

«Num et Rov Introis»

Ce scénario est une petite aventure. Il a pour but d'introduire vos joueurs dans une cité-état du continent d'Akapan. L'histoire est somme toute classique mais peut vous faire passer un bon moment, du moins nous l'espérons. N'oubliez pas, pour les maîtres de jeu consciencieux, d'adapter la force et la puissance des personnages non-joueurs en fonction de celles de vos joueurs.

L'intrigue

Num est une belle jeune fille de bonne famille de la région environnant la cité portuaire de Teck. Cette dernière a, sans le savoir, rendu fou amoureux le fils d'un baron de la région par sa vivacité et ses traits sybillins. Aussi, celui-ci, Albion de Kervern, en a parlé à ses parents et leur a expliqué qu'il souhaitait la courtiser pour en faire sa future femme. Le père, un vieil homme dans la soixantaine plutôt sympathique, s'est réjoui des résolutions de son fils et lui a donné son accord.

Sa mère, en revanche, ne fut pas soulevée par l'allégresse générale et fut même furieuse que l'amour que lui portait jusqu'alors son fils soit maintenant dirigé vers une jeune fille dont elle n'avait jamais entendu parler auparavant et rôturière de surcroît. Eh oui, on a beau dire, lorsque son petit trésor vient vous annoncer qu'il en aime une autre, ça fait toujours de l'effet et ça a plutôt tendance à vous rendre agressif voire même revanchard. Et par dessus tout, ça vous rend extrêmement jaloux.

Aussi, de manière à récupérer son fils, sa mère échafauda un plan pour faire disparaître la jeune Num. Elle fit engager une petite troupe de brigands locaux dont le chef se nomme Rudghars et les paya grassement pour kidnapper Num et garder le silence sur cette affaire. Elle conclut alors un contrat avec un marchand Ethite du nom de Belreth Amoïs et vendit Num à ce dernier comme esclave de plaisir (après tout, cette traînée n'avait qu'à pas ensorceler son fils avec ses charmes de sorcière).

Lorsque le navire de Belreth quitta le port, le sort de la pauvre Num était déjà scellé. Le navire fit route vers le continent d'Akapan et plus particulièrement vers la grande cité-état de Shambal. En effet, l'Ethite avait quelques marchandises à y vendre. Entre autre, il espérait tirer un bon prix de Num auprès d'un pontife local.

Ainsi, ce qui devait arriver arriva. Num fut vendue pour une forte somme à Rov Introis et gagna aussitôt sa nouvelle demeure afin de faire connaissance avec les autres esclaves de Rov. Malgré son opposition farouche aux désirs de possession de Rov, Num n'est pas arrivée à s'échapper grâce à la vigilance des fidèles eunuques du pontife mais malgré tout, elle a gardé pour l'instant son intégrité physique. Rov Introis, au contraire d'être agacé par le sale caractère de sa dernière recrue, trouve cela stimulant et excitant et attend simplement que la lassitude et la renonciation s'empare de la jeune fille. De plus, il pense que grâce à ses richesses et ses bons traitements, il finira par la dompter et lui faire accepter son sort.

Entre temps, il en est un que le malheur n'a pas épargné et que la tristesse a envahi. Il s'agit du pauvre fils du baron qui, voyant sa belle disparue, a perdu goût à la vie. Mais il y a de cela quelques jours, il s'est décidé à retrouver celle qui occupe ses pensées et c'est là que vont intervenir les personnages joueurs.

«J.H. riche cherche aventuriers en vue de collaboration future...»

Les aventuriers se retrouvent à la grande cité portuaire de Teck pour diverses raisons comme la plupart des citoyens de la ville. Les uns viennent y chercher du travail, les autres

viennent s'embarquer à bord de navires en partance vers d'autres continents. Bref, la cité de Teck est généralement en pleine effervescence et les marchands sont ravis de voir une telle assuïdité. Mais alors, me direz-vous, comment se fait-il qu'Albion de Kervern, jeune noble aux abois, recrute les personnages parmi la foule de prétendants possibles.

Eh bien tout simplement par hasard. Alors que les aventuriers décident de faire une halte dans une de ces bonnes vieilles tavernes avenantes et où il fait bon boire, ils verront à quelques pas de l'entrée de la «Gorge Chaude» (taverne réputée pour ses vins et ses rhums), plusieurs silhouettes (des marins ivres) en train de s'en prendre à ce qui ressemblerait à un dandy. Ainsi, après quelques accolades plutôt viriles, le pauvre homme tombe la tête la première sur le sol dur et crotté de l'allée, déclenchant l'hilarité vulgaire de son auditoire. Gageons que nos chers aventuriers ne manqueront pas d'aider le pauvre jeune homme, l'excuse étant toute trouvée pour déclencher une rixe amicale entre gens de bonne compagnie...

