

EKR2–03

Un Parfum de Rose

Une Aventure Living Greyhawk en 1 Round

Scénario Régional – Ekbir

par Gérard Colliou

Lorsque que les essences du passé fleurissent au présent, le plus dur est de savoir si le doux parfum qui s'en dégage n'a pas attiré la corruption qui bien souvent flétrit les belles choses. Sur le chemin d'un rêve ancien nos héros sauront-ils éviter les écueils du passé, pour s'enivrer les sens de tant de beauté et de majesté.

Un Parfum de Rose est une aventure Donjons & Dragons pour un groupe de personnage de niveau 1 à 8. La présence de mages/sorciers et hommes de la nature, sans véritablement être indispensable, peut s'avérer utile. Bien qu'il puisse être joué comme élément d'une campagne continue, cette aventure est conçue comme une découverte d'Ekbir dans la campagne LIVING GREYHAWK. Les joueurs et les MD sont encouragés à consulter *l'Atlas de Greyhawk* et le *Guide d'Ekbir* pour avoir une meilleure idée d'Ekbir et des habitudes de vie du peuple Bakluni.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, ALTERNITY, GREYHAWK, and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. RAVENS BLUFF, MALATRA, LIVING CITY, LIVING DEATH, LIVING JUNGLE, LIVING GREYHAWK, and LIVING VERGE are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Scenario detail copyright 2000 by Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

Ceci est une aventure du réseau de jeu RPGA. Une durée de quatre heures a été estimée pour jouer chaque round de ce scénario, mais la durée réelle de jeu avoisinera les trois heures par round. Le reste du temps est consacré à la préparation de la partie et à la notation, si celle-ci est employée, en fin de partie. Les règles suivantes sont là pour vous aider à mener l'étape préalable et la notation de fin de partie. Lisez ces pages avec attention de manière à pouvoir expliquer à vos joueurs les spécificités d'un scénario RPGA.

PREPARATION

Tout d'abord, si tel n'est pas le cas, vous devez imprimer ce scénario. Il a été conçu pour pouvoir être imprimé recto verso mais le recto seul peut tout à fait convenir. Il y a également assez de place dans la marge pour le relier si vous le désirez.

Lisez cette aventure au moins une fois avant la partie. Familiarisez-vous avec toutes les règles spéciales, sortilèges ou équipements présents dans cette aventure. Il peut être utile à ce titre de surligner les passages les plus importants. Lorsque vous maîtrisez une partie D&D RPGA, nous supposons que vous disposez des livres suivants : *Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres*. Nous supposons également que vous disposez d'un set de dés (au moins un d4, d6, d8, d10, d12 et d20), de papier brouillon, d'un crayon, des feuilles de notation RPGA (selon la convention) ainsi que de votre bonne humeur. Cela peut également être une bonne idée d'être en mesure de suivre les mouvements en combat que cela soit via de simples feuilles quadrillées et d'un crayon ou au travers de décors en résine et de figurines.

Indiquez aux joueurs de préparer leurs personnages maintenant ou d'attendre que vous leur ayez donné les instructions en fonction des besoins du scénario.

Gardez en tête que vous devez avoir au moins quatre joueurs (sans compter le meneur) pour la partie pour que cette dernière soit validée auprès de la RPGA. De même, vous ne pouvez avoir plus de six joueurs à la table.

Une fois que vous êtes prêt à jouer, il est courant de demander à chaque joueur de mettre un chevalet avec son nom devant lui. Ce chevalet devrait indiquer le nom, la race et le genre du personnage afin de faciliter sa présentation et sa reconnaissance à la table.

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement dont leur personnage dispose. Cependant, en tant que MD, vous pouvez limiter ou interdire le recours aux livres des règles

lors de certaines périodes de jeu. Par exemple, au *Guide du maître* si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver ou au *Manuel des monstres* face à une créature inconnue.

Une partie du texte de ce scénario est écrit de manière à pouvoir le lire tel quel à vos joueurs, tandis que le reste vous est réservé. Le texte pour les joueurs apparaît dans des encadrés gris. Il est fortement recommandé de le paraphraser au lieu de le lire à haute voix, car le texte est général et doit être adapté à la situation précise ou aux actions spécifiques des personnages.

NOTATION

Une fois que les personnages ont terminé le scénario ou que le temps imparti a été épuisé, les personnages et le MD notent la partie. La RPGA a trois manières de noter cette partie. Consultez le coordinateur de votre convention pour déterminer quelle méthode utiliser :

1. *Notation sans vote* : les joueurs écrivent leur nom et numéro sur la grille de notation et vous remplissez la partie supérieure de la grille. Cette méthode est utilisée pour des personnes qui jouent « juste pour le plaisir ».
2. *Notation partielle* : les joueurs notent le maître de jeu et le scénario sur leur bulletin de vote joueur, fournissent des informations personnelles mais ne votent pas pour les autres joueurs. Le meneur de jeu note le scénario et complète à la fois les informations personnelles et celles relatives à la convention, mais il ne note aucun des joueurs, ni le groupe dans son ensemble. Cette méthode est utilisée lorsqu'il n'y a pas de compétition, mais que le coordinateur de la convention veut des informations sur la prestation des meneurs de jeu ou si le meneur souhaite savoir ce que les joueurs ont pensé de sa façon de mener.
3. *Notation complète* : les joueurs et les maîtres de jeu complètent l'ensemble des documents et votent pour le meilleur joueur. Si cette méthode est utilisée, assurez-vous de disposer de 15-20 minutes pour que les joueurs décrivent brièvement leurs personnages aux autres joueurs, et d'environ 5-10 minutes pour voter. Cette méthode est utilisée lorsque les joueurs veulent savoir lequel d'entre eux a le mieux joué sur la table ou lorsque l'aventure est jouée en tournoi avec des gagnants et des lots.

Lorsque vous utilisez la notation complète, classez les joueurs dans l'ordre des votes pendant qu'ils complètent leurs formulaires, de manière à ne pas être influencé par leurs notations. C'est une bonne idée de demander aux joueurs d'évaluer la partie pendant que vous déterminez

le montant des trésors et de l'expérience gagnés lors du scénario.

Après avoir voté, transmettez les formulaires au coordinateur de la convention.

Ceci est une aventure LIVING GREYHAWK. En tant qu'aventure LIVING, les personnages sont censés apporter leurs propres personnages avec eux. Si les personnages n'ont pas de personnage LIVING GREYHAWK, obtenez une copie du guide de création de personnage LIVING GREYHAWK ainsi qu'une fiche de personnage auprès du coordinateur de la convention ou sur le site de la RPGA, et faites créer un personnage à tous ces joueurs. Dès que tous les joueurs ont un personnage LIVING GREYHAWK, la partie peut commencer.

Parmi tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer une aventure D&D, un exemplaire de *l'Atlas de Greyhawk* est recommandé pour mieux appréhender l'univers.

NIVEAUX DE JEU LIVING GREYHAWK

Parce que les joueurs apportent leurs propres personnages aux parties LIVING GREYHAWK, les rencontres et défis de cette aventure sont fonction du niveau moyen des personnages participant à l'aventure. Pour déterminer le niveau moyen du groupe (Average Party Level ou APL) :

- 1) Déterminez le niveau de personnage pour chacun des PJs participant à l'aventure.
- 2) Si des PJs apportent des animaux dressés pour le combat (le plus fréquemment des chevaux ou des chiens de guerre), autres que ceux fournis par une capacité de classe (compagnons animaux, montures de paladin etc.) utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de niveaux à ajouter à la somme des niveaux précédemment calculés. Ajoutez les animaux de chacun des personnages du groupe séparément. Un PJ ne peut avoir que quatre animaux de ce type au maximum et les animaux ayant différents FPs (CRs en anglais) sont ajoutés séparément.

Fps	1	2	3	4
1/4 & 1/6	0	0	0	1
1/3 & 1/2	0	0	1	1
1	1	1	2	3
2	2	3	4	5
3	3	4	5	6
4	4	5	6	7

- 3) Ajoutez les résultats 1 et 2, et divisez par le nombre de personnages jouant l'aventure arrondi au supérieur.

- 4) Si vous maîtrisez une table de six PJs, ajoutez un à cette moyenne.

En suivant ces quatre étapes, vous avez déterminé l'APL. Tout au long de cette aventure, les APL déterminent le niveau des rencontres des PJs. Les APL sont donnés sous la forme de nombres pairs. Si l'APL de votre groupe correspond à un nombre impair, demandez à vos joueurs s'ils préfèrent jouer une aventure plus facile ou plus ardue. En fonction de leur choix, utilisez l'APL directement supérieur ou inférieur.

L'APL détermine également le nombre de points d'expérience distribués à la fin de l'aventure. Si l'un des personnages est d'un niveau correspondant à trois niveaux au-dessus ou en dessous de la moyenne du groupe, ce personnage ne reçoit que la moitié des points d'expérience normalement décernés. Ceci a pour but de simuler le fait que le personnage n'a pas véritablement pris de risques dans l'aventure ou s'est reposé sur la puissance de personnages de niveau plus élevé pour atteindre ses objectifs.

Note : les aventures LIVING GREYHAWK sont conçues pour des APL supérieurs ou égaux à 2. Trois, quatre ou parfois même cinq personnages de 1^{er} niveau peuvent être mis en difficulté face aux rencontres de l'aventure. Si votre groupe est d'APL 1, il y a deux choses que vous pouvez faire pour améliorer leurs chances.

- 1) Essayez de monter une table de six personnages de 1^{er} niveau ou d'ajouter un personnage de plus haut niveau à la table.
- 2) Conseillez aux personnages d'acheter des chiens de monte pour les protéger et combattre avec eux. Tous les chiens de monte sont considérés dressés à l'attaque. Les PJs qui veulent faire attaquer leurs chiens doivent réussir un jet de Dressage ou un jet de Charisme (DD 10). Un échec signifie que l'animal n'attaquera pas ce round. C'est une action libre (ordre oral) qui peut être répété chaque round. Si l'animal perd la moitié de ses points de vie dans un round, il fuit jusqu'à ce qu'un nouveau jet soit réussi.

UNITES DE TEMPS (TU) ET NIVEAU DE VIE

Ceci est une aventure régionale standard en un round, en Ekbir. Les personnages natifs d'Ekbir payent une unité de temps par round, tous les autres payent deux unités de temps par round. Le niveau de vie standard d'un personnage coûte 12 gp par round. Un niveau de vie riche coûte 50 gp par round, un niveau de vie luxueux coûte 100 gp par round. Ces coûts sont des coûts d'entretiens à payer en début d'aventure.

Les modes de vie sont accompagnés de bonus ou de pénalités aux jets de Diplomatie (p68), Intimidation (p71), Déguisement (p66) et Bluff (p64) à votre discrétion. Les MJ sont encouragés à jouer ces réactions aussi souvent que possible.

BACKGROUND

Fashtri - Petite Cité - pop 10,000

Cette ville portuaire est nichée entre la forêt d'Udgru et les collines de Yecha. Fashtri est la plaque tournante du commerce avec les nomades du Tigre, mais sa fortune vient de la forêt d'Udgru dont le bois est abattu, puis convoyé jusqu'aux chantiers navals d'Ekbir.

Les troubles frontaliers avec les nomades du Tigre sont courants, surtout depuis que ceux-ci se sont mis à exploiter les riches filons d'argent et de diamant qui se trouvent dans les collines de Yecha.

En CY 578, la ville a été attaquée par 10 000 cavaliers barbares, et a échappé de justesse à la destruction. Depuis lors, les intérêts commerciaux ont repris le dessus et les relations entre les deux nations se sont "normalisées" (Heurts frontaliers occasionnels entre des pillards nomades et les patrouilles d'Ekbir).

La route vers Diyarbakir

La route contournant l'Udgru par le Kardérée, le Tashbayir et le Belmagar est périlleuse. Bloquée par la neige en hiver, souvent boueuse en été, soumise aux attaques des monstres ou des bandits en toute saison, cette route n'est empruntée que par les aventuriers et les fortes troupes armées de Kalat-Kara.

La forteresse noire a bien du mal à maîtriser la région dont elle a la surveillance. Au contraire, souvent isolée et assiégée, elle ne doit sa survie qu'au courage et au talent de ses défenseurs. Ses réserves de vivre lui permettent de tenir plusieurs années en isolement complet.

Le Kardérée, la haute vallée de la Jugane, est une région extrêmement froide en hiver et où les étés sont frais et pluvieux. Le relief y est assez peu escarpé et prend généralement la forme de grandes croupes boisées.

