

EKB 3-03

Consumé par son amour

Une Aventure régionale Living Greyhawk en 2 Rounds pour Ekbir

par David Concher

Coordination et Relecture : Gaël Richard
Circle Edit : David Christ

La grande compétition de Kura du festival de Froidenoce approche et la ville d'Ekbir est en pleine ébullition. Une foule imposante se presse dans la ville d'Ekbir ainsi qu'aux alentours et avec elle tous les problèmes que cela engendre. Pourtant nul ne s'attend à ce qu'un marchand très en vue soit la victime d'une créature infernale s'enfuyant au-dessus de la ville après son forfait. La victime laisse derrière lui une veuve apeurée, son affaire et un grand mystère...Deuxième épisode de la campagne *L'Héritage d'Artaxoës*.

Consumé par son amour est une aventure Donjons & Dragons pour trois à six aventuriers. Bien qu'elle puisse être jouée comme élément d'une campagne continue, cette aventure est conçue comme une introduction à Ekbir dans la campagne LIVING GREYHAWK. Les joueurs et les MD sont encouragés à consulter le *LIVING GREYHAWK Gazetteer* et le Guide d'Ekbir pour avoir une meilleure idée des habitudes de vie du peuple Bakluni en Ekbir.

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of the author. To learn more about the Open Gaming License and the d20 system license, please visit www.wizards.com/d20

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of 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.

Préparation

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 du *LIVING GREYHAWK Gazetteer* est recommandé pour mieux appréhender l'univers.

Niveaux 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 PJ participant à l'aventure.
2. Si des PJ 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 PJ, 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 PJ. 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'ait 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 PJ 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.

Unités de temps (Time Units) et Niveau de vie (Upkeep)

Ceci est une aventure régionale en deux rounds, 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 (Standard Upkeep) coûte 12 po par round. Un niveau de vie riche (Riche Upkeep) coûte 50 po par round, un niveau de vie luxueux (Luxury Upkeep) coûte 100 po par round. Ces coûts sont des coûts d'entretien à payer en début d'aventure.

La Campagne régionale *L'Héritage d'Artaxoës*

Ce scénario est le deuxième volet d'une campagne épique dont le premier épisode est constitué par le scénario *Un parfum de rose*. On peut malgré tout jouer *Un parfum de rose* après *Consumé par son amour*.

Cette campagne régionale se déroulant en Ekbir s'étalera sur plusieurs scénarios. Il est recommandé aux joueurs de prendre des notes. Certaines informations seront en effet utiles lors de scénarios ultérieurs. Il est cependant possible de jouer chaque épisode comme un scénario isolé même si, la trame globale se dévoilant petit à petit, l'intérêt du jeu sera considérablement augmenté en jouant ces scénarios en campagne.

Quelque part dans la ville d'Ekbir

... Il faisait nerveusement défiler les pierres de son collier sous ses doigts, ses yeux vifs scrutaient l'ombre au-delà du bureau sans vraiment y chercher quelque chose toutefois. Seulement quelques phrases avaient été rédigées sur la feuille de parchemin qui s'étalait devant lui, sa plume oscillait lentement, comme si elle devait pouvoir capturer quelque pensée, à la dérive dans la pièce. Soudain les pierres cessèrent de rouler sous les doigts, la plume se raidit ; les phrases apparaissaient à nouveau et la plume traçait de gracieux cercles dans l'air. Elle effectua une dernière boucle et retomba puissamment sur la feuille faisant céder la pointe avec un bruit sec : « V • ». Son destin était scellé ...

Contexte de l'aventure

Hakim el Fernel est un jeune et brillant magicien qui s'est entiché d'une ravissante jeune femme rencontrée dans le grand souk : Feitna. Il se trouve cependant qu'elle avait été mariée, il y a près d'un an déjà, à Hasor Kunrummi, le marchand de chevaux. Une idylle est toutefois née au fil des semaines et les deux âmes en sont venues à partager le plus noble des sentiments. Ils se retrouvaient deux fois la semaine, dans le souk, au détour d'une échoppe, dans une cour...

Feitna revint plus souvent à la maison avec des fleurs et même un jour avec un perroquet... « Comment cette situation allait-elle pouvoir durer ? » se demandait pourtant chacun d'entre eux, conscient malgré tout de vivre dans le péché. Le destin leur donna une réponse sans équivoque sous la forme d'une grossesse ; le temps d'agir arrivait. Une grande dispute éclata entre les deux amants, mais Feitna ne pouvait se résoudre à abandonner un mari pour lequel elle éprouvait une sincère tendresse. Le pauvre aurait été si abattu. Elle repoussa Hakim et s'enfuit du marché où ils s'étaient retrouvés comme à leur habitude. De retour à la maison, elle se sentit piégée et idiote de s'être mise dans une telle situation. De colère elle jeta un bracelet offert par Hakim par la fenêtre et libéra le perroquet.

C'est au travers d'une correspondance avec un confrère que Hakim entrevit la solution à son problème. Mais il devint alors le jeu d'une puissance machiavélique qui lui suggéra le subterfuge suivant afin de faire disparaître l'intrus impunément : dissimuler son crime sous le sceau du mysticisme. Comme certains le savent, les mages baklunis sont experts dans la magie élémentaire. Quoi de plus effrayant que l'esprit du feu, sous sa forme la plus maligne en ces terres : celle d'un efrit. Il échafauda donc le plan de se faire passer pour un génie (efrit) en s'immolant, sous la protection de la magie et en faisant appel à un peu de maquillage et de comédie. Il pris la peine de faire envoyer un très vieux alcool à Hasor (le sachant amateur de liqueurs) et c'est sous l'apparence d'un efrit (*Modification d'apparence*) qu'il fit irruption chez Hasor le lendemain, fauchant sa frêle existence d'un retour de flammes (*Maines brûlantes*). Son crime réveilla la maisonnée qui ne pu qu'assister impuissante à sa fuite

par les toits (sauts+repli expéditif). C'est là qu'interviennent nos héros, qui revenant d'un lourd repas, seront les témoins lointains de la fuite de l'efrit et surtout des pleurs s'échappant de la maison de Hasor...

Résumé de l'aventure

Les personnages arrivent à la cité d'Ekbir pour célébrer le festival de Froidenoice et profiter de toutes les festivités qui y sont associées. Les compétitions de Kura sont particulièrement passionnantes pendant cette époque et drainent une vaste foule de spectateurs.

Rencontre 1 : Les Bêtes de Foltatoud

La ville est comme une fourmilière et entrer risque de prendre du temps. Comme tout le monde, il faut faire la queue au milieu des chariots et d'une impressionnante foule de gens. Soudain des bêtes sauvages s'échappent de leurs cages sur le chariot de Foltatoud le montreur d'animaux de foire et c'est la panique. Foltatoud invite les personnages à la taverne du Croissant Maure le soir pour les remercier de toute aide fournie.

Rencontre 2 : La Taverne du Croissant Maure

Tous passent une très bonne soirée à la taverne quand finalement vient le moment de rentrer ce coucher. Les personnages sont alors les témoins de la fuite de Hakim déguisé en efrit suivi de l'incendie de la villa Hasor. On laisse un message aux personnages les invitant à se présenter à une adresse le lendemain.

Rencontre 3 : L'Enquête commence

Les personnages sont reçus par Tersek Betoun, membre du consortium du Mouqollad qui s'intéresse à la mort suspecte de Hasor. Il offre une récompense pour la poursuite d'une enquête par les personnages. L'enquête peut commencer en se renseignant auprès du voisinage et des proches de Hasor.

Rencontre 4 : Le Suspect

Il devient vite évident que Tarek Yundilla est le suspect idéal en tant qu'ennemi commercial de Hasor et en raison d'une récente rixe. Toutefois l'homme les reçoit et nie toute implication dans l'affaire. Il paraît même attristé par le décès de Hasor.

Rencontre 5 : La Tentative d'assassinat

Hakim est un peu pris de panique quand il s'aperçoit qu'une équipe d'aventurier indépendante a été engagée et il décide que la malédiction de l'efrit doit frapper à nouveau. Les personnages sont victimes d'une attaque nocturne par des créatures invoquées par Hakim. Ce dernier reste à bonne distance et s'enfuit, soucieux, s'ils s'en sortent.

Rencontre 6 : En route pour le haras

Il devient évident qu'il va falloir parler à Feitna qui était la personne la plus proche lors du crime. Cependant cette dernière est partie au haras familial. Le haras se trouve à un peu plus d'une journée dans le Dezbat. Le soir, il est possible de faire une halte dans un relais et d'écouter les rumeurs.

Rencontre 7 : L'Embuscade

Hakim a payé des brigands pour qu'ils s'occupent des gèneurs. Les ruffians tendent une embuscade aux personnages près d'un gué.

Rencontre 8 : Le Haras de Hasor

Le haras des Hasor se trouve près du village de Zoatir. Ils apprennent que Feitna pleure tous les soirs sous le kiosque dans le jardin de la propriété. Là le perroquet de Feitna qui avait disparu lors de l'incendie fait son apparition et parle. C'est le familier de Hakim et ce dernier s'en sert pour entraîner les aventuriers dans un piège mortel. L'animal prononce les mots Nmeeh n Prah, c'est une ancienne nécropole à une journée de là.

Rencontre 9 : Nmeeh n Prah

La nécropole est le lieu de résidence d'un groupe de chiens de Yeth qui attaqueront les aventuriers quand ceux-ci envahiront leur territoire. Nmeeh n Prah renferme aussi les tombes de nombreux héros du Dezbat et on peut lire des bribes de l'histoire de ce peuple sur les stèles. Un tombeau en particulier, qui sert aussi d'antre aux chiens de Yeth, renferme la sépulture d'un personnage important.

Rencontre 10 : Les Preuves et la Confrontation finale

Il devient clair à présent que les aventuriers sont manipulés et qu'il faut retourner à Ekbir pour confronter le coupable. Hakim, voyant tous ses plans échouer, a décidé de quitter la ville précipitamment. Il a laissé de fausses pistes et s'est engagé sur la route de Kofeh.

Epilogue et l'Image finale

A présent que la vérité est connue des personnages, il reste à savoir comment et à qui ils vont faire ces révélations, pour finalement déterminer les conséquences de tout cela.

Introduction

Nous sommes au début du festival de Froidenoce qui marque le milieu de l'hiver et la ville d'Ekbir s'apprête à le célébrer avec tout le faste qui la caractérise. Les jeux de Kura de cette année sont encore très attendus et la ville est en ébullition. Tout autour de cette dernière, les trois caravansérails ont enflé et forment trois petites villes grouillantes.

C'est en cette période bénie du festival de Froidenoce que comme de nombreux Ekbiriens, vous avez décidé de vous rendre dans la ville d'Ekbir afin de pouvoir assister au jeu de kura ainsi qu'à l'ensemble des festivités qui en découlent. La ville est comme en ébullition, les trois caravansérails près de la ville sont tels des fourmilières aux longues colonnes humaines se prolongeant jusqu'aux portes et perçant le mur d'enceinte. On sait que pendant cette période la cité et ses alentours compte parfois plus d'une fois et demi sa population normale. Résignés, vous prenez conscience que l'attente va être fastidieuse. Mais que ne ferait-on pas pour aller, comme les nombreux pèlerins, admirer les gracieux minarets s'élevant autour du dôme azuré du mausolée d'Al'Akbar.

Rencontre 1 Les Bêtes de Foltaoud

Les portes de la ville sont prises d'assaut par la foule et les escouades de gardes ont été doublées pour l'occasion, à noter que cela rend souvent les gardes moins tolérants et plus énervés qu'à leur habitude. Les règles de douane sont appliquées très strictement et leurs contrevenants se voient gratifiés d'une sévère amende voire pire (prison ou expulsion de la ville pour l'occasion...). Les joueurs devront se soumettre aux formalités de douane et déclarer tout objet ou denrée interdite (drogues, objets maléfiques...). N'hésitez pas à rendre ce moment un peu pénible à cause de la rigueur des gardes et du chahut de la foule.

Non loin des joueurs dans la queue pour se rendre aux portes se trouve le chariot de Foltaoud, honnête animateur de foire et montreur d'animaux. Ses compagnons, sur un chariot un peu plus loin pris lui aussi dans la foule, sont Goleth le boxeur, Orlesh du petit théâtre d'ombre et Kalia la danseuse. Tous trois sont venus pour l'occasion à Ekbir pour profiter des festivités et faire profiter les Ekbiriens de leurs attractions. Il y a quelques semaines, Foltaoud a fait l'acquisition d'animaux bien étranges capturés par des chasseurs dans une vallée des Yatils. Ces animaux sont des versions *sanguinaires* d'animaux (voir MM p.18) que l'on rencontre plus communément et il espère bien épater les foules avec ses trouvailles. Seulement, la cohue qui règne près des portes, le bruit constant et l'énervement ambiant à rendu les bêtes très nerveuses...

Vous êtes pressé par la foule se pressant aux portes, les gens crient alors que d'éternels resquilleurs tentent leur chance en hélant des amis fictifs ou encore en feignant l'indifférence, la cacophonie devient insupportable si bien qu'il est même difficile d'échanger ne serait-ce que quelques mots avec son voisin.

Un jet d'écouter DD15+APL permettra d'entendre toutefois des grognements venant du chariot recouvert

d'une bache de Foltaoud et par la suite de remarquer l'agitation de ce dernier (en d'autre terme, les joueurs ne seront pas surpris par la suite).

Tout à coup un grand craquement se fait entendre suivi d'un grognement de victoire. C'est du chariot se tenant un peu derrière vous que vient le bruit, et vous vous trouvez bientôt pris dans une foule paniquée qui s'en éloigne, les bœufs de l'attelage semblent eux aussi pris de panique et avancent en ne se souciant pas d'écraser la foule au passage. Vous avez pu distinguer brièvement que la bache recouvrant le chariot avait été en partie déchirée, laissant apparaître une cage de bois brisée dans un coin... mais le chariot avance et...

Chaque joueur doit faire un jet de force DD12 pour parvenir à se frayer un chemin dans la foule pour échapper au chariot, en cas d'échec ce dernier les écrase, un jet de réflexe DD13 réussi évite le pire et le personnage est jeté sur le côté (-1 point de vie), un échec entraîne 1d8 point de vie. Le chariot continue jusqu'à ce qu'on l'arrête. Après trois rounds, un garde s'en chargera. Arrêter le chariot est possible (Dressage DD13+APL) et évitera trop de blessés ce qui limitera le courroux des gardes à l'encontre de Foltaoud.

A l'arrière, un cercle s'est formé et s'agrandit alors que les gens s'enfuient devant les créatures :

APL2 (EL 3)

🐾 **2 Belettes sanguinaire** (dont une blessée lors de sa sortie de la cage qui a perdu la moitié de ses points de vie) : 13, 7 pv ; Voir Manuel des Monstres p18.

APL4 (EL 5)

🐾 **Loups sanguinaires (2)** : 45 points de vie chacun. Voir Manuel des Monstres p18.

APL6 (EL 7)

🐾 **Loups sanguinaires (4)** : 45 points de vie chacun. Voir Manuel des Monstres p18.

Tactique

Les animaux sont très ennervés par la foule et le bruit. Ils se sentent acculés et s'en prennent au hasard aux personnes à proximité. Après cinq rounds, il y aura suffisamment de place pour que les bêtes tentent de s'enfuir dans la plaine.

En APL 2, Foltaoud offre 90 po par bête capturée vivante, en APL 4 et 6, il offre 180 po par bête capturée.

Trésor

APL 2 : L – 0 po ; C – 30 po ; M – 0 po.

APL 4 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.

APL 6 : L – 0 po ; C – 120 po ; M – 0 po.

Foltaoud, qui est tombé du chariot est parvenu à saisir un filet et crie pour qu'on les prenne vivant (c'est son gagne

pain après tout). Si les joueurs ont des difficultés, Goleth et les autres viendront à la rescousse.

Développement

La capture vivante des bêtes ravira Foltaoud qui devra toutefois s'expliquer avec des gardes de la ville furieux. Il récompensera même la capture de chaque animal (voir annexe récompense) et invitera les joueurs à assister aux représentations de la troupe. Dans le cas contraire, il est tout de même content que le pire ait été évité. Il propose aux aventuriers de les retrouver un soir à la taverne du Croissant maure.

Dans tous les cas, les gardes de la ville verront d'un bon œil toute intervention. À présent, la voie pour les portes a été bien dégagée ce qui permettra aux joueurs de gagner quelques heures. Les gardes conseilleront même de chercher une auberge ou une maison d'hôte dans le quartier de l'arsenal, l'ensemble des chambres de la ville ayant été pris d'assaut.

Enfin vous pénétrez à l'intérieur de la cité, mais la foule ne semble pas vouloir se dissiper, les rues sont bondées. Vous suivez nonchalamment les courants humains vers le cœur de la ville, vers les jeux. Pour l'occasion, le Maïdan d'Al'Akbar, la grande place dominée par le pinacle d'Oudmey mais où l'on peut aussi admirer la façade ouvragée de la maison des Faris, a été aménagée. Les vastes manazirs (gradins) destinés à accueillir la foule ont été disposés en un large cercle où les démarcations du terrain de Kura ont été tracées. Autour, de nombreux marchands ont monté leurs tentes formant une foire fourmillant de badauds, promeneurs et habitants s'affairant tous au milieu d'un brouhaha incessant.

Les compétitions de Kura qui ont lieu durant tout le festival sont aussi l'occasion de continuer les festivités tard dans la nuit, dans les nombreuses tavernes et auberges pleines à craquer durant cette saison. Il serait d'ailleurs sans doute sage de chercher un toit dès à présent...