Le jeune homme, qui n'est autre qu'Albion, ne manquera pas la scène et sera même impressionné par l'efficacité des arguments employés par ses sauveurs. Aussi, après que le combat soit terminé et que ce dernier se soit relevé, il les invitera à prendre un verre à ses frais bien entendu. Autour d'un verre réconciliateur, Albion leur racontera le drame qui occupe ses pensées depuis maintenant trois bons mois et surtout son intention de recruter les aventuriers pour retrouver sa dulcinée. Il n'hésitera pas à proposer une fortune et montera jusqu'à 1 000 kurons par tête de pipe et les suppliera de l'aider. Il ne faut pas oublier que le pauvre jeune homme est au bord de la dépression et il fera tout ce qu'il faut pour qu'ils acceptent son offre. Après ce qu'il a vu de leurs capacités, il est sûr qu'ils peuvent retrouver sa bien-aimée.

Si les aventuriers acceptent, Albion sera transporté de joie et leur donnera la moitié de la somme d'avance. Il les emmènera à la baronnie des Kervern pour leur offrir l'hospitalité. Là bas, ils feront la connaissance des parents d'Albion. Le père est ravi que son fils se soit fait des amis et, s'il est interrogé au sujet de Num et de sa disparition, il sera sincèrement attristé de ce qui est arrivé car il allait enfin avoir des héritiers. La mère quant à elle est un peu plus réservée et stricte, regardant les aventuriers de haut comme s'ils ne faisaient pas partie du même monde et au cas où on l'interrogerait, elle fera semblant d'éprouver du chagrin et se servira de cette excuse pour s'esquiver.

«Cherche Lycos...»

Après une nuit confortable aux frais du baron, il serait temps pour nos questeurs de se mettre en quête de ce qui a bien pu arriver à la jeune Num. Aussi, Albion les accompagnera jusqu'à la demeure de Num et de son père, Mélath, qui est forgeron. Il est fortement touché par la disparition de sa fille et il est sûr qu'il ne s'agit pas d'une fugue. De plus, la nuit de sa disparition, il a trouvé une dague dans la chambre de sa fille et pense savoir à qui elle appartient. En effet, il est le seul forgeron de la baronnie et il a une excellente mémoire. Aussi, il se souvient avoir confectionné cette dague pour un certain Rudghars, un brigand sans foi ni loi mais personne ne veut le croire. A ce qu'il sait, Rudghars devait une forte somme au tavernier du coin mais sa dette a été «miraculeusement» épongée il y a quelques semaines.

Après quelques questions auprès des férmevillages villageois, les aventuriers apprendront que Rudghars est le chef d'une petite bande de malfrats locaux et de gros bras et

surtout que ce dernier a pratiquement remboursé toutes ses dettes, personne ne sachant d'où pouvait provenir cet argent. Le tavernier pourra leur révéler où se trouve Rudghars. En fait, il sait que ce petit voyou courtise une jeune fille du village et qu'il va la voir presque tous les soirs. Il suffit simplement d'attendre que Rudghars vienne à elle pour l'intercepter.

Il sera difficile de le capturer car il court comme un possédé. En revanche, il sera facile de le faire parler. C'est un paysan comme la plupart des gens qui habitent sur les terres de la baronnie et il n'a pas vraiment l'étoffe d'un grand combattant. De plus, il n'a jamais rencontré de véritables guerriers ; effrayer de pauvres villageois est plus facile que de faire peur à des aventuriers. Aussi, il craquera assez facilement surtout si vos personnages parlent de tortures physiques. Il révélera alors que lui et ses sbires ont été grassement payés pour kidnapper Num et la remettre à un type qui les attendait de nuit au port de Teck sur un navire dont le nom était «l'Amoroso». Après, il ne sait pas ce qui s'est passé. La seule chose qu'il peut dire est que le navire est parti une fois qu'il leur a remis la fille et que le gars sur le bateau avait un accent étranger. Ca s'est passé il y a plus de trois mois. Comme il faisait nuit, il n'a rien vu de plus que des silhouettes et il ne se souvient de rien d'autre.