Le Tashbayir, la froide région qui s'étend entre la Jugane et le Hadash, est modérément boisée, aux altitudes moyennes et connaît des hivers rigoureux et très enneigés.

L'Udgru

La vaste région sauvage de l'Udgru échappe en grande partie au contrôle du Califat. Pourtant, Ekbir considère la partie à l'ouest de la Blashikmund comme une province à part entière du pays.

Les habitants de cette région sont soit des bûcherons ou des chasseurs, soit des brigands ou des opposants au gouvernement d'Ekbir.

Un gouverneur représentant le calife réside à Kalat-Kara. Cette forteresse a été construite en Udgru au bord du Hadash. Bâtie en roche noire basaltique, Kalat-Kara, la forteresse noire, a pour rôle de surveiller l'Udgru et les vallées qui mènent aux Yatils. En raison de la taille de ce territoire, de la nature du terrain et de la sauvagerie de ses habitants, elle a bien du mal à remplir sa mission et se retrouve souvent isolée.

C'est ainsi que de nombreux criminels viennent se réfugier dans l'Udgru et constituent des bandes armées qui pillent les alentours. Les bandits les plus craints sont ceux de la troupe du Chevalier noir, un adversaire redoutable et impitoyable qui fait régner la terreur sur tout le pourtour de l'Udgru et même parfois au-delà. La véritable identité de ce Chevalier Noir est inconnue mais il s'agirait d'un ancien Faris ayant trahi sa cause. Il dispose d'une petite armée et de plusieurs assassins particulièrement redoutables. Le clergé, les faris et l'ordre de la Coupe et du Talisman semblent être ses cibles privilégiées. Il est probable qu'il se soit allié à des sectes maléfiques.

Des hérétiques trouvent aussi asile dans cette forêt et tentent de maintenir leur religion. Quelques partisans de la Vraie Foi vivraient ainsi dans l'Udgru et même des adorateurs de divinités maléfiques dont le culte est interdit dans le pays. Ces rumeurs ne sont pas prouvées.

La flore et les essences végétales de l'Udgru y sont variées, certaines parties étant des chênaies pures ou mixtes et d'autres des hêtraies avec quelques aulnaies le long des ruisseaux.

Les galdiers y sont communs et constituent une source de nourriture pour les habitants de l'Udgru, animaux ou autres.

La Rose Impériale

Une fleur légendaire. Cette rose rouge faisait jadis la fierté des empereurs bakluniens et était soigneusement cultivée dans les jardins de leurs palais.

Ces rosiers ne poussaient pas dans la nature étant le fruit des patients essais d'hybridation et de greffes des maîtres horticulteurs bakluniens. Lors de la Dévastation Invoquée, les jardins furent irrémédiablement détruits et les rosiers avec eux.

On dit cependant qu'une princesse d'empire parvint à emporter des boutures de ce rosier avec elle pendant l'Exode et qu'elle mit tout en œuvre, y compris la magie, pour faire repousser une plante entière pendant le trajet, en dépit des conditions de vie précaires.

Hélas, rien n'y fit et les boutures pourrirent les unes après les autres sauf une qu'elle emporta avec elle dans les Pinacles. Or quelques années plus tard, on découvrit dans une prairie au cœur d'une forêt d'Ekbir un rosier impérial en fleur. Le rosier fut ramené dans la cité d'Ekbir pour y être repiqué mais, là non plus, rien n'y fit. Le rosier mourut sans descendance. Depuis ce temps, on découvre périodiquement un rosier impérial dans les forêts d'Ekbir sans que l'on puisse en déterminer l'origine et sans que l'on puisse le multiplier.

L'Isturiale

L'Isturiale, autre fleur de légende... Cette fleur noire rarissime est dédiée à la déesse Istus.

La superstition populaire veut que quiconque voyant une isturiale sur son chemin ait sa destinée radicalement changée. C'est en tout cas considéré comme un présage important qui nécessite généralement la consultation d'un prêtre d'Istus.

Cette fleur est d'autant plus mystérieuse qu'elle est éphémère. Elle peut très bien avoir disparu moins d'un jour après avoir été aperçue.

Le Kilon

Le kilon fait partie des rares plantes sauvées du Cataclysme, certains fuyards ayant emporté des plants avec eux lors de l'Exode.

Sa particularité est que ses fleurs plutôt discrètes, ont des couleurs changeantes. Une même plante peut donner chaque année des fleurs de différentes couleurs. La floraison dépasse rarement deux semaines, mais trois floraisons ont lieu par an.

La durée de vie de la plante est très courte et divers érudits s'intéressent de près à ce phénomène qui symbolise une vie courte mais intense et variée. Les Ekbiriens adorent attacher ces fleurs à leurs vêtements

Le Xama

Le xama est un arbuste à fleurs jaunes, odoriférant, à la sève abondante et aux tiges épaisses et noueuses.

Ses feuilles sont semblables à celles du jasmin. De son suc, on peut préparer un breuvage qui aurait la propriété de favoriser les états de transe, la méditation, la maîtrise spirituelle de son corps et même le développement de l'édel (le don du destin ou faculté psionique).

Le xama est un arbuste très rare qu'on rencontre surtout en montagne ou dans les endroits escarpés. Certains prétendent que c'est la raison qui pousse les moines de Xan Yaë et Zuoken à construire leurs monastères en de tels lieux. Il est recherché par les alchimistes.

L'Alchimiste Jabir Ibn Hayyan

Jabir Ibn Hayyan fut un grand alchimiste à l'époque du règne d'Oudmey connu pour ces compétences dans les objets pyrotechniques. Il était également très habile dans l'élaboration de certains breuvages comme les philtres et potions de prestige, très prisés des gens de la cour et des marchands. Il écrivit de nombreux ouvrages relatant ses travaux qui sont très recherchés par le Zashassar et la Guilde des Alchimistes d'Ekbir.

Il disparu du jour au lendemain sans jamais réapparaître, laissant derrière lui un grand vide et nombre de travaux inachevés.

La Famille Doukkali

Cette ancienne et modeste famille de négociants originaires de Fashtri est spécialisée dans le négoce du bois pour la construction naval des chantiers d'Ekbir. Depuis peu sous l'impulsion de son nouveau chef de famille que l'on dit fort habile et visionnaire son activité s'est étendue à tout ce qui touche les bois rares en provenance de l'Udgru. Néanmoins une lointaine disgrâce, rend ses affaires et la reconnaissance de ses pairs et des autorités difficiles.

Des rumeurs, dans les cercles bien informés du Mouqollad tendrait à dire qu'une alliance avec la Famille Kel'igan serait en train de voir le jour, l'une mettant à disposition de l'autre ses moyens financiers en contre-parti de quelque chose tenu bien secret.

La Famille Kel'igan

Cette famille est originaire de Fashtri. Initialement spécialisée dans le négoce des fourrures avec les nomades du Tigre, son activité s'est étendue à tout ce qui touche aux métaux précieux et aux gemmes qui sont prospectées dans les collines de Yecha.

En moins de vingt ans elle s'est hissée parmi les plus influentes du Califat. Cette progression fulgurante soulève

la jalousie et la crainte de plusieurs familles marchandes. La situation de la famille Kel'igan demeure précaire malgré leur fortune. Leur plus grande préoccupation actuellement est d'obtenir la légitimité et la reconnaissance de leurs pairs et des autorités.

Le récent vainqueur de la fameuse, et mouvementée, course d'Aboun Ery portait les couleurs de la maison Kel'igan.

RESUME DE L'AVENTURE

Alors qu'ils savourent un bon repas dans une auberge de Fashtri, quelques temps après la dernière fête qui s'y est déroulée, les aventuriers sont abordés par un représentant de la famille Doukkali qui a entendu parlé de leurs derniers exploits. Celui-ci leur propose une requête somme toute simple : se rendre dans une vieille tour abandonnée qui fut en son temps la demeure d'un alchimiste afin d'y retrouver les notes de ses derniers travaux.

Si les aventuriers lui demandent plus d'informations, il leur répond que d'après les informations qu'il a retrouvées dans les archives de ses aïeuls, l'alchimiste poursuivait des travaux pour le compte de sa famille, travaux qui d'après le journal de son ancêtre avaient une grande importance pour sa famille et auraient précipité selon les documents comptables à sa disposition un revers de fortune de par les sommes déjà engagées dans les travaux.

Il propose donc aux aventuriers, contre un dédommagement à la hauteur des informations qu'ils rapporteront, de prendre la direction de la tour. Après leur accord, il leur donne des extraits du journal de son ancêtre afin de les aider à retrouver le site.

Les aventuriers se mettent donc en route vers la tour et après une semaine de voyage, arrivent au zénith dans le village de Diyarbakir, qui, depuis, s'est agrandi et dispose d'une auberge. Là les aventuriers pourront apprendre plusieurs choses : En se renseignant sur la tour, certains chasseurs pourront leur confirmer qu'elle se trouve toujours là, mais qu'il n'en reste plus grand-chose. De plus, avec les rumeurs qui traînent sur le lieu, ils préfèrent éviter de s'en approcher.

Après avoir suivi un ruisseau qui s'enfonce dans la forêt, les aventuriers, après quelques heures de marche, arrivent en vue de ce qui reste d'une tour sur les hauteurs d'une colline un peu plus dégagée.

La tour est actuellement le repaire d'une bande de brigands qu'il faudra alors déloger, après un premier

accrochage avec une partie de la bande. Les aventuriers vont devoir chercher le passage qui mène au laboratoire. Celui-ci a apparemment subi les dégâts d'une explosion à la suite d'une expérience qui a mal tourné.

En effet, après une mauvaise manipulation de Jabir Ibn Hayyan un incident a dévasté une partie du laboratoire et sûrement provoqué la mort de l'alchimiste. L'explosion ayant comme effet d'ouvrir un portail, conjurant par là même un Méphite de Suie actuellement locataire des lieux. Après s'être débarrassé du nouveau résident, les aventuriers ont donc tout le loisir de retrouver les notes de l'alchimiste, et ainsi connaître la nature des travaux de celui-ci.

Entre-temps, le reste de la bande de bandits revient à la tour et compte bien faire payer aux aventuriers la découverte de leur repaire. Et après un furieux combat, il ne reste donc plus qu'aux aventuriers à reprendre la route et partir à la recherche d'un des éléments essentiels à la création de la décoction, des pétales de rose impériale.

Après avoir suivi les indications trouvées dans les notes de l'alchimiste, les aventuriers retrouvent un plant de rosier impérial. Cependant celui-ci se trouve non loin de l'antre d'un Ours-Hibou qui défend jalousement son territoire. Après un dernier affrontement, ils peuvent enfin récupérer le composant manquant afin de tenter de fabriquer des potions et de ramener le fruit de leurs découvertes à la famille Doukkali à Fashtri.

INTRODUCTION

Alors qu'ils savourent un bon repas dans une auberge de Fashtri, quelques temps après la dernière fête qui s'y est déroulée (par ex : « Le Festival des Chevaliers - ADP1-05F »), les aventuriers sont abordés par un représentant de la famille Doukkali. Celui-ci leur propose une requête somme toute simple : se rendre dans une vieille tour abandonnée qui fut en son temps la demeure d'un alchimiste afin d'y retrouver les notes de ses derniers travaux.

Accroches

Lendemain de fête : Quelques temps après le dernier festival des Faris Défunts qui s'est déroulé dans la ville (« Le Festival des Chevaliers - ADP1-05F »), les aventuriers sont abordés par un représentant de la famille Doukkali, qui a entendu parlé de leurs derniers exploits (Par l'intermédiaire de la Garde ou par le Djebli du scénario « Le Festival des Chevaliers - ADP1-05F »).

Souvenir de mer : Un agent de la famille Kel'igan le capitaine Girad Al'Melik ("Les Griffes du Morskmogil – EKR2-02"), sachant que la famille Doukkali recherche des gens de confiance, sait que les aventuriers sont en ville, il donne donc leur signalement et l'adresse de leur auberge au représentant de la famille Doukkali.

Le Mouqollad est partout : Les aventuriers ont déjà servi d'escorte à un marchand du Mouqollad, et la qualité de leurs services et maintenant connu (Par l'intermédiaire du marchand Azir "Excursion d'après-midi - ADP1-07F" par exemple).

RENCONTRE 2 : UN VISITEUR AU DESSERT

Vous êtes dans une auberge de Fashtri. Vous venez de finir de manger, et vous vous apprêtez à bouger du côté de la cheminée où le crépitement d'un bon feu de bois vous attend pour vous réchauffer. Lorsque l'aubergiste s'avance vers vous et vous propose une dernière tournée offerte par un nouvel arrivant, un marchand souhaitant s'entretenir avec vous.

