

EKB4-04

Le Retour de Zuoken

Une aventure régionale Living Greyhawk
en 1 round pour Ekbir

par David Martinez & Jean-Philippe Huet & Gaël Richard

Triad Edit : Jean-Philippe Huet & Gaël Richard

Circle Edit : Tim Sech

Un monastère perdu aux confins du Califat d'Ekbir est le théâtre d'inquiétants événements. Les aventuriers sauront-ils percer les mystères de la Dévotion silencieuse ? Une aventure pour les APL 2 à 12.

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 et demi. 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 ce n'est déjà fait, 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, au moyen de simples feuilles quadrillées et d'un crayon, ou au travers de décors en résine et de figurines.

Indiquez aux joueurs de préparer aussitôt leurs personnages 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 MD) 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 en gras

italique. 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.

Validation

Une fois que les personnages ont terminé le scénario ou que le temps imparti a été épuisé, les personnages et le MD remplissent un formulaire. Une fois celle-ci remplie, elle doit être remise au MD principal.

Living Greyhawk

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 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.

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

- Essayez de monter une table de six personnages de 1^{er} niveau ou d'adjoindre un personnage de plus haut niveau à la table.
- 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 et Frais d'entretien

Ceci est une aventure régionale en 1 round, qui se passe en Ekbir. Les personnages domiciliés à Ekbir dépensent une unité de temps par round, tous les autres dépensent 2 unités de temps par round. Les frais d'entretien standard de l'aventurier coûtent 12 PO par round. Un entretien riche coûte 50 PO par round. Un entretien luxueux coûte 100 PO par round.

Contexte de l'aventure

Au nord du Califat d'Ekbir, entre les collines Yecha et les Monts Yatils, sur un petit plateau rocheux à près de mille mètres d'altitude, se trouve le monastère de la Dévotion silencieuse (Cf. carte en **Annexe 2**). Ce monastère abrite un ordre de fidèles au service de Zuoken et Xan Yae, prônant la méditation et le silence pour une harmonie parfaite devant mener à une maîtrise accomplie de l'Edel et du Da'shon.

Ezzin est un disciple du monastère. Vertueux et simple, c'est un sculpteur talentueux. Pendant ses rares moments de liberté, il aime se balader aux alentours du monastère et, parfois, sculpte à même la roche des petites statuettes, en général des corps athlétiques aux courbes harmonieuses. Lors d'une de ses promenades solitaires, au détour d'un bosquet de genévriers, depuis un aplomb rocheux offrant une vue imprenable sur les vallées en contrebas, un homme apparaît devant le jeune moine. Puissamment bâti, le regard doux, le crâne rasé, l'homme imposant semble mesurer plus de deux mètres. Vêtu d'un simple pagne noir, de sandales et la tête portant un cercle d'or, il émane de lui une aura de puissance. Un silence pesant s'installe. Le temps semble s'arrêter. Le sang bat aux tempes d'Ezzin, enivré par la lueur mordorée qui enveloppe l'apparition. Zuoken se tient devant lui ! Et lorsque la divinité ouvre la bouche, sa voix tonne aux oreilles du moine comme le choc du marteau sur l'enclume. Ezzin est agenouillé, les larmes aux yeux, et Zuoken lui dit :

"Ezzin, je t'ai offert le don. Je t'ai choisi parmi tant d'autres. Ici, à cet endroit précis, tu tailleras dans la roche mon effigie afin que tous puissent venir toucher ma puissance et ressentir l'harmonie. Alors, un saint tu seras, et tous se souviendront de ton nom. Va Ezzin, ma parole est force".

Sous l'apparence du dieu Zuoken se cache en fait une magicienne ataphade du nom de Soraya qui a utilisé les sorts *alter self* et *eagle's splendor*. Celle-ci a été envoyée en mission par le seigneur de Kazurka, la plus puissante des cités ataphades, pour récupérer le livre des *Chroniques de l'Ombre* gardé secrètement au monastère de la Dévotion silencieuse. Soraya fut d'abord refoulée du monastère lors d'une nuit froide alors qu'elle demandait l'hospitalité pour s'introduire dans les lieux. Ensuite, elle

inventa ce stratagème pour tromper le naïf moine. Elle espérait se servir de lui pour pénétrer dans le Monastère ou même pour le persuader de lui amener le précieux livre sans qu'elle ait à prendre de risques.

Ezzin, excité, rentre ensuite au monastère de la Dévotion silencieuse afin d'avertir le dalaï-zuo Sayed de sa vision mystique. Mais hélas, ce dernier étant absent de son office, c'est maître Lyad qui le reçoit. En entendant son histoire, le second du monastère est fou de rage, il ne comprend pas pourquoi son dieu, qu'il prie depuis si longtemps, qu'il chérit depuis des décennies, s'est manifesté auprès d'un jeune novice inexpérimenté. Maître Lyad a toujours souhaité voir son dieu se révéler à lui, et, ironie du sort, alors que nul n'a pu apercevoir une manifestation du dieu depuis des décennies, c'est auprès du moine Ezzin qu'il se manifeste. Comment mettre en doute sa parole ? Maître Lyad est fou de jalousie, et son orgueil l'empêchant de raisonner convenablement, il accuse d'abord Ezzin d'affabuler et de blasphémer. Il sermonne le jeune moine très sévèrement et lui demande de ne parler à personne de cette "vision hérétique". Ezzin est en proie au trouble. Il doute.

Tirailé entre le respect des ordres de la hiérarchie (essentiel dans un ordre monastique), et le besoin d'accomplir la quête de Zuoken, le cœur du moine est torturé. Le lendemain, il prend sa décision. Sans rien dire à personne, il se rend sur le lieu où lui est apparu le dieu comme il le croit. Équipé d'outils, il travaille plusieurs jours pour façonner dans la roche l'effigie de l'Homme en pagne.

Malheureusement, maître Lyad se rend compte de son manège et décide de lui administrer une dure leçon. Accompagné de frère Horacio et de frère Tayeb, il se rend une nuit dans la cellule du moine. Dehors, un orage vient d'éclater. Les éléments sont déchaînés. Les hommes administrent une correction à Ezzin, lui soutirant des aveux par la force, sous les coups de fouets purificateurs. De faible constitution, Ezzin meurt sous les coups.

Maître Lyad est consterné, il ne souhaitait pas cela. Il voulait juste faire peur au prodige. Avec ses acolytes, il décide de déguiser le crime en suicide, et ils jettent le corps sur les rochers en contrebas du monastère, depuis une fenêtre de l'édifice. Le lendemain, aux premières lueurs de l'aube, le corps est découvert. C'est frère Tayeb qui va récupérer le corps, et c'est frère Horacio qui l'examine. Le suicide est déclaré.

Mais ce que les assassins ne savent pas, c'est que le destin va leur jouer un drôle de tour. Juste avant de mourir sous les coups de fouets, Ezzin a éprouvé pour la première fois de sa courte existence un sentiment : la haine et la soif de vengeance. Sa supplique a été entendue. Ezzin devient un fantôme, échappé des griffes de la mort, pour exercer sur ses bourreaux la vengeance qui lui revient.

De son côté, Soraya n'avait pas prévu l'assassinat d'Ezzin. Ce meurtre faisait échouer ses plans. Elle enquête rapidement avec ses complices et découvre la vérité. Elle parvint à contacter Maître Lyad et le soumit à un

chantage : Que Lyad lui apporte le livre ou elle révélerait tout au dalaï-zuo Sayed. Lyad ayant accès à la bibliothèque secrète du Monastère, il lui serait facile de dérober le livre.

Par ailleurs, le fameux Chevalier noir de l'Udgru, allié des Ataphades, a envoyé de nombreux bandits couper la route du Monastère afin de protéger la mission de Soraya en empêchant la venue d'éventuels gêneurs.

Enfin, non loin du Monastère, se trouvait un avant-poste nain, fortifié et enterré et relié au monde souterrain. Il y a quelques mois, un détachement de Formiens venu de leur cité-mère située à 70 km au nord-est de là, dans les Yatils, et dont la fondation reste inexpiquée, a submergé les quelques défenseurs nains. Depuis, cet avant-poste est occupé par les Formiens qui l'ont agrandi et qui comptent s'en servir comme base pour leur politique expansionniste dans la région. Cette histoire est indépendante de la trame qui se joue au sein du Monastère mais les aventuriers pourront y être confrontés.

Résumé de l'aventure

Avertissement au MD

Le déroulement du scénario peut varier selon les actes des personnages. Soyez prêt à improviser en cas d'action imprévue des joueurs en vous basant sur les explications données dans ce scénario. Cependant, le déroulement de l'aventure ne devrait pas trop diverger des différents déroulements prévus sauf circonstance vraiment exceptionnelle.

Déroulement global

L'aventure démarre à Fashtri. Les PJ rejoindront le monastère de la Dévotion silencieuse. Un carnage sanglant va avoir lieu la nuit de leur arrivée, les incitant à enquêter. Diverses pistes, dont la mort atroce de certains moines, les amèneront à comprendre la vérité sur le meurtre du moine Ezzin et la culpabilité de maître Lyad. Ils découvriront peut-être aussi l'existence de Soraya et le chantage auquel est soumis Lyad. Mais la découverte de ce sombre secret leur posera le problème difficile de parvenir à ce que l'âme tourmentée d'Ezzin cesse de hanter ces lieux et repose en paix.

Introduction

Pour diverses raisons, les aventuriers doivent se rendre au monastère de la Dévotion silencieuse.

Rencontre 1 : L'Embuscade

Vers la fin du voyage, ils seront attaqués par des créatures en embuscade.

Rencontre 2 : Soirée au monastère

Arrivés à la tombée de la nuit, les PJ seront accueillis au monastère pour y dormir. Durant cette nuit, quelques animaux du monastère sont massacrés par le fantôme d'Ezzin. Il laisse en partant un mystérieux chiffre 3 sur un mur, écrit avec le sang des bêtes. L'intrigue est lancée.

Rencontre 3 : Premiers Pas dans l'enquête

Les PJ doivent patienter quelques jours. Ils pourront profiter de leur présence pour enquêter sur les événements mystérieux de la nuit.

Rencontre 4 : Le Monastère

Description de la vie et de quelques lieux importants du Monastère.

Rencontre 5 : La Fourmilière

La vérification d'informations conduira malencontreusement le groupe vers cette fourmilière, occupée par des Formiens. L'exploration de l'ensemble de la fourmilière n'est possible que dans l'extension de jeu optionnelle. Autrement, les aventuriers ne rencontrent qu'une escouade. Les aventuriers ont la possibilité de délivrer un nain prisonnier des Formiens.

Rencontre 6 : Premier Meurtre et Enquête

Mort du frère Tayeb et enquête sur sa mort.

Rencontre 7 : Deuxième Meurtre

Une autre victime sera découverte au petit matin.

Rencontre 8 : On a volé un livre !

Maître Lyad a volé le livre des Chroniques de l'Ombre et quitte le Monastère pour le remettre à Soraya afin de faire cesser le chantage.

Rencontre 9 : L'Instigatrice

Si les aventuriers sont rapides et perspicaces, ils peuvent intercepter le groupe ataphade qui a provoqué toute l'affaire, avant qu'il ne quitte la région. Capturer Soraya vivante est nécessaire pour réussir la rencontre 10.

Rencontre 10 : Le Fantôme

Les aventuriers sont confrontés au fantôme d'Ezzin. Le problème n'est pas tant de le vaincre que de permettre à l'âme d'Ezzin de reposer en paix.

Extension de jeu optionnelle (Extended Play Option)

Exploration complète de la Fourmilière.

Introduction

L'aventure des personnages commence dans la ville de Fashtri.

Les personnages appartenant à certaines organisations métaludiques d'Ekbir ont reçu mission d'aller au monastère de la Dévotion silencieuse pour une raison variant d'une méta-org à l'autre. Imprimez, découpez et distribuez les informations correspondant à l'organisation métaludique au joueur correspondant. Ne donnez à chaque personnage que les informations relatives à sa méta-org. Ces informations sont rassemblées dans le *Document pour les joueurs 1*.

Pour tous les personnages, qu'ils aient reçu ou non des informations particulières, lisez le texte suivant :

C'est la fin de l'automne. Cela fait quelques jours que vous êtes dans la cité de Fashtri. Située dans le Nord du Califat d'Ekbir, Fashtri dresse ses fortifications face à l'océan Dramidj, et voit de nombreux bateaux aller et venir chaque jour. Le long de sa façade nord coule la rivière Jugane. Passage incontournable pour le commerce avec le Nord, cette ville fortifiée voit passer aussi un grand nombre de caravanes. Durant votre séjour à Fashtri, vous croisez un érudit, passionné d'histoire et de philosophie, un dénommé Alim Sater.

La discussion avec Alim Sater peut apporter les informations suivantes :

- Il s'intéresse particulièrement à l'histoire du Califat pendant le premier siècle qui a suivi la fondation d'Ekbir. Il a appris récemment qu'un livre de chroniques racontant notamment les événements de cette période est conservé au monastère de la Dévotion silencieuse. Ce livre devrait parler du sorcier Artaxoës, celui qu'on surnommait le maître des stèles et le sorcier d'Outremonde. Il tient cette information de relations et de ses propres recherches sur la question.
- Le monastère de la Dévotion silencieuse est situé en altitude entre les collines Yecha et les Monts Yatils, sur un petit plateau rocheux.
- Alim Sater aimerait bien s'y rendre mais la route est trop dangereuse en raison d'une recrudescence d'attaques de bandits de l'Udgru. On murmure que le Chevalier noir serait l'instigateur de ces attaques. Peut-être cherche-t-il à prendre le monastère d'assaut pour mettre la main sur ce livre.
- De toutes façons, il y a peu de chance que les moines l'autorisent à lire ce livre.
- Le monastère est habité par des moines de la religion de Xan Yaë et d'autres de la religion de Zuoken.
- Ce monastère possède une bibliothèque où seraient entreposés des ouvrages et parchemins très anciens.
- Les pièces les plus précieuses dateraient de l'époque du Cataclysme.
- Il est parfois possible de consulter les manuscrits ou de commander une copie. Il faut en faire la demande auprès du responsable du monastère, le dalaï-zuo Sayed.

Remarque : vous êtes libre de détailler davantage cette rencontre à votre idée selon le temps à votre disposition pour développer par exemple le role-play des joueurs. Vous pouvez mettre en scène une auberge, un caravansérail ou la demeure hospitalière d'un notable comme cadre de la rencontre des aventuriers et d'Alim Sater. Vous pouvez faire intervenir des personnages secondaires à votre guise du moment que vous ne faites pas apparaître une sorcière ou un démon dans l'aventure !

À part la rencontre avec Alim Sater, il ne se passe rien de notable dans la ville. L'aventure n'a lieu que si les personnages décident de se rendre au monastère pour en savoir plus sur Artaxoës qui fait l'objet de plusieurs scénarios régionaux d'Ekbir (*Consumé par son amour, Le Fugitif, Les Tours naissantes*).

Les personnages peuvent commencer le voyage. Il leur faut trois jours pour atteindre le monastère.

♣ **Alim Sater** : humain Exp4 ; pv 18.

Rencontre 1 L'Emboscade

Après avoir quitté Fashtri, et suivi pour un temps la route commerciale du Nord vers Hissardamir, vous bifurquez vers l'Est en direction des collines Yecha. Vous longez ces collines vers les Monts Yatils. Depuis que vous avez quitté la route commerciale, vous n'avez plus croisé âme qui vive, excepté une patrouille de faris d'Ekbir qui allait vers le Sud.

Maintenant, la région devient de plus en plus vallonnée au fur et à mesure que les heures passent. Le chemin est abrupt, jalonné de fossés rocaillieux ou de petites saillies rocheuses, et parsemé de nombreux taillis épineux. La montée est fastidieuse et la lassitude vous gagne.

L'embuscade se déroule en un endroit où le chemin longe un torrent. Du côté opposé au torrent, la pente est assez forte avec des rochers et des buissons épineux. Les créatures sont embusquées au-dessus du chemin à environ 30 m de distance et 10 m de hauteur. Traverser le torrent nécessite un jet réussi de Natation ou de Force [DD 15]. L'eau est très froide et inflige 1d6 points de dégâts temporaires par minute passée dans l'eau.

Les joueurs font un jet de Détection opposé aux jets de Discrétion/Hide des créatures (ne pas oublier la pénalité de -1 par tranche de 3m de distance sur le jet de Détection). Ceux qui réussissent leur jet ne sont pas surpris.

Puis, le combat commence.

APL2 (EL 3)

♣ **Hobgobelins** (6) : pv 6 chacun ; cf *Manuel des Monstres*.

APL4 (EL 5)

♣ **Hobgobelins** (4) : pv 6 chacun ; cf *Manuel des Monstres*.

♣ **Goblours/Bugbears** (2) : pv 16 chacun ; cf *Manuel des Monstres*.

APL6 (EL 7)

♣ **Ogres** (2) : pv 29 chacun ; cf *Manuel des Monstres*.

♣ **Goblours/Bugbears** (3) : pv 16 chacun ; cf *Manuel des Monstres*.

Tactique applicable pour APL 2 - 6:

Les créatures sont initialement cachées. Elles lancent leur javelot et vont ensuite au corps à corps. Ils ne seront jamais groupés pour éviter un sort de zone.

APL8 (EL 9)

♣ **Ogre Mage** : pv 37 ; cf *Manuel des Monstres*.

♣ **Ogre** (3) : pv 29 chacun ; cf *Manuel des Monstres*.

APL10 (EL 11)

♣ **Ogre Mage** (1) : pv 37 ; cf *Manuel des Monstres*.

♣ **Géant des collines** (2) : pv 102 chacun ; cf *Manuel des Monstres*.

♣ **Ogre Niv 4 Barbare** : pv 79 ; cf *Manuel des Monstres*.

APL12 (EL 13)

♣ **Hill Giant Dire Wereboar** : pv 185 ; cf *Manuel des Monstres*.

♣ **Ogre Mage** : pv 37 ; cf *Manuel des Monstres*.

