

EKB5-03

La Proie pour l'ombre

Une aventure régionale D&D[®]
LIVING GREYHAWK[®] en un round
pour Ekbir

par Guérin Gildas & Jean-Philippe Huet

Triad edit : Jean-Philippe Huet & Gaël Richard

Circle Edit : Tim Sech

Idée originale : Guillaume Gallais

Le village de Médrina n'est plus un village paisible depuis quelques semaines. Une étrange apparition trouble sa tranquillité. Les cavaliers-tonnerre du Dezbat tout proche campent non loin du village. Une ancienne tragédie refait surface. Cette aventure en Ekbir pour les APLs 2-10 se situe dans la trame des Faris Rautha (ou chevaliers métamorphes). 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

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

This is an official RPGA[®] play document. To find out more about the RPGA and to learn more on how you can sanction and run DUNGEONS & DRAGONS game events of all sizes, visit our website at www.rpga.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, LIVING GREYHAWK, D&D REWARDS, RPGA, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and *Monster Manual* are trademarks of Wizards of the Coast, Inc, in the US and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2005 Wizards of the Coast, Inc and the adventure author or authors.

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com

For questions specific to this document and your region please e-mail your triad point of contact (POC) at gael.loic.richard@wanadoo.fr for LIVING GREYHAWK campaign questions email rpgahq@wizards.com

l'étape préalable et la notation de fin de partie. Lisez ces pages avec attention de manière à pouvoir expliquer à vos joueurs les spécificités d'un scénario RPGA.

Préparation

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

Lisez cette aventure au moins une fois avant la partie. Familiarisez-vous avec toutes les règles spéciales, sortilèges ou équipements présents dans cette aventure. Il peut être utile à ce titre de surligner les passages les plus importants.

Lorsque vous maîtrisez une partie D&D RPGA, nous supposons que vous disposez des livres suivants: *Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres*. Nous supposons également que vous disposez d'un jeu de dés (au moins un d4, d6, d8, d10, d12 et d20), de papier brouillon, d'un crayon, des feuilles de notation RPGA (selon la convention) ainsi que de votre bonne humeur. Cela peut également être une bonne idée d'être en mesure de suivre les mouvements en combat que cela soit, au moyen de simples feuilles quadrillées et d'un crayon, ou au travers de décors en résine et de figurines.

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

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

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

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement dont leur personnage dispose. Cependant, en tant que MD, vous pouvez limiter ou interdire le recours aux livres des règles lors de certaines périodes de jeu. Par exemple, au *Guide du maître* si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver ou au *Manuel des monstres* face à une créature inconnue.

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

Validation

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

Living Greyhawk

Ceci est une aventure LIVING GREYHAWK. En tant qu'aventure LIVING, les personnages sont censés apporter leurs propres personnages avec eux. Si les personnages n'ont pas de personnage LIVING GREYHAWK, obtenez une copie du guide de création de

personnage LIVING GREYHAWK ainsi qu'une fiche de personnage auprès du coordinateur de la convention ou sur le site de la RPGA, et faites créer un personnage à tous ces joueurs. Dès que tous les joueurs ont un personnage LIVING GREYHAWK, la partie peut commencer.

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

Niveaux Living Greyhawk

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

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

	Effet des animaux sur l'APL	nombre d'animaux			
		1	2	3	4
CR de l'animal	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	6	7	8
	5	5	7	8	9
6	6	8	9	10	
7	7	9	10	11	

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

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

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

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

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

Unités de Temps et Frais d'entretien

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

Contexte de l'aventure

La Confrérie Rautha

En 577 AC, la dynastie légitime du Dezbat, l'une des quinze provinces d'Ekbir fut remplacée à la suite d'une attaque ataphade par Urik Ashir de la Maison seconde d'Ashir. Lors de cette attaque, Nerim Ashir de la Maison prime d'Ashir fut massacré avec toute sa famille, à l'exception de son jeune fils Lybak Ashir qui fut sauvé du carnage par Sid-Allagh, le chevalier au loup.

Ce dernier faisait partie de l'ordre des Faris Rautha, appelés familièrement chevaliers-gemmes. Cette ordre de faris, spécifique au Dezbat, fut fondé il y a fort longtemps par Nimrod Ashir, alors seigneur du Dezbat. Celui-ci distribua 12 gemmes magiques d'antique origine à ses 12 meilleurs guerriers. Ces gemmes avaient le pouvoir de se fixer irréversiblement sur le front de leur possesseurs, leur communiquant ainsi de grands pouvoirs. Ainsi naquit l'ordre des Faris Rautha car ces 12 guerriers instruisirent de jeunes disciples non seulement à l'art du combat mais aussi aux vertus morales et spirituelles des faris, dans l'esprit de la Foi exaltée. Chacun des 12 guerriers développa une voie spécifique du combat, chacune symbolisée par l'un des 12 animaux du calendrier traditionnel baklunien: tigre, ours, lion, grenouille, tortue, renard, serpent, sanglier, écureuil, lièvre, faucon et loup.

Les faris rautha furent rendus responsables du massacre de la Maison prime d'Ashir et Sid-Allagh fut accusé d'avoir enlevé et assassiné Lybak. En conséquence, l'ordre fut dissous et ses membres, ceux qui avaient survécus à l'attaque ataphade de 577, furent pourchassés.

Cependant, une société secrète vit le jour. Elle se baptisa Confrérie Rautha et se donna pour but de restaurer l'ordre des Faris Rautha en retrouvant les 12 gemmes et en trouvant de nouveaux porteurs pour reprendre le flambeau des 12 faris. L'un des dirigeants de cette confrérie est le qadi Gebril Al Mofiss.

Gebril Al'Mofiss, Qadi de rang Kébir, est un membre de la confrérie Rautha. Il y a 5 ans après la mort de sa femme, il a décidé, avec l'accord de ses supérieurs, de se retirer dans le village de Médrina, village d'origine de sa femme.

Histoire du village de Médrina

Uthank était un puissant et riche seigneur versé dans la magie élémentaire du feu. Il fit construire un tumulus qui serait son tombeau.

Le tumulus a survécu tant bien que mal jusqu'à nos jours, et avec elle, la tombe intacte de son propriétaire. Bien que le pillage de tombes, qu'elles soient de facture récente ou antique, soit sévèrement réprimé par le clergé d'Ekbir et la justice, certains aventuriers se sont penchés sur la question, mais sans succès.

Les habitants du village de Médrina vivaient dans une relative tranquillité, jusqu'à il y a 30 ans environ, où

deux paysans du village, du nom de Jawad Bourolfi et Rahim Hikmat, découvrirent, par hasard, en creusant dans la forêt pour extraire des pierres pour clôturer leur champ, un accès menant à la tombe. Ce dernier donnait sur une galerie creusée dans la roche et dont les murs étaient recouverts d'inscriptions en ancien baklunite, probablement une sortie secrète éboulée ou condamnée. Jawad et Rahim rentrèrent chez eux et contactèrent leurs amis, Hilal El'Kobr, Jamil Hal'Harar et Mamoud Kaber, pour aller explorer la galerie. Galvanisé par l'appât du gain, ils bravèrent les interdits et s'équipèrent bientôt pour rejoindre le passage à la recherche de trésor. Peu de temps après, ils furent victime de l'un des nombreux pièges et sortilèges qui protégeaient la demeure. Ils s'en sortirent avec quelques brûlures, graves pour certains. Ils ne firent plus rien le temps que les blessures se cicatrisent.

Après cette pause forcée, ils firent appel à Hakim Bramur, un barde, cousin éloigné de Hilal El'Kobr et résidant dans la ville d'Ekbir, afin de désamorcer les pièges et les sortilèges. L'exploration secrète du complexe débuta 3 semaines plus tard. Elle fut très fructueuse en or, argent et pierres précieuses malgré l'incapacité du groupe à pénétrer au cœur du tumulus. La bonne entente du groupe cessa quand les quatre amis découvrirent que Hakim Bramur prenait discrètement un pourcentage du trésor. Il s'en suivit une lutte qui tourna au désavantage du barde. En s'enfuyant dans le couloir non encore exploré, la catastrophe se produisit, il déclencha un piège à feu. Ses camarades prirent peur et se précipitèrent vers la sortie le laissant pour mort. Par la force de son caractère et avec les ressources de sa profession, Hakim réussit à sortir du complexe souterrain, et à se cacher dans la forêt. Il se soigna et entreprit de se venger, une fois guéri.

Il traqua les 5 hommes en mettant en place la légende du cavalier sans tête, vêtu de sa cape rouge et qui parcourait la région à la recherche de ses quatre anciens compagnons. Jawad Bourolfi fut le premier à tomber sous les coups du cavalier sans tête, un soir qu'il rentrait tard d'une soirée bien arrosée. Face à cette menace, les quatre autres se réunirent et embauchèrent des miliciens pour attraper le cavalier sans tête. Le nayib de l'époque envoya également ses soldats pour neutraliser le cavalier sans tête qui terrorisait sa région. Mais, ce dernier réussit à attraper également Hilal El'Kobr alors qu'il résidait dans sa petite ferme. Il fut retrouvé pendu. Le cavalier sans tête finit par être blessé grièvement par les soldats du nayib alors qu'il rôdait aux alentours de la maison de Mamoud Kaber. Il put gagner le temple à la nuit tombée et s'effondra sur les marches du temple. Le qadi d'alors recueillit les dernières paroles du barde et l'enterra discrètement. Il récupéra la cape rouge. Les villageois n'entendirent plus parler du cavalier sans tête jusqu'à récemment.

Quant aux autres, Mamoud Kaber acheta pratiquement toutes les terres cultivables du village en quinze ans. Il

planta des vignes et fit former les villageois à la culture de la vigne par des étrangers venus de la province du Doab. Rahim Hikmat, beau-frère de Mamoud Kaber, s'absenta pendant cinq ans du village, puis à son retour construisit une grande tonnellerie. Jamil Hal Haran acheta la modeste auberge du village et fit des multiples travaux pour en faire maintenant une très belle auberge.

Résumé de l'aventure

Introduction

Les aventuriers sont à Ekbir.

Rencontre 1 : La mission

Les aventuriers de certaines Méta-Org sont invités à enquêter sur les événements troublant qui se passent à Médrina. Tous rencontrent Maoud Kaber qui propose de les engager pour éclaircir le mystère du cavalier sans tête qui sème le trouble dans le village de son père et de sa soeur.

Rencontre 2 : Les bandits

Durant leur voyage vers le village de Médrina, ils interceptent des bandits qui s'en prenaient à des personnes. Après les avoir vaincus, ils rencontrent Amira, fille du Qadi du village de Médrina.

Rencontre 3 : Les cavaliers tonnerres

Ils croisent une patrouille de cavaliers tonnerres avec leur chef Keyn à leur tête.

Rencontre 4 : Arrivée au village

Les aventuriers arrivent au village et vont voir Gebril Al'Mofiss, porteurs de bonnes ou mauvaises nouvelles.

Rencontre 5 : Premiers pas dans l'enquête

Les aventuriers rencontrent les premières personnes et commencent à prendre connaissance de la situation.

Rencontre 6 : Enquête

Les aventuriers mènent leur enquête. Une atmosphère pesante règne au village, le poids d'un lourd secret.