«Gigi ; l'Amoroso?...»

Les aventuriers pourront apprendre à qui appartient le bateau à la capitainerie du port de Teck. Le propriétaire est un riche marchand du nom de Belreth Amoïs, un Ethite qui fait partie des comptoirs commerciaux. D'après le registre de la capitainerie, le navire a pris le large de nuit avec une liste de marchandises dont les aventuriers pourront avoir la copie. Sa destination était la cité de Shambal en Akapan.

Les personnages pourront se rendre au comptoir afin de prendre rendez-vous avec Belreth. Celui-ci sera de retour d'ici quelques jours d'un court voyage dans les terres. Belreth est un fin négociateur et il sera difficile de lui tirer les vers du nez. Il recevra les aventuriers mais il faudra à ces derniers de la diplomatie pour que Belreth accepte de leur répondre et qu'il reconnaisse qu'il a bien embarqué à son bord une jeune fille. S'ils manquent de diplomatie ou s'ils se montrent discourtois en l'accusant ouvertement, Belreth fera appel à la garde de la cité et utilisera son statut de marchand respectable pour leur créer des ennuis. A eux de trouver les moyens de faire parler l'Ethite. L'argent peut être une solution envisageable car Belreth vend de tout, même des informations si le prix lui semble honorable (5 000 kurons environ) mais il faudra que vos personnages le lui proposent car il considère qu'il est impoli de demander de l'argent. Sinon, ils peuvent en arriver à le kidnapper pour le forcer à parler, auquel cas le marchand se mettra à table assez rapidement. Soyez sûr en revanche qu'il ne pardonnera pas l'affront qui lui aura été fait et qu'il cherchera à se venger de l'humiliation causée par les aventuriers.

«Dans le port de Teck, y'a des marins qui chantent...»

Forts de leur petites enquêtes, les aventuriers commenceront à entrevoir la vérité sur la disparition de Num. Aux dernières nouvelles et d'après les dires de Belreth (peu importe comment ils ont eu ces informations), la jeune Num a été vendue il y a quelques semaines dans la cité de Shambal, en Akapan. Un certain pontife local (ce qui correspond à une personne de grande importance) en est l'acquéreur. Si les aventuriers mettent Albion au courant de leurs investigations, ce dernier leur demandant sans cesse s'ils ont retrouvé sa belle, il est évident que la nouvelle finira de le mettre à terre, l'achevant sans sommation. Il arrivera tout de même à se traîner, entre deux hoquêttements, et les suppliera d'aller la

délivrer le plus vite possible afin que son amour lui soit rendu . Le père d'Albion paiera le voyage jusqu'au continent d'Akapan et assurera aux aventuriers qu'un navire les attend au port. Il leur fournira une lettre de change qui leur donne droit de monter à bord et de demander la destination qu'ils souhaitent (le papier est en fait une lettre de reconnaissance de dettes que le baron honorera plus tard). Si ils décident de ne pas mettre Albion au courant, ce sera à eux de trouver un moyen de se rendre à Shambal à leurs frais.

Le navire est bel et bien au rendez-vous et le capitaine, un homme strict, accepte les aventuriers à son bord sans poser de questions. Le voyage durera plusieurs semaines selon la qualité du vent et la virulence de la mer. En chemin, ils seront attaqués par un navire commandité par madame de Kervern, qui ne souhaite pas que les aventuriers retrouvent sa future brue, ou par Belreth si les aventuriers l'ont rudoyé pour lui soutirer les informations. Quoi qu'il en soit, la traversée ne sera pas calme et vous pouvez remplacer ces possibilités par une autre qui vous plairait plus. La cité de Shambal est une des plus grandes cité-état du continent d'Akapan. Elle contient, au sein de ses ruelles sinueuses et étroites, pas moins de 300 000 habitants. Les quartiers marchands sont énormes et de grandes places publiques permettent aux itinérants d'étaler leurs marchandises aux yeux des passants, comme une sorte de souk. Il y a divers styles de grandes places, certaines étant réservées à la nourriture, d'autres aux vêtements, et une seule d'entre elles permet la vente d'esclaves. Il faudra du temps à vos aventuriers pour obtenir ces informations et trouver la place aux esclaves car la cité est grande et il est facile de se perdre parmi la multitude de ruelles. C'est ainsi que bon nombre de personnes finissent par arriver dans les pires coupe-gorge après s'être égarés...