A noter que comme il est très difficile de trouver un toit, chaque joueur (voire groupe de joueur) devra effectuer un jet de *renseignements* DD13 afin de trouver une place dans une auberge ou une maison d'hôtes dont les prix auront été majorés de 50% pour l'occasion (il est possible de louer pour l'occasion un petit appartement pour une demi-douzaine de personnes).

Les joueurs n'étant pas parvenus à trouver une place pourront retenter chaque jour sachant que c'est en général en matinée que sont réservées celles-ci et que tout échec obligera à dormir dans les rues ou à se rabattre sur les campements à l'extérieur de l'enceinte de la ville (ce qui veut dire supporter à nouveau une longue attente pour rentrer à nouveau dans la ville), mais la location d'une grande tente est moins onéreuse.

En revanche, si les campements sont relativement sûrs à cause des nombreuses patrouilles, dormir dans les rues est

beaucoup plus risqué. Au mieux des gardes délogent les vagabonds, voir s'ils sont louches, avinés ou en situation de récidive les emprisonnent pour la nuit (50% de chance) ou les conduisent aux portes de la ville (50% de chance, quand la prison est pleine). Au pire il est possible de se voir détroussé durant son sommeil voire agressé par des individus peu scrupuleux ou ayant l'alcool violent. L'utilisation d'une faveur issue d'un habitant de la cité permet de trouver à se loger rapidement et au tarif normal de surcroît.

Maintenant que les joueurs sont dans la ville, il est suggéré de leur laisser une journée afin qu'ils puissent visiter cette dernière, rendre visite à une connaissance ou bien profiter de la foire et des nombreux marchands pour acheter divers équipement.

Rencontre 2

La Taverne du Croissant maure

Notre histoire débute le jour d'Isturia (jour consacré à Istus, comme le témoignent des processions se rendant le soir venu, en direction du temple de la Dame de notre destinée). Le climat est frais mais relativement clément pour la saison. Même si le ciel est nuageux, les devins misent sur un temps favorable durant les festivités.

Vous aviez accepté de fêter dignement les quelques jours de repos que vous vous étiez octroyé à l'issue de votre dernière aventure par une soirée au « Croissant maure », et c'est sans aucune mesure que chacun d'entre vous s'est lancé dans une orgie de nourriture, de boisson et de discussions enflammées (!), les plus sobres s'approchant des tables où l'on joue aux échecs dragon, les plus téméraires s'adonnant même aux plaisirs de l'herbe de kif.

La taverne du Croissant maure est décrite dans l'annexe 1.

Alors que la nuit est déjà avancée, repus et empreints de bâillements, il vous paraît opportun de vous frayer un chemin au travers des volutes de fumée s'échappant des narguils pour regagner votre chambre à quelques pâtés de maisons où vous attend une confortable couche. La nuit est nuageuse et vos pas approximatifs, moins à cause de l'enivrement que de vos panses gonflées par les excès ... sans doute. C'est à cet instant précis qu'une vive boule de feu traverse la route, d'un toit à l'autre à près de cent pas, semblant traîner quelques lointains cris dans son sillage.

Un jet de détection (DD 15) permettra à un aventurier même aviné de distinguer en fait une forme humanoïde robuste baignée de flammes. N'hésitez pas à en rajouter, voir même à faire tirer un jet de peur aux joueurs ayant réussi leur détection (avec pour effet une grosse accélération du cœur). Un jet connaissance en arcane, en

légendes ou connaissance des plans (difficulté 15) peut indiquer une certaine ressemblance avec un esprit du feu connu sous le nom d'efrit. Pour en savoir davantage, il sera nécessaire de se renseigner dans un endroit approprié. N'oubliez pas qu'une bonne part de l'intrigue du scénario repose sur le fait que tous penseront à une vengeance des forces occultes. Aussi, orienter les aventuriers sur cette fausse piste au début est tout à fait normal... quand l'homme sage désigne la lune, l'idiot ne distingue que le doigt ...

Vous entendez toujours les cris venant de votre gauche. Quant à la boule de feu, elle s'est évanouie par delà les toits dans un souffle enflammé...

Deux options s'offrent alors aux aventuriers, s'ils ne décident bien évidemment de prendre leurs jambes à leur cou !

Se diriger vers les cris

Ils arrivent bien rapidement jusqu'à la demeure de Hasor, dont certains peuvent déjà avoir entendu parlé s'ils sont originaires de la ville d'Ekbir et versés dans le monde des affaires et des chevaux en particulier (jet de Connaissance [folklore] DD20 pour se souvenir que c'est un éleveur de chevaux assez réputé et par conséquent assez riche !).

La bâtisse comme beaucoup est de briques cuites et recouvertes d'un enduit jaunissant, au toit plat abritant sûrement une terrasse. Elle se compose de deux étages et c'est du second que s'échappent des cris ainsi qu'une lumière vive et agitée témoignant d'un début d'incendie.

Déjà dans le voisinage, on sent les gens qui s'éveillent, certains sortant bientôt pour voir de quoi il retourne alors que d'autres demeurent sans doute à observer à l'abri des volets en persienne, depuis un moment pour certains. La porte de la maison s'ouvre laissant sortir une épaisse fumée. Là, deux femmes voilées sortent en toussant. Des hommes du voisinage vont alors prêter main forte aux gens restés combattre le feu.

Il est possible pour les aventuriers d'aider. Attention de nombreux voisins regardent avec méfiance les visages des inconnus qui pourraient tenter de tirer parti du malheur des Hasor.

Il est maintenant recommandé de lire l'annexe 3 décrivant la maison de Hasor pour la description des lieux.

Plusieurs personnes gravitent à présent autour de la maison dont la porte s'est ouverte pour laisser sortir un nuage de fumée d'où émergent trois personnes (des domestiques à en voir leur tenue).

Si les personnes sortant sont interrogées, elles affirmeront que le maître et sa femme sont encore en haut et que leur chambre est au deuxième. Il est alors possible pour un ou plusieurs personnages impétueux

d'aller chercher d'éventuels survivants. Les moins téméraires préféreront sans doute contribuer à l'organisation d'une chaîne pour acheminer de l'eau jusqu'à l'étage.

Il est important de tenir compte du temps à partir de cet instant car après 10 rounds, certains des indices auront disparus. Au deuxième étage la fumée est épaisse et respirer devient difficile (jet de vigueur DD10 pour chaque round passé à respirer ici, +2 si on met un linge devant sa bouche, en cas d'échec la victime tousse et commence à étouffer ses prochains jet subiront un malus de -2). Une fois arrivé à zéro, c'est la mort. Des actions physiques doublent les pertes. Il est possible de se mettre en apnée (voir alors les règles de noyade), cependant si une personne reprend son souffle à cet étage, ses jets d'endurance seront frappés d'un malus de -4 et deux points de constitution seront décomptés en plus durent les deux rounds suivants la fin de l'apnée.

Au deuxième l'apprenti de Hasor étouffe le feu avec des étoffes et des tapis pour éviter qu'il ne s'étende. Un homme empêche une femme en larme d'entrer dans la pièce d'où s'échappent des flammes (le bureau) et la traîne difficilement vers l'escalier.

Le bureau

Dans un coin du bureau gît le corps brûlé de Hasor, son visage est terrible, il a comme fondu sous l'effet du feu, l'odeur de chair brûlée qui s'est répandue dans la pièce est atroce. On peut rapidement s'apercevoir qu'il est mort. Si l'on parvient dans le bureau avant le 5^e round, il est possible de remarquer que l'incendie a pour source l'endroit vers où se trouve Hasor qui a dû périr consumé dans les flammes.

Le balcon

Sur le balcon, avant le 8^e round, il est possible de remarquer quelques détails (jet de fouille) :

DD13+APL, Il y a des traces de suie sur le sol (jet d'Int DD11 fait penser à des pas).

DD18+APL, il y a un peu de sable fin répandu près de la fenêtre du bureau (c'est la composante du sort de *sommeil* utilisé par Hakim pour assoupir Hasor. Un jet de *Connaissance des sorts* est possible si le joueur fait le lien avec l'utilisation de magie ici. Il y a une patte d'insecte (grillon) sur la rambarde du balcon (elle est brisée et c'est la composante du sort *saut*, un jet de *Connaissance des sorts* est possible).

Attention, ces informations sont particulièrement difficiles à découvrir et quand bien même on les découvre, les joueurs peuvent mettre quelques temps avant de faire le lien avec des composantes de sorts. Dans un premier temps, il doit être clair pour tous que c'est un génie malin qui est l'auteur du crime ; c'est comme souvent le mobile qui démasquera le véritable coupable.

Un sortilège de *détection de la magie* pourra permettre de percevoir une faible aura magique résiduelle due aux trois sortilèges utilisés ici pendant quelques minutes

encore et des jets de *Connaissance des sorts* DD16 permettront de discerner deux auras de transmutation distinctes et une d'enchantement (respectivement pour Mains brûlantes, saut et sommeil qui a servi à endormir Feitna).

Dans la chambre de Hasor (on peut y voir par le balcon) on peut aisément remarquer que le perchoir a une chaînette en argent avec une bague comportant une serrure ouverte (le perroquet n'a pas péri dans l'incendie). La tapisserie brodée par Feitna est là aussi. On peut saluer la précision des premiers motifs, un jet d'évaluation DD13 indiquera toutefois que la qualité des points a diminué dernièrement (elle était soucieuse).

Développement

Si on propose à Feitna de recevoir les soins d'un guérisseur, elle le repousse violemment en affirmant bien se porter (elle veut cacher sa grossesse), un jet de psychologie DD13+APL la révèle gênée et DD18+APL indique qu'elle veut sans doute dissimuler quelque chose. Elle est au bord de l'hystérie, se retrouvant d'un coup veuve et enceinte d'un enfant illégitime. Un PJ habile pourra toutefois l'approcher en la calmant (diplomatie DD15+APL) et alors il sera possible de faire un jet de *Premiers Secours* DD18+APL pour déterminer son état.

Il ne sera pas possible d'entamer une quelconque conversation avec Feitna qui est en larmes. Même par la suite, elle demeurera isolée dans sa chambre et sera protégée des visiteurs par les domestiques puis ensuite par la famille de Hasor.

Tenter de poursuivre une boule de feu

Il semble difficile de sauter de toit en toit afin de poursuivre une flamme dans la ville, il est en revanche possible de suivre une direction, de voir une lueur de temps à autre ou d'entendre le cri d'un témoin du passage de la créature (voir plan pour l'itinéraire emprunté par la créature). Suivre la créature requiert deux jets de détection DD15. Après 300 mètres environ elle plonge dans une fontaine (jet de détection ou fouille DD16+APL pour trouver un morceau de tissu huilé dans l'eau) puis continue dans les rues (nul n'a rien vu ensuite). Un jet de pistage peut permettre de déterminer que l'être s'est rendu dans le quartier du port de pêche mais rien de plus car ici il y a pas mal de passage.

A l'issue de ces événements, l'incendie aura été maîtrisé et Feitna sauvée. Bientôt la garde arrivera et interrogera les personnes présentes. Attention, toute mention faite de créatures magiques ou autre fera s'assombrir les gardes qui préféreront terminer la conversation au poste afin que n'importe quelle rumeur ne soit pas répandue.

A l'issue des auditions, les personnages seront relâchés mais pas avant qu'on ne leur ait explicitement dit d'éviter de parler de trop de telles choses. Une enquête commence et déterminera bientôt de quoi il retourne.

Un homme attend les PJ à la sortie du poste, il est porteur d'un message :

***Compatriotes, je salue votre courage et vous convie à prendre une collation avec moi demain matin à la taverne du Croissant Maure.
Tersek Betoun.***

Développement

A l'issue de ce chapitre, les personnages peuvent être choqués par la mort violente de Hasor et suspecter des forces occultes de se trouver derrière cela. Ils peuvent avoir quelques soupçons d'une manipulation s'ils sont chanceux.

Chronologie des évènements

Jour 1, Isturia : Le soir, meurtre de Hasor.

Jour 2, Péloris : Rencontre avec Betoun et début de l'enquête.

Jour 3, Xanaria : Arrivée des frères de Feitna (la famille de Hasor habite la province de Fashtri), ils prennent les affaires en main et organisent les funérailles pour la semaine suivante, de quoi prévenir le reste de la famille. Départ de Feitna pour le haras.

Jour 4, Akbaris : L'enquête continue (à noter que ce jour est dédié au culte et que par conséquent beaucoup de gens vont au temple), et cela agace Hakim. Le soir, une tentative d'assassinat est perpétrée à l'encontre des joueurs.

Jour 5, Geshtaya : Enquête.

Jour 6, Mouqolis : Départ pour le Haras. Le soir arrêt au relais.

Jour 7, Myhrissia : Embuscade dans la journée. Arrivée au village près du Haras (c'est le jour de repos, personne ne travaille, l'ambiance est familiale).

Jour 8, Isturia : Rencontre avec Feitna.

Jour 9, Péloris : Départ pour la nécropole.

Jour 10, Xanaria : Arrivée à la nécropole.

Jour 11, Akbaris : Jour de prière, voyage vers Ekbir.

Jour 12, Gestaya : Passage par le relais.

Jour 13, Mouqolis : Ekbir, recherche de Hakim et complément d'enquête. Hakim est poursuivi. Le soir un grand match de Kura aura lieu entre l'équipe de la famille Kunrummi et celle sponsorisée par la famille Yundilla.

Jour 14, Myhrissia : Un repos bien mérité ! C'est aussi le jour de la grande Sibaq al Khaïl (course), attention aux paris...

(il est négociant en tapisserie notamment et il lui arrivait d'acheter des pièces confectionnées par Feitna). C'est en fait un agent du Mouqollad. Il ne cachera d'ailleurs pas son appartenance au consortium si on lui pose directement la question. Tersek est persuadé que les PJ ont des indices et étaient les mieux placés pour remarquer des détails. En outre, Istus tisse sa toile et les aura disposés là dans un but... Son offre est simple :

APL 2

20 coupes d'or par personne (la coupe d'or est la pièce d'or d'Ekbir) pour découvrir qui ou quoi est à l'origine de la mort de Hasor, et ce avant - voir au détriment - des enquêteurs de la Garde.

APL 4

40 coupes d'or par personne

APL 6

80 coupes d'or par personne

Développement

Attention, les gardes mènent aussi l'enquête et il est conseillé de prévoir quelques rencontres avec deux gardes en particulier qui sont chargés de l'enquête (ils pourraient d'ailleurs trouver étrange de voir les PJ rôder aussi dans certains endroits !). Ces deux enquêteurs travaillent pour le compte de la garde mais étant donné le caractère particulier du crime, ils rendent compte directement à Fesser Al Dawinn, inquisiteur du Zashassar !

L'aventure n'est toutefois pas une course contre la montre. Les gardes sont uniquement là pour maintenir la tension voir donner des coups de pouce : les PJ pourraient vouloir espionner les gardes (ne pas hésiter à requérir des jets de discrétion pour les suivre et selon les circonstances Perception auditive ou toute autre compétence utile). Il est alors possible d'apprendre (en écoutant ou en lisant leur carnet d'enquête) qu'ils soupçonnent un rival de Hasor qui aurait eu un mobile : l'élection prochaine d'une personne à un conseil influent de marchands du Mouqollad dont Hasor était membre.

Pour mener l'enquête, les PJ peuvent s'adresser au voisinage, faire des recherches dans des bibliothèques ou auprès d'érudits, dans des temples, auprès des différents PNJ et dans tout autre endroit où le MJ estimera que des renseignements concernant le sujet sont accessibles. Le MJ est susceptible d'échanger des rumeurs si ces dernières se prêtent davantage au lieu inspecté.

Rencontre 3 L'Enquête commence

Le lendemain, un individu vous fait effectivement un signe quand vous entrez dans le Croissant Maure. Il se présente comme s'appelant Tersek Betoun et affirme être une relation d'affaire de Hasor

Ce que l'on peut apprendre sur Hasor Kunrummi, table des rumeurs :

1. Il était un homme pieux et un fervent adorateur d'Istus et il faisait souvent des offrandes au culte. Vrai (il attendait un geste du destin sans doute, désespéré d'avoir une descendance).
2. Il adorait sa femme. Vrai.
3. Il n'aimait guère les enfants (faux) et avait même chassé violemment des gamins du quartier jouant près de son échoppe (vrai, mais par dépit, on en vient à haïr la chose qui nous sera toujours interdite).
4. Il n'a jamais pu avoir d'enfant parce que lui et sa femme ont été privés de ce don. Vrai (lui !).
5. Il désirait un héritier ardemment. Vrai.
6. Il avait choisi d'adopter son neveu et en faire son héritier (qui peut le dire ?) - ce qui explique pourquoi il ne voulait pas d'enfant (faux).
7. Hasor est l'un des meilleurs éleveurs de chevaux. Son pur-sang a remporté un trophée lors de la foire aux chevaux, voilà deux ans de cela. Vrai.
8. Hasor possède un haras et pas mal d'arpents de terres à une journée de la ville. Vrai.
9. Hasor aurait été la victime d'un esprit envoyé des dieux pour le punir pour les malversations commerciales commises qui seules avaient pu lui permettre de s'enrichir autant. Faux.
10. Hasor a escroqué un sorcier en lui vendant un cheval boiteux, celui-ci s'est vengé. Faux.
11. Hasor s'était attiré la défaveur de quelque concurrent avec les étalons qu'il a vendus à bon prix il y a peu (Tarek Yundilla).
12. Une dispute a éclaté entre Hasor et un autre homme il y a près de deux semaines, sans doute un client mécontent. Vrai, un cheval vendu est tombé malade et le client est venu faire un esclandre. Hasor s'est alors proposé de remplacer mais on ne dresse pas un cheval en un claquement de doigt.
13. Plus d'une fois Hasor a été maudit par Amid, son voisin, qui se plaignait à cause des tapis qu'on tapait dans l'arrière cour, envoyant par là-même d'épais nuages de poussière chez lui. Vrai.
14. Amid, le voisin, est un brocanteur malin qui parvient toujours à mettre la main sur des raretés. Vrai.
15. Hasor était dur avec son apprenti (vrai). Il lui en faisait tellement baver que ce dernier aurait bien pu vouloir en finir avec lui (faux, il était dur mais juste).
16. Ces derniers temps, Hasor avait le vent en poupe, ce qui le mettait dans une position de force avec ses fournisseurs. Il en a changé récemment d'ailleurs (vrai, mais c'est là la loi du profit !).
17. La famille Kunrummi compte parmi les meilleurs éleveurs de chevaux d'Ekbir. Vrai.
18. La famille Kunrummi organise beaucoup de course de chevaux et de jeux de Kura (cette année encore, Hasor avait aligné des candidats pour les compétitions de Kura...). Vrai.
19. La famille Kunrummi est très implantée dans la région de Fashtri, le chef de famille en est Allambra Kunrummi. La famille est bien souvent en rivalité avec la famille Yundilla. Vrai.
20. Ce sont certainement des concurrents de Kura adversaires de l'équipe de Hasor qui ont fait le coup. Faux.

