

Adaptation de Sinkhole pour Ekbir

Le Gouffre (ADP1-09F)

Cette feuille accompagne le module anglais ADP1-09 Sinkhole, de Christopher Jensen (version 1). C'est un scénario adaptable Living Greyhawk, en un round, pour des personnages de niveau 1 à 8. Le module reste le texte que l'on joue. Cette feuille dit ce que la note d'adaptation change, et à quel endroit de l'original. Les caractéristiques, les DD, les points d'expérience et le tableau de trésor restent dans le module.

L'original renvoie plusieurs fois à l'adaptation de la région : la carte de l'auberge, la réponse du tavernier sur les bandits, la durée du voyage, le village, et le culte du sanctuaire. Les passages qui suivent sont cette adaptation. La note n'est pas signée.

La note, telle qu'elle a été rédigée

Titre. Le Gouffre.

Demi-orques. Le préjudice subi par les demi-orcs dans le scénario s'applique à la place aux elfes et aux demi-elfes.

Taverne Unicorn's Rest. Taverne de la Licorne. Elle se trouve à Tchesmagür, capitale de la province du Qaradol (1 000 habitants).

Rumeurs de bandits, gobelins, etc. Les bandits et les hérétiques de l'Udgru sont actifs, notamment ceux de la bande du Chevalier noir. Des humanoïdes lancent parfois des expéditions de pillage. Certains sont au service du Chevalier noir. Il y a aussi parfois des attaques de géants (ogres et verbeegs ; la note écrit Verbegs). Les elfes de la forêt sont en rébellion contre Tusmit et Ekbir. Ils attaquent occasionnellement les humains habitant au voisinage de l'Udgru, ce qui n'arrange pas leur mauvaise réputation dans le califat (voleurs de la Coupe et du Talisman).

La serveuse : Minda. Elle hait les elfes (et les demi-elfes) qui ont tué son jeune mari l'année dernière dans une embuscade aux abords de l'Udgru. Elle n'en parlera pas mais utilisera les stéréotypes contre les elfes (ils sont prétentieux, hautains, froids, déloyaux, ils ont volé les saintes reliques...). Elle a les mêmes préjugés contre les barbares que dans la VO.

Le tavernier : Renrik.

Ashlyn of Safeton. Ashlyne du Havre.

Village (Dunset). Bozyalas, dans la province de Mazrashan, à deux jours de cheval de Tchesmagür et à quatre jours à pied. La région est soumise aux mêmes attaques occasionnelles que le Qaradol. La forteresse de Shankor garantit cependant une relative sécurité.

Lilin. Lilic'h (KI□I□) est une prêtresse d'Al'Akbar (Foi exaltée). C'est une qadi de rang kizil (tenue rouge et blanche).

Zelonin et les bandits. Zelonine. Zelonine n'est pas sulois mais baklunien. Fait rarissime en Ekbir, il vénère Wastri. Il a dû pour cela s'exiler dans l'Udgru, où il a monté un groupe de bandits. Ces bandits opèrent à partir de l'Udgru. C'est un groupe indépendant.

Cotte de maille elfique. Elle n'a pas été donnée par la reine des Olves.

Comment l'appliquer dans le module

Le titre

On annonce l'aventure sous le titre Le Gouffre. Le code régional est ADP1-09F. L'original s'appelle Sinkhole, code ADP1-09.

Les demi-orques

Partout où le module fait subir un préjudice aux demi-orques, ce préjudice vise les elfes et les demi-elfes. Quatre scènes sont concernées.

À la taverne de la Licorne, Minda ne flirte pas avec eux et les ignore presque. S'ils sont à la table, elle fait son service sans parler. Elle les sert tout de même, parce que le tavernier les laisse entrer. Aucune discussion ne la fait changer d'avis. Seule une magie qui lirait ses pensées révélerait le motif. Le module le dit des demi-orques : on garde la règle, et l'on change la cible et le motif.

À l'auberge de l'Étalon, à Bozyalas, les gens s'écartent. Personne ne les sert ni ne leur parle. Au bout d'une demi-heure, le tavernier leur demande de partir. Le bourg a peur d'en venir aux mains. Lorgand et la milice, présents le soir, ne reculent pas devant un défi. La cible est les elfes et les demi-elfes.

Au magasin, Talinda Gearn dit qu'elle a fermé pour la journée, entre, et tourne la clé.

Au sanctuaire, la gardienne les renvoie. La réplique de l'original invoque Berei. En Ekbir, Lilic'h les renvoie au nom d'Al'Akbar. La note n'écrit pas une nouvelle phrase.

Le préjugé contre ceux qui ont l'air de barbares ne change pas. La note le dit par « dans la VO », la version originale. Minda n'en attend pas de pourboire.

Ce préjugé ne réécrit pas l'embuscade des bandits. Zelonine et les siens réagissent aux non-humains en général, par la doctrine de Wastri. Un nain ou un halfelin vus sur la route peuvent encore les faire attaquer au pont. La note ne dit pas autre chose. On garde la règle du module.

La ligne de l'original qui dit le hameau apeuré par les orques et les demi-orques suit la même substitution : la peur vise les elfes et les demi-elfes. La note ne change pas les chiffres du hameau, environ cent quarante habitants dans le texte anglais.

Qu'en l'Olve reste dans l'original : demi-elfe, protecteur fuyant, que le peuple appelle le Seigneur féérique. La note ne parle pas de lui, et ne dit pas comment le bourg accorde ce protecteur avec la peur des elfes. On ne lui invente pas de scène.

