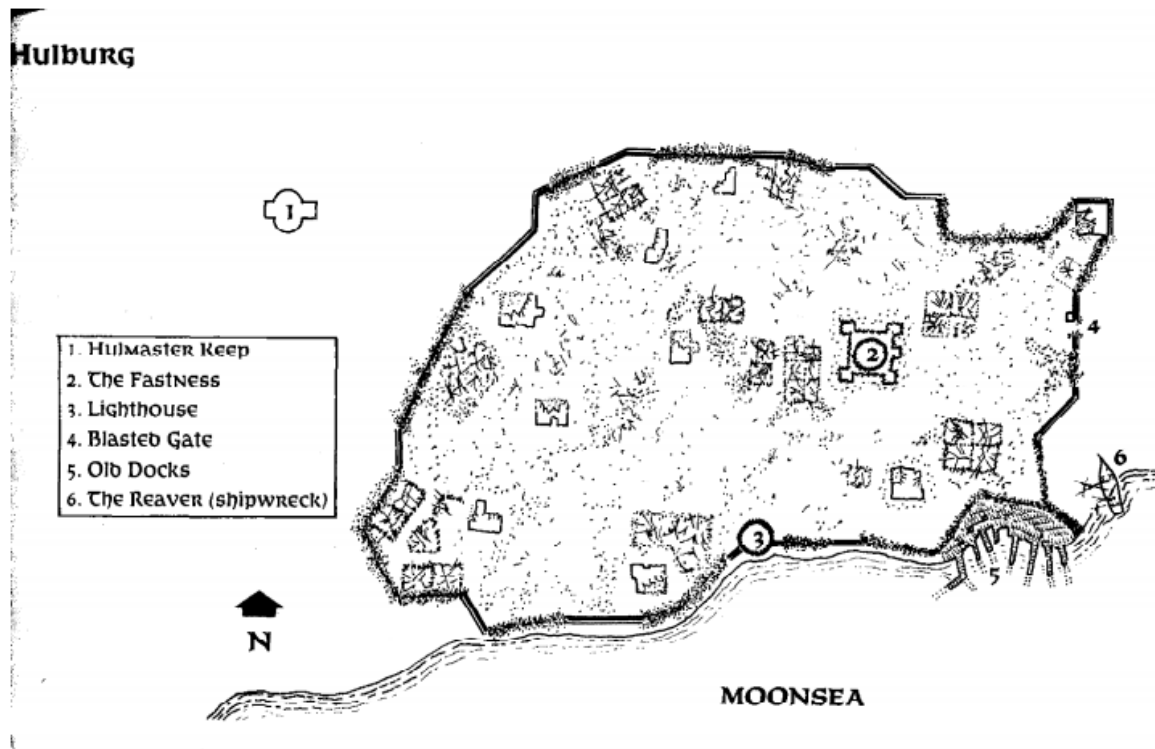


**Hulburg** et **Sulasspryn** sont deux villes ruinées situées à l'est de Phlan.



Parmi les seuls bâtiments encore debouts d'**Hulburg**, ancienne ville fortifiée, on trouve le *Château ancestral de la famille Hulmaster* (1 sur la carte) situé à l'ouest de la ville. Les derniers survivants de cette famille déclinante sont le Seigneur **Agryl Hulmaster**, CN homme humain, aigri et vieillissant et ses trois enfants : ses fils **Angmar** et **Luren**, CN homme humain **combattant (niv 5)** et sa fille **Amali**, CN femme humain **combattant (niv 6)**. Les trois se caractérisent par leur manque de personnalité et leurs caractères renfrogné et terne. Agryl souhaite marier un de ses enfants avec tout parti acceptable qui pourrait se présenter à leurs portes.

*Le Costaud* (2 sur la carte) est un des rares bâtiments encore debouts au cœur de la ville. C'était autrefois le fort principal de la ville. Il est aujourd'hui couvert de végétation et en train de s'effondrer. A l'intérieur se trouvent encore les squelettes de ses défenseurs. Il est aujourd'hui occupé par un **tyrannoeil** qui est responsable des statues que l'on trouve dans les ruines.

