

EKB 3-04

Les Ombres d'Abn Toubkal

Une Aventure régionale Living Greyhawk
en 1 Round pour Ekbir

par Nicolas Brachfogel

Relecture : David Concher

Coordination : Guillaume Gallais et Gaël Richard

Circle Edit : David Christ

La nuit tombe sur le paisible bois d'Abn Toubkal, tandis que la brume se lève. La rassurante lueur du feu ne parvient pas à faire oublier les silhouettes des arbres décharnés. Même les animaux nocturnes hésitent à troubler le calme apparent, conscients du danger tapis. La brume s'épaissit, étouffant les cris des mourants, un lit de feuilles mortes comme dernière demeure. La forêt s'endort alors que de sombres histoires se réveillent.

Les Ombres d'Abn Toubkal est une aventure Donjons & Dragons pour un groupe de personnage de niveau 1 à 6. Bien qu'il puisse être joué comme élément d'une campagne continue, cette aventure est conçue comme une découverte d'Ekbir dans la campagne LIVING GREYHAWK. Les joueurs et les MD sont encouragés à consulter *[l'Atlas de Greyhawk](#)* et le *[Guide d'Ekbir](#)* pour avoir une meilleure idée d'Ekbir et des habitudes de vie du peuple Bakluni.

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 jeu de dés (au moins un d4, d6, d8, d10, d12 et d20), de papier brouillon, d'un crayon, des feuilles de notation RPGA (selon la convention) ainsi que de votre bonne humeur. Cela peut également être une bonne idée d'être en mesure de suivre les mouvements en combat que cela soit via de simples feuilles quadrillées et d'un crayon ou au travers de décors en résine et de figurines.

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

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

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

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

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

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

Notation

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

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

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

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

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

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

Niveaux Living Greyhawk

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

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

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

3. Ajoutez les résultats 1 et 2, et divisez par le nombre de personnages jouant l'aventure arrondi au supérieur.
4. Si vous maîtrisez une table de six PJs, ajoutez un à cette moyenne.

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

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

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

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

la moitié de ses points de vie dans un round, il fuit jusqu'à ce qu'un nouveau jet soit réussi.

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

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

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

Résumé de l'aventure

Les ombres d'Abn Toubkal (prononcer Aben Toubkal) est une aventure en un round pouvant être jouée en APL 2, 4 ou 6. C'est une aventure de type enquête, mettant l'accent sur une atmosphère oppressante et étrange. Il est donc conseillé de la jouer à la lumière de quelques bougies et d'éviter un maximum les digressions hors rôle durant le jeu. De même, les nombreuses descriptions sont faites pour renforcer l'atmosphère. Il est conseillé au MD de les adapter à sa manière, et surtout d'éviter de les lire (ce qui ralentirait considérablement le rythme de jeu). Si vous jouez en musique, choisissez une musique calme, sans voix, avec peu de percussions et plutôt dans les graves.

L'Histoire telle qu'elle aura lieu

Ismail Mjabber est un brigand appartenant à la troupe du chevalier noir. Il dirige quelques hommes avec lesquels il attaque les fermes isolées et les caravanes. Personnage charismatique et intelligent, il brille surtout par ses stratagèmes. Il aime à agir comme bon lui semble. Etant recherché par les autorités de Fashtri, il s'est réfugié, avec sa bande, au sud de l'Udgru, dans le petit bois d'Abn Toubkal. Là, sa bande attaque un pauvre berger et occupe sa demeure pendant quelques jours.

C'est alors qu'un de leurs éclaireurs repère une caravane de marchands qui s'arrête pour la nuit dans une petite clairière. Malheureusement, celle-ci est bien trop

protégée. Ismail élabore alors un plan pour séparer les gardes du reste du convoi. Il capture un malheureux caravanier qui s'était trop éloigné du groupe. Puis, se faisant passer pour le pauvre berger qu'il a dépouillé, il embobine les caravaniers en leur assurant que leur camarade a été capturé par une sorcière. Il dirige les gardes vers une antique bâtisse en ruine où se trouverait la sorcière, puis s'éclipse pour rejoindre sa bande. Il peut alors attaquer la caravane désormais sans défense.

Malheureusement pour lui, tout ne se passera peut-être pas comme il l'a prévu. Effectivement, ce qu'il a pris pour des gardes sont en fait d'honorables aventuriers.

Ceux-ci suivront certainement Ismail jusqu'à la possible antre de la sorcière. Mais il est fort possible que leur temps de réaction soit particulièrement faible quand ils découvriront la disparition du soi-disant berger. Peut-être n'arriveront-ils pas à sauver la caravane, mais, du moins peut-on espérer qu'ils vengeront les caravaniers morts.

Introduction

"Halte ! On va passer la nuit ici."

La caravane vient d'émerger dans une petite clairière dégagée. L'endroit est idéal pour passer la nuit. Du moins, c'est ce qu'on peut trouver de mieux dans ce bois. En effet, le soleil est désormais bien bas sur l'horizon, et il paraît évident que la caravane n'atteindra pas le prochain hameau avant demain. Les deux charrettes sont positionnées de chaque côté de l'emplacement où seront plantées les tentes. Tout le monde s'affaire. Certains vont chercher du bois sec, d'autres détachent les mules puis commencent à préparer les tentes et les paillasse, alors que le chasseur de la caravane va explorer les environs et tenter de trouver le gibier qui aime sortir à cette heure, entre chiens et loups.

Les personnages se dirigent vers Fashtri depuis leurs dernières aventures, et ce en passant par une petite route commerciale à l'Est de la principale route marchande qui longe la côte. En chemin, ils sont passés au petit village de El Taris, un hameau à deux jours au sud de l'Udgru. Or, comme chaque année, quelques villageois doivent aller à Fashtri pour vendre le fruit de leur travail annuel, le village de El Taris étant réputé pour son cuir. Et cette année, ça n'est pas moins de cinq bêtes qui ont été tuées et dont la peau a été travaillée.

Les villageois d'El Taris ne sont pas de bons guerriers. Comme les personnages leur ont inspiré confiance, ils

leur ont proposé d'accompagner la caravane en espérant que leur présence découragera les brigands et les bêtes sauvages. Bien entendu, les caravaniers prendront en charge tous les frais de voyage des personnages en échange de ce service.

Le voyage commença bien, mais, la seconde journée, la roue d'une des charrettes se cassa. Il ne fallut pas moins de 6 heures pour réparer (surtout du fait du manque d'outils de bonne qualité). Le rafistolage devrait tenir jusqu'à la prochaine halte importante. Par contre, le retard pris oblige le groupe à s'arrêter dans un bois, tout le monde étant fourbu et le voyage de nuit n'étant pas très recommandé.

Le feu tarde à prendre. L'air est assez humide, alors qu'il n'a pas l'air d'avoir plu dans les jours précédents. La température tombe très rapidement, descendant à 5 degrés, ce qui laisse présager la rudesse de l'hiver qui arrive. D'ailleurs, la brume commence à se lever entre les arbres décharnés. Toutes les feuilles sont tombées à cause du rafraîchissement de ces trois derniers jours.