Si les aventuriers lui demandent plus d'informations, il leur répond qu'il n'en sait pas davantage, si ce n'est que le marchand en question s'appelle Hassan Mour et qu'il vient de demander un salon privé pour une rencontre.

Ca ne vous coûte rien d'écouter ce qu'il a à vous dire, et vous ne voudriez pas me faire louper une affaire. Au pire, vous aurez droit à un autre verre, au mieux qui sait, la toile d'Istus est bien mystérieuse.

Après avoir pris place dans le salon privé, le marchand se présente.

Bonsoir, je suis Hassan Mour. Je représente la famille marchande Doukkali, et j'ai besoin de vos services. On m'a fait savoir que vous étiez des gens de confiance, et c'est pourquoi je vous ai convié à cette réunion pour vous présenter mon affaire.

🗡 Hassan Mour, humain mâle, Rou2/Nob2 : Hassan Mour est un l'un des diplomates de la Famille Doukkali. Il sert d'intermédiaire dans beaucoup de négociations, et malgré les apparences c'est un grand voyageur

Compétences et dons : Bluff +9, Connaissances (Commerce) +3, Crochetage +4, Déplacement silencieux +6, Détection +5, Diplomatie +14, Discrétion +6, Estimation +6, Lecture sur les lèvres +8, Perception auditive +8, Renseignements

+10, Représentation +8, Lecture sur les lèvres; Esquive, Vigilance.

Dernièrement, après avoir fait un peu de nettoyage dans les affaires de nos aïeuls, nous sommes tombé sur des documents fort intéressants pour notre famille. Dans le journal d'un de nos ancêtres, un certain Hassim Doukkali, il y est relaté la poursuite de travaux d'importance pour notre compte par l'alchimiste "Jabir Ibn Hayyan".

Un jet en Alchimie (p63) DD20 ou Connaissance Mystères (p65) DD25 permet à un aventurier d'apprendre que Jabir Ibn Hayyan fut un grand alchimiste connu pour ces compétences dans les objets pyrotechniques. Si c'est un succès exceptionnel (réussite de plus de 10), ils apprennent également qu'il était très compétent dans l'élaboration de certains philtres et potions de prestige.

D'après les informations en notre possession celui-ci poursuivait des travaux d'une grande importance pour notre famille. Et selon les documents comptables en notre possession, que Mouqol nous garde, un revers de fortune résulta de cette entreprise hasardeuse de par les sommes engagées à perte.

Les personnages ont ici la possibilité de faire un jet de Psychologie (p73) DD20 pour discerner un demi-mensonge, en effet ce ne sont pas les sommes engagées qui sont responsables du revers de fortune mais la non-réception des travaux de l'alchimiste qui ont fait perdre de l'influence à sa famille.

Comme vous pourrez le voir, dans les extraits du journal à ma disposition, il est fait mention de la résidence de cet alchimiste.

C'est pourquoi je vous propose de vous rendre sur les lieux, apparemment une tour, qui fut en son temps la demeure de Jabir Ibn Hayyan afin d'y retrouver les notes de ses derniers travaux.

Il va de soi que nous assurerons la prise en charge des frais de voyage, et que notre sollicitude sera à la hauteur des informations que vous nous rapporterez.

Il propose donc aux aventuriers un dédommagement en fonction des informations qu'ils rapporteront et il assurera la prise en charge des frais de voyage. Après leur accord, il leur fournit des extraits du journal de son ancêtre de la facile Doukkali afin de les aider à retrouver la tour.cf. Annexe 1.

Si les aventuriers insistent il leur montrera d'autres extraits du journal. cf. *Annexe 1bis*.

Si les aventuriers se renseignent sur la famille Doukkali. Jet de Renseignements (p74) DD20 ou Diplomatie (p68) DD15 auprès des autorités compétentes (Noblesse/Autorité de la ville ou les Marchands du Mouqollad). Ils apprennent qu'un siècle après le règne d'Oudmey, après une ascension fulgurante, du jour au lendemain cette famille est tombée en disgrâce (elle a fait de fort mauvaises affaires).

Si les aventuriers se renseignent sur un certain Jabir Ibn Hayyan. Jet de Renseignements (p74) DD20 (ou DD 15 s'ils connaissent un alchimiste dans la ville). Ils apprennent que celui-ci fut un grand alchimiste connu pour ces compétences dans les objets pyrotechniques. Si c'est un succès exceptionnel (réussite de plus de 10), ils apprennent également qu'il était très compétent dans l'élaboration de certaines potions comme les philtres d'Amour, de Charisme et de Bagout.

Si un des aventuriers effectue un jet de Connaissances (Nature) (p65) DD20 ou Profession (Herboriste) (p73) DD20 ou se renseigne sur les fleurs de légende auprès d'un Herboriste ou d'un Apothicaire (faire un jet avec un bonus de +5), il obtiendra toutes les informations sur les différentes fleurs légendaires et plus particulièrement la Rose Impériale.

Si les aventuriers se renseignent sur des fleurs de légende auprès des Temples ils obtiendront les informations suivantes Jet de Renseignements (p74) DD20 ou Diplomatie (p68) DD15 auprès des autorités compétentes.

Temple d'Istus

On leur parlera d'abord de la légendaire fleur noire d'Istus, l'isturiale, avant de parler de la rose impériale.

Temple de Xan Yae et Zuoken

Ici ce sera le xama qui amène à l'élévation qui sera abordé en premier avant de revenir à la rose impériale.

Temple de Boccob (Al'Zarad)

Le côté éphémère mais à la fois intense et varié du kilon force l'admiration des adeptes de Boccob qui essayent toujours de comprendre la symbolique que représente cette fleur et la transposition aux arcanes qui peut en être fait. La majesté et la beauté de la rose impériale, les attirent également, mais dans une moindre mesure de par son comportement erratique et sa résistance aux applications magiques.

Les Autres Temples

Les autres temples raconteront l'histoire de la Rose Impériale.

RENCONTRE 3 : EN ROUTE POUR DIYARBAKIR

Hassan Mour est quelqu'un de prévoyant, tout le nécessaire (Chevaux, tentes, équipement, nourriture, etc...) pour le voyage sera prêt dès le lendemain midi. Il insistera pour que les aventuriers partent le plus tôt possible, tout en leur laissant un ou deux jours pour se préparer.

Diyarbakir se situe dans le Tashbayir à environ 180 km de Fashtri et 70 km de Kalat-Kara.

Les aventuriers se mettent donc en route vers la tour et après sept jours de voyage (à pied) ou 4 jours (à cheval), arrivent dans le village de Diyarbakir, qui depuis s'est agrandi et dispose d'une auberge "l'Auberge de la Rivière".

Vous arrivez en fin de journée à Diyarbakir. A l'entrée du village vous voyez une statue sur votre droite. Le village est assez étendu à la lisière de la forêt, avec plusieurs champs cultivés, un verger, et des pâturages. En avançant vers le centre du village, vous discernerez une vingtaine de maisons, ainsi qu'un moulin non loin d'une petite rivière et une grande bâtisse près d'un petit pont. Vous vous approchez de la rivière, lorsque vous entendez le rythme régulier d'un marteau frappant le métal venant d'un bâtiment proche de la grande bâtisse qui semble n'être qu'une très grande auberge où apparemment l'activité grouille. Vous poussez la porte, derrière laquelle se trouve une quinzaine de personnes, des villageois, des chasseurs et quelques personnes de passage, lorsque qu'une voie forte vous dit "Bienvenue à l'Auberge de la Rivière".

Là, les aventuriers pourront apprendre plusieurs choses. En se renseignant sur la tour, certains chasseurs pourront leur confirmer qu'elle se trouve toujours là, mais qu'il n'en reste plus grand-chose. De plus, avec les rumeurs qui traînent sur le lieu, ils préfèrent éviter de s'en approcher. Les histoires à faire peur, contées aux enfants pour éviter les accidents avec les pierres qui pourraient tomber de la tour, ont fait leur chemin jusqu'au subconscient des adultes.

L'Auberge de la Rivière

L'auberge est le plus grand bâtiment en pierre de Diyarbakir. Elle comporte une écurie, un dortoir, une salle commune pour les repas, une trentaine de chambres bien confortables à l'étage, avec même une suite et un salon privé.

Un petit magasin où on trouve un peu de tout (sauf des armes/armures) à un prix élevé (+25%), mais néanmoins très correcte pour cette région isolée, se trouve également dans l'enceinte de l'auberge. Les appartements privés de la famille El Fahir se trouvent au-dessus de l'aile du magasin.

🗡️ **Azin l'aubergiste, humain mâle, HdA2/GdP3** : pv 28;

C'est un ancien militaire, sergent de garnison à Kalat-Kara. Il a ouvert son auberge il y a maintenant une dizaine d'années, afin de vivre dans une région qu'il connaît bien, avec ses deux fils, sa fille et sa femme qui est originaire du village. Son épouse tient les cuisines aidée par sa fille et deux serveuses qui font le service. Ses deux fils s'occupent du magasin et des écuries. L'ouverture de son auberge a eu un impact important pour l'essor du village qui depuis est devenu une halte régulière pour les caravanes et voyageurs qui partent en direction de la forteresse noire. C'est également ici que se retrouvent paysans, bûcherons et chasseurs après leur dure journée de labeur. Il y a aussi régulièrement dans la clientèle des aventuriers de passage et des marchands de passage et leurs gardes.

Compétences et dons : Bluff +5, Connaissance (Local) +5, Estimation +3, Perception auditive +5, Profession (Aubergiste) +8, Psychologie +5, Renseignements +5.

La Forge

🗡️ **Farid, le forgeron, humain mâle, HdA1/Exp3** : pv 28;

Il répare les roues et fers à cheval des voyageurs, ainsi que les outils, armes et armures des villageois et aventuriers. C'est un ancien compagnon d'arme d'Azin, qui s'est retiré en même temps que lui dans le village.

Compétences et dons : Artisanat (Fabrication d'Armures) +7, Artisanat (Fabrication d'Armes) +7, Artisanat (Ferrage des Chevaux) +7, Connaissance (Architecture et Ingénierie) +4, Connaissance (Local) +5, Equitation +4, Estimation +4, Intimidation +2, Psychologie +5.

La Scierie

🗡️ **Khalid, le menuisier, humain mâle, GdP1** : pv 5;

Khalid, le menuisier, s'occupe de la coupe du bois à destination de Kalat-Kara. Accessoirement, il répare les véhicules et donne un coup de main aux fermes. Il est depuis toujours dans le village. Il connaît la tour où il allait traîner durant son enfance, il pourra décrire exactement son aspect extérieur et la cave.

Compétences et dons : Artisanat (Travaux de Menuiserie) +4.

Rumeurs

Premier jet de Renseignements (p74) DD15 :

- Le gibier se fait rare et lors d'une récente chasse, le cadavre d'un ours noir a été retrouvé atrocement mutilé.

Si un personnage se renseigne auprès d'un des chasseurs celui-ci pourra lui dire que la créature a été éventrée par un animal de grande taille et d'une force incroyable, et pourtant ils n'ont rien vu d'autre que des traces d'ours aux alentours.

Second Jet de Renseignements (p74) DD15 :

- Depuis quelques temps des brigands rançonnent la région on dit même qu'ils feraient partie de la troupe du Chevalier Noir.

Troisième Jet de Renseignements (p74) DD20 :

- On raconte qu'un voyageur fut récemment abordé par un adepte de la Vraie Foi, qui devant le manque de dévotion de celui-ci voulut le soulager de son lourd fardeau. Il ne dû sa survie qu'à la rapidité de sa foulée.

Quatrième Jet de Renseignements (p74) DD20 :

- Un groupe d'aventuriers raconte être tombé dans une embuscade dirigée par un homme de grande taille en robe de bure, maniant l'épée selon un style de combat propre aux maîtres d'armes de la confrérie Tayyib de Fashtri (*Dons* : Assaut en Puissance et Mise à Terre du supplément "De Chair et d'Acier")

RENCONTRE 4 :

LA TOUR DE L'ALCHIMISTE

Après avoir suivi un ruisseau qui s'enfonce dans la forêt les aventuriers, après quelques heures de marche, arrivent en vue de ce qui reste d'une tour sur les hauteurs d'une colline un peu plus dégagée que les autres.

Note : Pour les besoins de l'aventure nous considérerons que les aventuriers arrivent à la tour en milieu d'après-midi, ce qui les fait passer au moins une nuit à la tour.