Rencontre 7 : La poursuite

Pendant la nuit, le cavalier sans tête va apparaître à grands bruits. Il est poursuivi par de nombreux cavaliers tonnerres. Sans intervention des aventuriers dans la poursuite, le cavalier sans tête disparaîtra dans le bois sans que les cavaliers tonnerres le capturent. S'ils interviennent, le cavalier sans tête fera tout pour fuir, les cavaliers tonnerres feront tout pour capturer le cavalier sans tête. L'interception est très difficile en

raison de la vitesse des chevaux et de l'éloignement des aventuriers.

Rencontre 8 : Le tumulus

Une visite de ce tumulus permettra de confirmer qu'il s'agit d'un tombeau, et de découvrir le repaire du cavalier-fantôme.

Conclusion

Une conversation avec Gebril devrait être nécessaire. Selon leur comportement durant la partie, Gebril leur parlera de la Confrérie Rautha.

Introduction

Les aventuriers sont depuis quelques jours dans la ville d'Ekbir.

Les aventuriers se trouvent à l'auberge de la Coupe dans le quartier des marchands. S'ils ne se connaissent pas, c'est le moment de faire les présentations, car l'auberge étant bondée, ils se retrouvent à la même table.

Ensuite, reportez-vous à la **rencontre 1**.

Rencontre 1: La Mission

Ils viennent de finir leur déjeuner à l'auberge de « La Coupe » dans le quartier Marchand. Nous sommes au printemps.

Un homme d'une vingtaine d'année se dirige vers votre table, il porte une robe blanche et un symbole représentant une coupe et un talisman.

« Bonjour, je me nomme Maoud Kaber. On m'a parlé de vous en bien et je souhaiterais vous entretenir d'une mission. Pourriez-vous m'accompagner dans un des salons privés de cette auberge afin que je vous en dise plus ? »

Un jet de Connaissance Religion DD 10 pour les natifs d'Ekbir, et DD 15 pour les autres, permet de savoir que le jeune homme porte un symbole d'Al'Akbar.

Vous êtes conduit vers un riche salon privé. Après avoir commandé des boissons et refermé la porte du salon, le jeune homme s'adresse à vous.

« Comme vous pouvez le deviner à ma tenue, je suis Qadi de rang Aïdyn. Je suis à la recherche de personnes de confiance pour une mission privée. Après de multiples recherches, mes pas m'ont conduit vers vous qui avez bonne réputation. »

« J'ai reçu une lettre de ma sœur qui m'inquiète beaucoup. Depuis une quinzaine de jours, les apparitions d'un cavalier sans tête sèment la panique dans mon village de Médrina situé dans la province de Regzar. Mon père, malgré les apparences, est très inquiet. Il se refuse à demander de l'aide et interdit à quiconque au village de parler du cavalier. »

« Mon père est un très riche vigneron, il est membre du conseil du village. Il est aussi le principal employeur du village. »

« Je vous propose 100 pièces d'or chacun afin de faire la lumière sur ces apparitions et de les faire cesser si possible. Je vous demande la plus grande discrétion sur votre mission, je ne souhaite pas m'attirer la colère de mon père que j'aime malgré son mauvais caractère. »

« Fatiha m'a donné quelques informations dans sa lettre. Si vous acceptez, je vous confierai une broche qui vous permettra de la contacter par le biais de sa servante Fahima El'Souri à l'auberge du « Tumulus ». Fahima vient chaque matin faire des achats au magasin de l'auberge et voir son fiancé qui y travaille. Elle porte toujours une broche en argent représentant un aigle. »

« J'aimerais beaucoup vous accompagner, mais je viens juste de faire mes vœux et je ne puis absolument pas quitter la ville d'Ekbir avant un mois et demi. Je dois officier dans le temple du quartier des marchands. »

« Pourriez-vous me donner votre réponse, ce soir, au dîner, dans cette auberge? C'est urgent, si vous n'acceptez pas, je devrai chercher d'autres personnes de confiance. »

« A ce soir, je ne puis rester plus longtemps avec vous, ma sainte charge m'attend. »

Les personnages membres de certaines méta-orgs peuvent se renseigner auprès de leur organisation. Distribuez aux personnages concernées les informations de l'**annexe A : Méta-Orgs** en fonction de leur méta-org.

Un jet réussi de « Gather Information/Renseignement » DD 10, près du temple d'Al'Akbar du quartier marchand de la ville d'Ekbir, donne l'information :

- Maoud Kaber a fait ses vœux de prêtre d'Al'Akbar, il y a une semaine, et doit officier dans ce temple pendant un mois et demi.

Un jet de Connaissance Géographie DD 15 pour les natifs d'Ekbir, DD 20 pour les autres ou une recherche auprès des autorités locales, des marchands, des cartographes, au sujet du village de Médrina donnera les informations suivantes :

- Le village de Médrina est situé dans la province du Regzar à la frontière de la province du Dezbat.
- Il est à une distance de quatre jours à pied, et deux jours à cheval de la ville d'Ekbir.

Un jet de Connaissance Folklore Local DD 20 pour les natifs d'Ekbir, DD 25 pour les autres ou une recherche auprès des marchands de vin au sujet du village de Médrina donnera les informations suivantes :

- Il produit le Pyras, un vin de vendange tardive très onéreux 50 pièces d'or la bouteille
- Mamoud Kaber (le père) est un très bon vigneron. Il est le premier de sa famille à faire du bon vin

Un jet de Connaissance Mystère ou de Connaissance bardique DD 25 pour les natifs d'Ekbir, DD 30 pour les autres ou une recherche à la bibliothèque du Zashassar pour les membres du Zashassar au sujet du village de Médrina donnera les informations suivantes :

- Un tumulus imposant a été construit en des temps anciens à l'emplacement actuel du village

Aucune recherche ne donnera d'information au sujet du cavalier sans tête.

Le soir, à l'heure du dîner, Maoud Kaber entre dans l'auberge et se dirige vers votre table.

"Bonsoir, vous avez pris votre décision ?"

Si les aventuriers acceptent.

"Je suis très heureux que vous acceptiez. Je vous confie la broche. Je vous demande à nouveau d'être très discret. Pour le paiement de votre prime, vous pourrez me contacter à votre retour au temple d'Al'Akbar du quartier Marchand.

Bonne chance qu'Al'Akbar vous guide."

Si les aventuriers refusent.

"Bien, ma déception est grande. Je vais devoir chercher d'autres personnes de confiance. Je vous souhaite une bonne nuit."

Rencontre 2: Les Bandits

L'affrontement

La scène se produit après une journée de cheval (ou 2 jours à pieds).

Prendre la carte en annexe B.

Vous êtes sur la route pour Médrina, et il est bientôt midi. Vous progressez dans un bois lorsque vous entendez des bruits de combat et des cris de femmes devant vous, après le tournant du chemin à quelques dizaines mètres.

Les personnages sont au point A de la carte, et à 30m du combat. Demander une initiative aux joueurs.

APL 2 (EL 4)

♣**Brigands (2)**: humain Rgr1; pv 10 chaque; Cf. Annexe 1.

♣**Brigands (4)**: humain War1; pv 7 chaque; Cf. Annexe 1.

APL 4 (EL 6)

♣**Brigand**: humain Rgr4; pv 31; Cf. Annexe 2.

♣**Brigands (4)**: humain War2; pv 14 chaque; Cf. Annexe 2.

APL 6 (EL 8)

♣**Brigands (2)**: humain Rgr4; pv 31 chaque; Cf. Annexe 3.

♣**Brigands (2)**: humain Rog4; pv 22 chaque; Cf. Annexe 3.

APL 8 (EL 10)

♣**Brigands (2)**: humain Rgr6; pv 45 chaque; Cf. Annexe 4.

♣**Brigands (2)**: humain Rog6; pv 32 chaque;

Cf. Annexe 4.

APL 10 (EL 12)

♣**Brigands (2)**: humain Rgr8; pv 51 chaque; Cf. Annexe 5.

♣**Brigands (2)**: humain Rog8; pv 42 chaque; Cf. Annexe 5.

Tactique : Des bandits ont tendu une embuscade à une diligence, à la sortie du virage dans un bois. Ils ont abattu un arbre pour barrer le passage. Le but des bandits est de la dévaliser, de tuer tous les membres du convoi, et de charger leur butin sur les chevaux qui les attendent au point B. Le ou les rôdeurs (ranger) sont à distance, en protection et surveillance, les autres sont au contact. Les potions et huiles sont utilisées dès le début.

Le nombre de rounds est à compter pour savoir si les aventuriers vont pouvoir secourir les victimes.

Round 1 : les 2 gardes sont tués.

Round 2 : le cocher est tué.

Round 3 : les bandits essayent d'ouvrir la porte de la diligence.

Round 4 : les bandits ouvrent la porte.

Round 5 : la servante est tuée.

Round 6 : Amira Al'Mofiss est tuée.

Si les aventuriers se signalent avant le round 5, les bandits vont par priorité s'occuper des nouveaux venus.

Si les deux tiers des bandits sont mis hors de combat, les autres prennent la fuite vers leurs chevaux. Les bandits ne se rendent pas, ils ont trop de méfaits à leurs actifs.

Trésor :

APL 2 : F : 69 po; P : 4 po; M : 0 po.

APL 4 : F : 51 po; P : 22 po; M : : *scimitar +1 (193 po par personne)*

APL 6 : F : 149 po; P : 60 po; M : *scimitar +1 (193 po par personne)*

APL 8 : F : 149 po; P : 70 po; M : *scimitar +1 (193 po par personne)*

APL 10 : F : 120 po; P : 30 po; M : *scimitar +1 (193 po par personne), Necklace of fireballs type II (225 po par personne), Amulet of natural armor +1 (167 po par personne)*

Si Amira Al'Mofiss est vivante.

A la fin du combat, une très belle jeune femme, brune aux cheveux ondulés et aux yeux noisettes, habillée de riches vêtements, sort de la diligence.

« Oh merci, merci beaucoup, je croyais ma dernière heure venue. Mon nom est Amira Al'Mofiss »

Après quelques minutes nécessaires pour reprendre ses esprits, elle ajoute :

« Je voulais faire une surprise à mon père qui habite à Médrina, un petit village au nord. Cela fait 6 mois que je ne l'ai pas vu ; depuis qu'il m'a envoyé chez ma tante à Ekbir. Il est le Qadi du village. Il me manque beaucoup. Vous voudriez bien m'accompagner jusque chez lui, s'il vous plaît ? J'ai peur de faire le voyage sans des hommes valeureux »

Si Amira Al'Mofiss est morte.

Les aventuriers trouveront sur son corps une tendre lettre d'un père à sa fille Amira. La lettre est signée Gebril Al'Mofiss, Qadi de Médrina.

Lisez le texte qui suit aux joueurs.

Vous avez repris la route pour le village de Médrina. Il fait beau et vous songez encore à ce qui vient de se passer. La zone est vallonnée avec de l'herbe grasse et quelques massifs. Vous apercevez au loin, en haut de la colline, des cavaliers. Ils sont une cinquantaine et vous observent. L'un d'entre eux en impose plus de par sa carrure.