Après quelques heures d'investigations et de marche à travers la ville, ils trouveront la place aux esclaves. Là, ils pourront se renseigner sur les esclaves qui ont été vendus depuis les trois derniers mois et, grâce à la description de Belreth et de Num, ils arriveront à déterminer qui est l'acquéreur de Num. Certains marchands présents se souviennent en effet de ce jour et surtout de la jeune fille car elle s'est débattue longuement et elle a même frappé Belreth d'un coup de genoux bien placé avant qu'un serviteur du pontife Rov Introis ne l'achète pour l'offrir à son maître. Tous les marchands avaient été amusés par la réaction de la jeune esclave et ils savaient qu'elle allait sûrement plaire à son nouveau maître avec son caractère de sauvageonne.

Il leur faudra attendre un des serviteurs de Rov qui parcourent régulièrement le marché aux esclaves à la recherche de celles qui pourraient satisfaire les goûts de son maître. Si les personnages prennent contact avec le serviteur, ce dernier pourra leur arranger un rendez-vous avec le pontife ou ils peuvent également décider de le suivre discrètement pour voir où il se dirige, ce dernier les emmenant à la demeure de son maître.

Le dénouement de cette histoire reste libre. En effet, les aventuriers peuvent tenter la diplomatie et convaincre Rov de bien vouloir leur rendre Num. Pour ce faire, ils peuvent proposer de l'argent (Albion s'empressera de payer la somme exigée en échange de sa dulcinée mais il leur faudra du temps avant que l'argent ne leur soit envoyé). Après tout, ce n'est pas la perte d'une esclave sur la cinquantaine qu'il possède qui va lui manquer. Ou bien si l'un de vos joueurs incarne un personnage féminin aux formes attirantes, Rov trouvera sûrement un moyen d'échange entre Num et le personnage en question ...Quoi qu'il en soit, Rov est plutôt possessif et il ne lâchera pas Num par le biais de la négociation mais laissez les croire le contraire. Il n'a pas encore réussi à la posséder et il refuse de s'avouer vaincu.

Ou alors, ils peuvent décider de récupérer Num en s'introduisant discrètement dans le palais de Rov et en tentant de retrouver celle qu'ils recherchent parmi la foule de jolies femmes à moitié dénudées qu'ils vont trouver dans les appartements réservés aux esclaves de plaisirs. Je vous laisse imaginer les cris qu'elles pousseront lorsqu'une bande d'aventuriers pénétreront dans leurs appartements... N'oublions pas d'ajouter à ces nymphettes les quelques gardes eunuques qui sont censés les protéger, en l'occurrence et dans le cas présent, il s'agit de quatre esprits de l'ordre de type 5 Gardiens ou Traqueurs (à modifier en fonction du groupe joueur). Souhaitons bonne chance à nos aventuriers...

Enfin, il se peut également, si vous êtes un maître de jeu sadique, que Num et Rov Introis soient tombés amoureux et que cette dernière ne veuille pas repartir. Il leur faudra faire face à un dilemme. D'un côté, les foudres d'Albion et l'échec de leur mission ; de l'autre, ramener Num à Albion bien qu'elle ne le veuille pas et s'attirer les foudres d'un des plus puissants pontifes de Shambal. Là encore, il leur faudra user de toutes leurs ressources pour se sortir de cette situation épineuse.

Annexes

Num : c'est une belle jeune fille qui doit avoir dans les 20 ans. Une petite blonde aux cheveux soyeux et légèrement bouclés, entourant un visage doux et deux yeux d'un bleu cristallin. Elle est sans conteste la fille la plus belle de la baronnie (17 en beauté) mais elle est celle dont le caractère est également le plus coriace. Elle déteste ne pas avoir le contrôle et ne se laissera pas séduire aussi facilement que cela. C'est une sorte de «garçon manqué».

Mélath : il est le père de Num. C'est un homme âgé (la quarantaine) mais encore vigoureux. Il est l'unique forgeron de la baronnie et pleure sa fille disparue. Son visage est encore couvert des stigmates et des bleus laissés par Rudghars et ses hommes. En effet, lorsqu'il a trouvé la dague, il est allé les voir et a accusé Rudghars. Mais que peut faire un vieil homme face à plusieurs dans la force de l'âge...