♣ **Géant des collines** (2) : pv 102 chacun ; cf *Manuel des Monstres*.

♣ **Ogre Niv 4 Barbare** : pv 79 ; cf *Manuel des Monstres*.

Tactique applicable pour APL 8 - 12:

L'ogre-mage restera à l'écart de préférence, cherchant à utiliser ses sorts contre le groupe en premier lieu. Il n'ira au combat qu'après (sauf si tous ses coéquipiers sont morts). Initialement, l'ogre-mage est invisible. Les monstres ne seront jamais groupés pour éviter un sort de zone. Les géants des collines commencent par lancer leurs rochers avant d'attaquer.

Trésor

APL 2 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : 0 po.

APL 4 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : 0 po.

APL 6 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : 0 po.

APL 8 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : 0 po.

APL 10 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : +1 large hide armor (98 po par personnage), +1 large greatclub (192 po par personnage), +1 ring of protection (166 po par personnage).

APL 12 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : +1 large hide armor (98 po par personnage), +1 large greatclub (192 po par personnage), +1 ring of protection (166 po par personnage).

Developpement

Si des créatures sont capturées vivantes et interrogées (jet d'Intimidation requis), elles pourront révéler qu'elles obéissent aux ordres du Chevalier noir qui les a envoyées bloquer la route du Monastère. Elles n'en savent pas plus.

Rencontre 2 Soirée au monastère

Alors que le soleil se couche derrière la crête, l'altitude rend la respiration plus difficile et le vent apporte un froid mordant. Le chemin toujours aussi abrupt fait un dernier virage et laisse apparaître un vieux mais imposant monastère bordé par un grand mur d'enceinte. A cette heure, les pierres semblent grises ou sales, donnant un teint lugubre au tableau. L'entrée est une grande porte à double battant en acier, un énorme heurtoir y est enchâssé. Un corbeau se pose non loin sur une branche morte.

Au bruit du heurtoir, frère Tayeb, de garde à la porte, ouvre une trappe et demande d'une voix légèrement déformée (voix gutturale) :

« Bonsoir voyageurs, que Zuoken guide vos pas dans les sombres chemins. Que pouvons-nous pour vous ? »

Après que le groupe se soit présenté et ait donné la raison de sa visite, le moine referme la trappe et ne reviendra qu'après 5 bonnes minutes (pesantes). Il est parti informer le dalaï-zuo Sayed de leur arrivée. Celui-ci ayant à faire jusqu'au coucher, il demande à frère Tayeb de les inviter à rentrer et de leur proposer des cellules pour la nuit.

Quelques minutes plus tard, la porte s'ouvre. Le moine vous fait signe d'entrer.

« Je me nomme, frère Tayeb, le dalaï-zuo Sayed ne peut vous recevoir. Je vous conduis dans vos cellules, vous le verrez demain. »

En rentrant, vous remarquez que le moine est un bossu boitant légèrement et au visage hideux. Vous passez par un chemin sous voûte, qui longe une grande cour intérieure où il y a une petite écurie, un enclos à cochons, des cases à lapins et des poulets. Puis vous entrez dans le bâtiment principal. Vous croisez quelques moines dans des robes à capuche, marchant sans bruit.

Aucun moine ne répondra aux questions des PJ. La moitié du monastère a fait vœu de silence. Avant d'aller dormir, ils n'ont accès qu'au réfectoire s'ils le souhaitent pour manger.

Pendant la nuit, un jet de Perception auditive [DD 10] réussi permet d'entendre un vacarme qui réveille les PJ s'ils dorment (le jet subit une pénalité de -10 si les personnages dorment). Lire ce qui suit pour ceux qui se

sont réveillés et qui essaient de comprendre quel est ce vacarme. Un lanceur de sort se réveillant ainsi peut décider de n'y prêter aucune attention, il se rendormira dans la minute et son sommeil ne sera pas considéré comme interrompu pour la récupération de ses sorts.

Vous entendez un vacarme assourdissant. Cela vient des animaux. Les chevaux hennissent, les cochons couinent comme si on les égorgeait.

Les fenêtres des cellules ne donnent pas sur la cour.

Si des personnages vont voir ce qui se passent, lisez la suite :

En silence, des moines arrivent dans la cour avec des lanternes et des torches. Le spectacle est saisissant. Un carnage vient d'être perpétré. Des poules et des cochons gisent déchiquetés. C'est un bain de sang. Et sur l'un des murs, quelqu'un a écrit le chiffre « 3 » en gros, avec du sang.

Le fantôme d'Ezzin est venu pour annoncer sa vengeance. Il a tué quelques animaux et, avec leur sang, a inscrit le chiffre 3 pour annoncer la mort prochaine de trois personnes pour assouvir sa vengeance.

Frère Horacio est présent sur le lieu du carnage et prend les choses en main, ordonnant aux moines de nettoyer. Il semble énervé ou furieux. Vous voyant, il se dirige vers vous et demande :

« Êtes-vous les responsables de ça ? » dit-il en montrant la scène.

« Que faites-vous dans la cour ? »

« Retournez vous coucher ! »

Rencontre 3 Premiers Pas dans l'enquête

Le Dalaï-Zuo Sayed

Au matin, les cloches sonnent à 6h00, puis à 6h05. Frère Khadoum vient vous voir à ce moment là. Il vous fait signe de l'accompagner. Avare en parole, il vous informe juste qu'il vous conduit dans l'office du dalaï-zuo Sayed juste après l'Éveil.

Il vous mène à la salle d'eau, puis au réfectoire. Le temps est particulièrement couvert. Le bureau du doyen est sobre. Une magnifique statuette en ébène de Xan Yae trône sur son bureau. Le père Sayed vous accueille d'un geste chaleureux, vous invitant à vous asseoir sur un banc. Maître Lyad se tient à ses côtés, impassible.

Le père Sayed s'informerait des raisons de la venue des aventuriers.

Sayed n'autorise pas les aventuriers à consulter immédiatement les livres les plus précieux du Monastère (ceux de la bibliothèque secrète), notamment pas les *Chroniques de l'Ombre*. Il se donne quelques jours pour donner une réponse. Si les aventuriers lui font la demande de consulter un livre, il répond :

« Je vais étudier votre requête. Je vous ferai savoir ma réponse d'ici quelques jours. »

Pour ceux qui veulent négocier la remise du livre des *Chroniques de l'Ombre*, Sayed acceptera de commencer les négociations mais il n'est pas vraiment désireux de céder le livre. Aussi les négociations seront longues et s'étaleront sur plusieurs jours. Sayed les suspendra souvent pour se consacrer à ses devoirs au sein du monastère.

À ceux qui lui demanderaient s'il est au courant de la présence d'Ataphades ou d'une magicienne (en donnant éventuellement le nom de Soraya), il répondra que non mais il précisera qu'une femme a demandé l'asile au monastère il y a deux semaines environ et qu'il l'a refusé en raison d'une aura maléfique.

Pendant la conversation, Sayed autorisera les personnages à rester au monastère :

« En attendant, vous pourrez rester au monastère où vous serez logés et nourris. Je vous demande de respecter le rythme de ce monastère et de ne pas déranger les prières, les méditations et l'entraînement de nos disciples. »

Notez que les informations sur le Monastère (la vie des moines et la description de quelques lieux importants) sont regroupées dans la rencontre 4 *Le Monastère*. Maître Lyad est disponible pour répondre aux questions des aventuriers sur la vie au Monastère.

Puis, le père Sayed complètera :

« Mais puisque vous êtes là, vous pourriez nous rendre un service en échange du gîte et du couvert. Cette nuit a eu lieu un événement hors du commun. Quelque chose a commis un carnage sur nos animaux. Vous devez être sûrement plus enclins que la majorité d'entre nous à comprendre ce genre de mystère. Je vous serais reconnaissant si vous pouviez tenter de savoir ce qui aurait pu commettre ce massacre. Vous tiendrez informé Maître Lyad. »

Il n'a aucune information supplémentaire à donner aux aventuriers.

☛ **Sayed** : humain (baklunien) Clr[Xan Yae]13 ; pv 88 ; Détection +8.

☛ **Lyad** : humain (baklunien) Mnk5 ; pv 31 ; Détection +2.

Les Lieux du carnage

Le second du monastère, Maître Lyad, se montre aimable avec les personnages et dit :

« Si vous êtes d'accord, je peux vous conduire dans la cour examiner les restes du carnage, et vous présenter frère Aloufa, frère Matis et frère Mahoud, responsables des animaux. »

Dans la cour, il ne reste plus grand chose. Le nettoyage est quasiment terminé. On peut noter encore quelques flaques rougies par du sang. Sinon, l'enclos est vide et les animaux sont soit dans les écuries pour les chevaux, soit dans l'étable pour le reste. Seuls quelques poules et un coq continuent à occuper la cour. Les murs ont été nettoyés également. Plus de traces d'écriture.

L'enclos n'a pas été endommagé.

Les renseignements suivants peuvent être obtenus en discutant avec les moines (du role-play correct suffit à obtenir ces informations) :

Frère Aloufa

- Il est disciple de Zuoken et s'occupe des chevaux.
- Il dira avoir mis des heures à calmer les chevaux, qui étaient à ce point énervés et effrayés, que rien de naturel n'aurait pu les mettre dans cet état.
- Les chevaux semblaient avoir froid. Il a fallu leur mettre des couvertures sur le dos pour qu'ils se sentent mieux.

☛ **Aloufa** : humain (baklunien) Mnk2 ; pv 14 ; Profession (palefrenier)+8.

Frère Matis

- Il est disciple de Zuoken et le meilleur soigneur du monastère.
- Il affirmera que les bêtes (au total : 6 poulets et 3 cochons) ont été déchiquetées sans méthode apparente, voire avec rage.
- Il pense que la créature qui a fait ça est muni de griffes puissantes et acérées.
- Bizarrement, malgré l'abondance de sang, il n'a vu aucune trace de pas de cette créature lorsqu'il a aidé à nettoyer au petit matin.

☛ **Matis** : humain (baklunien) Clr[Zuoken]2/Mnk2 ; pv 28.

Frère Mahoud

- Il est disciple de Xan Yae et amateur d'herbes en tout genre pouvant amener à un état de transe. On lui donne facilement une réputation de gentil illuminé et semble avoir continuellement les yeux à demi fermés.
- Il dira qu'hier pendant une ballade sur les hauteurs, non loin des « vieilles grottes », il a vu des petits démons. Ils avaient la peau rouge et des yeux luisants. Il est sûr qu'il n'a pas rêvé.
- Il avoue avoir fumé un peu d'herbe mais rien qui puisse réellement lui donner de telles hallucinations.

♣ **Mahoud** : humain (baklunien) Mnk2.

Les petits démons rouges qu'il a vus sont en fait des ouvriers Formiens. Mais sa perception était modifiée par la consommation d'herbe.

Les Autres Moines

Autres informations/rumeurs qu'il est possible d'obtenir auprès d'autres moines (surtout lors des repas) avec un jet de Renseignement réussi:

- DD5: Ce qui s'est passé est le fruit des petits démons, vus non loin du monastère.
- DD10: Il y a un vieux caveau sous le monastère où les moines sont enterrés.
- DD10: Des moines pensent que ce carnage est un signe de grand malheur à venir.
- DD10: Le dalaï-zuo, de plus en plus vieux, passe plus de temps à « méditer » (faire la sieste) qu'à gérer le monastère. Ses jours ne tiennent qu'à un fil. (Faux)
- DD(12+APL): Aucune porte d'accès du monastère n'a pourtant été forcée cette nuit. Certains pensent que les étrangers en sont responsables, d'autres que c'est l'œuvre d'un moine fou. (Faux)
- DD(10+APL): Les moines de Zuoken sont en nette majorité, bien que le dalaï-zuo soit affilié à Xan Yae. Son second, Maître Lyad (serviteur de Zuoken), donne les plus mauvaises corvées aux disciples de Xan Yae.
- DD(10+APL): Quelqu'un a ouvert un livre corrompu de la bibliothèque, et sa malédiction commence à se répandre sur le monastère. (Faux)

Cette partie de l'enquête doit se passer sur toute la matinée si possible. Le maître Lyad ira s'enquérir de l'avancement de l'enquête. S'il entend parler des petits démons, il suggérera aux aventuriers de vérifier cette piste.

♣ **Moine** : Humain (baklunien) Mnk1 ou Clr[Xan Yae]1 ou Exp1 ; pv 9, 10 ou 5 (respectivement).

Développement

Si les aventuriers partent à la recherche des Vieilles Grottes ou des petits démons, aller à la Rencontre 5 *La Fourmilière*. La Rencontre 4 *Le Monastère* détaille la vie du Monastère et quelques lieux que les personnages seraient tentés d'explorer. Reportez-vous à la Rencontre 4 en cas de besoin, même au milieu d'une autre rencontre.

Rencontre 4 Le Monastère

La Vie au Monastère

Maître Lyad pourra donner les informations suivantes sans besoin de jet:

- La vie au monastère est assez austère. Elle est réglée selon un rythme très précis. Il est expressément demandé aux visiteurs de respecter ce rythme. Le silence et l'odeur de l'encens sont les compagnons des moines.
- Beaucoup de moines font régulièrement vœu de silence pour des périodes allant d'un mois à leur vie durant. Il ne faut pas essayer de leur parler. Ces moines portent une corde rouge autour de la taille en guise de ceinture.
- Les lumières sont souvent tamisées. La cloche leur signale les changements d'activité.

Il pourra expliquer également le mode de vie du temple en décrivant les différentes étapes d'une journée:

- L'Éveil (6 heures du matin) : Les moines sont réveillés au son de la cloche. Ils se lèvent, se lavent, et se rendent à la chapelle pour la méditation contemplative devant mortifier le corps et le préparer aux différents rituels et au recueillement. Un petit déjeuner est ensuite servi (du lait de brebis amer et du pain noir) dans le réfectoire.
- Les Rituels Sôto Sôn (8 heures) : Les moines s'adonnent à leur rituel respectif, qui consistent en diverses activités manuelles comme la rédaction de manuscrit, le nettoyage de leur cellule, du jardin, de la chapelle, les travaux d'artisanat,...
- Le Recueil du soi ou Ki-Jang (11 heures) : Une pause d'une heure où chaque membre s'isole pour mieux se connaître, s'écouter. En fonction de sa foi, il s'adonne soit à des exercices pour mieux connaître et maîtriser son corps, soit à la contemplation et à la concentration.
- Le Baya Qi (midi) : Une pause repas d'une heure durant laquelle est servi un potage au lard, un peu de pain et un fruit ou du fromage. Le repas est abordé au travers du rituel Baya Qi qui purifie l'intérieur du corps par la nourriture.
- La Consécration (13 heures) : elle passe par une lutte symbolique contre les forces maléfiques. Elle est l'occasion de se retrouver et de s'entraîner au combat. En fonction de la religion, les techniques diffèrent.
- Le Qi-Yo (16 heures) : Les moines prennent le temps de se recentrer et d'éclaircir leur esprit pour qu'il devienne limpide et clair. Ils recherchent la pureté de l'âme qui leur permettra de trouver peut-être la Voie.
- Le Sô-Rho (18 heures): il correspond au dîner. Leur repas consiste en du potage, un morceau de viande, du pain et du lait chaud aux épices.

- Le Zhou Zi Chan (19 heures 30) : Les moines se rendent à la méditation assise contemplative pour préparer le corps et l'esprit au repos.

Le plan du monastère est donné en **annexe 5**.

Le Caveau

L'entrée du caveau est fermée par une grosse porte en fer extrêmement résistante :

☛ **Porte en fer** : 5cm d'épaisseur ; dureté 10 ; pv 60; AC 5; Break DC 28. Fermée à clé (Crochetage [DD 21]).

La plupart des moines possèdent une clé de cette porte.

Après un escalier qui s'enfonce sur plus de 30 mètres, il y a un petit couloir donnant sur une anti-chambre.

De cette pièce, il y a deux portes sur des murs opposés, au-dessus d'une des portes, il y a le symbole de Zuoken et au-dessus de l'autre celui de Xan Yae.

Chaque porte mène vers le caveau des deux clergés. Ce sont deux grandes pièces taillées dans la pierre. Des renforcements le long de chaque mur renferment des cercueils mais quelques-uns restent vides. Tout est calme mais les pièces sont très fraîches. Il fait même froid. Le silence est pesant.

Dans le caveau dédié aux moines de Zuoken, il est possible de trouver au fond d'un renforcement vide un cercueil récent. Sur ce cercueil se trouve une petite planche de bois, avec l'inscription marquée au couteau : « Repose en paix Ezzin mon ami ». Cette planche a été déposée par frère Rahid pour son meilleur ami. Au cas où les aventuriers ouvriraient le cercueil, le corps est bien à l'intérieur. Un jet de Premiers Soins [DD 15] permet de dater la mort d'une semaine environ.

La Bibliothèque secrète

Les murs qui entourent cette bibliothèque secrète sont *traités magiquement*. Ils ne peuvent pas être traversés par des sorts de téléportation et s'étendent aussi dans l'éther.

☛ **Murs maçonnés traités magiquement** : 1 m d'épaisseur ; dureté 16 ; pv 540 ; AC 5; Break DC 55 ; impassables par téléportation ou voyage dans l'éther.

Il existe un passage secret dans le bureau du dalaï-zuo qui y mène. Les caractéristiques de la porte dépendent de l'APL :

APL 2

☛ **Porte secrète en pierre** : 10 cm d'épaisseur ; dureté 8 ; pv 60; AC 5 ; Break DC 28 ; Fouille [DD 20] ; Fermée à clé (Crochetage [DD 25]).

APL 4

☛ **Porte secrète en pierre** : 10 cm d'épaisseur ; dureté 8 ; pv 60; AC 5 ; Break DC 28 ; Fouille [DD 25] ; Fermée à clé (Crochetage [DD 25]).

APL 6

☛ **Porte secrète en pierre** : 10 cm d'épaisseur ; dureté 8 ; pv 60; AC 5 ; Break DC 28 ; Fouille [DD 27] ; Fermée à clé (Crochetage [DD 30]).

