

EKB 5–02 I

# Et pour quelques coupes de plus

Une Aventure régionale Living Greyhawk  
en 1 Round pour Ekbir

par Jean–Philippe HUET

Le grand championnat de Kura se produit dans la capitale. L'occasion d'attirer encore plus de monde que d'habitude. La fête bat son plein. Mais un homme vient de découvrir l'impensable, et veut en tirer partie. Une aventure d'introduction pour personnages de niveau 1 seulement.

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](http://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.

## Introduction

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, dro, dr2 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.

### 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, tous les autres dépensent 2 unités de temps. 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

Kamil est un voleur appartenant à la Cour des Miracles. Il n'a pas de grands talents, aussi végète-t-il depuis son entrée dans l'organisation.

Récemment, il a eu la chance de se lier d'amitié avec Hülya, la fille d'un alchimiste du nom de Fadi Kelliouch. Il a découvert un soir que ce dernier était en

rapport avec un homme de main d'Al Tchiarki, un riche marchand du Mouqollad. Après une petite enquête, il a compris que ce marchand, qui parraine l'équipe de la Koferah, cherche à truquer le tournoi de Kura. Il y voit la chance de sa vie, et tente de rançonner le marchand en faisant croire que la Cour des Miracles est derrière lui. En fait, il n'en est rien.

Malheureusement, Aziz Al Tchiarki est un personnage qui ne se laisse pas intimider. Il décide de se débarrasser de tous les gêneurs. Il va même mettre en place de faux indices qui pourraient condamner la Cour des Miracles si besoin était.

Les aventuriers vont être mêlés à cette histoire, pris dans l'étau entre le Mouqollad, intransigeant, et la cour des Miracles qui cherche à comprendre ce qui se passe.

Prenez bien soin de noter le temps qui passe. Le lendemain matin du début de l'aventure a lieu la rencontre de Kura à laquelle assistent les PJ. Le surlendemain matin (donc un jour après le match précédent) a lieu la finale de Kura. Il est important de savoir si les aventuriers arrivent à démasquer la triche avant ou après la finale.

## Sommaire de l'Aventure

### 1<sup>ère</sup> Rencontre

Les personnages arrivent dans le caravansérail de la porte Est, aux portes de la capitale d'Ekbir, à la nuit tombante. La population est nombreuse en ce moment à cause du grand tournoi de Kura, sorte de Polo. Ils s'informent et gagnent des places pour la première demi-finale du lendemain matin.

### 2<sup>e</sup> Rencontre : La Kura

Pendant que les joueurs regardent une partie de Kura, ils seront témoin de l'assassinat, devant eux, d'un membre de la Cour des Miracles, qui leur remettra un parchemin qu'il a dérobé trois jours auparavant chez Fadi Kelliouch. Ils deviendront alors la cible des hommes de main du marchand Al Tchiarki.

### 3<sup>e</sup> Rencontre : L'enquête

Les aventuriers n'ont d'autre choix que d'enquêter car ils sont menacés. Aziz Al Tchiarki a lancé ses hommes sur leurs traces. De même, la Cour des Miracles est à la recherche du groupe, témoin de l'assassinat de son homme.

### 4<sup>e</sup> Rencontre : Contact avec la Cour des Miracles

Les aventuriers ont été repérés et vont être abordés par la Cour des Miracles. Ils sont invités à voir un responsable pour discuter de Kamil et des derniers événements.

### 5<sup>e</sup> Rencontre : Rencontre avec la fiancée

Les aventuriers rencontrent la fiancée dans l'auberge de la Gorge chaude qui expliquera les soupçons de son fiancé sur Fadi Kelliouch. Accrochage avec des hommes du marchand.

### 6<sup>e</sup> Rencontre : le magasin de Fadi Kelliouch

Les aventuriers visitent son magasin. Ils combattront les gardiens du laboratoire secret, et pourront récupérer des indices.

### Conclusion

Les aventuriers ont le choix entre prévenir la Cour des Miracles ou les Autorités s'ils ont découvert ce qui se trame.

## 1<sup>ère</sup> Rencontre

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs.

*Après une longue journée de voyage, vous arrivez en vue de la capitale Ekbir. Elle repose sur son vaste promontoire rocheux. La muraille qui ceinture la mégapole, haute d'une quinzaine de mètres, est renforcée régulièrement par une tour puissante et semble sans fin. D'autres fortifications intérieures émergent des remparts tels des fers de lance. La capitale semble à l'image de son dieu Al'Akbar, sereine, majestueuse et protectrice du peuple baklunien. Elle se dresse face à l'océan Dramidj, scrutant l'horizon.*

*De l'autre côté, s'étend une plaine de champs cultivés, avec quelques habitations éparses, et un grand rassemblement de caravanes autour d'une construction, le caravansérail.*

*Vous allez vers la porte d'entrée Est, comme bon nombre de visiteurs. La circulation est relativement dense, et se fait dans les deux sens ; certains semblent faire demi-tour. Vous comprenez vite la raison, la porte d'accès est fermée, et ne se rouvrira que demain matin, il est trop tard. Vous n'avez d'autre choix que de retourner vous loger dans le caravansérail, situé non loin de là, et prévu à cet effet.*

*Il est situé sur un vaste terrain pouvant accueillir un grand nombre de caravanes et contenant une construction. L'édifice est massif et de forme rectangulaire. Il est construit en pierre de taille, équipé de tours aux angles sur sa partie supérieure. Une porte, sur la façade sud, permet d'accéder à la cour intérieure. Des gardes en surveillent l'accès, et procèdent également à l'encaissement des droits d'accès au caravansérail. Le sol est pavé et recouvert de boues, pailles et autres résidus apportés par les nombreux visiteurs. Une fois dans la cour, vous découvrez l'agencement du caravansérail.*

(Voir plan annexe II)

*Sur la même façade que l'entrée, vous apercevez :*

*A gauche, les écuries qui se trouvent en fait sous un préau. De nombreux chevaux s'y reposent.*

*A droite, un abri pour accueillir des chariots, lui aussi abrité par un préau.*

*Sur la façade Est, un escalier extérieur mène au premier étage. Au rez-de-chaussée, se trouvent la cuisine et la grande salle à manger, accessibles par des grandes portes en forme d'arche, d'où sortent et se mêlent odeurs de cuisine et brouhaha. Il y a foule. Le premier étage dénote avec le rez-de-chaussée. Il doit y avoir des chambres.*

*Sur les façades Ouest et Nord, il y a aussi un escalier extérieur par façade, qui conduit au premier étage. L'endroit semble plus calme, et doit probablement correspondre au dortoir.*

*Tout le premier étage est parcouru par un couloir extérieur abrité, percé d'arches donnant sur la cour intérieure, et relié aux différents escaliers.*

*Des tours de défense surélèvent l'édifice aux angles de l'équivalent d'un étage. Sur une des tours, flotte le drapeau d'Ekbir.*

*Vous allez vers le grand réfectoire pour vous restaurer un peu. Effectivement, il y a beaucoup de monde, la salle est très bruyante d'autant qu'elle a peu de mobilier ce qui amplifie le vacarme. Pour discuter, vous n'avez d'autre choix que de crier pour communiquer. Des serveurs se pressent, chargés de plateau de nourriture et de brocs. On vous installe à une table et vous passez commande à un serveur.*

Vous pouvez décrire cette atmosphère animée que vous avez certainement vécue. S'ils ne se connaissent pas avant, ils se retrouvent tous autour de la même table.

C'est l'occasion pour le groupe de faire connaissance. Ils peuvent se présenter.

Ensuite, les joueurs peuvent discuter avec d'autres personnes et apprendre les informations suivantes en fonction de la réussite au jet de la compétence Gather Information / Renseignement :

- [DD 5] En ce moment se tient le grand tournoi de Kura. Cela ressemble au polo. Deux équipes s'affrontent à cheval et doivent pousser une pelote en peau de mouton retournée, rembourrée de laine, dans le camp adverse. Le temps de jeu est d'une heure, avec une mi-temps d'environ 10 minutes. L'équipe victorieuse est celle qui a marqué le plus de points. Il n'y a que deux poules. Dans chaque poule, il y a 8 équipes qui s'affrontent. Chaque match est éliminatoire. La

finale se joue entre le vainqueur de chaque poule afin de remporter la coupe de Kura. La compétition est annuelle et a lieu sur le Maïdan d'Al Akbar. Il y a d'autres tournois dans l'année, mais de moindre importance, qui servent à sélectionner les équipes qui pourront participer au grand tournoi de Bakluni.

- [DD 10] Demain, les quatre dernières équipes s'affrontent. Dans la poule A, il y a la fameuse équipe du 'askar d'Ekbir, issue des faris, et dans l'autre poule B il y a la tenante du titre, la Kofehra, l'équipe de la ville de Kofeh. Il y aura beaucoup de monde car c'était la première fois l'année dernière qu'une autre équipe, que celle des faris, remportait le tournoi. Le nombre de visiteurs est de l'ordre de celui de l'année dernière.
- [DD 15] des paris clandestins circulent en ce moment sur les différents matchs. Les cotes des équipes de la Koferah et des Faris sont les plus élevées.

Vous lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Tard dans la soirée, une clameur monte dans la salle. Les gens se lèvent, se détournant tous de leurs chopes. Vous vous demandez ce qui peut bien se passer. Puis, un nom commence à être scandé... « Hashim, Hashim, Hashim, Hashim... », qui est suivi par un tonnerre d'applaudissements. Vous ne voyez rien. Ô frustration !*

*Puis les gens se rassoient et le calme revient, enfin, comme avant. Vous distinguez un chevalier svelte, aux traits bakluniens, habillé en jazeran (chemise de maille, dite encore cotte de maille), avec une cotte d'armes dont on ne peut discerner le blason. Il porte un cimenterre et une masse légère à la ceinture. Il s'assoit à une table accompagné par deux autres soldats.*

Un jet réussi sous la compétence Gather Information / Renseignement [DD 5] permettra d'apprendre les informations suivantes :

- La personne qui vient de rentrer se nomme Hashim Assoum.
- C'est un faris de l'Askar d'Ekbir et qui a le grade d'Amir de cinq.
- C'est le champion de l'équipe des faris à la Kura.
- Il avait été retenu par des obligations militaires dans le nord du pays. Et tout le monde était inquiet sur sa participation au jeu.
- Son blason de famille est de sinople (vert) au cheval d'argent (blanc) cabré sur un maillet d'argent.