Albion de Kervern : Albion est un jeune homme du même âge que Num. Des cheveux bruns et courts entourent un visage sec et deux petits yeux noirs de chien battu. Albion est assez athlétique et physiquement bien fait (14 en Beauté). Il a des attitudes de dandy et il est tombé amoureux de Num lorsqu'il l'a vu pour la première fois. Depuis, il ne rêve que d'en faire sa femme et de finir ses jours avec elle. N'hésitez pas à accentuer le côté dépressif d'Albion lorsque les joueurs le rencontreront, il se néglige et a l'air plutôt pâle et maigrichon (comme s'il se laissait mourir). Il est prêt à tout pour retrouver Num et sait que son père le soutient.

Arsène de Kervern : Il est le père d'Albion. C'est un vieil homme qui a atteint l'âge vénérable de 65 ans et qui se porte bien. Son visage est une sorte de parchemin vivant à cause des nombreuses rides qui le parcourent. Deux fentes laissent entrevoir des yeux marrons délavés par la tristesse que lui a causé le malheur de son fils et la perte de l'espoir de voir un jour ses héritiers. Arsène est un baron apprécié pour sa générosité et la paix relative qui règne sur ses terres.

Eléna de Kervern : elle est la 3ème femme du baron et celle qui a su lui donner la joie d'avoir un fils. Elle est plus jeune que son mari et doit avoir atteint l'âge de la quarantaine. Malgré cela, elle reste une femme au charme certain. Des cheveux bruns nattés entourent un visage qui s'est rembruni avec les années et des petits yeux verts malicieux brillent au beau milieu de ce visage ovale. Eléna est une femme jalouse et elle aime son fils plus que tout au

monde. Aussi, lorsque ce dernier lui a annoncé qu'il désirait se marier avec une rôtière, son sang n'a fait qu'un tour. Elle a décidé de se venger de cette petite traînée et de garder son fils pour elle. Eléna est une femme intelligente et qui a de la ressource. Elle n'hésitera pas à mettre des bâtons dans les roues des joueurs et à employer des mesures radicales si besoin est.

Rudghars : il est le fils d'un des paysans du coin. C'est un petit truand sans grande envergure qui possède les manières rustaudes de la campagne et qui a décidé que sa condition ne lui convenait plus. Il a réuni une petite troupe et s'en sert pour faire peur aux villageois. C'est un solide gaillard aux cheveux châtain, aux yeux noirs et au visage émacié et grossier. Il n'a jamais affronté de véritables guerriers et il comprendra bien vite qu'il est plus facile de faire peur à de pauvres villageois qu'à des aventuriers...

Force : 15. Taille : 14. Constitution : 17. Dextérité : 12. Beauté : 10. Charisme : 10. Intelligence : 11. Esprit : 11.

Bonus dommages : +2. Points de vie : 24. Initiative : /. Armure : cuir souple D4.

Compétences martiales : Dague 80% ; combat mains nues 50%.

Compétences générales : Sens : base ; éviter 35% ; animaux 25% ; dressage 50% ; plantes 35% ; escalade 50% ; se cacher 40% ; orientation 35% ; sauter 40%.

Les brutes qui accompagnent Rudghars correspondent à des brigands de l'archétype chasseur mais sans l'arc.

Belreth Amoïs : c'est un marchand Ethite d'une trentaine d'années et de grande réputation dans la cité de Teck. Il fait partie des comptoirs commerciaux du port et possède une grande influence sur le marché et ses cours. Belreth est un Ange des Enfers incarné. Il savoure sa richesse et connaît bien des moyens, respectueux ou non, d'imposer sa vision sur les différents marchés. C'est un homme de caractère et honorable mais il n'aime pas l'impolitesse ni ceux qui le traitent de manière vaniteuse. Son regard noir et son visage aquilin lui donne l'aspect d'un homme sec et agressif. Pourtant, sa voix mielleuse et douce a souvent fait pencher la balance des négociations de son côté. Il est très intelligent et sait reconnaître une bonne affaire quand elle lui est proposée. Si les aventuriers ont essayé de lui soutirer les informations qu'il détenait de manière illicite ou brutale, soyez sûr que Belreth cherchera à se venger d'un tel affront et surtout qu'il a les moyens nécessaires à l'accomplissement de sa vengeance. Si les joueurs ont cherché à se faire un ennemi, ils auront fort à faire avec Belreth.

Force : 15. Taille : 12. Constitution : 16. dextérité : 13. Beauté : 14. Intelligence : 17. Esprit : 19. Charisme : 16.

Bonus dommages : +2. Points de vie : 33. Initiative : +4. Armure : /. Présence : 23.