APL 8

☛ **Porte secrète en pierre traitée magiquement** : 10 cm d'épaisseur ; dureté 16 ; pv 120; AC 5 ; Break DC 48 ; Fouille [DD 30] ; Fermée à clé (Crochetage [DD 30]) ; Impossible à franchir par téléportation ou voyage dans l'éther.

APL 10

☛ **Porte secrète en pierre traitée magiquement** : 10 cm d'épaisseur ; dureté 16 ; pv 120; AC 5 ; Break DC 48 ; Fouille [DD 30] ; Fermée à clé (Crochetage [DD 35]) ; Impossible à franchir par téléportation ou voyage dans l'éther.

APL 12

☛ **Porte secrète en pierre traitée magiquement** : 10 cm d'épaisseur ; dureté 16 ; pv 120; AC 5 ; Break DC 48 ; Fouille [DD 30] ; Fermée à clé (Crochetage [DD 37]) ; Impossible à franchir par téléportation ou voyage dans l'éther.

Il n'existe que trois clés de cette porte. Elles sont respectivement en la possession du dalaï-zuo Sayed, de maître Lyad et de maître Swanaël qui les portent sur eux en permanence. Il est possible à un personnage ayant la compétence Sleight of Hand de la dérober discrètement à l'un de ces personnages selon les règles normales du *Manuel des Joueurs*. Les modificateurs de Détection/Spot de ces trois personnages sont rappelés ci-dessous :

☛ **Sayed** : humain (baklunien) Clr[Xan Yae]13 ; pv 88 ; Détection +8.

☛ **Lyad** : humain (baklunien) Mnk5 ; pv 31 ; Détection +2.

☛ **Swanaël** : humain (baklunien) Clr[Xan Yae]2/ Rog3 ; pv30 ; Détection +8.

Cette salle mystérieuse renferme simplement les livres et manuscrits les plus précieux du monastère, et c'est pourquoi nul n'est autorisé à y aller, excepté le dalaï-zuo, maître Lyad et maître Swanaël.

Si un ou plusieurs personnages s'introduisent subrepticement dans la bibliothèque secrète, improvisez à partir des bases suivantes : Le maître bibliothécaire Swanaël entre de temps en temps dans la bibliothèque secrète (10% de chance chaque heure). Il va chercher des ouvrages et les ramène (mais jamais les *Chroniques de l'Ombre*). De même, le dalaï-zuo Sayed est souvent présent dans son bureau (50% du temps). Seuls Lyad et Swanaël sont autorisés à entrer dans le bureau du dalaï-zuo en son absence.

Le livre des *Chroniques de l'Ombre* se trouve dans cette bibliothèque secrète si Maître Lyad ne l'a pas déjà dérobé.

Maître Lyad vole le livre le soir qui suit la découverte du premier meurtre, c'est-à-dire après la Rencontre 6 et avant

la Rencontre 7. Sauf intervention des aventuriers, le vol n'est découvert par Swanaël que le lendemain c'est-à-dire après la Rencontre 7. La nouvelle de ce vol ne fera que renforcer l'atmosphère de suspicion au sein du Monastère (les aventuriers eux-mêmes seront soupçonnés et probablement interrogés et fouillés). La découverte du vol fait l'objet de la Rencontre 8.

Le contenu du livre est détaillé dans le **Document pour les Joueurs 2** en annexe.

Les autres livres ne présentent pas d'intérêt particulier pour les personnages et il serait malvenu de les voler sans compter que ces livres sont difficiles sinon impossibles à revendre.

Rencontre 5

La Fourmilière

Les « vieilles grottes » sont de petites cavernes situées à une heure en suivant un chemin tortueux et fatigant. Un poste avancé de Formiens s'y est établi depuis quelques mois. Les principales ouvertures débouchent sur une esplanade. Mais d'autres galeries, creusées par les Formiens, arrivent en contrebas. L'endroit est idéal, les galeries étant déjà en partie creusées. Les Formiens sont de couleur rougeâtre et les ouvriers Formiens sont de petite taille ce qui explique la confusion de frère Mahoud. Quiconque s'approchera trop près de la fourmilière sera attaqué.

Ce poste avancé se trouve à environ 70 km de la cité-mère des Formiens (qui se trouve au nord-est dans les Yatils). Il se trouve donc dans le rayon d'action de 50 miles du pouvoir de *Hive Mind* des Formiens qui est par conséquent parfaitement fonctionnel pour tous les Formiens rencontrés dans ce scénario.

À l'origine, il y avait là un poste avancé de Nains. Les Nains qui occupaient cet endroit appartenaient à un peuple de très noble et très ancienne origine, les Baklarrans. Les Baklarrans sont d'alignement loyal bon. Ils vivaient autrefois dans les montagnes au sud de l'empire baklunien. La Dévastation invoquée fit d'énormes ravages parmi eux. Ce fut Al'Akbar qui les sauva de l'extinction. De fait, les quelques Baklarrans survivants suivirent le Grand Prêtre et s'établirent dans le monde souterrain sous le Califat. Ces Nains combattent les Duergars dans des luttes sans merci qui restent inconnues de la surface. Les Baklarrans de cet avant-poste subirent de lourdes pertes contre les Duergars l'année dernière au point d'être trop faibles pour résister à l'attaque des Formiens venus des Yatils. Ces derniers submergèrent les Baklarrans qui furent tués ou réduits en esclavage. Bien peu s'échappèrent.

Il reste actuellement un seul Baklarran prisonnier des Formiens dans l'avant-poste. Il se nomme Gorkarran. À l'APL 2 et 4, il est enchaîné près de l'entrée en attendant

d'être transféré vers la cité-mère des Formiens. Aux APL 6 à 12, il est la créature dominée du contremaître formien. Il est donc sous le pouvoir de domination des monstres du Formien qui l'emploie à travailler comme esclave et à se battre du côté des Formiens en cas de combat.

Gorkarran est vêtu comme un guerrier nain avec une cotte de mailles et une hache à deux mains. Il porte encore son symbole sacré d'Al'Akbar bien en évidence autour du cou (ne pas oublier de signaler ce détail lorsque vous décrirez le nain aux joueurs).

Sur cette esplanade, s'affairent de curieuses petites créatures rougeâtres. Elles ont la taille d'un chien mais ressemblent à des fourmis à ceci près que leur tête et leur thorax se dressent verticalement à la manière des centaures. Leurs épaules sont vaguement humanoïdes et leurs bras se terminent par des mains rudimentaires munies de griffes. Des galeries semblent s'enfoncer dans le sol. D'autres créatures de ce type entrent et sortent de ces galeries.

APL2 (EL 4)

✚Ouvriers Formiens / Formian Workers (8): pv 5 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL4 (EL6)

✚Soldats Formiens / Formian Warriors (2): pv 26 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

✚Ouvriers Formiens / Formian Workers (6): pv 5 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL6 (EL 8)

✚Contremaître formien / Formian Taskmaster: pv 39 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

✚Gorkarran: Nain Ftr4; pv 47; dominated creature of the Formian Taskmaster / Créature dominée du Contremaître Formien ; Cf. Annexe 1.

✚Soldats Formiens / Formian Warriors (2): pv 26 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

✚Ouvriers Formiens / Formian Workers (6): pv 5 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL8 (EL 10)

✚Formien Armadon / Formian Armadon: pv 68 ; Cf. Annexe 1.

✚Contremaître formien / Formian Taskmaster: pv 39 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

✚Gorkarran: Nain Ftr4; pv 47; dominated creature of the Formian Taskmaster / Créature dominée du Contremaître Formien ; Cf. Annexe 1.

✚Soldats Formiens / Formian Warriors (2): pv 26 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

🐉 **Ouvriers Formiens / Formian Workers (6)**: pv 5 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL10 (EL 12)

🐉 **Formien Armadon / Formian Armadon (3)**: pv 68 chacun ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Contremaître formien / Formian Taskmaster**: pv 39 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

🐉 **Gorkarran**: Nain Ftr4 ; pv 47 ; dominated creature of the Formian Taskmaster / Créature dominée du Contremaître Formien ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Soldats Formiens / Formian Warriors (2)**: pv 26 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

🐉 **Ouvriers Formiens / Formian Workers (6)**: pv 5 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL12 (EL 14)

🐉 **Formien Armadon / Formian Armadon (7)**: pv 68 chacun ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Contremaître formien / Formian Taskmaster**: pv 39 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

🐉 **Gorkarran**: Nain Ftr4 ; pv 47 ; dominated creature of the Formian Taskmaster / Créature dominée du Contremaître Formien ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Soldats Formiens / Formian Warriors (2)**: pv 26 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

🐉 **Ouvriers Formiens / Formian Workers (6)**: pv 5 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

Tactique

Les Formiens sont rencontrés près de l'entrée de la fourmilière. Avant l'arrivée des personnages, les ouvriers travaillent aux alentours. Ils déchargent à l'extérieur la terre et les pierres produites par l'excavation de nouvelles galeries et patrouillent pour chercher de la nourriture. Les Formiens soldats et armadons protègent l'entrée de la fourmilière. Le contremaître est dissimulé à l'intérieur de la fourmilière, près de l'entrée, et dirige sa créature dominée (le nain Gorkarran) qui sert d'esclave.

À partir de l'APL 4, les ouvriers patrouillent aux alentours de la fourmilière alors que les Formiens plus puissants restent près des entrées, juste à l'intérieur. Dès qu'un ouvrier a repéré les aventuriers ou est tué par eux, tous les Formiens sont au courant. Il est donc très difficile de surprendre l'ensemble des Formiens.

Les Formiens attaquent les intrus sans faiblir, jusqu'à la mort s'il le faut. Ils attaquent par tous les côtés à la fois, en essayant d'encercler le groupe. En aucun cas, ils n'attaqueront en étant regroupés d'un même côté. Pour ce faire, ils utilisent les différentes galeries qui conduisent près de l'esplanade. Les Formiens attaquent de façon

coordonnée et disciplinée. Vous pouvez consulter le plan de la Fourmilière donné en **annexe 4**.

Dès que des intrus sont repérés, tous les Formiens attaquent sans délai. Les Formiens soldats et armadons sortent de leur galeries pour surprendre ou encercler les intrus alors que le contremaître dirige le nain et essaie de dominer les intrus les plus menaçants. Lui-même n'entre en combat rapproché qu'en dernier recours.

Développement

Si les aventuriers délivrent le nain (sans le tuer évidemment), ils reçoivent sur leur AR *Reconnaissance de Gorkarran*. Celui-ci peut leur expliquer ce qui s'est passé ici (l'attaque des Formiens) mais restera évasif concernant les Baklarrans si ce n'est qu'ils vénèrent Al'Akbar (chose étonnante pour des Nains). Il parlera aussi du danger représenté par les Duergars qui sont actuellement très agressifs sous Ekbir. Il demandera l'identité et l'adresse des personnages pour pouvoir leur témoigner sa reconnaissance ultérieurement. En attendant, il souhaite partir tout de suite pour prévenir son peuple des derniers événements.

L'exploration complète de la fourmilière n'est possible qu'en jouant l'**Extension de jeu optionnelle (Extended Play Option)**. Si vous n'avez pas le temps ou le désir de la jouer, considérez les tunnels comme étant vides de monstres comme de trésors.

S'il y a des blessés, frère Matis pourra les soigner moyennant un don au monastère (selon les règles en vigueur de la campagne). Aucun incident ne semble survenir pendant la nuit. Si les personnages ne se sont pas proposés, un moine est de garde dans la cour.

Rencontre 6

Premier Meurtre et Enquête

Ce matin, votre réveil s'est fait naturellement, sans la cloche pour vous extraire de votre profond sommeil. Tiens, c'est vrai, les cloches. Ont-elles sonné ? Vous vous préparez et sortez dehors. A votre grande surprise, une forte agitation règne parmi les moines. Vous ne tardez pas à comprendre qu'en fait, les cloches n'ont pas du tout sonné ce matin. Chose qui n'était jamais arrivée auparavant de mémoire de moine, aux dires de certains. Mais l'habitude aidant, beaucoup de moines se sont tout de même levés, certains courent dans tous les sens pour ne pas se mettre plus en retard. Manifestement, le moine chargé de cette tâche a dû l'oublier.

Si les personnages s'inquiètent de savoir qui était chargé de faire sonner les cloches, un role-play correct avec des moines leur apprendra les informations suivantes:

- Le frère Tayeb est en charge de faire sonner la cloche chaque matin et à chaque heure importante de la vie du monastère.
- Depuis qu'il est jeune et qu'il s'occupe de la cloche, jamais il n'a failli à sa tâche.
- Frère Tayeb dort dans la mansarde sous le clocher.

Un jet réussi de Renseignement [DD 10] permettra d'apprendre que frère Tayeb est très aimé de tous et que, malgré ses difformités, il est assez respecté.

Si les personnages se rendent dans la tour, lisez- leur ce qui suit :

Deux moines sont déjà présents et semblent totalement effondrés. En rentrant dans la chambre, vous découvrirez frère Tayeb, plaqué contre le mur, retenu par la paterne qui l'a transpercé. L'arrière de son crâne dégouline de sang jusqu'au sol et semble écrasé. Son visage est figé dans un rictus de terreur. Sur le mur, le chiffre « 2 » a été inscrit avec du sang.

Si les personnages fouillent la chambre, donnez- leur les informations suivantes en fonction de la réussite au jet de Fouille :

- DD5 : Un examen attentif du corps révèle des estafilades sur les épaules et le dos, et un crâne défoncé.
- DD10 : Un martinet est caché sous sa paille.
- DD10 : La porte de sa chambre n'a pas été forcée, ni la serrure.

Un jet de Premier Soins [DD 15] permet de se rendre compte que certaines coupures datent de plusieurs jours, soit avant sa mort.

Le fantôme d'Ezzin a commencé sa vengeance, il a eu sa première victime parmi ses 3 bourreaux.

Frère Horacio arrive quelques minutes après les personnages. Lisez alors la suite :

Un moine rentre précipitamment dans la chambre de frère Tayeb et paraît consterné. Après avoir vu le corps du frère défunt, il repart aussitôt.

Un jet de Psychologie DD(10+APL) révélera qu'il est également effrayé.

Frère Horacio passe voir maître Lyad. Si un membre du groupe d'aventuriers décide de le prendre en filature, cela est possible sous réserve de réussir un jet de compétences opposées Discrétion / Perception auditive. Il pourra alors entendre la conversation suivante :

Frère Horacio

« Maître Lyad, maître Lyad, c'est un vrai cauchemar ! »

Maître Lyad

« Quoi ! Mais qu'y a t'il ? »

Frère Horacio

« Frère Tayeb est mort. Vous auriez vu son visage... »

Maître Lyad

« Quoi son visage ? »

Frère Horacio

« Un masque de terreur. Et si... »

Maître Lyad

« Silence ! Va avertir le dalaï-zuo ! »

Frère Horacio

« Mais... »

Maître Lyad

« Vas-y, te dis-je ! »

Puis, frère Horacio quitte la pièce et se précipite au bureau de père Sayed. Là, il informe le dalaï-zuo du drame qui vient de se produire. Tous les deux ressortent et se dirigent vers la mansarde de frère Tayeb.

Lorsque le dalaï-zuo arrive, il semble effondré. Après s'être ressaisi, il convoque les aventuriers et leur demande d'élucider ce crime.

Le père Sayed fait convoquer le frère Matis pour examiner le corps. Celui-ci arrive quelques minutes plus tard et examine le cadavre pendant près d'une demi-heure. Beaucoup de moines sont maintenant présents dans la chambre. Le silence est lourd et pesant. Personne ne dit mot. Puis, il se redresse, un peu courbaturé, et dit :

- « Frère Tayeb est mort suite à un violent coup reçu à l'arrière du crâne. Son agresseur était donc fort.
 - Il semblerait qu'une chose l'ait effrayé au point de figer son expression de terreur à l'instant de sa mort.
 - Les nombreuses estafilades sur son corps seraient antérieures à sa mort. Cela ressemble à des coups donnés par un rituel de flagellation.
 - Les plus vieilles coupures n'ont pas plus de 10 jours.
- C'est tout ce que je peux vous dire. Aidez-moi à emmener le corps de notre frère dans la chapelle. Nous devons le préparer pour son enterrement. »*

Deux moines se proposent pour transporter la victime.

Si les aventuriers réussissent un jet de Spot/Détection DD10, ils apercevront dans la salle un moine se signant et récitant silencieusement des prières à l'aide d'un chapelet. Il s'agit du frère Minéas.

Les aventuriers sont relativement libres d'aller et venir dans le monastère, sous réserve qu'ils ne perturbent pas les tâches et les obligations des moines. Ils peuvent mener leur enquête et les interroger en respectant les règles.

☛ **Frère Horacio** : Humain (baklunien) Mnk2 ; hp14 ; Perception auditive +2.

Moines en général

Si on interroge un moine non décrit dans un des paragraphes ci-dessous, il donnera les informations suivantes en fonction de la réussite au jet de Renseignement. Un bonus de circonstance de +5 peut être donné en fonction des questions pertinentes posées par les PJ (exemple : est-ce que des étrangers sont venus au monastère récemment ?) :

- DD 5 : il trouve qu'il y a beaucoup trop de morts ces temps-ci. Le monastère est maudit. Il faut se repentir.
- DD 10 : un repentir général devrait être proclamé, et tout le monde devrait faire vœu de silence et jeûner pendant 1 mois.
- DD 15 : La déesse Xan Yae est peut-être mécontente de la différence de traitement appliquée à ses fidèles en comparaison de ceux vénérant Zuoken. Une malédiction plane maintenant sur le monastère pour punir les hauts dignitaires du monastère.
- DD (10+APL) : Parmi les derniers visiteurs du monastère, il y a eu un prêtre d'Al'Akbar, de haute stature, dénommé Gebril Al'Mofiss, qui était venu demander l'hospitalité pour la nuit, il y a 1 mois environ. Et une femme, mais dont le gîte lui a été refusé à cause d'une aura maléfique détectée par le dalaï-zuo, et le risque qu'elle crée un désordre dans le monastère (habité uniquement par des hommes). Le prêtre Gebril Al'Mofiss est resté quelques jours finalement, après avoir passé commande de la taille d'une gemme par frère Ezzin. Il est reparti une fois la pierre taillée. Il a fait un don très généreux pour notre monastère.