Ensuite, un tirage au sort va être effectué pour offrir des places de match. Les numéros correspondent à ceux des tables. Lorsqu'un numéro de table est tiré, toutes les personnes à cette table ont gagné.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs.

***Un roulement de tambours retentit dans la salle, les gens se taisent. Un cuisinier en tablier blanc immaculé, à la forte stature, accompagné de deux de ses apprentis, l'un au tambour et l'autre avec une marmite, se tiennent debout.***

***Oyez, oyez, braves voyageurs, maintenant va se tenir le traditionnel tirage au sort pour savoir qui d'entre vous aura la grande chance d'avoir des places gratuites sur les manazirs pour la demi-finale de demain matin. Un nouveau roulement de tambours retentit. Au paroxysme des roulements, le cuisinier du caravansérail tire le numéro...***

Bien sûr, il s'agit de la table des joueurs.

Les aventuriers pourront ensuite aller se coucher au premier étage, sur l'aile Ouest.

## 2<sup>e</sup> Rencontre

Le lendemain, les aventuriers peuvent reprendre la route pour aller dans la capitale. Le faris est déjà reparti. Ils suivent la longue file qui les mène à la porte Est.

L'entrée ne pose aucun problème aux aventuriers sauf s'ils sont accompagnés d'un animal non autorisé comme un tigre, un loup ou un animal horrible. Ces animaux ne peuvent pénétrer dans la cité qu'enfermés dans une cage. Un marchand vend justement ce genre d'équipement près des portes d'accès. Le prix d'une cage est de 50 Po pour une cage de taille moyenne, 75 Po pour une cage de grande taille ou de 200 Po pour une cage de très grande taille. Une telle cage nécessite d'être transportée sur un chariot tiré par un ou deux chevaux. Le chariot coûte 35 Po, et chaque cheval coûte 150 Po. Si un tel animal n'est pas mis dans une cage, son entrée est interdite. Si un tel animal est surpris en liberté dans la cité, il est alors capturé et mis dans un zoo. Le propriétaire de l'animal aura une amende de 100 Po pour qu'il lui soit restitué et seulement s'il est conduit immédiatement en dehors de la cité.

Les étrangers, qui n'ont jamais vécu ou séjourné durablement dans la cité, peuvent louer les services d'un guide. Près des portes d'accès, traînent des jeunes garçons, plutôt pauvres, qui proposent leur service au prix de 3 pa par jour.

Si un aventurier recherche des informations, son guide pourra l'aider. S'il réussit un jet de Gather Information / Renseignement [DD 10], l'aventurier bénéficie d'un

bonus de +2 sur son propre jet de Gather Information / Renseignement .

L'accès au rempart est interdit au public sans autorisation écrite. De même, l'accès à la citadelle, au palais du calife et au Zashassar sont rigoureusement impossibles sans autorisation.

Utilisez l'annexe III pour vous aider à mieux visualiser la scène qui suit.

Lisez ou paraphrasez ceci :

***A la porte, des 'askaris (soldats du 'Askar d'Ekkbir) surveillent le flot des visiteurs. De temps en temps, des convois sont arrêtés pour une vérification de documents ou de marchandises. Il y a environ une dizaine de gardes qui contrôlent l'accès.***

***Près des portes, vous apercevez des marchands, dont un qui vend des cages de différentes tailles, des chariots et quelques chevaux.***

***Des adolescents, plutôt pauvres, semblent interpellé des voyageurs, probablement pour proposer quelques services.***

***Vous passez les portes sous le regard des 'askaris. L'essentiel des visiteurs se dirige vers le Maïdan d'Al Akbar où a lieu la Kura. Le Maïdan d'Al Akbar est une immense place comparable à celle d'un marché. Un rempart la borde sur la partie Ouest, c'est l'Enceinte Sacrée. A une des extrémités, un minaret surplombe le Maïdan, c'est le pinacle d'Oudmey. Le Maïdan est équipé de manazirs démontables (sorte de tribunes) sur tout son pourtour, le rendant comparable à une arène. Tous les manazirs sont bondés de monde. Des démonstrations équestres se produisent, menés par les faris du 'Askar d'Ekkbir, en attendant le match officiel. Un sergent recruteur en profite pour essayer d'enrôler des jeunes gens dans la prestigieuse armée.***

***Enfin, une clameur s'élève, annonciateur de l'entrée des deux équipes. Vous essayez, en jouant bien souvent des coudes tant il y a du monde, de vous frayer un chemin jusqu'à vos places, au premier rang du manazir Est, vous mettant juste devant le terrain.***

***L'équipe de la guilde des armuriers est magnifique. Elle se nomme la Forge. Tous sont revêtus d'une cote d'arme jaune portant une enclume rouge et deux cimenterres rouges croisés en arrière plan. Les chevaux portent également un manteau aux couleurs jaune avec un liseré rouge.***

***L'équipe Kofehra est vêtue de bleu uni.***

Vous pouvez décrire le début de la partie. La tendance est que l'équipe de la guilde des armuriers a pris l'avantage mais avec un point d'avance.

Ensuite, vous lisez ceci :

*Un cavalier de la Koferah frappe la pelote violemment lui faisant traverser en diagonale une bonne partie du terrain. Un de ses coéquipiers récupère la pelote, et la frappe légèrement. Il dépasse, de façon relativement dangereuse, un adversaire qui le chargeait, touchant son cheval au passage, mais sans gravité, et repart au galop. Puis il fait cabrer sa monture en tournant sur lui-même, évitant ainsi une prise en tenaille tentée par deux autres adversaires dont l'un deux tombe ayant manqué de réflexe. La foule se lève, exhortant ce cavalier virtuose. Celui-ci lance son cheval alors sur la pelote, se penche de côté dans un équilibre précaire à couper le souffle. Il arme son bras tenant le manche fermement, et frappe la pelote tout en se penchant encore plus pour donner un maximum d'effet. Celle-ci se trouve propulsée avec une rare puissance dans les buts adverses. La foule hurle alors de joie, applaudit. C'est l'euphorie sur les manazirs et tout autour. Les deux équipes sont à égalité.*

Pendant ce temps, un homme de main d'Al Tchiarki se dirige vers le manazir où se trouve nos aventuriers. Il vient tuer un homme, Kamil, un voleur sans envergure et sans grand talent, qui essaye d'extorquer de l'argent à son patron par le chantage. Kamil lui a donné rendez-vous au Maïdan, sur le manazir Est, au deuxième rang, pour récupérer l'argent en pensant être en sécurité au milieu de la foule. Au moment du but et de la clameur générale, Kamil est frappé dans le dos d'un coup de cimeterre par l'assassin et s'écroule mort sur un des aventuriers, situé devant lui au premier rang. Vous décrivez alors la scène suivante en désignant plus particulièrement le joueur :

*Au moment de la clameur générale, vous sentez un homme s'affaler sur vous, et tomber. Un coup d'œil rapide, vous montre un homme par terre, inanimé, couché sur le ventre, à la chevelure épaisse, châtain et mal coiffé. Il est vêtu d'un manteau entaillé par une arme pointue, d'une courte braie, et tient serré dans sa main un parchemin. Une épée courte se profile sous le manteau. Vous apercevez un individu à proximité, au deuxième rang, vêtu d'un manteau rouge, brodé d'or dont le col est remonté. Il est coiffé d'un chapeau et porte des braies de couleur marron. Il est armé d'un cimeterre ensanglanté.*

*Initiative...*

(Combat)

APL 2 (EL 2) :

Homme d'armes (XI) : pv 19; Cf. Annexe I.

**Trésor**

APL2 : F : 4 Po ; P : 6 Po ; M : 0 Po

Pendant le combat, les gens s'écartent et forment un arc de cercle de 5 cases environ autour des personnages. Le cercle part du bord du terrain et remonte sur quelques rangs de gradins. On peut entendre un bruit de fond assez élevé, et des commentaires du genre :

*C'est affreux !...*

*Il faut prévenir la milice...*

*Qui sont-ils ?...*

Une fois le combat terminé, vous leur demandez ce qu'ils font. Rappelez-leur qu'il y a des gens tout autour d'eux qui les regardent de manière suspecte.

S'ils examinent le corps de la victime, ils peuvent obtenir les informations suivantes en fonction de la réussite à la compétence «Search / Fouille :

- [DD 0] Il est vêtu d'une veste et d'une courte braie de couleur vert pâle, porte une dague et une épée courte. Dans sa main ensanglantée, il tient un parchemin tâché de sang. (voir Annexe IV)
- [DD 5] L'homme a plusieurs blessures, une au ventre, et une dans le dos. C'est un homme d'une quarantaine d'année, aux cheveux châtain et mi-longs, de type baklunien, peau dorée. Il a l'oreille droite abîmée (suite à une blessure). La blessure au ventre est faite avec une lame courte et étroite, alors que celle dans le dos correspond à un coup de cimeterre.
- [DD 10] Il porte un collier avec un médaillon qui représente l'étoile d'Al'Akbar avec une main posée dessus.

