Deux grands dortoirs sans rien de particulier.

● **Appartements de maître Sorbier.** Situés à l'étage, ils sont spacieux, mais bas de plafond (pour un humain !). Jason y vit en compagnie de son

épouse Fiametta et de son jeune fils Abban, qu'il prépare à prendre sa succession...

● **Cuisines, réfectoire, latrines, etc.** R. A. S.

Les personnalités de l'entrepôt

Jason Sorbier, le propriétaire

Quatre vingt quinze centimètres, pas loin de cinquante kilos, le crâne dégarni, le teint fleuri, presque toujours souriant. Jason est incontestablement le hobbit le plus riche du monde connu, et fait l'impossible pour que cela ne se sache pas. Il s'habille comme un bourgeois prospère, mais fait très attention de ne pas verser dans l'extravagance :

pas de bijoux, pas de tissus trop somptueux. C'est un homme d'affaires prudent, intelligent et fondamentalement bon.

Abban, l'héritier

Il n'a encore qu'une vingtaine d'années, mais son père s'inquiète beaucoup à son sujet. Il est épouvantablement paresseux, et ne s'intéresse pas le moins du monde aux affaires. Sa seule passion est la cuisine (préparation ET dégustation) et il parle régulièrement d'ouvrir un restaurant lorsqu'il sera majeur (ou, pire, de confier l'Entrepôt à un gérant et de vivre de ses rentes). Jason cherche une jeune hobbit ayant la tête sur les épaules pour la marier à Abban mais, pour l'instant, il n'a trouvé personne...

Coralus, magicien résident

Ce vieillard paisible, à la voix douce et posée, est le seul magicien à résider en permanence dans l'Entrepôt. Il est chargé de traiter avec les clients les plus importants et, surtout, de veiller à ce que les défenses magiques soient toujours en place. Il s'acquitte scrupuleusement de ces deux fonctions.

Les magigardes

Inutile de donner des noms : ils changent régulièrement. Il s'agit de magiciens qui ont accepté, en échange d'un composant rare, de se mettre au service de la famille Sorbier pour une période donnée (généralement six mois, à répartir sur plusieurs années). Ils sont sous les ordres de Coralus, réenchangent périodiquement les défenses, montent la garde devant la salle forte, etc. Inutile de dire que cette n facilité de paiement » n'est pas accordée à tout le monde. Sorbier et Coralus n'acceptent que les magiciens en qui ils ont confiance, et n'hésitent pas à s'assurer par magie de la pureté de leurs intentions.

Gerçois, réceptionniste

Un petit homme en robe grise, qui s'occupe de recevoir les fournisseurs. Il est assez représentatif du petit groupe d'employés qui prospèrent dans les bureaux de maître Sorbier : aimable, gentil, profondément honnête mais complètement ignorant des besoins des aventuriers avec qui il traite.

Bors le Borgne

Il coordonne les différents groupes de récolteurs. C'est un colosse couvert de cicatrices, avec une voix de stentor et un penchant pour la bière brune. Ancien aventurier lui-même, il a su se faire aimer de ses hommes. En revanche, il exaspère profondément Sorbier qui, tout en reconnaissant sa compétence,



songe de plus en plus souvent à lui trouver un remplaçant.

Jon Son, récolteur

Un individu discret, âgé d'une trentaine d'années. 11 n'est presque jamais à l'Entrepôt, mais parcourt tout le royaume à la recherche « d'occasions ». Bors lui verse régulièrement de grosses sommes, et lui laisse la bride sur le cou. À Jon Son de trouver un gibier intéressant et d'engager des aventuriers pour le neutraliser...