Ce que l'on peut apprendre sur les éfrits :

Il convient à cet effet d'étudier le sujet dans une bibliothèque (la bibliothèque du Zashassar n'est accessible qu'aux zashassari mais la bibliothèque du collège du Zashassar est accessible à tout le monde contre un droit d'entrée de 10 coupes d'or par jour), dans un temple ou de se renseigner auprès d'un sage, d'un historien voire d'un sorcier afin de pouvoir obtenir les informations suivantes :

- Sur un jet de profession scribe, de connaissance bardique ou de connaissance des plans DD 10, on peut apprendre qu'un éfrit est vaguement un être de légende apparenté au feu.
- Sur un jet de profession scribe, de connaissance bardique ou de connaissance des plans DD 15, on peut apprendre que l'éfrit est un esprit du feu avec des tendances cruelles. On parle d'une histoire qui voudrait qu'un éfrit emprisonné dans une bouteille accorderait trois vœux à la personne qui le libérerait. En outre nous sommes en période de solstice, les astres sont favorables aux invocations ! On raconte pas mal d'histoire de gens étant tombés

sur des ruines où ils ont découvert des bouteilles gravées de symboles ésotériques et qui à leur ouverture ont libéré un génie. On parle notamment d'un mage « pyrologue » ayant appartenu à une influente famille du Dezbat qui se faisait appeler « le Poing de l'Efrit », surnom en rapport avec son sceau (symbole). Demeurent comme seuls témoignages de l'existence de cette famille de nos jours les ruines de Nmeeh n Prah où se trouvent les cryptes de la famille. (Sur un jet de fouille DD 15 on remarque que quelques pages se rapportant au lieu de Nmeeh n Prah, et en particulier sur le récit d'un voyageur s'y étant rendu il y a quelques temps, sont manquantes à la bibliothèque du collège du Zashassar !) On situe toutefois le lieu à une bonne journée de marche au nord-ouest de la ville d'Ekbir dans le Dezbat, là les basses collines de la lande formeraient une dépression semblable à un vaste cirque au sud duquel reposeraient les ruines.

- Sur un jet de profession scribe, de connaissance bardique ou de connaissance des plans DD 15, on peut

apprendre en plus que les efrits sont originaires du plan élémentaire du feu. On les dit faits de basalte, de bronze ou encore de flammes solides. On leur prête souvent des apparences effrayantes surtout dues à leurs origines sulfureuses et ils possèdent de grands pouvoirs sur le feu. Ils furent comme de nombreux génies emprisonnés ou encore liés, par les mages baklunis avant le grand cataclysme. Djinns et efrits sont des ennemis jurés.

- Sur un jet de profession scribe, de connaissance bardique ou de connaissance des plans DD25 ou plus, on apprendra en plus que comme de nombreux génies, ils furent emprisonnés en grand nombre par les invocateurs baklunis avant le grand cataclysme. Il arrive encore qu'un magicien capture un efrit grâce à d'anciens rituels pour le forcer à la servitude pour mille et un jours. Originaire du plan élémentaire du feu, la majorité vivent dans la grande Cité d'Airain à la tête de laquelle on trouve le Sultan des Efrits

Si les joueurs recherchent des informations sur Nmeeh n Prah, se référer alors à l'introduction du chapitre correspondant.

Ce que l'on peut apprendre sur Feitna :

1. Aimait son mari et est abattue par sa mort. Vrai.
2. Elle est experte en broderie. Vrai.
3. Elle aimait les fleurs et en ramenait souvent du marché. Vrai, surtout depuis quelques semaines.
4. Elle avait fait l'acquisition d'un superbe perroquet qui a péri dans l'incendie. (Faux, il lui fut offert par Hakim et elle l'a chassé après leur dispute).
5. Elle croule sous les responsabilités et les soucis après la mort de son mari. Vrai.
6. Les frères de son mari viennent pour l'aider. Faux, ils flairent quelque chose de pas net.
7. Elle craint les frères de son mari. Vrai.
8. Feitna travaillait sur une tapisserie avec passion depuis quelques semaines. Vrai.
9. Elle n'a pas été au temple depuis un moment (elle ne peut se confesser !).
10. Elle a jeté un bracelet par la fenêtre un jour de colère. Cette rumeur ne pourra être obtenue qu'à partir d'une enfant des rues qui joue souvent dans le coin et qu'un joueur aura mise en confiance (jet de diplomatie DD 15+APL).

Jib, le portier

Un brave homme de 25 ans, il boite en raison d'un accident de cheval au Haras et fut emmené ici par la suite pour servir Hasor. Il est désespéré et ne sait ce qui a pu se passer. Il a entendu des cris et est monté

pour apercevoir une créature discrète et enflammée traverser la rue d'un bond (il décrit effectivement ce qui pourrait être un efrit). Il a bien noté ces derniers temps que Hasor était souvent absent à cause de son travail, et par la même que Feitna passait davantage de temps dehors.

Le majordome, Balek, et sa femme Yesmin

Ils sont consternés mais ils réagissent et mettent rapidement en œuvre des travaux dans la maison pour effacer les traces de l'incendie. Ce sont de braves gens mais ils ne peuvent apporter que peu de détails sur ce qui c'est passé ; force est aussi de constater qu'ils ne sont pas bien futés et que l'on peut aisément se jouer d'eux. Par contre la femme aura été appelée deux fois durant cette dernière semaine pour apporter des herbes médicinales à Feitna qui fut la victime de nausées. Il est vrai que cette dernière avait consommé plusieurs pots de miel en quelques jours et en avait fait une indigestion (boulimie de la femme enceinte en plus du début de la grossesse).

« La pauvre petite dame, les absences de son mari l'affectaient beaucoup, elle en est tombée malade mais cela va mieux à présent ! »

C'est le majordome qui a réceptionné l'amphore avec la liqueur offerte par Hakim, il se rappelle qu'une carte disait simplement « Encore un bien joli coup, comme cet étalon, vous avez été le plus rapide. T. » mais il faudra être persuasif pour lui faire avouer qu'il a lu la carte (jet de diplomatie DD15+APL).

Bien évidemment l'amphore comme la carte sont un leurre de Hakim pour impliquer le principal concurrent de Hasor, Tarek Yundilla. Quelque chose cloche néanmoins car Hasor a bien fait l'acquisition d'un étalon au détriment de Tarek mais il y a plusieurs semaines à présent.

Talia, la bonne

Elle est choquée car elle a aperçu la créature, elle est très superstitieuse et est persuadée que le maître aura dérangé quelque puissance et s'est attiré son courroux. Elle a peur d'être elle-même victime de la malédiction si elle parle de la chose. C'est pourquoi il sera très difficile de lui faire dire ce qu'elle a vu. Un jet de psychologie DD15 révélera qu'elle est envahie par la peur et seul un jet de diplomatie DD20 permettra de lui faire entendre raison et de la convaincre de raconter ce qui s'est passé le soir de la mort de Hasor. En effet, ce soir là elle vit nettement la créature comme elle rejoignait Feitna dans la chambre pour la faire sortir de la maison (Hakim restait alors un moment, s'assurant que sa bien aimée ne succombe pas dans l'incendie).

« Ma maîtresse était frappée d'un lourd sommeil duquel je ne parvenais pas à la tirer, elle était lourde et je la portais en dehors de la chambre avant que les flammes ne nous coupent la voie, c'est alors que je vis la créature, elle se tenait sur le balcon de l'autre côté des grilles. Elle me fixait et j'étais paralysée par la peur. Elle était baignée de flammes et plus grande et robuste que le plus fort des hommes, son visage large laissait apparaître de grands crocs et deux

cornes émergeaient de son crâne. Elle baissa alors le regard sur Feitna puis se retourna à une vitesse impressionnante et franchit le balcon d'un bond en déployant des ailes, planant au-dessus de la rue pour atterrir sur le toit d'en face. »

Questionné sur la maladie de Feitna, elle dira :

« Elle était souffrante, mangeait peu et ne semblait vouloir garder les aliments. »

Le lendemain, les deux frères de Feitna arrivent à la maison avec leurs femmes, ils prendront les choses en main et leur première décision sera de faire partir Feitna pour la ferme sur le champ. Leurs femmes l'accompagneront pour demeurer à ces côtés le temps que l'on organise des funérailles.

Développement

A l'issue de ce chapitre, les joueurs doivent avoir établi une liste de suspects avec en tête Tarek Yundilla.

Rencontre 4 Le Suspect

Toute personne à la recherche d'un mobile pour le crime se dirigera bien évidemment vers les concurrents de Hasor, et parmi eux, c'est Tarek Yundilla à qui profite le plus sûrement la disparition de Hasor. Il est par conséquent probable que l'on demande après lui. C'est en tout cas ce que feront les enquêteurs de la ville qui sous prétexte de renseignements sur les relations de Hasor dans le monde des affaires, tenteront d'entrevoir la possibilité d'une machination. Il est certain que si quelqu'un est en possession d'un objet permettant de contrôler un génie et s'en sert à des fins malfaisantes, il faut le retrouver au plus vite. Attention les enquêteurs pourraient tomber sur les PJ et être ennuyés de les voir traîner dans le coin...

Il n'est pas aisé de rencontrer Tarek, c'est un homme que les affaires accaparent. Il faudra une bonne raison pour qu'un rendez-vous soit accordé. Un jet de diplomatie DD16 ou de « profession – marchand » DD13 sera nécessaire pour le rencontrer. N'hésitez pas à ajuster le jet d'un bonus ou malus selon les moyens inventés par les PJ. Dans tous les cas, Tarek recevra à son étude dans le quartier du marché.

L'étude de Tarek se trouve dans le quartier du marché. La bâtisse est assez grande et doit comporter plusieurs offices dans le genre de celle de Tarek, c'est un lieu où l'on traite des affaires à en juger par les enseignes et même le nombre important de scribes allant et venant avec des contrats. La porte d'entrée est vitrée, un lourd panneau de bois repose sur le côté et le tout est égayé par d'imposants pots de part et d'autre de l'entrée dans lesquels prennent racines d'élégants petits buissons (pas encore en fleur à cause de la saison). Sur le côté, une cordelette sert à actionner une clochette.

Quelques instants après que la clochette ait été actionnée, un homme de petite taille et un peu rondouillard fera son apparition et invite les PJ à entrer dans une petite antichambre. Il s'agit de Habkel, l'assistant de Tarek. Ils seront bientôt conviés à entrer dans un bureau alors même que Tarek raccompagne un homme assez grand jusqu'à la porte et lui serre la main avec ces dernières paroles : *« je vous ferai envoyer mon scribe avec l'ensemble de notre accord rédigé en des termes plus détaillés comme vous en avez fait la demande. A bientôt »*. Il se retourne alors et entre à la suite des PJ dans son bureau.

Tarek est un homme d'une quarantaine d'années aux tempes grisonnantes, au regard franc et au parlé tranchant. Il est amusant de noter la façon qu'il a toujours de se gratter le bouc lorsqu'il réfléchit. Il a accepté de recevoir des gens uniquement pour l'élégance de la demande. Les PJ devront faire attention à ne pas le dépeindre comme un suspect ce qui aura pour effet de le mettre en colère et d'écourter l'entretien. En revanche, s'ils affirment venir pour obtenir davantage de renseignements sur Hasor et ses affaires, il sera ravi de les aider.

Si on le questionne sur l'étalon que Hasor lui a raflé lors d'une récente affaire, il avouera spontanément que l'homme avait rondement mené l'affaire mais que c'est déjà vieux de plusieurs semaines à présent et oublié.

Il sait en outre que Feitna s'est retirée avec ses belles sœurs au Haras de Hasor dont il connaît bien évidemment la localisation.

L'équipe de Kura de Tarek fait parti des favoris pour la principale course.

Développement

A l'issue de ce chapitre les joueurs doivent avoir des doutes sur les différents suspects qui ne semblent pas vraiment vouloir du mal à la famille Kunrummi.

Rencontre 5 La Tentative d'assassinat

Les joueurs ont à présent attiré l'attention de Hakim qui les espionne secrètement. Il devient évident pour lui que la poursuite de leur enquête va lui poser des problèmes. Il a donc décidé d'en finir avec ces enquêteurs un peu trop curieux en faisant se déchaîner les flammes sur eux. C'est donc sous sa forme d'éfrit qu'il se rendra près de leur lieu de repos en pleine nuit. Il se servira alors d'un puissant parchemin pour invoquer des créatures issues du feu au beau milieu de leurs appartements.

Les joueurs devront réussir un jet de perception auditive DD13 pour être réveillés par la matérialisation des créatures. Ils pourront alors *se préparer* pour une action ou faire une action partielle (réveiller du monde...). N'hésitez pas à décrire la scène en détail avec des paroles psalmodiées venant de nulle part alors que la température de la pièce augmente avec des flammèches apparaissant au centre de la pièce et

semblant tourner de plus en plus vite comme pour faire un vortex...

APL 2 (EL4)

🔥 **Petits élémentaires de feu (4)** : 9pdv chacun ; Cf. Manuel des Monstres.

APL 4 (EL6)

🔥 **Salamandre commune, augmentée** : 55 pv ; Cf. Annexe.

APL 6 (EL8)

🔥 **Salamandres communes, augmentées (2)** : 55 pv chacune ; (Cf. Annexe).

Pour les statistiques voir l'annexe « PNJ et Monstres ».

Trésor

APL 2 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 0 po.

APL 4 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 0 po.

APL 6 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 0 po.

Tactique

Les créatures invoquées sont dirigées pour venir à bout des personnages et tenteront au mieux de les terrasser. Un personnage à terre sera laissé à la merci des flammes qui se propagent.

À noter aussi que ces créatures du feu causent d'énormes dégâts sur le mobilier et les structures les entourant. Par conséquent, au fur et à mesure du combat, les meubles, les lits et les différentes affaires se trouvant autour prendront feu et un incendie débutera. Chaque round un nouveau foyer prendra. Éteindre un foyer d'incendie requiert un jet de Dex DD15 modifié (+2 en utilisant une cape ou couverture, +3 avec de l'eau...).

Après cinq rounds de combustion (5 rounds d'un foyer ou deux plus trois de deux foyers), la fumée dégagée commencera à être gênante et oblige à prendre en compte la règle sur la fumée.

Rappel des effets de la fumée :

Les personnages respirant une fumée épaisse doivent effectuer un jet d'endurance chaque round (DD15+1 par tentative antérieure) ou passer ce round à tousser. Un personnage qui tousse pendant deux rounds consécutifs prend 1d6 points de dommage temporaires. La fumée obscurcit la vision dissimulant à moitié ses adversaires (20% de chance de rater un coup).

En cas de victoire, un grognement se fait entendre par delà la rue, si l'on jette un coup d'œil, on peut apercevoir l'éfrit qui s'envole au-dessus des toits... Il est encore possible de relever un indice sur le toit voisin (ou dans une allée proche s'ils sont à l'extérieur de la ville) : du tissu à moitié carbonisé et enduit de pois...

Le propriétaire de l'établissement (ou ceux des tentes voisines si les joueurs dorment dans un camp de caravanes à l'extérieur) est furieux et ne veut rien entendre. Pour lui, il faut payer la facture ou c'est la garde. Le montant des dégâts s'élève à 10 po par round

d'incendie et par foyer. Si rien n'est tenté pour éteindre l'incendie, le voisinage aidera alors mais les dégâts et le manque à gagner s'élèvera à 1000 po ! (1500 en APL4 et 2000 en APL6).

A noter qu'il sera très difficile pour les joueurs de prouver la présence de créatures (ils disparaissent à leur mort pour regagner le plan du feu) et, quoiqu'il en soit, ils sont responsables des dommages.