Après quelques minutes, qu'ils aient ou non examiné la victime décédée, les hommes de main du marchand se dirigent vers le groupe. Ils arrivent de la gauche (Sud) lorsque l'on regarde vers le terrain. La foule commence à réclamer la milice ouvertement. Celle-ci arrive par le Nord, soit à droite des joueurs en regardant vers le terrain. L'agitation gagne la zone. Il faut commencer à les presser pour qu'ils se sauvent. Stressez-les ! N'hésitez pas à faire jouer une sorte de sixième sens favorable aux aventuriers, leur faisant sentir que la situation va se dégrader pour eux. Bref que ça pue ! Lorsque le groupe commencera à s'inquiéter de ce qu'il y a autour d'eux, donnez les informations suivantes selon la réussite à la compétence Spot / Détection (2 jets de dés nécessaires, et commencer dans l'ordre) :

- [DD 10] un homme vêtu d'un manteau et d'un chapeau qui vous regarde. Il fait un signe de la tête à d'autres hommes portant des manteaux rouges, brodés d'or dont les cols sont rigides et remontés à

hauteur des joues et des oreilles. Ils se dirigent vers vous en venant de la gauche.

- [DD 10] des soldats se dirigent vers le groupe d'aventuriers par la zone d'accès au manazir, côté Nord. Ils arrivent par la droite.

Il faut leur mettre la pression, les faire angoisser. Faites écouler le temps lentement pour que les joueurs puissent stresser, mais aussi trouver une solution, la meilleure étant de s'enfuir par le terrain de jeu.

Quand les gardes arrivent à 8 cases des personnages, les hommes du marchand disparaissent dans la foule (en enlevant ou en retournant leur cape très identifiable).

S'enfuir à travers la foule, cela paraît impossible. Ils tomberont forcément sur la milice ou sur les hommes de main. La milice compte une dizaine de soldats, et les hommes de main sont une douzaine, plus le marchand. Faites leur comprendre que le combat est suicidaire, si nécessaire.

Aussi n'y a-t-il que trois possibilités :

1. Ils se rendent à la milice. Ils devront rendre compte de ce qui s'est réellement passé. Ils feront un jet de Diplomacy / Diplomatie ou Bluff [DD 10] pour convaincre.

Mettre un bonus de +2 pour le rôle-playing, si les joueurs ont une explication plausible et cohérente, même s'ils dissimulent l'existence du parchemin et du médaillon.

Mettre un malus de -2, si leur discours n'est pas clair, confus, qu'on sent qu'ils mentent.

S'ils ratent le jet, ils seront conduits au poste pour quelques heures, puis relâchés. Ils auront été fouillés et perdront le parchemin et le médaillon. Sinon, ils seront libres immédiatement.

Ils seront alors repris en chasse par les hommes de main du marchand qui surveillaient à distance, cachés à la vue de la milice. Même s'ils sont conduits au poste, ils guetteront discrètement la sortie. Aucune interaction possible entre l'équipe du marchand et la milice. Ils savent se faire discret, et ne pas se faire voir même si la milice jetait un coup d'œil dans la direction indiquée par les aventuriers pour les dénoncer.

2. Ils se rendent au marchand. Celui-ci les emmènera sur son bateau pour être fouillés et interrogés.

Ils peuvent tenter de s'enfuir durant le trajet. Il faut réussir un jet de Tumble / Acrobaties à [DD 15]. Ensuite, c'est une course-poursuite [Appliquer la règle de la course DMG p144 Run et pour les caractéristiques des hommes d'armes voir Annexe I]

Ils peuvent tenter de s'enfuir une fois à bord du bateau. Il faut réussir un jet de Open Lock / Crochetage à [DD 15]. Ensuite, c'est une course-poursuite [Appliquer la règle de la course DMG p144 Run et pour les caractéristiques des hommes d'armes voir Annexe I], mélangée à des Tumble / Acrobaties à [DD 5] (par exemple utilisé un cordage pour aller d'un point à un autre, grimper à une échelle de corde sur le mât,...), des sauts Jump / Saut [DD 5]. Bref, cela doit être un peu épique et mettre de l'ambiance. Offrez leurs des opportunités pour faire ce genre de chose. Ils peuvent sauter à l'eau pour s'échapper et nager. Le jet de compétence Swim / Natation à [DD 10] (DMG p84).

Si les aventuriers ont été emprisonnés, le marchand les aura fouillés au préalable. Le parchemin et le médaillon auront été récupérés. Leur équipement se trouvera juste dans la pièce voisine. Ils pourront les récupérer en s'enfuyant, sauf le parchemin et le médaillon.

3. Une solution amusante serait de s'enfuir par le terrain de Kura. Les aventuriers pourraient éventuellement essayer de prendre les chevaux des joueurs de kura en les désarçonnant, faire un jet d'équitation Ride [DD 15]. Dans tous les cas, la fuite serait animée, car ils devraient éviter les joueurs de Kura, les tirs de pelote. La foule lancerait des olas en fonction de ce que feraient les joueurs, il y aurait des clameurs, des sifflets... Mais en aucun cas, la vie des personnages ne serait exposée.

Si les aventuriers sont à pied, ils feront des jets de compétence sous Tumble / Acrobaties [DD 10]

Si les aventuriers sont à cheval, ils feront des jets de compétence sous Ride / Equitation [DD 10]

Un échec se traduira par l'impossibilité de manœuvrer pour fuir. Le joueur ne progresse pas ce round ci.

Pendant ce temps, les hommes de main du marchand chercheront à faire le tour des manazirs pour les stopper, mais cela nécessite beaucoup de temps (20 rounds). Le groupe devra s'enfuir à travers le grand bazar avant de se mettre à l'abri en allant dans un autre quartier.

Le grand bazar est semblable à un souk mais il est couvert. Ce n'est que succession d'étals, de magasins, avec des marchandises qui débordent de tous cotés. On y trouve tapis, vaisselles, couverts, vêtements, objets de décoration, ... Bref une sorte de caverne d'Ali Baba. Il y a beaucoup de monde. Ils devront se faufiler entre les personnes, éviter des convois de marchandises, des personnes encombrées de leurs commissions... là encore cela

peut-être fun, faites leur faire des jets d'acrobatie Escape Artist / Acrobatie [DD 5].

Dans tous les cas, les aventuriers devront pouvoir s'enfuir, mais en se sachant menacé par les hommes de main portant des manteaux rouges, brodés d'or. Ils finiront par semer leurs poursuivants.

### 3<sup>e</sup> Rencontre

A ce moment de la partie, l'enquête démarre. Si les aventuriers ne se sentaient plus concernés par cette affaire, ils seront vite retrouvés par les hommes de main du marchand Aziz Al Tchiarki

#### Les hommes de main du marchand Aziz Al Tchiarki

Si les aventuriers traînent de trop, des hommes de main du marchand finiront par retrouver le groupe. Ils prendront les aventuriers en filature pour savoir ce qu'ils font. Les aventuriers pourront en repérer un ou plusieurs avec un jet de Spot / Détection [DD 5].

Si les personnages font ce qu'il faut pour le semer, ils sont tranquilles un moment. Les aventuriers peuvent par exemple tenter de les semer par une course poursuite à travers les ruelles étroites du port en faisant un jet opposé de Knowledge (local) / Connaissance (folklore). Si les aventuriers ont pris un guide (ou si l'un des personnages appartient à la méta-org des *Citadins [Ekbir]*), ils bénéficient d'un bonus de +2. S'ils réussissent, ils ont semé leurs poursuivants. Sinon, ils n'arrivent pas à les semer. Cela prend 1d4x10 minutes à chaque fois. Ils peuvent recommencer autant de fois qu'ils veulent.

Si les personnages essaient de capturer un homme de main du marchand, il n'est pas seul. Il est averti et c'est lui qui s'enfuit. Les personnages sont tranquilles un moment.

Sinon, ces derniers chercheront une opportunité pour les faire prisonnier. Les hommes de main poussent le groupe vers le grand bazar pour pouvoir les neutraliser. Les aventuriers s'en rendront compte, ce qui les incitera à réagir. N'hésitez pas à leur faire remarquer qu'ils se rapprochent du grand bazar. Si par hasard, cela arrivait, du à l'inactivité des joueurs, ils se retrouveraient pris en tenaille dans une ruelle du bazar et fait prisonniers car les ennemis seraient en surnombre (20 gardes niv 1). Ils seraient gardés prisonniers dans une cave d'un magasin jusqu'à la nuit tombée où ils seraient ensuite conduits au bateau. (voir 2<sup>e</sup> fin rencontre).

Le but est de les presser, et de les inciter à poursuivre l'enquête car c'est la seule façon qu'ils auront de s'en sortir. Il faut maintenir le rythme de la partie.

Sinon, de manière plus générale, plus les aventuriers se rapprochent du quartier où Kamil avait l'habitude de se montrer pour ses activités, c'est-à-dire le quartier des Pêcheurs, et plus les chances de rencontrer quelqu'un qui l'a déjà vu augmentent.

#### Piste du collier :

Les aventuriers ont vu ou pris le collier de la victime, Kamil, qui représente l'étoile d'Al'Akbar avec une main posée dessus. Ce médaillon est un signe de reconnaissance de la Cour des Miracles.

#### Marchand

S'ils montrent le collier ou le décrivent à un marchand, donnez les informations suivantes en fonction de la réussite au jet de Diplomacy / Diplomatie :

- [DD 10] : le marchand se montre inquiet, mal à l'aise à la vue ou à la description du collier. Son comportement vient de changer.

Au cours de la discussion, il essaiera de justifier qu'il n'a pas fait une bonne semaine, que les clients sont rares, etc. Il précisera que leurs collègues sont passés il n'y a pas si longtemps. Bref, il essaiera de justifier le fait qu'il ne donnera pas d'argent cette fois-ci. Le groupe d'aventuriers peut en déduire que le ou les marchands sont soumis à un racket pour les protéger. Le marchand est sur la défensive car il pense que c'est un piège de la guilde pour vérifier sa loyauté, et qu'il respecte le principe de l'Omerta.