Un mot d'hétique :

Il y a un domaine dans lequel la maison Sorbier a toujours énergiquement refusé de travailler, c'est celui de l'achat et de la vente des esclaves (après tout, les jeunes vierges font d'excellents composants, ne serait-ce que pour l'invocation des démons). La maison Sorbier est un établissement respectable, qui accomplit une œuvre socialement utile (deux, en fait : fournir les magiciens en composants et aider à l'extermination des monstres). En privé, il est arrivé à maître Sorbier de regretter d'être obligé de faire tuer des créatures intelligentes, quoi que non-humanoïdes. Il préférerait cent fois se concentrer sur le commerce des herbes et des autres composants mineures, mais malheureusement, celui des monstres est infiniment plus lucratif...

Les moyens d'une réussite

Maître Sorbier a compris depuis longtemps que la diversification était la clé du succès. Il a donc systématiquement élargi son champ d'activité pour répondre aux demandes de sa clientèle qui, au fil des ans, est devenue de plus en plus exigeante. Pour l'heure, son succès repose sur :

- **La fabrication:** La plupart des composants de magie mineure sont relativement peu coûteuses à fabriquer, et peuvent être revendues avec un profit substantiel. Toutefois, le processus n'est pas entièrement sans danger. Depuis près de cinquante ans, les Sorbier sont en procès avec les principales guildes d'artisans du royaume, qui les accuse de concurrence déloyale. La réplique de maître Sorbier a été de fonder une Guilde des Faiseurs de composants, à laquelle tous ses employés sont systématiquement affiliés. La petite guerre légale que se livrent les guildes « officielles » et celle de Sorbier passe de temps en temps par des épisodes plus violents...

- **L'achat:** Depuis des années, tous les aventuriers du royaume savent que maître Sorbier est prêt à acheter à bon prix toutes sortes de choses plus ou moins farfelues, souvent des morceaux de créature. La liste complète - avec les tarifs - est disponible à l'Entrepôt sur simple demande. Les aventuriers les plus désargentés arrondissent parfois leurs fins de mois en ramenant des griffes de goblin ou des mandibules d'araignée géante à Sorbier. A noter : l'Entrepôt fabrique également des récipients de toutes tailles sur lesquels ont été jetés un sort de Conservation permanent. Les groupes de récolteurs en sont automatiquement équipés, et les aventuriers indépendants peuvent en acheter pour

un prix modique.

Cette politique, pratiquée depuis plusieurs générations, a eu un effet pervers : certains monstres ont été chassés presque jusqu'à l'extinction. Ils se font si rares qu'il faut aller de plus en plus loin dans les terres sauvages pour les trouver. Le problème n'est pas encore vraiment préoccupant, mais le deviendra d'ici une dizaine d'années.

- **La récolte:** Nombre de composants magiques sont des plantes ou des minéraux rares. Maître Sorbier envoie régulièrement des groupes dans les montagnes pour cueillir des edelweiss ou lui rapporter des ammonites (des coquillages fossiles, très utiles pour certaines variantes du sort de Pétrification). C'est généralement un bon test pour une petite bande d'aventuriers dont la compétence reste à prouver. S'ils s'en sortent honorablement, Sorbier leur confiera des missions un peu plus délicates.

- **La chasse:** Variante de la récolte, mais avec un gibier vivant et capable de se défendre. Dans ce domaine, tout est possible. La plupart des missions sont relativement peu dangereuses, même si elles prennent du temps et de l'énergie. Généralement, la commande ressemble à :

«Voici une liste de morceaux de créatures dont j'aurai rapidement besoin. Il paraît que la région autour de la ville d'X... grouille de monstres.