Au fur et à mesure que les PJ se rapprochent, rendez l'atmosphère pesante et apportez les descriptions suivantes :

Les cavaliers descendent vers vous. Ils sont vêtus de cotte de maille avec bouclier, cimenterre et lance d'arçon lourde. Sur leur cotte d'arme de couleur noire, est peint un dragon d'argent (blanc). Leur bouclier est de sable (noir) au dragon d'argent (blanc). Leur casque en métal noir est surmonté d'un dragon.

Le chef est en armure de plaque complète sombre. Il porte un heaume qui cache son visage.

Faire un jet de Connaissance Noblesse et Royauté DD 10 pour les natifs d'Ekbir, et DD 15 pour les autres, s'il est réussi, les joueurs reconnaîtront que :

- Le chef n'est autre que Keyn Ashir, reconnaissable à sa silhouette et son blason
- Les cavaliers-tonnerres sont reconnaissables à leurs uniformes et blason

Keyn demandera aux PJ l'objet de leur visite. Il cherchera à les dissuader d'aller à Médrina, prétextant que la zone est dangereuse et menace la paix au Dezbat. Il ne retirera en aucun cas son heaume.

Pendant ce temps, des cavaliers tonnerres se faufiletront parmi les aventuriers pour les examiner et regarder leur équipement, tel un contrôle à un accès.

Les joueurs doivent se sentir mal à l'aise avec un sentiment de culpabilité ou d'être en faute.

Note: Attaquer Keyn Ashir serait pure folie. Sa garde personnelle est formée de cavaliers-tonnerre d'élite (environ 50, niveau moyen = APL, minimum niveau 5) et il y a quelques sorciers avec lui. De plus, Keyn Ashir bénéficie de faveurs d'êtres puissants qui lui permettent d'avoir des parades inattendues aux attaques des personnages, même en APL 10. Toute attaque contre Keyn se solde au mieux par la fuite des personnages, au pire par leur mort ou leur emprisonnement pour 4TU (et la perte de leurs objets magiques). En effet, outre la puissance de leurs adversaires, les personnages se mettraient dans la plus totale illégalité en attaquant un amir du Califat et des troupes régulières ! Rappelez ce fait aux joueurs qui auraient des velléités agressives.

Rencontre 3: Les Cavaliers Tonnerres

Rencontre 4: Arrivée au village

Prendre la carte en annexe C.

Vous êtes en fin de journée. Du haut d'une colline, vous apercevez un tumulus de grande taille, un bois d'où sort une rivière qui chemine dans le vallon et où se niche un village d'une vingtaine de maisons. Tout le vallon est planté de vignes. Deux grandes maisons sont au milieu des vignes, l'une entre Le Tumulus et le village, l'autre à votre droite.

En vous approchant du village, vous distinguez autour de la place centrale un temple d'Al'Akbar, une auberge cossue avec comme enseigne un tumulus, et un atelier de tonnellerie.

Si Amira Al'Mofiss est vivante.

Elle dirige les aventuriers vers la maison de son père, la grande maison entre le village et la tumulus. Gebril Al'Mofiss réservera un accueil très chaleureux à sa fille et aux aventuriers.

Vous vous dirigez vers une grande maison à deux étages avec des dépendances. Un homme de haute stature en robe rouge et un petit homme habillé en valet vous attendent devant la porte principale de la maison. Amira se jette dans les bras de l'homme en robe. Après les effusions passées, elle vous présente son père Gebril Al'Mofiss.

Suivant le jet de Psychologie, les PJ auront les informations suivantes :

- [DD 15] : Gebril Al'Mofiss est très surpris par la visite de sa fille
- [DD 25] : Gebril Al'Mofiss est très surpris et mécontent de la visite de sa fille. Si les aventuriers le questionnent au sujet de son mécontentement, il répondra qu'il a envoyé sa fille chez sa tante à Ekbir pour qu'elle étudie les bonnes manières et approfondisse ses connaissances religieuses

Il remercie les aventuriers et leur propose le gîte et le couvert pendant toute la durée de leur séjour pour les remercier de leur courage. Il propose de les soigner si besoin. Il présente aux aventuriers le valet Sabir El'Kanur comme son homme de confiance, et qui va se charger de tous leurs besoins s'ils acceptent son hospitalité.

Si Amira Al'Mofiss est morte.

Si les aventuriers demandent qui est Gebril Al'Mofiss et où il habite, les villageois indiqueront la grande maison entre Le Tumulus et le village comme celle du qadi. Si les aventuriers vont le voir, lisez ceci :

Vous vous dirigez vers une grande maison à deux étages avec des dépendances. Un homme de haute stature en robe rouge et un petit homme habillé en valet vous attendent devant la porte principale de la maison.

Le grand homme en robe se présentera comme Gebril Al'Mofiss et aura le cœur brisé d'apprendre la mort de sa fille. S'il y a un besoin urgent de soin pour les aventuriers, il les soignera, sinon il leur demandera de passer au temple au lever du soleil le lendemain. Il les fera accompagner par son valet Sabir El'Kanur à l'auberge du «Tumulus». Il paiera les frais de chambre et de bouche pour cette nuit.

Pour les aventuriers l'enquête commence ci-dessous. **Attention, la servante de Fatiha Kaber est à l'auberge uniquement le matin, et l'ivrogne est à l'auberge uniquement en fin de journée.**

Rencontre 5: Premiers Pas dans l'enquête

Les joueurs devraient commencer par rencontrer :

- la servante Fahima El' Souri
- le qadi Gebril Al' Mofiss et/ou son temple
- la milice locale

Ensuite, les aventuriers pourraient enquêter dans le village et alentours.

Dès que l'un des notables apprend que des aventuriers essayent de se renseigner sur eux, ils essaieront de faire surveiller par des gardes personnels les mouvements des aventuriers sans chercher le combat.

Fahima El'Souri (servante de Fatiha Kaber)

Fahima El'Souri est une jeune femme de vingt ans, blonde aux cheveux très longs (mi-dos), et aux yeux verts. Elle porte toujours une broche en argent représentant un aigle. Tous les matins, elle va au magasin de l'auberge « Le Tumulus » pour y faire divers achats. Elle rejoint ensuite son fiancé qui travaille comme palefrenier à l'auberge.

Pour la contacter, un des aventuriers doit porter ou montrer la broche confiée par Maoud Kaber. Dans ce cas, elle dira à voix basse :

« Rejoignez-moi discrètement dans l'écurie de l'auberge dans quelques minutes. Mais par pitié, soyez discret, je risque ma place »

Une fois dans les écuries. Elle reprendra la conversation :

« Vous avez été envoyés par le frère de ma maîtresse ? »

(Attente de réponse)

« Bien »

« Vous voulez voir ma maîtresse ? »

« Il est impossible de la rencontrer dans la maison Kader. Elle sort de la maison uniquement pour aller à l'office de midi car elle est très pieuse. Elle va toujours se purifier à la chapelle de Geshtai avant de suivre l'office. La chapelle est à l'intérieur du temple d'Al'Akbar à droite après l'entrée. Il y a un grand bassin et une fontaine. Je l'accompagnerai pour l'office de ce midi. Bon, si je dois accompagner ma maîtresse, je dois rentrer maintenant. »

Après l'entretien Fahima El'Souri sort discrètement de l'écurie et rejoint directement la maison Kaber. Si les aventuriers lui posent des questions sur le village ou le cavalier, elle répond qu'il vaut mieux poser les questions à sa maîtresse car elle ne veut pas s'attirer d'ennuis. Il y a beaucoup de suspicions en ce moment au village. Elle saura bien mieux qu'elle y répondre.

Le temple d'Al'Akbar

Pour le petit village de Médrina, le temple est très grand. Il conviendrait plus à un gros bourg. Au sein du temple, à l'entrée, il y a une chapelle dédiée à Geshtai pour les purifications avant l'office. Gebril Al'Mofiss est le qadi de ce temple, il est assisté par les enfants du village.

Il est possible de rencontrer le qadi au temple, si cela se passe à des moments proches des messes, sinon chez lui.

Il est possible de visiter le temple discrètement sans autorisation et de le fouiller. Vous pouvez inquiéter les joueurs par des petits bruits, qui sont généralement soit des craquements du bois, soit des bruits de pas (1 ou 2 souris ou rats pas plus). La seule chose intéressante est le journal de l'office qui repose sur un prie-dieu dans la pièce personnel du prêtre, située à côté du naos. Si les PJ prennent le temps de le lire ou de le feuilleter (compter environ 1 heure ou 15mn si un jet de connaissance (religion) est réussi), voire de le voler, ils peuvent trouver la feuille détachée (voir annexe F). Pas d'argent sinon.

Gebril Al'Mofiss (qadi du village)

Gebril Al'Mofiss est un homme de haute stature (1,90 m) avec un grand charisme. Il a une quarantaine d'années. Il dégage naturellement de lui une aura de paix et de tranquillité.

En posant à Gebril AL Mofiss les questions adéquates, les aventuriers peuvent obtenir les informations suivantes. En tant que MD, vous êtes seul juge de la pertinence des questions des joueurs et de leur façon de mener la discussion. Il suffit de garder en tête que Gebril ne cherche pas à cacher ces informations-là mais

qu'il n'a aucune raison de les donner spontanément. Il faut que les PJ posent les bonnes questions.

- Avant la mort de sa femme, il avait des grandes responsabilités à Ekbir. Il était un des qadis de la garde sacrée.
- Il y a 5 ans, il a quitté ses obligations avec l'accord de ses supérieurs, et il est venu s'installer dans le village d'origine de sa femme.
- Il aime énormément sa fille.
- Il a envoyé sa fille à la ville d'Ekbir chez un parent, il y a six mois, afin qu'elle côtoie des gens de son milieu et de son âge
- Il est le chef du conseil du village avec comme autres membres Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran
- Il y a quinze jours lors d'une réunion du conseil, il a été voté de ne pas faire appel aux autorités de la province concernant le sujet du cavalier sans tête. Pour deux raisons, d'abord il n'a pas commis de délit, et ensuite, cela serait mauvais pour le commerce. Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran ont voté contre l'appel aux autorités et il a voté blanc
- Sabir El'Kanur est à son service depuis cinq ans comme homme de confiance

La milice locale

Ils ne sont que 2. Sur présentation de documents officiels soulignant leur aide ou sur un jet réussi de diplomatie DD 10+APL, ils donneront les informations suivantes :

- Il y a 3 semaines environ est apparu un cavalier sans tête, celle-ci étant accrochée à la selle de son cheval
- Il est vêtu d'une cape rouge
- Il porte sur son front une gemme
- Les villageois semblent inquiets, et notamment les plus anciens
- Les notables se réunissent moins souvent et ont renforcé leur sécurité. Ils sont très soupçonneux et la peur se lit sur leur visage
- Ils ne souhaitent pas qu'une enquête soit menée, car ils considèrent officiellement qu'il n'a pas encore nui au village
- Le cavalier a été vu plusieurs fois près du tumulus
- Les cavaliers tonnerres sont amassés près de la frontière. Les deux miliciens sont inquiets car cela ne présage rien de bon. Leur présence a forcément un but

Ensuite, les joueurs peuvent enquêter sur les lieux ou rencontrer des personnes.

