

EKB2-01+

Assassins !

Une Aventure Living Greyhawk en 1 Round
Mini-module - Ekbir

par Guillaume Gallais

Il est des nuits sans lune où la mort rode, invisible. Parfois, elle emporte avec elle plus de victimes que nécessaire. Les héros pris dans la tourmente sauront-ils se relever et faire face au destin ?

Ce mini-module est destiné à être joué en première partie du module régional "La Légende de Glendaloch". Il conviendra donc d'adapter le résumé d'introduction aux événements qui se seront déroulés dans cette première partie.

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

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

Préparation

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

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

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

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

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

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

du maître si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver ou au *Manuel des monstres* face à une créature inconnue.

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

Notation

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

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

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

partie pendant que vous déterminez le montant des trésors et de l'expérience gagnés lors du scénario.

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

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

Parmi tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer une aventure D&D, un exemplaire du LIVING GREYHAWK *Gazetteer* est recommandé pour mieux appréhender l'univers.

Niveaux Living Greyhawk

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ceci est une mini-aventure régionale en un round, en Ekbir. Les personnages natifs d'Ekbir payent une unité de temps par round, tous les autres payent deux unités de temps par round. Le niveau de vie standard d'un personnage (Standard Upkeep) coûte 12 po par round. Un niveau de vie riche (Riche Upkeep) coûte 50 po par round, un niveau de vie luxueux (Luxury Upkeep) coûte 100 po par round. Ces coûts sont des coûts d'entretien à payer en début d'aventure.

Résumé de l'aventure et Background

Les personnages ont reçu dans leur chambre une invitation à venir dans la soirée à la Perle d'Occident, une auberge très "select" située dans un quartier discret de la capitale. Invités à rejoindre une alcôve réservée à leur attention, les personnages attendent, impatients, l'arrivée de ce qu'ils pensent être un mystérieux commanditaire.

Après quelques minutes d'attente, deux hommes et un demi-orc font leur apparition dans l'auberge et se dirigent vers les personnages. Rapidement un quiproquo se fait jour : l'un des deux hommes, ambassadeur d'une province d'Ekbir (Dezbat), pensait avoir à faire avec des émissaires du Mouqollad de Zeif tandis que les PJs s'imaginaient que leurs exploits passés leur avaient valu d'être remarqué par un éventuel futur employeur.

Au moment où le malentendu se dissipe, la pièce est plongée dans les ténèbres. Lorsque la lumière réapparaît quelques secondes plus tard - le corps sans vie de l'ambassadeur repose aux pieds des personnages. Ces derniers n'ont guère plus d'une dizaine de rounds pour enquêter ou tenter de s'enfuir avant que la milice n'arrive sur les lieux et n'emène tout le monde au poste pour interrogatoire.

Les personnages sont maintenus dans des cellules séparées jusqu'au petit matin où on leur annonce leur transfert pour la citadelle de Dersheik en Dezbat. C'est à bord de la carriole qu'ils font plus ample connaissance avec Kerstri et Ben Beyl respectivement garde du corps et conseiller de l'ambassadeur.

Après une journée de route, la carriole et son escorte parviennent jusqu'à l'enceinte de la forteresse où le chef des armées, Keyn Ashir lui-même, vient rendre une sentence expéditive qui ne laissera guère le temps aux PJs de s'expliquer. Le garde du corps fou de rage choisira cet instant pour s'arracher à ses fers et se jeter sur un Keyn imperturbable qui le maîtrisera sans grand effort avant de le faire mener au gibet.

Peu de temps après, les PJs sont mis en cellule dans l'attente de leur exécution, suspendue à la demande du prêtre de la chapelle de Dersheik.

La nuit qui s'écoule - sensée être la dernière nuit des personnages est l'occasion de faire connaissance avec leur geôlier et d'échafauder un plan d'évasion... Seul espoir pour les personnages d'éviter un bien cruel destin.

Derrière cette justice aveugle, une machination bien huilée est en branle dont les détails seront présentés dans "La Légende de Glendaloch".

La Perle d'Occident

Une étrange invitation

La séquence débute dans une sympathique auberge du cœur d'Ekbir, la Perle d'Occident. La liqueur d'Ambre y coule à flot et l'atmosphère est des plus détendues. L'endroit - qui a l'habitude d'accueillir des voyageurs au long cours pourvus de bourses bien garnies - a l'avantage d'être situé dans un quartier qui ne paye pas de mine et de ne pas particulièrement attirer l'attention par sa devanture. Bref, le lieu est un cadre de rencontre idéal pour des amours illégitimes ou des rencontres officieuses entre gens fortunés. Les personnages - qui ne sont sans doute pas des habitués des lieux - y ont été entraîné suite à la réception d'un étrange courrier par l'un d'entre eux (à la discrétion du meneur de jeu) :

J'ai entendu parler de vos talents et il semblerait que votre réputation soit fondée. Je n'irais pas par quatre chemins : des circonstances très particulières me laissent à penser que vous êtes l'homme que je recherche pour mener à bien une mission de première importance. Celle-ci réclame du doigté mais je doute qu'une personne seule puisse la mener à bien. Si vous êtes intéressé, rejoignez moi à la Perle d'Occident demain soir avec quelques hommes de votre trempe en qui vous avez toute confiance.

Il va sans dire que je saurais me montrer généreux avec ceux qui sauront me rendre ce service - et outre l'aspect purement financier, mon titre offre des passe-droits dont je saurais vous faire profiter au besoin.