Si la garde est contactée, il sera donné raison au propriétaire des lieux et les joueurs seront condamnés à payer les réparations et seront emmenés en prison (jet de diplomatie DD15 pour éviter cela en payant directement). En cas d'emprisonnement, un jugement sommaire aura lieu le lendemain condamnant les joueurs à 1500po (2250po en APL4 et 3000 en APL6) (frais de justice obligent). A noter que les possessions des joueurs seront vendues ou remises à un prêteur sur gage pour réunir la somme (il sera toutefois possible de les racheter plus tard). Toute personne ne pouvant pas payer sera emprisonnée pour 1 TU par 100po de sa part à payer (coupant court à la suite du scénario), par exemple 1000po à 5 joueurs correspond à 200po chacun et donc deux TU de prison passées à travailler pour rembourser.

Développement

Les joueurs savent à présent qu'ils ont ennuyé quelqu'un... Il devient bien vite évident qu'il faudra rencontrer Feitna avec qui nul n'a pu converser encore. Elle est partie pour le haras déjà...

Rencontre 6

En route pour le haras

Le haras est à un peu moins d'une journée de la ville d'Ekbir au nord-ouest juste en une terre qui dépend du Dezbab. (certains PJ qui ont joué « La légende de Glendaloch » y sont peut être recherchés Cf. Annexe 8!).

Vous décidez donc de vous engager sur la route du nord qui devient rapidement un chemin de terre traversant le Diyarkadir parsemé de champs. La région est en effet fertile et peuplée. De nombreux hameaux bordent Ekbir mais alors que les heures passent, ils deviennent plus rares et les terres plus sauvages. Un relais est néanmoins en vue comme l'heure du déjeuner approche. C'est un groupe de trois bâtiments entourés d'une palissade et se situant en haut d'une petite colline. Alors que l'on s'approche, on peut distinguer ce qui ressemble à une écurie, un bâtiment rectangulaire percé de fenêtre qui abrite sans doute des cabanes et une maison d'où s'échappe un fumet bien appétissant !

Le propriétaire Kesim vit ici avec sa femme et assure le service dans la grande salle. Il voit passer pas mal de voyageurs se rendant au nord et des marchands acheminant de la nourriture et d'autres denrées dans le peu fertile Dezbab. Il peut apprendre aux PJ que des brigands sévissent parfois dans la lande du Dezbab, mais plusieurs détachements du Dezbab ont été détachés et campent ça et là dans le pays !

Plus important, dans le cas où les aventuriers s'arrêteraient à leur retour du Haras et qu'ils sympathisent avec Kesim, ce dernier se rappellera alors qu'un groupe d'individus était passé par le relais peu après leur départ et avait demandé si Kesim connaissait leur destination (il s'agissait de Hakim accompagné de la bande de ruffians qu'il avait engagée pour décourager les PJ, et qu'ils auront sûrement rencontré quand ils repasseront).

Kesim peut décrire les ruffians suffisamment précisément pour que les PJ les reconnaissent, sauf un peut être qui selon Kesim avait moins l'air d'une canaille mais paraissait plus lettré (Hakim).

Après cette pause, il faut se remettre en marche. Au fur et à mesure de la progression, il devient évident que le Diyarkadir laisse place au Dezbat. Plus loin on peut apercevoir des volutes de fumée caractéristiques des campements de troupes qui sont en manœuvre. Peu après la villa des Hasor est en vue. Attention car il est important pour la tension (de ceux recherchés en Dezbat notamment) d'insister sur la proximité des troupes. En effet, un bruit très fort ou un sortilège voyant ne manquera pas d'attirer leur attention !

Voir l'annexe 8, recherché en Dezbat.

Rencontre 7 L'Embuscade

Le chef des ruffians est un rôdeur et a choisi un endroit propice à l'embuscade (voir annexe 3).

Un jet de détection DD15 permettra à un personnage de ne pas être pris par surprise.

La journée est ensoleillée et vous remarquez qu'il a dû pleuvoir abondamment la veille à en juger par les importantes flaques de boue qui bordent le chemin. Vous arrivez à proximité d'un petit gué au creux d'un petit vallon boisé quand tout à coup un mouvement dans les sous-bois est suivi du claquement sec d'une corde d'arc...

Les ruffians :

APL 2 (EL5)

♣ **Hommes d'arme niveau 1 (7)** : 6 pv chacun ; Cf. Annexe.

♣ **Chef Rou1/Rôd1** : 15 pv ; Cf. Annexe.

APL 4 (EL7)

♣ **Hommes d'arme niveau 2 (7)** : 12 pv chacun ; Cf. Annexe.

♣ **Chef Rou2/Rôd2** : 27 pv ; Cf. Annexe.

APL 6 (EL9)

♣ **Combattants niveau 4 (6)** : 24 pv chacun ; Cf. Annexe.

♣ **Chef Rou3/Rôd3** : 41 pv ; Cf. Annexe.

Trésor

APL 2 : L – 136 po ; C – 20 po ; M – 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 50 po pour deux potions de *soins modérés*.

APL 4 : L – 136 po ; C – 30 po ; M – 75 po pour trois potions de *Force du taureau*, 100 po pour quatre potions de *soins modérés*, 75 po pour une potion d'*Héroïsme*.

APL 6 : L – 83 po ; C – 40 po ; M – 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 75 po pour une potion d'*Héroïsme*, 194 po pour l'épée batarde +1.

Tactique

La tactique des mercenaires engagés est simple. Sachant que les joueurs vont emprunter la route pour la villa de Hasor, ils tendent leur embuscade au milieu d'un petit bois. La route passe dans ce bois et traverse une étroite clairière. Ils se sont disposés de manière à tirer parti du terrain qui leur offrira une couverture (+4 à leur classe d'armure).

L'attaque se déclenchera quand les personnages atteindront l'endroit marqué par la croix.

Les mercenaires tiennent leurs arcs courts prêts et tenteront d'abattre en premier les personnes ne portant pas d'armure ou en armure légère. Toute personne à terre sera considérée comme abattue et ils changeront alors de cible. Un personnage se ruant sur l'un des mercenaires deviendra alors la cible privilégiée de celui-ci.

Le terrain est particulièrement humide et boueux autour de la route, ce qui ralentira la progression de toute personne voulant se ruer au contact (demi-mouvement dans tous les cas et jet de réflexe DD13 en cas de course pour ne pas tomber après 3 mètres de déplacement).

Il faudra en moyenne trois actions de mouvement ou une course pour parvenir au contact (soit 13m ou 9 cases environ).

Si le combat tourne au désavantage des mercenaires, c'est-à-dire si en plus du chef un autre est tué ou que trois d'entre eux sont maîtrisés, les autres tenteront de s'enfuir dans les bois. A cet effet ils ont repéré, à une faible distance, une petite rivière (5 mètres de largeur environ) que l'on peut traverser sur un tronc en travers de cette dernière. Ils ont dissimulé un feu grégeois à l'extrémité qui, une fois jeté sur le tronc, leur assurera une retraite tranquille.

Si l'un des mercenaires est capturé et interrogé, il s'avèrera qu'il en sait très peu sur l'embuscade si ce n'est que c'est bien payé. En revanche, leur chef (si on peut le faire parler, intimidation ou diplomatie DD15) pourra décrire un homme ressemblant à Tarek Yundilla (encore une fois Hakim aura usurpé son identité).

Développement

Les joueurs pourront ici croire à une attaque de brigands ou déceler le fait qu'ils ont été engagés s'ils font parler l'un d'entre eux ou s'ils trouvent étrange que les brigands aient autant de coupes (pièces d'or) sur eux.

(Fin de la première partie)

Rencontre 8

Le Haras de Hasor

Il se trouve à une lieue du hameau de Zoatir, qui comprend une dizaine de fermes. Les habitants de Zoatir sont assez pauvres et ont bien du mal à tirer grand chose de la terre par ici. Par contre l'élevage du mouton leur est plus profitable. Dans la région, le haras est connu de tous de part la renommée des bêtes qui en sont issues et par là même de la richesse de son propriétaire. Même si on a constaté l'arrivée de gens là-bas, nul n'est encore au courant pour le drame.

L'ensemble des terres de Hasor est délimité par une palissade de plusieurs lieues en tout. A l'intérieur de celle-ci, les chevaux vivent en liberté sous l'étroite surveillance du personnel du haras et d'une bonne vingtaine de chiens l'aidant dans cette tâche. Le plus souvent, les chevaux sont repoussés le soir vers le cœur du domaine près des points d'eau.

La villa se trouve sur le côté ouest du domaine près de Zoatir et se dresse sur un promontoire ce qui offre une vue imprenable sur le village d'un côté et le domaine de l'autre. Immédiatement autour de la villa, un joli parc agrémenté d'arbres a été aménagé.

Si les PJ demandent à voir Feitna ils vont irrémédiablement se heurter à ses deux belles-sœurs (Zoleiya Kunrummi, par exemple, est très acariâtre). Il faudra alors faire preuve de finesse pour les convaincre d'accorder un entretien avec la veuve (diplomatie DD13+APL). Tout entretien aura lieu sous le kiosque à musique dans le parc.

Il est aussi possible en cas d'échec des négociations, d'espionner la villa et de retrouver Feitna sous le kiosque. Le MJ jugera de la difficulté de la chose en fonction des idées déployées par les joueurs, sachant que si la villa n'est pas gardée à proprement dit, trois serviteurs vont et viennent et une demi-douzaine d'homme travaillant au haras vit dans une dépendance à proximité. Notons surtout la présence de trois chiens autour de la villa (l'un est vieux...).

Pendant ce temps, Hakim a suivi les PJ en prenant soin de rester à bonne distance (il observe avec son familier). Arrivé près du haras, il décide d'espionner Feitna avec son perroquet.

Sous le kiosque avec Feitna

Feitna a eu le temps de reprendre ses esprits depuis le drame. Elle a analysé la situation et est obligée de constater avec horreur que la mort de son mari arrange bien des choses. Il ne se posera plus le problème de la paternité de l'enfant qu'elle attend, elle a tout de même le haut le cœur de se voir raisonner ainsi car elle avait beaucoup d'affection pour son mari et c'est avec les sentiments les plus sincères qu'elle l'avait épousé. Même si avec le temps, le fait qu'ils se voyaient moins à cause des affaires de Hasor, elle demeurerait son épouse respectueuse et ne lui aurait jamais fait de mal directement.

Quoiqu'il en soit la situation paraît s'arranger presque trop facilement et un étrange doute habite sa conscience sans qu'elle ne puisse le formuler (elle ne peut penser que Hakim en soit la cause, mais reste persuadé qu'il y avait une bonne raison à la présence d'une créature du feu chez elle).

Feitna serait heureuse elle aussi d'en savoir plus. Pourquoi une créature infernale s'en prendrait-elle à un honnête marchand ? Elle ne peut apporter que peu de précision sur les éventuelles causes. Elle n'était pas au courant de ses affaires ni des rivalités marchandes. Elle se rappelle néanmoins qu'on a livré à son mari une amphore de vin très rare la veille et qu'il aimait à consommer un digestif dans son étude le soir. C'est d'ailleurs là qu'il gardait ses bouteilles les plus fameuses. En revanche Feitna ne soufflera mot de son état. Ensuite fatiguée, elle les quittera pour regagner rapidement sa chambre.

Si les PJ parviennent à déduire qu'elle pourrait être enceinte et à la confondre (jet de diplomatie DD13+APL), elle fondra alors en larmes et avouera sa faute, racontant son idylle avec le jeune Hakim. Elle avouera en outre que c'est dans l'échoppe du tailleur Hanni Joturel qu'elle et Hakim se retrouvaient tout le temps. A l'issue de son récit, elle priera les PJ de partir et s'enfuira en pleurs dans sa chambre. A noter qu'un prêtre d'Al'Akbar pourra vouloir l'entendre en confession (+2 au jet de diplomatie alors).

Dans les deux cas Feitna insistera sur la discrétion des aventuriers.

Sous le kiosque sans Feitna

Pendant ce temps, Hakim espionnait la scène au moyen de son perroquet qui après le départ de Feitna se hasarderait à quelques battements d'ailes afin de se faire remarquer (jet de détection et/ou perception auditive DD13). Des aventuriers habiles croiront alors pouvoir l'approcher. En fait, il se placera sur une haute branche afin de rester hors de portée et se reculera si l'on s'en approche. On peut aisément distinguer une bague à sa patte (qui rappelle le perchoir et la chaînette dans la maison de Hasor). Hakim tient à tendre un piège aux aventuriers par le bec de son familier. Il attendra le moment propice, il placera le perroquet sur un coin sombre de l'arbre les obligeant à prendre une torche, voyant la flamme le perroquet s'exclamera :

« Coccoooo ! feu... aaarrrrr au secours aaarrrr ...Nmeeh n Prah... aaarrrrr »

Il s'envolera ensuite.

A noter que Hakim a doté son familier d'un sortilège de poigne électrique qu'il déchargera sur toute personne tentant de l'agripper.

Pour les renseignements qu'on peut apprendre sur Nmeeh n Prah, se référer à l'introduction du chapitre suivant.

Questionner les habitants de Zoatir permettra de savoir que ce sont des ruines d'anciens tombeaux qu'il vaut

mieux éviter. Elles se trouvent au sud d'un cirque à une journée de là.

Développement

A l'issue de ce chapitre, les joueurs seront incités à se rendre à la nécropole de Nmeeh n Prah, que ce soit par curiosité après avoir rencontré ce nom avant ou à cause du piège de Hakim qui a fait prononcer ce nom à son perroquet pour les mener à une mort certaine dans ce lieu maudit.

Rencontre 9 Nmeeh n Prah

Introduction

Juste avant d'aller à la nécropole, il est possible de se renseigner à son sujet. Le jet pour savoir que le lieu a très mauvaise réputation est Renseignements (au village) DD 15 ou Connaissance bardique DD15. Pour savoir qu'il s'agit de tombes d'anciens seigneurs du Dezbat réputés pour leurs mages, il faut réussir un jet de Connaissance (folklore local, histoire ou mystères) DD30 ou Connaissance Bardique DD25 (tout est tombé dans l'oubli après plus de 800 ans).

Les ruines de la modeste nécropole de Nmeeh n Prah se situent au sud d'un large cirque au beau milieu d'une lande déserte. Ce sont des tombeaux en ruine et envahis par la végétation, beaucoup se sont écroulés sous le poids des âges mais certains forment de petits monticules enchevêtrés dans les bruyères. Une brume légère ne semble pas vouloir quitter le lieu, une ambiance sinistre règne là.

Hakim a décidé d'en finir avec les aventuriers. Ses recherches lui ont permis d'apprendre que des chiens de Yeth ainsi que des morts rodaient ici (les pages volées à la bibliothèque). Un bon moyen pour en finir avec des curieux...

La Nécropole

Une légère brume stagne toujours dans cet endroit du cirque, elle semble comme pénétrer les vêtements les plus chauds et glace le sang. Un silence de mort règne ici, le chant d'aucun oiseau ne venant troubler la quiétude des morts. La végétation est torturée, les épineux sont nombreux et leurs branches barbelées s'agrippent aux vêtements comme autant de griffes qui seraient mues par autant de bras d'une force sombre et antique. Les arbres, sinistres, ont des formes terribles tout droit issues de cauchemars...

La nécropole est extrêmement ancienne, un jet d'architecture ou de profession scribe (pour les épitaphes) DD 15 permettra de dater des deux premiers siècles suivants la Dévastation invoquée. Il est manifeste de toute façon que la nécropole a subi les outrages du temps. La végétation a recouvert et attaqué de nombreuses sépultures sous la forme de mousses, lierres épineux et lichens. Les nombreuses tombes

comportent des épitaphes en ancien baklunite (voir annexe 6).

Un ou des chiens de Yeth ont élu domicile dans l'un des tombeaux, il faudra être discret pour ne pas les alerter. Ils attaqueront dès qu'ils s'apercevront de la présence d'intrus en commençant par hurler...

Les chiens de Yeth :

APL 2 (EL3)

🐾 **Chien de Yeth (1)** : 19 pv ; Cf. Manuel des Monstres.

APL 4 (EL5)

🐾 **Chiens de Yeth (2)** : 19 pv chacun ; Cf. Manuel des Monstres.

APL 6 (EL7)

🐾 **Chiens de Yeth (4)** : 19 pv chacun ; Cf. Manuel des Monstres.

Trésor

APL 2 : L – 0 po ; C – 20 po ; M – 0 po.

APL 4 : L – 0 po ; C – 30 po ; M – 0 po.

APL 6 : L – 0 po ; C – 40 po ; M – 0 po.

APL 2, 12 pièces antiques pour un total de 120 po dans leur antre en D.

APL 4, 18 pièces antiques pour un total de 180 po dans leur antre en D.

APL 6, 24 pièces antiques pour un total de 240 po dans leur antre en D.

Pour plus de détails, voir l'annexe « Récompense et calcul d'expérience ».

Tactique

Si les chiens de Yeth perçoivent les joueurs de nuit, ils tireront avantage de la brume et se placeront derrière le mausolée (en 1) pour fondre sur leur ennemi par surprise en les prenant à revers si possible. Dans le cas où ils sont plusieurs (APL4 et 6), au moins un chien aboiera chaque round afin de faire paniquer leurs adversaires. Il sera ensuite plus aisé pour eux de se jeter sur les personnages en fuite et isolés.

Si les joueurs visitent la nécropole de jour, les chiens de Yeth resteront dans leur antre, la crypte sous le tombeau, et s'attaqueront aux joueurs si ces derniers s'engagent dans les escaliers.

1. Tombeau

Ce mausolée semble dédié à des défunts particulièrement importants. Les portes métalliques sont dans un triste état, l'un des battants s'est à moitié détaché de la charnière, laissant une large ouverture alors que l'autre s'est affaissé et semble à présent solidaire du mausolée

On peut distinguer à l'intérieur des détritrus, des fresques sur l'ensemble des murs, une petite alcôve avec des statues dans le mur d'en face, un bénitier sur la droite et un petit escalier au fond à gauche qui s'enfoncé vers une crypte probablement.