Si les aventuriers réussissent un jet opposé en Diplomacy / Diplomatie ou Bluff / Psychologie, alors ils peuvent avoir accès aux informations suivantes, sauf s'ils se font passer pour des membres de la guilde :

- L'organisation qui les rackette se nomme la Cour de Miracles.
- La Cour des Miracles est une guilde de voleurs qui soit disant sert les intérêts du peuple. Ils prélèveraient aux riches pour donner aux plus démunis.
- Mais en fait, ils doivent certainement en garder une grosse partie. Il n'y a aucune pitié à voler d'honnêtes commerçants, et à les saigner.

Si le groupe essaye de bluffer le marchand en rentrant dans son jeu, et en faisant croire qu'ils sont des membres de la guilde à la recherche de Kamil, alors s'ils réussissent le jet de Bluff, ils auront les informations suivantes :

1. Hors du quartier des Pêcheurs [DD 10] : Le marchand les informera qu'il ne le connaît pas, que la Cour des Miracles est censée être au courant de



tout, et que s'il était eux, il irait voir dans le quartier des Pêcheurs.

2. Dans le quartier des Pêcheurs [DD 5]: le marchand leur suggérera d'aller voir dans les tavernes et auberges. C'est là qu'ils auront le plus de chance de trouver des renseignements, bien qu'ils doivent le savoir ! ?

### **Promeneur**

S'ils montrent le collier ou le décrivent à un passant, donnez les informations suivantes en fonction de la réussite au jet de Gather Information / Renseignement :

- [DD 5] : celui-ci se montrera inquiet, mal à l'aise, et dira qu'il ne sait rien. Il sera facile aux aventuriers de se rendre compte de cela. S'ils insistent, le passant s'agitera en demandant de le laisser tranquille. Il ne dira rien, pourra même chercher à s'enfuir, pris de panique.

### **Mendiant**

S'ils montrent le collier ou le décrivent à un mendiant ou une personne pauvre ou encore un petit pêcheur, celui-ci n'aura pas le même comportement. Ce qui est normal car la Cour des Miracles est réputée pour aider les déshérités. Il aidera les aventuriers sans la moindre réticence. Il pourra être éventuellement surpris si on lui demande d'où vient ce collier. Donnez les informations suivantes en fonction de la réussite au jet de Gather Information / Renseignement :

- [DD 5] : Le collier appartient à la guilde *La Cour des Miracles*. La Cour des Miracles est une guilde qui se voue à aider les plus pauvres en empruntant aux plus riches. On peut les rencontrer n'importe où, particulièrement dans le quartier des Pêcheurs.
- [DD 10] : Les commerçants sont souvent visés, et plus particulièrement, ceux du Mouqollad. Le Mouqollad est une organisation de marchands qui a des ramifications partout dans le monde.
- Si dans le quartier des Pêcheurs [DD 5] : il pourra les aiguiller vers les auberges et tavernes du port.

### **Piste du portrait robot :**

Cette piste n'est en pratique exploitable qu'une fois arrivée dans le quartier des Pêcheurs, excepté si des questions sont posées à la milice.

### **Milice**

Tout d'abord, le ou les aventuriers devront justifier la raison de leur intérêt pour Kamil (ou qu'ils sont innocents s'ils avaient été repérés à la Kura). Cela se traduira par un jet de Bluff opposé à Psychologie. La milice a un bonus de +5 en Psychologie. Un bonus de

+2 sera donné au groupe s'il dit la vérité ou si le mensonge est convaincant.

En cas d'échec, la milice commence par les questionner pour savoir à qui, ils ont à faire.

En cas de réussite, le groupe peut poser des questions à la milice en décrivant la victime, le lieu de l'assassinat, etc.

Suivant la réussite au jet de Diplomacy / Diplomatie, les aventuriers pourront obtenir les informations suivantes :

- [DD 10] : la victime, Kamil, est bien connue de leur service. C'est un voleur qui appartient à la Cour des Miracles. La Cour des Miracles est une guilde de voleurs qui soit disant sert les intérêts du peuple. Ils prélèveraient aux riches pour donner aux plus démunis. L'organisation est plus particulièrement implantée dans le quartier des Pêcheurs.
- [DD 15] : les individus de la guilde traînent souvent dans les tavernes et auberges aux abords du port du quartier des Pêcheurs.

### **Marchand**

S'ils font la description de la victime Kamil à un marchand, celui-ci répondra qu'il ne le connaît pas ou n'en a pas souvenir, et ce quel que soit le quartier.

### **Aubergiste / Tavernier**

S'ils font la description de la victime Kamil à un tavernier ou aubergiste du quartier des Pêcheurs, alors en fonction de la réussite au jet de Diplomacy / Diplomatie, ils pourront apprendre les informations suivantes :

- [DD 15] : l'aubergiste / tavernier l'a déjà vu avec d'autres personnes. Mais ce n'est pas un habitué de l'auberge / taverne.

### **Auberge La Gorge chaude**

- [DD 5] : l'aubergiste de *la Gorge Chaude* dit qu'il est un habitué et qu'il vient très régulièrement.
- [DD 10] : il prend un verre souvent avec d'autres personnes. Ils sont d'ailleurs assis à la table près de la fenêtre.
- [DD 15] : il est parfois accompagné d'une jeune femme brune, aux yeux bleus, très belle et élancée. Elle vient en ce moment tous les soirs en début de soirée.

## Promeneur / Mendiant

S'ils font la description de la victime Kamil à un passant ou un mendiant, donnez les renseignements suivant en fonction de la réussite au jet de Diplomacy / Diplomatie :

- [DD 15] : Il traîne souvent dans le quartier. On peut le trouver dans une des auberges « La Gorge Chaude » ou « Le Chat qui louche »

## Piste du parchemin :

### Marchand spécialisé (Herboriste)

Après avoir déchiffré le parchemin, les aventuriers peuvent aller voir des herboristes, des guérisseurs, et autres commerçants vendant des potions. Ils peuvent les interroger sur les caractéristiques des ingrédients cités, et éventuellement sur les différentes façons de les préparer. En fonction de la réussite au jet de Diplomacy / Diplomatie, ils pourront apprendre les informations suivantes :

- [DD 5] : Le sang de créatures exceptionnelles est très prisé. Il est généralement utilisé pour faire des poisons ou des antidotes. La plupart des herboristes acceptent de faire des préparations spéciales sur commande, excepté s'il s'agit de poison car l'éthique de la profession interdit d'en faire. Par ailleurs, la Cour des Miracles gère la profession des assassins et tout ce qui s'y rapproche. Bon nombre de membres résident dans le quartier des Pêcheurs.
- [DD 10] : L'Asarabacca est une liane rampante qui porte de nombreuses petites fleurs violettes. C'est une plante rare. Ses fleurs sont recherchées pour faire des tisanes.
- [DD 15] : Les fleurs de l'Asarabacca doivent être broyées pour en extraire l'huile essentielle. Cette huile rend docile et calme celui qui en prend. On l'utilise dans des drogues. On dit que les plus fanatiques prêtres de la Théocratie de Pale utilisent cette herbe pour aider des confessions pendant La Question.

Fadi Kelliouch est l'un des herboristes les plus connus. Il se peut que les PJ aillent le voir tôt ou tard au cours de l'aventure. En aucun cas, il n'avouera reconnaître Kamil, même si on lui en fait une description très fidèle.

## La guilde de la Cour des Miracles

La guilde est à la recherche de ceux qui ont été témoin de l'assassinat de Kamil. Elle a eu une description sommaire des personnes du groupe présentes. Elle a lancé tous ses indicateurs sur l'affaire pour localiser les

personnes le plus rapidement possible. Elle a posté des hommes près des portes de l'enceinte au cas où le groupe souhaiterait s'enfuir.

Dès que le groupe arrive dans le quartier des Pêcheurs, et posent quelques questions à plus de 2 personnes, alors la guilde sait que les aventuriers sont dans le quartier, et les identifiera.

Son objectif alors est d'avoir une entrevue avec eux le plus tôt possible pour savoir ce qui s'est passé. Cette entrevue peut se faire de façon fair-play ou par la force, en tendant une embuscade aux aventuriers.

La rencontre se fera dans une des 2 auberges citées plus haut ou dans une ruelle étroite. Une seule personne les abordera, un voleur de niveau élevé (voleur Niv 9). Il ne cherchera pas le combat, mais s'enfuira si le groupe veut le faire prisonnier ou l'agresser. Dans ce cas, une embuscade sera tendue dans une ruelle avec une dizaine de voleurs équipés d'arcs longs. Le groupe d'aventuriers doit comprendre que toute résistance serait suicidaire, y compris en lançant des sorts.

Si les PJ suivent le voleur, passer à la 4<sup>e</sup> rencontre.

## 4<sup>e</sup> Rencontre

Pour une des raisons explicitées précédemment, le groupe ou une partie se trouve en compagnie de quelques membres de la guilde. Ils les conduisent aux thermes publics. Les hommes de la Cour des Miracles resteront habillés dans les thermes ! (voir plan des thermes en annexe VI)

Lisez ou paraphrasez ceci :

*Après un peu de marche, vous arrivez devant un grand édifice, assez massif, avec des sculptures d'hommes et de femmes placées dans des niches à mi-hauteur sur la façade d'entrée. Au-dessus de la porte est gravé le texte suivant*

« **THERMES,**

*le repos de l'âme passe par la pureté du corps*»

*La porte d'entrée, à double battant, est fermée. Quelques marches permettent d'accéder à l'entrée.*

*Une fois la porte ouverte, vous arrivez dans un hall spacieux dans lequel sont disposés des poufs de chaque côté de l'entrée. Un homme et une femme, drapés d'une tunique blanche, se tiennent derrière le comptoir, situé en face de vous. Des tapisseries décorent les murs. Une lumière artificielle émane de deux vasques fixées sur le mur d'en face. Deux magnifiques plantes ornent les angles de part et d'autre du comptoir. Vous avancez vers eux, l'homme vous tend alors une clef et vous montre la*

*porte placée à sa gauche. Une porte similaire se trouve du côté de la femme, mais sur la droite.*

*La pièce suivante ressemble à une sorte de vestiaire. Elle est constituée d'une multitude d'alcôves qui se ferment par des portes. Vous êtes dirigés vers une de ces alcôves dont les portes sont entrouvertes. On vous fait comprendre de vous débarrasser de toutes vos affaires... vraiment tout, et de mettre des serviettes.*

On leur garantit qu'ils retrouveront leurs affaires à la sortie. Mais que pour des raisons évidentes de sécurité, ils ne peuvent poursuivre armés.