Soyez sans crainte, ma requête est des plus sensée et nul doute que le Prophète lui-même n'y trouverait à redire. Il s'agit plus précisément de quelque chose d'embarrassant auquel le milieu dans lequel j'évolue n'est guère habitué. Vous comprendrez que je tiens dans ces circonstances à garder l'anonymat et que je compte à l'avance sur votre plus grande discrétion que vous acceptiez ou non d'accomplir cette tâche après notre entretien.

Sincèrement,

D.

Cette lettre mystérieuse écrite sur un parchemin de la meilleure qualité cadre bien avec le décor sans toutefois donner le moindre indice quant à l'identité de son auteur.

C'est après un petit quart d'heure d'attente qu'un petit groupe de personnes fait son entrée : un demi-orc d'âge mur à la carrure très large aux vêtements cliquetants, un petit homme au visage fin vêtu avec rigueur d'une tenue sobre et un homme aux tempes grisonnantes arborant de très élégants habits noirs relevés d'or. Le demi-orc scrute la pénombre de la pièce avec assurance tandis que les deux hommes confient leur manteaux à l'une des aimables servantes de la Perle d'occident. En se retournant, le demi-orc glisse un mot à l'oreille de l'homme en noir et or qui s'avance d'un pas décidé vers la table des personnages, suivi de près par ses deux compagnons.

- *Messire <nom du personnage>, je présume. La description qui m'a été faite ne permet pas le moindre doute. Le consortium fait rarement de fausse note. Je m'étonne toutefois qu'une entrevue pour un motif aussi badin fasse l'objet de tant de précautions. Les quatre murs de l'ambassade offrent toutes les garanties que l'on pourrait en attendre.*

La conversation prend rapidement une drôle de tournure à moins que les personnages ne jouent les mythomanes improvisés et s'avisent de se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas. L'homme d'une soixantaine d'années gaillardes - Darman Niklad - qui leur fait face porte le titre d'ambassadeur. Bien qu'ils ne soit ressortissant d'aucun autre pays, il est le représentant officiel de la province du Dezbat à la cour du Calife, ici, à Ekbir la Grande. Il a reçu lui aussi une lettre marquée du sceau du Mouqollad l'enjoignant à venir ce soir à la Perle pour parler affaire. Connaissant le goût du secret cultivé par le consortium marchand et ayant en tête l'impact économique de ses décisions, Niklad a obtempéré sans faire d'histoire et s'est présenté ce soir avec Ben'Beyl - son conseiller - et Kerstri - son garde du corps. Cette lettre précisait le sujet de la discussion – la négociation d'un accord commercial sur le produit de certaines pêches miraculeuses sur les côtes du Dezbat (les récifs du Morksmogil sont un lieu de perdition régulier pour les navires marchands à destination d'Ekbir - et décrivait l'homme mandaté par le Mouqollad. Cette description est on ne peut plus fidèle à l'apparence du personnage destinataire de la missive signée

d'un D. La discussion se transformait ainsi en une explication animée autour de cet étrange quiproquo quant soudainement les ténèbres s'abattent sur les personnages. Un cri ou plutôt un rôle proche vient déchirer la nuit dans laquelle les PJs sont plongés. Aux personnages d'agir...

Le dessous des cartes

Suspendu au plafond grâce à un sort de spider climb à quelques trois mètres au dessus des personnages, se tient un membre éminent du Lotus Noir, la tristement célèbre et raffinée guilde d'assassins d'Ekbir. Ayant examiné la scène sous la protection d'un sort d'invisibilité (sous forme de parchemin), ledit assassin a libéré un mouchoir enchanté par un sort de ténèbres avant de tomber sur sa proie pour l'occire.

Dans les deux rounds qui suivent, le meurtrier rejoint le plafond et les étages de la Perle avant de s'enfuir par les toits.

Assassin du Lotus Noir, male human

Mnk5/Ass3 : CR 8; Medium Humanoid (1,75m tall); HD 5d8+3d6+2; hp 48; Init +7 (+3 Dex, +4 Improved Initiative); Spd 50 ft.; AC 17 (+3 Wis, +3 Dex, +1 Monk); Atks +9/+4 melee (1d4 [crit 18-20/x2], kukri) or + 6/+1 melee (1d8 [crit x2], unarmed strike); AL LE; SV Fort +6, Ref +11, Will +8.

Str 10, Dex 16, Con 12, Int 14, Wis 16, Cha 8.

Skills: Balance +11, Concentration +7, Escape Artist +11, Jump +10, Hide +14, Listen +8, Move Silently +14, Spot +8, Tumble. **Feats**: Improved Initiative, Weapon Finesse (Kukri), Quick Draw, Blindfight, Deflect Arrows.

Equipment: kukri, black vestments and mask.

Special abilities : Unarmed attack, stunning attack, evasion, still mind, slow fall (20 ft.), sneak attack +2d6, death attack, poison use, uncanny dodge (Dex bonus to AC), +1 save vs. Poison.

Remaining spells (1/0): lvl 1–*ghost sound*.

Tactique : si jamais les personnages parviennent à le remarquer, l'assassin n'aura qu'une idée en tête : les semer. Pour lui, sa tâche est menée à bien. Il évite le combat tant que se peut et profite de ses formidables capacités physiques pour fuir par les toits. Il est fort peu probable – même en APL6 – que les personnages soient à même d'arrêter un personnage tel que celui-ci, « caréné » pour cette mission sur mesure.