Tout le monde se masse autour du feu. Les tentes sont montées, les mules attachées et les charrettes entravées. Comme souvent, les conversations tournent autour de la vente des peaux et du retour au village.

Ali s'adresse à vous :

"La vente des peaux, c'est un peu le grand moment de l'année. Je me souviens quand j'étais jeune et que mon père était à ma place. Que d'appréhension ! Ils ont une journée de retard, ont-ils eu un problème ? Ont-ils été attaqués ? Heureusement, c'est rare, mais c'est déjà arrivé. Et puis le retour au village, sous les hourras. Ça, c'est magique. L'hiver commence dans la joie et les fêtes."

Hussein entre dans la conversation :

"Faut pas croire, mais y a quand même une petite fortune en peau, là-dedans. Parce que le cuir d'El Taris, c'est de la bonne camelote. Là, on peut en retirer 300 à 400 pièces d'or, si on a de la chance. Et puis le village en a besoin. Cette année, on doit racheter une mule, et puis une charrette, parce qu'elle va nous lâcher."

"Et des outils pour le menuisier du village."

"Oui, y a aussi un symbole pour notre bon prêtre, qui s'est fait agresser lors de son voyage vers Dezbat."

Rencontre 2 : Celui par qui tout arrive

Pendant ce temps là. La bande d'Ismail est arrivée dans la forêt d'Abn Toubkal il y a de cela cinq jours, pour fuir les autorités de Fashtri. Ils sont tombés sur un pauvre berger qu'ils ont tué pour occuper sa ferme. Ismail a ordonné à quelques-uns de ces hommes de quadriller la région dans l'éventualité où les autorités de Fashtri les poursuivent dans la forêt.

Or, un de ses hommes a rapidement découvert la présence de la caravane. Ismail réagit très vite et envoie tous ces hommes espionner. L'un d'entre eux tombe sur Rachid, le chasseur de la caravane. Il l'attaque par surprise et le tue. Ismail prend alors les vêtements du berger qu'il a tué et va tenter de séparer de la caravane ce qu'il a pris pour des gardes et qui ne sont autres que les personnages.

"Crevindiou, qu'est ce que vous faites là !"

Tout le monde se retourne, surpris. Sur la route se tient un paysan. Humain, il doit avoir 35-40 ans. Il porte de vieux vêtements rapiécés, une cape en peau de mouton et un bâton de marche.

"Vindiou, qu'est ce que vous faites ici."

Il parle avec un très fort accent.

Ismail joue bien son rôle, quoique abusant un peu sur l'accent. Il va faire en sorte d'entrer dans la conversation et de paraître sympathique à tout le monde. Il va se renseigner sur leur cargaison, dont Hussein vantera la qualité et le prix. Les seules informations qu'Ismail donnera sont qu'il a une ferme à 10 minutes, plus haut sur la route, qu'il a toujours vécu dans cette forêt qu'on appelle le bois d'Abn Toubkal et qu'il élève des moutons, huit exactement. Il restera énigmatique quant à ses activités nocturnes : "Je me baladais avant d'aller me coucher."

Les derniers rayons du soleil disparaissent à l'horizon. Ali amène une marmite d'eau.

"Rachid ne devrait plus tarder, et le connaissant, il devrait nous ramener un ou deux lapins. Il faut commencer à préparer le repas."

A ce moment, vous pouvez commencer à distiller une atmosphère désagréable en décrivant l'environnement aux personnages.

La brume s'épaissit. On ne voit plus à 30 mètres. Il n'y a strictement aucun vent. Les silhouettes sombres des arbres se détachent dans le brouillard. Au loin, vous entendez une chouette qui pousse quelques hululements. Elle se tait, et c'est alors le silence complet. Tous les sons sont étouffés. Il fait réellement froid au-delà du feu. Des gouttes de condensation commencent à apparaître sur vos armes et armures. L'humidité pénètre vos vêtements. Une chauve-souris parcourt les environs du feu. Le ciel ne contient pas de nuage, mais la brume vous empêche de voir les étoiles. Seul la lune, qui est pleine, est visible. Elle répand une lueur sépulcrale. Au-delà du cercle de lumière du feu, vous ne voyez plus qu'en noir et blanc. Vous entendez un loup qui hurle à la lune, au loin. Ou peut-être qu'il n'est pas si loin et que c'est la brume qui absorbe les sons.

Ali commence à s'énervier :

"C'est pas normal. Rachid devrait déjà être là.

J'espère qu'il ne s'est pas perdu avec toute cette brume. En général, il est très prudent."

Il se lève et commence à appeler dans toutes les directions. Malheureusement, sa voix n'a pas l'air de porter très loin. Plus personne ne parle. Hussein se lève et va aider Ali.

Rencontre 3 : La Sorcière d'Abn Toubkal

Après quelques minutes, Ismail s'approche du personnage qu'il pense être le chef du groupe.

"Ca ne me dit rien qui vaille. Ca me fait penser à une vieille histoire que m'a conté mon père et que les personnes du coin croient vrai. Je n'y ai jamais cru, mais si elle était vraie."

Ismail va attendre que tous les personnages soient autour de lui avant de commencer son récit. L'histoire qu'il va raconter est peut-être vraie, peut-être pas. Peut-être qu'Ismail l'a apprise du berger avant de le tuer, ou peut-être l'a-t-il inventée. Toujours est-il que seul lui la connaît, et toutes que les recherches ultérieures des personnages pour en apprendre plus se solderont par des échecs. Par contre, quand il raconte, ses talents de conteur prennent

le dessus. Il perd son accent, fait moult gestes et expressions de visage. C'est un très bon conteur.

"Il y a de cela plusieurs siècles, la contrée était dirigée d'une main de fer par un baron haït du peuple. A tel point qu'une rébellion avait émergé. Les rebelles avaient élu domicile dans le bois d'Abn Toubkal. A leur tête, un courageux guerrier et sa femme, qui aurait possédé des pouvoirs magiques. L'histoire ne retint pas leurs noms. Une nuit, les rebelles décidèrent de lancer une terrible attaque. Ils avaient réussi à se procurer les plans de la forteresse du baron, et notamment, ils avaient découvert un passage secret pour y pénétrer. Ils projetaient d'assassiner le baron.

Malheureusement, tout ne se passa pas comme prévu. L'un des leurs les aurait trahis, ou peut-être que les plans étaient faux. Toujours est-il que tous moururent. Tous, sauf la femme du chef de la rébellion. C'était une très belle femme, et le fils du baron, en la voyant, avait exprimé le désir de se marier avec elle. Bien entendu, celle-ci était contre. Elle fut enfermée dans les étages supérieurs du château.

Personne ne sait exactement ce qui se passa. On dit qu'elle aurait pactisé avec le démon, ou qu'elle aurait instamment voulu mourir et que son vœu aurait été partiellement exaucé. L'histoire dit qu'un matin, alors que le baron déjeunait, elle serait apparu subitement dans la salle du banquet et aurait réclamé vengeance pour la mort de son mari. Elle aurait tué tout le monde de manière atroce, puis se serait enfuis dans la forêt.