Vous voyez devant vous une tour bâtie au sommet d'un mamelon couvert d'herbes et d'arbustes. Seul le rez-de-chaussée subsiste. Les trois étages ne sont plus que des lambeaux de murs enrobés de lierre. La tour devait faire 15 mètres de haut. L'épaisseur des murs se devine aux pans à demi éboulés : de 1,20m à 1,50m.

Un jet de Pistage (P84) DD20 montre des signes de passage et dès les 30 derniers mètres, un jet de Détection (p67) DD15 suivi d'un jet de d'Artisanat (Travaux de Menuiserie/Charpenterie) (p63) DD15 permet de constater que la porte n'est pas d'époque et a été rafistolée et consolidée.

PNJ : Des brigands occupent actuellement la tour. Ils sont commandés par un certain Al Farouk et rançonnent les voyageurs des environs. Ils dissimulent pour un temps leur butin dans la tour ; puis adoptant eux-mêmes l'apparence de marchands, ils vont écouler les marchandises à Kalat-Kara ou plus au Sud encore. Ils se servent pour le transport d'une charrette à bras qu'ils dissimulent entre temps dans la forêt.

Le jour de l'arrivée des aventuriers à la tour, Al Farouk et une bonne partie de ses hommes seront partis écouler un grand coffre de vaisselle en étain, les autres restant à la tour pour surveiller le reste du butin, la laine, le miel, le vin et le coffre. Al Farouk devrait revenir le soir même, c'est du moins ce à quoi s'attendent ceux restés à la tour.

Un léger incident commercial les aura retenu une nuit de plus à Kalat-Kara et ce n'est que le lendemain soir qu'Al Farouk et ses compagnons reviendront à la tour.

APL 2 (EL 2)

👉 **Brigand, humain mâle, HdA1 (2)** : pv 7 (x2);
cf. Appendice A.

APL 4 (EL 3)

👉 **Brigand, humain mâle, HdA2 (3)** : pv 13 (x3);
cf. Appendice A.

APL 6 (EL 5)

👉 **Brigand, humain mâle, HdA3 (3)** : pv 19 (x3);
cf. Appendice A.

APL 8 (EL 7)

👉 **Brigand, humain mâle, HdA4 (4)** : pv 25 (x4);
cf. Appendice A.

Tactique : La réaction des premiers brigands de la tour dépendra essentiellement de la conduite des personnages. En règle générale, s'ils abordent la tour ouvertement, les brigands paniqueront. Ils croiront qu'Al Farouk et le reste de la bande viennent de tomber et que les voyageurs sont une milice venue les liquider à leur tour.

Comme ils savent, à juste titre, qu'ils n'ont rien à espérer, ils se battront jusqu'au dernier. En temps usuel, une partie des brigands sont en bas (1 en APL2, 2 en APL4, 3 en APL6, 5 en APL8), dans la cave en train de jouer aux dés et de dormir, les autres au "premier étage" (1 en APL2-4, 2 en APL6-8), surveillant les alentours par les "créneaux naturels". La porte est bloquée intérieurement par une grosse pierre. Nul ne doit sortir. Telles sont les consignes d'Al Farouk en son absence. Un guetteur descendra donner l'alerte dès qu'il aura perçu les voyageurs. Certains brigands (1 en APL2, 2 en APL4, 2 en APL6, 3 en APL8) commenceront alors à barricader la porte avec de nouvelles pierres tandis que le reste, remonté aux "créneaux", essaiera de tirer un maximum de flèches sur les "assiégeants".

👉 **Porte en bois (bloquée)** : 4cm d'épaisseur; Solidité 5; Points de résistance 15; CA 5; Enfoncer DD16 (la porte n'est pas verrouillée, mais elle est difficile à pousser, par round de combat et par brigand qui barricade la porte, rajouter +1 au DD pour enfoncer, pour un maximum de 25).

Note : Si l'un ou l'autre des brigands est finalement pris vivant et si on l'interroge, il comprendra vite aux questions posées qu'Al Farouk est toujours sauf et tâchera de dissimuler son existence le plus longtemps possible. Entre autre, il n'avouera qu'en toute dernière instance que le soir, ils sont censés allumer une lanterne entre les murs Ouest (visible depuis une autre colline plus loin), pour avertir Al Farouk que tout va bien. Noter enfin que les brigands sont sincèrement persuadés que leur chef reviendra le soir même.

Un jet de Psychologie (p73) DD20 permettra de se rendre compte qu'il cache quelques chose.

Un jet d'Intimidation (p71) DD15 permettra de lui faire parler d'Al Farouk et un autre jet d'Intimidation (p71) DD20 pour lui faire parler du signal qui doit être effectué le soir.

T1 – Le Rez-de-chaussée

Il est constitué d'une pièce unique carrée, de 7,5m de coté (+1,5m d'épaisseur de mur). Le sol, originellement dallé,

est couvert de gravats et de moellons éboulés entre lesquels poussent les herbes. La salle est à ciel ouvert.

Du plafond, à 4m de haut, il ne reste plus qu'un vague treillis de poutres et quelques lattes de plancher vermoulu.

Vus de l'intérieur, les hauts pans de mur semblent prêts à basculer pour s'écrouler une fois pour toutes. Dans l'angle Nord-ouest un escalier de pierre monte encore à ce qui fut le premier étage. Dans l'angle Nord-est, dans un renforcement ogival, une ancienne porte se trouve encore intacte. Les brigands y ont déblayé les caillasses pour pouvoir l'ouvrir. Elle donne sur un escalier en colimaçon qui descend. Le mur Est comporte un âtre. Les brigands l'ont également déblayé et y ont entreposé des morceaux de bois provenant du plafond ; mais ils ont renoncé à y faire du feu faute de tirage. La porte d'entrée n'a aucun moyen de verrouillage. Les brigands la bloquent de l'intérieur en y poussant un gros pavé.

T2 – L'Étage

Sur le plan, les parties vides représentent des murs qui ne dépassent pas le niveau du plancher ; les parties en trait plein représentent les pans de mur qui s'élèvent jusqu'en haut. On peut accéder par l'escalier à ce semblant d'étage. Les larges trouées entre les pans éboulés forment des créneaux "naturels" (Abri Partiel conséquent / Bonus à la CA +4 / bonus +2 aux jets de Réflexes - p132). Les poutres (20 centimètres de large) et planchers vermoulus sont plus solides qu'ils ne paraissent, mais ne peuvent néanmoins supporter un poids supérieur à 100 kg.

Un jet d'Equilibre (p69) DD10 est nécessaire pour se déplacer sur les poutres.

T3 – La Cave

On y accède par l'escalier en colimaçon au bout de 3 tours de vis soit une dénivellation de 6 mètres. Elle fait 9m sur 12m, avec un plafond voûté à 3m. Les murs sont maçonnés et le sol est dallé. C'est actuellement le logis des brigands. On y trouve leur couche : deux longues paillasses le long des murs nord et sud avec une douzaine de couvertures ; un tonneau d'eau fraîche, une table et deux bancs. Des objets usuels sont posés sur la table et sur le sol (vaisselle, lanterne, sceaux, etc....). Le butin actuel est entreposé contre le mur est :

Trésor : balles de laine, jarres de miel et tonnelets de 20 litres de vin.

Il y a également un coffre en bois cerclé de fer dans l'angle Sud-est.

Trésor : Le coffre est verrouillé, il contient 33 Po et 220 Pa.

Un jet de Crochetage (p66) DD20 est nécessaire pour ouvrir le coffre.

Il y a un passage dissimulé dans la maçonnerie. Une fois détecté, il est ensuite facile de l'ouvrir : il suffit de pousser l'une après l'autre les pierres qui le composent jusqu'à ce que l'on tombe sur la bonne qui déclenche le mécanisme d'ouverture. De l'autre côté, dans le laboratoire, la porte se referme et se verrouille par un anneau nettement visible.

Un jet de Fouille (p71) DD20 est nécessaire pour trouver la porte (ne pas oublier le jet de fouille automatique des Nains et des Elfes, notamment le bonus racial de +2 des nains).

Un autre jet de Fouille (p71) DD25 permet en cas d'urgence de trouver du premier coup la bonne pierre qui ouvre le passage.

RENCONTRE 5 : L'ANTRE DE L'ALCHIMISTE

T4 – Le Laboratoire

Enfoui sous la tour depuis des siècles, le laboratoire n'est plus qu'un nid de poussières et de toiles d'araignées. Cette pièce de 12m sur 9, a non seulement subi les outrages du temps mais a également été victime d'un effet pyrotechnique quelconque. Les murs sont noircis, et une couche de cendres, de suie et de poussière recouvre les nombreux objets et ustensiles d'alchimiste presque indénifiables que l'on trouve sur les étagères et la table de la pièce.

Un très sérieux coup de balai s'impose...Car il y a encore beaucoup de choses de valeur encore utilisable dans la pièce et notamment une partie du matériel d'alchimie (Bonus de circonstance de +2 en Alchimie) et tout le nécessaire pour créer des potions sauf un ingrédient essentiel : des pétales de rose impériale.

Un jet de Fouille (p71) DD10 est nécessaire pour trouver des choses encore utilisables dans le laboratoire.

Note :

- Ne pas oublier l'option "faire 20"
- Succès normal : 9 Allumes-feu & 5 Bâtons éclairants,
- Succès exceptionnel (réussite de +10) : idem succès normal + 2 Bâtons fumigènes + la Clé de la Porte Est,
- Succès magistral (réussite de +20) : idem succès exceptionnel + 1 Feu grégeois.

Trésor : Le matériel d'alchimie (500 po), 9 allumes-feu (1 po chacun), 5 bâtons éclairants (2 po chacun), 2 bâtons fumigènes (20 po chacun) et 1 feu grégeois (20 po)

Remettre le laboratoire en état demandera une trentaine d'heures de travail avec chiffons, éponges, seaux d'eau, etc., pour tout refaire briller. Un maximum de 5 personnes peuvent travailler ensemble dans la pièce sans risquer de se bousculer mutuellement.

Note : 5 personnes mettront donc 6 heures, 4 personnes 7,5 heures, 3 personnes 10 heures, 2 personnes 15 heures, 1 personne 30 heures.

Toute personne qui travaille plus de 3 heures à nettoyer le matériel d'alchimie doit faire un jet de Réflexes DD5. En cas d'échec, il casse pour 50 po de matériel d'alchimie et le bonus de +2 en alchimie dû à l'utilisation d'un laboratoire d'alchimie est annulé (notamment pour la création d'une potion ou d'un philtre cf. ci-dessous).

Dans l'angle sud-est une grosse porte en bois bardée de fer est verrouillée. La clé se trouve sur une étagère quelque part sous la poussière.

🔑 **Porte en bois épaisse (verrouillée) :** 5cm d'épaisseur ; Solidité 5; Points de résistance 20; CA 5; Enfoncer DD25 ; Crochetage DD20.

Dans le mur ouest, se trouve une grande cheminée, qui devait servir autrefois, pour toutes sortes d'expériences. Maintenant elle semble complètement inutilisable, et un bon ramonage s'impose car il y a de nombreux dépôts de suie.

RENCONTRE 6 (APL4–8) : CA SENT LE SOUFRE !

La Cheminée

Les aventuriers auront une mauvaise surprise quand ils voudront allumer un feu dans l'âtre, ou lorsqu'ils commenceront à ranger la pièce. En effet, l'explosion qui a eu lieu dans le laboratoire a provoqué l'ouverture d'un

portail par lequel les créatures que sont les Méphites de Suie ont été conjurées (1 en APL4, 2 en APL6, 4 en APL8).

Ces créatures aimant la présence de suie et de cendres, se sont installées dans la cheminée. Dérangées par l'intrusion des aventuriers et le remue-ménage provoqué par le nettoyage du laboratoire, elles passeront assez rapidement à l'attaque.

Tactique : La première réaction des créatures sera, tout en pestant après les intrus, le déclenchement de leur souffle, un cône de particules irritantes rapidement suivi d'un nuage de fumée leur permettant de se camoufler et ainsi chasser les envahisseurs de leur territoire par moult crachats de particules et de nuages de suie, tout en griffant les indésirables.

Note : Règle concernant la Fumée (p88 du GdM).

Un aventurier obligé de respirer une épaisse fumée doit réussir un jet de Vigueur chaque round (DD15 +1 par jet effectué au préalable). En cas d'échec, il passe le round à tousser violemment. Si cela se produit durant deux rounds successifs, il subit 1d6 points de dégâts temporaires.

La fumée réduit la visibilité et offre un camouflage partiel de 50% (20% de chances de rater) aux créatures qui s'y cachent.