Installez-vous là-bas, et revenez ici dans une saison avec un maximum de dépouilles. »

La durée de la mission peut varier, tout comme les exigences du client. Ainsi, l'une des légendes de la maison parle d'un groupe d'aventuriers malchanceux. Ils passèrent deux ans dans les jungles de l'extrême sud, à se procurer les singes commandés par un puissant sorcier. Deux des membres de l'expédition furent dévorés par des elfes cannibales, trois autres succombèrent aux fièvres, et un fut déchiqueté par un gorille peu coopératif. Le seul survivant revint avec un plein bateau de singes magiquement préservés et une volonté bien arrêtée de prendre sa retraite dans un coin tranquille. Il a été très heureux d'apprendre que le sacrifice des disparus ne fut pas vain :

depuis son retour, le commanditaire de l'expédition peut lancer son sort préféré (métamorphose en banane) à volonté...* Il arrive, pour certaines commandes urgentes, que maître Sorbier n'ait pas la possibilité d'attendre. Dans ce cas, il embauche un groupe d'aventuriers en leur laissant plus ou moins carte blanche. La mission sera du genre : «Ramenez-moi deux ailes de griffon dans moins d'un mois ».

Pas d'autres précisions, mais pas de questions non plus sur les moyens, et des récompenses très motivantes.

- **La récupération discrète:** Parfois, le gibier est hors de la portée de l'aventurier moyen. C'est notamment le cas de toutes les variétés de dragon (alors que ce sont de véritables mines de composants !). Généralement, il s'agit de créatures très puissantes, et donc très peu discrètes. Dans ce cas, Sorbier engage un guetteur. Celui-ci vit



tranquillement dans la région, surveillant à distance l'antre de la créature.

Lorsqu'un héros se présente avec l'intention d'occire la bête, le guetteur prévient la maison mère. Sorbier envoie alors un groupe de récupérateurs, « les Victors » comme il les appelle. Leur mission est simple et, théoriquement, sans danger. Ils doivent observer les faits et gestes du héros sans intervenir. S'il parvient à abattre la créature, les récupérateurs le laissent s'éloigner avant de prélever ce qui les intéresse sur la dépouille. Si c'est le monstre qui gagne, les Victors peuvent toujours récupérer les restes du héros et lui donner des funérailles décentes... Parfois, évidemment, le monstre (ou le héros !) remarquent les curieux et décide de leur donner une leçon.

Localisation et variations:

La plupart des mondes médiévaux-fantastiques tolèrent assez bien la magie et les magiciens. Maître Sorbier passera relativement inaperçu dans pratiquement tous les univers de D&D (sauf sur Athas, 9e monde de Dark Sun, où la magie est illégale. 'Et même dans ce cas, en réduisant le volume d'opérations et en choisissant un lieu moins voyant, Sorbier pourrait faire des affaires). Le monde de Warhammer est également "une possibilité tentante. Le Grand Entrepôt serait parfaitement à sa place dans la banlieue d'Altdorf...

Pour les autres jeux médiévaux-fantastiques, l'adaptation risque d'être un petit peu plus difficile.

Dans les univers où la magie fonctionne sans composants, vous pouvez garder l'aspect « chasseurs de monstres ». Simplement, les chasseurs ne récupèrent pas les restes. Vous pouvez aussi décider de recentrer les activités de maître Sorbier sur les magiciens. Même s'ils n'ont pas besoin de composants, ils ont certainement besoin de quelque chose ! Sorbier pourrait gérer une école où il formerait des domestiques spécialisés, habitués aux petites manies des mages. A moins que vous ne préfériez une immense bibliothèque payante où Sorbier tente de regrouper toutes les connaissances magiques du monde connu - dans ce cas, convertissez les chasseurs de monstres en récupérateurs de grimoires. Ou encore un centre d'étude et de déminage d'objets magiques inconnus. Les possibilités sont infinies!

Les tarifs pratiqués

Le problème est double, en fait.

• **L'achat:** Maître Sorbier s'y montre raisonnablement honnête. Les aventuriers qui lui présentent spontanément de la matière première peuvent en espérer entre dix et cinq cent pièces d'or, selon la nature de l'objet et la difficulté de la récupération.