Elle était devenue une puissante sorcière. Elle usa de ses pouvoirs pour terroriser la région et décima une grande partie de sa population. A tel point que les autorités du calife décidèrent d'envoyer les meilleurs sorciers du Zashassar pour mettre fin à ces agissements.

La bataille fit rage dans le bois. Les sorciers étaient plus forts. La sorcière dut s'enfuir dans son royaume souterrain. Les sorciers ne purent l'y poursuivre, ils décidèrent donc de l'y enfermer. Ils firent un grand rituel pour la lier à la terre. Je ne connais pas les termes exacts du rituel, mais on dit qu'il y aurait une faiblesse dans l'incantation. Chaque année, au moment où la dernière feuille tombe du dernier arbre d'Abn Toubkal, il perd en puissance. La sorcière peut alors sortir pendant une nuit, et user de ses pouvoirs impies.

Il est vrai qu'il y a eu plusieurs disparitions en automne, vers cette période. Mais je les ai toujours associées au mauvais temps et aux brumes qui rendent l'orientation difficile.

Les âmes des malheureuses victimes de la sorcière seraient damnées à jamais et contraintes à la servir pour l'éternité."

Ismail donne l'impression de ne pas y croire. Si les personnages ne réagissent pas, il fera en sorte de donner de plus en plus de détails qui pourraient convaincre les personnages :

"C'est vrai que je me souviens d'un gars que j'avais accueilli chez moi. Le lendemain, il avait disparu en laissant toutes ses affaires."

Les personnages attendront la suite. Ismail n'a en effet pas donné assez de renseignement. Quand il les sentira de nouveau près à l'écouter :

"Il y a un peu plus loin dans la forêt une vieille bâtisse. Elle aurait appartenu à ses fameux rebelles qui ont élu domicile dans Abn Toubkal. Elle est complètement en ruine, mais des escaliers s'enfoncent dans les profondeurs. Je n'y suis jamais allé, mais si le royaume de la sorcière est accessible depuis la surface, il devrait y avoir un passage là. Je peux vous y mener, ça n'est guère loin. Hâtons-nous ! Le temps presse certainement, si vous souhaitez sauver votre compagnon de route."

Rencontre 4 : Crocs nocturnes

La bâtisse en ruine existe effectivement. Et c'est bien une bâtisse ayant appartenu aux rebelles. Elle se trouve un peu plus loin près de la route. Mais Ismail fera en sorte de couper à travers la forêt pour éviter que les personnages ne s'y retrouvent. Il fera moult détours et virages, prétextant le fait qu'il est plus difficile de s'y retrouver du fait de la brume. Un jet de Sens de l'orientation (p75) DD15 permet de s'en douter. Durant tout le voyage, continuez à distiller l'ambiance oppressante que vous aurez créé.

Vous entendez un hurlement derrière vous, un loup. Ismail commence à paniquer. Vous avez l'air d'avoir été pris en chasse par une meute.

Effectivement, quelques loups affamés, voir des worgs, ont décidé de s'attaquer au groupe de personnages. Six animaux commencent à entourer le groupe, restant en

retrait, camouflés dans les fourrés. Puis, ils passent à l'attaque subitement. Les personnages seront confrontés à six loups ou worgs. Les créatures attaqueront trois par trois (sauf en APL 6), ce qui veut dire que les aventuriers n'affronteront réellement que trois créatures, car les autres fuiront. En APL 6, les 6 Worgs attaquent en même temps.

Tactique : Les créatures s'enfuiront si les personnages en mettent trois hors de combat (sauf en APL 6). Par hors de combat, on entend que la créature ne va plus se battre pendant quelques rounds. Des sorts tels que *Sommeil* ou *Apaisement des animaux* mettent des adversaires hors de combat, mais *Hébètement* ne suffit pas. De même, elles s'enfuiront (sauf en APL 6) si les personnages infligent l'équivalent des points de vie de trois créatures à des cibles différentes, si les personnages infligent l'équivalent des points de vie de deux créatures et en mettent une hors de combat, ou si les personnages infligent l'équivalent des points de vie d'une créature et en mettent deux hors de combat.

En s'enfuyant, les loups feront en sorte de traîner leurs congénères blessés ou incapacités le plus loin possible des personnages. Les worgs, non.

Face à des loups, un jet d'Empathie avec les Animaux (p69) DD15 permettra de connaître la réaction que les loups adopteront si le combat tourne à leur désavantage.

APL 2 (EL 3)

🐾 **Loup (3):** pv 13 (x3); cf. *Manuel des Monstres* page 200

APL 4 (EL 5)

🐾 **Worg (3):** pv 30 (x3); cf. *Manuel des Monstres* page 186

APL 6 (EL 7)

🐾 **Worgs (6):** pv 30 (x6); cf. *Manuel des Monstres* p.186

Rencontre 5 : La Bâtisse en ruine

L'ancienne bâtisse des rebelles est complètement en ruine. Sa cave a été envahie par des arachnides. Et une arachnée en a même fait son domicile

Arrivé aux ruines, Ismail fera en sorte de rester dehors, prétextant qu'il ne serait dans tous les cas d'aucune aide aux personnages. En réalité, dès que ceux-ci se seront enfoncés dans les souterrains, il s'enfuira pour rejoindre sa bande. Il repartira par le chemin que le groupe a pris pour arriver et fera attention à laisser le moins de traces

possibles. Il espère en effet attaquer la caravane avant que les personnages ne réagissent, et s'enfuir avec la cargaison, impunément.

Note : A partir du moment où Ismail va s'enfuir, vous devrez chronométrer le temps que les personnages vont passer avant de rejoindre la caravane. En effet, si ceux-ci mettent plus de 40 minutes de plus qu'Ismail pour rejoindre la caravane, ils risquent de réaliser leur échec. S'ils mettent entre 20 et 40 minutes de plus, ils pourront intercepter la bande d'Ismail, mais il sera trop tard pour sauver les caravaniers. Par contre, s'ils ont moins de 20 minutes de retard sur Ismail, ils devraient arriver en plein combat, et sauver la majorité des marchands.

B1 – Le Rez-de-chaussée

La bâtisse devait être une belle maison de 15m sur 12m. Elle est actuellement complètement en ruine. Il ne reste des murs que quelques pierres envahies par le lierre. Le sol est envahi de végétation et de gravats. Cela doit faire plusieurs siècles qu'elle est abandonnée. Dans le coin sud-est, vous repérez un escalier. La végétation ne l'a pas trop envahi.

Note : Ismail n'ira pas plus loin. Les personnages ne pourront pas le convaincre.

B2 – La Salle des Araignées

Vous descendez par un escalier taillé dans la roche blanche, du calcaire. L'endroit est très humide, et les marches sont glissantes.

L'escalier descend vers le sous-sol, 6m plus bas.

Vous débouchez apparemment dans une grande salle. Les murs sont grossièrement taillés, et le sol en terre battue est légèrement irrégulier, seul le mur sur votre droite semble être parfaitement droit.