Rencontre 6: Enquête

Surveillance

Dès que les aventuriers auront suffisamment avancé dans leurs investigations, les membres du conseil seront au courant que des personnes (les aventuriers) enquêtent sur l'histoire du cavalier sans tête au village. Ils se réuniront secrètement et décideront de faire suivre les personnages pour les intimider. 2 gardes personnels de Kaber seront sélectionnés pour cette tâche. Ils n'offriront aucune résistance en cas d'agression de la part des aventuriers. Ils expliqueront immédiatement les raisons de leur filature :

- Savoir ce que font les aventuriers
- Les personnes qu'ils rencontrent
- Les raisons exactes de cette recherche

Ils feront ensuite savoir qu'ils ne sont pas les bienvenus, que c'est un village tranquille et qu'il est fortement souhaité qu'ils quittent au plus vite les lieux en oubliant cette histoire pour ne pas faire de tort à la réputation du coin.

Ils peuvent éventuellement conduire les aventuriers chez Mamoud Kaber s'ils sont menacés.

Mais une fois sur place, ils ne pourront pénétrer dans l'enceinte. Reportez-vous au chapitre correspondant.

Intimidation

Si cela ne suffit pas, et que les personnages continuent, les trois notables Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran demanderont à Keyn de leur faire peur et de les menacer avec ses cavaliers tonnerres, le but étant qu'ils quittent la région.

Kaber rencontrera donc un soir Keyn et ses hommes pour l'en informer et lui parler aussi du cavalier sans tête. La rencontre se déroule aux abords du village. Les cavaliers tonnerres menés par Keyn passeront par des ruelles secondaires. Ils peuvent être repérés par les aventuriers, qui peuvent envisager une filature sans risque (DD 5). En cas d'échec, ils seront repérés, et si les aventuriers ne replient pas, Keyn et ses hommes iront vers eux pour leur demander des comptes et les intimider en leur intimant l'ordre de quitter la zone.

Se reporter aux indications de la rencontre 3 au cas où les PJ auraient la mauvaise idée d'attaquer les cavaliers-tonnerre.

Après la rencontre de Keyn et Kaber, la présence des cavaliers tonnerres sera plus fréquente. Le but est de stresser les joueurs. Les rencontres avec les cavaliers tonnerres peuvent se produire uniquement en dehors du village. Ils demanderont que les personnages leur rendent compte. Faites venir des cavaliers tonnerres en nombre, mais aucun combat, puisqu'il s'agit d'un avertissement officiel. Au fur et à mesure, il faut rendre les rencontres désagréables, mais pas odieuses. Les cavaliers tonnerres demanderont des explications. Si les joueurs expliquent qu'ils recherchent un faris rautha, ils leur rappelleront que les faris rautha sont des renégats et qu'ils doivent être livrés aux autorités du Dezbat.

Une fois la réunion entre Kaber et Keyn effectuée, c'est à vous, MD, de décider de la fréquence des rencontres avec les cavaliers-tonnerre. Ces rencontres doivent servir à rythmer l'aventure. Elles ne doivent pas être trop fréquentes pour ne pas lasser mais peuvent servir à mettre de la pression si l'aventure ou l'enquête stagne.

Les cavaliers-tonnerre peuvent aussi apparaître relativement loin sans qu'il y ait rencontre, juste pour rendre leur présence pesante et oppressante (bien sûr dans ce cas, cela ne compte pas pour une rencontre). Le stress doit gagner les joueurs. Il faut qu'ils aient le sentiment qu'ils ne sont plus tellement libres de leur mouvement.

Les joueurs pourront trouver de l'aide auprès du qadi Gebril. Cela devrait les rapprocher.

La maison Al'Mofiss

C'est une bâtisse à 2 étages avec dépendances. Au Rez-de-chaussée, il y a la cuisine, la salle à manger, le bureau du qadi. Au premier étage, il y a la chambre du qadi, la chambre de sa fille, une bibliothèque, la chambre du valet. Au deuxième étage, il y a les chambres d'amis. Sous les toits, il y a les chambres des domestiques. La maison est située entre le village et le tumulus, il y a des vignes tout autour d'elle.

Les informations que les aventuriers peuvent avoir auprès des domestiques avec un jet de Renseignements DD 10+APL si Amira Al'Mofiss est vivante, sinon DD 15+APL :

- Gebril Al'Mofiss est un saint homme. A la mort de sa femme, il y a 5 ans, il a quitté ses obligations pour venir s'installer dans le village d'origine de sa femme
- Gebril Al'Mofiss aime énormément sa fille
- Les apparitions du cavalier sans tête ont débuté depuis trois semaines autour du village. Cela n'inquiète pas les domestiques. Ils sont sous la protection du qadi
- Le cavalier sans tête porte une cape rouge et sa tête est accrochée à la selle de son cheval

- Gebril Al'Mofiss a envoyé sa fille à la ville d'Ekbir chez un parent, il y a six mois, afin qu'elle côtoie des gens de son milieu et de son âge
- Gebril Al'Mofiss est le chef du conseil du village avec comme autres membres Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran
- Ils ne sont pas au courant que des cavaliers tonnerres rodent près d'ici

Si les aventuriers fouillent la maison, il est impossible de prendre un 20 pour les jets de fouille. Ils doivent faire des jets de Discrétion DD 15 afin de ne pas être surpris par les domestiques de jour comme de nuit. Si cela se produit, ils seront chassés de la maison immédiatement après un entretien avec le qadi. Ils ne recevront plus aucune aide de sa part, jusqu'à ce qu'ils aient démontré leur bonne foi.

Gebriil Al'Mofiss (qadi du village)

Lorsque les aventuriers commencent à être pressés par les cavaliers tonnerres ou après avoir discuté avec les ouvriers viticulteurs ou encore les anciens du village, ils pourront se rapprocher de Gebril.

Plus le groupe montrera de l'intérêt pour essayer de comprendre le lourd passé du village, et plus Gebril les aidera dans ce sens, sans pour autant dévoiler son action. Ils pourront trouver refuge chez lui si vraiment. Dans ce cas, si les PJ font part de leurs soupçons sur le passé des membres du conseil en expliquant les raisons, Gebril aura confiance en eux et leur proposera de le rejoindre au temple. Là, il leur fera lire le journal de l'office (voir Annexe F).

Mais il ne se confiera totalement à eux, que lorsque les aventuriers auront trouvé le repaire du cavalier et qu'ils auront fait le lien avec lui (cf. Conclusion). Sinon, tant que le groupe ne comprend pas ce qui se trame, il restera neutre de façon à continuer sa mission d'occuper les cavaliers-tonnerres pour faire diversion. Dans ce cas, Gebril donnera les informations suivantes pour peu qu'on lui pose les questions adéquates (jugement du MD) :

- La gemme fixée sur le front pourrait faire penser à un vieil ordre déchu, celui des faris Rautha
- L'ordre des Chevaliers Métamorphes a été fondé, il y a de cela plusieurs générations, par le maître de la maison Ashir de l'époque
- Des pierres furent confiées aux hommes méritants et pieux, responsables de haut rang dans la province. Peu après, un ordre combattant fut érigé en leur honneur, et les plus braves d'entre eux devinrent bientôt les successeurs de leurs aînés
- Aujourd'hui, l'ordre des Faris Rautha, appelé encore Chevaliers Métamorphes, est considéré comme celui des renégats, des traîtres qui ont failli à leurs devoirs de protection en permettant

l'assassinat du nayib, même si cela n'a jamais été clairement prouvé. Keyn, le demi-frère du maître du Dezbat, Urik Ashir, traque sans faiblir les derniers représentants de l'ordre à tort ou à raison

☛ **Gebriil Al Mofiss:** humain Clr(Al'Akbar[Foi exaltée])11; cf. annexe 6.

La maison Kaber

C'est une bâtisse à 2 étages avec des dépendances. Elle est entourée d'un haut mur (2,5m). Elle est protégée par une trentaine de gardes armés avec des chiens.

Toute demande d'audience sera rejetée quelle que soit la personne et son statut.

Si les aventuriers pénètrent dans la maison, ils ne découvriront rien de particulier. Et s'ils se font prendre, ils seront remis aux autorités de la province comme des voleurs. Ils seront arrêtés et mis en prison pour une semaine, après quoi ils seront relâchés.

La tonnellerie

La tonnellerie est dirigée par Rahim Hikmat. Elle comprend un grand atelier de tonnellerie, une forge et un quartier d'habitation à un étage.

La fouille de la tonnellerie ne donnera rien. La nuit, elle est gardée par des hommes en armes avec des chiens.

Les ouvriers et les domestiques donneront les mêmes informations que les habitants du village.

L'auberge « Le Tumulus »

L'auberge « Le Tumulus » est un beau bâtiment avec un étage et une écurie. Au rez-de-chaussée, il y a la salle commune, un magasin, la cuisine, les appartements du propriétaire Jamil Hal'Haran. Au premier étage, il y a les chambres pour les clients, et au grenier, les chambres du personnel. Il y a une cave en sous-sol. Une fouille de l'auberge ne donnera rien.

En journée, les clients de l'auberge sont les villageois. Le soir, et jusqu'à la fermeture à minuit, des hommes (bûcheron, trappeurs etc.), travaillant en dehors du village, viennent s'ajouter aux clients.

Les informations que les aventuriers peuvent avoir par les employés et les clients de l'auberge avec un jet de Renseignements DD 10+APL :

- Gebril Al'Mofiss est le chef du conseil du village avec comme autres membres Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran
- Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran sont des amis d'enfance.
- Rahim Hikmat est le beau-frère de Mamoud Kaber
- La frontière du Dezbat est toute proche (3 kilomètres)

- Les cavaliers tonnerres, les troupes d'élites du Dezbat, campent à la frontière depuis trois jours. Ils sont très nombreux, plus de cent. Cela ne présage rien de bon. Ils préparent quelque chose, mais quoi ?

Si les aventuriers parlent du cavalier sans tête, ils n'auront aucune réponse et pourront voir la peur sur les visages même en insistant.

Jamil Hal'Haran (l'aubergiste)

Jamil Hal'Haran est un homme d'une quarantaine d'années. C'est un homme affable qui trône derrière son bar à l'auberge du « Tumulus ».

L'aubergiste n'est pas facile à manier, il ne se déplace pas seul, et ne sort de son auberge dorénavant que très rarement et jusqu'à disparition du cavalier sans tête.

Avec un jet de Psychologie DD 15, les aventuriers détectent la peur qui habite Jamil Hal'Haran.

Si on lui pose les questions adéquates (jugement du MD), l'aubergiste donnera les informations suivantes :

- Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran sont des amis d'enfance
- Rahim Hikmat est le beau-frère de Mamoud Kaber
- Gebril Al'Mofiss est le chef du conseil du village avec comme autres membres Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran
- La frontière du Dezbat est toute proche (3 kilomètres)

Si les aventuriers parlent du cavalier sans tête ou des événements datant de vingt ans, ils n'auront aucune réponse même en insistant.

Sabir El'Kanur (valet de Gebril Al'Mofiss)

Sabir El'Kanur est un homme de petite taille (1,50 m). Il a une quarantaine d'années. Il n'est pas bavard.