*Vous passez ensuite dans la pièce suivante. Elle est immense. Au centre de la pièce se trouve un grand bassin où des gens se délassent. Des colonnes décoratives et de soutien sont disposées autour du bassin. Des peintures illustrent la vie d'Ekbir.*

*Vous allez ensuite dans la salle suivante qui est une salle de massage. Elle a été compartimentée avec des rideaux en guise de porte.*

*Enfin, la pièce d'après est séparée par une porte close. Derrière, un petit hall qui donne accès à trois salles. Cette zone correspond au hammam. On vous conduit dans l'une d'entre elles, celle de droite. Et la porte est refermée derrière vous avec vos protecteurs.*

*A l'intérieur, la visibilité est très réduite par les vapeurs d'eau. Il fait chaud. Des silhouettes s'approchent revêtues d'un linceul qui cache également leur visage.*

Il faut rendre l'atmosphère pesante et oppressante. Les aventuriers ne doivent pas se sentir totalement en sécurité. Laissez des périodes de silence au début de la rencontre. Donnez leurs l'impression qu'ils sont jaugés. Ensuite, les négociations pourront commencer.

S'ils tentent quelque chose contre le chef ou l'un quelconque des représentants, alors le responsable s'en ira par la porte secrète qui relie le couloir, et quittera les Thermes par les sous-sols et les souterrains ensuite. Les autres membres essaieront de neutraliser le groupe, et au pire de les retarder en empêchant l'accès au passage secret.

Une fois que la Cour des Miracles estimera que les aventuriers ne sont pas responsables de la mort de Kamil (ce qui doit être très rapide), ceux-ci pourront apprendre les informations suivantes en fonction de la réussite au jet de Diplomacy / Diplomatie :

- [DD 5] Kamil appartient effectivement à la guilde. Il travaille dans le secteur du port et surveille les types de marchandises qui sont déchargés des navires, plus particulièrement ceux du Mouqollad. Il va souvent dans l'auberge de la Gorge chaude.

- [DD 10] Kamil a une petite amie, qui se prénomme Hülya. Elle sait peut-être des choses. Elle n'habite pas chez lui, la guilde a déjà fouillé.
- [DD 15] La Cour des Miracles soupçonnerait le Mouqollad par le biais du marchand Aziz Al Tchiarki de faire de l'argent sur les jeux de la Kura. Mais elle ne sait pas comment il s'y prend. Tout ce qu'elle sait c'est que des paris énormes circulent, notamment sur les deux équipes de la Koferah et des faris.

Une fois que la guilde considère n'avoir plus rien à dire, elle demande aux aventuriers de la tenir informée de leur enquête. Le chef congédie les aventuriers qui s'en retournent par où ils sont arrivés. Ils reprennent l'intégralité de leurs affaires et quittent les thermes seuls et libres. Une aide réciproque peut être envisagée.

## 5<sup>e</sup> Rencontre

Une fois dehors, les aventuriers ne sont pas inquiétés.

Si les aventuriers traînent de trop, les hommes de main du marchand finiront par retrouver le groupe. Ils prendront les aventuriers en filature pour savoir ce qu'ils font. Mais, ils pourront voir avec un jet de Spot / Scrutation [DD 10] qu'un des hommes de main s'en va. Ensuite, ils chercheront une opportunité pour intervenir.

Les aventuriers peuvent tenter de les semer par une course poursuite à travers les ruelles étroites du port en faisant un jet opposé de Knowledge (Local) / Connaissance (folklore). Si les aventuriers ont pris un guide (ou si l'un des personnages appartient à la méta-org des *Citadins [Ekbir]*), ils bénéficient d'un bonus de +2. S'ils réussissent, ils ont semé leurs poursuivants. Sinon, ils n'arrivent pas à les semer. Cela prend 1d4 tours à chaque fois. Ils peuvent recommencer autant de fois qu'ils veulent.

Néanmoins, les hommes de main poussent le groupe vers le grand bazar pour pouvoir les neutraliser. Les aventuriers s'en rendront compte, ce qui les incitera à réagir. Si par hasard, cela arrivait, du à l'inactivité des joueurs, ils se retrouveraient pris en tenaille dans une ruelle du bazar et fait prisonniers car les ennemis seraient en surnombre (20 gardes niv 1). Ils seraient gardés prisonniers dans une cave d'un magasin jusqu'à la nuit tombée où ils seraient ensuite conduits au bateau. (voir 2<sup>e</sup> fin rencontre).

À l'auberge de la Gorge Chaude, Hülya vient en début de soirée et attendra son fiancé jusque vers minuit. Elle n'est pas au courant de ce qui est arrivé aujourd'hui à Kamil. Après quoi, elle retournera chez elle. Des hommes de la guilde de la Cour des Miracles la prendront en filature pour savoir où elle loge. Ils l'enlèveront environ deux heures après son arrivée chez

elle, soit à 2h du matin, sauf si les aventuriers sont avec elle. Alors, ils attendront qu'ils partent. Dans tous les cas, la Cour des Miracles sera au courant que les aventuriers ont rencontré la fiancée de Kamil.

Si les aventuriers l'interrogent dans l'auberge ou chez elle, ils pourront obtenir les informations suivantes en fonction de la réussite au jet de Diplomacy / Diplomatie, Intimidation ou Bluff :

- [DD 10] elle connaît Kamil depuis 1 mois. Ils se sont rencontrés dans son atelier de laverie au port. Il est venu faire laver ses affaires chaque semaine pendant un mois. Et ils se croisaient le soir sur le port. Il s'occupe de contrôler les nouveaux arrivages. Il travaille indirectement pour la guilde des armateurs ou quelque chose de ce genre. Elle n'est en fait pas au courant de la véritable profession de Kamil. Et elle n'avait pas de raison d'en douter.
- [DD 15] ou [DD 10 si les aventuriers demandent la profession de son père] son père, Fadi Kelliouch, est un herboriste réputé qui prépare des potions pour soigner les gens. Il vend aussi des plantes médicinales.
- [DD 20] ou [DD 15 s'ils demandent si Kamil est déjà allé dans le magasin de son père] il a insisté pour rencontrer très vite son père, Fadi Kelliouch. Un jour, il a voulu le rencontrer à son travail car il voulait me demander en fiançailles. Il était très pressé, excité à cette idée. Cela s'est fait soudainement. Le magasin de son père se trouve dans le quartier du Marché. [en fait, Kamil avait repéré l'homme de confiance de Aziz Al' Tchiarki qui apportait un paquet en direction du magasin du père de Hülya, et il voulait savoir ce que c'était. il ne verra pas la transaction, mais arrivera par cette ruse à dérober le fameux parchemin.]

## 6<sup>e</sup> Rencontre : Le magasin de Fadi Kelliouch

Les aventuriers devraient aller visiter le magasin de Fadi.

Là encore, si les personnages ne font rien, ils verront à nouveau les hommes de main du marchand.

### Les hommes de main du marchand Aziz Al Tchiarki

Si les aventuriers traînent de trop, les hommes de main du marchand finiront par retrouver le groupe. Ils prendront les aventuriers en filature pour savoir ce qu'ils font. Mais, ils pourront voir avec un jet réussi de Spot / Scrutation [DD 10] qu'un des hommes s'en va.

Ensuite, ils chercheront une opportunité pour intervenir.

Les aventuriers peuvent tenter de les semer par une course poursuite à travers les ruelles étroites du port en faisant un jet opposé de Knowledge (local) / Connaissance (folklore). Si les aventuriers ont pris un guide (ou si l'un des personnages appartient à la méta-org des *Citadins [Ekbir]*), ils bénéficient d'un bonus de +2. S'ils réussissent, ils ont semé leurs poursuivants. Sinon, ils n'arrivent pas à les semer. Cela prend 1d4x10 minutes à chaque fois. Ils peuvent recommencer autant de fois qu'ils veulent.

Néanmoins, les hommes de main poussent le groupe vers le grand bazar pour pouvoir les neutraliser. Les aventuriers s'en rendront compte, ce qui les incitera à réagir. Si par hasard, cela arrivait, du à l'inactivité des joueurs, ils se retrouveraient pris en tenaille dans une ruelle du bazar et fait prisonniers car les ennemis seraient en surnombre (20 gardés niv 1). Ils seraient gardés prisonniers dans une cave d'un magasin jusqu'à la nuit tombée où ils seraient ensuite conduits au bateau. (voir 2<sup>e</sup> Rencontre).

Lorsque les aventuriers arrivent près du magasin, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

***Vous arrivez aux abords du commerce de Fadi Kelliouch. Tout est noir. La bâtisse est en bois, indépendante des autres constructions voisines, et relativement haute, laissant deviner un étage. Il y a des fenêtres au rez-de-chaussée, mais aucune ouverture au premier étage. Une porte en bois à double battant fait office de porte d'entrée. Elle est fermée. Une enseigne est fixée à proximité de l'entrée avec comme emblème une fiole bleue au centre d'une couronne de laurier sur fond blanc.***

La porte est fermée à clef. Les fenêtres sont également fermées.

Porte de bois : 1,5 in. thick; hardness 5; hp 15; Break DC 18.

Serrure : DD 15

(Voir plan en annexe VII.)