Si un des aventuriers a une vision dans le noir, il pourra voir la taille de la pièce et deviner une ouverture qui se détache sur ce mur sud, vers le fond de la salle. Cette pièce humide de 9m sur 15m a un haut plafond qui semble être à plus de 4,5m.

En APL 2, vous ferez la description suivante :

La salle est remplie de gravats, de débris et de cadavres de créatures. Vous remarquez notamment une carcasse de mouton au milieu.

Dans la salle, il y a une énorme toile d'araignée. Mais elle est très dure à apercevoir un jet de Détection (p67) DD20. Si un joueur cherche près du cadavre de mouton, la difficulté du jet de détection est baissée à 15.

En APL 4 et 6 la description est la suivante :

La salle est complètement vide. Vous diriez même qu'elle est propre, car aucun déchet ni gravat ne s'y trouve.

En effet, l'Arachnée aime avoir un repère relativement propre. Du fait de l'absence du cadavre de mouton, seul un jet de Détection (p67) DD20 permettra d'apercevoir la toile tendue au milieu de la salle.

La toile d'araignée héberge plusieurs Araignées Monstrueuses. Celles-ci sont tapies au plafond. Leur couleur blanche (sélection naturelle oblige) empêche les personnages de les apercevoir sauf si ceux-ci s'attendent à ce qu'elles s'y trouvent jet de Détection (p67) DD15 si les personnages regardent au plafond après avoir détecté la toile.

Tactique : Dès qu'un personnage tombe dans la toile, elles l'attaquent. Si elles sont attaquées avant, elles auront tendance à s'enfuir sauf si les aventuriers commencent à mettre le feu dans les toiles auquel cas elles se défendent farouchement.

En APL 4 et 6, le bruit du combat va attirer l'Arachnée. Celle-ci arrivera juste à la fin du combat, sous forme hybride. Sous sa forme hybride, l'Arachnée ressemble à un jeune halfelin, complètement nu.

"Que faites-vous chez moi ! Vous n'avez rien à faire ici, partez."

Des personnages particulièrement attentifs jet de Détection (p67) DD18 et pouvant voir dans le noir ou avec une faible luminosité (sauf si un sort de lumière du jour a été lancé) pourront remarquer que l'halfelin a des mandibules. L'Arachnée cherchera à faire partir les personnages.

Elle n'a aucun intérêt à les affronter, ceux-ci étant plus nombreux. Par contre, comme il est possible que les personnages l'attaquent, elle se défendra jusqu'à la mort (n'ayant aucune possibilité de fuite). Dans tous les cas, son objectif n'est pas la destruction des aventuriers. Elle tentera de les immobiliser grâce à ses toiles ou les mettra hors de combat grâce à ses sorts. Puis elle leur demandera de partir quand la totalité du groupe sera hors de combat.

Elle ne commencera à les tuer que s'ils refusent malgré tout.

En parlant à l'Arachnéa, les personnages apprendront qu'elle a élu domicile dans la bâtisse en ruine. Il n'y a strictement aucun accès à de quelconques souterrains, et elle sait de quoi elle parle, ça fait 3 ans qu'elle vit ici.

APL 2 (EL 2)

🕸 **Araignées Monstrueuses, taille M (2) :** pv 11 (x2); cf. *Manuel des Monstres* page 205.

APL 4 (EL 6)

🕸 **Araignées Monstrueuses, taille M (4) :** pv 11 (x4); cf. *Manuel des Monstres* page 205.

Arachnéa : pv 19; cf. *Appendice A* ou *Manuel des Monstres* p.22.

APL 6 (EL 8)

🕸 **Araignée Monstrueuse, taille G (4) :** pv 22 (x4); cf. *Manuel des Monstres* page 206.

🕸 **Arachnéa, Ens2 :** pv 32; cf. *Appendice A*

B3 – L'Antre de l'Arachnéa

En APL 2, vous ferez la description suivante :

La seconde salle est dans le même état de délabrement que la première, même si on peut remarquer l'absence de cadavre d'animaux. Sur le mur du fond, vous remarquez deux gigantesques cocons grouillants.

Les personnages devraient rapidement réagir et mettre le feu aux cocons. Mais avant, ils devront affronter des bébés araignées.

En effet, le sol et les murs grouillent d'une dizaine d'arachnides. Ceux-ci attaquent inintelligemment quiconque passe près d'eux. Il y a 4 araignées en dehors des cocons, et, chaque round, une araignée sortira de chacun des cocons, tant que les personnages n'y auront pas mis le feu.

APL 2 (EL 2)

🕸 **Araignées Monstrueuses, taille TP (8) :** pv 2 (x8); cf. *Manuel des Monstres* page 205.

En APL 4 et 6 la description est la suivante :

La seconde salle contient une énorme toile dans un coin. Comme la première salle, elle a été intégralement nettoyée.

Après toutes ces aventures, les personnages seraient en droit de fouiller les deux salles, mais il n'y a rien à trouver, exception faite de toiles d'araignées. Une fouille rapide devrait leur prendre 5 minutes - faites faire un jet de Fouille (p71). Une fouille complète (prendre 20) devrait prendre une bonne heure. Si les personnages entament une fouille complète, considérez qu'ils remontent à la surface pour aller chercher Ismail.

Rencontre 6 : La Trahison d'Ismail

Car pendant ce temps là, Ismail s'est enfui, il n'est plus trouvable nulle part. En cherchant aux alentours, ils ne trouveront aucun détail leur permettant de comprendre pourquoi il a disparu. Les seules traces qu'ils repéreront sont les traces qu'ils ont laissées en arrivant. Si un joueur précise explicitement qu'il recherche des traces s'éloignant de la bâtisse en utilisant le chemin que les aventuriers ont utilisé pour arriver et réussit un jet de Sens de la nature (p75) DD15, il repérera alors les traces qu'Ismail a laissées en repartant.

N'ayant strictement rien à trouver sur place, les personnages devraient repartir vers la caravane en suivant les traces qu'ils ont laissées en arrivant. Elles ne devraient pas être dures à suivre, sauf si les personnages ont volontairement fait en sorte d'en laisser un minimum. Dans ce cas, un jet de Sens de la nature sera nécessaire, de difficulté laissée à l'appréciation du MD. En cas d'échec, les personnages se perdent et mettent quelques heures pour retrouver leur chemin (un jet de Sens de l'orientation (p75) DD10 permettra de se retrouver en une demi-heure).

Dix minutes avant d'atteindre le campement :

Le vent s'est levé, balayant lentement la brume. Vous commencez à voir mieux.

Faites faire un jet de Perception auditive (p72) DD15, au personnage réussissant le mieux, dites :

Tu entends un bruit léger sur la gauche. Ca recommence, c'est un bêlement.

Les joueurs devraient se diriger vers le bruit. Ils tomberont nez à nez avec un mouton qui s'enfuira dès qu'il les verra. Un jet d'Empathie avec les animaux (p69) DD15 devrait permettre de comprendre que le mouton est effrayé par les humains, ce qui est étrange, car il n'a pas l'air d'être un mouton sauvage, son poil ayant déjà été coupé.

