

Adaptation de An Evil Morning pour Ekbir

Un Matin Maléfique (ADP1-10F)

Cette feuille accompagne le module anglais ADP1-10 An Evil Morning, de Michael D. Adamson (version 1, 2002). C'est un scénario adaptable Living Greyhawk, en un round, pour des personnages de niveau 3 à 8. C'est le premier volet de l'Héritage d'Ill-Drach. 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 à l'adaptation de la région pour la ville, pour le nom du serviteur et de sa boutique, et pour la lettre. La note n'est pas signée. Elle ne renomme pas le serviteur.

La note, telle qu'elle a été rédigée

Titre. Un matin maléfique.

Lieu. Kofeh, le bazar.

Origine du complexe souterrain. Il n'a rien à voir avec les guerres de Greyhawk, qui ne se sont jamais déroulées en Ekbirie. La première rumeur (p. 4) est à amputer de la seconde phrase : « It's said that during the Greyhawk wars... ». C'est Ill-Drach qui a découvert ce lieu favorable aux invocations. Il a été créé par une faction maléfique qui sévit en Ekbirie, dont il n'est pas question ici. Ill-Drach est plus ou moins allié avec cette faction maléfique mais, la plupart du temps, il poursuit ses propres objectifs. Cette faction a abandonné ce lieu lorsqu'elle a jugé qu'il était trop risqué de continuer à l'utiliser alors qu'il se situait en plein Kofeh. Ils ont créé d'autres endroits équivalents plus sûrs. Ill-Drach l'a retrouvé récemment et a chargé son serviteur de le réactiver.

The Crooked Stick Herbs and Components. La Brindille crochue, Herbes et Composants.

L'elfe qui détient cette boutique est détestée bien que très belle. Outre que les elfes sont impopulaires en Ekbirie, elle est jugée hautaine, méprisante, présomptueuse et égoïste. La rumeur prétendant que cette elfe serait devenue folle au point de tuer lentement les autres marchands du bazar n'a pas eu grand mal à se propager.

La lettre. Elle est écrite en infernal. Le texte adapté est donné ci-dessous.

Récompenses du nain. Le nain donnera la grande épée. Il ne proposera pas l'armure (ne pas donner le certificat de l'armure). Il n'y a pas de choix.

Aide de jeu pour les joueurs n° 1

Sur ce qui reste d'un très fin parchemin, vous trouvez ceci, écrit en infernal, avec une écriture extrêmement soignée :

... à partir de là vous devrez garder les extérieurs dans les cellules. C'est seulement avec la plus grande prudence que vous capturerez des prisonniers pour nourrir nos nouvelles forces.

D'ici deux mois, je vous donnerai l'ordre de relâcher les extérieurs. Comme vous le savez, nous avons durement travaillé pour trouver les salles d'invocation que nous utilisons aujourd'hui. Je serais extrêmement mécontent si vous faisiez quoi que ce soit qui puisse compromettre cet endroit. Dès que les extérieurs seront lâchés sur Taerre, il y aura suffisamment de chaos pour que je puisse invoquer le Grand Halragnitith. Alors, une nouvelle guerre commencera.

Si vous prévoyez des problèmes ou si vous avez des inquiétudes, envoyez vos messagers vers l'un de mes serviteurs que j'ai placé à une demi-journée de cheval à l'est de Shankor, dans l'Udgru. Dites à votre messager de se diriger vers le nord lorsqu'il sera au grand chêne mort. Ce chêne porte bien sûr ma marque. Dans ces forêts, un rôdeur l'abordera et prendra le message. Faites en sorte d'envoyer quelqu'un de sacrificiable. Grod se lasse parfois de ne manger que le produit de sa cueillette et de sa chasse.

Soyez prudent,

Isonbin Ill-Drach

Comment l'appliquer dans le module

Le titre

On annonce l'aventure sous le titre Un Matin Maléfique. La note écrit « Un matin maléfique ». Le code régional est ADP1-10F. L'original s'appelle An Evil Morning, code ADP1-10.

Le lieu

Hors adaptation, l'original place l'aventure à Safeton, dans le Domaine de Greyhawk, et décrit une place d'environ trois cents pieds avec une fontaine au centre. Le maire Oldifron Zernzay et le capitaine Motto the Sharp sont les autorités de cette version. En Ekbir, le théâtre est le bazar de Kofeh. La note ne décrit ni la place, ni la fontaine, ni des autorités de remplacement. On ne joue pas Safeton.

Le reste du marché ne change pas. Quinze éventaies, douze boutiques, six fermées, prix majorés d'au moins moitié. Les autres enseignes gardent leur nom anglais : Forever-Fine Linens, The Fine Cut Jewelry, Shot in the Dark, The Great Gray Dwarf's Fine Armor and Weapons, et l'emporium de Berl-daw.