Les informations que les aventuriers peuvent avoir avec un jet de Renseignements DD10+APL si Amira est vivante, sinon DD15+APL :

- Il est au service de Gebril Al'Mofiss depuis cinq ans comme homme de confiance
- Gebril Al'Mofiss, avant la mort de sa femme, avait des grandes responsabilités à Ekbir
- Gebril Al'Mofiss est un saint homme. A la mort de sa femme, il y a 5 ans, il a quitté ses obligations pour venir s'installer dans le village d'origine de sa femme
- Gebril Al'Mofiss aime énormément sa fille
- Gebril Al'Mofiss a envoyé sa fille à la ville d'Ekbir chez un parent il y a six mois, afin qu'elle côtoie des gens de son milieu et de son âge

- Gebril Al'Mofiss est le chef du conseil du village avec comme autres membres Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran

- Les premières apparitions du cavalier sans tête autour du village datent de trois semaines environ

- Il porte une gemme à son front

- Le cavalier sans tête n'a commis aucun crime à sa connaissance

- Il travaillait avant dans l'armée d'Ekbir

Amira Al'Mofiss (fille du qadi), si vivante

Amira Al'Mofiss est une très belle jeune femme de 18 ans, brune aux cheveux ondulés et aux yeux couleur noisette. Elle est très reconnaissante envers les aventuriers.

Amira peut révéler les informations suivantes si on lui pose les bonnes questions (jugement du MD) :

- Avant la mort de sa mère, son père avait des grandes responsabilités à Ekbir. Il était Qadi de la garde sacrée
- Il y a 5 ans, son père a quitté ses obligations avec l'accord de ses supérieurs pour venir s'installer dans le village d'origine de sa femme
- Son père l'aime énormément et c'est réciproque
- Son père l'a envoyée dans la ville d'Ekbir chez un parent, il y a six mois, afin qu'elle côtoie des gens de son milieu et de son âge pour son bien et son avenir
- Son père est le chef du conseil du village avec comme autres membres Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran
- Sabir El'Kanur est au service de son père depuis cinq ans comme homme de confiance. Elle lui confierait sa vie les yeux fermés
- Elle ne sait rien du passé de Sabir El'Kanur

Fatiha Kaber (fille du vigneron)

Fatiha Kaber est une jeune femme de 17 ans.

Les aventuriers peuvent lui parler uniquement dans la chapelle de Geshtai pendant l'office de midi. Elle vit dans la maison Kaber sous la protection de nombreux gardes.

Fatiha Kaber communique aux aventuriers les informations suivantes pour peu qu'on lui pose les questions adéquates (jugement du MD) :

- Son père, depuis l'apparition du cavalier sans tête, est terrifié et dort mal la nuit
- Elle ne connaît pas les raisons de la peur de son père

- Rahim Hikmat et Jamil Hal'Haran ont peur comme son père
- Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran sont des amis d'enfance
- Rahim Hikmat est le beau-frère de Mamoud Kaber
- Gebril Al'Mofiss est le chef du conseil du village avec comme autres membres Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran
- Son frère Maoud est entré au service d'Al'Akbar contre l'avis de son père. Il voulait que son fils lui succède
- Son père ne veut pas que l'on parle du cavalier sans tête car cela va donner une mauvaise réputation au village et au vin. Et une mauvaise réputation va les mener à la faillite
- Le nom du commanditaire des aventuriers doit rester secret, son père risque de renier son fils.
- Il est possible que les ouvriers qui travaillent sur la vigne aient vu des choses. Mieux vaut les voir en privé, ils parleront plus facilement
- Les anciens du village ont changé d'attitude. Ils ont peur. Elle ne les a jamais vus comme ça

Rahim Hikmat (le tonnelier)

Rahim Hikmat est un homme d'une quarantaine d'années. C'est un homme de petite taille.

Avec un jet de Psychologie DD 15, les aventuriers détectent la peur qui habite Rahim Hikmat. C'est le maillon faible du trio.

Rahim Hikmat ne parlera que sous la menace et s'il ne peut espérer aucune aide. Sinon, il cherchera à fuir en courant et en appelant, en hurlant, « au secours ! ». S'il réussit à s'échapper, il cherchera à faire arrêter les aventuriers par la milice ou ses hommes pour tentative d'enlèvement. Les personnages seront alors jugés rapidement (voir paragraphe Procès). S'il est neutralisé, c'est-à-dire coincé sans échappatoire (il n'est pas nécessaire de le neutraliser au sens des règles ; s'il ne peut plus rien faire, il se rendra à l'évidence), il parlera sous réserve qu'un jet d'Intimidation soit réussi DD 5+APL (ou par des moyens magiques) :

- Le cavalier sans tête n'est autre que le fantôme du barde Hakim Bramur
- C'était un cousin éloigné de Hilal El'Kobr. Ce dernier l'avait fait venir d'Ekbir pour les aider à désamorcer des pièges
- Il est mort lors de l'exploration des souterrains d'une bâtisse en ruine (faux)
- Le barde croit que c'est leur faute et veut se venger d'eux. Mais ce n'est pas leur faute (pas

complètement vrai mais pas complètement faux non plus, cf. Contexte de l'aventure)

- Cette histoire date d'il y a 30 ans
- Deux de leurs amis ont été tués il y a 30 ans par le cavalier sans tête. Jawad Bourolfi fut le premier à tomber sous les coups du cavalier sans tête, un soir qu'il rentrait tard d'une soirée bien arrosée. Et Hilal El'Kobr fut retrouvé pendu dans sa petite ferme
- Il est prêt à vous payer si vous le laissez libre et que vous le protégez

Si un jet d'intimidation DD 10+APL est réussi (ou par des moyens magiques appropriés) :

- Il dit ce qui est indiqué au-dessus
- Il précise que la bâtisse était en fait le tumulus situé près du village. Jawad Bourolfi et lui découvrirent, par hasard, en creusant dans la forêt, pour extraire des pierres pour leur clôture, un accès menant à la tombe. Ce dernier donnait sur une galerie creusée dans la roche et dont les murs étaient recouverts d'inscriptions en ancien bakluni, probablement une sortie secrète éboulée ou condamnée. Ils rentrèrent chez eux et contactèrent leurs amis
- Il avoue être en partie responsable de la mort du barde, et qu'il fait parti des prochaines victimes sur la liste du cavalier sans tête. Ses amis Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran sont également sur la liste car ils sont aussi responsables
- Il souhaite être protégé et ne supporte plus cette situation
- Si Keyn et ses cavaliers-tonnerres ont été prévenus des agissements des aventuriers, Rahim leur fera savoir que Mamoud est à l'origine de la venue des cavaliers-tonnerres et que c'est lui qui les a dénoncé à Keyn, pour ne plus être importuné. C'est lui le chef des 3

Si les aventuriers ne parviennent pas à l'intimider, alors il ne dira que ce qui suit :

- La frontière du Dezbat est toute proche (3 kilomètres)
- Les cavaliers tonnerres, les troupes d'élites du Dezbat, campent à la frontière depuis trois jours. Ils sont très nombreux, plus de cent. Cela ne présage rien de bon. Ils préparent quelque chose, mais quoi ?
- Il fait parti du conseil du village avec Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran, et Gebril Al'Mofiss est le chef

- Il demandera à être libéré et ramené chez lui sinon il informera la milice de leurs agissements
- Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran sont des amis d'enfance
- Rahim Hikmat est le beau-frère de Mamoud Kaber

Si les aventuriers parlent du cavalier sans tête ou des événements datant de vingt ans, ils n'auront aucune réponse même en insistant.

Mamoud Kaber (le vigneron)

Mamoud Kaber est un homme d'une quarantaine d'années. Il vit barricadé dans sa maison. Les aventuriers n'ont aucune chance de le voir. Il n'accepte aucune visite.

Ouvriers vigneron

Les ouvriers les plus vieux pourront donner les informations suivantes, à l'abri des regards, sur un jet de Gather information/Renseignement DD 10+APL (les membres de la méta-org d'Ekbir *Les Paysans* bénéficient d'un bonus de circonstance de +5 sur le jet):

- Mamoud Kaber est un bon patron
- Il a petit à petit acheté toutes les terres cultivables
- Il a fait planter des vignes par des étrangers venant du Doab, qui les ont formés à la culture de la vigne
- Mamoud Kaber a décrété l'événement du cavalier sans tête comme tabou. Interdiction d'en parler à quiconque. Aussi l'ouvrier demandera que les aventuriers jurent sur Al'Akbar qu'il ne sera pas impliqué
- Le cavalier sans tête est apparu, il y a trois semaines environ
- Il l'a déjà vu traverser les vignes au coucher du soleil, toujours au nord du village et aller dans la forêt
- Il est grand et recouvert d'une cape rouge
- Cette cape ressemble à la cape que portait un barde ici, il y a une vingtaine d'années, puis un cavalier fantôme, qui a hanté les villageois quelques temps après, avant de ne plus réapparaître. Les deux personnes (le barde et le cavalier fantôme) ont disparu, comme évanoui dans la nature
- Il chevauche un cheval noir rapide
- Il a attaché à sa selle sa tête avec une pierre noire sur le front
- Mamoud Kaber a recruté des gardes à Ekbir, et semble très inquiet, comme s'il avait peur de quelque chose

- Un événement similaire s'est déjà produit quelques années auparavant, il y a 30 ans environ. Un cavalier fantôme, vêtu d'une cape rouge, parcourait la région cherchant à harceler les notables. Deux d'entre eux furent tués avant qu'il ne disparaisse. Jawad Bourolfi fut le premier à tomber sous les coups du cavalier sans tête, un soir qu'il rentrait tard d'une soirée bien arrosée. Et Hilal El'Kobr fut retrouvé pendu dans sa petite ferme

- Usni Bourolfi pourrait peut-être vous en dire plus. C'est le frère de Jawad et depuis la disparition de son frère, il ne s'en est jamais vraiment remis. Il est devenu un ivrogne qui vit aux abords du village. Pensez à lui amener à boire si vous y allez

Usni Bourolfi (l'alcoolique)

Usni Bourolfi est un homme d'une quarantaine d'années. Mais il a l'apparence d'un homme de plus de soixante ans. Il est habillé de loques et a une absence totale d'hygiène. Il habite dans une cabane entre la maison des Kaber et le Tumulus en plein milieu des vignes. Il vit de dons et de petits travaux. Il est alcoolique; tous les soirs, il boit à l'auberge du «Tumulus» en fin de journée.

Il n'acceptera de parler que dans sa cabane qui est au nord ouest du village, et à condition que les aventuriers achètent un tonnelet de vin.

Il parlera uniquement si les aventuriers lui offrent le tonneau et qu'il puisse le consommer pendant l'entretien. Si les aventuriers l'empêchent de boire ou font une action d'intimidation DD15, cela le rendra muet comme une carpe. Il faudra un jet de Diplomatie DD15 pour qu'il parle à nouveau et un tonnelet supplémentaire.

La cabane de Usni Bourolfi est misérable et puante. Elle est composée d'une seule pièce avec une paille, une table et deux bancs. Elle n'a pas été nettoyée depuis plus de dix ans.

« Vous voulez que je vous parle du cavalier sans tête ? »

« C'est une longue histoire, si si, une longue histoire qui remonte à plus de vingt ans.

Un peu de vin pour me lancer, j'ai la gorge sèche. »

Il se sert un gobelet de vin qu'il vide cul sec.

« Il y a plus de vingt ans de cela, mon frère, Jawad Bourolfi et ses quatre amis Mamoud Kaber, Rahim Hikmat, Jamil Hal'Haran et Hilal El'Kobr ont été vu avec un étranger. Un homme avec une superbe cape rouge qui était arrivé au village. Il a chanté le soir à l'auberge, enfin en ce temps là, elle n'était pas comme maintenant, c'était une petite mesure bien misérable. Il a chanté un soir seulement.