APL 4 (EL 3)

👉 **Méphite de Suie, extérieur de taille P (1) :** pv 13; cf. appendice *Monstre, nouveau*.

APL 6 (EL 5)

👉 **Méphite de Suie, extérieur de taille P (2) :** pv 13 (x2); cf. appendice *Monstre, nouveau*.

APL 8 (EL 5)

👉 **Méphite de Suie, extérieur de taille P (4) :** pv 13 (x4); cf. appendice *Monstre, nouveau*.

RENCONTRE 7 : SOUVENIR D'ETUDE

T5 – Le Bureau d'étude

Cette pièce plus humide de 6m sur 9m semble avoir été le lieu où Jabir Ibn Hayyan couchait les notes relatives à ces travaux et à l'évolution de ceux-ci. Dans cette pièce, l'humidité et les moisissures semblent avoir eu raison des

différents ouvrages et parchemins qui restent sur l'étagère du mur nord ainsi que des quelques notes éparpillées sur la table. Néanmoins sur son bureau le long du mur sud dans un tiroir fermé à clé, les aventuriers trouveront deux livres et une clé qui ouvre la porte sud.

Le premier livre est l'un des ouvrages les plus précieux de l'alchimiste, miraculeusement épargné par le temps : *Traité d'Alchimie de Jabir Ibn Hayyan - Volume III "De l'usage des essences de rose pour la décoction de philtres et potions de prestige"*. Il est écrit en ancien baklunite.

Le second livre est une sorte de journal de bord. Les principaux extraits sont donnés dans l'annexe 5 (que l'on donnera aux joueurs s'ils sont capables de comprendre le texte). Il est aussi écrit en ancien baklunite. Les sujets traités étant assez ésotériques et dans une écriture ancienne, il est nécessaire de connaître l'ancien baklunite pour comprendre le contenu (ou de recourir à un moyen magique).

Il faut un Jet de Crochetage (p66) DD25 ou un jet de Force DD23 pour ouvrir le tiroir.

En réussissant un jet d'alchimie (p63) DD 15, une lecture des écrits (rédigés en ancien baklunite) permettra, au bout d'une demi-journée, de comprendre la nature des travaux et des composants utilisés par Jabir Ibn Hayyan pour l'élaboration de ses filtres et notamment un composant essentiel dans ses formules : les pétales de rose impériale dont il indique avoir découvert un plant sauvage dans une clairière aux abords d'un promontoire rocheux à une heure de la tour.

Préparation de potions dans le laboratoire

Après avoir récupéré des pétales de rose, il est possible de préparer des potions d'amour, de charisme ou de bagou. Tous les pétales sont consommés dans la tentative.

Si le personnage possède le don *Préparation de potions*, il réussit automatiquement à fabriquer :

- En APL 2 et 4 : soit 1 potion de bagou soit 2 potions de charisme soit 4 philtres d'amour (au choix).
- En APL 6 : soit 2 potions de bagou, soit 3 potions de charisme soit 6 philtres d'amour (au choix).
- En APL 8 : soit 3 potions de bagou soit 5 potions de charisme soit 10 potions d'amour (au choix).

Si le personnage ne possède pas ce don mais possède la compétence Alchimie, il peut tenter de préparer ces potions. Le personnage fait un jet d'Alchimie. L'utilisation du laboratoire d'alchimie (s'il n'y a pas de casse pendant le nettoyage cf. plus haut) donne un bonus de circonstance

de +2 (cf. Manuel des Joueurs p110). Le traité d'alchimie de Jabir Ibn Hayyan donne un bonus de compétence de +2 à ce jet.

- Si le résultat modifié du jet est de 10 ou moins, une explosion se produit (6d6 points de dommages de feu, cf. *Runes Explosives* p258). Les pétales sont perdus.
- Si le résultat modifié est compris entre 11 et 14, la tentative est un échec. Rien ne se produit mais les pétales sont perdus. Il n'est pas possible de faire une seconde tentative.
- Si le résultat modifié est de 15 ou plus, le personnage a pu préparer (au choix) soit 1 potion de bagou, soit 2 potions de charisme soit 4 philtres d'amour.
- Si le résultat modifié est de 20 ou plus, il a pu préparer (au choix) soit 2 potions de bagou soit 3 potions de charisme soit 6 philtres d'amour. Ce résultat n'est possible qu'en APL 6 et 8. En APL 2 et 4, ce résultat est identique au précédent.
- Si le résultat du jet modifié est de 25 ou plus, il a pu préparer (au choix) soit 3 potions de bagou, soit 5 potions de charisme soit 10 philtres d'amour. Ce résultat n'est possible qu'en APL 8. En APL 2 et 4, ce résultat est équivalent à un 15. En APL 6, il est équivalent à un 20.

Le personnage a le choix du type de potion préparé mais il doit l'annoncer avant de se mettre au travail, c'est-à-dire avant de lancer le dé. Dans tous les cas, les pétales sont perdus et aucune seconde tentative n'est possible.

La porte sud, en bois, bardée de fer, est verrouillée. Elle donne sur une série de couloirs et souterrains menant non loin de la clairière où se trouve le plant de rosier impérial. La clé de la porte se trouve dans le tiroir du bureau.

❖ **Porte en bois épaisse (verrouillée)** : 5cm d'épaisseur ; Solidité 5; Points de résistance 20; CA 5; Enfoncer DD25 ; Crochetage DD20.

RENCONTRE 8 : LE RETOUR D'AL FAROUK

Après avoir fait ses affaires à Kalat-Kara, Al Farouk et sa troupe reviennent avec un jour de retard. A moins d'avoir fait parlé certains des brigands, les aventuriers risquent fort de se faire surprendre en pleine lecture ou corvée de nettoyage, le lendemain de leur arrivée.

Al Farouk est un colosse barbu de 2 mètres, lourdement botté et vêtu d'une robe de bure. Sous sa robe, il porte une

armure de cuir de qualité (sauf en APL 2 et 4 où c'est une armure de cuir normale), ce qui ajoute encore à la carrure de sa silhouette.

Il se fait passer pour un adepte de la Vraie Foi en mission de conversion, et aborde ses futures victimes par ce biais en leur demandant de participer financièrement à sa mission. Puis en réponse à leur refus, il les traite d'infidèles et donne l'ordre à sa bande d'attaquer. Ses hommes ne font jamais de prisonniers.

APL 2 (EL 2)

👉 **Al Farouk, humain mâle, Bar2/Gue1** : pv 31;
cf. Appendice A.

👉 **Brigand, humain mâle, HdA1 (2)** : pv 7 (x2);
cf. Appendice A.

APL 4 (EL 3)

👉 **Al Farouk, humain mâle, Bar2/Gue1** : pv 31;
cf. Appendice A.

👉 **Brigand, humain mâle, HdA2 (5)** : pv 13 (x5);
cf. Appendice A.

APL 6 (EL 5)

👉 **Al Farouk, humain mâle, Bar2/Gue3** : pv 47;
cf. Appendice A.

👉 **Brigand, humain mâle, HdA3 (5)** : pv 19 (x5);
cf. Appendice A.

APL 8 (EL 7)

👉 **Al Farouk, humain mâle, Bar2/Gue6** : pv 71;
cf. Appendice A.

👉 **Brigand, humain mâle, HdA4 (6)** : pv 25 (x6);
cf. Appendice A.

Tactique : Si le signal n'est pas allumé, les brigands montreront la plus grande prudence. Ils n'approcheront pas la tour par le chemin habituel et enverront un éclaireur discret. S'ils le peuvent, ils prendront les aventuriers par surprise. Et à moins que ces derniers ne fassent preuve d'une défense efficace, Al Farouk donnera l'ordre de les exterminer jusqu'au dernier, et commencera par charger l'ennemi en utilisant un Assaut en puissance (Cf. *De Chair et d'Acier*).

Si par contre le signal est allumé, les brigands tomberont dans le piège que les aventuriers leur auront éventuellement tendu. Al Farouk, toutefois, se ressaisira très vite. Il a de bonnes raisons de haïr les mages et les prêtres, et essaiera de se débarrasser (ou de donner l'ordre à ses hommes de cibler en priorité un lanceur de sorts) du plus grand nombre possible de lanceurs de sorts.

Pendant le combat il utilisera au mieux sa technique de combat en alternant Attaque en puissance et Expertise au combat. Néanmoins si le combat tourne au désavantage des brigands, Al Farouk se mettra en Rage utilisant si possible sa technique de Mise à Terre (Cf. *De Chair et d'Acier*). Si leurs pertes deviennent supérieures à 2 contre 1, ils tenteront de se replier et de fuir.

RENCONTRE 9 : A LA RECHERCHE DU ROSIER

T6 – Sortie vers les souterrains

Ponctués d'escalier étroits, les souterrains, creusés à même la terre et étayés çà et là, se tortillent sur près de 600 mètres et débouchent dans une petite grotte donnant sur le flanc d'un talus à la lisière des bois, à 400 mètres de la tour à vol d'oiseau. Ils font 2m de large sur 2,20 mètres de haut. A l'extérieur, seul le hasard permet de tomber sur la grotte.

Un jet de Fouille (p71) aux alentours de la tour avec un Succès Critique (20 sur le jet sans modifications) permet de trouver l'entrée.

Au détour d'une clairière

A la sortie de la grotte, les aventuriers vont partir à la recherche d'un promontoire rocheux. Ils le trouveront assez vite, car celui-ci surplombe une partie de la forêt environnante d'une douzaine de mètres.

Une recherche au niveau du promontoire rocheux permet de trouver des glyphes gravés dans la roche, jet de Fouille (p71) DD15 (donner aux joueurs le document de l'Annexe 6). Un jet de Connaissances des Mystères [Arcanes] (p65) DD15 permet de les identifier : de gauche à droite et de haut en bas : clé, va, maison, privé, secret, voyage, plans d'existence, terre.

Cependant depuis quelques temps un ours-hibou et sa compagne se sont installés là pour mettre bas et, comme on le sait, ils ont une fâcheuse tendance à défendre bec et ongles leur territoire.

APL 2 (EL 3)

👉 **Ours-Hibou** : pv 23, dû à un furieux combat contre un ours noir il y a quelques jours;
cf. *Manuel des Monstres* page 149.

APL 4 (EL 4)

🐾 **Ours-Hibou** : pv 47;

cf. Manuel des Monstres page 149.

APL 6 (EL 6)

🐾 **Ours-Hibou** (2) : pv 47 (x2);

cf. Manuel des Monstres page 149.

APL 8 (EL 8)

🐾 **Ours-Hibou, augmentation 7DV** (2) : pv 70 (x2);

cf. Manuel des Monstres page 149.

Tactique : C'est simple, dès que le mâle entend ou voit les aventuriers, il charge. La femelle (APL6-8) restera en arrière mais chargera le premier qui passe devant la caverne. Il est obligatoire de passer devant la caverne pour atteindre le rosier impérial.

Enfin la voie est libre, les aventuriers peuvent maintenant aller cueillir les pétales tant recherchés.

Vous contournez l'entrée de la caverne, et là, vous sentez une odeur enivrante qui vous monte aux narines et vous guide vers un renforcement rocheux. Devant vous, s'exprime la beauté des temps anciens. Que ces fleurs sont belles, d'un rouge étincelant qui dégage une aura de pureté et de majesté comme vous n'en avez jamais vu ! Et ce parfum ! Il déclenche en vous une sérénité et un bonheur incroyable.

Vous mettez quelques minutes avant de reprendre vos esprits, encore étourdis par ce spectacle magnifique qui se trouve devant vous.

CONCLUSION

Choix et conséquences

Maintenant que les aventuriers sont en possession des pétales tant recherchés, il ne leur reste plus qu'à prendre le chemin du retour.

Plusieurs options s'offrent à eux :

- Tenter de préparer des potions dans le laboratoire de Jabir Ibn Hayyan (Cf. rencontre 7).
- Conserver l'ouvrage de Jabir Ibn Hayyan et ne pas faire bénéficier de leur découverte la famille Doukkali, qui avait pourtant sponsorisé les recherches de l'alchimiste. Ils ne recevront donc qu'une prime de dédommagement

Prime de dédommagement :

APL 2 : pièces (20 po)

APL 4 : pièces (40 po)

APL 6 : pièces (60 po)

APL 8 : pièces (100 po)

- Prévenir ou remettre l'ouvrage au Zashassar

Les personnages obtiennent chacun une *faveur du Zashassar*.

- Remettre l'ouvrage à la Confrérie des Alchimistes pour leurs études et recherches, afin d'avoir toute leur mansuétude.

Les personnages obtiennent une *faveur de la Confrérie des Alchimistes d'Ekbir*.