*Le Phare* (3 sur la carte) même s'il est à moitié en ruines, il est encore possible d'y monter. Son sommet est hanté par le **fantôme**, LN homme, d'un vieux

capitaine de la garde de la ville. Il tente de posséder le corps d'un visiteur pour continuer à défendre la ville contre les assaillants, les autres visiteurs.

*La Porte de la ville* (4 sur la carte) Il ne reste que l'arche et un petit baraquement accolé de ce qui était la porte de la ville. Dans le baraquement, sous les débris, se trouve une trappe conduisant à un large puits dans lequel sont entassés des milliers de squelettes, les restes de défenseurs d'Hulburg du passé. Un jet de Perception DD 15 réussi permet de découvrir un sentier naturel qui suit le mur nord-ouest du puits et passe sous les cadavres pour conduire à une salle ouverte dans le mur du puits. Cette salle est le repaire d'**Aesperus**, CM homme **liche**, autrefois un défenseur d'Hulburg qui a été enterré vivant par accident. Il est là depuis cinq siècles et a perdu la raison. Il cherche à ranimer tous les cadavres du puits sous forme de morts-vivants pour prendre sa revanche sur le monde du dessus.

*Les Vieilles Docks* (5 sur la carte) ne sont plus que des quais de bois sur le point de s'effondrer (jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour éviter de tomber à la mer quand on les emprunte). Les eaux avoisinantes sont hantées par des scrags (des **trolls** avec une vitesse de nage de 9 m et la respiration aquatique). Ils sont issus d'une communauté résidant non loin constituée de 60 adultes. A une dizaine de kilomètres du repaire des trolls se trouve une communauté de 120 **merrows**, des ogres aquatiques.

*L'Epave du Saccageur* (6 sur la carte) est un navire qui s'est échoué avec un équipage de 48 mercenaires à son bord. Tous sont devenus des lacedons (des **goules** avec une vitesse de nage de 9 m) et vivent encore dans l'épave. Elles s'aventurent dans la ville durant la nuit pour la piller et ont réussi à accumuler un petit butin caché dans l'épave.

## Agryl Hulmaster

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 20 (harnois, bouclier)

**Points de vie** 112 (14d8+42)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)

**Sauvegardes** Force +9, Constitution +8

**Compétences** Perspicacité +7, Perception +7

**Sens** perception passive 17

**Langues** commun, Chondathan, commun des profondeurs, Profond

**Dangerosité** 10 (5900 PX)

### Capacités

**Style de combat** Duel

**Brute** Lorsque Agryl touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Sursaut (Recharge après un repos court ou long).** Au cours de son tour, Agryl peut utiliser une action supplémentaire.

**Indomptable (2 fois entre deux repos longs).** Agryl peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

**Second souffle (Recharge après un repos court ou long).** Agryl peut utiliser une action bonus pour récupérer 19 (1d10+14) points de vie.

**Équipement particulier :** *Epée longue +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Agryl effectue trois attaques avec une arme