Pour information au MD, le qadi Gebril Al'Mofiss intervient dans le scénario EKB4-04, intitulé *La Proie pour l'ombre*. Gebril est passé au monastère avant de rentrer dans son village où a lieu ledit scénario EKB4-04.

☛ **Moine** : Humain (baklunien) Mnk1 ou Clr[Xan Yae]1 ou Exp1 ; pv 9, 10 ou 5 (respectivement).

Moines qui ont fait vœu de silence

Beaucoup de moines font régulièrement vœu de silence pour des périodes allant d'un mois à la vie entière. Ces moines portent une corde rouge autour de la taille en guise de ceinture. Ces moines ne discuteront pas avec les aventuriers, même s'ils leur posent des questions. Ils s'en iront à leurs tâches habituelles. Une seule exception : frère Rahid (voir le paragraphe correspondant).

Frère Minéas

C'est un jeune moine impressionnable, voire trop superstitieux. Avec un jet de Diplomatie/ Diplomacy réussi, il dira très rapidement sous le ton de la confiance et de la peur :

- DD5 :

« J'ai très peur. Ce matin j'ai même fait brûler un cierge en priant Xan Yae d'écarter le malheur de notre humble monastère. Mais je crains qu'il ne soit trop tard. Je suis certain qu'on nous cache des choses ici, sinon pourquoi y aurait-il deux bibliothèques ? »

- DD5 : il trouve qu'il y a beaucoup trop de morts ces temps-ci, et que cela doit être le fruit d'une malédiction ou d'une punition divine envers le monastère pour avoir commis une faute peut-être. Mais laquelle ?
- Si on le questionne sur les deux bibliothèques auxquelles il a fait allusion ci-dessus et avec un jet réussi [DD(10+APL)], il dira :

« Une bibliothèque est ouverte à tous et se trouve dans la salle jointe au scriptorium, l'autre est privée. Son entrée est dans le bureau du dalaï-zuo. Personne ne peut y accéder sauf dérogation ou autorisation du dalaï-zuo Sayed ou de maître Lyad. À part eux, seul le maître bibliothécaire, frère Swanaël, a le droit d'y entrer. Braver l'interdit est considéré comme une faute extrêmement grave. Mais laissez-moi maintenant, je ne veux pas subir de sanctions par votre faute. »

En fin de journée, frère Minéas vient trouver les PJ et leur dira :

« Veuillez m'excuser pour ce matin, mais je suis un peu superstitieux de nature et je m'angoisse trop vite dès que je suis un peu anxieux. C'est que cela fut un tel choc d'apprendre la mort de ce pauvre frère Tayeb. Rendez-vous compte, deux carnages en deux nuits, sans compter la mort de frère Ezzin, il y a à peine huit jours. Ça m'a fait complètement paniquer. »

Dès que les PJ le questionnent plus avant, frère Minéas panique et bafouille juste quelques mots avant de filer :

« Par la barbe des anciens, j'ai encore parlé trop vite. Ce n'est qu'un jeune moine qui s'est suicidé en se jetant sur les rochers en contre bas mais voyez avec quelqu'un d'autre si ça vous intéresse... Je ne veux pas être de corvée toute ma vie... »

☛ **Minéas** : Humain (baklunien) Clr [Xan Yae]1 ; pv 10.

Frère Aloufa

S'il est interrogé, il fournira les informations suivantes en fonction de la réussite au jet de Diplomatie/Diplomacy. Un bonus de circonstance de +5 peut être donné en fonction des questions pertinentes posées par les PJ :

- DD5 : il trouve qu'il y a beaucoup trop de morts ces temps-ci. Le monastère est maudit. Il faut se repentir.
- DD10 : Frère Tayeb a découvert le corps de frère Ezzin sur les rochers en contrebas.
- DD10 : C'est frère Feldon qui était de garde la nuit du suicide de frère Ezzin.

- DD 15 : Frère Ezzin était le dernier moine arrivé au monastère. Sa famille doit être d'Ekbir me semble-t-il. Il était extrêmement doué en sculpture. Son suicide a choqué beaucoup de monde. Il n'a pas dû s'habituer à la vie austère du monastère.
- DD (10+APL) : C'est frère Rahid son voisin de cellule qui a été le plus touché par sa disparition, ils étaient bons amis.

♣ **Aloufa** : humain (baklunien) Mnk2 ; pv 14 ; Profession (palefrenier)+8.

Frère Feldon

Il est disciple de Zuoken et est un expert en désarmement. C'est un demi-elfe moine de niveau 5. Et il pourra dire les éléments suivants si un jet de Diplomatie/Diplomacy est réussi. Un bonus de circonstance de +5 peut être donné en fonction des questions pertinentes posées par les PJ.

- DD5 : Il n'a rien remarqué d'anormal
- DD5 : il trouve qu'il y a beaucoup trop de morts ces temps-ci, et que cela doit être le fruit d'une malédiction ou d'une punition divine envers le monastère pour avoir commis une faute peut-être. Mais laquelle ?
- DD10 : tout s'est dégradé depuis le suicide du frère Ezzin.
- DD(10+APL) : Le soir où il était de garde, frère Ezzin est rentré au monastère en courant, surexcité. Il a traversé la cour en bondissant par moment. Il semblait heureux comme s'il avait appris une excellente nouvelle. Aussi son suicide, cette même nuit, est incompréhensible. Cet événement date d'il y a une semaine environ (8 jours).

Feldon : Demi-elfe homme Mnk5 ; pv 31.

Frère Matis

S'il est interrogé, il fournira les informations suivantes en fonction de la réussite au jet de Diplomatie/Diplomacy. Un bonus de circonstance de +5 peut être donné en fonction des questions pertinentes posées par les PJ.

- DD5 : Il n'a pas autopsié le corps de frère Ezzin
- DD10 : Frère Horacio a examiné le corps à sa place.
- DD (10+APL) : Frère Horacio a donné ses conclusions très rapidement en quelques minutes à maître Lyad.

♣ **Matis** : humain (baklunien) Clr[Zuoken]2/Mnk2 ; pv 28.

Frère Rahid

C'est un jeune moine de niveau 1, disciple de Xan Yae, type baklunien. Il était le voisin de cellule de frère Ezzin et s'était beaucoup lié d'amitié avec lui.

Ce qu'il sait :

- La veille de sa mort, il a vu Ezzin très excité disant qu'il allait voir le dalaï-zuo, puis à son retour, il est revenu extrêmement abattu. Il ne s'est pas confié.
- Maître Lyad, sous prétexte que sa cellule n'était pas correctement rangée, l'a assigné à 3 mois de pénitence silencieuse. Il porte donc la corde rouge.
- Cette punition est survenue le lendemain de la mort du frère Ezzin.
- Pour certains, c'est juste une preuve de l'acharnement des disciples de Zuoken contre ceux de Xan Yae.

Frère Rahid ne pourra donc pas répondre aux questions des PJ, mais leur donnera discrètement un billet avec marqué dessus :

Je ne puis vous parler en ce moment. Je ne sais pas si je peux vous aider, mais rendez-vous aux écuries demain matin, un quart d'heure avant les rituels Sôto Sôn. Je vous dirai alors ce que je sais. Mais je vous en prie que cela ne se sache pas.

C'est frère Rahid qui a déposé dans le caveau dédié aux moines de Zuoken une petite planche de bois en mémoire à son ami.

♣ **Rahid** : Humain (baklunien) Mnk1 ; pv 9.

Frère Horacio

A ce stade, frère Horacio est inquiet vis à vis de la mort de frère Tayeb et n'appréciera pas les questions et les éventuelles allusions sur une implication dans la mort de frère Ezzin. Sur la question de l'examen médical, il dira avoir simplement paré au plus urgent et que de toute façon la mort était évidente. Il prétextera avoir des obligations pour se dérober aux questions trop pressantes ou embarrassantes.

♣ **Frère Horacio** : Humain (baklunien) Mnk2 ; hp14 ; Perception auditive +2.

Maître Lyad

Il est plus serein. Il est vraiment sceptique que cela ait un rapport avec la mort d'Ezzin. Il considère n'avoir fait que son devoir. Le suicide était évident à ses yeux. Il refuse de faire un lien entre les événements récents et la mort d'Ezzin.

Notez que Lyad vole le livre des *Chroniques de l'Ombre* dans la soirée (à moins que les aventuriers l'aient volé avant) et le vol est normalement découvert un jour plus tard c'est-à-dire après la rencontre 7.

♣ **Lyad** : humain (baklunien) Mnk5 ; pv 31 ; Détection +2.

Développement

Si les aventuriers surveillent étroitement Frère Horacio pendant la nuit suivante (contre son gré ou à son insu), ils seront confrontés au fantôme. Aller à la Rencontre 10 *Le Fantôme*.

Sinon, aller à la Rencontre 7 *Deuxième Meurtre*.

Rencontre 7 Deuxième Meurtre

Cette rencontre survient le lendemain matin de la Rencontre 6 si les aventuriers n'ont pas cherché à protéger Horacio.

Au petit matin, les cloches de l'Eveil réveillent les habitants du monastère. Tout est calme, tout semble normal. Toutefois, le temps est très couvert. Un orage couve sans doute. Lorsque vous vous rendez au petit déjeuner, vous sentez comme un soulagement dans l'air. Arrivés au réfectoire, le dalaï-zuo, qui vient également d'arriver, vous salue et dit:

« Avez-vous progressé sur les sombres événements de ces derniers jour ? »

Lorsqu'un cri lointain retentit. Un moine surgit quelques instants plus tard en criant :

« Frère Horacio vient d'être retrouvé mort dans sa cellule ! »

« Frère Horacio vient d'être retrouvé mort dans sa cellule ! »...

Il répète cette phrase encore et encore, affolé, jusqu'à ce que le dalaï-zuo l'interrompe et lui demande de prévenir maître Lyad. Le moine répond que c'est déjà fait. Ensuite, vous vous rendez sur place en compagnie du père Sayed. Vous constatez la mort de frère Horacio. Une analyse rapide révèle une mort comparable à celle de frère Tayeb. Toujours ce visage figé par la terreur, et le chiffre « 1 », cette fois-ci, écrit sur le mur avec du sang.

La pièce n'est pas tellement dérangée. Il a peu ou pas lutté.

Les aventuriers peuvent continuer à enquêter. Dans l'après-midi, Swanaël découvre le vol du livre. Allez à la Rencontre 8 *On a volé un livre !*

Si des personnages ont volé le livre avant Lyad

Dans ce cas, Lyad se rend compte que le livre a disparu le soir qui précède le second meurtre alors que lui-même venait pour le voler. Désespéré à l'idée de ne pouvoir éviter d'être dénoncé par Soraya, il finit par décider de tout avouer lui-même au dalaï-zuo. Dans l'après-midi qui suit la découverte du second meurtre, alors qu'approche l'heure du rendez-vous avec Soraya, Maître Lyad vient tout avouer au dalaï-zuo et notamment le lieu et l'heure du rendez-vous. Celui-ci informe aussitôt les aventuriers. Si ceux-ci décident de se rendre au rendez-vous, aller à la rencontre 9. La rencontre 8 n'est évidemment pas jouée. En revanche, le dalaï-zuo veut savoir qui a volé le livre.

Tout le monde est soupçonné y compris les personnages (sauf ceux qui appartiennent aux méta-orgs d'Ekbir suivantes : Clergé de la Foi exaltée, Garde sacrée, Faris d'Ekbir, 'Askar d'Ekbir, Zashassar d'Ekbir et Les Monastères de Xan Yae et Zuoken). Improvisez selon les précautions prises par le personnage ayant volé le livre. Le dalaï-zuo ne tiendra pas rigueur au voleur s'il restitue le livre puisque ce vol a amené les aveux de Lyad (dont le crime est bien plus grand que le vol du livre).

Rencontre 8 On a volé un livre !

« On a volé un livre ! On a volé un livre ! » Maître Swanaël, complètement paniqué, crie dans la cour du Monastère depuis le bureau du dalaï-zuo.

L'atmosphère devient tendue et même les aventuriers sont soupçonnés (sauf ceux qui appartiennent aux méta-orgs d'Ekbir suivantes : Clergé de la Foi exaltée, Garde sacrée, Faris d'Ekbir, 'Askar d'Ekbir, Zashassar d'Ekbir et Les Monastères de Xan Yae et Zuoken). Les aventuriers peuvent enquêter. Swanaël et Sayed ne savent rien sauf que seuls Swanaël, Sayed et Lyad ont la clé et l'autorisation d'aller dans la bibliothèque secrète (que les personnages sont autorisés à voir après le vol sur un jet réussi de Diplomatie [DD 20]). Le livre volé est bien sûr les *Chroniques de l'Ombre* (Swanaël a identifié le livre volé).

Si les aventuriers cherchent à voir Lyad, ils découvrent que celui-ci a quitté le monastère. Il s'est en effet rendu à un rendez-vous avec Soraya pour lui remettre le livre et faire cesser le chantage. Si les personnages essaient de le rattraper, aller à la Rencontre 8 *L'Instigatrice*.

Si, après la découverte du meurtre, les personnages ont surveillé étroitement Lyad (contre son gré ou à son insu), ils peuvent empêcher le départ de Lyad. Celui-ci, intercepté en possession du livre, avoue tout y compris le lieu de rendez-vous. Si les personnages se rendent au lieu de rendez-vous, allez à la rencontre 8 *L'Instigatrice*.

Rencontre 9 L'Instigatrice

Cette rencontre survient si les aventuriers se sont rendus compte de la disparition de Maître Lyad et partent à sa poursuite. Maître Lyad est parti porter le livre à Soraya pour faire cesser le chantage.

Cette rencontre peut aussi survenir si les personnages ont réussi à empêcher Lyad de dérober le livre ou à l'empêcher de quitter le monastère s'il a quand même pris le livre. Dans ce cas, Lyad avoue toute l'histoire du

chantage (le meurtre et celle qu'il appelle la sorcière ou la démons) et divulgue aux aventuriers le lieu du rendez-vous avec Soraya. La rencontre a lieu si bien sûr les personnages décident de se rendre au lieu du rendez-vous.

Le vol est normalement découvert dans l'après-midi et cette rencontre a donc lieu peu avant la nuit. C'est la fin de l'automne et les jours sont courts.

Le lieu du rendez-vous est un très grand dolmen connu dans la contrée sous le nom de *Table des dieux*. Il a été édifié voilà longtemps par des géants ce qui peut être appris une fois sur le site par un jet réussi de Connaissance (Architecture et Ingénierie) [DD 15]. Lyad a pour consigne de déposer un peu avant le coucher du Soleil le livre sous le dolmen (où il sera à l'abri de la pluie) et de repartir. Il faut une heure et demi pour se rendre au lieu de rendez-vous en marchant d'un bon pas.

Si les personnages sont partis à la poursuite de Maître Lyad, regardez les moyens qu'ils mettent en œuvre pour le rattraper. S'ils ont un moyen raisonnablement efficace (pistage, chien, magie adaptée, astuce quelconque), considérez que les aventuriers rattrapent Lyad avant le rendez-vous à condition qu'ils n'aient pas trop perdu de temps depuis la nouvelle du vol. Si au contraire, les aventuriers perdent **vraiment** beaucoup de temps avant d'entamer la poursuite, considérez qu'ils arrivent après le rendez-vous. NB Ne prenez pas cette décision à la légère car arriver après le rendez-vous empêche la réussite du scénario. Aussi, sanctionnez des joueurs qui seraient vraiment apathiques, peu motivés ou qui n'auraient clairement pas compris l'urgence de la situation. Par exemple si les personnages ne perdent pas du temps volontairement mais par manque de chance ou parce qu'il leur a manqué un élément dans leur enquête, considérez qu'ils rattrapent Lyad sur le lieu du rendez-vous peu avant l'arrivée des créatures.

Une manière d'arriver à temps est de demander aux moines s'il y a un lieu notable dans les environs qui pourrait servir de point de repère à un rendez-vous. En réfléchissant, les moines répondront : les *Vieilles Grottes* et la *Table des dieux*. Si les aventuriers choisissent la *Table des dieux*, c'est gagné ! Un moine (de niveau 1) pourra leur servir de guide (mais il ne combattra pas).

Si Lyad est intercepté avant le rendez-vous (que ce soit dans le monastère ou en chemin), il avoue tout et notamment le lieu du rendez-vous. Lyad ne résiste pas et s'effondre complètement. Il est torturé par le remords. Vous pouvez aussi décider que Lyad est rattrapé sur le lieu même du rendez-vous. Il est en effet parti en avance pour être sûr d'arriver à temps. Ce sera le cas si les aventuriers n'ont pas été vraiment rapides sans avoir pour autant perdu délibérément beaucoup de temps.

Si les aventuriers arrivent après le rendez-vous, c'est trop tard ! Les créatures de cette rencontre sont déjà parties avec le livre et on ne peut plus les rattraper. Il sera alors beaucoup plus difficile de faire avouer Lyad qui nie tout

en bloc. Il n'y a pas de preuve que c'est lui qui a volé le livre et il ira jusqu'à accuser les aventuriers du vol.

Un orage éclate en chemin.

Le ciel est très couvert. Très vite, des éclairs illuminent le ciel. La température baisse et le tonnerre gronde. En quelques minutes, une pluie battante fait rage.

La visibilité est réduite à cause de la pluie ce qui provoque une pénalité de -4 sur les jets de Détection et de Fouille. La pluie éteint automatiquement toute flamme non protégée et a 50% de chance d'éteindre une flamme protégée (genre lanterne). Les attaques d'armes de projectiles ont une pénalité de -4, de même que les jets de Perception auditive. Se reporter aux règles sur la pluie du *Guide du Maître*.

Au centre d'une petite clairière environnée de sapins, se trouve un gigantesque dolmen. Un homme pourrait largement se tenir droit à l'intérieur. C'est presque la nuit mais tout est déjà sombre à cause de l'orage et de la pluie.