On l'a revu, enfin..., ce qu'il en restait, plusieurs semaines plus tard. Il hantait la région avec sa tête à ses côtés et sa fabuleuse cape rouge. La légende du cavalier sans tête venait de naître. Tout le monde avait peur. Un matin, Jawad Bourolfi a été retrouvé mort dans une rue du village, le masque de la peur figé sur son visage. Les autres notables, Mamoud Kaber, Rahim Hikmat et Jamil Hal'Haran s'entourèrent de gardes. Mais Hilal El'Kobr fut sa seconde victime probablement. On le retrouva pendu chez lui sans raison. Le nayib de l'époque lança les soldats aux trousses du cavalier sans tête. Puis, on n'en entendit plus jamais parler de lui. La rumeur a couru qu'il avait été touché par un des hommes du nayib. Qui sait ? Toujours est-il qu'on n'en a plus entendu parler jusqu'à récemment. Il est revenu nous hanter. Pourquoi ? ... (silence)

« Je vais vous parler des destins des quatre potes de mon frère, c'est très intéressant.

Jamil, un an plus tard, acheta la mesure qui nous servait d'auberge et fit beaucoup de travaux au cours des ans. Et maintenant, on a une auberge digne d'Ekbir, enfin je crois, c'est ce que les étrangers disent. »

Il se sert un gobelet de vin qu'il vide cul sec.

« On en vient à Mamoud et Rahim. Rahim s'absente pendant cinq ans du village. Et quand il est revenu, il a fait construire la tonnellerie.

Mamoud lui, il a petit à petit acheté toutes les terres cultivables. Il a fait planter des vignes par des étrangers venant du Doab. Les étrangers ont formé les villageois à la culture de la vigne. Avant il n'y avait que quelques pieds de vignes pour notre piquette, et maintenant il y en a partout.

Et oui, trois paysans sans le sou, ils ont fait tout cela, étonnant non ? Moi cela me donne soif. »

Il se sert un gobelet de vin qu'il vide cul sec.

« Maintenant le village est sous leur coupe. Vous avez essayé de parler du cavalier sans tête au village et personne n'en parle. Ben normal, Mamoud a décrété le sujet tabou. Quiconque en parle ne travaillera plus au village. Et ce n'est pas des menaces en l'air, avec ses deux amis, ils sont les seuls à donner du travail. Ils disent que cela empêchera de vendre le vin si on parle du cavalier sans tête aux étrangers. C'est du pipo, oui Monsieur, du pipo. »

Il se sert un gobelet de vin qu'il vide cul sec.

Il se sert un gobelet de vin qu'il vide cul sec, puis il s'écroule complètement soûl.

Aucun effort des aventuriers ne le fera sortir de sa torpeur avant le lendemain midi. Dès le lendemain matin, à l'aube, Kaber fera enlever Usni pour

l'enfermer chez lui, afin qu'il ne parle à personne d'autres.

Les habitants du village de Médrina

Les habitants du village sont réticents à parler à des étrangers. Avec un jet de Renseignements DD15 les aventuriers auront les informations suivantes :

- Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran sont des amis d'enfance.
- Rahim Hikmat est le beau-frère de Mamoud Kaber
- Gebril Al'Mofiss est le chef du conseil du village avec comme autres membres Rahim Hikmat, Mamoud Kaber et Jamil Hal'Haran.
- La frontière du Dezbat est toute proche (3 kilomètres).

Si les aventuriers parlent du cavalier sans tête, ils n'auront aucune réponse et pourront voir la peur sur les visages des villageois même en insistant.

Si les joueurs cherchent à discuter avec des vieux du village, ils en auront tout loisir sous réserve qu'ils fassent cela discrètement, c'est-à-dire, chez la personne ou à l'abri de regards indiscrets. Si cette discrétion est remplie, les aventuriers pourront apprendre les choses suivantes, si leur jet de Diplomatie ou Bluff ou Intimidation DD10+APL est réussi :

- Le cavalier sans tête est de retour pour terminer sa sombre tâche
- Il pensait qu'il avait été tué par la milice du nayib d'autrefois, car quelqu'un l'avait soit-disant vu mourant sur le parvis du temple. Mais il n'en est rien
- Il est apparu pour la première fois, il y a 20 ans environ. Peu de temps après le passage d'un barde vêtu d'une cape rouge
- Il a déjà tué deux personnes: Jawad Bourolfi et Hilal El'Kobr
- Ils faisaient parti d'une bande comprenant, Rahim Hikmat, Jamil Hal'Haran et Mamoud Kaber
- Que s'est-il passé ? Qui était ce barde ? Pourquoi ce cavalier sans tête ? Toutes ces questions cachées au plus profond de leur mémoire ressurgissent maintenant.

Procès

Si les aventuriers sont arrêtés pour avoir troublé l'ordre ou menacé certains membres du conseil, ils seront jugés rapidement. Ils seront enfermés dans le local de la milice. Puis ils seront conduits à la salle du conseil où celui-ci se réunira avec la milice et les hommes d'armes de chacun des membres. On entendra les charges retenues contre les aventuriers, puis la plaidoirie des accusés, et enfin la sentence sera rendue.

Elle reste simple, il s'agit d'une expulsion du territoire avec interdiction de revenir dans le village. Par contre les aventuriers peuvent toujours explorer les environs à partir du moment où ils ne reviennent pas dans le village perturber et menacer les habitants. Dans le cas contraire, ils seraient à nouveau arrêtés et mis en prison pour une période d'une semaine (1 TU) avant d'être reconduits loin du village. Et à la seconde récidive, ils seront maintenus un mois au cachot (4 TU).

Rencontre 7: La Poursuite

Prendre la carte en annexe C.

Après le long entretien avec un vigneron, les aventuriers ont les informations permettant de situer les apparitions du cavalier sans tête au nord du village, au milieu des vignes. Les vignes sont plantées du Nord au Sud.

Demander aux joueurs de vous indiquer le placement de leur personnage à l'aide de la carte. Il n'est pas possible de se placer aux environs de la maison des Kaber, les cavaliers-tonnerre s'étant positionnés là en force.

Selon le placement des PJ, ceux-ci pourront intervenir ou seulement regarder les événements.

Le cavalier sans tête apparaîtra au lever du soleil le lendemain. Il n'est pas apparu la nuit précédente.

Tactique : Le cavalier sans tête va apparaître au petit matin venant des environs de la maison Kaber. Il est au grand galop poursuivi par l'ensemble des cavaliers tonnerres (plus de cent hommes). Le cavalier sans tête va en direction de la forêt pour rejoindre son repaire. Les cavaliers tonnerres, qui lui ont tendu une embuscade autour de la maison Kaber, sont à soixante mètres de lui.

Si les aventuriers se signalent, les cavaliers tonnerres et le cavalier sans tête les ignorent.

Si les aventuriers attaquent les cavaliers tonnerres puis fuient, ils ne seront pas poursuivis avant la fin de la rencontre.

Si les aventuriers attaquent les cavaliers tonnerres, se reporter à la rencontre 3 pour les conséquences très négatives pour les personnages.

Si les aventuriers attaquent le cavalier sans tête, il fera tout pour fuir.

Le soleil commence à poindre vers l'Est. Soudain, vous voyez déboucher de derrière la maison Kader,

un cavalier au grand galop, puis une très imposante troupe de cavaliers à ses trousses, plus de cent.

Le premier cavalier n'a pas de tête. Sa monture se déplace à vive allure.

Un jet de Connaissance Nature ou Intelligence DD 15 permet de savoir que la vitesse du cavalier sans tête est d'environ 380 ft. par round ou 114 m par round. La vitesse des poursuivants est d'environ 240 ft. par round ou 72 m par round.

Vous devez déterminer si le placement initial des personnages peut leur permettre d'intervenir. Il vaut d'ailleurs mieux pour les PJ qu'ils n'interviennent pas !

Le cavalier sans tête mettra 12 rounds pour atteindre la forêt, les cavaliers tonnerres 21 rounds.

Si les PJ arrivent à neutraliser le cavalier sans tête, celui-ci tombera entre les mains de Keyn Ashir et des cavaliers-tonnerre le temps pour eux d'arriver au galop sur les lieux. Certains pouvoirs magiques à haut APL peuvent peut-être soustraire le cavalier sans tête à Keyn (jugement du MD). Si les PJ ont le temps de fouiller le cavalier sans tête avant l'arrivée de Keyn, ils découvrent la supercherie et identifient Sabir El Kanur. Keyn et ses cavaliers-tonnerre confisquent d'autorité le prisonnier et notamment tous ses objets magiques. Ayant identifié Sabir, Keyn peut rapidement remonter la piste jusqu'à Gebril Al Mofiss. Celui-ci a juste le temps de s'enfuir précipitamment du village avant d'être arrêté. Il est cependant démasqué comme membre de la Confrérie Rautha et désormais recherché dans tout le Califat. Sa famille est déshonorée à cause des accusations de trahison qui pèsent sur Gebril. La diversion voulue par la Confrérie Rautha a échoué. C'est une victoire pour Keyn Ashir et une défaite pour la Confrérie Rautha. Il vaut donc mieux que les PJ ne parviennent pas à capturer le cavalier sans tête !

Si le cavalier sans tête atteint la forêt, une demi-heure plus tard, une centaine de cavaliers tonnerres sortiront de la forêt pour aller vers la frontière du Dezbak.

♣ **Sabir El Kanur, le Cavalier sans tête :** Humain Pal10 ; cf. annexe 6.

Rencontre 8: Le Tumulus

De l'extérieur, le tumulus ressemble à un immense amas de pierres formant un dôme s'élevant à 2m de hauteur et s'étendant sur une zone de plus de 10m de diamètre. Il n'y a pas de cavité à l'intérieur, pas de logement funéraire non plus, ni d'entrée. Au mieux, on peut trouver des serpents qui y résident. En fait, la tombe a été construite dans le sous-sol. Le complexe, bien que modeste, s'étale sur 2 niveaux (voir annexe D)

Le tumulus a été avec le temps recouvert par la forêt. Il est situé au bord d'un plateau avec un dénivelé de plus de 20m sur le côté Est, et une rivière du côté nord. La forêt est assez dense et la vision est limitée à 10m par les arbres et les buissons. Il est impossible de courir ou de sprinter dans la forêt. Il n'y a pas de chemin ou de sentier humain qui la traverse, il est très facile de se perdre dans la forêt sans un guide.

Du côté nord, la rivière serpente dans la forêt, elle est large de 3m au maximum. Son cours est sinueux. Elle est profonde de 50 centimètres environ. Elle se jette via une cascade d'une dizaine de mètre de hauteur dans un bassin peu profond. Un déplacement à la moitié de sa vitesse est nécessaire pour progresser dedans. Il est entouré de pentes assez raides, couvertes de buissons épais, et d'une énorme pierre de granit gris d'où se jette la cascade. Progresser sur la berge est très difficile, un jet de grimper DD 5 est nécessaire avec un déplacement au quart de sa vitesse. Progresser en haut des pentes hautes d'une dizaine de mètres ne permet pas de voir la rivière à cause de la végétation au risque de se perdre. Il est impossible de faire plus d'un double mouvement en marchant ou chevauchant dans la rivière.