En regardant autour d'eux, les aventuriers apercevront la route, 20 mètres plus loin. En s'en approchant, ils apercevront une grosse ferme sur le bord de celle-ci.

C'est dans cette bâtisse que les brigands ont passé la semaine. On y trouve encore le cadavre du berger et les restes de son troupeau de mouton.

F1 – La Route Principale

Ce n'est rien d'autre que la route que la caravane emprunte, un peu en aval du campement.

F2 – La Maison du Berger

Vous voyez devant vous une belle demeure en pierre blanche, avec un toit en chaume et une grosse porte en bois. Un enclos se trouve juste derrière la bâtisse.

Il y a en fait deux entrées dans la maison l'une qui donne sur la cours, l'autre sur l'enclos à moutons. Le rez-de-chaussée n'est qu'une seule et unique pièce qui sert à la fois de cuisine et de chambre à coucher. A l'intérieur, les personnages seront pris à la gorge par une horrible odeur de putréfaction. L'endroit a été saccagé et pillé. Au milieu de la pièce, les mouches virevoltent autour du cadavre d'un homme d'une cinquantaine d'années, habillé de vêtements abîmés et d'une cape en peau de mouton. Les aventuriers pourront remarquer avec jet de Premiers Secours (p73) DD15 qu'il a été tué avec une arme perforante ; si un jet de DD20 est réussi, ils en déduiront que son décès (assassinat) remonte à une semaine au plus tard.

F3 – L'Enclos à Moutons

L'enclos à moutons est dans un piteux état. La barrière est cassée en de multiples endroits. Dans l'enclos il y a deux cadavres de moutons. Le premier est criblé de carreaux, le second aurait été torturé, au vu de la quantité de blessures diverses qui apparaissent sur son corps.

F3 – La Cours de la Ferme

Dans la cour de la ferme, on voit les traces d'un campement. Le feu est encore chaud, des os de moutons sont éparpillés partout, le cadavre d'un mouton qui est passé à la broche se trouve non loin.

Un jet de Sens de la Nature (p75) DD15 permet de déterminer que le camp a été peuplé par de 5 à 10

personnes, qui seraient restées 1 semaine environ. Le camp aurait été abandonné dans la journée. Si un jet DD25 est réussi, le personnage détermine qu'il devait y avoir 7 personnes, qui sont parties précipitamment dans les 6 dernières heures.

Rencontre 7 : A la poursuite du temps perdu

A ce stade du scénario, les personnages devraient saisir toutes les pièces du puzzle, et se mettre à courir vers leur campement.

Le campement est à moins de 10 minutes de marche, les personnages arriveront donc en moins de 2 minutes. Faites faire un jet de Constitution DD15 à tous les personnages qui courent, ceux qui échouent s'essoufflent et arriveront un round plus tard sur le lieu du combat.

Vous apercevez au loin les lueurs du feu. Vous vous en approchez pour émerger dans la clairière. Mais celle-ci n'est pas exactement comme vous l'avez laissée.

L'état de la bataille va dépendre du temps que les aventuriers ont mis pour arriver jusqu'ici. Si les personnages ont mis 40 minutes de plus qu'Ismail (on ne compte donc pas le temps du trajet entre la ruine et le camp, car Ismail, tout comme le groupe, a dû le parcourir), ils arrivent beaucoup trop tard, et les bandits se sont déjà évaporés dans la nature. S'ils ont moins de 40 minutes de retard sur Ismail, les brigands seront encore sur place. Et, s'ils ont moins de 20 minutes de retard sur Ismail, ils pourront même sauver certains des caravaniers.

Plus de 40 minutes de retard

Le campement a été complètement dévasté. Les deux charrettes ont été vidées de leurs biens de valeur, et au milieu du campement, trône le cadavre de Youssef, l'un des caravaniers. Les tentes ont été détruites, les mules se sont enfuies, le feu brûle les restes d'un coffre en bois. Dans l'une des charrettes, vous trouvez les cadavres de Hussein et d'Ali. Sur le bois, une dague est plantée, retenant un parchemin sur lequel est inscrit le message suivant :

***Merci pour tout, ce fut un plaisir de vous connaître.
Ismail***

Si les personnages tentent de poursuivre Ismail, ils risquent d'avoir du mal. En effet, celui-ci est parti à cheval

avec la cargaison dérobée, pendant que ces hommes sont partis par groupe de deux en faisant en sorte de laisser le moins de traces possibles. Ils ont rendez-vous à la lisière sud de l'Udgru le lendemain au soir.

Bien évidemment, le scénario est un échec complet.

Entre 20 et 40 minutes de retard

Au moment où vous arrivez, sept personnes se regroupent. Vêtues d'armures légères et d'armes de poing, ce sont des bandits de grands chemins. Le campement a été dévasté. Certaines tentes ont été détruites, les mules se sont enfuies, et le cadavre de Youssef, l'un des caravaniers trône au milieu du campement. Les brigands étaient en train de vider les charrettes de leurs peaux, qui ont été transférées sur un cheval. Pour le moment, ils se sont mis en arc de cercle, toutes lames dehors. Ismail est au centre du groupe. Il a troqué sa canne et sa peau de mouton contre une rapière et une armure.

Hussein et Ali sont déjà morts, leurs cadavres se trouvent dans une des charrettes.

Moins de 20 minutes de retard

La situation est à peu près similaire à celle décrite au-dessus.

Au moment où vous arrivez, sept personnes se regroupent. Vêtues d'armures légères et d'armes de poing, ce sont des bandits de grands chemins. Vous remarquez tout de suite le cadavre de Youssef, l'un des caravaniers, qui trône au milieu du campement. Ali a l'air de s'être retranché dans une charrette, il est blessé mais tient bon. Aucune trace d'Hussein. Pour le moment, les brigands ont délaissé Ali et se sont mis en arc de cercle, toutes lames dehors. Ismail est au centre du groupe. Il a troqué sa canne et sa peau de mouton contre une rapière et une armure.

Hussein est dans la charrette avec Ali. Il est gravement blessé et aura sérieusement besoin de soins.

APL 2 (EL 5)

♣ Ismail, humain mâle, Rou3 : pv 12;

cf. Appendice A.

♣ Le cheval d'Ismail : pv 19;

cf. Appendice A.

♣ Brigand, humain mâle, HdA1 (6) : pv 7 (x6);

cf. Appendice A.

APL 4 (EL 7)

♣ Ismail, humain mâle, Rou3/Gue2 : pv 31;

cf. Appendice A.

♣ Le cheval d'Ismail : pv 32;

cf. Appendice A.

♣ Brigand, humain mâle, Rou1/HdA1 (6) : pv 13 (x6);

cf. Appendice A.

APL 6 (EL 9)

♣ Ismail, humain mâle, Rou5/Gue2 : pv 47;

cf. Appendice A.

♣ Le cheval d'Ismail : pv 32;

cf. Appendice A.

♣ Brigand, humain mâle, Rou1/HdA2 (6) : pv 13 (x5);

cf. Appendice A.