Dès le second round de ténèbres, Ben Beyl lance un sort de dissipation de la magie qui rétablit la lumière dans la pièce... Trop tard pour apercevoir l'assassin. Le demi-orc, quant à lui fort démuni

dans les circonstances, n'apercevra pas a priori l'assassin (à moins que les personnages ne dissipent les ténèbres dès le premier round) et reportera son agressivité sur les personnages – responsables à ses yeux du guet-apens. Quant à Darman Niklad, il baigne dans une mare de sang, un kukri enfoncé dans sa gorge jusqu'à la garde.

Kerstri d'Amfar, male half-orc Fgt5 : CR 5; Medium Humanoid (1,95m tall); HD 5d10+15; hp 49; Init +1 (+1 Dex); Spd 30 ft.; AC 15 (+1 Dex, +4 chain shirt); Atks +10 melee (2d4+8 [crit 18-20/x2], falchion); AL LN; SV Fort +7, Ref +2, Will +3.

Str 18, Dex 13, Con 17, Int 9, Wis 10, Cha 8.

Skills: Climb +5, Listen +2, Spot +2. **Feats**: Power Attack, Cleave, Weapon Focus (falchion), Weapon Specialization (falchion), Iron Will.

Equipment: chain shirt, falchion and cloak.

Tactique : Kerstri est avant toute chose un soldat pour qui la loyauté prime avant toute chose. Précipité sur le corps de son employeur pour constater le décès, il se relèvera bien vite pour faire face aux PJs. Malgré les circonstances, il se bornera à réclamer que les PJs déposent leurs armes et à demander que la garde soit appelée sans quoi il sera obligé d'user de la force. Alliant le geste à la parole, il exhibe un cimenterre à deux mains en attendant que les personnages s'exécute. Au besoin et pourvu que les personnage en fasse de même, il déposera son arme sur la table comme preuve de sa bonne volonté. Un jet de sense motive DC 5 prouvera à tout ceux qui en doutait que le demi-orc fait d'énormes efforts pour se contenir. N'hésitez pas à rappeler aux joueurs que la ville d'Ekbir est une cité très policée où les duels quels qu'il soit n'ont guère leur place.

Quand à Ben'Beyl (dont les caractéristiques sont présentées dans le scénario EKB2-01 « La Légende de Glendaloch »), il sera lui aussi rapidement au chevet de son mentor déjà passé de vie à trépas. Il jouera au mieux de ses talents la surprise et le désarroi devant cet événement aussi soudain qu'imprévisible. Lorsque le demi-orc exigera le désarmement des personnages, Ben'Beyl se tiendra en retrait derrière le demi-orc tout en interrogeant les personnages sur leur identité et les raisons de leur présence ici.

A la garde !

Au bout de quelques minutes, des soldat marqués de l'écusson couleur sang de l'armée Ekbirienne pénètrent dans l'auberge, armes au poing. Leur capitaine, un vieux briscard, qui a dû gravir les

échelons, à la force du poignet fait rapidement le tour des lieux, interroge quelques personnes à la volée puis décide d'emmener « tout ce beau monde » au poste pour interrogatoire. Il est accompagné de quatre miliciens qui comme le dit l'adage sont armés jusqu'aux dents prêts à bondir.

« Mort d'homme, ça va coûter cher mes gaillards, Foi de Zarod ! Bon, il est où le macchabée ? (s'approchant du corps) Ma Parole ! Y'en a ici qui confondent Ekbir avec les Plaines des Paynims (regardant les PJs) ou qui se croient au dessus des lois (en regardant quelques personnages visiblement fortunés). Ils se fourrent le doigt dans l'œil jusqu'au coude ! Un assassin, c'est un assassin... Y'a pas deux poids, deux mesures : ici c'est pour tout le monde pareil ! Je garantis personnellement au coupable un long, très long séjour dans les geôles du Calife. Ca va, j'en ai assez vu... Sergent, embarquez moi tout ce beau monde au poste pour interrogatoire. On va régler ça à ma manière ! »

Zarod, male human Fgt3 : CR 3 ; Medium Humanoid (1,85m tall); HD 3d10+9; hp 31; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+4 chain shirt, +2 large shield, +1 Dex); Atks +6 melee (1d6+1 [crit 18-20/x2], scimitar); AL LN; SV Fort +5, Ref +1, Will +0.

Str 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Wis 9, Cha 12.

Skills: Intimidate +8, Listen +3, Sense Motive +0, Spot +3. **Feats**: Great Fortitude, Leadership, Toughness, Skill Focus (Intimidate), Weapon Focus (scimitar).

Equipment: chain shirt, scimitar, large wooden shield.

Milicien, male human War1 (8) : CR 1 ; Medium Humanoid (1,75m tall); HD 1d8+1; hp 9; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 14 (+3 studded leather, +1 Dex); Atks +3 melee (1d8+2 [crit x3], longspear); AL LN; SV Fort +3, Ref +1, Will +0.

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

Skills: Intimidate +4, Listen +2, Spot +2.

Equipment: studded leather armor, longspear.

Tactique : Les miliciens ne sont pas des combattants de premier ordre mais ils ont tout de même reçu un entraînement minimum. Equipés d'armes d'hast, ils ont pour consignes de bloquer les issues en priorité et de temporiser au cas où les choses tourneraient mal afin d'attendre les renforts qui ne sauraient tarder (une dizaine de rounds tout au plus). Ils ne frappent jamais les

premiers sauf pour empêcher une tentative de fuite.