La taverne

Unicorn's Rest devient la taverne de la Licorne, à Tchesmagür, chef-lieu du Qaradol, bourg de 1 000 habitants. L'original ne nomme pas la ville. Il ne nomme la taverne que pour une partie jouée sans adaptation.

La note ne change pas la carte. On garde les prix du Player's Handbook. Le plat du jour de l'original, si on s'en sert, reste la truite et les légumes qu'il indique.

Le tavernier et les rumeurs

Le tavernier s'appelle Renrik. L'original écrit Renrick, et seulement hors adaptation. Le reste est inchangé. Il est le propriétaire. Il paraît jeune et il est d'âge mûr. Il a acheté la taverne avec ce qu'il avait mis de côté comme garde de caravane. Il ne connaît personne, sur place, qui embauche des aventuriers, et les caravanes sont rares. Le conte facultatif de l'annexe B reste facultatif, et sans effet sur l'aventure.

À la question sur les bandits, les gobelins et les repaires, l'original dit de répondre selon la région, et donne en exemples Geoff ou la Veluna. On répond par le texte de la note, cité plus haut.

Pour situer ces noms, sans rien ajouter à l'aventure. L'Udgru est la grande forêt que le califat tient pour une province et qu'il ne contrôle pas. La troupe la plus connue y est celle du Chevalier noir, dont on dit que c'est un ancien faris passé à la trahison. La Coupe et le Talisman sont les deux reliques d'Al'Akbar. L'ordre du même nom les cherche, et le peuple accuse les elfes de les avoir volées. La note fait dire cela à Renrik. Elle n'ajoute ni rencontre avec le Chevalier noir, ni rencontre avec ces elfes.

Minda

On la nomme Minda. Son jeune mari n'a pas été tué par une bande d'orques. Il a été tué l'année dernière dans une embuscade aux abords de l'Udgru. Elle n'en parle pas. À la place des stéréotypes de l'original (laid, puant, à peine mieux que l'orque qui les a engendrés), elle dit des elfes qu'ils sont prétentieux, hautains, froids, déloyaux, et qu'ils ont volé les saintes reliques.

Ashlyne du Havre

Ashlyn of Safeton devient Ashlyne du Havre. Le tavernier, dans l'original, la présente comme Ashlyn la Vagabonde, venue de Safeton. En Ekbir, on la présente comme Ashlyne du Havre. Son conte, ses chansons, ses réponses et son intérêt pour les aventuriers ne changent pas.

Bozyalas

Dunset devient Bozyalas, dans la province du Mazrashan, à deux jours de cheval de Tchesmagür et à quatre jours à pied. L'original dit le voyage à pied « plus de deux fois plus long ». La note fixe quatre jours.

La région subit les mêmes attaques occasionnelles que le Qaradol. La forteresse de Shankor, dans le Mazrashan, y assure une relative sécurité. Les personnages n'y vont pas.

La note ne renomme pas l'auberge de l'Étalon (Stallion Inn dans l'original), ni Talinda Gearn, ni le maire Beygrol, ni Lorgand. Le forgeron reste sans nom.

Lilic'h et le sanctuaire

Lilin, prêtresse de Berei, la Mère du foyer, devient Lilic'h, prêtresse d'Al'Akbar, Foi exaltée, qadi de rang kizil, tenue rouge et blanche. Dans le clergé du califat, kizil est le deuxième rang, celui des prêtres de niveau 3 ou 4. Lilin est une prêtresse de niveau 3 dans le module : le rang est celui de sa fiche. On garde ses sorts, ses domaines et son office. On ne l'appelle plus prêtresse de Berei.

La note écrit après Lilic'h une courte parenthèse en alphabet avestique, sans transcription latine. Le nom à dire est Lilic'h.

L'original décrit un autel gravé de gerbes de blé, sanctuaire d'une divinité de la nature. La note ne dit pas de changer les sculptures. Elle change la gardienne et le culte. En jeu, le sanctuaire est celui d'Al'Akbar, tenu par Lilic'h.

Zelonine

Zelonin devient Zelonine. Il est baklunien. L'original en fait un Sulois. Vénérer Wastri est rarissime en Ekbir : il s'est exilé dans l'Udgru, y a monté sa bande, et c'est de là qu'elle opère. C'est un groupe indépendant. Ce n'est pas la bande du Chevalier noir, dont Renrik parle à part.

Le reste ne change pas. Il est contrefait, sorcier, fidèle de Wastri, le Prophète sauteur, et il prêche la suprématie humaine. Armond, Relana et Syl Beald gardent leurs noms.

La cotte de mailles

Dans la conclusion, Anella fait apporter la cotte de son mari. C'est une chemise de mithral. Le texte lu à voix haute dit les mailles si fines qu'on les croirait elfiques, et Anella dit que Quen l'Olve l'a donnée à son mari.

La note, sur ce point, tient en une phrase : elle n'a pas été donnée par la reine des Olves. On ne le dit donc pas. La note ne nomme pas d'autre donateur. Si l'on dit d'où vient la cotte, on peut garder Quen l'Olve, comme l'original, ou taire le donateur.

Le reste de la récompense ne change pas. Deux petites émeraudes bien taillées si la cotte est refusée, ou si personne ne peut la porter. Une gemme moindre en plus si les bulettes ont été tuées.

Ce que la note laisse tel quel

La ferme des Ranel, Anella, Milat et Toman, le gouffre, les Mak-tuul, Xelab, le masque, le mur de force, les bulettes, et l'ordre des rencontres. L'original écrit aussi Randels et Renal : c'est le même nom de famille.