APL 2 (EL 5)

☛ Soraya : Tiefling Wiz5 ; pv 24 ; Cf. Appendix 1.

APL 4 (EL 7)

☛ Soraya : Tiefling Wiz5 ; pv 24 ; Cf. Appendix 1.

☛ **Molosses sataniques / Hell Hounds (2)** : pv 22 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 6 (EL 9)

☛ Soraya : Tiefling Wiz5 ; pv 24 ; Cf. Annexe 1.

☛ **Borgvesh** : Humain Clr [CEil élémentaire ancestral air] 5 ; pv 36 ; Cf. Annexe 1.

☛ **Molosses sataniques / Hell Hounds (4)** : pv 22 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 8 (EL 11)

☛ Soraya : Tiefling Wiz10 ; pv 46 ; Cf. Annexe 1.

☛ **Hellcat** : pv 60 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

☛ **Borgvesh** : Humain Clr [CEil élémentaire ancestral air] 5 ; pv 36 ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 13)

☛ Soraya : Tiefling Wiz10 ; pv 46 ; Cf. Annexe 1.

☛ **Hellcat** : pv 60 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

☛ **Borgvesh** : Humain Clr [CEil élémentaire ancestral air] 10 ; pv 68 ; Cf. Annexe 1.

✦ **Greater Air Elemental**: pv 178; Cf. *Manuel des Monstres* mais alignement Neutre Mauvais.

APL 12 (EL 15)

✦ **Soraya**: Tiefling Wiz10; pv 46; Cf. Annexe 1.

✦ **Borgvesh**: Humain Clr [CEil élémentaire ancestral air] 10; pv 68; Cf. Annexe 1.

✦ **Elder Air Elemental**: pv 204; Cf. *Manuel des Monstres* mais alignement Neutre Mauvais.

✦ **Spectateur / Beholder**: pv 93; Cf. *Manuel des Monstres*.

Tactique

Le combat a lieu au coucher du Soleil mais, à cause de l'orage, il fait sombre comme si c'était la nuit.

Les créatures ci-dessus arrivent peu après au lieu de rendez-vous. Elles sont prudentes et préparées à toute éventualité. Elles sont donc difficiles à surprendre. Certaines ont déjà des pouvoirs activés (Cf. Annexe 1). Si les choses tournent vraiment mal, Soraya et Borgvesh essaient de fuir. Si cela s'avère impossible, ils se rendent si on leur garantit la vie sauve.

Soraya est en principe initialement sous l'effet d'un sort d'*invisibilité*.

Les molosses sataniques sont envoyés en avant-garde pour essayer de détecter tout piège grâce à leur flair.

Le chat infernal (Hellcat) sert lui aussi d'éclaireur grâce à son flair et à ses capacités de dissimulation. Il peut communiquer avec Soraya et Borgvesh par télépathie à 30 m de distance.

À l'APL 16, c'est l'élémentaire qui fait des passages ultrarapides dans toute la zone. Le spectateur (beholder) reste à distance, prêt à utiliser ses pouvoirs et notamment son cône d'antimagie. Il vole derrière les cimes des sapins.

Dans tous les cas, les créatures envoyées en éclaireur fouillent tous les alentours.

Soraya et Borgvesh ne s'avancent que si les éclaireurs n'ont rien détecté. Aux APL 10 et 12, c'est l'élémentaire d'air qui prend le livre. Aux APL 6 et 8, c'est Borgvesh. Aux APL 2 et 4, c'est Soraya elle-même.

Les créatures s'enfuient aussitôt après avoir pris le livre, même si les aventuriers ont déposé un autre livre (a priori sans valeur), ou s'il n'y a pas de livre sous le dolmen comme prévu. Les molosses sataniques, le chat infernal et l'élémentaire protègent la fuite de Soraya et Borgvesh. Aux APL 8 à 12, Soraya peut se téléporter en cas de besoin (avec le livre si elle l'a récupéré).

Si les éclaireurs détectent les aventuriers (au moins l'un d'entre eux), ils préviennent Soraya et Borgvesh (les molosses sataniques aboient, le chat infernal communique par télépathie et l'élémentaire utilise sa

vitesse pour revenir communiquer ce qu'il a détecté). Dans ce cas, Soraya et Borgvesh se préparent à attaquer.

Trésor

APL 2 : L : 0 po ; C : 11 po ; M : *Cloak of resistance +1* (83 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage).

APL 4 : L : 0 po ; C : 128 po ; M : *Bracers of armor +1* (83 po par personnage), *Cloak of resistance +1* (83 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage).

APL 6 : L : 0 po ; C : 57 po ; M : *Bracers of armor +1* (83 po par personnage), *Cloak of resistance +1* (83 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage), *+1 Full Plate* (220 po par personnage), *+1 Heavy Steel Shield* (97 po par personnage), 2 *scrolls of cure light wounds* (2x2 po par personnage).

APL 8 : L : 0 po ; C : 41 po ; M : *Bracers of armor +2* (333 po par personnage), *Ring of protection +1* (166 po par personnage), *Cloak of resistance +1* (83 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage), *+1 Full Plate* (220 po par personnage), *+1 Heavy Steel Shield* (97 po par personnage), 2 *scrolls of cure light wounds* (2x2 po par personnage).

APL 10 : L : 0 po ; C : 86 po ; M : *Bracers of armor +2* (333 po par personnage), *Ring of protection +1* (166 po par personnage), *Amulet of natural armor +1* (166 po par personnage), *Cloak of resistance +1* (83 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage), *+1 Full Plate* (220 po par personnage), *+1 Heavy Steel Shield* (97 po par personnage), *Periapt of wisdom +2* (333 po par personnage), 2 *scrolls of cure light wounds* (2x2 po par personnage).

APL 12 : L : 0 po ; C : 3 po ; M : *Bracers of armor* +2 (333 po par personnage), *Ring of protection* +1 (166 po par personnage), *Amulet of natural armor* +1 (166 po par personnage), *Cloak of resistance* +3 (750 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage), +1 *Full Plate* (220 po par personnage), +2 *Heavy Steel Shield* (347 po par personnage), *Ring of protection* +1 (166 po par personnage), *Periapt of wisdom* +2 (333 po par personnage), 2 *scrolls of cure light wounds* (2x2 po par personnage).

Développement

Si Soraya est capturée vivante, elle peut être interrogée. Elle révélera toute l'histoire si l'interrogatoire est réussie (jet d'Intimidation réussi ou par magie). Elle a déterminé la culpabilité de Lyad grâce à un complice, un prêtre ataphade de l'Œil élémentaire ancestral, qui a utilisé des sorts divinatoires et *speak with dead* sur le cadavre d'Ezzin qu'ils ont trouvé avant les moines. Le prêtre en question est Borgvesh. Aux APL 2 et 4, Borgvesh est reparti pour une autre mission inconnue de Soraya elle-même. Aux APL 6 à 12, Borgvesh peut être interrogé lui aussi s'il est capturé vivant.

Soraya ne sait pas comment permettre à l'âme d'Ezzin de repouser en paix. C'est aux joueurs de le comprendre.

En revanche, Soraya et Borgvesh savent que le Chevalier noir a envoyé des bandits pour faciliter leur mission en empêchant tout renfort de parvenir au Monastère.

Soraya et Borgvesh sont des Ataphades.

Si les aventuriers protègent Lyad (ou Horacio s'il n'est pas mort), ils seront confrontés au fantôme. Dans ce cas, aller à la rencontre 10.

Rencontre 10 Le Fantôme

Cette rencontre survient si les aventuriers surveillent étroitement Horacio la nuit qui suit la découverte du premier meurtre ou s'ils surveillent étroitement Lyad la nuit d'après (c'est-à-dire la nuit qui suit la découverte du second meurtre au cas où Horacio n'a pas été sauvé). Le fantôme d'Ezzin revient se venger d'Horacio ou de Lyad selon le cas. Le fantôme arrive de l'éther et se manifeste pour attaquer. Il ne s'en prend qu'à Horacio et à Lyad mais certains de ses pouvoirs de fantôme peuvent affecter les personnages alentours.

La destruction du fantôme n'est pas le but réel de la rencontre. Faute de mieux, les aventuriers pourront le détruire mais cela ne sera que temporaire. Ezzin n'est pas

un fantôme puissant mais il est tenace. Il reviendra systématiquement la nuit suivante recommencer ce qu'il n'a pas pu faire la nuit précédente grâce à son pouvoir de *rejuvenation* (ne pas lancer de dé, le pouvoir marchera à tous les coups).

Ezzin cessera de hanter le monastère que dans deux cas de figure :

- Il arrive à tuer Horacio et Lyad. Sa vengeance alors accomplie, il peut repouser en paix.

- Les aventuriers lui présentent Soraya encore vivante et l'obligent à avouer qu'elle s'est fait passer pour Zuoken grâce à ses pouvoirs magiques afin de berner Ezzin. Ezzin réalisera alors son erreur et sa colère disparaîtra. Il pourra repouser en paix.

Si aucun de ces résultats n'est accompli, Ezzin hantera le monastère pour l'éternité. Ce sera notamment le cas si les aventuriers emmènent Horacio ou Lyad loin du monastère pour le soustraire à la vengeance du fantôme.

La forme spectrale d'un jeune moine de Zuoken se matérialise. Le fantôme s'adresse à (Horacio ou Lyad) d'une voie sépulcrale : « Blasphémateur et assassin ! Tu vas payer ton crime contre mon dieu et contre moi ! »

☛ **Ezzin** : Fantôme Exp1 ; pv 7 ; Cf. Annexe 1.

Développement

Cette rencontre pourra survenir plusieurs fois (potentiellement chaque nuit) si les personnages n'arrivent pas à trouver le moyen de faire repouser en paix l'âme d'Ezzin. Si les aventuriers s'en vont sans avoir réussi à ce qu'Ezzin repose en paix, ils n'auront pas les xp de la rencontre.

Notez que le fantôme peut parfois réagir si les aventuriers s'adressent à lui. Normalement, le fantôme ignore ce qu'on lui dit mais si on lui dit qu'il n'a pas vu Zuoken parce qu'il a été trompé par une magicienne maléfique, il répondra sèchement avec une expression de colère : **« Mensonge ! »** ou **« Prouvez-le ! »**. Seuls des aveux circonstanciés de Soraya arriveront à le convaincre. Naturellement, Soraya essaiera de négocier sa liberté contre ses aveux (mais la compétence Intimidation ou la magie peuvent être bien utiles)...

Si les aventuriers parviennent à obtenir des aveux complets de Soraya devant le fantôme, lisez ce qui suit aux joueurs :

La colère du fantôme du jeune moine diminue progressivement. Il semble complètement accablé. « Ainsi j'ai été berné ! Ainsi Lyad, Horacio et Tayeb n'avaient pas tort ! Comment ai-je pu être présomptueux au point de croire que le divin Zuoken ait pu apparaître devant un simple disciple comme moi ? J'aurais dû obéir à Maître Lyad. Il avait raison. J'ai blasphémé. Quelle erreur ! Quelle erreur ! » Toute haine a disparu du visage du fantôme. En soupirant tristement, la forme spectrale s'estompe et disparaît.

Si cette rencontre est survenue avec Horacio (c'est-à-dire que la rencontre 7 n'a pas été jouée), allez à la rencontre 8. En effet, Horacio n'est pas mort ou s'il l'est, les aventuriers sont déjà au courant et probablement les moines aussi. En revanche, la question du vol du livre n'est pas encore réglée.

Conclusion

Le dalaï-zuo décide que Maître Lyad devra expier ses péchés au sein du monastère. En quelque sorte, il lui donne une ultime chance, s'il est encore en vie bien sûr. Il en est de même pour Horacio s'il est vivant. Des personnages appartenant aux méta-orgs d'Ekbir comme le Clergé de la Foi exaltée, la Garde sacrée, le 'Askar d'Ekbir, les Faris d'Ekbir, la Marine d'Ekbir ou le Zashassar pourront en décider autrement en exigeant que les coupables soient traduits en justice. Mais ceci est à l'appréciation des joueurs.

Sayed est reconnaissant de l'aide que les personnages ont apporté mais aura tout de même hâte que le monastère retrouve sa sérénité habituelle. Il autorisera bien entendu les personnages à consulter les *Chroniques de l'Ombre*, si ce livre n'a pas été volé évidemment.

Si un personnage veut que le livre lui soit remis, c'est le moment de finaliser les négociations avec le dalaï-zuo. Le dalaï-zuo remet le livre au personnage si celui-ci réussit un jet de Diplomatie [DD 20+APL]. Appliquer les modificateurs suivants :

- Bonus de +1 par 100 po offert au Monastère en compensation du livre (maximum de +10 pour un don de 1000 PO). Le personnage peut augmenter son don après avoir lancé le jet et appris le résultat. Ceci représente l'augmentation de l'offre lors des négociations pour arracher l'accord du dalaï-zuo.
- Bonus de +3 si les aventuriers ont permis que l'âme d'Ezzin repose en paix sans que Lyad soit tué. Le bonus est de +5 au lieu de +3 si l'âme d'Ezzin repose en paix sans que ni Horacio ni Lyad n'aient été tués.

Si les négociations échouent, un personnage (particulièrement un membre du Zashassar) peut tenter un jet d'Intimidation [DD 20+APL] pour se faire remettre le livre (ne pas oublier les bonus de méta-orgs). Le départ du personnage se fera dans une ambiance beaucoup plus tendue.

Si plusieurs personnages veulent négocier la remise du livre pour des organisations rivales (Zashassar et Mouqollad par exemple), le dalaï-zuo remet le livre au personnage qui a réussi le meilleur résultat à son jet de Diplomatie (à condition que ce soit un jet réussi évidemment). Un personnage ayant perdu son jet de Diplomatie contre un autre personnage peut tenter un jet d'Intimidation pour inverser le résultat.

NB : Un membre du Zashassar d'Ekbir ou de la Garde sacrée peut sans problème tenter un jet d'Intimidation. En revanche, un membre du Mouqollad ne devrait pas le tenter pour ne pas donner du Consortium une image trop agressive. Quant à un membre de la Cour des Miracles, s'il tente un jet d'Intimidation, ce ne peut être que personnel puisqu'il doit garder secrète son appartenance à la Cour des Miracles.

Il est en revanche trop tard pour voler le livre. Utiliser la manière forte n'est pas une solution acceptable.

Le voyage de retour se fera sans incident.

Vous quittez le monastère de la Dévotion silencieuse alors que la neige commence à tomber. L'hiver s'installe déjà dans ces contrées nordiques et recouvre le paysage d'un manteau immaculé, blanc comme un linceul...

Fin

Extension de jeu optionnelle (Extended Play Option)

L'extension de jeu permet l'exploration complète de la fourmière c'est-à-dire de l'avant-poste formien.

Les numéros renvoient au plan de la fourmière en **annexe 4**.

Il y a deux niveaux dans le complexe qu'on appellera niveau bas et niveau haut. Le sol du niveau bas est légèrement grisé sur le plan (zones 1, 3, 4 et 5). Toutes les zones maçonnées ont été construites par des Nains ce qui peut être appris par un jet de Connaissance (Architecture et Ingénierie) [DD 15]. En revanche, les galeries (zones 13 et 15) ont été creusées par les Formiens de même que les entrées 11 et 12.

1- Entrée du bas

C'était l'entrée unique de l'avant-poste des Nains. La double-porte en fer a été défoncée par les Formiens. Elle gît à plat sur le sol et commence à rouiller un peu. Cette entrée se trouve en contrebas de l'esplanade où se trouvent les deux autres entrées. Elle se trouve donc en bas du talus. L'entrée aboutit au couloir 3.

2- Talus

Ce talus a un dénivelé d'environ 10 m et sépare l'esplanade de la zone en contrebas.

3- Couloir d'entrée (bas)

Ce couloir a été construit par les Nains. Il se trouve au niveau bas comme la zone 4. Il est surplombé par la salle 14. De la salle 14, on peut bombarder de projectiles les occupants du couloir 3. On peut aussi le barrer d'une herse qui s'actionne aussi depuis la salle 14. Le mécanisme n'a pas été maintenu en état par les Formiens. Les murs latéraux sont représentés en grisé lorsqu'ils se trouvent au-dessous de la pièce 14. Le couloir 3 se poursuit par le couloir 4.

4- Couloir (bas)

Ce couloir est en contrebas des zones 7 et 8. Il est dominé par des meurtrières qui se trouvent à plus de 3m50 au-dessus du sol.

5- Porte

Cette lourde porte double en bronze a été défoncée par les Formiens. Elle permettait de séparer les niveaux bas et haut.

6- Escalier en colimaçon

Cet escalier permet d'aller du niveau bas (zones 1, 3 et 4) au niveau haut. La double porte en bronze du haut donne dans la zone 7. Elle a aussi été défoncée par les Formiens.

7- Couloir aux meurtrières

Ce couloir contrôle la zone 4 grâce à des meurtrières (archères indiquées par un **a** sur le plan). Il est au niveau haut et domine donc de plus de 3m le couloir 4. Les Formiens ont percé une galerie à travers l'un des murs qui donne dans la zone 13. La lourde double-porte en bronze qui sépare le couloir 7 du 8 a été défoncée par les Formiens.

8- Second couloir aux meurtrières

Ce couloir contrôle les zones 3 et 4 ainsi que l'entrée 1 grâce à des archères marquées **a** sur le plan. Le couloir 8 est au niveau haut et domine donc les zones 3 et 4 de plus de 3m. Une porte en bronze, démolie par les Formiens, donne sur la salle 14. Des galeries (13) ont été percées par les Formiens.

9- Temple d'Al'Akbar

Cette pièce est dominée par de belles voûtes de style gothique. Elle renferme un autel de pierre et une statue.

Cette pièce servait à la fois de dortoir, de salle à manger et de temple aux Baklarrans. Maintenant, elle est occupée par les Formiens. Ces derniers ont percé deux galeries qui donnent dans les zones 15. La porte double en bronze a été brisée. Elle donne sur l'escalier 10.