1. Au rez-de-chaussée, la pièce est très grande. Elle dispose d'un comptoir à droite, d'armoires, le long du mur. A gauche, il y a des armoires et des meubles bas avec vitrine. A l'intérieur, on peut voir des fioles de différentes couleurs, d'autres avec des plantes dedans ou des fruits ou encore des insectes. Un escalier, situé à gauche monte vers une mezzanine encombrée de meubles (dedans sont entreposées des feuilles à sécher) et avec une rambarde. Au fond de la salle, on distingue deux portes.

2. La salle de gauche est un lieu qui sert à de bureau, cuisine, vestiaire. Il y a une table avec un fauteuil. La table est encombrée de livres (qui traitent des plantes médicinales) et d'un chandelier. Dans un coin, de la nourriture est entreposée. Une blouse marron et sale est suspendue à une paterne.
3. La salle de droite est vide, dépourvue de tout mobilier. Un escalier descend au sous-sol.
4. La mezzanine est envahie de meubles bas et haut avec vitrines. Des fioles, plantes, animaux desséchés et autres baignent dans des bouteilles et sont stockées dans ce mobilier.
5. Des sacs d'herbes de différentes espèces sont accumulés à même le sol ou sur l'armoire. Un passage secret existe à l'intérieur de l'armoire, où sont suspendus des sacs de jute vides pour camoufler un peu le passage. Le passage secret est détectable sur un jet de Search / Fouille avec un [DD 10]. Pour l'ouvrir, il faut déverrouiller le mécanisme et désamorcer le piège au préalable. Le piège est un dard empoisonné.

**Poison Dart (ELI):** CR 1; mechanical; location trigger; manual reset; Atk +8 ranged (1d4+poison, dart); poison (bloodroot, DC 12 Fortitude save resists, 0/1d4 Con plus 1d3 Wis) ; Search DC 20 ; Disable Device DC 18.

**Porte de bois :** 1 in. thick; hardness 5; hp 10; Break DC 18.

6. La salle secrète contient un laboratoire. A l'intérieure, il y a des armoires tout autour, une brouette en bois avec des plantes aromatiques dedans, une grande table au milieu et une statue en pierre d'un 'askari d'Ekbir à côté.

Dans les armoires, on trouve de tout, des parties d'animaux (peaux, griffes, plumes, crocs, os...), des insectes séchés ou à peine mort, des flacons de sang de différentes couleurs, des fioles avec des liquides aux couleurs étranges.

Sur la table, il y a un alambic, des récipients en verre, des serpentins, des pipettes, des baguettes en verre, quelques résidus de plante (Impossible d'identifier ce que c'est), un maillet et une coupelle avec un reste de liquide à l'intérieur. Il s'agit du reste de la préparation de la drogue pour ralentir les réflexes des joueurs adverses.

Si un aventurier entre en contact direct avec le produit, c'est-à-dire avec sa peau, alors le MD fait un jet secret de Vigueur [DD 15]. Il y en a assez pour le groupe entier.

En cas d'échec, 1d6 rounds plus tard, le personnage se sentira mal à l'aise, comme un léger vertige, suivi d'une certaine lassitude. Il se rendra compte que ses réflexes sont amoindris. Au final, il fera toutes

ses actions à mi-vitesse, et cela durera pendant 4d10 rounds environ, après quoi, le joueur aura droit à un nouveau jet de Vigueur [DD 10] (il pourra faire son jet), et ainsi de suite, on baisse à chaque fois le DD de 5. Dès que le jet est réussi, les effets de la drogue se dissipent.

En cas de réussite, alors le personnage ressentira le léger vertige, puis plus rien aucun autre effet.

Le maillet est celui utilisé par le jeu de la Kura. Il a l'air normal. Un jet de Search / Fouille réussi à [DD 15] permet d'actionner un petit mécanisme qui fait sortir une aiguille au niveau de la tête du maillet, dans le prolongement du manche. En fait, cette aiguille est trempée dans la drogue, juste avant le match, le produit étant assez volatil. Ensuite, les joueurs, complices, n'ont plus qu'à actionner le mécanisme et toucher un adversaire pour leur appliquer la drogue. Les personnage se trouvant alors sous l'effet de la drogue ne sont plus agressifs. Ils attaquent et défendent très mal.

#### APL 2 (EPL 4) :

**Animated Object, Medium (x2) :** pv 31, pv 31; Cf. Monster Manual p13.

Le premier objet animé est une statue de pierre représentant un 'askari en armes comme pétrifié (en fait, il s'agit d'un mercenaire pétrifié lors d'une aventure, qu'il a racheté, et pour lequel il a fait lancer ce sort afin de protéger son laboratoire secret).

Le deuxième objet animé est une brouette en bois décoré avec des pots de plantes aromatiques. Ce deuxième objet se déplace avec ses roues, donc plus rapidement.

#### Tactique

Dès qu'un aventurier touche à l'un quelconque des objets présents dans la pièce, y compris eux, ils attaquent et/ou chargent.

#### Trésor

Au fond d'une des armoires du laboratoire secret, est caché dans un sac de jute une bourse en cuir contenant 200 po. Les ingrédients diverses peuvent être revendus et rapporter 100 po

APL2 : F : 100 po ; P : 200 po ; M : 0 po

## Conclusion

Pour cette dernière rencontre, trois cas de figure peuvent se présenter :

- a) Le groupe d'aventuriers est au courant de la triche et il fait encore nuit. Dans ce cas, ils peuvent intervenir à la résidence de la Koferah, seul ou

accompagné de la milice, pour récupérer les preuves. Ils pourront trouver dans les écuries le matériel des joueurs. Les maillets sont trafiqués. Un mécanisme permet de sortir une petite aiguille côté tête du maillet. La fiole, contenant la drogue, est dans un des sacs.

Dans ce cas, Aziz Al Tchiarki aura perdu simultanément les Coupes (po) des paris et la coupe du grand tournoi de Bakluni. Il sera arrêté ainsi que Fadi Kelliouch.

Le groupe d'aventuriers recevra une récompense de 140 po par personne pour le service rendu par les autorités.

- b) Le groupe d'aventuriers est au courant de la triche, mais nous sommes déjà le matin. Le match a déjà commencé ou est sur le point de commencer. Ils pourront encore intervenir pendant le match, bien que ce sera plus délicat.

Dans ce cas, Aziz Al Tchiarki aura également perdu la coupe du grand tournoi de Bakluni. Mais, il pourra s'enfuir avec l'argent des paris.

Le groupe d'aventuriers recevra une récompense de 100 po par personne pour le service rendu par les autorités.

- c) Le groupe d'aventuriers est au courant de la triche mais le match a déjà eu lieu. Les personnages ne peuvent que dévoiler la triche publiquement. Dans ce cas, Aziz Al Tchiarki s'est enfui avec l'argent des paris et la coupe du grand tournoi. Le groupe d'aventuriers recevra une récompense de 50 po par personne pour le service rendu par les autorités.

- d) Le groupe d'aventuriers n'est pas au courant de la triche, le match se déroulera normalement. Ils pourront assister à la victoire de l'équipe Koferah pour la deuxième année consécutive.

Dans ce cas, Aziz Al Tchiarki aura tout gagné. Les coupes (po) des paris et la coupe du grand tournoi de Bakluni pour la deuxième année consécutive

Les PJ, s'ils ont réussi à démasquer Aziz Al Tchiarki et Fadi Kelliouch, peuvent aussi rendre compte à la Cour des Miracles. C'est l'occasion pour un voleur d'entrer dans la guilde (voir les organisations métaludiques d'Ekbir). La Cour des Miracles est satisfaite des PJ et leur accorde une prime de 10 po par personne.

Et oui, pour quelques coupes de plus, des hommes sont prêts à commettre l'impensable !

FIN

## Résumé des points d'expérience

### Deuxième Rencontre : La Kura

Vaincre l'homme d'armes (EL 2)

APL 2 : 60 xp

### Troisième Rencontre : Enquête en ville

Obtenir les informations sur la Cour des Miracles et un rendez-vous

APL 2 : 60 xp

### Quatrième Rencontre : Rencontre Cour des Miracles

Convaincre la Cour des Miracles de les aider

APL2 : 60 xp

### Cinquième Rencontre : La fiancée

Obtenir des informations de la fiancée

APL 2 : 30 xp

### Sixième Rencontre : le magasin de Fadi Kelliouch

Vaincre les objets animés (EL 4)

APL 2 : 120 xp

Désamorcer le piège ou le subir (EL 1)

APL 2 : 30 xp

### Septième Rencontre : Dénouement

Neutraliser la triche avant la finale : 90 xp

Neutraliser la triche pendant la finale : 60 xp

Dévoiler la triche après la finale : 30 xp

Ne rien faire pour différentes raisons : 0 xp

### Expérience totale possible:

APL 2 : 450 xp

## Résumé des trésors

Pendant une aventure, les personnages découvrent des trésors, généralement en la possession d'ennemis. Chaque rencontre dans laquelle un trésor peut être obtenu à 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'acquiescent pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnables qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

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

#### **2<sup>e</sup> Rencontre :**

Possession du guerrier

APL 2 : F: 4 Po; P: 6 Po; M: 0 Po

#### **6<sup>e</sup> Rencontre :**

Trouver le trésor dans le laboratoire

APL 2 : F: 100 Po; P: 200 Po; M: 0 Po

#### **Conclusion :**

Neutraliser la triche avant la finale

APL 2 : F: 0 Po; P: 140 Po; M: 0 Po

Ou neutraliser la triche pendant la finale :

APL 2 : F: 0 Po; P: 100 Po; M: 0 Po

Ou dévoiler la triche après la finale :

APL 2 : F: 0 Po; P: 50 Po; M: 0 Po

Ou ne rien faire pour différentes raisons :

APL 2 : F: 0 Po; P: 0 Po; M: 0 Po

#### **Trésor total possible**

APL 2 : Total 450 Po

## Annexe I

### Deuxième rencontre : La Kura

#### APL2

**Homme de main du marchand (1)** : Human Fighter 2 ; CR 2 ; HD 2d10+4 ; hp 19; Init +4 (+4 Improved initiative) ; Spd 20 ft.; AC 17 (+4 Chain Shirt, +2 heavy steel Shield, +1 Dexterity), touch 11, flat-footed 16; Base Atk +2; Grp +4; Atk +5 melee (1d6+2, scimitar) , +3 ranged; Full Atk +5 (1d6+2, scimitar); Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; AL LE ; SV Fort +5, Ref +1, Will +1; Str 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Wis 12, Cha 8.