Note : Tous les passages secrets du complexe peuvent être découverts par un jet de Fouilles DD 20.

Le premier niveau contient la tombe du seigneur et de sa femme. En voici le descriptif par pièce.

Salle T11 : L'entrée est située derrière la cascade, à l'intérieure d'une grotte naturelle. Un passage secret a été fabriqué. Pour pénétrer dans la grotte, il n'est pas nécessaire de se mouiller en passant sous l'eau, on peut atteindre la grotte à pieds secs par le côté droit. Le passage secret s'ouvre en actionnant une pierre à hauteur d'épaule ; il suffit de l'enfoncer. En refermant le passage, la pierre revient dans sa position initiale. Derrière, il y a un couloir taillé dans la roche. Pour ressortir, il suffit d'appuyer sur un mécanisme similaire. Le couloir est assez large et haut, aux alentours de 3m de hauteur pour 1m50 de largeur.

Le couloir débouche après plusieurs mètres sur une salle carrée au centre de laquelle des traces d'explosion (boule de feu ou équivalent) sont encore visibles. Le sol, le plafond et les murs sont couverts de mosaïque. Elles représentent des créatures du feu et des flammes. C'est un travail magnifique, montrant une grande maîtrise technique. Un jet de Connaissance des plans DD15 permettra aux aventuriers d'identifier des créatures du plan élémentaire du feu de la plus petite à la plus puissante.

Note : Uthank le riche seigneur qui a fait construire la Pyramide, maîtrisait la magie élémentaire du feu. Pour dissuader les avides pilliers de tombe, il protégea cette pièce avec des pièges divers dont beaucoup étaient des pièges magiques en liaison avec le feu.

A l'opposé du couloir par lequel on arrive, il y a une porte en bois noircie, abîmée et également ouverte.

Salle T12 : un nouveau couloir mène jusqu'à un autre porte en bois noirci renforcé de bandes de bronze. La porte est fermée par un gros verrou. Pour l'ouvrir, il faut faire un jet réussi de crochetage DD 12

☛ **Porte en bois dur :** 2 in. thick; hardness 5; hp 20; Break DC 25 ; Open Lock DC 20.

Salle T13 : une fois la porte ouverte, lisez ceci aux aventuriers :

« Vous arrivez dans une nouvelle salle carrée au centre de laquelle un pilier, taillée dans la roche d'origine et de forme irrégulière, soutien la voûte. Il y a une stèle avec un cheval noir, une selle et des mors, des bottes de foin, des sacs de grain, des barriques d'eau.

En face de vous, il y a une chaise portant un équipement bizarre en cuir, le haut d'un torse humain avec des sangles de cuir pouvant s'adapter sur les épaules d'un homme. Il y a quatre orifices au milieu du torse pour les yeux, la bouche et le nez. Derrière la chaise, accrochée à des clous au mur, il y a une magnifique cape rouge et une tête humaine factice avec une gemme noire incrustée dans le front.

Un jet d'Estimation DD 12 sur la pierre, indiquera qu'il s'agit d'une opale noire taillée.

Un jet d'Estimation DD 12 sur le cheval, indiquera que c'est un coursier baklunien.

Un jet d'Estimation DD 12 sur la cape rouge révélera qu'elle est ordinaire.

Les aventuriers peuvent rencontrer Sabir El'Kanur s'ils sont là à l'aube ou éventuellement au coucher du soleil. Il vient pour s'occuper du cheval, et faire une sortie. Les aventuriers peuvent également décider de surveiller l'entrée du tumulus jusqu'à l'arrivée du cavalier-fantôme pour le surprendre dans son repaire. S'ils sont au moins 2, Sabir ne cherchera pas à s'enfuir ou à lutter. Il se rendra ne voulant pas blesser des innocents.

Salle T14 : on accède à cette pièce via un passage secret. Il n'a pas été utilisé depuis des siècles comme le montre l'épaisseur de la poussière. L'escalier est obstrué par une immense toile d'araignée sur une grande longueur. Les araignées ne sont pas dangereuses. Cet escalier conduit au deuxième niveau.

Salle T15 : on accède à cette pièce via un passage secret. La salle est vide à l'exception d'une toile d'araignée.

Salle T16 : on accède à cette pièce via un passage secret. C'est la tombe du seigneur Uthank et de sa femme.

Description du second niveau

Salle T21 : c'est une immense salle dont un côté s'est effondré. Un passage conduit vers l'ancienne petite carrière qu'utilisaient Jawad et Rahim, mais dont la sortie a été rebouchée par des pierres. Il faut compter 20mn de travail à deux pour déblayer le passage. Cette salle a été pillée par nos chers notables. Une porte en bois ouverte et abîmée conduit dans le couloir T22

Couloir T22 : c'est un couloir assez long. Une trappe est ouverte juste devant le palier de la porte menant à T21. Un piège qui a été actionné et non réarmé par nos chers notables. Il en est de même avant les salles T25 et T26, une trappe a été désamorcée ouverte. Les 2 trappes sont identiques. La profondeur est de 4m. La dernière trappe en bout de couloir est toujours opérationnelle !

Piège

APL 2 (EL 2)

☞ **Spiked Pit Trap :** CR 4 ; mechanical ; location trigger ; automatic reset ; DC 20 Reflex save avoids ; 20 ft. deep (2d6, fall) ; multiple targets (first target in each of two adjacent 5-ft. squares) ; pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+2 each) ; Search DC 18 ; Disable Device DC 15.

Note : cette trappe occupe en fait les deux cases avant la porte.

APL 4 (EL 6)

☞ **Spiked Pit Trap (100 ft. deep) :** CR 6 ; mechanical ; location trigger ; manual reset ; DC 20 Reflex save avoids ; 100 ft. deep (10d6, fall) ; pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 each) ; Search DC 20 ; Disable Device DC 20.

APL 6 (EL 8)

☞ **Well-Camouflaged Pit Trap (100 ft. deep) :** CR 8 ; mechanical ; location trigger ; repair reset ; DC 20 Reflex save avoids ; 100 ft. deep (10d6, fall) ; Search DC 27 ; Disable Device DC 18.

APL 8 (EL 10)

☞ **Poisoned Spiked Pit Trap :** CR 10 ; mechanical ; location trigger ; manual reset ; DC 20 Reflex save avoids ; 50 ft. deep (5d6, fall) ; multiple targets (first target in each of two adjacent 5-ft. squares) ; pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 plus poison each) ; poison (purple worm poison, DC 24 Fortitude save resists, 1d6 Str/2d6 Str) Search DC 16 ; Disable Device DC 25.

Note : cette trappe occupe en fait les deux cases avant la porte.

APL 10 (EL 12)

☞ **Poisoned Spiked Pit Trap :** CR 10 ; mechanical ; location trigger ; manual reset ; DC 20 Reflex save

avoids ; 100 ft. deep (10d6, fall) ; pit spikes (Atk +14 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 plus poison each) ; poison (purple worm poison, DC 24 Fortitude save resists, 1d6 Str/2d6 Str) Search DC 24 ; Disable Device DC 20.

☞ **Crushing Wall Trap :** CR 10 ; mechanical ; location trigger ; automatic reset ; no attack roll required (18d6, crush) ; Search DC 20 ; Disable Device DC 25.

Note : Ce piège se situe au niveau de la case qui précède la trappe. La trappe se trouve juste avant la porte qui mène en T27 et le piège aux murs écrasants se trouve juste avant, c'est-à-dire juste après les portes vers T25 et T26.

Salle T23 : cette salle est ouverte. Sa porte en bois n'est pas fermée. On peut observer que la serrure a été forcée. Evidemment, il n'y a plus grand chose à l'intérieur, si ce n'est des coffres en bois brisés, des poteries cassées. Un cadavre humain git au milieu. Il s'agit d'un voleur qui s'est introduit jusqu'ici il y a 30 ans pendant la chasse au cavalier fantôme (donc après les cinq voleurs de l'histoire et le barde) et qui a succombé au venin des araignées. Son équipement (armure de cuir en piteux état, épée courte rouillée) dénote l'ancienneté du décès. Le trésor correspond à ses possessions.

En APL 2, il y a des araignées venimeuses qui se sont glissées jusqu'ici.

APL 2 (EL 2)

☞ **Tiny Monstrous Spiders (8) :** hp 2 each ; see *Monster Manual* p.288.

Trésor :

APL 2 : F : 0po ; P : 127po ; M : *Universal solvent (50po), Elixir of love (150po)*

APL 4 : F : 0po ; P : 134po ; M : *Universal solvent (50po), Elixir of love (150po)*

APL 6 : F : 0po ; P : 238po ; M : *Quaal's feather token, anchor (50po), Elixir of love (150po)*

APL 8 : F : 0po ; P : 221po ; M : *Quaal's feather token, anchor (50po), Elixir of love (150po), Bracers of archery lesser (417po)*

APL 10 : F : 0 po ; P : 448 po ; M : *Elixir of love (150po), Silversheen (250po), Dust of tracelessness (250po), Bracers of archery lesser (417po)*

Salle T24 : Salle vide.

Salle T25 : Salle vide.

Salle T26 : cette pièce est fermée par une porte en bois simple et dotée d'une grosse serrure.

☞ **Porte en bois ordinaire :** 1 in. thick ; hardness 5 ; hp 10 ; Break DC 15 ; Open Lock DC 20.

A l'intérieur, il y a 5 amphores contenant des céréales desséchées et 1 amphore contenant un liquide. Les céréales ne sont plus utilisables. Si on les touche, elles s'effritent et tombent en poussière. Quant au liquide, il s'agit d'une ancienne boisson à base de nectar et de miel, mais qui est devenue imbuvable aujourd'hui.

Salle T27: Cette grande salle présente des décorations murales sur le thème du feu avec des représentations de créatures élémentaires du feu. Elle est piégée. Le ou les pièges se déclenchent dès que quelqu'un pénètre dans la salle selon les statistiques données ci-dessous. Les pièges avec « automatic reset » se déclenchent tous les 10 rounds si les conditions de leur déclenchement sont toujours vérifiées (quelqu'un dans la pièce).

Piège

APL 2 (EL 4)

☞ **Summon Monster III Trap:** CR 4; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*summon monster III*, 5th-level wizard, small fire elemental), search DC 28; Disable Device DC 28.

APL 4 (EL 6)

☞ **Summon Monster V Trap:** CR 6; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*summon monster V*, 9th-level wizard, medium fire elemental), search DC 30; Disable Device DC 30.

APL 6 (EL 8)

☞ **Summon Monster V Trap:** CR 8; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; multiple trap (two simultaneous *Summon Monster V* Trap); spell effect (*summon monster V*, 9th-level wizard, medium fire elemental), search DC 30; Disable Device DC 30.

Note: il s'agit de deux pièges identiques qui se déclenchent en même temps.

APL 8 (EL 10)

☞ **Incendiary Cloud Trap:** CR 9; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*incendiary cloud*, 15th level wizard, 4d6/round for 15 rounds, DC 22 Reflex save half damage); Search DC 33; Disable Device DC 33.

☞ **Summon Monster VI Trap:** CR 7; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*summon monster VI*, 11th-level wizard, large fire elemental), search DC 31; Disable Device DC 31.