APL 2 (EL 4)

🔪Ouvriers Formiens / Formian Workers (8): pv 5 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 4 (EL 6)

🔪Soldats Formiens / Formian Warriors (2): pv 26 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

🔪Ouvriers Formiens / Formian Workers (6): pv 5 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 6 (EL 8)

🔪Soldats Formiens / Formian Warriors (6): pv 26 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 8 (EL 10)

🔪Formiens Armadons / Formian Armadons (2): pv 68 chacun ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 12)

🔪Formiens Armadons / Formian Armadons (2): pv 68 chacun ; Cf. Annexe 1.

🔪Myrmarque Formien / Formian Myrmarch: pv 102 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 12 (EL 14)

🔪Formiens Armadons / Formian Armadons (4): pv 68 chacun ; Cf. Annexe 1.

🔪Myrmarques Formiens / Formian Myrmarchs (2): pv 102 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

Trésor

APL 2: L: 0 po; C: 17 po; M: *Ring of climbing* (208 po par personnage).

APL 4: L: 0 po; C: 75 po; M: *Oil of magic vestment +5* (250 po par personnage).

APL 6: L: 0 po; C: 21 po; M: *+1 Slick Banded Mail* (429 po par personnage).

APL 8: L: 0 po; C: 180 po; M: *+2 Full Plate* (470 po par personnage).

APL 10: L: 0 po; C: 60 po; M: *+2 Dwarven Waraxe* (694 po par personnage), *+2 halfplate* (396 po par personnage).

APL 12: L: 0 po; C: 123 po; M: *+3 Dwarven Waraxe* (1527 po par personnage).

9a- Autel du temple

Cet autel en granite est consacré à Al'Akbar (Foi exaltée).

9b- Statue d'Al'Akbar

Une statue haute de trois mètres représente un homme vêtu comme un prêtre tenant une coupe dans la main gauche et brandissant une étoile à huit branches dans la main droite. L'homme porte un grand cimenterre dans un fourreau du côté gauche.

Cette statue haute de 3m représente Al'Akbar tenant la Sainte Coupe de la main gauche et brandissant le Saint Talisman de la main droite. Il porte un grand cimenterre dans un fourreau sur le côté gauche. Il est vêtu de vêtements liturgiques. Cette statue a été sculptée par les Baklarrans voici trois siècles. La statue est facile à identifier (jet de Connaissance [religion] [DD 10] pour ceux qui ne comprendraient pas d'eux-mêmes d'après la description). Le style de sculpture est nain ce qui peut être appris par un jet de Connaissance (Architecture et Ingénierie) [DD 20].

10- Escalier vers le monde souterrain

Cet escalier descend vers le monde souterrain et les royaumes que se disputent les Baklarrans et les Duergars.

Normalement, la descente est interminable et aboutit à des galeries sans fin. Les Formiens ont bouché cet escalier en y déversant la terre et les pierres issues de leurs travaux d'excavation.

11 et 12- Entrées de la Fourmilière

Ces entrées débouchent en haut du petit plateau, sur l'esplanade. Les entrées sont percées à même le sol. Il faut donc commencer par descendre verticalement sur 6m avant d'arriver dans une galerie horizontale (13). Cela ressemble aux entrées de beaucoup de fourmilières (mais en plus grand).

14- Salle de garde

Cette salle surplombe le couloir d'entrée 3. De cette salle, on peut actionner une herse qui bloque le couloir 3 (mais le mécanisme ne fonctionne plus n'ayant pas été entretenu par les Formiens). On peut aussi bombarder les occupants du couloir 3 de toutes sortes de projectiles par des trappes qui s'ouvrent dans le sol. Des rochers sont entreposés dans un coin.

APL 2 (EL 3)

🔦Ouvriers Formiens / Formian Workers (6) : pv 5 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 4 (EL 5)

🔦Soldat Formien / Formian Warrior : pv 26 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

🔦Ouvriers Formiens / Formian Workers (6) : pv 5 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 6 (EL 7)

🔦Soldats Formiens / Formian Warriors (4) : pv 26 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 8 (EL 9)

🔦Formien Armadon / Formian Armadon : pv 68 ; Cf. Annexe 1.

🔦Soldats Formiens / Formian Warriors (3) : pv 26 chacun ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 10 (EL 11)

🔦Formiens Armadons / Formian Armadons (3) : pv 68 chacun ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 14)

🔦Formiens Armadons / Formian Armadons (8) : pv 68 chacun ; Cf. Annexe 1.

Tactique

Si ces Formiens sont attaqués par l'un des accès à cette salle, une partie d'entre eux contournent le plus vite possible en sortant par l'autre accès pour prendre les agresseurs par derrière. De façon générale, ce sont ces

Formiens qui accourent si des intrus sont signalés dans la fourmilière, notamment par les crieurs des zones 15. Ce sont des Formiens de garde et ils interviennent de façon coordonnée là où on a besoin d'eux (pas dans la zone 9 cependant). Ils agissent de façon coordonnée en tirant partie de leur connaissance du plan du complexe.

Notez qu'aux APL élevés, il y a dans la fourmilière une bonne douzaine d'ouvriers formiens non répertoriés car ils ne représentent pas une menace réelle pour des personnages de ce niveau.

15- Garde-mangers formiens

Ces salles creusées par les Formiens à même la roche servent de garde-mangers. Elles renferment toutes sortes de matériaux organiques en décomposition plus ou moins avancée ce qui produit une odeur atroce. Les Formiens cultivent des champignons dont certains sont absolument gigantesques. L'un d'eux (dans chacune des salles 15) est un crieur. Il n'est pas dangereux mais peut alerter les Formiens (ceux de la zone 14 accourent et ceux de la zone 9 se préparent). Ces crieurs sont habitués aux Formiens et ne crient pas à leur passage.

Tous les APL

🔦Crieur / Shrieker : pv 11 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

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.

- Les PJ ont-ils sauvé frère Horacio ?
- Les PJ ont-ils sauvé Maître Lyad ?
- Les PJ ont-ils eu connaissance du passage du qadi Gebril Al'Mofiss au monastère ?
- Les PJ ont-ils permis que l'âme d'Ezzin trouve le repos ?
- Un PJ a-t-il récupéré le livre ? Quel est son nom et sa méta-org éventuelle ?
- Soraya a-t-elle été tuée, capturée, libérée ou a-t-elle pu s'enfuir ?
- 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.

Rencontre 1 : L'Embuscade

Vaincre les créatures (EL 3/5/7/9/11/13)

APL 2	90 xp
APL 4	150 xp
APL 6	210 xp
APL 8	270 xp
APL 10	330 xp
APL 12	390 xp

Rencontre 5 : La Fourmilière

Vaincre les Formiens (EL 4/6/8/10/12/14)

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp

Rencontre 9 : L'Instigatrice

Vaincre les créatures (EL 5/7/9/11/13/15)

APL 2	150 xp
APL 4	210 xp
APL 6	270 xp
APL 8	330 xp
APL 10	390 xp
APL 12	450 xp

Récompense d'histoire

Aider l'âme d'Ezzin à trouver le repos. Ces points récompenseront le groupe s'il a su comprendre la situation et faire en sorte que le fantôme d'Ezzin disparaisse à jamais grâce au repos de son âme.

APL 2	90 xp
APL 4	135 xp
APL 6	180 xp
APL 8	225 xp
APL 10	270 xp
APL 12	315 xp

Expérience totale possible

APL 2	450 xp
APL 4	675 xp
APL 6	900 xp
APL 8	1125 xp
APL 10	1350 xp
APL 12	1575 xp

Extended Play Option

Zone 9

Vaincre les Formiens

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp

Zone 14

Vaincre les Formiens

APL 2	90 xp
APL 4	150 xp
APL 6	210 xp
APL 8	270 xp
APL 10	330 xp
APL 12	390 xp

Expérience totale possible de l'Extension

APL 2	225 xp
APL 4	330 xp
APL 6	450 xp
APL 8	570 xp
APL 10	690 xp
APL 12	810 xp

Résumé des trésors

Rencontre 1 : L'Embuscade

APL 2 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : 0 po.

APL 4 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : 0 po.

APL 6 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : 0 po.

APL 8 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : 0 po.

APL 10 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : +1 *large hide armor* (98 po par personnage), +1 *large greatclub* (192 po par personnage), +1 *ring of protection* (166 po par personnage).

APL 12 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : +1 *large hide armor* (98 po par personnage), +1 *large greatclub* (192 po par personnage), +1 *ring of protection* (166 po par personnage).

Rencontre 9 : L'Instigatrice

APL 2 : L : 0 po ; C : 11 po ; M : *Cloak of resistance* +1 (83 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage).

APL 4 : L : 0 po ; C : 128 po ; M : *Bracers of armor* +1 (83 po par personnage), *Cloak of resistance* +1 (83 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage).

APL 6 : L : 0 po ; C : 57 po ; M : *Bracers of armor* +1 (83 po par personnage), *Cloak of resistance* +1 (83 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage), +1 *Full Plate* (220 po par personnage), +1 *Heavy Steel Shield* (97 po par personnage), 2 *scrolls of cure light wounds* (2x2 po par personnage).

APL 8 : L : 0 po ; C : 41 po ; M : *Bracers of armor* +2 (333 po par personnage), *Ring of protection* +1 (166 po par personnage), *Cloak of resistance* +1 (83 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage), +1 *Full Plate* (220 po par personnage), +1 *Heavy Steel Shield* (97 po par personnage), 2 *scrolls of cure light wounds* (2x2 po par personnage).

APL 10 : L : 0 po ; C : 86 po ; M : *Bracers of armor* +2 (333 po par personnage), *Ring of protection* +1 (166 po par personnage), *Amulet of natural armor* +1 (166 po par personnage), *Cloak of resistance* +1 (83 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage), +1 *Full Plate* (220 po par personnage), +1 *Heavy Steel Shield* (97 po par personnage), *Periapt of wisdom* +2 (333 po par personnage), 2 *scrolls of cure light wounds* (2x2 po par personnage).

APL 12 : L : 0 po ; C : 3 po ; M : *Bracers of armor* +2 (333 po par personnage), *Ring of protection* +1 (166 po par personnage), *Amulet of natural armor* +1 (166 po par personnage), *Cloak of resistance* +3 (750 po par personnage), *potion of blur* (25 po par personnage), *potion of cure moderate wounds* (25 po par personnage), *potion of cure serious wounds* (62 po par personnage), *potion of haste* (62 po par personnage), *scroll of confusion* (58 po par personnage), 2 *scrolls of fireball* (2x31 po par personnage), *scroll of web* (12 po par personnage), +1 *Full Plate* (220 po par personnage), +2 *Heavy Steel Shield* (347 po par personnage), *Ring of protection* +1 (166 po par personnage), *Periapt of wisdom* +2 (333 po par personnage), 2 *scrolls of cure light wounds* (2x2 po par personnage).

Trésor total possible

APL 2 : 450 po
 APL 4 : 650 po
 APL 6 : 900 po
 APL 8 : 1300 po
 APL 10 : 2300 po
 APL 12 : 3300 po

Extended Play Option

APL 2 : L : 0 po ; C : 17 po ; M : *Ring of climbing* (208 po par personnage).

APL 4 : L : 0 po ; C : 75 po ; M : *Oil of magic vestment* +5 (250 po par personnage).

APL 6 : L : 0 po ; C : 21 po ; M : +1 *Slick Banded Mail* (429 po par personnage).

APL 8 : L : 0 po ; C : 180 po ; M : +2 *Full Plate* (470 po par personnage).

APL 10 : L : 0 po ; C : 60 po ; M : +2 *Dwarven Waraxe* (694 po par personnage), +2 *halfplate* (396 po par personnage).

APL 12 : L : 0 po ; C : 123 po ; M : +3 *Dwarven Waraxe* (1527 po par personnage).

Trésor total possible de l'Extension

APL 2 : 225 po
 APL 4 : 325 po
 APL 6 : 450 po
 APL 8 : 650 po
 APL 10 : 1150 po
 APL 12 : 1650 po

ANNEXE 1 : Monstres et PNJ

Rencontre 5

Formien Armadon / Formian Armadon: Large Outsider (Extraplanar, Lawful); CR 8; HD 8d10+32; hp 68; Init +5; Spd 40 ft; AC 25 (-1 size, +1 Dex, +15 natural), touch 10, flat-footed 24; Base Atk +8; Grp +18; Atk +13 melee (2d6+6/17-20/x3, bite); Full Atk: +13 melee (2d6+6/17-20/x3, bite) and +11/+11 melee (1d8+3, 2 claws) and +11 melee (2d4+3, sting); Space/Reach 10 ft/5 ft; SA Acid spray, augmented critical, hive mind, poison; SQ Acid immunity, immunity to poison, petrification and cold, resistance to electricity 10, fire 10, and sonic 10, spell resistance 20; AL LN; SV Fort +10, Ref +7, Will +7; Str 22, Dex 13, Con 19, Int 10, Wis 12, Cha 11.

Skills and Feats: Balance +12, Climb +17, Hide +8, Jump +17, Listen +12, Move Silently +12, Spot +12, Survival +12; Improved Critical (bite), Improved Initiative, Multiattack.

Nouveau Monstre : Cf. Annexe 6.

Gorkarran: Mountain Dwarf Ftr4; CR 4; Medium Humanoid (Dwarf); HD 4d10+12; hp 40; Init +0; Spd 20 ft; AC 15 touch 10, flat-footed 15; Base Atk +4; Grp +7; Atk +8 melee (1d12+5, greataxe); Full Atk +8 melee (1d12+5, greataxe); SA Dwarf Traits; SQ Darkvision 60 ft, Dwarf Traits; AL LG; SV Fort +7; Ref +1; Will +3; Str 16, Dex 10, Con 16, Int 10, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats: Climb +10, Craft (stonemasonry) +7, Power Attack, Improved Initiative, Blind-Fight, Weapon Focus (greataxe), weapon specialization (greataxe).

Possessions: Chain mail, Greataxe.

Rencontre 9

APL 2

Soraya: Tiefling Wiz5; CR 5; Medium Outsider (native); HD 5d4+10; hp 24; Init +3; Spd 30 ft; AC 13 (21) touch 13, flat-footed 10 (18); Base Atk +2; Grp +2; Atk +2 melee (1d4, dagger); Full Atk +2 melee (1d4, dagger); SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +4; Ref +7; Will +5; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 18, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +6, Concentration +10, Hide +7, Knowledge (the planes) +12, Knowledge (arcana) +12, Speak Language (ancient baklunish), Speak Language (ancient suloise), Spellcraft +14; Brew Potion, Combat Casting, Scribe Scroll, Lightning Reflexes.

Possessions: Cloak of resistance +1, potion of blur, potion of cure moderate wounds, potion of cure serious wounds, potion of haste, scroll of confusion, 2 scrolls of fireball, scroll of web, dagger.

Spells Prepared (4/4/3/2; base DC = 14 + spell level): 0—[detect magic, resistance, daze, ray of frost]; 1st—[magic missile (2), ~~shield~~, ~~mage armor~~]; 2nd—[invisibility, mirror image, scorching ray]; 3rd—[fireball, haste].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

APL 4

Soraya: Tiefling Wiz5; CR 5; Medium Outsider (native); HD 5d4+10; hp 24; Init +3; Spd 30 ft; AC 14 (22) touch 13, flat-footed 11 (19); Base Atk +2; Grp +2; Atk +2 melee (1d4, dagger); Full Atk +2 melee (1d4, dagger); SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +4; Ref +7; Will +5; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 18, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +6, Concentration +10, Hide +7, Knowledge (the planes) +12, Knowledge (arcana) +12, Speak Language (ancient baklunish), Speak Language (ancient suloise), Spellcraft +14; Brew Potion, Combat Casting, Scribe Scroll, Lightning Reflexes.

Possessions: Bracers of armor +1, Cloak of resistance +1, potion of blur, potion of cure moderate wounds, potion of cure serious wounds, potion of haste, scroll of confusion, 2 scrolls of fireball, scroll of web, dagger.

Spells Prepared (4/4/3/2; base DC = 14 + spell level): 0—[detect magic, resistance, daze, ray of frost]; 1st—[magic missile (2), ~~shield~~, ~~mage armor~~]; 2nd—[invisibility, mirror image, scorching ray]; 3rd—[fireball, haste].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

APL 6

Soraya: Tiefling Wiz5; CR 5; Medium Outsider (native); HD 5d4+10; hp 24; Init +3; Spd 30 ft; AC 14 (22) touch 13, flat-footed 11 (19); Base Atk +2; Grp +2; Atk +2 melee (1d4, dagger); Full Atk +2 melee (1d4, dagger); SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +4; Ref +7; Will +5; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 18, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +6, Concentration +10, Hide +7, Knowledge (the planes) +12, Knowledge (arcana) +12, Speak Language (ancient baklunish), Speak Language (ancient suloise), Spellcraft +14; Brew Potion, Combat Casting, Scribe Scroll, Lightning Reflexes.

Possessions: Bracers of armor +1, Cloak of resistance +1, potion of blur, potion of cure moderate wounds, potion of cure serious wounds, potion of haste, scroll of confusion, 2 scrolls of fireball, scroll of web, dagger.

Spells Prepared (4/4/3/2; base DC = 14 + spell level): 0—[detect magic, resistance, daze, ray of frost]; 1st—[magic

missile (2), ~~shield~~, ~~mage armor~~; 2nd [~~invisibility~~, mirror image, scorching ray]; 3rd [~~fireball~~, haste].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

Borgvesh : Humain Clr5; CR 5; Medium Humanoid (human); HD 5d8+10; hp 36; Init 0; Spd 20 ft; AC 22 (24) touch 10 (12), flat-footed 22 (24); Base Atk +3; Grp +5 (+7); Atk +7 (+9) melee (1d8+2(+4), masterwork morningstar); Full Atk +7 (+9) melee (1d8+2(+4), masterwork morningstar); SA Rebuke undead 4/day; SQ -; AL LE; SV Fort +6; Ref +3; Will +7; Str 14 (18), Dex 10, Con 14, Int 10, Wis 16, Cha 12.