Note : La reddition des PJs est souvent choses difficiles. Laissez leur l'occasion de se confier, tous innocents qu'ils sont, à la justice d'Ekbir. Et, si le combat survient, veiller à ce que l'occasion de déposer les armes sans perdre la face leur soit donnée à plusieurs reprises. Bien sûr, si l'un des miliciens venait à mourir, la situation s'envenimerait dangereusement.

En cas de fuite...

Malheureusement le scénario n'offre guère d'échappatoire mais les braves qui auront accompli cette prouesse seront récompensés par l'opportunité pour eux d'en apprendre plus de l'extérieur sur ces événements et leur protagonistes. Ils disposent d'environ 1d6 heures avant que la milice ne mettent la main sur eux par les ficelles d'une enquête classique ou par des moyens magiques tel qu'un sort de *scrying* (rappelons que le personnage mort est un politique influent).

Pendant ce court délai, le mieux qu'ils puissent faire est de chercher des renseignements sur la victime - Darman Niklad - dans les lieux où ils auront choisi de se réfugier (accorder un bonus/malus approprié en +2 et -4 au jet de Gather Information selon que le lieu vous apparaît propice ou non à se renseigner sur les gens de la haute société). Un jet réussi DC 15 permettra de savoir que Niklad est l'ambassadeur de la modeste province de Dezbat depuis une bonne vingtaine d'années et qu'il a ses entrées à la cour du Calife où il le calife lui prête attention. Un jet DC20 ajoute le fait que le personnage est connu pour être très habile diplomate et qu'il a notamment survécu aux changements politiques survenus au Dezbat, il y a une quinzaine d'années. Quant à la province de Dezbat en elle-même, un jet de Knowledge (Local) DC10 permettra de la connaître pour ce qu'elle est : une province modeste tristement célèbre pour accueillir une lande maudite et des côtes abruptes où viennent s'échouer les navires.

Quitter la ville de nuit, suppose de passer le contrôle aux portes de la ville où malheureusement leur signalement a été promptement fourni. Rejoindre un temple, quel qu'il soit aura des effets similaires. La garde fera le tour des différents lieux de culte encore accessibles à cette heure tardive et aucun d'entre eux ne pourra protéger en son sein des criminels

recherchés par la garde de la ville (bien que cette tradition soit encore en vigueur en Dezbat).

Dans tous les cas, la finalité sera la même : la garde de la ville conduit ceux qui se sont livrés comme ceux qui ont été capturés au poste de garde où ils passeront la nuit dans l'attente d'un interrogatoire au petit matin.

Prisonniers

Le poste n'a rien d'accueillant. Il a des allures de bureau du shérif façon western : une grande salle à l'entrée accueillant les visiteurs, plus loin après le bureau de Zarod, responsable de cette « caserne » de quartier et dans un petit couloir une série de cellules individuelles de 3m sur 3 dans lesquelles les personnages sont placés après un interrogatoire restreint (quelques questions de base : où étiez vous au moment de l'événement ? quelles étaient vos raisons pour être ici etc.). Ces quelques questions ont permis de voir sortir sous les yeux des personnages l'ensemble des personnes présentes à l'auberge à l'exception d'eux-mêmes, du garde du corps demi-orc et du conseiller. Zarod a une bonne raison pour cela : tous ces individus étaient hors de la sphère de ténèbres lors du meurtre. Et ont donc pu témoigner de leur innocence réciproque.

Lors de cet épisode, les personnages ne peuvent s'exprimer qu'en criant tant leur cellules sont éloignées les unes des autres. Ce qui signifie que Zarod est rapidement au courant de toute tentative d'évasion improvisée.

Au bout de quelques heures, les personnages peuvent entendre (au prix d'un silence complet et d'un jet de Listen DC 10) la conversation suivante :

- *Un homme (ton neutre) :* « Zarod ! Vous devez être Zarod, je suppose. »
- *Zarod (surpris) :* « Mes respects Amir ! (bruit d'une chaise vivement écartée et claquement de bottes) Quelle surprise de vous voir ici ! Quel honneur ! Que puis-je faire pour vous ? »
- *L'Amir :* « Vous avez commis une grosse erreur, Zarod. Vous n'avez aucun droit de retenir et d'interroger ces prisonniers. »
- *Zarod (surpris et inquiet) :* « Comment ça, Amir ? Ces hommes étaient sur le territoire du quartier, sous ma juridiction comme qui dirait. Je ne fais que mon devoir, Amir. »
- *L'Amir (en colère) :* « Avez vous perdu l'esprit, Zarod ? Savez-vous qui est mort ce soir ? »
- *Zarod (tressautant) :* « Oui, un certain Niklad, je crois (bruit de feuillets)... Darman Niklad. »
- *L'amir :* « Un plénipotentiaire de la province du Dezbat, Zarod. Son représentant à la cour du

Calife. Il n'appartient pas à un tribunal national de les juger. Ils sont sous le coup des lois en vigueur en Dezbat. J'ai été spécialement mandaté pour m'assurer que l'usage soit respecté. »

- Zarod (incrédule) : « Mais, nous sommes à la capitale. Je pensais que... »

- L'Amir : « Vous pensez trop Zarod. Agissez. Ces hommes doivent partir dès ce soir pour la Citadelle de Dersheik où le Nayib les fera prendre en charge. »

- Zarod : « A vos ordres, Amir ! Gardes ! »

Après une quinzaine de minutes les personnages, sont emmenés jusqu'à une carriole qui les attend à l'entrée du poste de garde. Tous le monde se voit menottés et les lanceurs de sort supposés se voient poser des écarteurs de phalanges, petits dispositifs ingénieux fixés aux mains des personnages empêchant de lancer tout sort disposant de composantes somatiques (il va sans dire que les personnages ont été fouillés et dessaisis de leurs armes, armures et autres matériels dès la veille au soir).