Pour vous fixer les idées, le cerveau d'un goblin - utilisé pour lancer certaines variantes des sorts de Stupidité - vaudra à peine quelques pièces d'or, alors que pour les glandes à venin d'une manticoire, on leur comptera sans discuter deux à trois cent pièces d'or. Les tarifs sont fixes, et ne sont généralement

pas négociables. Les choses se compliquent un peu pour les groupes envoyés en mission et qui sont rémunérés à la semaine selon la distance qu'ils ont parcouru, les dangers qu'ils ont eu à affronter et la quantité de composants récoltés.

• **La vente:** Alors, là... les barèmes en vigueur sont effroyablement complexes, et peuvent se résumer à «ce qui arrange le MD». Les composants de magie mineure sont très bon marché (jamais plus de quelques pièces d'argent), mais sont souvent vendues en lots d'une dizaine ou d'une douzaine d'unités. En revanche, tous les composants complexes, dont la récupération a exigé du temps, de l'énergie ou de la violence sont effroyablement surtaxés.

Cher MD, ne vendez rien à moins de cent pièces d'or, et n'hésitez pas à monter beaucoup plus haut. On a vu des magiciens dépenser des dizaines de milliers de pièces d'or pour se procurer des carcasses entières de dragons... Parfois, après une récolte particulièrement fructueuse, maître Sorbier organise une vente aux enchères. Être invité à l'une de ces ventes est un honneur en soi. Il est possible d'y côtoyer tout ce que le royaume compte de magiciens puissants... et riches!

Note importante : les fournisseurs, tout comme les clients d'ailleurs, sont relativement peu nombreux. Maître Sorbier est toujours disposé à discuter d'arrangements spéciaux, si cela peut lui être profitable. Par exemple, les magiciens pauvres peuvent toujours se louer comme magigardes en échange du composant de leurs rêves. Il est même arrivé à Sorbier de faire crédit à de vieux clients.

Mini scénario

Alban le jeune fait une fugue.

Les PJ sont embauchés pour le retrouver. Il s'est engagé comme marmiton dans un restaurant, ::. à une dizaine de lieues de l'Entrepôt. Le problème sera de le retrouver avant qu'il ne s'attire de gros ennuis. Il est profondément naïf, et ne sait pas grand-chose de la société humaine; et se trouve être l'héritier d'une famille très riche... Bref, c'est la proie parfaite pour un escroc ou un kidnappeur: Une des guildes artisanales qui déteste les Sorbier. Si elles ont vent de l'affaire, elles enverront leur propre équipe de « récupérateurs » musclés. Enfin, si la Compagnie de la Mandragore existe bel et bien, elle voudra sûrement lui mettre la main dessus. Justement, l'un des grands Mages noirs lui a commandé un cœur de hobbit (il en a besoin pour invoquer l'archi démon de la gourmandise). Aux MJ de naviguer entre tout ce petit monde.

Pénurie de monstres.

Jason en est si préoccupé qu'il tente une approche originale : l'élevage. Il compte commencer par quelques créatures «peu dangereuses », par exemple des araignées géantes. Les PJ sont chargés d'en capturer quelques couples et de les conduire à une grande propriété dans la montagne. Si vous avez un rôleur ou un forestier dans le groupe vous pouvez même les nommer



gardiens de zoo... Il faudra les nourrir, les soigner, éviter les évasions, et ainsi de suite. Si tout se passe bien, maître Sorbier compte développer sa ménagerie. Le cauchemar commencera le jour où il aura une douzaine d'espèces, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Suite à un sabotage, les monstres s'échappent... Bon courage pour les rattraper!

Caractéristiques:

Maître Jason Sorbier: Roublard niv 6, AL N, CA 14, pv25.
Coralus: Magicien niv. 12, AL LN, CA 22, pv 26.
Les magigardes: Magiciens de niveau 3 à 5.
Les gardes standards: Guerriers niv 3.
Bors: guerrier niv 7, AL CN, CA 23, pv 50.
Jon Son: Ranger niv 9, AL BC, ÇA 20, pv 70.

Par:

Texte: Tristan Lhomme
Plan: Cyrille Daujan
modifié pour D&D 3.5 par Dnd