L'origine du complexe

Dans le résumé du meneur, l'original fait d'Isonbin quelqu'un qui réutilise de vieux postes des Guerres de Greyhawk, ceux d'où Ivid V et Iuz invoquaient démons et diables en masse. On remplace ce passé par le texte de la note. Les Guerres de Greyhawk ne se sont pas déroulées en Ekbirie. Le complexe a été créé par une faction maléfique dont la note ne dit pas le nom. Ill-Drach l'a découvert, il en est plus ou moins l'allié, et il suit surtout ses propres buts. La faction a jugé l'endroit trop risqué en plein Kofeh, l'a quitté, et a ouvert ailleurs des lieux équivalents, plus sûrs. Il l'a retrouvé récemment et a chargé son serviteur de le réactiver.

La première rumeur de la page 4 commence par « I'll tell you something. It's demons. » On garde cette phrase. On coupe la suivante, celle que la note cite : « It's said that during the Greyhawk wars there was a summoning chamber under this town. » Les autres rumeurs du marché restent.

Ce que la note ne réécrit pas dans ce passé. Les serviteurs qui ont perdu la main sur des fiélons trop durs. Dans cette aventure, le serviteur vient d'invoquer un achaïeraï, ne le tient pas, et meurt près de l'entrée. La lettre, le Grand Halragnitith et la guerre à venir restent le plan.

La Brindille crochue

The Crooked Stick Herbs and Components devient la Brindille crochue, Herbes et Composants. Une fois, dans la chambre des prisonniers, l'original écrit Short Stick : c'est la même boutique.

L'elfe n'est pas nommée. On garde son rôle. Elle tient la boutique depuis plus de cinquante ans. Elle a su par divination que son concurrent avait invoqué un osyluth, et elle est venue le lui dire. Invoquer des extérieurs mauvais ne la trouble pas en soi. Un osyluth lâché, si. Dans le choc, elle marche vers la sortie et peut se jeter contre le mur de force. À la fin, elle remercie, dit qu'elle serait sortie seule, et offre cent pièces d'or.

La note ajoute pourquoi la rumeur de folie court si bien. Elle est très belle, et détestée. Les elfes sont impopulaires en Ekbirie. On la juge hautaine, méprisante, présomptueuse et égoïste. La rumeur elle-même est déjà dans l'original : elle serait devenue folle et tuerait lentement les autres marchands.

Berl-daw

L'original dit que, hors adaptation, le serviteur et sa boutique s'appellent Berl-daw, et que le nom peut changer selon la région. La note dit « son serviteur » et n'en donne pas d'autre. On garde donc Berl-daw, et l'emporium de Berl-daw. Il est déjà mort à l'arrivée des personnages. Le bras, l'anneau, les jambes, la tête et le torse restent où le module les met.

La lettre

On remplace l'aide de jeu anglaise n° 1 par le texte français copié plus haut. Elle reste en infernal, sur un parchemin très fin, d'une écriture extrêmement soignée, signée Isonbin Ill-Drach. On la trouve toujours dans la chambre d'invocation intérieure, parmi les livres détruits.

Trois différences avec l'anglais. « Throughout Oerth » devient « sur Taerre », et « the new war may begin » devient « une nouvelle guerre commencera ». Le messenger ne va plus à une demi-journée à l'est de la Cité Franche : il va à une demi-journée de cheval à l'est de Shankor, dans l'Udgru. « Eating wildlife » devient « ne manger que le produit de sa cueillette et de sa chasse ».

Shankor est la forteresse du Mazrashan. L'Udgru est la grande forêt que le califat ne contrôle pas. Les personnages n'y vont pas dans ce scénario. La lettre nomme Grod sans dire qui il est. Le rôdeur qui prend le message n'est pas nommé non plus. On ne les confond pas. Le Grand Halragnitith n'est pas décrit.

Le Chercheur, à la taverne, montre une copie ruinée de cette même lettre. C'est donc le texte français qu'il a en main.

La récompense du nain

Dans la conclusion, l'original lui fait offrir le choix entre une cuirasse à pointes finement ouvragée et une grande épée, et il grave l'une ou l'autre comme on le lui demande. La note supprime le choix. Il donne la grande épée. Il ne propose pas l'armure. On ne délivre pas le certificat de l'armure. La garde reste celle du module : une serre d'aigle d'or tenant un orbe d'obsidienne. Il grave la lame comme on le lui demande.

Le nain n'est pas nommé dans l'aventure. La ligne de trésor anglaise écrit que Gerak a gravé la lame, sans dire que Gerak est le nain. On ne lui invente pas ce nom.

La hache d'armes argentée qu'il propose plus tôt, s'il est conduit hors du complexe, n'est pas cette récompense. La note n'en parle pas. On la laisse.

Ce que la note laisse tel quel

L'anneau au signe du tertre et de l'obélisque, le mur de force, le Livre des plans, la serrure en étoile, Relloom, l'osyluth, l'achaïeraï, le chien de l'enfer, et l'ordre des rencontres. Le module donne trois arrangements différents pour les chiffres de la serrure. La note n'en choisit pas un.

Symerious Ill-Drach, qui se présente comme le Seeker, le Chercheur, reste le magicien du Gran March, arrière-petit-fils d'Isonbin. La note ne le réécrit pas. S'il boit, il parle encore des Guerres de Greyhawk et de son service dans cette armée. Ce discours est le sien. Il ne rétablit pas les guerres sous Kofeh.