Skills and Feats: Concentration +10, Listen +11, Spellcraft +8; Brew Potion, Lightning Reflexes, Weapon Focus (morningstar).

Possessions : +1 Full Plate, +1 Heavy Steel Shield, 2 scrolls of cure light wounds, masterwork morningstar, holy symbol of the Elder Elemental Eye.

Cleric Spells Prepared (5/4+1/3+1/2+1; base DC = 13 + spell level): 0-[~~detect magic~~, guidance (2), light, resistance]; 1st—[bane, bless, magic weapon, ~~shield of faith~~, protection from good*]; 2nd [~~aid~~, ~~bull's strength~~, sound burst, wind wall*]; 3rd [~~dispel magic~~, prayer, magic circle against good*].

*Domain Spell. Domains : Evil (cast evil spells at +1 caster level), Air (Turn earth creatures, rebuke air creatures 4/day)

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

APL 8

Soraya : Tiefling Wiz10; CR 10; Medium Outsider (native); HD 10d4+20; hp 46; Init +3; Spd 30 ft; AC 17 (25) touch 14, flat-footed 14 (22); Base Atk +5; Grp +5; Atk +6 melee (1d4, masterwork dagger); Full Atk +6 melee (1d4, masterworkdagger); SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +6; Ref +9; Will +8; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 19, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +11, Concentration +15, Hide +9, Knowledge (the planes) +17, Knowledge (arcana) +17, Speak Language (ancient baklunish), Speak Language (ancient suloise), Spellcraft +19; Brew Potion, Combat Casting, Craft Wondrous Item, Great Fortitude, Scribe Scroll, Lightning Reflexes, Spell Penetration.

Possessions : Bracers of armor +2, Ring of protection +1, Cloak of resistance +1, potion of blur, potion of cure moderate wounds, potion of cure serious wounds, potion of haste, scroll of confusion, 2 scrolls of fireball, scroll of web, dagger.

Spells Prepared (4/5/5/4/4/2; base DC = 14 + spell level): 0-[~~detect magic~~, resistance, daze, ray of frost]; 1st—[~~magic missile~~ (3), ~~shield~~, ~~mage armor~~]; 2nd [~~invisibility~~, mirror image, scorching ray, see invisibility, web]; 3rd [~~dispel magic~~, fireball, haste, lightning bolt]; 4th

[~~enervation~~, ice storm (2), shout]; 5th-[~~cone of cold~~, teleport].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

Borgvesh : Humain Clr5; CR 5; Medium Humanoid (human); HD 5d8+10; hp 36; Init 0; Spd 20 ft; AC 22 (24) touch 10 (12), flat-footed 22 (24); Base Atk +3; Grp +5 (+7); Atk +7 (+9) melee (1d8+2(+4), masterwork morningstar); Full Atk +7 (+9) melee (1d8+2(+4), masterwork morningstar); SA Rebuke undead 4/day; SQ -; AL LE; SV Fort +6; Ref +3; Will +7; Str 14 (18), Dex 10, Con 14, Int 10, Wis 16, Cha 12.

Skills and Feats: Concentration +10, Listen +11, Spellcraft +8; Brew Potion, Lightning Reflexes, Weapon Focus (morningstar).

Possessions : +1 Full Plate, +1 Heavy Steel Shield, 2 scrolls of cure light wounds, masterwork morningstar, holy symbol of the Elder Elemental Eye.

Cleric Spells Prepared (5/4+1/3+1/2+1; base DC = 13 + spell level): 0-[~~detect magic~~, guidance (2), light, resistance]; 1st—[bane, bless, magic weapon, ~~shield of faith~~, protection from good*]; 2nd [~~aid~~, ~~bull's strength~~, sound burst, wind wall*]; 3rd [~~dispel magic~~, prayer, magic circle against good*].

*Domain Spell. Domains : Evil (cast evil spells at +1 caster level), Air (Turn earth creatures, rebuke air creatures 4/day)

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

APL 10

Soraya : Tiefling Wiz10; CR 10; Medium Outsider (native); HD 10d4+20; hp 46; Init +3; Spd 30 ft; AC 17 (25) touch 14, flat-footed 14 (22); Base Atk +5; Grp +5; Atk +6 melee (1d4, masterwork dagger); Full Atk +6 melee (1d4, masterworkdagger); SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +6; Ref +9; Will +8; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 19, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +11, Concentration +15, Hide +9, Knowledge (the planes) +17, Knowledge (arcana) +17, Speak Language (ancient baklunish), Speak Language (ancient suloise), Spellcraft +19; Brew Potion, Combat Casting, Craft Wondrous Item, Great Fortitude, Scribe Scroll, Lightning Reflexes, Spell Penetration.

Possessions : Bracers of armor +2, Ring of protection +1, Cloak of resistance +1, potion of blur, potion of cure moderate wounds, potion of cure serious wounds, potion of haste, scroll of confusion, 2 scrolls of fireball, scroll of web, dagger.

Spells Prepared (4/5/5/4/4/2; base DC = 14 + spell level): 0-[~~detect magic~~, resistance, daze, ray of frost]; 1st—[~~magic missile~~ (3), ~~shield~~, ~~mage armor~~]; 2nd [~~invisibility~~, mirror image, scorching ray, see invisibility, web]; 3rd [~~dispel magic~~, fireball, haste, lightning bolt]; 4th

[*enervation, ice storm (2), shout*]; 5th-[*cone of cold, teleport*].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

Borgvesh : Humain Clr10; CR 10; Medium Humanoid (human); HD 10d8+20; hp 68; Init 0; Spd 20 ft; AC 22 (24) touch 10 (12), flat-footed 22 (24); Base Atk +7; Grp +9(+11); Atk +9 (+11) melee (1d8+3(+5), masterwork morningstar); Full Atk +9 (+11) melee (1d8+3(+5), masterwork morningstar); SA Rebuke undead 4/day; SQ— (spell resistance 22, freedom of movement); AL LE; SV Fort +9; Ref +5; Will +11; Str 14 (18), Dex 10, Con 14, Int 10, Wis 19, Cha 12.

Skills and Feats: Concentration +15, Listen +17, Spellcraft +13; Brew Potion, Combat Casting, Lightning Reflexes, Scribe Scroll, Weapon Focus (morningstar).

Possessions: +1 Full Plate, +1 Heavy Steel Shield, *Periapt of wisdom* +2, 2 scrolls of cure light wounds, masterwork morningstar, holy symbol of the Elder Elemental Eye.

Cleric Spells Prepared (6/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1; base DC = 14 + spell level): 0-[*detect magic, guidance (2), light, resistance (2)*]; 1st—[*bane (2), bless, magic weapon, shield of faith, protection from good**]; 2nd—[*aid, align weapon, bull's strength, hold person, sound burst, wind wall**]; 3rd—[*dispel magic (2), prayer, protection from energy, magic circle against good**]; 4th—[*divine power, greater magic weapon, unholy blight*, freedom of movement, dimensional anchor*]; 5th—[*spell resistance, righteous might, dispel good**].

*Domain Spell. Domains : Evil (cast evil spells at +1 caster level), Air (Turn earth creatures, rebuke air creatures 4/day)

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

APL 12

Soraya : Tiefling Wiz10; CR 10; Medium Outsider (native); HD 10d4+20; hp 46; Init +3; Spd 30 ft; AC 17 (25) touch 14, flat-footed 14 (22); Base Atk +5; Grp +5; Atk +6 melee (1d4, masterwork dagger); Full Atk +6 melee (1d4, masterworkdagger); SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +8; Ref +11; Will +10; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 19, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +11, Concentration +15, Hide +9, Knowledge (the planes) +17, Knowledge (arcana) +17, Speak Language (ancient baklunish), Speak Language (ancient suloise), Spellcraft +19; Brew Potion, Combat Casting, Craft Wondrous Item, Great Fortitude, Scribe Scroll, Lightning Reflexes, Spell Penetration.

Possessions: Bracers of armor +2, Ring of protection +1, Cloak of resistance +3, potion of blur, potion of cure moderate wounds, potion of cure serious wounds, potion of haste, scroll of confusion, 2 scrolls of fireball, scroll of web, dagger.

Spells Prepared (4/5/5/4/4/2; base DC = 14 + spell level): 0-[*detect magic, resistance, daze, ray of frost*]; 1st—[*magic missile (3), shield, mage armor*]; 2nd—[*invisibility, mirror image, scorching ray, see invisibility, web*]; 3rd—[*dispel magic, fireball, haste, lightning bolt*]; 4th—[*enervation, ice storm (2), shout*]; 5th—[*cone of cold, teleport*].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

Borgvesh : Humain Clr10; CR 10; Medium Humanoid (human); HD 10d8+20; hp 68; Init 0; Spd 20 ft; AC 24 (265) touch 11 (13), flat-footed 24 (26); Base Atk +7; Grp +9(+11); Atk +9 (+11) melee (1d8+3(+5), masterwork morningstar); Full Atk +9 (+11) melee (1d8+3(+5), masterwork morningstar); SA Rebuke undead 4/day; SQ—(spell resistance 22, freedom of movement); AL LE; SV Fort +9; Ref +5; Will +11; Str 14 (18), Dex 10, Con 14, Int 10, Wis 19, Cha 12.

Skills and Feats: Concentration +15, Listen +17, Spellcraft +13; Brew Potion, Combat Casting, Lightning Reflexes, Scribe Scroll, Weapon Focus (morningstar).

Possessions: +1 Full Plate, +2 Heavy Steel Shield, Ring of protection +1, Periapt of wisdom +2, 2 scrolls of cure light wounds, masterwork morningstar, holy symbol of the Elder Elemental Eye.

Cleric Spells Prepared (6/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1; base DC = 14 + spell level): 0-[*detect magic, guidance (2), light, resistance (2)*]; 1st—[*bane (2), bless, magic weapon, shield of faith, protection from good**]; 2nd—[*aid, align weapon, bull's strength, hold person, sound burst, wind wall**]; 3rd—[*dispel magic (2), prayer, protection from energy, magic circle against good**]; 4th—[*divine power, greater magic weapon, unholy blight*, freedom of movement, dimensional anchor*]; 5th—[*spell resistance, righteous might, dispel good**].

*Domain Spell. Domains : Evil (cast evil spells at +1 caster level), Air (Turn earth creatures, rebuke air creatures 4/day)

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

Rencontre 10

Ezzin : Fantôme Exp1; CR 2; Medium Undead (Augmented Humanoid) (Incorporeal); HD 1d12; hp 7; Init +6; Spd fly 30 ft (perfect); AC 15 [+2 Dex, +3 deflection] touch 15, flat-footed 13; Base Atk +0; Grp +0; Atk +2 melee (1d6, incorporeal touch) or +0 melee against ethereal foes (1d6, incorporeal touch); Full Atk +2 melee (1d6, incorporeal touch) or +0 melee against ethereal foes (1d6, incorporeal touch); SA Corrupting touch, frightful moan, manifestation, telekinesis; SQ Darkvision 60 ft, incorporeal traits, rejuvenation, +4 turn resistance, undead traits; AL LN; SV Fort +0; Ref +2; Will +2; Str 10, Dex 14, Con -, Int 14, Wis 10, Cha 16.

Skills and Feats: Balance +6, Climb +4, Craft (sculpting) +9, Craft (gemcutting) +6, Hide +14, Listen +12, Move Silently +6 (incorporeal), Search +10, Spot +12, Tumble +6 ; Skill Focus (Craft [sculpting]), Improved Initiative.

The save DC is 13 against this ghost's special attacks.

ANNEXE 2

Emplacement du Monastère de la Dévotion silencieuse



ANNEXE 3

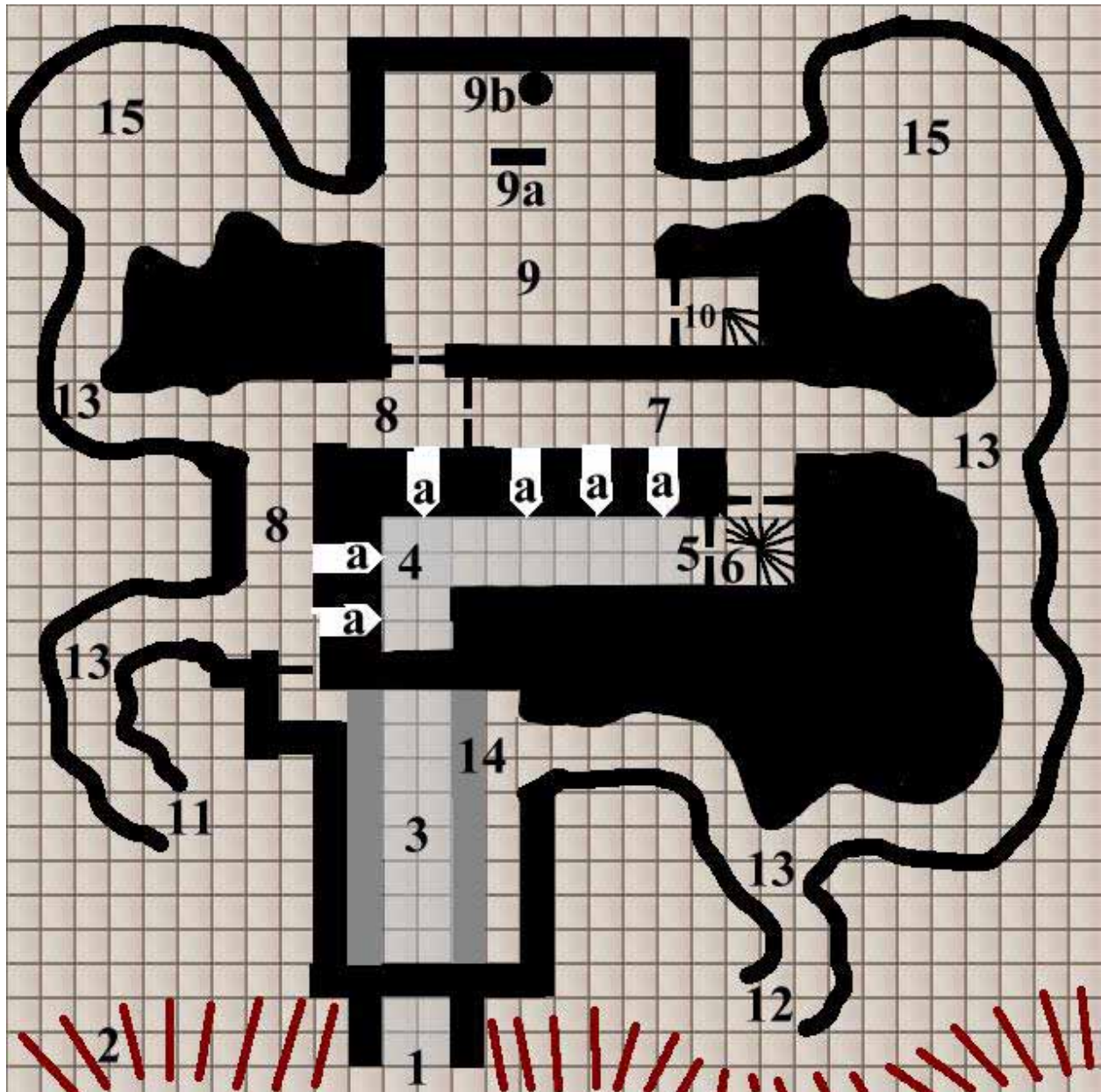
Chronologie

Jour	Evènement
J – 40	Visite de Gebril Al'Mofiss
J – 13	Arrivée de Soraya
J – 12	Apparition trompeuse à Ezzin
J – 7	Mort d'Ezzin
J	Carnage dans la basse-cour & arrivée des PJ
J + 1	Mort de frère Tayeb
J + 2	Mort de frère Horacio
J +3	Affrontement

Annexe 4

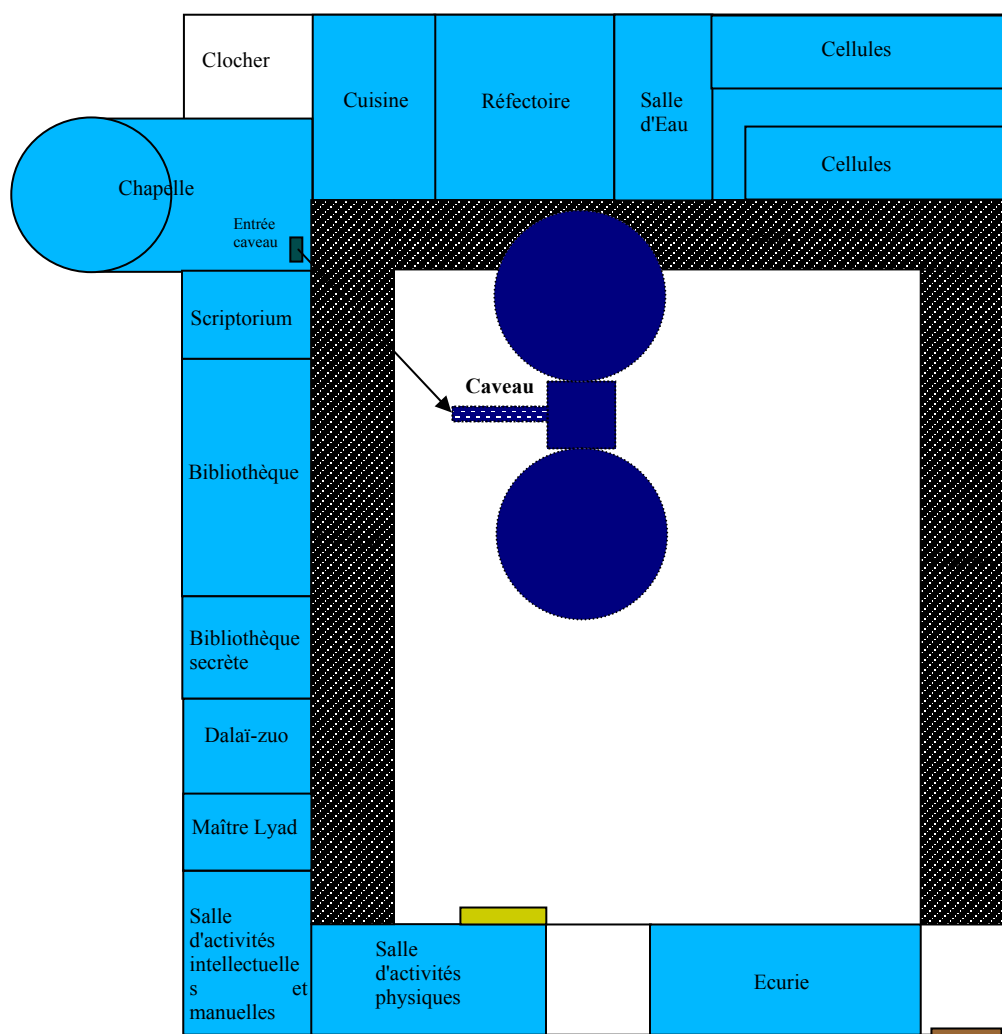
Plan de la Fourmilière

1 carreau = 1,50 m (5 ft) ; Les numéros renvoient à l'Extension de jeu optionnelle.