Tactique : Que les aventuriers aient mis moins de 20 minutes ou entre 20 et 40 minutes, la situation est similaire. Les brigands se sont positionnés en arc de cercle de 15m de diamètre et sont prêts à recevoir les personnages.

Ceux-ci arrivent petit à petit. Les premiers sur place sont ceux qui ont plus de 9m de déplacement par round et qui ont réussi le jet de Constitution DD15 qu'ils ont fait au cours de leur course. Puis, le round suivant, ceux qui ont plus de 9m de déplacement et qui ont raté leur jet de Constitution, puis, encore un round après, ceux qui ont 9m de déplacement et qui ont réussi leur jet de Constitution, et ainsi de suite avec ceux ayant 6m et 4,5m de déplacement par round.

Ismail va tenter de convaincre les personnages que ce combat est vain, que lui et ces hommes vont prendre ce qu'ils sont venus chercher et partir sans histoire. Comme il est fort probable que les personnages ne vont pas accepter cela, un combat devrait s'ensuivre. Ismail est accompagné par 6 brigands.

Conclusion

Choix et conséquences

Ismail n'abandonnera pas, mais ses alliés, si ! S'il ne reste plus que deux brigands, en comptant éventuellement Ismail, tous ceux-ci s'enfuiront, mais pas Ismail. Ils tenteront d'atteindre le cheval et partiront avec.

Après ce dur combat, les personnages devraient fouiller les cadavres des brigands. Les gains seront détaillés à la fin du module. Ils enterreront les corps des marchands, et ramèneront certainement les peaux à El Taris. Les villageois seront très attristés, mais remercieront les aventuriers, surtout si ceux-ci ont sauvé Hussein et Ali.

Si les personnages décident de vendre les peaux à Fashtri, ils risquent d'être pris pour ceux qu'ils ont combattus. En effet, un client signalera le fait que ces étrangers sont en train de vendre la production du village d'El Taris. Ils seront alors arrêtés par les autorités. Si le village n'est effectivement pas au courant de leur manœuvre, le groupe risque de passer quelques temps en prison pour vol.

Interrogatoire

Si les personnages interrogent l'un des pillards, ils pourront acquérir les informations suivantes avec un jet réussi d'Intimidation :

- Les troupes du Chevalier Noir sont extrêmement mobiles. Pas même Ismail ne connaîtra une base permanente.
- Le chevalier noir a été vu par plusieurs hommes : il porterait une armure de plaque noir à pointes et un heaume couvrant intégralement son visage. Ses manières sont directes et brutales. Il ne supporte pas l'échec. On raconte qu'il a des yeux et des oreilles partout et qu'il peut surgir de nulle part au moment où s'y attend le moins pour donner ses ordres.
- Les troupes du Chevalier Noir ont pour ordre d'attaquer quiconque ose s'aventurer dans l'Udgru. Comme l'organisation est grande et comme les hommes du Chevalier Noir ne se connaissent pas tous, les brigands utilisent des codes pour éviter des combats internes involontaires. Le plus courant étant l'imitation d'un cri de chouette. Il sert à se présenter. En effet, si dans l'Udgru, on entend un cri de chouette, il faut rapidement y répondre par un cri similaire pour annoncer sa loyauté envers le Chevalier Noir.

Si les personnages amènent des brigands ou même Ismail jusqu'à Fashtri, les autorités locales procéderont à un interrogatoire de circonstance qui leur fournira les mêmes informations.

Fin

Points d'Expérience

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

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

Rencontre 4

Vaincre les Loups/Worgs (EL 3/5/7)

APL2	90 xp
APL4	150 xp
APL6	210 xp

Rencontre 5

Vaincre les araignées monstrueuses de la salle B2 et l'Arachnéa (EL 2/6/8) (NB l'Arachnéa n'existe pas en APL 2)

APL2	60 xp
APL4	180 xp
APL6	240 xp

Vaincre les araignées monstrueuses de la salle B3 (seulement en APL 2) (EL 2/-/-)

APL2	60 xp
------	-------

Rencontre 8

Vaincre Ismail et ses Hommes (EL 5/7/9)

APL2	150 xp
APL4	210 xp
APL6	270 xp

Bonus d'histoire

Hussein et Ali sont sauvés

APL2	30 xp
APL4	45 xp
APL6	60 xp

Expérience additionnelle

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

APL2	50/60 xp
APL4	75/90 xp
APL6	100/120 xp

Total Expérience possible

APL2	450 xp
APL4	675 xp
APL6	900 xp

Trésors

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

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

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

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

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

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

fin de l'aventure. Ainsi, le total de l'aventure peut-être modifié selon les circonstances.

Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

Rencontre 7

Le butin des Brigands

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

P : Bourse de chaque garde et d'Ismail + contenu du coffre.

M : Rapière +1, Armure de cuir cloutée +1 ou Chemise de maille +1, Potions, Carreaux.

APL2 : F: 101,5 po; P: 101 po; M: 197,5 po

APL4 : F: 195 po; P: 101,25 po; M: 303,75 po

APL6 : F: 225,5 po; P: 152 po; M: 422,5 po

Total possible de l'aventure

APL2 : F : 400 po

APL4 : F : 600 po

APL6 : F : 800 po

Appendice A : Statistiques PNI

Les Brigands

♣ **Ismail, humain mâle, Roublard 3** : FP3; Humanoïde de taille M (Humain); DV 3d6; pv 14; Init +2 (+2 Dex); VD 9m; CA 15 (surpris 13, contact 12) [+3 Armure de cuir cloutée de qualité supérieure, +2 Dex]; Att +5 corps à corps (1d6+2 [crit 18-20/x2], rapière +1), +4 distance (1d8, [crit 19-20/x2], arbalète légère de qualité supérieure); Part : attaque sournoise, esquive instinctive, esquive total; AL NM; JS: Réf +5, Vig +1, Vol +1; For 12, Dex 14 Con 11, Int 14, Sag 11, Cha 14.

Compétences et dons : Acrobaties +5, Bluff +10, Déguisement +6, Déplacement silencieux +8, Détection +3, Discrétion +8, Équilibre +5, Équitation +3, Estimation +8, Fouille +5, Intimidation +7, Perception auditive +3, Psychologie +6, Renseignements +5, Sens de la nature +3, Sens de l'orientation +3; Botte secrète (Rapière), Esquive, Talent (Bluff).

Possessions : Armure de cuir cloutée de qualité supérieure, rapière +1, arbalète légère de qualité supérieure (10 carreaux normaux et 10 carreaux de qualité supérieure), 1 *potion de soins légers*, sac à dos, lanterne à capote, tenue d'explorateur, bourse avec 22po.

♣ **Le cheval d'Ismail, Cheval lourd** : FP 1; Animal de Taille G; DV 3d8+6; pv 21; Init +1 (+1 Dex); VD 15m; CA 13 (-1 taille, +1 Dex, +3 naturelle); Att : +3 corps à corps (1d6+2, 2 coups de sabots), AL N; JS: Réf +4, Vig +5, Vol +2.