*Skills and Feats 10/4*: Intimidate +4, Ride +5, Swim +1 ; Improved Initiative, Power attack, Weapon Focus (Scimitar), Iron Will.

**Hommes de main du marchand (20)** : Human Fighter 1 ; CR 1 ; HD 1d10+2 ; hp 12; Init 0 ; Spd 20 ft.; AC 17 (+4 Chain Shirt, +2 heavy steel Shield, +1 Dexterity), touch 11, flat-footed 16; Base Atk +1; Grp +3; Atk +4 melee (1d6+2, scimitar), +2[+3 si dans les 10m] ranged (1d8 [+1 si dans les 10m], longbow); Full Atk +4 melee (1d6+2, scimitar) or +2 [+3 si dans les 30'] ranged (1d8[+1 si dans les 30'], longbow); Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; AL LE ; SV Fort +4, Ref +1, Will +1; Str 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Wis 12, Cha 8.

*Skills and Feats 8/3*: Intimidate +2, Ride +4, Swim +2 ; Iron Will, Point Blank Shot, Weapon Focus (Scimitar).

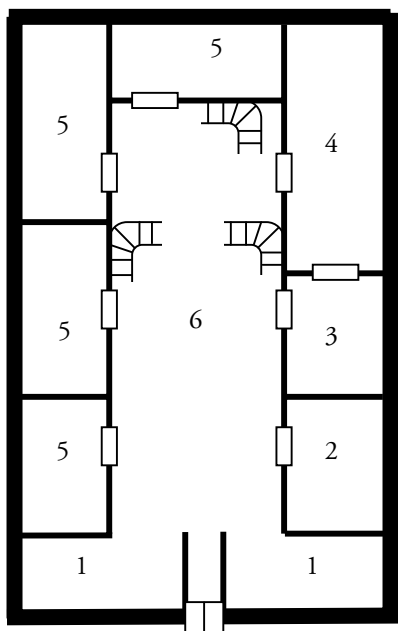


## Annexe II

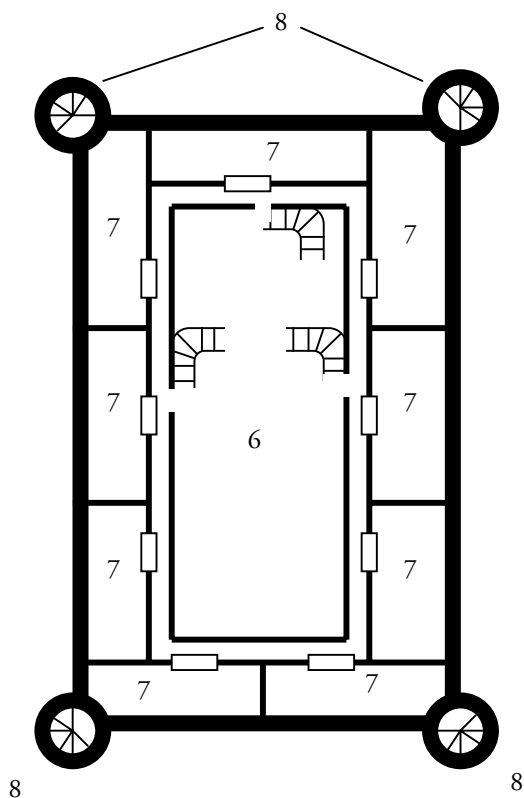
### Le Caravansérail de la porte Est

Légende :

- |                    |                                   |
|--------------------|-----------------------------------|
| 1 : écurie         | 5 : chambre                       |
| 2 : intendant      | 6 : cour intérieure à ciel ouvert |
| 3 : cuisine        | 7 : chambre                       |
| 4 : salle à manger | 8 : tour                          |



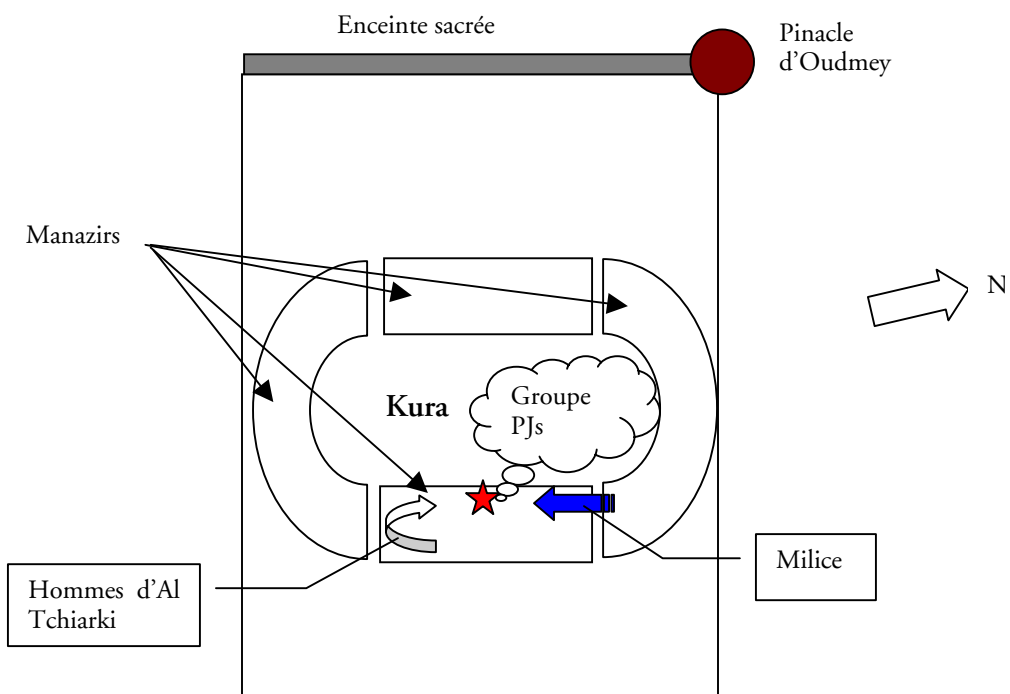
Rez-de-Chaussée



Premier étage

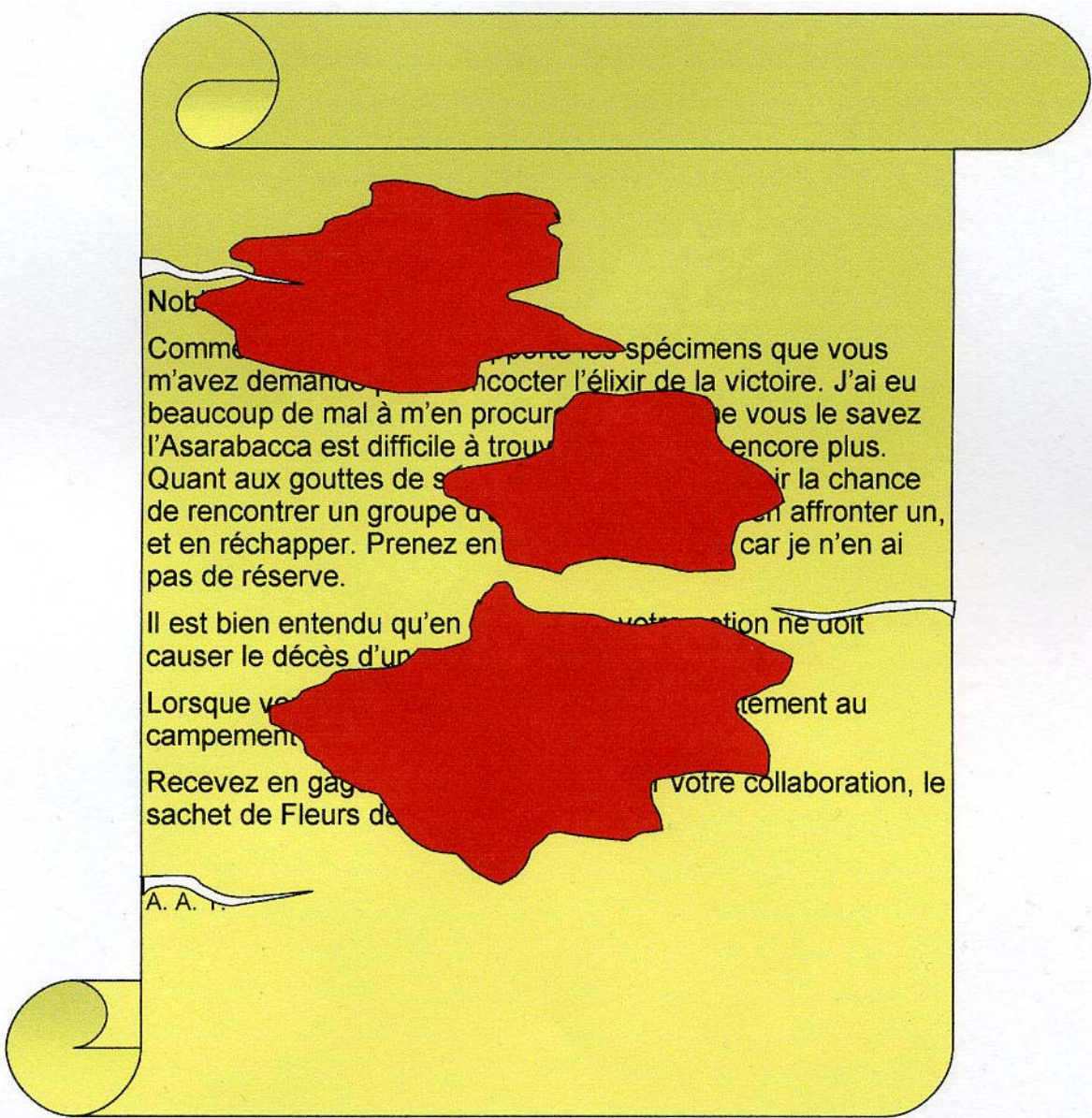
### Annexe III

## Le Maïdan d'Al Akbar



Voir plan de la cité et le guide d'Ekbir pour plus de renseignements. Ils sont disponibles sur le site [www.ekbir.org](http://www.ekbir.org)

## ANNEXE IV



## Annexe IV bis

Texte en clair (réservé au MD)

Noble ami,

Comme convenu je vous apporte les spécimens que vous m'avez demandé pour concocter l'élixir de la victoire. J'ai eu beaucoup de mal à m'en procurer, car comme vous le savez l'Asarabacca est difficile à trouver, et sa fleur encore plus. Quant aux gouttes de sang de dragon, il faut avoir la chance de rencontrer un groupe d'aventuriers qui a du en affronter un, et en réchapper. Prenez en le plus grand soin car je n'en ai pas de réserve.