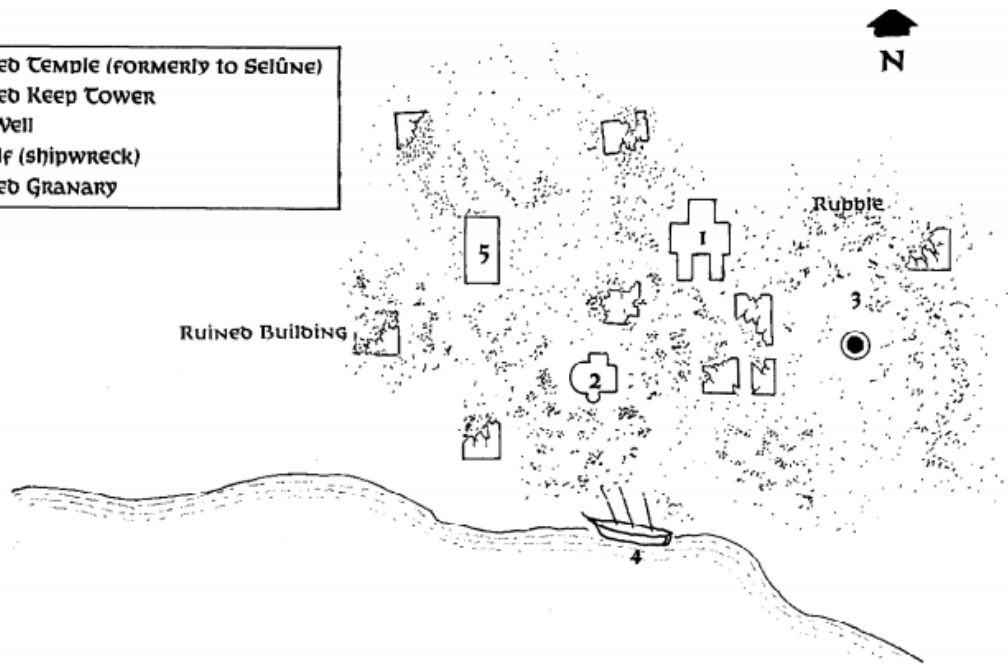
**Epée longue +1.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 16 (2d8+7) dégâts tranchants

### Réactions

**Parade.** Agryl augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

## Sulasspryn

1. Ruined Temple (formerly to Selûne)
2. Ruined Keep Tower
3. Old Well
4. SeaElf (shipwreck)
5. Ruined Granary



**Sulasspryn** fondée par le clan Drowsbane est aujourd'hui une ruine hantée par des **nuées d'araignées** et autres spécimens plus gros après son effondrement en 1306 CV. Cette catastrophe fut la conséquence de la vengeance à l'encontre du clan Drowsbane de la part des drows de la maison Mizzrym. Les elfes noirs utilisent maintenant les ruines comme un avant-poste.

La nuit, on peut y trouver 6 bandes de drows en maraude. Chaque bande est composée de 8 **drows** menés par 1 **drow, guerrier d'élite** et 1 prêtresse de Lloth, CM femme drow, **prêtre** de Lloth. La force entière est dirigée par **Azanza Mizzrym, prêtresse de Lloth**. Sa mère a été tuée par **Sulass Drowsbane**, le fondateur de la lignée et elle veut voir tous les descendants de Sulass morts. A ce jour, il ne reste que 6 descendants de la lignée vivant au Haut-Val, Eauprofonde, Corbentre, Mulmastre, Arabel et Tantras (où vit le plus jeune) et ne sont pas forcément au courant de leur héritage.

Les derniers bâtiments de la cité ruinée sont :

- *L'ancien temple* de marbre blanc de *Séluné* (1 sur la carte) dont l'intérieur a été reconverti en autel à Lloth. Il est en permanence gardé par 4 prêtresses (**prêtres**) de Lloth et 4 **araignées géantes**. Cependant, durant les trois nuits de la pleine lune, Séluné force les drows à se retirer du temple.
- *La Tour ruinée* (2 sur la carte) est tout ce qui subsiste du château des Drowsbane. Au 3<sup>ème</sup> étage de la tour qui n'a plus de toit se trouvent des

champignons phosphorescents que les drows rendent visibles à la nuit pour méprendre pour un phare les bateaux.

- *Le Vieux Puits* (3 sur la carte). Au fonds de ce puits asséché, un passage secret mène à un tunnel en pente douce conduit à un avant-poste où se trouve Azanza Mizzrym gardé en permanence par un **drow, guerrier d'élite** et une **araignée de phase**. Cet avant-poste communique avec le reste de l'Outreterre / Underdark.
- *L'Épave de l'Elf des Mers* (4 sur la carte) est la dernière victime de la tricherie des drows. L'épave contient encore des coffres vides et les orps en décomposition de 38 marins.
- *Le Grenier Ruiné* (5 sur la carte) ce grand bâtiment qui servait de grenier à grains sert maintenant de repaires à 24 **araignées géantes** et 48 **araignées-loup géantes** en journée. La nuit, seulement un quart d'entre elles sont présentes, les autres vagabondant dans les ruines.