- Remettre l'ouvrage à la famille Doukkali et ainsi bénéficier de son appui et de toute sa reconnaissance, avec une prime à la hauteur des informations contenus dans l'ouvrage. Cette prime remplace la prime de dédommagement.

Prime :

APL 2 : pièces (40 po)

APL 4 : pièces (80 po)

APL 6 : pièces (130 po)

APL 8 : pièces (300 po)

Chacun des personnages obtient une *faveur du Mouqollad (Famille Doukkali)*.

Les faveurs de la *Confrérie des Alchimistes d'Ekbir* et la *faveur du Mouqollad (Famille Doukkali)* ne sont pas cumulables.

Si l'un des aventuriers conserve le livre, ils ne reçoivent aucunes faveurs, sauf celle du Zashassar si les autorités sont prévenues.

Épilogue

Si les personnages remettent le livre au Zashassar ou à la confrérie des Alchimistes, ou si l'un d'entre eux fait un rapport des événements vécus au Zashassar, au clergé de la Foi exaltée, au gouvernement du Califat, à un responsable quelconque d'une confrérie religieuse de la Foi exaltée (y compris une confrérie de faris) ou à un amir de l'armée d'Ekbir, le Zashassar sera au courant de toute l'affaire. En moins d'une semaine, tout le village et le

promontoire rocheux sont soumis à une forte surveillance. Des gardes armés ne laissent passer que les autochtones ou les personnes autorisées. La zone est aussi gardée par des gardiens magiques très discrets (sauf s'ils doivent intervenir) mais très puissants. Elle est de plus régulièrement observée par les mages du Zashassar par scrutation. Les rosiers deviennent complètement inaccessibles à supposer qu'ils soient toujours là... Tous ces faits ne peuvent être appris des PJ que s'ils retournent sur place (et l'accès leur est interdit même avec une faveur du Zashassar).

Si le Zashassar n'est pas mis au courant par l'un des moyens ci-dessus, des bandits de l'Udgru de la bande du Chevalier noir alliés à des sorciers de la secte draconique de Fragorox (à laquelle Al Farouk était affilié) attaquent le village le mois suivant et le ravagent complètement. Le plant de rosier est pillé. Les bandits fouillent toute la zone dans les moindres détails et s'en vont. Rien ne subsiste des rosiers.

FIN

POINTS D'EXPERIENCE

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionnez les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Puis assignez la récompense pour le jeu des personnages à votre discrétion. Cette récompense doit être donnée pour un jeu d'acteur consistant et une participation active au plaisir de jeu. Vous pouvez récompenser différemment les personnages sur le critère du « roleplay ».

Accordez la valeur totale (objectifs et roleplay) à chaque personnage.

Rencontre 4

Vaincre les Brigands

APL2	30 xp
APL4	90 xp
APL6	150 xp
APL8	210 xp

Rencontre 6

Vaincre le(s) Méphite(s) de Suie

APL4	90 xp
APL6	150 xp
APL8	210 xp

Rencontre 8

Vaincre Al Farouk et ses Hommes

APL2	120 xp
APL4	180 xp
APL6	240 xp
APL8	300 xp

Rencontre 9

Vaincre le(s) Ours-Hibou(x)

APL2	90 xp
APL4	120 xp
APL6	180 xp
APL8	240 xp

Expérience additionnelle

Les points suivants sont distribués aux PJs en récompense de leur prestation à la table et d'éventuels actes de courage. La première valeur doit récompenser un jeu de personnage correct. La seconde valeur est la limite maximum qui ne doit être atteinte que pour un ou deux personnages qui ont fait particulièrement preuve d'audace et de perspicacité.

APL2	50/60 xp
APL4	100/120 xp
APL6	140/180 xp
APL8	180/240 xp

Total Expérience possible

APL2	300 xp
APL4	600 xp
APL6	900 xp
APL8	1200 xp

TRESORS

Pendant une aventure, les personnages découvrent des trésors, généralement en la possession d'ennemis. Chaque rencontre dans laquelle un trésor peut être obtenu a une section « trésor » incluse dans la description de la rencontre donnant plus d'informations sur la nature des objets magiques ou non et le montant en pièces qui constituent ledit trésor.

Le butin total est le nombre de pièces d'or que chaque personnage acquiert en débarrassant les ennemis défaits de tous leurs biens matériels. Fouiller les corps prend en général 10 minutes par tranche de 5 ennemis. Si les personnages ne prennent pas ce temps, ils n'acquièrent pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnables qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduite des totaux par rencontres décrites ci-dessous.

Les personnages peuvent conserver les objets du scénario qui sont listés sur la liste de trésor ci-dessous ou qui satisfont les conditions suivantes :

Le nombre de pièces total est la quantités de pièces d'or que les personnages gagnent en cours d'aventure. Si pour une raison quelconque, ils passent à côté d'un trésor, le nombre de pièces correspondant doit être soustrait des totaux par rencontres décrites ci-dessous.

Enfin, les objets magiques sont listés. Les trésors magiques sont les plus durs à évaluer parce qu'ils sont variés et parce que les personnages peuvent vouloir les utiliser pendant l'aventure. Souvent, les personnages doivent lancer *identification*, *analyse d'enchantement* ou d'autres sortilèges similaires pour déterminer ce que fait l'objet et comment l'activer. Dans d'autres cas, ils peuvent tenter d'utiliser l'objet en aveugle. Si l'objet magique peut être consommé (potion, parchemin, etc.) et que l'objet est utilisé avant la fin de l'aventure, sa valeur est déduite des totaux par rencontres décrites ci-dessous.

Une fois que vous avez soustrait la valeur des trésors non obtenus pour chaque rencontre, faite la somme. Ce total est le nombre de pièces d'or (PO) total dont le personnage s'enrichit en fin d'aventure. Inscrivez ce total dans le champ « PO Gagnées » du certificat d'aventure. Comme ce scénario est un scénario régional, les personnages peuvent dépenser des Unités de Temps supplémentaires pour s'exercer dans une profession ou créer des objets à la fin de l'aventure. Ainsi, le total de l'aventure peut-être modifié selon les circonstances.

Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

Rencontre 4

La Tour de l'alchimiste

F : Armes et armures des gardes (armure de cuir, rondache en bois, dague, épée courte, arc court) x par le nombre de gardes + Butin des brigands.

P : 2po, 5pa x par le nombre de gardes + contenu du coffre 32po et 220pa.

APL2 : F: 31 po;	P: 12 po;	M: 0 po
APL4 : F: 72,5 po;	P: 12,5 po;	M: 0 po
APL6 : F: 102,5 po;	P: 12,5 po;	M: 0 po
APL8 : F: 133 po;	P: 13 po;	M: 0 po

Rencontre 5

L'Antre de l'alchimiste

F : Le matériel d'alchimie (500 po), 9 allumes-feu (1 po chacun), 5 bâtons éclairants (2 po chacun), 2 bâtons fumigènes (20 po chacun) et 1 feu grégeois (20 po).

APL2 : F: 58 po;	P: 0 po;	M: 0 po
APL4 : F: 58 po;	P: 0 po;	M: 0 po
APL6 : F: 58 po;	P: 0 po;	M: 0 po
APL8 : F: 58 po;	P: 0 po;	M: 0 po

Rencontre 7

Souvenir d'étude

F : Le Traité d'Alchimie de Jabir Ibn Hayyan - Volume III
"De l'usage des essences de rose pour la décoction de philtres et potions de prestige"

APL2 : F: 50 po;	P: 0 po;	M: 0 po
APL4 : F: 50 po;	P: 0 po;	M: 0 po
APL6 : F: 50 po;	P: 0 po;	M: 0 po
APL8 : F: 50 po;	P: 0 po;	M: 0 po

Rencontre 8

Le Retour d'Al Farouk

F : Armes et armures des gardes (armure de cuir, rondache en bois, dague, épée courte, arc court) x par le nombre de gardes + Armes et armure d'Al Farouk (armure de cuir cloutée, épée à deux mains ou épée à deux mains de qualité supérieure, dague, arc long composite)

P : 2po, 5pa x par le nombre de gardes + 15po et 65pa d'Al Farouk

M : Une épée à deux mains +1.

APL2 : F: 28,7 po;	P: 5,3 po;	M: 0 po
APL4 : F: 45,2 po;	P: 6,8 po;	M: 0 po
APL6 : F: 90,2 po;	P: 6,8 po;	M: 0 po
APL8 : F: 60,7 po;	P: 7,3 po;	M: 352,5 po

Conclusion

L'Expérience est tentée

M : Création de 3 philtres ou potions pour un maximum de 1 500 po les trois.

APL2 : F: 0 po;	P: 0 po;	M: 75 po
APL4 : F: 0 po;	P: 0 po;	M: 75 po
APL6 : F: 0 po;	P: 0 po;	M: 75 ou 150 po
APL8 : F: 0 po;	P: 0 po;	M: 75, 150 ou 225 po

Le Traité de Jabir Ibn Hayyan est restitué

APL2 : F: 0 po;	P: 40 po;	M: 0 po
APL4 : F: 0 po;	P: 80 po;	M: 0 po
APL6 : F: 0 po;	P: 130 po;	M: 0 po
APL8 : F: 0 po;	P: 300 po;	M: 0 po

Récompenses maximum

APL2 :	300 po
APL4 :	400 po
APL6 :	600 po
APL8 :	1199,5 po

Spécial

Pétales de rose impériale

Les pétales se dessèchent en 24 heures. Passé ce délai les pétales sont flétris et inutilisables.

Traité d'Alchimie de Jabir Ibn Hayyan - Volume III

"De l'usage des essences de rose pour la décoction de philtres et potions de prestige"

L'étude de ce traité donne un bonus de compétence de +2 en Alchimie.

Cet ouvrage pourra être cédé à tout moment au Zashassar ou la Guilde des Alchimistes d'Ekbir en échange d'une Faveur pour un seul individu.

Valeur : 500 Po

Faveur du Zashassar

Faveur de la Confrérie des Alchimistes d'Ekbir

Faveur du Mouqollad (Famille Doukkali)

Cette faveur n'est utilisable qu'à la fin d'un module régional ou d'un module adapté se déroulant dans le Califat d'Ekbir (Un comptoir Doukkali est présent dans les villes suivantes: Fashtri, Ekbir, Sharkavir, Athadikayh).

Annexes

Annexe 1 : Extraits du journal de Hassin Doukkali

"Voilà plusieurs jours que nous avons quitté Fashtri. Nous longeons la Jugane à la recherche d'un gué encore franchissable,. Avec la fonte des neiges je ne sais si, à notre retour, nous aurons cette chance. Une fois le gué passé, nous obliquons vers Kalat-Kara. Quel idée d'habiter si loin de toute civilisation ! Si ce n'était la grande découverte que Jabir Ibn Hayyan me dit avoir faite, je n'aurais jamais entrepris ce voyage. De plus, il me certifie que tout ce dont il a besoin pour ses travaux se trouve dans la région. Enfin, nous arrivons au village de Diyarbakir lorsque le soleil est à son zénith. Après avoir négocié le gîte et le couvert auprès de villageois, nous prenons la direction de la forêt. Les bûcherons du village nous ont dit de suivre la rivière le temps que le sourire de Pélor arrive à mi-chemin de s'effacer. Là, au détour d'un coude, nous devrions trouver la tour sur une petite hauteur."

"Jabir Ibn Hayyan est tout excité, je l'ai rarement vu dans cette état, lui qui est si calme habituellement. Après m'avoir offert une collation, il me fait descendre rapidement dans les sous-sols de sa tour. Derrière un mur escamotable de sa cave, il me fait pénétrer dans son atelier. Devant tout ces appareillages d'alchimiste, il se fixe devant une cornue dans laquelle tombe un liquide d'un rouge vif pailleté d'argent, et cette odeur... un parfum qui enivre mes sens. Voyez ce prodige, s'exclame-t-il, enfin mes travaux ont abouti, mais ce ne fut pas simple et le précipité est encore instable, mais venez que je vous montre l'origine de cette merveille..."