A - L'antichambre

La salle supérieure est couverte de fresques en assez bon état (les peintures ont été traitées par une huile d'intemporalité). Ces fresques sont terribles. Elles dépeignent la Dévastation Invoquée s'abattant sur l'empire baklunien : un vent noir s'approche, les maisons, les temples et les palais s'effondrent en poussière, la végétation meurt, les hommes se tordent de douleur et sont réduits à l'état de vieillards, les enfants périssent...

Des inscriptions gravées (en ancien baklunite) en certains endroits des fresques décrivent les événements. Les fresques doivent se lire dans un certain sens puisqu'il y a une progression chronologique. Elles couvrent tout le tour de la salle. À un endroit, on distingue Tovag Baragu et les prêtres-mages à l'intérieur lançant en représailles la Pluie de Feu Incolore (jet d'histoire ou de connaissance des arcanes DD15 ou connaissance bardique DD10 pour reconnaître l'endroit et la Pluie de feu incolore, un jet de Géographie DD10 pour reconnaître l'endroit uniquement).

Plus loin (et donc plus tard), on voit des rescapés rassemblés autour d'un homme apparemment très respecté (on peut lire qu'il s'agit d'Artaxoës), dans un pays verdoyant au bord de la mer (on peut lire qu'il s'agit du Dezbāt). Encore après, on voit leurs descendants construire des villes. Ils sont ensuite attaqués et de grandes batailles s'ensuivent que les descendants des rescapés perdent. Le général de l'armée ennemie est nommé dans les inscriptions : Rostam Ashir (jet de connaissance [noblesse et royauté] DD15 permet de savoir qu'il s'agit d'un ancêtre de la famille régnante du Dezbāt éteinte récemment avec la mort de Nérīm Ashir ; le titulaire actuel Urik Ashir appartient à une branche parallèle qui ne descend pas de Rostam Ashir).

B - L'alcôve

La salle comporte un autel dédié à Istus ainsi qu'une niche avec trois statuettes de pierre représentant les trois aspects d'Istus (jet de connaissances (religion) DD10 (jeune bergère, femme noble et mûre, vieille femme)).

C - Le bénitier

Sur un côté de la salle se trouve une sorte de bénitier (on peut détecter une puissante aura magique d'invocation et de transmutation sur ce bénitier) surmonté d'une statue que l'on peut identifier comme Geshtāi, déesse des lacs, des rivières et des puits (jet de connaissances (religion) DD10. L'ensemble est sculpté de telle manière qu'il semble que la déesse tient le bénitier dans ses bras. Une inscription en ancien baklunite gravée sur le pourtour du bénitier dit : "Pleure les souffrances du peuple baklunien, pleure le glorieux empire perdu, pleure les vies brisées!". Un jet de connaissances (religion) DD13 (automatique pour un prêtre de la déesse) permet de savoir qu'il existe une antique coutume baklunienne tombée en désuétude consistant à pleurer les morts en prononçant une lamentation dédiée à Geshtāi (des pleureuses devaient la prononcer dans les cortèges funèbres). La prière doit

être prononcée en ancien baklunite. Elle dit "Nous pleurons Ô déesse ceux qui ne s'abreuvent plus à tes sources!". Si un PJ se tenant devant le bénitier prononce, en pleurant, et en ancien baklunite, cette prière, ses larmes se mettent à briller et un peu d'eau apparaît dans le bénitier. Si on recueille les larmes et qu'on les place dans le bénitier, l'eau semble cristalliser tout en prenant la forme d'une grosse goutte. En une minute, toute l'eau s'est transformée en une sorte de perle de la taille du poing, en forme de larme (de goutte), et de couleur blanche. On peut la prendre. Elle irradie une faible aura magique d'invocation.

NB Elle n'a aucun pouvoir si ce n'est dans un scénario ultérieur. Pour pleurer, soit un jet réussi de représentation (DD 15) soit un jet de sagesse (DD 15) (les PJ d'alignement LN, N, CN ont -2 et ceux d'alignement LM, NM et CM ont -6, les non-humains ont -2 et les Bakluniens ont +2).

D - La crypte

Il fait très sombre ici et les coins de murs sont recouverts de toiles d'araignée. Au sud, des statues élimées représentent trois personnes aux ports altiers et richement drappées d'habits de mode ancienne. Il est très important d'insister sur le côté sinistre de la scène. Les crépitements des torches sont les seuls bruits et des ombres sont projetées partout entre les statues et au-delà des grandes toiles d'araignées. Un froid glacial et surnaturel règne ici.

La crypte semble aussi être la tanière des chiens de Yeth comme en témoignent les ossements éparpillés sur le sol. Les tombes des défunts de la famille noble à qui fut dédié le mausolée reposent derrière trois blocs de pierre scellés de la forme d'une porte. Des épitaphes sur ces portes comportent le même genre d'inscriptions que sur les tombes dehors. Le nom de la famille est Arkadan (jet de connaissances (noblesse et royauté) DD18 pour savoir qu'il s'agit d'une famille noble de l'empire baklunien. La porte du milieu comporte des traces de griffes (par les chiens de Yeth) au niveau du bas de cette dernière et du sol jusqu'à en faire apparaître la pierre sous la crasse et la terre. Pour ouvrir ces portes, il faudra s'aider de leviers tels que des barres à mine et faire tomber les blocs de pierre ce qui soulèvera un épais nuage de poussière obscurcissant la pièce pour deux rounds (voir règle sur les ténèbres).

E- Salles mortuaires

Ces deux salles mortuaires renferment chacune un sarcophage sur lequel est sculpté un gisant À l'intérieur, reposent les restes des défunts : quelques croûtes de poussière.

F- Salle mortuaire principale

Elle renferme un sarcophage avec un gisant sculpté comme les autres mais aussi deux sarcophages debout qui sont disposés de part et d'autre de l'entrée. Ces sarcophages renferment les restes de Barloes Arkadan et de ses deux épouses. Leurs esprits tourmentés n'ont pas réussi à rejoindre le monde des morts et hantent ce lieu.

Les âmes tourmentées :

APL 2 (EL4)

🔥 **Blême (1)** : 26 pv ; Cf. Manuel des Monstres.

🔥 **Goule (1)** : 13 pv ; Cf. Manuel des Monstres.

APL 4 (EL6)

🔥 **Momie (1)**, 42 pv ; Cf. Manuel des Monstres.

🔥 **Blêmes (2)** : 26 pv ; Cf. Manuel des Monstres.

APL 6 (EL8)

🔥 **Âme-en-peine** : 32pv ; Cf. Manuel des Monstres.

🔥 **Blêmes (4)** : 26 pv ; Cf. Manuel des Monstres.

Trésor

APL 2 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 167 po anneau +1.

APL 4 : L – 92 po ; C – 0 po ; M – 167 po anneau +1.

APL 6 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 167 po anneau +1, 187 po chemise de maille en mithral +1.

Tactique

Les monstres tireront avantage de la panique créée lors de la chute de la dalle de pierre qui soulève un épais nuage de poussière. Ils tenteront si possible d'emmener une victime laissée seule dans leur dernière demeure, en cas de résistance farouche, ils peuvent décider de tenir un siège près de l'entrée de leur tombe.

Dans les limites de leur salle mortuaire, ils sont considéré sous l'effet d'un sortilège de *Profanation* (prêtre niveau deux).

Dès que le bloc de pierre sera abattu, un épais nuage de poussière remplira toute la crypte et des bruits de frottement de pierre sur pierre se feront entendre comme les mort-vivants sortiront de leur sarcophages (au premier round). Ensuite (au second round et alors que la pièce est encore remplie de poussière), ils se jetteront sur les téméraires ayant osé troubler leur sommeil ! (Voir annexe).

Les enquêteurs pourront là aussi prêter main forte aux joueurs en cas de grave difficulté. Toutefois, ils confisqueront alors les possessions des morts.

Attention, tout joueur touché par la momie à une chance de contracter la maladie qu'elle transmet (voir le manuel des monstres), un joueur devra alors se faire soigner pour ne pas voir son état se dégrader, étant donné que la période d'incubation est de un jour, les joueurs auront le temps de parvenir au abors de la ville d'Ekbir où l'on trouve de nombreux prêtres avant que la maladie ne fasse trop de dégâts.

Les enquêteurs pourront là aussi prêter main forte aux joueurs en cas de grave difficulté. Toutefois, ils confisqueront alors les possessions des morts.

Mythes et légendes

Un jet de Connaissances (histoire) DD15+APL permet de savoir qu'Artaxoës était l'un des prêtres-mages les plus puissants des derniers temps de l'empire baklunien (si la réussite est vraiment très bonne, +5 par rapport au DD, le personnage sait qu'il aurait participé à l'invocation de la Pluie de Feu Incolore). Un autre jet de Connaissances (histoire) DD15+APL permet de savoir

qu'un sorcier puissant du nom d'Artaxoës a ravagé le Dezbat il y a de nombreux siècles avant d'être vaincu par les armées de la maison Ashir. Un jet de Connaissances (folklore local) DD15+APL permet de savoir que, dans le temps, on se servait du nom d'Artaxoës comme du méchant croque-mitaine ("mange ta soupe ou Artaxoës va venir te prendre"). Ce fait peut aussi être appris par un jet de connaissance bardique DD15+APL. Un jet de connaissance bardique DD10+APL peut permettre de se souvenir d'une chanson de geste assez ancienne contenant les exploits d'un héros d'Ekbir Iskankiar contre le terrible sorcier Artaxoës. Celui-ci commandait aux éléments. Il était nommé dans ce récit "le maître des stèles", "le maître des pierres droites", "le sorcier des temps jadis", "le vieillard maudit", "le sorcier d'Outremonde" ou encore "le seigneur obscur des éléments". Le récit utilisait plus fréquemment l'un de ces titres plutôt que son véritable nom. Si le jet de connaissance bardique est vraiment très bon (DD +5), le barde se souvient que certains de ces titres apparaissent dans d'autres contes et légendes du Dezbat sans que le nom d'Artaxoës soit prononcé.

2. Etang

L'eau de l'étang semble peu engageante. Saumâtre et boueuse elle abrite de nombreux parasites. La présence même de sépulture à proximité l'a rendu empoisonnée et quiconque en consommera devra effectuer un jet d'endurance chaque jour DD15 ou perdre 1d6 CON jusqu'à la mort ou la réussite successive de 2 jets (modifiable par antitoxine...). Une personne avec la compétence *Premiers Secours* peut soigner le personnage avec un jet de DD15.

3. Ruines

De nombreux tombeaux se sont écroulés victimes du temps et de la végétation, il est alors impossible de distinguer toute trace d'écrit ou même tenter de chercher une tombe, les bruyères et plantes inextricables en ayant fait leurs demeures. Ces plantes d'ailleurs sont étonnamment noueuses et épineuses donnant une image bien sinistre du lieu, il semble clair que le mal a envahi l'endroit depuis longtemps.

Développement

A l'issue de ce chapitre, les joueurs doivent suspecter un piège car aucune trace n'indique que quiconque se soit rendu là récemment. Ils peuvent repasser par le haras s'ils ne sont pas parvenus à approcher Feitna avant ou logiquement rentrer sur Ekbir pour confondre Hakim.

Retour sur la cité d'Ekbir :

En fonction de ce qui se sera passé à Nmeeh n Prah et selon l'entretien avec Feitna, Hakim s'enfuira plus ou moins rapidement pour Ekbir et de là pliera bagage se voyant quasi démasqué.

Il est important d'accorder aux joueurs le temps de récupérer après la visite de la nécropole. Le retour à Ekbir se passera sans encombre.

Il est toutefois possible de prévoir quelques patrouilles de l'armée du Dezbah afin de maintenir une certaine tension...

Rencontre 10

Les preuves et la confrontation finale

Les PJ peuvent ici prendre connaissance de divers indices en retournant à certains endroits (comme la carte de visite sur l'amphore). Creuser dans cette direction permettra d'apprendre qu'un homme correspondant à la description de Tarek à remis l'amphore au coursier (Hakim déguisé). Evidemment Tarek niera et se trouvera avoir un alibi en or : il était reçu par le premier ministre Haoktyar ce qui pourra être confirmé auprès d'un fonctionnaire du gouvernement.

En se rendant à l'échoppe du tailleur dans le bazar, les PJ trouveront un Hanni bien ennuyé de révéler quoi que ce soit (il a été grassement payé pour tenir sa langue). Un jet de diplomatie ou même d'intimidation DD15 sera nécessaire pour lui faire avouer l'identité du mystérieux individu. Il avouera ne pas connaître son nom, mais savoir de source sûre que l'homme habite une maison dans le quartier de l'arsenal.

Hakim est en train de quitter précipitamment la ville et quand les joueurs se rendront à son domicile, ils verront une maison aux volets et à la porte fermés (la porte possède un verrou magique). En se renseignant auprès du voisinage, ils apprendront rapidement que le jeune homme qui logeait ici a quitté les lieux il y a une heure à peine dans une carriole lourdement chargée. Il a dit vouloir émigrer plus à l'est pour y retrouver de la famille.

Il est possible de passer en revue les différentes portes de la ville pour déterminer quelle direction il a empruntée (Renseignements DD17, quelques pièces d'or pouvant aider à délier les langues, +2 au jet). Se renseigner auprès de la Cour des Miracles est seulement de DD15.

Hakim a en fait pris la route pour Kofeh et possède deux bonnes heures d'avance. Il sera possible de le rattraper avant la nuit en forçant le pas ou dans l'après-midi à cheval.

Hakim et son compagnon :

APL 2 (EL5)

☛ **Hakim, Mag3 (transmutateur) :** 13 pv Cf. Annexe.

☛ **Molosse satanique :** 22 pv ; Cf. Manuel des Monstres.

APL 4 (EL7)

☛ **Hakim, Mag6 (transmutateur) :** 19 pv ; Cf. Annexe.

☛ **Loup sanguinaire, fiélon :** 45 pv ; Cf. Annexe.

APL 6 (EL9)

☛ **Hakim Mag7 (transmutateur) :** 25 pv Cf. Annexe.

☛ **Lion sanguinaire, fiélon :** 60 pv ; Cf. Annexe.

Trésor

APL 2 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 125 po *broche de défense* (-2 po par charge utilisée).

APL 4 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 125 po *broche de défense* (-2 po par charge utilisée)..

APL 6 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 125 po *broche de défense* (-2 po par charge utilisée), 83 po *bracelets d'armure* +1.

Tactique

- ✓ Au préalable se lancer des sortilèges (*globe d'invulnérabilité, résistance aux éléments*), voir de lancer des sortilèges sur son « chien » de garde (*rapidité, agrandissement*).
- ✓ Tout d'abords toucher le plus de cibles possibles à l'aide de *Tentacules noirs d'Evard, Nuage puant* (s'il ne parvient pas à voir l'ensemble des Pjs il sera plus prudent).
- ✓ Frapper cible après cible, d'abord les jeteurs de sorts avec *cécité* et *flèche acide de Melf*.
- ✓ S'il devient évident que l'ennemi se rapproche trop, il deviendra invisible et d'enfuira dans la nature.

Hakim est sur ses gardes et son perroquet surveille ses arrières à un kilomètre environ de manière à le prévenir en cas de poursuite. Si c'est le cas il fera sortir son chariot de la route pour emprunter un sentier et tenter de semer ses poursuivants. Un jet de détection DD20 ou pistage DD15 permettra de déterminer qu'un lourd chariot à quitter la route il y a quelques minutes.

Si sa ruse ne fonctionne pas, il ne compte pas abandonner ainsi toute sa fortune qui tient dans son chariot et va tenter de sauver ce qu'il peut. Il arrêtera donc son chariot au-delà d'un petit bosquet prendra or et bijoux sur lui et se cachera non loin bien décidé à faire fuir les joueurs.

En cas de grave difficulté des joueurs, les deux enquêteurs pourront leur prêter main forte, mais alors il récupéreront directement le livre de sorts de Hakim.

En aucun cas Hakim ne combattra jusqu'à la mort. Il tentera de s'enfuir si la situation devient trop dangereuse pour lui et se rendra s'il est suffisamment blessé pour être porté au quart de ses points de vie.

Le chariot de Hakim renferme les possessions de Hakim (il ne possède sur lui que l'équivalent de 100po, ses objets magiques et son grimoire) dans lesquelles on peut découvrir son journal intime ainsi que quelques lettres de Feitna (où l'on peut découvrir toute l'histoire de leur idylle, de l'embarras de la jeune femme à leur rencontre, puis l'abaissement de ses défenses comme son mari la délaissait, leurs rendez-vous chez le tailleur, et enfin la dispute), mais aussi une lettre signée « V » (voir l'annexe 7) qui n'aura pas d'incidence sur ce scénario mais pourrait être liée à une aventure future.

Développement

Les joueurs ont démasqué le coupable. Ils auront compris les tenant et aboutissants de l'affaire, en particulier s'ils mettent la main sur le journal intime de Hakim et la lettre se trouvant dans son chariot.

Epilogue et Image de fin

Selon les personnes à qui les PJ communiquent les informations, les conséquences seront différentes.