Il est bien entendu qu'en aucun cas, votre potion ne doit causer le décès d'un cavalier, ni être décelable.

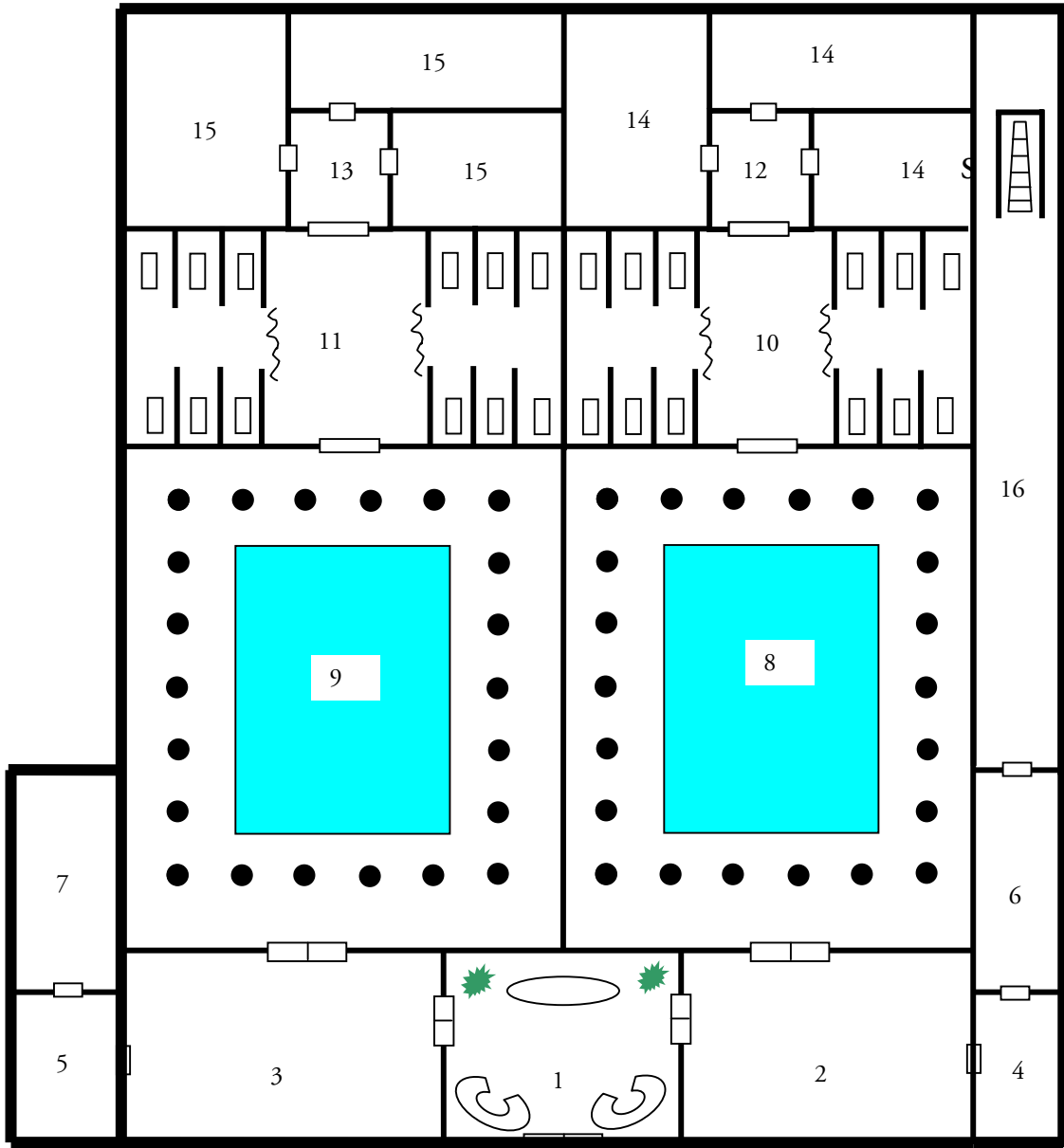
Lorsque vous l'aurez terminée, portez là directement au campement de notre équipe.

Recevez en gage de remerciement pour votre collaboration, le sachet de Fleurs de Niëwa.

A. A. T.

# Annexe V

## Les Thermes d'Ekbir

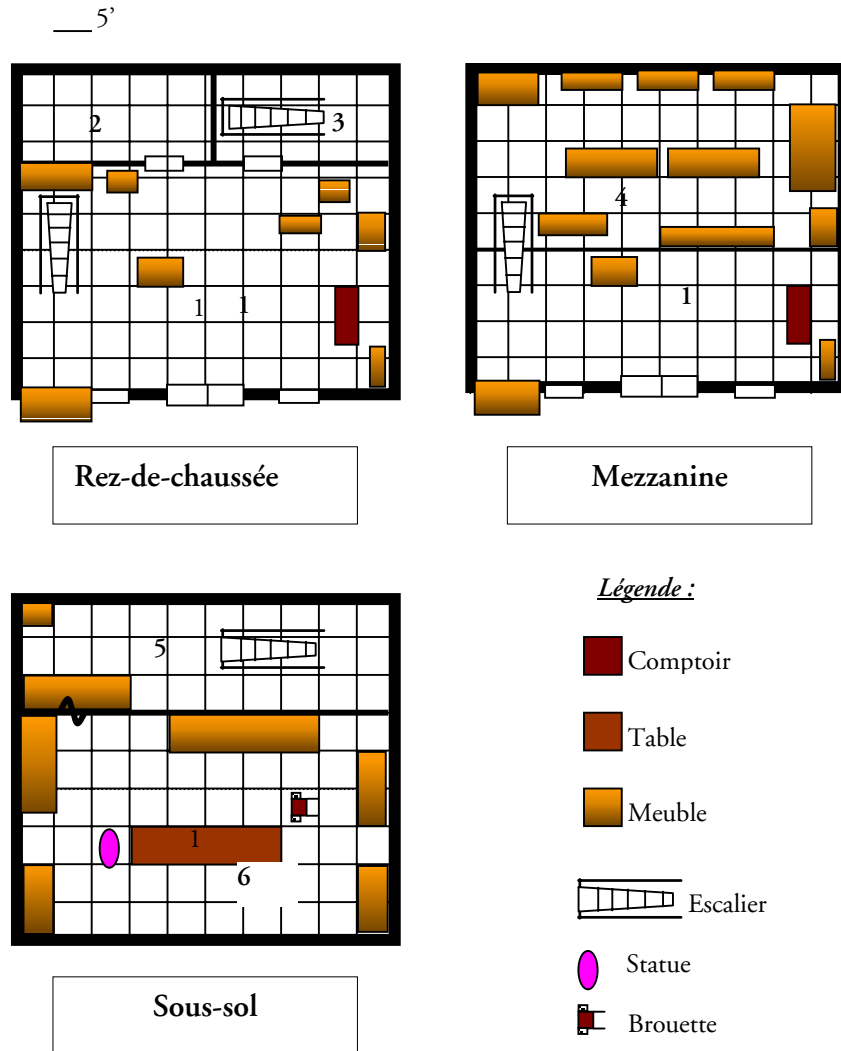


Légendes thermes :

<u><i>Aile des hommes</i></u>	<u><i>Aile des femmes</i></u>
2 vestiaire	3 vestiaire
4 couloir	5 couloir
6 infirmerie	7 infirmerie
8 piscine	9 piscine
10 zone de massage	11 zone de massage
12 hall des hammams	13 hall des hammams
14 hammam	15 hammam
16 Couloir d'accès au sous-sol pour contrôler les installations et chaufferie	
<b>S</b> passage secret en 14	

## Annexe VI

### Le Magasin de Fadi Kelliouch



## **Annexe VII**

### **Les Fleurs de l'herboriste**

#### **Asarabacca**

L'asarabacca est une liane rampante qui porte de nombreuses petites fleurs violettes.

Elle se récolte au printemps. Ces fleurs doivent être broyées et utilisées en tisane pour avoir leur effet. La personne qui boit de cette tisane doit réussir un JP contre le poison ou être rendue docile et incapable de violence pendant 3d8 heures. Cette mixture a une couleur violette et un goût amer.

#### **Fleur de Niëwa**

C'est une petite fleur rouge orangée à l'esthétique parfaite et dont les plus grands spécimens font 2,5 cm de diamètre. Elle pousse au ras du sol, ce qui la rend difficile à trouver. Elle est assez rare et se développe principalement dans les forêts. Elle est supposée avoir un effet calmant sur les personnes.