Inclination spirituelles : Satan 45 ; Chaos 22.

Compétences martiales : Dague 35%.

Compétences générales : Sens : base ; marchander 75% ; lire/écrire : Ethite 60%, Sularite 60%, Nain 45% ; évaluer 90% ; héraldique 55% ; légendes 60% ; baratin 60% ; comédie 50% ; éloquence 90% ; dissimuler 50% ; langues : Nain 50%, Elfe Drias 50% ; navigation 40% ; nager 60%.

Rov Introis : Rov est un Ekashite qui est fier de son titre de pontife. Mais avant toute chose, Rov est un homme dont la grande faiblesse consiste en une passion incontrôlable pour tout ce qui est féminin. Aussi, grâce à sa fonction, il peut se payer toutes celles qu'il désire et considère chacune de ses esclaves comme son unique objet de désir. Rov est, à l'instar des hommes de son peuple, aussi chauve qu'eux mais curieusement, aucune scarification n'est visible sur son corps. C'est un homme dans la trentaine, un léger embonpoint trahissant son

laisser aller et la vie facile qu'il affectionne. Ses yeux noirs de jais se remplissent d'une lueur à la fois malicieuse et lubrique lorsque son regard se pose sur une femme. C'est également un bon diplomate qui se sert parfois de son harem pour que d'autres pontifes soutiennent ses actions. Malgré cela, il est extrêmement possessif, jaloux et ne supporterait certainement un quelconqu'un vienne lui prendre une de ses femmes. De plus, il est très attentionné envers chacune d'entre elles et s'occupe de leur confort et de leur bien-être. Afin de se prémunir des voleurs ou d'autres qui jaloueraient son harem et surtout parce qu'il n'a pas confiance en ses propres gardes, il a payé un ingéniomancien pour que ce dernier invoque quatre Esprits de l'Ordre de type 5 pour surveiller en permanence son harem et empêcher toute intrusion comme toute évasion. Les quatre Esprits sont liés à un anneau incrusté de chrome que Rov détient sur lui en permanence (à l'index de la main gauche).

Force : 13. Taille : 12. Constitution : 14. Dextérité : 14. Beauté : 14. Intelligence : 15. Esprit : 13. Charisme : 14.

Bonus dommages : /. Points de vie : 20. Initiative : +2. Armure : /.

Compétences martiales : Combat mains nues 50%.

Compétences générales : Sens : base ; éloquence 60% ; marchander 50% ; héraldique 70% ; évaluer 35% ; baratin 45% ; stratégie 40% ; langues : Ekashite 75%, Sularite 60%, Ethite 60% ; lire/écrire : idem.

Les marins ivres : ce sont des pauvres gars qui ont passé des mois en mer et qui ont un peu trop abusé du rhum chaud servi à la taverne de la «Gorge Chaude». Référez vous à l'archétype du marin.

Le palais de Rov Introis : c'est une des plus grandes demeures de la cité de Shambal. Cette dernière se trouve vers le centre de la cité et occupe à elle toute seule plus de 1 000 mètres carrés de terrains. Cette maison a été construite dans un style des plus purs ; de grandes arches donnant sur les jardins et les différentes parties du palais, de longs couloirs ouverts vers l'extérieur et soutenus par de belles colonnes en malakite ou en marbre. Enfin, l'intérieur de la maison est richement décoré, tentures et peintures forment un ensemble de paysages offerts à la vue de l'invité. Ce palais a été construit en carré avec une court intérieure et sur un seul étage. Le côté Nord représente la partie cuisine et la demeure des serviteurs. Le côté Est représente à la fois les appartements privés de Rov Introis mais aussi les bureaux dans lesquels il travaille et où il reçoit ses invités. Cette partie a été aménagée pour recevoir un grand nombre d'invités et les loger. La partie Sud de la demeure est une seule et même pièce. Il s'agit de la salle des fêtes de Rov Introis. Selon la rumeur, ce serait la plus grande salle de réception de tout Shambal. Enfin, la partie Ouest est réservée à son harem et les entrées au Nord et au Sud sont gardées. La plupart du temps, les femmes de Rov se prélassent dans une salle des thermes (au centre de la partie Ouest) ou dans la grande salle des plaisirs dont le sol est recouvert de coussins et de tapis exotiques. Les quatre esprits de l'Ordre surveillent les femmes en permanence. Le palais de Rov Introis est entouré par une enceinte de 5m de haut.

Scénario de Nico et le magnifique "Poupou".