Feitna

Elle sera très affectée quand on lui apportera les preuves de la culpabilité de Hakim. Elle récompensera les personnages si ces derniers savent tenir leur langue quant à ses relations avec Hakim. L'enfant qu'elle attend deviendra par conséquent l'héritier Kunrummi et elle conservera sa place dans la famille. Si les PJ restent discrets, elle leur donnera plusieurs de ses bijoux (d'une valeur de 100 PO par PJ à l'APL 2, 150 PO à l'APL 4, 200 PO à l'APL 6). On mettra alors la mort de Hasor sur le compte de rivalités commerciales... Par ailleurs, Feitna interviendra pour que les aventuriers aient la possibilité d'accéder à un coursier baklunien élevé par la Maison Kunrummi. C'est un destrier léger de grande qualité qu'ils pourront acheter pour le prix de 500 PO. Les caractéristiques d'un tel cheval sont données en annexe.

Tersek Betoun

Il accordera toute sa gratitude aux aventuriers qui auront réussi à mener à bien cette mission en parvenant à devancer les enquêteurs officiels (cela permettra en effet à la famille et au Mouqollad qui était en affaire avec elle d'éviter une trop grande implication des autorités dans leurs entreprises). Les PJ recevront le prix convenu (20 PO par PJ à l'APL 2, 40 à l'APL 4, 80 à l'APL 6). D'un autre côté, le Mouqollad gardera des bonnes relations avec la famille Kunrummi en avouant aux frères de Hasor l'adultère commis par Feitna.

La Famille Kunrummi

Si les PJ préviennent la famille Kunrummi (les beaux-frères et belles-sœurs de Feitna) de l'adultère de Feitna, cette dernière sera alors rejetée avec son bâtard par les Kunrummi qui lui accorderont juste de quoi subsister dans le village de Zoatir contre son silence (qu'elle conservera de honte...). La famille Kunrummi récompensera les PJ à hauteur de:

- 60 PO par PJ pour avoir retrouvé le criminel et de 60 PO supplémentaires par PJ pour les avoir informés de l'adultère à l'APL 2 ;
- 80 PO par PJ pour avoir retrouvé le criminel et de 80 PO supplémentaires par PJ pour les avoir informés de l'adultère à l'APL 4 ;
- 120 PO par PJ pour avoir retrouvé le criminel et de 120 PO supplémentaires par PJ pour les avoir informés de l'adultère à l'APL 6 ;

Les Autorités

Si les personnages révèlent aux autorités (par exemple à l'inquisiteur) l'adultère de Feitna, la famille Kunrummi sera mise au courant. Les PJ ne recevront aucune prime.

Si les personnages parlent aux autorités des larmes de Geshtai qu'ils ont trouvées, un émissaire du Zashassar viendra les trouver pour leur demander de céder la ou les larmes au Zashassar pour la somme de :

- 100 PO pièce (APL 2)
- 150 PO pièce (APL 4)
- 200 PO pièce (APL 6)

Les PJ sont libres de refuser. Tout personnage acceptant de donner une larme de Geshtai au Zashassar recevra une faveur du Zashassar et la somme indiquée.

A noter que si Hakim est pris vivant et remis aux autorités, la justice le prendra en charge pour le juger et il ira croupir en prison pour le restant de ses jours. Enfin normalement...

Etant donné le malheur qui s'est produit dans la maison de Hasor, cette dernière sera mise en vente, Feitna partira vivre au Haras (si elle garde son secret) ou à Zoatir (si elle est déshéritée).

Dans tous les cas les personnages seront invités à assister (par Feitna, le Mouqollad ou même Folttaoud) au match de Kura opposant l'équipe de la famille Kunrummi à celle de la famille Yundilla, les paris vont bon train et la rencontre est passionnante, les équipes ne parvenant pas à se départager jusqu'à la dernière minute où enfin l'avantage et par la même la victoire est remportée par...

Fin

Bilan du scénario

Le MD est invité à répondre aux questions suivantes et à communiquer les réponses à la triade par mel adressé à :

triade.ekbir.pdc@wanadoo.fr

Des réponses reçues dépendra la version officielle de cette histoire.

- 1) Les PJ ont-ils découvert le coupable ?
- 2) Les PJ ont-ils découvert le mobile du meurtre ?
- 3) Hakim a-t-il survécu ?
- 4) Hakim a-t-il été arrêté et remis aux autorités ?
- 5) Feitna a-t-elle été mise au courant de la culpabilité de Hakim ?
- 6) Tersek Betoun a-t-il été mis au courant de l'adultère de Feitna ?
- 7) La famille Kunrummi a-t-elle été mise au courant de l'adultère de Feitna (par l'intermédiaire de Tersek Betoun, des autorités ou directement par les PJ ?) ?
- 8) Les PJ ont-ils récupéré une larme de Geshtai (si oui combien ?) ?
- 9) Les PJ ont-ils donné une larme au Zashassar (si oui combien ?) ?
- 10) À quel APL a été joué le scénario ?

Expérience

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionner les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Attribuez ensuite les points d'expérience. Accordez le total (objectif et interprétation) à chaque personnage.

Les Bêtes de Foltaoud

Vaincre les bêtes (EL 3/5/7)

APL 2	90 xp
APL 4	150 xp
APL 6	210 xp

L'Assassinat

Vaincre les élémentaires du feu (EL 4/6/8) :

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp

L'Emboscade

Vaincre les ruffians (EL 5/7/9) :

APL 2	150 xp
APL 4	210 xp
APL 6	270 xp

Les Chiens de Yeth

Vaincre les chiens de Yeth à Nmeeh n Prah (EL 3/5/7) :

APL 2	90 xp
APL 4	150 xp
APL 6	210 xp

Les Âmes tourmentées

Vaincre les morts dans le tombeau (EL 4/6/8) :

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp

La Confrontation finale

Vaincre Hakim (EL 5/7/9) :

APL 2	150 xp
APL 4	210 xp
APL 6	270 xp

L'Enquête

Comprendre que ce n'est pas un éfrit qui a tué Hasor

APL 2	60 xp
APL 4	90 xp
APL 6	120 xp

L'Idylle

Apprendre la vérité sur l'adultère

APL 2	60 xp
APL 4	90 xp
APL 6	120 xp

Performance des joueurs

Ces points récompenseront les joueurs ayant particulièrement bien évolué lors du scénario

APL 2	60 xp
APL 4	90 xp
APL 6	120 xp

Expérience totale possible

APL 2	900 xp
APL 4	1,350 xp
APL 6	1,800 xp

Attention, vaincre un adversaire n'implique pas forcément de le tuer. Faire prisonnier, charmer ou tout simplement faire que cet adversaire ne soit pas en mesure d'être une menace revient à une victoire.

Par exemple neutraliser les bêtes de Foltaoud dans un enchevêtrement jusqu'à ce que ce dernier puisse déployer des filets est considéré comme une victoire. Attirer les chiens de Yeth loin de la crypte pendant qu'elle est visitée est aussi considéré comme une victoire.

Résumé du trésor

Les Bêtes de Foltaoud

Vaincre les bêtes (EL 3/5/7)

APL 2 : L - 0 po ; C - 30 po ; M - 0 po.

APL 4 : L - 0 po ; C - 60 po ; M - 0 po.

APL 6 : L - 0 po ; C - 120 po ; M - 0 po.

L'Assassinat

Vaincre les élémentaires du feu (EL 4/6/8) :

APL 2 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 0 po.

APL 4 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 0 po.

APL 6 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 0 po.

L'Emboscade

Vaincre les ruffians (EL 5/7/9) :

APL 2 : L - 136 po ; C - 20 po ; M - 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 50 po pour deux potions de *soins modérés*.

APL 4 : L - 136 po ; C - 30 po ; M - 75 po pour trois potions de *Force du taureau*, 100 po pour quatre potions de *soins modérés*, 75 po pour une potion d'*Héroïsme*.

APL 6 : L - 83 po ; C - 40 po ; M - 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 75 po pour une potion d'*Héroïsme*, 194 po pour l'épée batarde +1.

Les Chiens de Yeth

Vaincre les chiens de Yeth à Nmeeh n Prah (EL 3/5/7) :

APL 2 : L - 0 po ; C - 20 po ; M - 0 po.

APL 4 : L - 0 po ; C - 30 po ; M - 0 po.

APL 6 : L - 0 po ; C - 40 po ; M - 0 po.

Les Âmes tourmentées

Vaincre les morts dans le tombeau (EL 4/6/8) :

APL 2 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 167 po anneau +1.

APL 4 : L - 92 po ; C - 0 po ; M - 167 po anneau +1.

APL 6 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 167 po anneau +1, 187 po chemise de maille en mithral +1.

La Confrontation finale

Vaincre Hakim (EL 5/7/9) :

APL 2 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 125 po broche de défense (-2 po par charge utilisée).

APL 4 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 125 po broche de défense (-2 po par charge utilisée).

APL 6 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 125 po broche de défense (-2 po par charge utilisée), 83 po bracelets d'armure +1.

Les Révélations

Etre discret avec le secret de Feitna :

APL 2 : L - 0 po ; C - 100 po ; M - 0 po.

APL 4 : L - 0 po ; C - 150 po ; M - 0 po.

APL 6 : L - 0 po ; C - 200 po ; M - 0 po.

et, à tous les APL, la possibilité d'acheter un coursier baklunien.

OU

Révéler la vérité à Tersek Betoun :

APL 2 : L - 0 po ; C - 20 po ; M - 0 po.

APL 4 : L - 0 po ; C - 40 po ; M - 0 po.

APL 6 : L - 0 po ; C - 80 po ; M - 0 po.

OU

Révéler la vérité à la famille Kunrummi :

APL 2 : L - 0 po ; C - 120 po ; M - 0 po.

APL 4 : L - 0 po ; C - 160 po ; M - 0 po.

APL 6 : L - 0 po ; C - 240 po ; M - 0 po.

La Larme de Geshtaï

Si les personnages cèdent la Larme au Zashassar :

APL 2 : L - 0 po ; C - 100 po ; M - 0 po.

APL 4 : L - 0 po ; C - 150 po ; M - 0 po.

APL 6 : L - 0 po ; C - 200 po ; M - 0 po.

Et à tous les APL une faveur du Zashassar.

Trésor total possible

APL 2 : 793 po.

APL 4 : 1,200 po.

APL 6 : 1,579 po.

Spécial

A noter que les joueurs ne seront pas autorisés à conserver le livre de sorts de Hakim car l'inquisiteur Fesser Al Dawinn le réclamera. Il dédommagera les personnages en leur payant le prix du livre (l'équivalent est comptabilisé ci-dessus). Il est toutefois possible pour un joueur de recopier tout sortilège qu'il contient à la fin du scénario si les personnages ont été en possession du livre (selon les règles usuelles).

Si les aventuriers ont acquis la reconnaissance de Feitna, elle leur offrira la possibilité d'acheter un coursier baklunien au prix de 500 PO dont les caractéristiques sont données en annexe.

Items for the Adventure Record

Barrez les articles qui n'ont pas été obtenus (cross all items not found) :

Coursier baklunien (Baklunish Steed)

Pour avoir acquis la reconnaissance de Feitna, vous avez la possibilité d'acheter l'un des magnifiques destriers élevés par la famille Kunrummi.

Market Price : 500 gp; (Frequency : Regional)

Les caractéristiques de ce cheval sont :

 **Coursier baklunien** : CR 1 ; Animal de taille G ; DV 3d8+12 ; pv 33; Init +2; Spd 60 ft / 18 m ; AC 15 (contact 11, pris au dépourvu 13) [+2 Dex, -1 size, +4 naturel]; Atk +4 corps à corps (1d4+3, 2 coups de sabot), -1 corps à

corps (1d3+1, morsure) ; SQ Odorat; AL N ; SV Ref +5, Vig +7, Vol +3; For 17, Dex 14, Con 18, Int 2, Sag 14, Cha 7.

Compétences et Dons : Détection +8, Perception auditive +8; Vitesse.

Vélocité (Dash) : La créature se déplace plus vite que la normale pour un représentant de sa race. Si la créature porte une armure légère ou aucune, et si sa charge ne dépasse pas le stade léger, alors sa vitesse de déplacement est accrue de 5 ft / 1,5 m.

Charge transportable : Les charges se répartissent de la façon suivante pour un coursier baklunien : légère jusqu'à 129 kg, intermédiaire de 129 à 260 kg et lourde de 260 à 390 kg. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,950 tonne.

Description : Le coursier baklunien est semblable au cheval de guerre léger si ce n'est qu'il est plus rapide, plus agile, plus fort et plus robuste. Il est dressé au combat. Il peut combattre quand il est monté, mais son cavalier ne peut attaquer lui aussi que s'il réussit au préalable un jet d'équitation (DD 10).

Faveur du Zashassar

Pour avoir cédé la Larme de Geshtaï aux mages du Zashassar, vous obtenez une faveur de leur part.

Larme de Geshtaï

Si vous avez trouvé et conservé la Larme de cristal devant la statue de Geshtaï. Cet objet irradie une faible aura magique d'invocation mais n'a aucun pouvoir.

Market Price : 0 gp; (Frequency : Adventure)

-

Les PNJ et Monstres par ordre d'apparition

Les Bêtes de Foltatoud

APL2 :

2 belettes sanguinaires

CR 2; Medium Size animal; HD 3d8; hp (13;& 7) Init +4 (Dex); Spd 40 ft.; AC 16 (+4 Dex, +2 natural); Atks +6 bite (1d6+3), SA Attach & blood drain, SQ Scent, AL N; SV Fort +3, Ref +5, Will +3.

Str 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Wis 12, Cha 4.

Compétences: Escalade +11, Discrétion +11, Déplacement silencieux +6.

Dons: Weapon finesse (bite).

APL4 :

2 loups sanguinaires

CR 3; Large animal; HD 6d8+18; hp 45 Init +2 (Dex); Spd 50 ft.; AC 14 (-1 size, +2 Dex, +3 natural); Atks +10 bite (1d8+10), SA Trip, SQ Scent, AL N; SV Fort +8, Ref +7, Will +6.

Str 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Wis 12, Cha 10.

Compétences: Discrétion +5, Écouter +6, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Wilderness lore +1*(+4 pistage with scent).

APL6 :

4 loups sanguinaires:

CR 3; Large animal; HD 6d8+18; hp 45 Init +2 (Dex); Spd 50 ft.; AC 14 (-1 size, +2 Dex, +3 natural); Atks +10 bite (1d8+10), SA Trip, SQ Scent, AL N; SV Fort +8, Ref +7, Will +6.

Str 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Wis 12, Cha 10.

Compétences: Discrétion +5, Écouter +6, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Wilderness lore +1*(+4 pistage with scent).

L'Assassinat

APL2 :

3 petits élémentaires de feu

CR 1; small elemental; HD 2d8; hp 9 Init +5 (Dex, improved init); Spd 50 ft.; AC 15 (+1 size, +1 Dex, +3 natural); Atks +3 Slam (1d4 and 1d4 fire), SA Burn, SQ Elemental fire subtype, AL N; SV Fort +0, Ref +4, Will +0.

Str 10, Dex 13, Con 10, Int 4, Wis 11, Cha 11.

Compétences: Écouter+5, Détection +5.

Dons: Improved initiative, Weapon finesse (Slam).

APL4 :

1 salamandre moyenne, augmentée

CR 6; medium-size outsider; HD 10d8+10; hp 55 Init +1 (Dex); Spd 20 ft.; AC 18 (+1 Dex, +7 natural); Atks Longspear +13/+8 (1d8+2 and 1d6 fire), Tail slap +11 melee (2d6+1 and 1d6 fire), SA Heat, Constrict 2d6+1 and 1d6 fire, SQ Fire subtype damage reduction 10/+1, AL NE; SV Fort +8, Ref +8, Will +9.

Str 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 15, Cha 13.

Compétences: Craft (metal working) +21, Évasion +16, Écouter +19, Déplacement silencieux +16, Fouille +17, Détection +19.

Dons: Alertness, Multiattack.

APL6 :

2 salamandres moyennes, augmentées

CR 6; medium-size outsider; HD 10d8+10; hp 55 Init +1 (Dex); Spd 20 ft.; AC 18 (+1 Dex, +7 natural); Atks Longspear +13/+8 (1d8+2 and 1d6 fire), Tail slap +11 melee (2d6+1 and 1d6 fire), SA Heat, Constrict 2d6+1 and 1d6 fire, SQ Fire subtype damage reduction 10/+1, AL NE; SV Fort +8, Ref +8, Will +9.

Str 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 15, Cha 13.

Compétences: Craft (metal working) +21, Évasion +16, Écouter +19, Déplacement silencieux +16, Fouille +17, Détection +19.

Dons: Alertness, Multiattack.

L'Embuscade

APL 2 :

 **Chef Rog1/Rgr1:** CR 2; Medium Humanoid (1.70m tall); HD 1d6+1d10; hp 15; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+3 Dex, Chainmail); Atks +4 melee (1d10+2 [crit 19-20/x2], MW bastard sword), +5 shortbow 1d8+1, AL CN; SV Fort +4, Ref +5, Will +0. SA sneak attack 1d6.

Str 14, Dex 16, Con 14, Int 12, Wis 10, Cha 10.

Compétences: Bluff +2, Escalade +1, Diplomatie +2, Déguisement +2, Évasion+1, Contrefaçon +2, Discrétion +4, Intimidation +2, Écouter +3, Déplacement silencieux +4, Open locks +5, Pick pocket +2, Équitation +4, Fouille +4, Psychologie +2, Détection +3, Acrobatie +3, Wilderness lore +4.

Dons: Ambidextrous, Two weapon fighting, Pistage, Épée batarde, Point blank shot.

Équipement: MW épée batarde, chainmail, shortbow, bouclier d'acier, Potion strength, Potion soin intermédiaire, 40po en argent et divers bijoux.