La Citadelle de Dersheik

Cap sur le Dezbat

La « ballade » en carriole est l'occasion pour les personnages de lier plus ample connaissance avec leur compagnons d'infortune.

Kerstri s'avère peu loquace, ressassant son échec dans sa mission de protection rapprochée. Le demi-orc considère avec prosaïsme que si ce petit groupe a été conservé sous bonne garde, l'assassin et/ou ses comparses se cachent parmi eux. Connaissant le conseiller depuis son entrée en fonction il y a de cela trois mois, le demi-orc le suppose innocent bien qu'il ne le tienne pas forcément en très haute estime.

Quant au conseiller, il s'avère plutôt enclin à discuter et à offrir une certaine écoute aux personnages. Après avoir écouté leur version des choses s'il ne l'a pas déjà entendu sur les lieux du crime, Ben Beyl se montre confiant :

« Il paraît évident que nous sont tous les victimes d'un sombre traquenard qui veillait à isoler Niklad en un endroit précis pour l'abattre. Le pauvre n'avait pas que des amis, je suppose. Pourtant, il maniait avec aisance l'art du discours et de la langue de bois, si vous me pardonnez l'expression. J'imagine que l'on ne fait pas d'omelettes sans casser d'œufs dans ce métier. »

Note : Ben Beyl est un excellent menteur : il limite ses mensonges au strict minimum et oriente même les PJs vers les vrais coupables si ceux-ci s'avère désireux de jouer les détectives afin de se donner plus de légitimité. A ce stade, Ben Beyl doit apparaître aux yeux des personnages comme le narrateur innocent qui leur permet de prendre connaissance du cadre de l'aventure. Ben Beyl ne cache nullement sa nature de barde mais n'en fait pas particulièrement étalage.

Voici quelques thèmes sur lesquels ben Beyl est à même de s'exprimer si on lui en fait la demande :

- Le rôle de l'ambassadeur : « Ekbir la Grande est une plaque tournante du commerce. Les Nayib se doivent d'y faire entendre leur voix qu'il s'agisse de politique, de commerce ou de religion. Niklad contribuait à élargir la sphère d'influence de la Province. »
- Le pouvoir en place en Dezbat : « Urik Ashir est le seigneur local depuis près de quinze ans depuis la mort de son cousin. Il gouverne la province avec une certaine fermeté qui n'est pas toujours au goût de la population locale, il faut bien le reconnaître. »
- Les relations entre Urik Ashir et Niklad : « Les relations de Niklad avec Urik Ashir n'ont jamais été les meilleures du monde. Urik avait besoin de Niklad du fait de ses appuis à la cour. Niklad, quant à lui, tenait à conserver son rôle et ses attributs suite à la disparition de Nérin Ashir. Les deux hommes avaient assez d'intelligence pour mettre leurs intérêts en commun malgré leurs ressentiments. »
- D'éventuels événements étranges et récents : « Je n'étais pas toujours présent lors des entrevues que pouvait avoir Darman Niklad. Mais, il y a bien une visite qui soit sorti de l'ordinaire qui me reste en mémoire. Je doute qu'elle ait toutefois un rapport : un homme aux ascendances suelloise à tenu à s'entretenir en privé avec l'ambassadeur pour l'obtention d'une patente de commerce. J'aurais tendance à dire qu'avec son allure et la large cicatrice qui lui barrait le visage, il n'avait guère le profil de l'emploi. Je ne sais pas quelle a été la teneur de l'entretien mais je sais qu'il a duré une bonne demi-heure et que l'homme est reparti visiblement en colère. Niklad n'a pas jugé utile de me fournir d'explications sur le sujet. »¹
- Son rôle personnel à l'ambassade : « Un homme tel que Darman Niklad a un emploi du

¹ Pure invention visant à faire planer l'ombre de la Fraternité Ecarlate et à échauffer les esprits.

temps très chargé. En fait de conseiller, j'étais à la fois son intendant et son aide de camp. Je m'occupais seul des dossiers qu'il jugeait de moindre importance et lui apportait mon aide sur un certain nombre d'autres ».

A vous d'improviser ses autres réponses à partir des éléments précédemment cités.

Recontre avec Urik Ashir

Il faudra près de trois jours pour que la petite caravane composée du chariot qu'occupent les PJs et de deux cavaliers en escorte atteignent le château. Leurs gardes se comportent civilement mais avec la plus extrême prudence. Limitant leurs sorties à l'extérieur au stricte nécessaire et sous bonne garde. Contrairement à la milice qui les ont interpellés précédemment, ces hommes sont visiblement des askari à part entière et ont toute l'expérience requise pour cette tâche.