Annexe 5

Plan du Monastère



Annexe 6

Nouvelles Règles

Formien Armadon as presented in *Fiend Folio*

Formien Armadon / Formian Armadon: Large Outsider (Extraplanar, Lawful); CR 8; HD 8d10+32; hp 68; Init +5; Spd 40 ft; AC 25 (-1 size, +1 Dex, +15 natural), touch 10, flat-footed 24; Base Atk +8; Grp +18; Atk +13 melee (2d6+6/17-20/x3, bite); Full Atk: +13 melee (2d6+6/17-20/x3, bite) and +11/+11 melee (1d8+3, 2 claws) and +11 melee (2d4+3, sting); Space/Reach 10 ft/5 ft; SA Acid spray, augmented critical, hive mind, poison; SQ Acid immunity, immunity to poison, petrification and cold, resistance to electricity 10, fire 10, and sonic 10, spell resistance 20; AL LN; SV Fort +10, Ref +7, Will +7; Str 22, Dex 13, Con 19, Int 10, Wis 12, Cha 11.

Skills and Feats: Balance +12, Climb +17, Hide +8, Jump +17, Listen +12, Move Silently +12, Spot +12, Survival +12; Improved Critical (bite), Improved Initiative, Multiattack.

Armadons are shock troops that lead the charge into battle and tear apart anything that gets in their way. They are utterly merciless and are sent into the most dangerous situations.

Bulky and well armored, armadons look more like giant fleas than their antlike formian kin. Their mandibles are huge, and they have elongated arms that end in powerful claws.

Armadons do not speak.

Combat

Armadons rush into the thick of battle where they can do the most damage. They typically release a gout of acid prior to engaging in melee. Because they are immune to acid, they use their acid spray in areas with other armadons even if they are in combat.

Acid Spray (Ex): An armadon can spray a 20-foot burst of acid from glands in its tail, dealing 3d8 points of acid damage to everything in the area. Once a armadon uses this ability, it can't use it again for 1d4 rounds. A successful Reflex save (DC 17) halves the damage.

Augmented Critical (Ex): An armadon's bite attack threatens a critical hit on a natural attack roll of 17-20 because of the creature's augmented critical ability and its Improved Critical feat. On a successful critical hit with a bite, an armadon deals triple damage.

Poison (Ex): An armadon delivers its poison (Fort DC 18 negates) with each successful sting attack. Initial and secondary damage are the same (1d6 Str).

Document pour les joueurs 1

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Zashassar) :

Il existe au nord du Califat, non loin des collines Yécha et des monts Yatils, un monastère dédié à Xan Yae et Zuoken. Ce monastère s'appelle le monastère de la Dévotion silencieuse. Nous avons appris récemment que ce monastère abritait une copie d'un ouvrage très important, les Chroniques de l'Ombre. Vous avez ordre d'aller le chercher et de nous le ramener. Vous négociez avec le dalaï-zuo qui gouverne ce monastère pour qu'il vous remette ce livre. Vous disposerez d'une somme de mille coupes d'or sous forme de lettres de crédit pour le convaincre. Vous aurez dix lettres de crédit d'un montant de cent coupes chacune. Si vous pouvez persuader le dalaï-zuo de vous remettre le livre pour un prix inférieur, ce serait appréciable. Il est exclu que le Monastère conserve une copie de ce livre. Aussi, l'accord que vous devez négocier doit préciser que toute copie éventuelle de ce livre doit vous être remis. Si toutefois le dalaï-zuo s'obstinait à refuser de vous remettre le livre même pour la somme généreuse de mille coupes d'or, vous feriez valoir au dalaï-zuo les conséquences extrêmement négatives pour les relations entre son monastère et le Zashassar que son refus entraînerait. Soyez persuasif d'une manière ou d'une autre tout en restant dans la légalité. Pour l'ensemble de votre mission au monastère, vous recevrez un document donnant ordre à tout faris, 'askari ou qadi de faciliter votre mission au nom de Sa Sublime Magnificence.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Garde sacrée) :

Il existe au nord du Califat, non loin des collines Yécha et des monts Yatils, un monastère dédié à Xan Yae et Zuoken. Ce monastère s'appelle le monastère de la Dévotion silencieuse. Nous avons appris récemment que ce monastère abritait une copie d'un ouvrage très important, les Chroniques de l'Ombre. Vous avez ordre d'aller le chercher et de le ramener au Calife. Vous négociez avec le dalaï-zuo qui gouverne ce monastère pour qu'il vous remette ce livre. Vous disposerez d'une somme de mille coupes d'or sous forme de lettres de crédit pour le convaincre. Vous aurez dix lettres de crédit d'un montant de cent coupes chacune. Si vous pouvez persuader le dalaï-zuo de vous remettre le livre pour un prix inférieur, ce serait appréciable. Il est exclu que le Monastère conserve une copie de ce livre. Aussi, l'accord que vous devez négocier doit préciser que toute copie éventuelle de ce livre doit vous être remis. Si toutefois le dalaï-zuo s'obstinait à refuser de vous remettre le livre même pour la somme généreuse de mille coupes d'or, vous transmettriez officiellement au dalaï-zuo l'extrême déplaisir de sa Sublime Magnificence le Calife. Par ailleurs, on signale une recrudescence des attaques de bandits au nord de l'Udgru, à l'est de Fashtri. Il semblerait que la situation soit à ce point dégradée que la route menant au monastère de la Dévotion silencieuse serait coupée par les bandits. Ce monastère est dédié à Xan Yae et Zuoken. Votre mission est de vous rendre à ce monastère afin de vérifier les informations dont nous disposons. Vous vous assurerez que le monastère n'est pas menacé. Essayez de capturer des bandits et de les faire parler. Nous aimerions savoir si le Chevalier noir est responsable de ces attaques. Vous essaieriez de connaître les raisons des attaques de bandits dans cette région. Pour l'ensemble de votre mission au monastère, vous recevrez un document donnant ordre à tout faris, 'askari ou qadi de faciliter votre mission au nom de Sa Sublime Magnificence.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé de la Foi exaltée) :

Il existe au nord du Califat, non loin des collines Yécha et des monts Yatils, un monastère dédié à Xan Yae et Zuoken. Ce monastère s'appelle le monastère de la Dévotion silencieuse. Ce monastère est très isolé. Une forte recrudescence d'attaques de bandits a été signalé dans la région de ce monastère. Nous souhaiterions que vous vous rendiez à ce monastère afin de déterminer si les causes de ces attaques sont liées ou non au monastère ou à un quelconque problème religieux. Naturellement, vous aurez soin de vous faire accompagner là-bas par des hommes de confiance pour être protégé en cas d'attaques de bandits. Par ailleurs, si vous rencontriez au monastère ou aux alentours des zashassari ou des gardes sacrés, vous auriez ordre de les aider de votre mieux, selon leurs directives.

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Faris, 'Askar, Noblesse royale Yundilla) :

On signale une recrudescence des attaques de bandits au nord de l'Udgru, à l'est de Fashtri. Il semblerait que la situation soit à ce point dégradée que la route menant au monastère de la Dévotion silencieuse serait coupée par les bandits. Ce monastère est dédié à Xan Yae et Zuoken. Votre mission est de vous rendre à ce monastère afin de vérifier les informations dont nous disposons. Vous vous assurerez que le monastère n'est pas menacé. Essayez de capturer des bandits et de les faire parler. Nous aimerions savoir si le Chevalier noir est responsable de ces attaques. Vous essaieriez de connaître les raisons des attaques de bandits dans cette région. Par ailleurs, si vous rencontriez au monastère ou aux alentours des zashassari ou des gardes sacrés, vous auriez ordre de les aider de votre mieux, selon leurs directives.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Cour des Miracles) :

Nous avons appris qu'un livre très important est gardé dans un monastère de Xan Yae et Zuoken appelé le monastère de la Dévotion silencieuse. Il est situé au nord du Califat, à l'est de Fashtri. Le livre en question s'appelle les Chroniques de l'Ombre. Il semblerait que les autorités du Califat, Zashassar en tête, cherchent à récupérer ce livre. Votre mission est de le voler avant que le Zashassar ne mette la main dessus. Nous aimerions connaître les raisons de l'importance de ce livre. Rendez-vous donc à ce monastère dans les plus brefs délais et agissez discrètement.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Mouqollad) :

Les autorités du Califat cherchent à récupérer un livre intitulé les Chroniques de l'Ombre qui serait gardé dans un monastère dédié à Xan Yae et Zuoken appelé le monastère de la Dévotion silencieuse. Ce monastère se trouve tout au nord du Califat, à l'est de Fashtri. Nous vous demandons d'aller récupérer ce livre avant les autorités et de nous le ramener. Vous avez un crédit de mille pièces d'or pour convaincre le dalaï-zuo de vous remettre le livre. Cette somme sera transmise sous forme de lettres de crédit. Essayez de négocier le livre pour la somme la plus basse possible. Le consortium sera plus à même que les moines de négocier avec le Califat la restitution de ce livre pour un meilleur prix.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (les Monastères de Xan Yae et Zuoken, la Fraternité féline) :

Il semblerait que nos frères du Monastère de la Dévotion silencieuse, situé tout au nord du Califat à l'est de Fashtri, et dédié à Xan Yae et Zuoken, ait quelques problèmes. On signale des attaques de bandits aux alentours de ce monastère. Nous comptons sur vous pour vous y rendre afin de leur prêter main forte en cas de besoin.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (les Gardiens des Pinacles) :

Nous savons qu'un petit groupe d'Ataphades a débarqué au nord du Califat d'Ekbir il y a environ deux semaines. Il semble qu'ils se soient dirigés vers un monastère dédié à Xan Yae et Zuoken, appelé monastère de la Dévotion silencieuse. Ce monastère est situé très à l'est de Fashtri, dans un endroit très isolé. Nous avons perdu leur trace et nous ignorons leur objectif. Nous souhaiterions que vous vous rendiez à ce monastère pour en savoir plus. Prenez garde ! Ce groupe d'Ataphades est très dangereux. Il est commandé par une magicienne retorse du nom de Soraya. Il est possible que des monstres les accompagnent.

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Zawiyar) :

Il existe au nord du Califat, non loin des collines Yécha et des monts Yatils, un monastère dédié à Xan Yae et Zuoken. Ce monastère s'appelle le monastère de la Dévotion silencieuse. Nous avons appris récemment que ce monastère abritait une copie d'un ouvrage très important, les Chroniques de l'Ombre. Alhamazad le sage souhaiterait le récupérer. Vous négociez avec le dalaï-zuo qui gouverne ce monastère pour qu'il vous remette ce livre. Alhamazad le sage est prêt à accorder une faveur et toute son estime au dalaï-zuo en échange de ce livre. Naturellement, si vous réussissiez dans votre entreprise, nous saurions nous en souvenir.

Document pour les joueurs 2

Extraits des *Chroniques de l'Ombre*. Le texte est rédigé en ancien baklunite.

La corruption se répandit parmi les mages de l'Empire. (...)

Les monastères de Zuoken devinrent des sanctuaires de pureté, de droiture et d'ascèse. (...)

Les frères de l'Ombre et ceux du Crépuscule œuvrèrent pour préserver l'Équilibre. (...)

Les mages qui résistèrent à la tentation s'unirent pour combattre les corrompus afin de préserver la pureté des éléments. Ils reçurent le soutien des frères de l'Ombre et de ceux du Crépuscule. Devant la puissance de cette alliance, les corrompus s'enfuirent loin au nord, dans les îles Ataphades. (...)

Mais les Ténèbres triomphèrent dans l'empire des Sulois. (...)

La guerre était totale. L'Équilibre était menacé. Le Monde chancelait sur ses bases. (...)

Le Prophète annonçait le Cataclysme. (...) Il fut banni et se réfugia parmi les Paynims. (...)

Le prêtre-mage Artaxoës conquiert des territoires dans le Nord pour y bâtir des refuges et des sanctuaires hors de portée des ennemis. On dit qu'il avait le don de préscience. (...)

La Dévastation invoquée frappa le glorieux empire. (...)

Les prêtres-mages se regroupèrent dans les Cercles de Pierre. (...) De Tovag Baragu vint la revanche. (...) La Pluie de Feu incolore frappa les mages de pouvoir et les serviteurs des Ténèbres. (...)

Artaxoës fut le seul prêtre-mage à survivre. Grâce à sa préscience, il se trouvait dans le Refuge lorsque la Dévastation s'abattit. (...) Après Tovag Baragu, affaibli, il se replia dans son Refuge. (...) Il retrouva ses loyaux serviteurs dans les contrées nordiques d'Outre-Tuflik. (...) Il éleva des stèles. Il jalonna la route vers le Refuge pour que les vrais Bakluniens soient sauvés. Que la rose montre la voie ! Que les étoiles montrent le moment ! Que les larmes sincères ouvrent la porte ! (...) Heureux furent les Bakluniens meurtris qui accédèrent au Refuge d'Artaxoës ! (...)

Les frères de l'Ombre et ceux du Crépuscule battirent des monastères. (...)

Dans le Dezbat, les Ataphades régnaient en maîtres absolus. Leur pouvoir avait grandi. Les Ténèbres menaçaient d'envahir le sanctuaire des Bakluniens. (...)

Artaxoës se heurta à la puissance de Kazurka. (...) De Kazurka venaient les Ténèbres. (...) Que pouvions-nous faire devant la terreur des Voiles pourpres ? (...)

Le Prophète traversa la Tuflik avec les survivants. (...) Il s'allia avec Artaxoës pour chasser les Ataphades du Dezbat. (...) Artaxoës conquiert la quatrième fille de la Grande Pyramide. (...) Le Prophète assiégea la Grande Pyramide. (...) Aucun mortel ne pouvait vaincre le Seigneur de Kazurka. Le Prophète le défia. Le combat fit chanceler le Monde mais le Prophète triompha du valet des Ténèbres. (...)

Artaxoës conquiert le Dezbat et y bâtit sa capitale. (...)

La Grande Pyramide était détruite mais de ses fondations continuaient à suinter les Ténèbres et la Corruption. (...) La terre du Dezbat est empoisonnée.

La discorde éclata entre le Prophète et le dernier Prêtre-Mage. La Lumière exigeait le Royaume. Les frères de l'Ombre et ceux du Crépuscule prirent le parti d'Artaxoës. (...) La Lumière menace tout autant l'Équilibre que les Ténèbres. (...)

Le Prophète connut l'Apothéose. Son fils lui succéda à Ekbir. (...)

La guerre déchira le nouveau royaume. (...)

Les valets de la Lumière étaient nombreux. (...) La puissance d'Artaxoës surpassait celle de ses ennemis mais ses fidèles ployaient sous le nombre. (...) Artaxoës construisit des tours magiques. Ces tours multiplièrent ses forces. (...)

Artaxoës bâtit le Nouvel Empire, héritier de l'Empire de jadis. Il en camoufla l'entrée. (...)

Une grande bataille eut lieu près de l'Océan en un endroit appelé Bandar-Zyarat. Il y avait là une rose. (...) Les valets de la Lumière voulurent prendre l'une des entrées du Refuge. (...) Le fils du Prophète était à la tête de son armée. Il avait réussi à encercler un grand nombre de fidèles du dernier des prêtres-mages. (...) Artaxoës vint combattre en personne. (...) L'armée venue d'Ekbir remporta la victoire mais le fils du Prophète le paya de sa vie. Artaxoës déchaîna contre lui le pouvoir contre lequel on ne peut rien. Même les dieux ne peuvent effacer la brûlure du feu incolore. Les cendres demeureront à tout jamais. Le Fils mourut mais par sa mort, il scella cette entrée du Refuge. (...) Les fidèles furent

décimés par les serviteurs de la Lumière. La puissance d'Artaxoës était entamée. Le dernier prêtre-mage était lui-même affaibli par son combat contre le fils du Prophète. Il se replia dans le Refuge puis dans son nouvel empire. (...)

La puissance d'Ekbir conquiert toute la terre, décennie après décennie. Les frères de l'Ombre et ceux du Crépuscule cessèrent la lutte et furent confinés dans les monastères où ils furent autorisés à demeurer. La Lumière fit pencher la Balance dans tout le pays. Dans les îles, les Ténèbres restaient profondes et insondables. Un nouveau seigneur s'était dressé à Kazurka et défiait le Calife. Quand ces deux puissances s'affronteront, ce sera la Fin des Temps et l'Équilibre sera à jamais rompu. (...)

Finalement, Rostam Ashir conquiert le Dezbah, la terre maudite. Mais rien ne peut tarir la source qui souille cette terre. Les choisies de la Dame de notre Destin ont prédit que ce sera la cause des malheurs qui frapperont un jour la maison Ashir. Alors les Ataphades reviendront et les Ténèbres rejailliront. Ceci annoncera la Fin des Temps. (...)

Les frères de l'Ombre et ceux du Crépuscule continuèrent d'œuvrer pour l'Équilibre au sein des monastères. Ils purent mener de nombreux combats. (...)