For 15, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.

Compétences: Détection +6, Perception auditive +6.

Possessions : Mors et bride, selle d'équitation, fontes, outre, rations de survie (2), outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, coffre avec 300po et 20pp.

♣ **Ismail, humain mâle, Roublard 3/Guerrier 2** : FP5; Humanoïde de taille M (Humain); DV 3d6+2d10+5; pv 31; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 16 (surpris 14, contact 12) [+4 armure de cuir cloutée +1, +2 Dex]; Att +7 corps à corps (1d6+2 [crit 18-20/x2], rapière +1), +6 distance (1d8, [crit 19-20/x2], arbalète légère de qualité supérieure); Part : attaque sournoise, esquive instinctive, esquive total; AL NM; JS: Réf +5, Vig +5, Vol +1; For 12, Dex 14 Con 12, Int 14, Sag 11, Cha 14.

Compétences et dons : Acrobaties +5, Bluff +10, Déguisement +6, Déplacement silencieux +9, Détection +3, Discrétion +9, Équilibre +5, Équitation +3, Estimation +8, Fouille +5, Intimidation +7, Perception auditive +3, Psychologie +6, Renseignements +5, Saut +5, Sens de la

nature +3, Sens de l'orientation +3; Botte secrète (Rapière), Esquive, Talent (Bluff).

Possessions : Armure de cuir cloutée +1, rapière +1, arbalète légère de qualité supérieure (20 carreaux normaux), 1 *potion de soins modérés*, sac à dos, lanterne à capote, tenue d'explorateur, bourse avec 35po et 5pa.

♣ **Le cheval d'Ismail, Cheval de guerre lourd** : FP 2; Animal de Taille G; DV 4d8+12; pv 32; Init +1 (+1 Dex); VD 15m; CA 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle); Att : +6 corps à corps (1d6+4, 2 coups de sabots), AL N; JS: Réf +5, Vig +7, Vol +2.

For 18, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6.

Compétences: Détection +7, Perception auditive +7.

Possessions : Mors et bride, selle d'équitation, fontes, outre, rations de survie (2), outils de cambrioleur de qualité supérieure, corde en soie, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, coffre avec 300po et 20pp.

♣ **Ismail, humain mâle, Roublard 5/Guerrier 2** : FP7; Humanoïde de taille M (Humain); DV 5d6+2d10+7; pv 41; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 9m; CA 17 (surpris 15, contact 12) [+5 chemise de maille +1, +2 Dex]; Att +8 corps à corps (1d6+2 [crit 18-20/x2], rapière +1), +8 distance (1d8+1, [crit 19-20/x2], carreaux +1, arbalète légère de qualité supérieure); Part : attaque sournoise, esquive instinctive, esquive total; AL NM; JS: Réf +5, Vig +6, Vol +1; For 12, Dex 14 Con 12, Int 14, Sag 11, Cha 14.

Compétences et dons : Acrobaties +7, Bluff +12, Déguisement +8, Déplacement silencieux +10, Détection +5, Discrétion +10, Équilibre +7, Équitation +5, Estimation +8, Fouille +6, Intimidation +7, Perception auditive +6, Psychologie +6, Renseignements +6, Saut +6, Sens de la nature +4, Sens de l'orientation +4; Botte secrète (Rapière), Esquive, Talent (Bluff).

Possessions : Chemise de maille +1, rapière +1, arbalète légère de qualité supérieure (20 carreaux +1), 1 *potion de grâce féline*, 1 *potion de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, sac à dos, lanterne à capote, tenue d'explorateur, bourse avec 88po.

♣ **Le cheval d'Ismail, Cheval de guerre lourd** : FP 2; Animal de Taille G; DV 4d8+12; pv 32; Init +1 (+1 Dex); VD 15m; CA 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle); Att : +6 corps à corps (1d6+4, 2 coups de sabots), AL N; JS: Réf +5, Vig +7, Vol +2.

For 18, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6.

Compétences: Détection +7, Perception auditive +7.

Possessions : Mors et bride, selle d'équitation, fontes, 2 outres, rations de survie (4), outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de

déguisement, trousse de premiers secours, coffre avec 300po et 20pp.

♣ **Brigands, humain mâle, Homme d'Arme 1** : FP1/2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 5; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 13 (surpris 12, contact 11) [+2 armure de cuir, +1 Dex]; Att +1 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte); AL NM; JS: Réf +1, Vig +2, Vol +0; For 11, Dex 13 Con 11, Int 14, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +3, Estimation +3, Fouille +3, Perception auditive +3, Sens de la nature +3, Sens de l'orientation +1; Talent (Sens de la Nature), Vigilance.

Possessions : Armure de cuir, dague, épée courte, sac à dos, outre, ration de survie (2), lanterne à capote, bourse avec 13po et 10pa.

♣ **Brigands, humain mâle, Roublard 1/Homme d'Arme 1** : FP1; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 9; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 14 (surpris 13, contact 11) [+3 armure de cuir cloutée de qualité supérieure, +1 Dex]; Att +1 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte), +2 distance (1d8, [crit 19-20/x2], arbalète légère); Part : attaque sournoise; AL NM; JS: Réf +3, Vig +2, Vol +0; For 11, Dex 13 Con 11, Int 14, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +6, Estimation +4, Fouille +3, Perception auditive +3, Sens de la nature +3, Sens de l'orientation +1; Talent (Sens de la Nature), Vigilance.

Possessions : Armure de cuir cloutée de qualité supérieure, dague, épée courte, arbalète légère, sac à dos, outre, ration de survie (2), bourse avec 12po.

♣ **Brigands, humain mâle, Roublard 1/Homme d'Arme 2** : FP2; Humanoïde de taille M (Humain); DV 1d8+1; pv 14; Init +1 (+1 Dex); VD 9m; CA 15 (surpris 14, contact 11) [+4 chemise de maille, +1 Dex]; Att +3 corps à corps (1d6+1 [crit 19-20/x2], épée courte qualité supérieure), +3 distance (1d8, [crit 19-20/x2], arbalète légère); Part : attaque sournoise; AL NM; JS: Réf +3, Vig +2, Vol +0; For 11, Dex 13 Con 11, Int 14, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +6, Estimation +4, Fouille +3, Perception auditive +3, Saut +3, Sens de la nature +3, Sens de l'orientation +2; Esquive, Talent (Sens de la Nature), Vigilance.

Possessions : Chemise de maille, dague, épée courte qualité supérieure, arbalète légère, sac à dos, outre, ration de survie (2), 1 *potion de soins légers*, bourse avec 54po.

L'Arachnée

♣ **Arachnée** : FP4; Métamorphe de taille M; DV 3d8+6; pv 19; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 15m, escalade 7,5m; CA 13 (surpris 11, contact 12) [+2 Dex, +1 naturelle, +4 Armure de mage (p176)]; Att +4 corps à corps (1d6, morsure + venin), +4 distance (toile); AS sorts, toile, venin; Part : transformation; AL N; JS: Réf +5, Vig +5, Vol +4; For 11, Dex 15, Con 14, Int 14, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons : Artisanat (tissage) +8, Concentration +8, Détection +3, Escalade +14, Évasion +8, Perception auditive +3, Saut +6; Botte secrète (morsure), Science de l'initiative, Vigilance.