Si les personnages s'avèrent tenter par l'évasion, il ne trouveront guère de soutien de la part du conseiller et du garde du corps, le premier ayant toute confiance dans la justice de sa contrée et le second considérant tout candidat à la fuite comme l'assassin possible de son maître. Tout ce qu'ils ont à glaner pendant le voyage est ce que les soldats pourront leur laisser entendre (jet de Listen DC 15) :

- « Tu as déjà entendu tout ce que raconte sur ce pays, Jash ? Les créatures qui rôdent dans la lande et tout le tintouin. Il paraît que c'est pas très loin de là où on va. »
- « Mouais... A mon avis, tout ça c'est des foutaises. Tu savais qu'ils ont ici une cavalerie de près d'une centaine d'hommes qui pourrait facilement tenir tête aux faris de la voie du cheval à ce qu'on raconte ? A la tête de cette petite armée, tu crois vraiment que le Nayib local n'a pas les moyens de pacifier la région ? Soit, il n'en a tout simplement rien à faire, soit ça doit lui rapporter quelque chose, quelque chose de gros ! »
- « Avec un raisonnement comme ça, l'Ugrdu serait déjà débarrassée du Chevalier Noir. J'crois pas que ce soit si facile. A moins que... le Chevalier Noir aussi soit couvert par quelqu'un ! »
- « Hé, ça se pourrait bien en effet ! Ca se pourrait p't-être bien ! »

Au matin du troisième jour, les personnages découvrent leur résidence d'accueil : la citadelle de Dersheik : un magnifique château fort qui surplombe la lande alentours et les bois de

Shayallah que l'on distingue au loin. Principale curiosité locale, le flanc droit de la citadelle est tout ce qui reste de l'ancienne forteresse de Castel Ashir, détruite lors d'un raid ataphade mené sur le continent (Ben Beyl sera à même de leur fournir cette information si les PJs lui en font la demande).

Après avoir traversé un pont-levis qui s'est abaissé à leur arrivée au dessus de douves peu ragoûtantes, les personnages pénètrent dans l'enceinte de la forteresse. La cour intérieure engoncée au milieu des quatre murs du château, pourtant forts éloignés, est entourée de divers bâtiments parmi lesquels se distinguent sans peine écuries, forge et casernement. La citadelle est pleine de vie : de nombreux hommes en armes s'affairent de bâtiments en bâtiments et plusieurs gardes sont visibles sur les hauteurs du château, scrutant les environs. Aussitôt après leur arrivée, une poignée de militaires, gradés pour autant que les personnages puissent en juger viennent à la rencontre des askari et s'enquière de la nature du chargement (rappelons que les personnages discernent la scène uniquement au travers des barreaux de la carriole).

- « Ainsi donc, voilà les assassins de l'ambassadeur ? » interrogea l'un des officiers, l'ordre de mission du convoi à la main.
- « Les accusés, capitaine. Aucune preuve de leur culpabilité n'a encore été apportée » corrigea le dénommé Jash
- « Rassurez vous. Je ne doute pas que notre commandant saura vite faire la lumière sur cette affaire et faire payer ces criminels comme il se doit. Vous pouvez nous les livrer dès maintenant. Je m'en porte garant. » (joignant le geste à la parole, le capitaine signe prestement le parchemin en question)
- « Ils sont à vous, capitaine. Veuillez transmettre mes respects au commandant Ashir. »
- « Je n'y manquerais pas. Bonne route, messieurs ».

Les personnages sont sortis sans ménagement de la carriole et exposés au regard de tous au centre de la cour.

- « Le commandant Keyn Ashir est parti en inspection avec une division de la cavalerie-tonnerre ce matin. Il ne devrait plus tarder. Vous allez gentiment attendre son retour ici même pour qu'il décide de votre sort.

Après avoir passé près d'une heure sous un soleil de plomb et sous les regards amusés des gardes, les personnages assistent à l'arrivée d'une cinquantaine de cavaliers en cotte de mailles menés par un chevalier en armure. Leur chef relève sa visière en voyant le groupe des personnages au centre de la cour, dégageant un visage barbu à la mâchoire carrée et à l'impressionnante cicatrice lui barrant la joue droite. L'homme fait un signe et rapidement l'ensemble de la division se retrouve en ordre serré dans la cour à l'arrêt derrière lui.

L'homme fait faire à son destrier le tour du petit groupe sans les quitter du regard avant de se planter devant eux et de leur adresser la parole :

- « Ainsi donc, voilà les redoutables meurtriers de Darman... Une bande de mercenaires sans scrupules mené par son propre entourage : son conseiller et son garde du corps... J'imagine que les responsables ont su mettre la main à la bourse de manière conséquente. Pourtant, là où vous allez, je doute que vous en ayez besoin. Voyez vous, les assassins n'ont pas leur place en Dezbat, d'autant plus s'ils ont porté atteinte à l'autorité du Nayib, au travers de l'un de ses représentants. Rassurez vous toutefois, je n'emploierais pas de méthodes élaborées mais néanmoins douloureuses pour vous faire parler... Si le coupable est celui auquel je pense, il aura pris les précautions d'usage. L'exécution aura lieu dans trois jours à l'Akbaris. Je doute pourtant que le prophète prenne vos âmes sous sa protection. Gardes ! Emmenez-les !

Urik Ashir, car il s'agit bien de lui (comme pourra le leur confirmer plus tard Ben'Beyl) ne se donnera pas la peine de répondre aux questions des personnages et balayera toutes les protestations d'un revers de la main.