 **4 ruffians War1:** CR 1; Medium Humanoid (1.70m tall); HD 1d8; hp 6; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 16 (+1 Dex, Chainmail); Atks +2 melee (1d8+1 [crit 19-20/x2], long sword), +2 shortbow 1d8, AL CN; SV Fort +2, Ref +1, Will +0.

Str 12, Dex 12, Con 11, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Compétences: Escalade +2, Discrétion +1, Intimidation +1, Écouter +0, Déplacement silencieux +1, Détection +1.

Dons:

Équipement: Longsword, chainmail, shortbow, bouclier d'acier, 20po en argent et divers bijoux.

APL 4 :

 **Chef Rog2/Rgr2:** CR 4; Medium Humanoid (1.70m tall); HD 2d6+2d10+8; hp 27; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+3 Dex, Chainmail); Atks +7 melee (1d10+2 [crit 19-20/x2], MW bastard sword), +6 shortbow 1d8+1, AL CN; SV Fort +4, Ref +5, Will +0. SA sneak attack 1d6, evasion.

Str 14, Dex 16, Con 14, Int 12, Wis 10, Cha 10.

Compétences: Bluff +3, Escalade +1, Diplomatie +2, Disable device +2, Déguisement +2, Évasion+1,

Contrefaçon +2, Renseignements +2, Discrétion +6, Intimidation +3, Écouter +5, Déplacement silencieux +6, Open locks +5, Pick pocket +2, Équitation +4, Fouille +6, Psychologie +3, Détection +5, Acrobatie +4, Wilderness lore +5.

Dons: Ambidextrous, Two weapon fighting, Pistage, Épée batarde, Point blank shot, weapon focus (Bsword).

Equipement: MW épée batarde, chainmail, shortbow, bouclier d'acier, Potion strength, 2 Potions soin intermédiaire, Potion d'héroïsme, sac de contenance., sopo en argent et divers bijoux.

4 ruffians War2: CR 2; Medium Humanoid (1.70m tall); HD 2d8; hp 12; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 16 (+1 Dex, Chainmail); Atks +3 melee (1d8+1 [crit 19-20/x2], long sword), +3 shortbow 1d8, AL CN; SV Fort +3, Ref +1, Will +0.

Str 12, Dex 12, Con 11, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Compétences: Escalade +2, Discrétion +1, Intimidation +3, Écouter +0, Déplacement silencieux +1, Détection +1.

Dons:

Equipement: Longsword, chainmail, shortbow, bouclier d'acier, 3opo en argent et divers bijoux.

APL 6 :

4 Chef Rog3/Rgr3: CR 6; Medium Humanoid (1.70m tall); HD 3d6+3d10+12; hp 41; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+3 Dex, Chainmail); Atks +9 melee (1d10+3 [crit 19-20/x2], MW bastard sword), +8 shortbow 1d8+1, AL CN; SV Fort +4, Ref +5, Will +0. SA sneak attack 2d6, evasion, uncanny dodge.

Str 14, Dex 16, Con 14, Int 12, Wis 10, Cha 10.

Compétences: Bluff +4, Escalade +1, Diplomacie +2, Disable device +3, Déguisement +2, Évasion+1, Contrefaçon +2, Renseignements +2, Discrétion +8, Intimidation +4, Écouter +7, Déplacement silencieux +8, Open locks +5, Pick pocket +2, Équitation +4, Fouille +8, Psychologie +4, Détection +7, Acrobatie +5, Wilderness lore +6.

Dons: Ambidextrous, Two weapon fighting, Pistage, Épée batarde, Point blank shot, weapon focus (Bsword), Rapid shot.

Equipement: +1 magic épée batarde, chainmail, shortbow, bouclier d'acier, Potion strength, Potion soin intermédiaire, Potion d'héroïsme, Potion of de vol, sac de contenance., 6opo en argent et divers bijoux.

4 ruffians War4: CR 4; Medium Humanoid (1.70m tall); HD 4d8; hp 24; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 16 (+1 Dex, Chainmail); Atks +5 melee (1d8+1 [crit 19-20/x2], long sword), +5 shortbow 1d8, AL CN; SV Fort +4, Ref +2, Will +1.

Str 12, Dex 12, Con 11, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Compétences: Escalade +2, Discrétion +2, Intimidation +5, Écouter +0, Déplacement silencieux +1, Détection +1.

Dons:

Equipement: Longsword, chainmail, shortbow, bouclier d'acier, 4opo en argent et divers bijoux.

La Confrontation finale

APL 2 :

4 Hakim Ibn Sahiel, male human

Wiz(transmutateur)3 : CR 3; Medium Humanoid (1.70m tall); HD 3d4; hp 9; Init +6 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 12 (+2 Dex); Atks +1 melee (1d4 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; SV Fort +1, Ref +3, Will +3.

Str 10, Dex 14, Con 10, Int 17, Wis 10, Cha 12.

Compétences: Alchimie +7, Concentration +6, Déguisement +3(+13), Connaissance arcanes +9, Connaissance des sorts +9, Discrétion +2, Connaissance (Local) +5, Écouter +1, Déplacement silencieux +2, Représentation +2, Psychologie +1, Détection +1.

Dons: Écriture de parchemin, Craft wondrous items, improved initiative, Skill focus (représentation).

Equipement: *Broche de défense*, Dague (silvered), Livre de sorts (all cantrips sauf Flare et Light); 1st lvl-endure element, saut, repli expéditif, mains brûlantes, charme person, sommeil, animate rope; 2nd lvl-Alter self, resist elements, cécité).

Spells prepared (5/4/3 base DC=13 + Spell Level): 0 lvl-ghost sound, flare, detect magic, daze, Mage Hand; 1st lvl-repli expéditif, sommeil, Agrandissement, mains brûlantes 2nd lvl-resist elements, cécité, Flèche acide de Melf.

1 Hell Hound

CR 3; Medium Size Outsider; HD 4d8+4; hp 22 Init +5 (Dex, improved init); Spd 40 ft ; AC 16 (+1 Dex, +5 natural); Atks +5 bite (1d8+1), SA Breath weapon, SQ Scent, firesubtype AL LE; SV Fort +5, Ref +5, Will +4.

Str 13, Dex 13, Con 13, Int 6, Wis 10, Cha 6.

Compétences: Discrétion +11, Écouter +5, Déplacement silencieux +13, Détection +7, Wilderness lore +0* (+4 to track with scent).

Dons: Improved initiative, Track.

APL 4 :

4 Hakim Ibn Sahiel, male human

Wiz(transmutateur)6: CR 6; Medium Humanoid (1.70m tall); HD 6d4; hp 19; Init +6 (Dex); Spd 30 ft.; AC 12 (+2 Dex); Atks +3 melee (1d4 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; SV Fort +2, Ref +4, Will +5.

Str 10, Dex 14, Con 10, Int 18, Wis 10, Cha 12.

Compétences: Alchimie +7, Concentration +9, Déguisement +5(+15), Connaissance (arcanes) +13, Connaissance des sorts +13, Discrétion +2, Connaissance (Local) +7, Écouter +1, Déplacement silencieux +2, Représentation +5, Psychologie +1, Détection +1.

Dons: Écriture de parchemin, Craft wondrous items, improved initiative, Skill focus (représentation), Spell focus (transmuter), Spell mastery (repli expéditif, mains brûlantes, alterself, cécité).

Equipement: *Broche de défense*, Dague (silvered), Livre de sorts (all cantrips sauf Flare et Light); 1st lvl-endure element, saut, repli expéditif, graisse, charme person, sommeil, animate rope; 2nd lvl-Alter self, resist elements, cécité.

Spells prepared (5/5/5/4 base DC=14 + Spell Level): 0 lvl-ghost sound, Mage Hand, Ray of Frost, detect magic, daze; 1st lvl-repli expéditif, mains

brulantes, Sommeil, agrandissement, color spray, 2nd lvl—resist elements, cécité, invisibilité, flèche acide de melf, Glitterdust; 3rd lvl—nuage puant, rapidité, dissipation de la magie, Blink.

❧ 1 Loup sanguinaire, fiélon

CR 4; Large animal; HD 6d8+18; hp 45 Init +2 (Dex); Spd 50 ft.; AC 14 (-1 size, +2 Dex, +3 natural); Atks +10 bite (1d8+10), SA Trip, Smite good, SQ Scent, Darkvision 60 ft, Cold and Fire resistance 10, Damage reduction 5/+1, SR 12, AL LE; SV Fort +8, Ref +7, Will +6.

Str 25, Dex 15, Con 17, Int 3, Wis 12, Cha 10.

Compétences: Discrétion +5, Écouter +6, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Wilderness lore +1*(+4 pistage with scent).

APL 6 :

❧ Hakim Ibn Sahiel, male human

Wiz(transmutateur)7 : CR 7; Medium Humanoid (1.70m tall); HD 7d4; hp 21; Init +6 (Dex); Spd 30 ft.; AC 13 (+2 Dex, Bracelets d'armure +1); Atks +3 melee (1d4 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; SV Fort +2, Ref +4, Will +5.

Str 10, Dex 14, Con 10, Int 18, Wis 10, Cha 12.

Compétences: Alchimie +7, Concentration +10, Déguisement +5(+15), Connaissance (arcanes) +14, Connaissance des sorts +14, Discrétion +2, Connaissance (Local) +8, Écouter +1, Déplacement silencieux +2, Représentation +5, Psychologie +1, Détection +1.

Dons: Écriture de parchemin, Craft wondrous items, improved initiative, Skill focus (représentation), Spell focus (transmuter), Spell mastery (repli expéditif, mains brûlantes, alterself, cécité).

Equipment: Dague (silvered), *Broche de défense, Bracelets d'armure (+1)*, Livre de sorts (all cantrips; 1st lvl—endure element, saut, repli expéditif, graisse, charme person, sommeil, animate rope; 2nd lvl—Alter self, resist elements, cécité).

Spells prepared (5/6/5/4/3; base DC=14 + Spell Level): 0 lvl—*ghost sound, Ray of Frost, detect magic, Mage Hand, daze*, 1st lvl—*Agrandissement, repli expéditif, Jump, graisse, mains brûlantes, color spray*, 2nd lvl—*resist elements, Cécité, Glitterdust, invisibilité, flèche acide de melf*; 3rd lvl—*nuage puant, rapidité, Blink, Dissipation de la magie*; 4th lvl—*Evard black tentacles, Bestow Curse, Stoneskin*.

❧ 1 Lion sanguinaire, fiélon

CR 7; Large animal; HD 8d8+24; hp 60 Init +2 (Dex); Spd 40 ft.; AC 15 (-1 size, +2 Dex, +4 natural); Atks 2 Claws +12 (1d6+7) Bite +7 (1d8+3), SA Pounce,

Improved grab, Rake 1d6+3, Smite good, SQ Scent, Darkvision 60 ft, Cold and Fire resistance 15, Damage reduction 5/+2, SR 16, AL LE; SV Fort +9, Ref +8, Will +7.

Str 25, Dex 15, Con 17, Int 3, Wis 12, Cha 10.

Compétences: Discrétion +5*, Saut +10, Écouter +4, Déplacement silencieux +9*, Détection +4 (+4 in Discrétion and Déplacement silencieux in heavy undergrowth).

Autres PNJ

❧ **Feitna, female human Com3** : CR 2; Medium Humanoid; HD 3d4; hp 9; Init +0 (Dex); Spd 30 ft.; AC 10 (+0 Dex); Atks +0 melee (1d3, unarmed), AL LG; SV Fort +1, Ref +3, Will +1.

Str 8, Dex 15, Con 11, Int 12, Wis 10, Cha 16.

Compétences: Diplomatie +1, Connaissance (Religion) +5, Connaissance (Local) +4, Heal +1, Écouter +2, Détection +2. *Dons:* Écriture de parchemin, Skill Focus (Connaissance [religion])

Equipment: Al'Akbar symbol.

Les enquêteurs, Hommes d'arme (niveau 2, 4 ou 6), voir guide du maître pour des PNJ génériques.

Coursier baklunien

❧ **Coursier baklunien** : CR 1; Animal de taille G; DV 3d8+12; pv 33; Init +2; Spd 60 ft / 18 m; AC 15 (contact 11, pris au dépourvu 13) [+2 Dex, -1 size, +4 naturel]; Atk +4 corps à corps (1d4+3, 2 coups de sabot), -1 corps à corps (1d3+1, morsure); SQ Odorat; AL N; SV Ref +5, Vig +7, Vol +3; For 17, Dex 14, Con 18, Int 2, Wis 14, Cha 7.

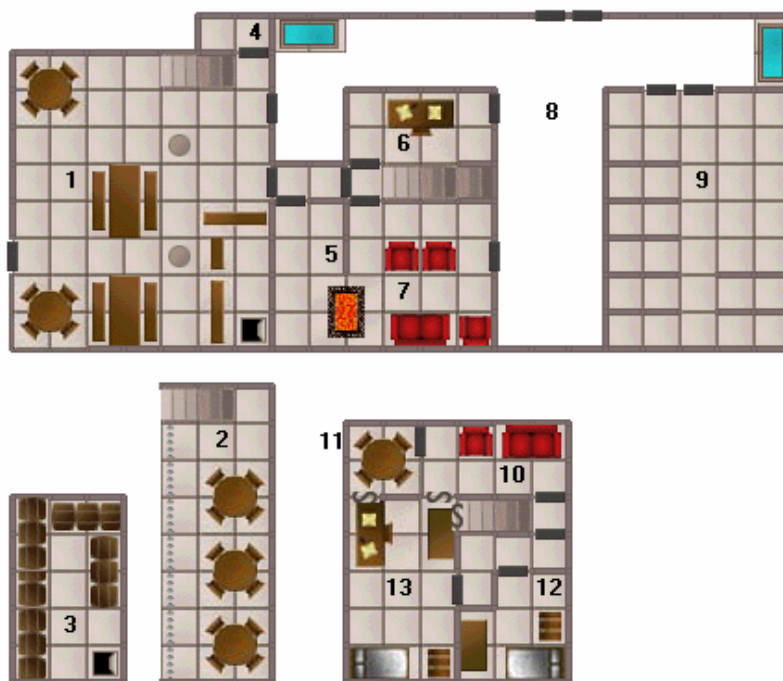
Compétences et Dons: Détection +8, Perception auditive +8; Vitesse.

Vélocité : La créature se déplace plus vite que la normale pour un représentant de sa race. Si la créature porte une armure légère ou aucune, et si sa charge ne dépasse pas le stade léger, alors sa vitesse de déplacement est accrue de 5 ft / 1,5 m.

Charge transportable : Les charges se répartissent de la façon suivante pour un coursier baklunien : légère jusqu'à 129 kg, intermédiaire de 129 à 260 kg et lourde de 260 à 390 kg. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,950 tonne.

Description : Le coursier baklunien est semblable au cheval de guerre léger si ce n'est qu'il est plus rapide, plus agile, plus fort et plus robuste. Il est dressé au combat. Il peut combattre quand il est monté, mais son cavalier ne peut attaquer lui aussi que s'il réussit au préalable un jet d'équitation (DD 10).

Annexe 1 : La Taverne du Croissant Maure



La taverne du Croissant Maure est un établissement de bonne réputation situé dans le quartier du marché, où se côtoient pas mal de voyageurs étant donné la proximité de l'enceinte et les habitants de la ville intéressés par les nouvelles colportées par ces voyageurs (entre autre ...). La taverne offre boissons et repas mais elle propose aussi des services d'écurie (nourriture et soin des chevaux, ferrage...). La taverne appartient à Horacio Jeb Falmir et son épouse Aissata. Horatio est un personnage cocasse dans la quarantaine avancée qui parle de but en blanc et qui rie fort. Il tient le bar et assure le bon fonctionnement du commerce. Sa femme est un peu plus jeune et encore ravissante malgré l'embonpoint et les années. Elle assure la fonction de « chef » et met un point d'honneur à aller chercher ses matières premières au marché chaque matin, menu de saison garanti ! Il sont aidés dans leurs tâches par deux jeunes gens depuis la création de la mezzanine et la rénovation de la grange. Forrin Al Belbar a principalement la charge de la grange et des chevaux alors que sa femme Kabeila fait office de serveuse. Belle image, mais la vérité veut que la taverne soit aussi un lieu de jeu. Cette tradition fut instaurée bien vite par Horatio joueur lui-même. Il réserva une chambre à cet effet. Tout se déroula sans problème pendant des mois. Mais c'était sans compter sur la

Cour des Miracles qui découvrit un jour qu'on pratiquait le jeu clandestinement en ce lieu. Cela fut utilisé dans un astucieux chantage qui déboucha sur une association : deux membres de la cour furent engagés dans la taverne (leur offrant couverture mais plaçant yeux et oreilles ici) et la Cour prélève son dû, mais en contre partie, elle participa financièrement au travaux et assure sa « protection ». Il est possible pour le maître de ce servir de l'établissement comme média pour un personnage souhaitant rejoindre la Cour des Miracles.

1- La salle commune

Elle est spacieuse et haute de plafond. La décoration est intéressante car Horatio a fait l'acquisition et a mêlé de nombreux objets rapportés d'un peu partout par les clients. On note un renard de l'Ugdru empaillé, des luminaires de cuivre paynims, des peaux de loups et d'ours provenant du nord et des vases au style peu commun qui doivent venir d'au-delà de Ket (Grand Royaume). Les tables sont en bois massif et portent par endroit les traces d'usure leur donnant un charme rustique. Le bar est élégamment orné de pièces étrangères (de cuivre) clouées aux étagères mais gare à qui tente d'en subtiliser ; Horatio conserve un gourdin

derrière le bar (ainsi qu'une arbalète de poing). Une trappe derrière le comptoir mène au cellier et un escalier permet l'accès à la mezzanine.