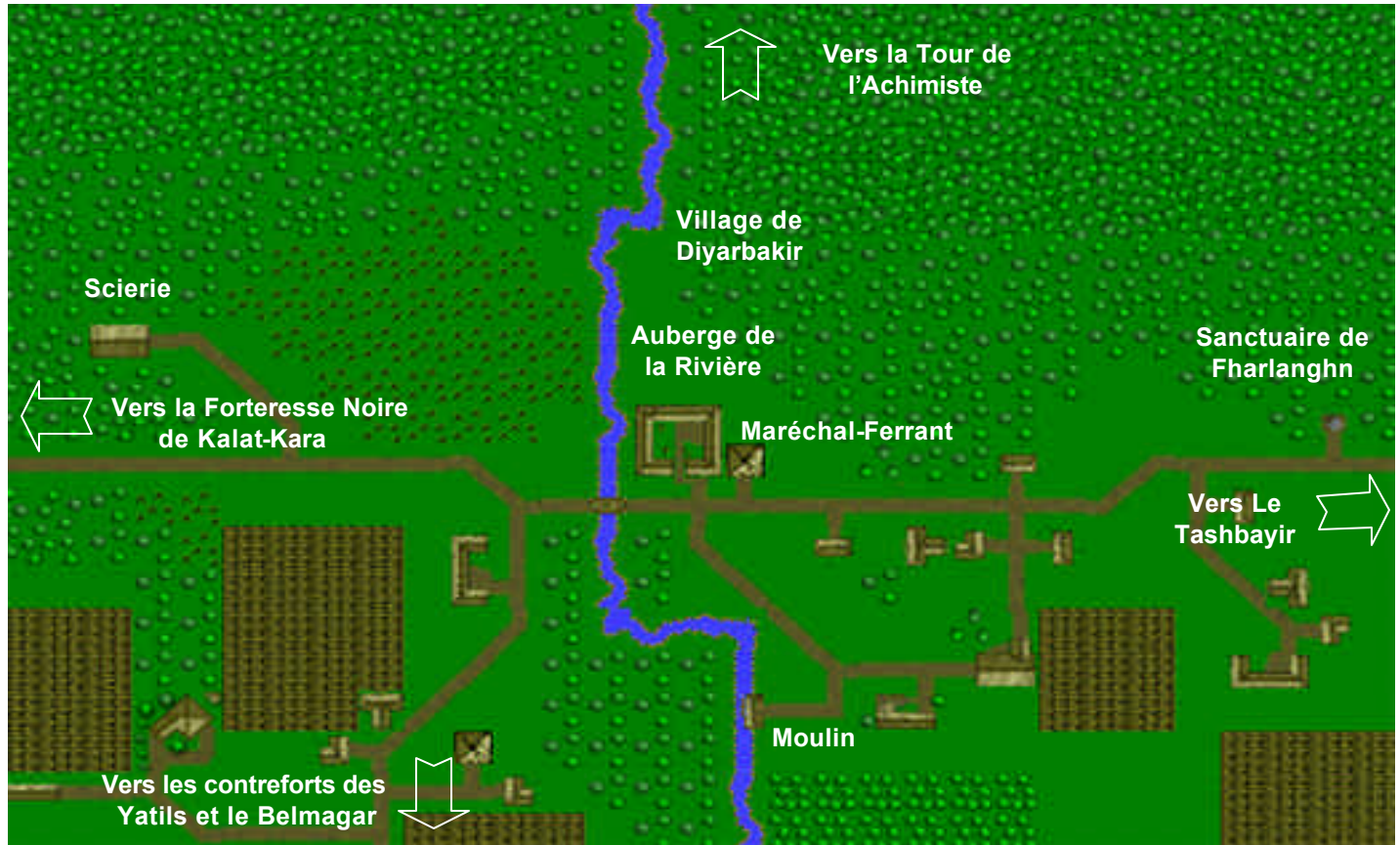
"...Après avoir quitté le tunnel nous marchons sous cette nuit étoilée à travers les bois à la lueur de cette drôle de torche. Enfin au pied de ce promontoire rocheux, où s'enfonce une caverne, je le vois retenir sa respiration et doucement progresser vers un renforcement. Et là, stupeur ! Qu'elles sont belles ! Et cette odeur ! Ce sont des roses d'une beauté comme je n'en ai jamais vu..."

Annexe Ibis : Extraits complémentaires du journal de Hassin Doukkali

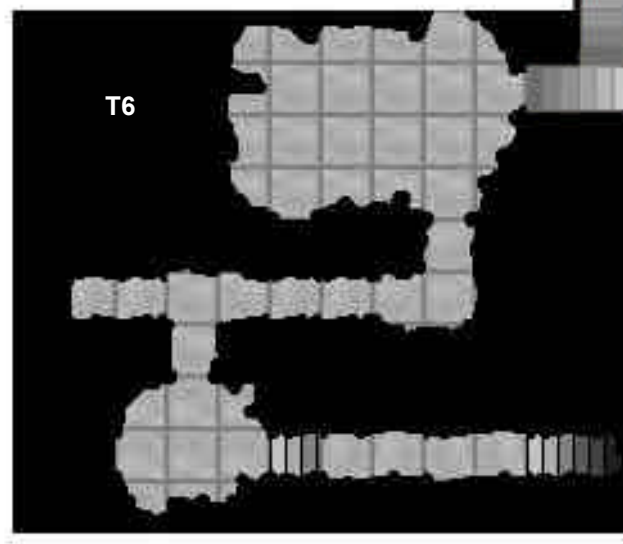
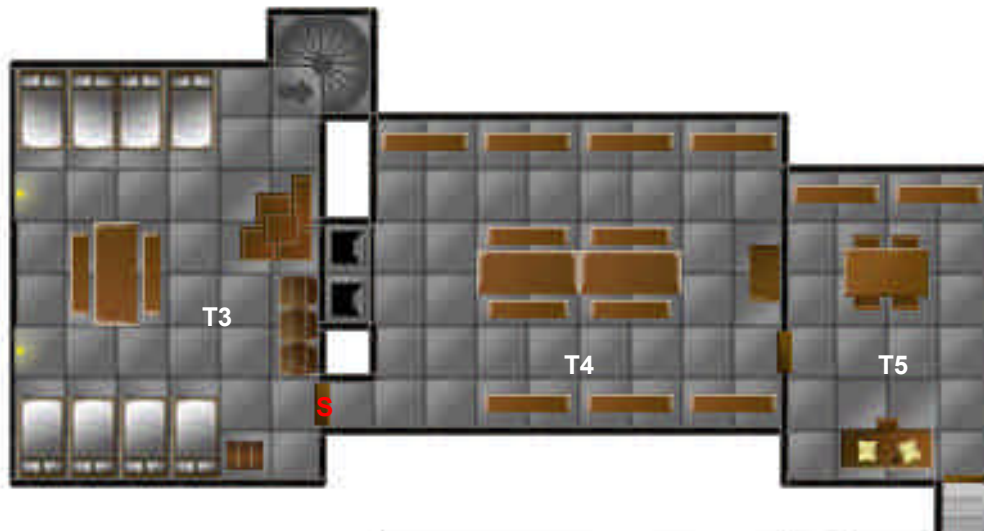
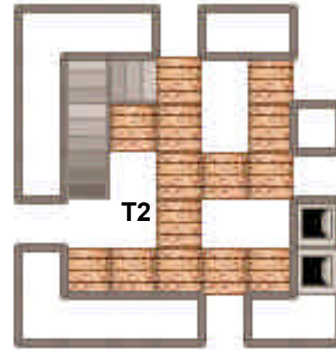
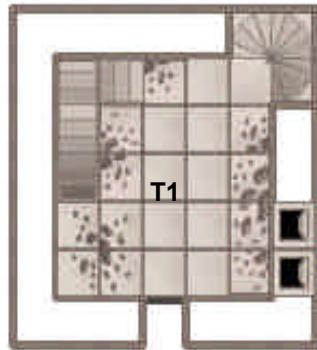
"...Nous voilà en route, avec notre précieuse cargaison. Dorénavant le rayonnement de notre famille ne sera que plus grand. En traversant ce magnifique ouvrage que nous a indiqué Jabir Ibn Hayyan, la traversée de la Jugane s'est effectuée sans problème, dommage que ce pont aux dragons ne soit plus utilisé après les sinistres événements qui s'y sont déroulés..."

"....Voilà plusieurs semaines que je n'ai plus de nouvelles de Jabir Ibn Hayyan, les livraisons n'arrivent plus, et mes stocks s'épuisent. Il faut que j'envoie du monde voir ce qui se passe. Je ne peux être en rupture lors de mes prochaines négociations..."

Annexe 2 : Carte de Diyarbakir



Annexe 3 : La Tour de l'Alchimiste



- T1 – Le Rez-de-chaussée
- T2 – L'Etage
- T3 – La Cave
- T4 – Le Laboratoire
- T5 – Le Bureau d'étude
- T6 – Les Souterrains

Annexe 4 : Grotte de l'Ours–Hibou

Annexe 5 : Extraits du livre de Jabir Ibn Hayyan

Extrait n°1

J'ai étudié les glyphes gravées dans le rocher près du rosier. Elles semblent établir un lien avec les plans d'existence et l'élément Terre.

Extrait n°2

J'ai effectivement découvert que le rocher avait un lien avec la Terre. En cet endroit, les forces telluriques sont particulièrement intenses. Ce lieu est comme une source dont jaillissent des flux magiques des profondeurs de Taerre. Est-ce pour cette raison que les rosiers poussent en cet endroit ? C'est curieux, je n'ai jamais rien entendu de tel à leur sujet.

Extrait n°3

Après de nombreuses recherches, il s'avère que le rocher est un endroit extrêmement sensible sur le plan dimensionnel. Il y a certainement moyen d'ouvrir des portes vers d'autres plans à moins qu'il ne soit lié à un plan bien précis. Serait-ce un point de convergence planaire ? Est-ce lié à l'intensité des forces telluriques ? Je dois continuer à étudier ce phénomène de près.

Extrait n°4

Aujourd'hui des mages du Zashassar fortement escortés sont arrivés dans cet endroit reculé. Ils cherchent quelque chose. Ont-ils eu vent des propriétés remarquables de ce lieu ? En tout cas, ils n'ont pas l'air de plaisanter. Quand je les vois, j'en ai froid dans le dos.

Extrait n°5

Les zashassaris sont venus m'interroger. Ils savent qui je suis. Ils m'ont posé des questions extrêmement précises. Mes craintes sont confirmées. Ils ont en partie deviné. Ils m'ont demandé si j'avais aperçu un rosier, des créatures d'autres plans, si j'avais remarqué des voyageurs dans les parages ou des phénomènes surnaturels. Grâce à des protections magiques, j'ai pu dissimuler la vérité mais ils m'ont dévisagé avec un regard si perçant et un air tellement soupçonneux que j'en tremble encore. Ils sont partis mais je suis sûr qu'ils reviendront avec des moyens magiques capables de percer mes mensonges. Je suis perdu. Même si je m'enfuis, ils me retrouveront.