Lorsque les gardes s'approchent, le demi-orc qui a manqué de s'étouffer lors du discours n'en tient plus. D'un geste vif, il se saisit de ses deux mains liés du cimenterre du garde venu le chercher et se rue avec hargne vers Urik Ashir. Au moment, où la lame s'élève vers le cavalier qui avait à demi tourné sa monture, un son s'élève « Shaazam » et Urik interpose son poing devant la lame qui vient s'arrêter net à quelques centimètres de lui dans un son mat (un jet de knowledge arcana permet de reconnaître l'effet d'un bouclier de force lié à un bracelet ou à un anneau et probablement activé par le mot de pouvoir prononcé par le

cavalier. Ce dernier réplique aussitôt en dégainant son cimenterre d'un geste souple et en lardant son adversaire d'un aller-retour circulaire de sa lame. Le demi-orc grièvement blessé recule sous l'impact avant de se jeter à nouveau sur son adversaire avec l'énergie du désespoir. Son arme parvient cette fois à trouver la faille dans la défense du cavalier malgré les contours indistincts de son bouclier mais au moment où sa lame vient ripper sur la cuirasse du cavalier, le demi-orc réalise que le cimenterre de son adversaire vient de lui transpercer la gorge. Les mains serrés autour du cou, le demi-orc sent la vie s'échapper de son corps à gros bouillons tandis que le cavalier penché sur lui contemple son œuvre d'un air satisfait.

- « Pauvre sot ! Tout ce que tu as réussi à obtenir c'est une mort immédiate mais plus lente et plus douloureuse ! La finesse d'esprit n'a jamais été le point fort des orques je suppose. Maintenant (Tournant son regard vers les personnages), si d'autres veulent suivre son exemple, je me ferais un plaisir de leur ouvrir le chemin, à eux aussi ! »

Urik Ashir, male human Fgt9 : CR 9 ; Medium Humanoid (1,80m tall); HD 9d10+45; hp 103; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+5 breast plate, +2 shield of force, +1 Dex); Atks +11/+6 melee (1d6+4 [crit 18-20/x2], scimitar); AL LE; SV Fort +5, Ref +1, Will +0.

Str 18, Dex 13, Con 20, Int 11, Wis 15, Cha 15.

Skills: Intimidate +8, Listen +3, Sense Motive +0, Spot +3. Feats: Cleave, Leadership, Mounted Combat, Power Attack, Quick Draw, Ride-by Attack, Spirited Charge, Trample, Weapon Focus, Weapon Specialization.

Equipment: chain shirt, scimitar, large wooden shield.

Développement : Après cette démonstration de force, Urik Ashir se retire, laissant les personnages à leur triste sort. Ces personnages sont conduits jusqu'à la petite forge située dans la cour pour être entravés deux à deux à l'aide de chaînes rivetées à chaud (à vous de constituer les couples tel que précisé dans « La Légende de Glendaloch »). Puis empruntant un étroit escalier en colimaçon à la base d'une des tours, ils sont menés au travers d'un dédale d'étroits corridors jusque dans les profondeurs de la citadelle. C'est là qu'un géolier patibulaire et borgne les accueille d'un sourire édenté avant de leur ouvrir leurs

« appartements » : de sordides petites cellules de trois mètres sur trois.

C'est ainsi qu'à la lueur de torches blafardes (dans les couloirs) et au milieu de paillasses peu reluisantes, les personnages, à raison de deux par cellule, se voient contraints d'attendre leur heure.

Evadés

Les personnages savent désormais qu'ils n'ont à attendre aucune clémence : la mort de Kerstri en est une preuve flagrante. Ils en viendront donc très probablement quel que soit leur alignement à considérer la seule issue qui s'offre à eux. Ben Beyl ne se montrera pas particulièrement enclin à s'évader – pour assurer sa couverture - mais reconnaîtra le caractère désespéré de la situation.

Une fois enfermés, les personnages auront le droit à un traitement de faveur. En effet, Oraj, leur gardien, est d'un naturel vicieux et il prend un plaisir non dissimulé à rendre leur (court) séjour le plus pénible possible (railleries, réveil en sursaut au beau milieu de la nuit, crachats...).

En termes de jeu, il n'est nul besoin d'attendre que le délai imparti n'arrive à son terme : les personnages peuvent aussi bien tenter de se jeter sur les gardes avant d'être jetés en cellule (il n'ont de toute façon pas grand chose à perdre) que de berner le maton alcoolique. Profitez de cet espace de liberté pour permettre aux personnages de jouer la carte qui leur semble la plus favorable. Au besoin, Ben Beyl peut mettre ses pouvoirs de barde (mais pas de ses sortilèges – du fait des écartereurs de phalanges) pour leur venir en aide.

A titre d'information, vous trouverez ci-dessous les caractéristiques des gardes qui peuplent la citadelle. Il convient de rappeler que nul à part Ben Beyl et Keyn Ashir n'est au courant du plan d'Urik et ne permettra donc de son plein gré l'évasion des personnages.

Oraj, géôlier Fgt2 : CR 2 ; Medium Humanoid (1,65 m tall); HD 2d10+4; hp 23; Init +0; Spd 30 ft.; AC 13 (+3 studded leather); Atks +3 melee (1d8 [crit 20/x3], shortspear); AL LN; SV Fort +6, Ref +0, Will +0.

Str 13, Dex 11, Con 14, Int 9, Wis 11, Cha 9.

Skills: Intimidate +6, Listen +3, Sense Motive +0, Search +3, Spot +3. *Feats*: Great Fortitude, Toughness, Skill Focus (Intimidate).

Equipment: studded leather, shortspear, jail keys.