2- La mezzanine

Au-dessus du bruit de la salle commune, cet endroit orné de tentures de soie colorées est plus calme et idéal pour une conversation plus discrète.

3- Le cellier

Il abrite la cave de Horatio, certaines bouteilles valent leur pesant d'or. Quelques quartiers de viande séchée pendent aussi. Un recoin du cellier abrite aussi une partie des économies de Horatio.

4- Toilettes

Rien de particulier si ce n'est que les petites fenêtres (où seul un enfant pourrait passer) sont un bon point d'observation sur la rue.

5- La cuisine

Remplie de pots d'épices diverses et d'ustensiles en tous genres (gare à qui fait irruption ici !).

6- Le Bureau

C'est ici qu'Horatio renferme tous les documents attrayant à son commerce. Il reste parfois tard le soir pour faire sa comptabilité.

7- Le salon

Cette pièce sert de salle de repos. Forrin y fait parfois la sieste. Elle peut aussi être utilisée pour recevoir des fournisseurs de bons vins.

8- La cour

Un portail en garantit l'accès. Il est refermé à la nuit tombée. Des chevaux sont parfois attachés ici. Deux pompes permettent de remplir les abreuvoirs. C'est ici que Forrin passe une bonne partie de son temps à soigner les animaux, à nettoyer les harnachements, à ferrer les

chevaux... Deux gros chiens l'aident à s'assurer qu'aucun voleur ne tente de dérober une monture.

9- L'écurie

Pouvant recevoir une demi-douzaine de bêtes ainsi qu'une petite carriole, on peut noter qu'elle est flambant neuve. Dans un coin se trouve un petit atelier de maréchal ferrant et pas mal de foin est stocké sur un étage en mezzanine.

10- Salon

Davantage en retrait que celui du rez-de-chaussée, celui-ci est utilisé pour des occasions plus privées. Les invités comme certains membres de la Cour des Miracles entrent par le bureau.

11- Salle de jeu clandestine

Son accès demeure réservé à quelques rares privilégiés. On y joue principalement aux cartes (le péché d'Horatio) jusque parfois tard dans la nuit (cette pièce n'a pas de fenêtre).

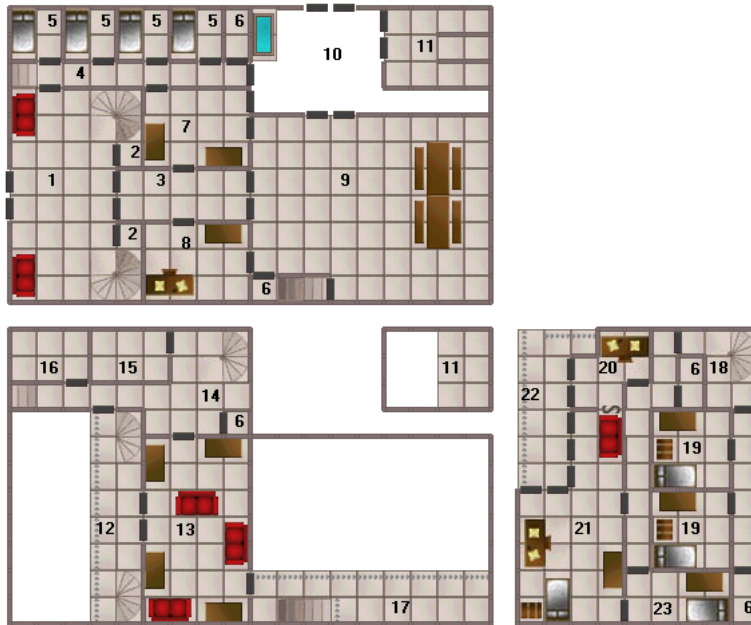
12- Chambre de Forrin et Kabeila

Cette chambre est petite mais bien placée pour jeter un œil vers l'escalier ou pour s'échapper par la cour car une fenêtre donne de ce côté. Forrin et Kabeila conservent un équipement et des vêtements pour leurs escapades nocturnes dans un double fond du coffre.

13- Chambre d'Horatio et Aissata

C'est la vaste chambre du propriétaire, avec un petit bureau renfermant des effets personnels. Près de ce dernier, un masque des nomades des steppes cache un nœud de bois mobile permettant d'observer la salle de jeu. La penderie possède aussi une ouverture permettant de regarder l'escalier ainsi qu'un panneau coulissant qui permet l'accès au salon.

Annexe 2 : La demeure de Hasor



La façade de la maison

1- Le Hall d'entrée

C'est sûr à présent, cet homme est RICHE ! On remarque que de la fumée s'échappe de fissures dans le plafond sur la gauche. En face une double porte de bois creusée pour faire apparaître des motifs baroques laisse entrevoir une large galerie. De chaque côté une petite porte s'ouvre sur des placards destinés à accueillir capes et manteaux. De part et d'autre des portes s'enroulent deux escaliers de pierre menant jusqu'à un balcon, sans doute la meilleure place pour accueillir des invités.

2- Les penderies

Plusieurs manteaux et pardessus sont pendus là. On trouve une charmante collection d'ombrelle dans celle de droite.

3- La Galerie

Deux rangées de sculptures élancées ornent les côtés de ce large couloir.

4- L'aile des domestiques

Cette partie de la maison est réservée aux serviteurs.

5- Les chambre des domestiques

Un couple quinquagénaire, le majordome et sa femme, occupe la première chambre, la seconde est celle de Farnesh qui fait office de gardien et s'occupe des chevaux. La troisième chambre est celle de Yalta, jeune fille peu attirante qui aide à la bonne tenue de la maison et qui est plus

particulièrement attachée à Feitna (elle l'accompagne lors de ses promenades...). La chambre proche de la salle d'eau est celle de Jaber, jeune neveu de Hasor qui est à son service en tant qu'assistant et apprend le métier des affaires.

6- Salles d'eau

Il y en a plusieurs dans la maison. Elles comportent toutes des toilettes ainsi qu'un pot d'eau et le nécessaire pour se laver. Les salles d'eau du deuxième étage sont plus luxueuses et on peut y prendre un bain. Elles sont par ailleurs dotées de nombreux pots de sels, parfums et autres produits domestiques utilisés pour la toilette.

7- La cuisine

On y trouve de larges plans de travail et tout le nécessaire pour préparer des repas. On peut même cuire du pain et des pâtisseries dans un petit four.

8- Le bureau

C'est dans cette pièce que Hasor reçoit ses relations d'affaire lorsqu'il traite chez lui.

9- La salle à manger

Très vaste elle comporte une longue table basse autour de laquelle sont disposés de confortables tabourets matelassés. Un large espace est destiné à accueillir danseurs, conteurs, musiciens ou tout autre spectacle destiné à divertir les hôtes lors des réceptions.

10- La cour

La petite cour fermée est encerclée de murs, aussi hauts que la demeure en elle-même, qui sont recouverts d'arabesques compliquées. Des arbustes patiemment taillés en décorent l'intérieur pavé de dalles aux reflets verts. Non loin des lourdes portes de bois entièrement sculptées se tient une ravissante fontaine représentant un élégant rosier où trône une large fleur et sur les feuilles duquel s'écoulent d'étroits filets d'eau claire (les férus d'histoire sauront y reconnaître une référence aux rosiers impériaux des anciens temps de l'égérie baklunienne, jet de Connaissance [histoire] DD15). L'air est frais ici car les murs troués de la cour laissent passer la brise.

11- L'écurie

Le pur-sang de Hasor et celui de sa femme sont souvent ici, ces chevaux sont de toute beauté et la jument est pleine. L'écurie peut accueillir d'autres bêtes. Des harnachements rutilants sont accrochés sur la gauche alors que quelques outils sont bien rangés dans la partie droite. Au-dessus des box, du fourrage est stocké.

12- Le balcon

On y a une position en surplomb pour observer le hall. Les doubles portes sont de bois et recouvertes de tissu matelassé ce qui leur donne une nuance feutrée. De part et d'autre deux statues en marbre de la taille d'un homme. L'une, à gauche, représente un homme pieusement agenouillé avec les mains écartées, comme pesant le pour et le contre (jet de Connaissance [religion] DD13 pour reconnaître l'allégorie du marchand demandant conseil à Mouqol). L'autre représente une femme qui file de la laine sur un rouet (jet de Connaissance [religion] DD13 pour reconnaître l'allégorie des fils du destin qui forment la toile tissée par Istus).

13- Le fumoir

Il tient ce nom de l'imposante collection de narguils qu'il abrite. La pièce sert aussi de bibliothèque à en juger par toutes les étagères chargées d'ouvrages (les traités de mathématiques et d'astronomie suivants sont tout particulièrement intéressants : « La métaphysique des axiomes » et « Entre ombre et clarté, lunes et autres corps célestes », ils apportent respectivement un bonus de +2 aux compétences de désamorçage en rapport avec les chiffres et en astrologie s'ils sont consultés à cet effet. Chacun à une valeur de 50 coupes d'or.

14- Le palier

L'escalier menant au second est de bois noble aux nuances rouges.

15- La salle de jeux

Un jeu d'échec dragon trône sur une table au milieu de la pièce. Le socle et les pièces sont de marbre bicolore.

16- Débarras

17- La mezzanine de la salle à manger

18- Le second

L'escalier en colimaçon aboutit sur un riche palier orné d'épais tapis ainsi que de panneaux de bois sculptés sur les murs.

19- Les chambres d'hôtes

C'est ici que les amis et les hôtes d'importance sont logés. Les chambres sont confortables et luxueusement décorées.

20- L'étude

Le bureau privé de Hasor. C'est ici qu'il rédigeait ses contrats importants. Il y renferme aussi ses livres de comptes et divers certificats de propriété, billet à ordre...

21- La chambre du maître

Les quartiers privés de Hasor et sa femme, richement fournis. Ils sont empreints de luxe mais aussi de bon goût. La coiffeuse de Feitna est un antique meuble datant de l'Empire. Elle comporte un tiroir renforcé renfermant ses parures et bijoux divers. On ne peut l'ouvrir qu'en venant à bout d'une étrange serrure caractéristique à l'époque impériale. Des chevrons de bois mobiles doivent être disposés correctement pour que leurs faces gravées fassent apparaître un motif floral. C'est un casse-tête ardu (jet d'intelligence DD20).

22- Le Balcon

Avec une large rambarde de pierre, il est décoré par des plantes qui forment une étroite tonnelle.

23- Le dressing

Cette chambre était destinée à accueillir la progéniture de Hasor, l'enfant qu'il a toujours souhaité et pour lequel il a tant prié Istus. Un symbole de la déesse est d'ailleurs accroché au-dessus du lit. Toutefois, l'enfant ne venant pas, cette pièce sert aussi de dressing.

Annexe 3 : L'embuscade



1- Ruffians embusqués derrière un roc ou un buisson sous un arbre.

2- Le chef de la bande, caché à l'abri d'un arbre derrière un buisson.

Annexe 4, Le Haras.



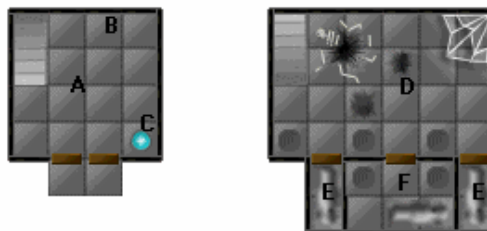
- 1- La villa
- 2- Kiosque
- 3- Bâtiment du personnel
- 4- Champs de culture
- 5- Village de Zoatir

Annexe 5, Nmeeh n Prah.



1. Tombeau
2. Etang
3. Ruines

Le tombeau :



Annexe 6, Les épitaphes de Nmeeh n Prah.

Les plus anciennes tombes :

« Ci-gît Perlonès que les pas accablés portèrent au-delà des terres de la Grande Dévastation. Sans rémission possible, il finit ses jours en cette terre verdoyante, rattrapé par la Malédiction. »

« Ici bas repose Horbulin, fils de Telemn, maudissant à jamais le peuple sulois avili. »

« Les sanglots des nôtres se mêlèrent aux Larmes Innombrables du peuple baklunien pour pleurer Ferlonil, rescapé et pourtant chancelant. »

« Puissent les Nefs Blanches dans l'autre monde te mener, Barluès, à la paix qui te fut déniée dans celui-ci. »

« Tous, viles et corrompus imprécateurs, soyez emportés dans des eaux impures pour que s'éteigne votre engeance pâle. Et Tormenaël en paix reposera. »

« Karlenas, brisé et vieilli par les Vents Sombres s'éteignît, mais encore les échos de sa souffrance indicible résonnent. »

Les sépultures plus récentes :

« Darlaès, gardien du Dezbat périt l'arme au poing face au faux prophète. »

« Jamais le Seuil du Refuge ne connut pareil lame. Puisses-tu festoyer aux côtés des plus grands O Delernès. »

« Soit notre exemple Abertulis, pour que même dans la défaite nous ne renoncions à combattre l'Imposteur. »

« Dors Grelur, car sans repos, toujours fidèle à ton seigneur tu fus. »

« Jusque dans la mort nous t'aurons suivi Artaxoès, puisses-tu nous mener à la victoire ; Ferlin lance-brisée. »

Annexe 7, la lettre.

« Mon ami,

J'ai étudié avec le plus grand intérêt les derniers manuscrits que vous m'avez fait parvenir. Comme vous l'aviez si finement observé, l'art dont ils traitent ne saurait être utilisé que dans la plus grande nécessité, la résultante demeurant fort dangereuse et les conséquences de la pratique de cette spécialité étant bien souvent fâcheuses.

D'autre part et sur un plan personnel, il me faut vous confier avoir été très ému par vos aveux concernant les sentiments que vous vouez à cette jeune ekbirienne. Il me semble toutefois du devoir d'un ami de vous mettre en garde et ce pour deux raisons. Tout d'abord, la poursuite de sciences occultes au même titre que celle de la vie ecclésiastique comme à pu le démontrer l'histoire, ne se prête guère à l'idylle. Enfin et surtout, la jeune femme étant mariée, aller à l'encontre du destin tissé par Istus ne saurait vous attirer que troubles et ennuis.

Cependant, et même si je ne suis pas amateur de romances, je suis conscient qu'il est des maux de cœur que ni la raison ni le temps ne parviennent à soigner. Prenez garde alors et soyez certain que comme dans les grandes tragédies, on ne saurait trouver l'amour sans le sang. L'ultime choix demeure le vôtre.

Tel qu'il soit, mon ami, n'oubliez pas que l'on ne découvre pas ce que l'on ne cherche pas et que le sceau du mysticisme peut dissimuler bien des choses.

Votre ami sincère.

V. »

Annexe 8

Recherché en Dezbāt

Il se peut qu'un ou plusieurs personnages à la table porte la mention « recherché en Dezbāt » sur son certificat d'aventure. Si tel est le cas, le passage dans ladite province du ou des personnages – dont le visage est placardé dans toutes les villes et villages – peut se solder par son arrestation.

Accorder un jet de discrétion à chaque personnage DD10 modifié comme il suit :

Situation géographique

- Dans une place-forte (ex : Dersheik)-10
 - Dans une ville (ex : Sharkavir) -5
 - Dans un village (ex : Shayalah, Kardur) -0
 - Dans un hameau (ex : Rimiz, Yassur) +2
 - Sur une route de commerce +2
 - Terrain dégagé (plaine, dunes) +5
 - Hors pistes (forêt, falaises, marécages) *
- * *Aucun jet requis*

Circonstances

- PJ méconnaissable (réussi DD20+) *
 - PJ très bien déguisé (réussi DD15) +10
 - PJ déguisé (réussi DD10) +5
 - PJ prudent/imprudent (à discrétion) +2/-2
- * *Aucun jet requis*

Ce jet est à mener une fois pour chaque passage dans la région mentionnée pour le personnage. Il représente les risques que le personnage attire l'attention des autorités locales sur lui pendant ce laps de temps.

En cas de capture

La peine encourue s'élève à 12 semaines en APL 2, 24 semaines en APL 4 et 36 semaines en APL 6 soit autant d'unités de temps. La loi martiale étant pratiquement établie en Dezbāt, toute tentative de négociation ou de pot de vin se solde par un échec.

Chaque unité de temps passé en prison coûte 10 PO au personnage. Si le personnage ne parvient pas à payer la contrepartie financière de son incarcération (en espèce ou par le biais de la vente de son équipement à demi-valeur), il meurt en prison. Les prisons de Dezbāt peuvent s'avérer des plus dangereuses pour ceux qui n'ont pas les moyens d'améliorer leur sort. La mention « recherché en Dezbāt » n'est pas reproduite sur le prochain certificat d'aventure du personnage.

Cependant, un personnage qui appartiendrait à l'une des organisations métaludiques suivantes bénéficierait d'une intervention de sa hiérarchie auprès des autorités du Dezbāt. Il serait ainsi libéré au bout de trois jours sans perte financière :

- 'Askar d'Ekbir ;
- Toute confrérie de faris y compris pour les frères mineurs ;
- Clergé de la Foi exaltée (qadi, talesmi, inquisiteurs et membres de confréries religieuses akbarites) ;
- Zashassar.

De plus, l'utilisation d'une faveur auprès du clergé de la Foi exaltée, du gouvernement d'Ekbir, du Zashassar, auprès d'un membre de l'une des cinq familles royales d'Ekbir ou envers un amir de cent ou un amiral permet d'arriver au même résultat, la libération au bout de trois jours sans perte financière.