Sorts connus (6/6); DD de base = 12 + niveau de sort : 0 – *Détection de la Magie, Lecture de la Magie, Hébétement, Lumières dansantes, Son imaginaire*, 1er – *Charme-personne, Couleurs dansantes, Image silencieuse*.

Sorts : L'arachnée lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 3 (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). Elle préfère les illusions et les charmes, et évite les sorts de feu.

Toile (Ext.) : Sous forme d'araignée ou d'hybride (voir ci-dessous), l'arachnée peut projeter une toile jusqu'à 6 fois par jour. Cette attaque est similaire au lancer de filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et n'est efficace que contre les créatures de taille G ou moins (pour plus de précisions concernant l'usage des filets, voir le *Manuel des Joueurs*, page 101). La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire.

Une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer, en réussissant un jet d'Évasion (DD20) ou de Force (DD26). La toile a 6 points de résistance; le feu lui inflige des dégâts doublés.

Transformation (Sur.) : La forme naturelle de l'arachnée est celle de l'araignée décrite ci-dessus, mais elle peut également se transformer en humanoïde de taille M ou P (dont la forme exacte est déterminée à la naissance), ou en hybride mi-humanoïde mi-araignée de taille M. Chaque métamorphose demande une action simple.

Sous forme hybride, elle ressemble à première vue à un humanoïde, mais un jet de Détection réussi (DD18) révèle ses crocs et orifices à soie. Sous cette forme, elle peut se servir d'armes et de ses toiles.

L'arachnée conserve son aspect jusqu'à ce qu'elle décide d'en changer. Ses métamorphoses ne peuvent pas être dissipées, et elle ne reprend pas sa forme naturelle en mourant. Par contre, le sort *Vision lucide* révèle sa véritable apparence si elle se présente sous forme d'humanoïde ou d'hybride.

Venin (Ext.) : Morsure, jet de vigueur (DD13) ; effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.

🕷️**Arachnéa, Ensorceleur 2** : FP6; Métamorphe de taille M; DV (3d8)+(2d4)+10; pv 32; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 15m, escalade 7,5m; CA 14 (surpris 11, contact 12) [+2 Dex, +1 naturelle]; Att +5 corps à corps (1d6, morsure + venin), +5 distance (toile) ; AS sorts, toile, venin; Part : transformation; AL N ; JS: Réf +5, Vig +5, Vol +7; For 11, Dex 15, Con 14, Int 14, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons : Artisanat (Tissage) +10, Connaissances des Sorts +4, Connaissances (Mystères) +4, Concentration +10, Détection +3, Escalade +14, Évasion +9, Perception auditive +3, Saut + 6; Botte secrète (morsure), Science de l'initiative, Vigilance.

Sorts connus (6/7/5) ; DD de base = 12 + niveau de sort : 0 – *Détection de la Magie, Lecture de la Magie, Hébétement, Lumières dansantes, Son imaginaire, Rayon de givre* ; 1er – *Charme-personne, Couleurs dansantes, Image silencieuse, Projectile Magique* ; 2ème – *Toile d'Araignée, Image miroir*.

Sorts : L'arachnéa lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 5 (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). Elle préfère les illusions et les charmes, et évite les sorts de feu.

Toile (Ext.) : Sous forme d'araignée ou d'hybride (voir ci-dessous), l'arachnéa peut projeter une toile jusqu'à 6 fois par jour. Cette attaque est similaire au lancer de filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et n'est efficace que contre les créatures de taille G ou moins (pour plus de précisions concernant l'usage des filets, voir le *Manuel des Joueurs*, page 101). La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire.

Une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer, en réussissant un jet d'Évasion (DD20) ou de Force (DD26). La toile a 6 points de résistance ; le feu lui inflige des dégâts doublés.

Transformation (Sur.) : La forme naturelle de l'arachnéa est celle de l'araignée décrite ci-dessus, mais elle peut également se transformer en humanoïde de taille M ou P (dont la forme exacte est déterminée à la naissance), ou en hybride mi-humanoïde mi-araignée de taille M. Chaque métamorphose demande une action simple.

Sous forme hybride, elle ressemble à première vue à un humanoïde, mais un jet de Détection réussi (DD18) révèle ses crocs et orifices à soie. Sous cette forme, elle peut se servir d'armes et de ses toiles.

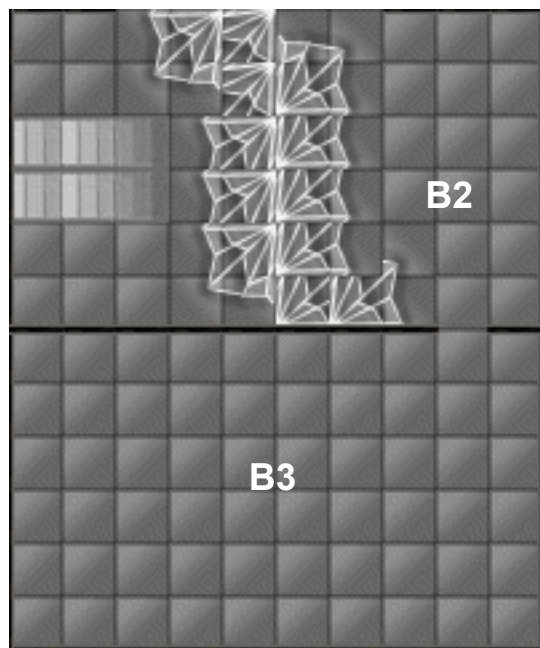
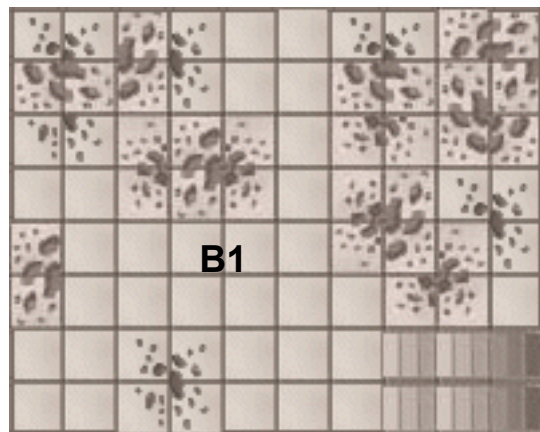
L'arachnéa conserve son aspect jusqu'à ce qu'elle décide d'en changer. Ses métamorphoses ne peuvent pas être dissipées, et elle ne reprend pas sa forme naturelle en

mourant. Par contre, le sort *Vision lucide* révèle sa véritable apparence si elle se présente sous forme d'humanoïde ou d'hybride.

Venin (Ext.) : Morsure, jet de vigueur (DD13) ; effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.

Annexes

Annexe #1 : La Bâtisse en Ruine



Annexe #2 : La Ferme du Berger