Soldat de faction Fgt1 : CR 1 ; Medium Humanoid (1,80m tall); HD 1d10+4; hp 14; Init +0;

Spd 30 ft.; AC 15 (+3 studded leather, +2 large shield); Atks +3 melee (1d6+1 [crit 18-20/x2], scimitar); AL LN; SV Fort +3, Ref +0, Will +0.

Str 12, Dex 11, Con 13, Int 10, Wis 12, Cha 9.

Skills: Listen +4, Sense Motive +0, Spot +4.

Feats: Toughness, Alertness, Weapon Focus (scimitar).

Equipment: scimitar, studded leather.

Tactique

Bien que fraîchement recrutés et entraînés, les soldats sont organisés : l'un d'entre eux part toujours chercher des renforts et ils appellent leurs compagnons à l'aide dès le début des combats. Seule une embuscade bien menée peut permettre de se débarrasser sans risque d'un petit groupe d'entre eux.

Développement

Une fois sortis de leur cellule, les personnages n'ont fait que la moitié du chemin : ils peuvent être tentés de partir à la recherche de leur matériel (ce en quoi, conserver un garde en vie peut s'avérer fort utile) et/ou de fuir vers la surface. Pour se faire, deux solutions existent :

- la première, et sans doute la plus complexe, est de repartir comme ils sont venus. La présence d'une centaine d'hommes en arme dans l'enceinte de la forteresse devrait rapidement les en dissuader.
- La seconde prend la forme d'un souterrain, utilisé autrefois en cas de siège, au temps où Castel Ashir dominait haut et fier les abords de la lande. Celui-ci a été plus ou moins dissimulé en prévision d'un usage futurs mais quelques gardes en connaissent l'existence dont le dénommé Oraj. Un jet d'Intimidate DC 15 suffira à le lui faire avouer. A défaut, si la question d'un accès vers l'extérieur lui a été posé, un jet de Sense Motive DC 15 permet de se douter qu'il ne dit pas toute la vérité.

Les sous-sols de la Citadelle

L'objet du scénario n'est pas forcément de visiter la citadelle (ils en auront d'ailleurs peut-être l'occasion par la suite) mais il est probable qu'ils arpenteront une partie des sous-sols et peut-être du rez de chaussée à la recherche d'une porte de sortie. Vous trouverez en annexe, un plan de ces deux niveaux, auquel correspondent les descriptions ci-dessous.

En terme de conseil de jeu, veillez à maintenir la pression sur les joueurs. Si ceux-ci prennent trop leur temps, n'hésitez pas à les inquiéter par des bruits de pas ou autre voire à faire un petit jet sur

la table de rencontre aléatoire prévue à cet effet (également en annexe).

Les cellules

Les cellules, dans lesquelles les personnages sont séquestrés, sont des plus sinistres. Mesurant trois mètres sur trois pour la plupart, elles se résument à une paillasse malodorante, une fosse d'aisance fort peu profonde. Des grilles en acier forgé séparent les personnages de l'extérieur.

La salle de garde

C'est ici que les geôliers passent le plus clair de leur temps. D'un aspect à peine plus reluisant que les cellules des prisonniers, on en viendrait presque à comprendre d'où ils tirent leur humeur acariâtre. Outre une table et quatre chaises, les joueurs trouveront ici une armoire fermée à clef (ladite clef étant présente au trousseau du gardien) qui abrite, ô surprise, leurs possessions au grand complet, objets magiques y compris. Le caractère étonnant de la situation ne manquera pas de soulever de légitimes interrogations parmi les joueurs.

La chapelle

Fermée par d'épaisses grilles (dont la clef s'avère introuvable), une petite chapelle visiblement très ancienne et peu entretenue s'élève ici à la base de l'une des quatre tours de la citadelle. Ses murs semblent avoir été léchés par les flammes et les fresques qui les parcouraient ne sont plus qu'à demi-visible. Si quelques preuves du culte d'Al'Akbar en ce lieux sont aisément reconnaissables, les personnages attentifs pourront distinguer la présence d'animaux stylisés tout le long des parois : un ours, un faucon, un renard... chacun représenté à côté d'un chevalier. Tout bakluni reconnaîtra immédiatement les représentation des 12 mois du calendrier Al'Akbarite. Hormis ces quelques détails qui prendront toute leur importance par la suite, la pièce ne contient rien de bien intéressant pour des personnages en cavale.

La citerne

Celle-ci récupère par divers conduits (inutile de préciser qu'ils sont trop étroits pour laisser passer un homme), l'eau de pluie pour alimenter la garnison. Avec la réserve, cet endroit est bien entendu un élément stratégique de défense de la citadelle en cas de siège.

La réserve

...

Conclusion

...

Fin

Points d'Expérience

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

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

La Perle d'Occident

Eviter ...

APL 2 ... xp ; APL 4 ... xp ; APL 6 ... xp

La Citadelle de Dersheik

...

APL 2 ... xp ; APL 4 ... xp ; APL 6 ... xp

Expérience additionnelle

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

APL 2 25/30 xp ; APL 4 50/60 xp ;

APL 6 75/90 xp

Expérience totale possible

APL 2 225 xp ; APL 4 335 xp ; APL 6 450 xp

Trésors

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

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

corps, la valeur en or du butin est déduit des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

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

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

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

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

Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

...

F : ... ; P : ... ; M : ...

Récompenses maximum

APL 2 – F : ... po ; P : ... po ; M : ... po

APL 4 – F : ... po ; P : ... po ; M : ... po

APL 6 – F : ... po ; P : ... po ; M : ... po

200/ 300 / 400 au total