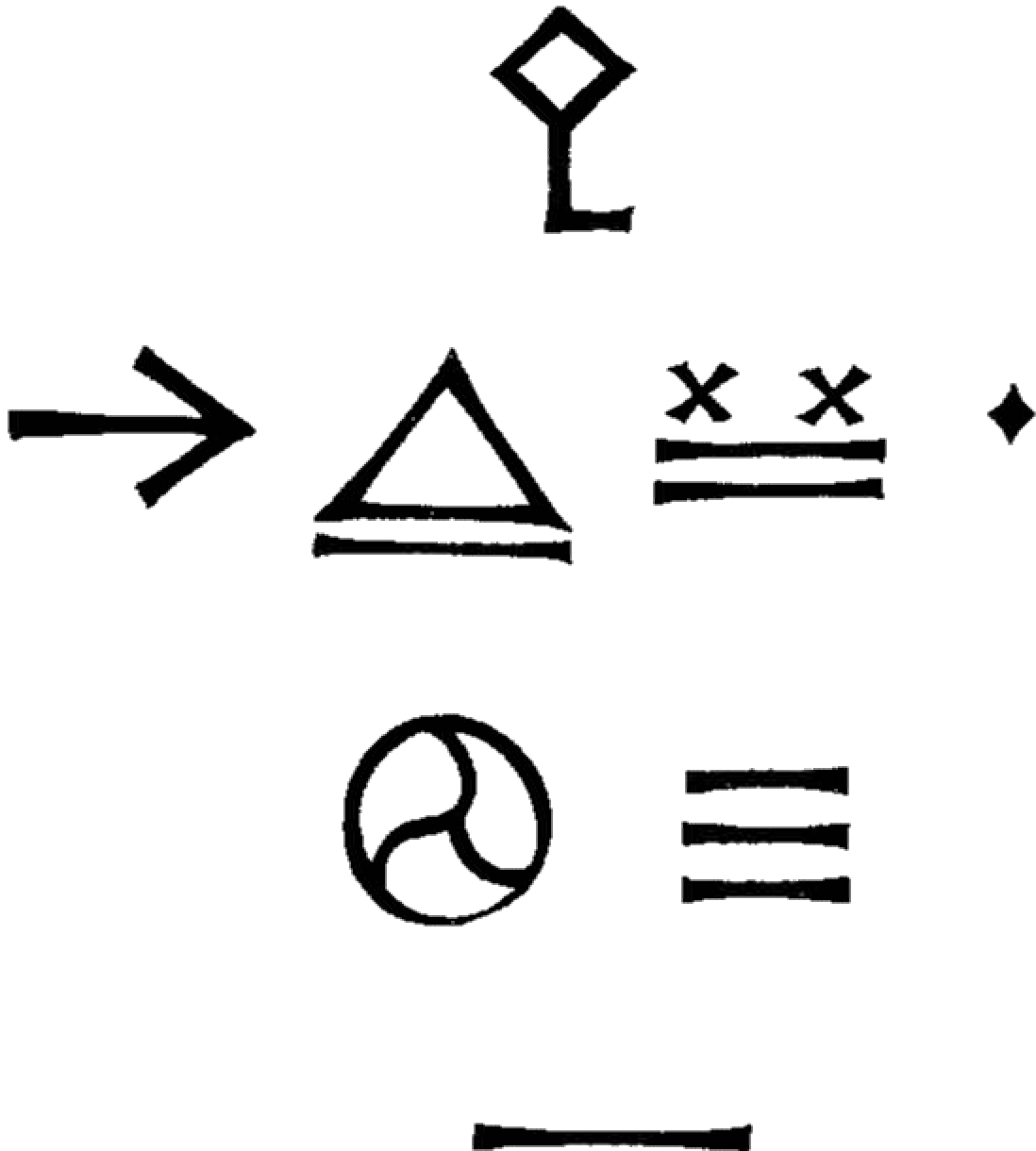
Extrait n°6

Istus m'est venu en aide ! Louée soit-elle ! Un grave incident dans le Dezbat les a obligés à partir. Du moins, c'est ce qu'ils m'ont dit. Ils sont partis. Ouf ! J'espère qu'ils ne reviendront pas de sitôt. En tout cas, ils n'ont pas découvert l'essentiel. Je peux me consacrer à mes travaux.

Extrait n°7

Voici deux ans que les zashassaris sont partis et ils ne sont toujours pas revenus. Tant mieux ! En revanche, j'ai remarqué hier de curieux voyageurs. J'ai senti leur présence et grâce à quelques sortilèges et potions, j'ai pu les repérer. Ils étaient invisibles mais j'ai pu les voir. Ils rôdaient dans les parages et semblaient m'épier. Leur tenue vestimentaire était archaïque. M'approchant discrètement par magie, j'ai pu à mon tour les espionner un court instant. Ils parlaient une langue très pure comme en poésie ou dans les ouvrages soignés. Peu de temps après, ils sont partis. Je ne les ai pas suivis, le courage m'a manqué. Je me sens d'ailleurs un peu seul, ici. Faudra-t-il que j'embauche des gardes ? D'où sortaient ces voyageurs d'un autre temps ? Qui dois-je craindre le plus, eux ou le Zashassar ?

Annexe 6 : Glyphes du rocher



Appendice A : Statistiques PNJ

Les Brigands

Al Farouk, humain mâle, Barbare 2/Guerrier 1 : FP3; Humanoïde de taille M (Humain); DV 2d12+1d10+6; pv 31; Init +1 (+1 Dex); VD 12m; CA 14 (surpris 14, contact 11) [+3 armure de cuir cloutée, +1 Dex]; Att +6 corps à corps (2d6+3 [crit 19-20/x2], épée à deux mains), Att +5 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +4 distance (1d8, [crit x3], arc long composite); Part : rage 1/jour, déplacement accéléré, esquive instinctive; AL CM; JS: Réf +1, Vig +7, Vol +0; For 15, Dex 12 Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +5, Discrétion +4, Escalade +3, Intimidation +5, Perception auditive +7, Saut +3, Sens de la nature +5; Arme de prédilection (épée à deux mains), Assaut en puissance (de Chair et d'Acier), Attaque en puissance, Enchaînement.

Possessions : Armure de cuir cloutée, épée à deux mains, dague, arc long composite (20 flèches), bourse avec 15po et 65pa.

Al Farouk, humain mâle, Barbare 2/Guerrier 3 : FP5; Humanoïde de taille M (Humain); DV 2d12+3d10+10; pv 47; Init +1 (+1 Dex); VD 12m; CA 14 (surpris 14, contact 11) [+3 armure de cuir cloutée de qualité supérieure, +1 Dex]; Att +9 corps à corps (2d6+3 [crit 19-20/x2], épée à deux mains de qualité supérieure), Att +7 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +6 distance (1d8, [crit x3], arc long composite); Part : rage 1/jour, déplacement accéléré, esquive instinctive; AL CM; JS: Réf +2, Vig +8, Vol +1; For 15, Dex 12 Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +5, Escalade +5, Intimidation +5, Perception auditive +7, Saut +5, Sens de la nature +5; Arme de prédilection (épée à deux mains), Assaut en puissance (de Chair et d'Acier), Attaque en puissance, Enchaînement, Expertise du combat.

Possessions : Armure de cuir cloutée de qualité supérieure, épée à deux mains de qualité supérieure, dague, arc long composite (20 flèches), bourse avec 15po et 65pa.

Al Farouk, humain mâle, Barbare 2/Guerrier 6 : FP8; Humanoïde de taille M (Humain); DV 2d12+6d10+16; pv 71; Init +1 (+1 Dex); VD 12m; CA 14 (surpris 14, contact 11) [+3 armure de cuir cloutée de qualité supérieure, +1 Dex]; Att +13/+8 corps à corps (2d6+4 [crit 19-20/x2], épée à deux mains +1), Att +11/+6 corps à corps (1d4+2 [crit 19-20/x2], dague), +9/+4 distance (1d8, [crit x3], arc long

composite); Part : rage 1/jour, déplacement accéléré, esquive instinctive; AL CM; JS: Réf +3, Vig +10, Vol +2; For 16, Dex 12 Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Détection +7, Discrétion +5, Escalade +5, Intimidation +6, Perception auditive +7, Saut +5, Sens de la nature +6; Arme de prédilection (épée à deux mains), Assaut en puissance (de Chair et d'Acier), Attaque en puissance, Enchaînement, Expertise du combat, Mise à terre (de Chair et d'Acier), Science du croc-en-jambe, Succession d'enchaînements.

Possessions : Armure de cuir cloutée de qualité supérieure, épée à deux mains +1, dague, arc long composite (20 flèches), bourse avec 15po et 65pa.

Brigands, humain mâle, Homme d'Arme 1 : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 7; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 15 (surpris 12, contact 11) [+1 Esquive, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois, +1 Dex]; Att +2 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +2 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +2 (+3 à moins de 10m) distance (1d6, [crit x3], arc court); AL CM; JS: Réf +1, Vig +3, Vol +0; For 12, Dex 13 Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +2, Escalade +2, Intimidation +2, Perception auditive +1, Saut +2, Sens de la nature +1; Esquive, Tir à bout portant.

Possessions : Armure de cuir, rondache en bois, dague, épée courte, arc court (20 flèches), bourse avec 2po et 5pa.

Brigands, humain mâle, Homme d'Arme 2 : FP1; Humanoïde de taille M (Humain); DV 2d8+2; pv 13; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 15 (surpris 12, contact 11) [+1 Esquive, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois, +1 Dex]; Att +3 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +3 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +3 (+4 à moins de 10m) distance (1d6, [crit x3], arc court); AL CM; JS: Réf +1, Vig +4, Vol +0; For 12, Dex 13 Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +2, Escalade +2, Intimidation +2, Perception auditive +2, Saut +2, Sens de la nature +2; Esquive, Tir à bout portant.

Possessions : Armure de cuir, rondache en bois, dague, épée courte, arc court (20 flèches), bourse avec 2po et 5pa.

Brigands, humain mâle, Homme d'Arme 3 : FP2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 3d8+3; pv 19; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 15 (surpris 12, contact 11) [+1 Esquive, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois, +1 Dex]; Att +4 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte), Att +4 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +4 (+5 à

moins de 10m) distance (1d6, [crit x3], arc court); AL CM;
JS: Réf +2, Vig +5, Vol +1; For 12, Dex 13 Con 12, Int 12,
Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +3,
Détection +2, Discrétion +3, Escalade +2, Intimidation +2,
Perception auditive +2, Saut +2, Sens de la nature +2;
Esquive, Tir à bout portant, Tir de précision.

Possessions : Armure de cuir, rondache en bois, dague,
épée courte, arc court (20 flèches), bourse avec 2po et 5pa.

Brigands, humain mâle, Homme d'Arme 4 : FP3;
Humanoïde de taille M (Humain); DV 4d8+4; pv 25; Init
+2 (+2 Dex); VD 9m; CA 16 (surpris 12, contact 12) [+1
Esquive, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois, +2 Dex];
Att +5 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte),
Att +5 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), +6 (+7 à
moins de 10m) distance (1d6, [crit x3], arc court); AL CM;
JS: Réf +3, Vig +5, Vol +1; For 12, Dex 14 Con 12, Int 12,
Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +3,
Détection +3, Discrétion +3, Escalade +2, Intimidation +2,
Perception auditive +3, Saut +2, Sens de la nature +2;
Esquive, Tir à bout portant, Tir de précision.

Possessions : Armure de cuir, rondache en bois, dague,
épée courte, arc court (20 flèches), bourse avec 2po et 5pa.

Nouvelles Règles

Dons

Assaut en puissance

Les attaques féroces du personnage peuvent surprendre des adversaires

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Attaque en puissance

Avantage : un jet d'attaque réussi (que l'aventurier utilise une arme à une ou deux mains) pendant une charge permet au personnage d'infliger des dégâts normaux mais en doublant son modificateur normal de Force. L'adversaire qu'il a chargé peut effectuer une attaque d'opportunité contre le personnage.

Mise à terre

Les puissants coups du personnage peuvent mettre à terre ses adversaires.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du croc-en-jambe, For 15+

Avantage : quand l'aventurier inflige, avec une seule attaque, au moins 10 points de dégâts en corps à corps, il peut effectuer une attaque de croc-en-jambe comme une action libre contre la même cible. On ne peut utiliser ce don avec Science du Croc-en-jambe pour obtenir une attaque supplémentaire. Utiliser avec succès ce don ne permet pas d'obtenir une attaque supplémentaire grâce à l'utilisation d'Enchaînement et Succession d'enchaînements.

Nouveau Monstre

MEPHITE DE SUIE :

Extérieur de taille P (Air, Feu)

Dés de Vie :	3d8 (13 Pv)
Initiative :	+7 (+3 Dex, +4 Science de l'Initiative)
Vitesse de déplacement :	9m, vol 15m (parfaite)
CA :	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle)
Attaques :	2 coups de griffes (+4 corps à corps)
Dégâts :	griffe 1d3
Espace occupé/allonge :	1,50m x 1,50m/1,50m
Attaques spéciales :	souffle, pouvoirs magiques, convocation de méphite
Particularités :	guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/+1)
Jet de sauvegarde :	Réf+6, Vig+3, Vol+3.
Caractéristiques :	For 10, Dex 17, Con 10, Int 12, Sag 11, Char 15
Compétences :	Bluff +6, Déplacement silencieux +9, Détection+6, Discrétion+12, Perception auditive+6
Dons :	Science de l'initiative
Milieu naturel/climat :	Terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	Solitaire, groupe (2-4 de type varié) ou nuée (5-12 de type varié)
Facteur de Puissance :	3
Trésor :	Normal
Alignement :	Généralement neutre
Puissance possible :	4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

COMBAT :

Souffle (Sur) :

- Cône de particules irritantes, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (demi-dégâts, DD12). Les êtres vivant qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de -4 à la CA et un -2 au jet d'attaque, pendant 3 rounds.

Pouvoirs magiques :

- Une fois par heure, le méphite cendrex peut s'entourer d'un nuage de fumée, ce qui produit l'effet Nuage de fumée du sort *Pyrotechnie*, lancé par un ensorceleur de niveau 3.
- Une fois par jour, il peut également faire apparaître une masse de suie et de cendres qui produit l'effet du sort *Nuage nauséabond*, jeté par un ensorceleur de niveau 6.

Guérison accélérée (Ext) :

- Le méphite cendrex ne récupère des points de vie que dans un endroit proche d'une âtre (cheminée, feu, etc...) ou il y a des cendres ou de la suie.

Convocation de méphite (Mag) :

- Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre, comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25% de chances de parvenir à appeler un méphite du même type que lui. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure.