

Oxvard

Oxvard est né à Sénara au Chéliax, de parents marchands. Après un début de carrière de commerçant, il s'est rapidement tourné vers la religion, afin de devenir prêtre d'**Abadar (Dieu des villes, des richesses, des marchands et de la loi)**.

Il fit connaissance avec **Andrus** et ses amis aventuriers alors qu'ils revenaient sérieusement blessés de leurs aventures. Les aventuriers venaient lui acheter des soins, et parfois des potions. Oxvard aimait écouter les récits de leurs aventures, racontés avec brio par **Felliped**.



Entre leurs visites, Oxvard s'ennuyait un peu au temple d'Abadar, et il observait d'un œil brillant ses « clients réguliers » partir et revenir de leurs aventures.

Ainsi, quand Andrus, le chef des Lions de Sénara, lui proposa de partir à l'aventure avec eux, il répondit immédiatement par l'affirmative.

Le barde Felliped leur avait parlé des fascinantes découvertes des osiriontologues. Mais l'Osirion était bien trop lointain pour leur mode d'action habituel. Ils ne pourraient pas revenir en urgence se faire soigner au temple d'Abadar.

Ils traversèrent la mer intérieure pour découvrir les majestueuses pyramides. Mais leurs rêves de richesses se heurtèrent à la loi du Pharaon : les « pilliers de tombes » n'étaient pas les bienvenus. L'Osirion était déjà grouillant d'aventuriers, et même les contacts de Felliped avec la Société des Éclaireurs n'y pouvaient rien. Leurs recherches les avaient déjà amenés bien au sud de l'Osirion, et ils n'avaient pas envie de rentrer chez eux bredouilles.

Les Lions de Sénara ne se découragèrent pas, et décidèrent de partir vers encore plus loin vers le sud à la recherche de l'aventure. Ainsi ils franchirent la frontière du **Katapesh**.

À Kelmarane

Au Katapesh, ils entendirent parler du village abandonné de Kelmarane, dans lequel il y avait une église de Sarenraë en ruine. D'après les renseignements glanés par Felliped, « Cette église comporte un souterrain dont l'accès est bloqué par une étrange plaque métallique, qui porte une série de lignes rougeoyantes gravées de manière irrégulière ». Pour les Lions, c'était le signe d'un grand trésor.

Mais ce qu'ils ignoraient, c'est que le village n'était plus vraiment abandonné. Une tribu de gnolls (les Kullids) avait pris possession des ruines du village. Les Lions de Sénara furent d'abord surpris par un phacochère géant qui les chargea alors qu'ils entraient juste dans le village, et puis quelques instants après, ils se firent attaqués par près d'une dizaine de gnolls. Alors qu'ils tentaient tant bien que mal une retraite, leur route fut barrée par un énorme démon armé d'une hallebarde.

Un des lions fut tué, mais les autres furent capturés vivants. Les gnolls voulaient visiblement les revendre comme esclaves. Malgré les tortures des gnolls pour briser leurs volontés, les lions ne se laissèrent pas impressionner. Même si Oxvard eut du mal à supporter l'autodafé de son livre saint (Le manuel du bâtisseur de cité), sa volonté ne plia pas, et comme ses compagnons, il refusa de travailler comme esclave. Andrus fut tué pour l'exemple. Felliped était parvenu à s'échapper, mais Oxvard ne l'a pas revu depuis.

L'exemple d'Andrus n'ayant pas été concluant, les gnolls décidèrent que le tour d'Oxvard était venu, ils l'emmenèrent vers l'ancien champ de pesh pour le tuer en s'amusant. Mais c'était sans compter sur un groupe d'aventuriers qui tua les gnolls et libéra le prêtre reconnaissant.

Pendant sa captivité à Kelmarane, Oxvard a pu observer les « habitants » suivants :

À l'extérieur de l'arène-marchande : un démon, un phacochère géant, et plein de gnolls, au moins une vingtaine de gnolls.

Dans l'arène marchande, en plus des gnolls : un goblin, 3 humains louches (2 hommes, 1 femme), une elfe, un ogre, des gobelours (2 ou 3), et une espèce de femme-vautour.

Le chef des Gnolls semble être un humain mais avec des yeux rouges, très grand et très musculeux.