APL 10 (EL 12)

☞ **Incendiary Cloud Trap:** CR 9; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*incendiary cloud*, 15th level wizard, 4d6/round for 15 rounds, DC 22 Reflex save half damage); Search DC 33; Disable Device DC 33.

☞ **Summon Monster VI Trap:** CR 7; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*summon monster VI*, 11th-level wizard, large fire elemental), search DC 31; Disable Device DC 31.

☞ **Meteor Swarm Trap:** CR 10; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*meteor swarm*, 17th-level wizard, four spheres dealing 6d6 fire each, DC 28 Reflex save half damage); Search DC 34; Disable Device DC 34.

Conclusion

Lorsque les aventuriers auront découvert le repaire du cavalier-fantôme et que Sabir se cache derrière cette tenue, alors ils pourront convaincre ou faire pression sur Gebril Al'Mofiss pour qu'il explique les raisons de cette mascarade.

Voici les informations que donnera Gebril Al'Mofiss au groupe. Aucun jet de compétences demandé.

- Grâce au journal de l'office, il a eu vent de l'histoire du cavalier-fantôme. Et il a décidé de s'en resservir
- Il y a 16 ans, les terres du Dezbat s'étendaient jusqu'aux portes d'Ekbir la Grande.
- Elles étaient propriété de la maison prime Ashir, l'une des plus grandes familles nobles du Califat.
- A sa tête, se trouvait Nérin le Sage, nayib de sang.
- Nérin était d'ascendance impériale. Bien que bénéficiant de largesses du Calife, il s'était astreint au rythme de vie des nayibs affiliés au culte d'Al'Akbar, et se comportait en toutes choses avec piété, honneur et loyauté.
- Il régnait sur le Dezbat avec l'aide de ses faris Rautha.
- L'ordre des Faris Rautha ou chevaliers Métamorphes est versé dans les arts métamagiques.
- Sur douze pierres précieuses ont été insufflés l'âme et les talents d'un animal totem, emprunté aux douze mois du cycle de Taerre.
- Chacune de ces gemmes, une fois fixée au centre du front d'un homme, y incrustait ses pouvoirs.
- Ces pierres furent confiées à douze hommes méritants et pieux.

- Peu après, un ordre combattant fut érigé en leur honneur, et les plus braves d'entre eux devinrent bientôt les successeurs de leurs aînés.
- Ses chevaliers, les Faris Rautha, une poignée d'hommes triés sur le volet, étaient à son image, des hommes au cœur pur chargés de colporter ses valeurs et de protéger la province périodiquement menacée par des assauts venus de l'océan Dramidj.
- C'est lors d'un assaut éclair, conjointement menés par la mer et la voie terrestre, qui mit fin au règne de la Maison Ashir.
- Au beau milieu d'une nuit sans lune, plusieurs milliers d'Ataphades en armes cernèrent Castel Ashir et parvinrent en quelques heures à en prendre le contrôle. Il n'y eut que bien peu de survivants. Nérim et son épouse furent tués cette nuit là, au milieu d'une garnison dévouée mais dépassée par le nombre.
- Urik, fils illégitime de la Maison Ashir, reçut en fief les terres de son cousin, de la main même du Calife, qui souhaitait laisser entre les mains des fils d'Ashir le territoire qui avait toujours été le leur.
- Keyn, commandant des cavaliers tonnerres, devenu Premier homme d'armes de Dezbat, déclara les Faris Rautha renégats, pour trahison envers le nayib Nérim et le Dezbat. Il les pourchassa sans relâche et en tua beaucoup.
- J'étais l'ami d'un des chevaliers, Yauganet, le chevalier à la grenouille de l'ordre des Faris Rautha. Nous avons participé ensemble à plusieurs saintes missions d'éradication de créatures mauvaises. C'était un saint homme, dévoué corps et âme à protéger son seigneur, la région du Dezbat, et toujours prêt à combattre le mal.

Puis, lisez ce qui suit :

« Je vous avoue ne pas véritablement comprendre ce qui a pu se passer ce soir là. Cela fait longtemps que j'y médite et ne trouve que des contradictions à mes réflexions. Pour essayer d'être en paix avec moi-même, et m'ôter tous doutes, j'ai fomenté, avec mon ami Sabir, cette histoire de chevalier sans tête pour évaluer le comportement de Keyn et de ses cavaliers tonnerres, savoir s'ils seraient indifférents ou non. »

« Le résultat est des plus troublants. Presque deux décennies après la mort de Nérim et la disparition des chevaliers Métamorphes, la réaction des autorités du Dezbat face à l'apparition de ce faux fantôme des faris Rautha, est des plus spectaculaires

puisque l'essentiel des cavaliers tonnerres est massé aux frontières du Dezbat. Comme s'ils avaient peur de quelque chose ou n'en avaient pas encore fini... »

(silence)

« Cela conforte mes soupçons que les faris Rauthas ont été impliqués dans quelque chose de terrible, mais pas forcément celle que l'on raconte ! »

« Voudriez-vous m'aider à élucider cette affaire ? Il va de soi que je vous demanderai de prêter serment devant Al'Akbar afin de garder le secret et d'œuvrer pour le rétablissement de la vérité. »

Après que les membres du groupe aient donné leur réponse individuelle, **Gebril contactera discrètement chaque personne** qu'il jugera méritant par son attitude dans cette affaire, qui se sera comportée comme une personne droite et bonne et qui aura respecté les us et coutumes d'Ekbir. Par ses serviteurs, le Qadi connaît chaque fait et geste de chacun au village. Il dira alors à chacune de ces personnes, **prises séparément et non ensemble :**

« Nous avons besoin de personnes telles que vous dans notre confrérie. Accepteriez-vous de nous rejoindre pour défendre une cause juste ? »

Pour les personnages qui sont intéressés pour entrer dans la Confrérie Rautha, se reporter au paragraphe ci-dessous *Entrer dans la Confrérie Rautha* pour les modalités d'appartenance à cette organisation.

Entrer dans la Confrérie Rautha

Ce paragraphe ne concerne que les personnages qui ont été individuellement contactés par Gebril et qui sont a priori intéressés par sa proposition.

Tout le monde est accepté (notamment toutes les races) à condition d'être d'alignement LG ou NG et de se convertir à la Foi exaltée (seule religion de l'ordre des Faris Rautha).

La Confrérie Rautha étant une société secrète, l'appartenance à cette confrérie ne doit pas être clamée sur les toits. La Confrérie est clandestine à Ekbir et ses membres sont susceptibles de poursuites. Il faut bien faire comprendre aux candidats potentiels ce à quoi ils s'engagent.

Pour entrer dans la Confrérie, il suffit de prêter un serment solennel qui engage ceux qui le prêtent :

« Je jure sur les Saintes Reliques, sur la Parole du Grand Prêtre et sur les Très Saints Dieux des Paynims, d'être fidèle à l'enseignement d'Al'Akbar, d'être fidèle à la Maison Prime d'Ashir, d'honorer les quatre piliers du Dragon et de me battre sans faillir pour la justice, la vérité et la prospérité du Dezbat et d'Ekbir. »

La Confrérie Rautha sera considérée comme une méta-org secrète d'Ekbir. Les avantages et les inconvénients

dépendront de l'avancement de la trame des faris rautha. Naturellement, trahir le serment aurait les plus graves conséquences. Prêter ce serment ne doit pas être fait à la légère.

Il est possible de cumuler l'appartenance à la Confrérie Rautha avec les méta-orgs suivantes : Clergé de la Foi exaltée, 'Askar, Marine, Faris, Mouqollad, Confrérie des derviches danseurs, Cour des Miracles, Zawiyar, Chamanes et n'importe quelle origine sociale. On ne peut pas cumuler avec les méta-orgs non citées.

Le personnage qui entre dans la Confrérie Rautha gagne *Serment de la Confrérie Rautha* sur son AR.

Gebril précise au nouveau membre que des informations lui seront révélées au fur et à mesure mais qu'il vaut mieux pour lui et pour la Confrérie qu'il n'en sache pas trop. Une capture aurait de trop graves conséquences.

Cependant, Gebril révèle au personnage que la Confrérie Rautha cherche à restaurer l'ordre des Faris Rautha, un ordre de faris du Dezbat injustement accusé de trahison et dont les membres furent injustement exécutés. Pour cela, la Confrérie Rautha souhaite récupérer les gemmes frontales portées autrefois par les Faris Rautha et que Keyn Ashir a prises sur leurs cadavres. Elles sont gardées à Castel Ashir dans le Dezbat par les cavaliers-tonnerre. Le cavalier sans tête était en fait une diversion pour attirer Keyn ici avec le plus grand nombre possible de cavaliers tonnerre afin de pouvoir mener en parallèle une opération commando à Castel Ashir pour récupérer les gemmes face à une garnison réduite. La Confrérie cherche justement parmi ses membres des frères suffisamment valeureux pour accomplir cette mission. Si le personnage le souhaite, il pourra être choisi. Si c'est le cas, informer le joueur que cette mission sera jouée dans l'aventure **EKB5-04 Retour à Castel Ashir** qui constitue la suite de celle-ci. Si le secret du cavalier sans tête a été préservé, Gebril pourra continuer la diversion le temps que le personnage récupère les gemmes à Castel Ashir. Ainsi, Keyn Ashir aura lâché la proie pour l'ombre...

Choix et conséquences

Chaque personnage fait individuellement son choix de garder ou non secrète l'histoire du cavalier sans tête :

- Il garde le secret, il obtient la faveur de Gebril Al'Mofiss, qu'il ait prêté serment ou non.
- Il parle du secret, il n'a aucune faveur.
- Il parle aux cavaliers tonnerres, il n'a aucune faveur.
- Il garde le secret, prête serment et accepte de faire partie de la confrérie Rautha, il obtient les faveurs de Gebril Al'Mofiss et de la confrérie Rautha ainsi que la mention *Serment de la Confrérie Rautha*. Un personnage ne peut pas parler du secret et faire

partie de la confrérie Rautha. C'est l'exclusion immédiate avec un malus en Diplomatie de -10 pour toute tentative de discussion avec un membre de la Confrérie Rautha ou un faris Rautha ou un proche des chevaliers Métamorphes.

- Si les personnages ont sauvé la vie d'Amira Al Mofiss, ils obtiennent la mention *Amira Al Mofiss* sur leur AR.
- Si un personnage, appartenant à l'une des méta-orgs suivantes, a réussi à découvrir la vérité, il obtient la récompense correspondante sur son AR (*Récompense des méta-orgs*): Zashassar, Garde sacrée, Faris d'Ekbir, Clergé de la Foi exaltée, 'Askar, Marine, Noblesse, Noblesse royale, Mouqollad, Confrérie des derviches danseurs, Confrérie Rautha, Cour des Miracles, Les Paysans.

Les personnages toucheront les 100 pièces d'or de Maoud Kaber s'ils décident d'aller le voir et qu'il raconte ou non l'histoire du cavalier sans tête.

Fin

Expérience

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

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

Rencontre 2

Les Bandits

Vaincre les bandits

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

Rencontre 6

Enquête

Comprendre la vieille histoire du cavalier-fantôme d'il y a 30 ans (savoir que le barde était le cavalier fantôme, les noms des notables impliqués, les noms de ceux qui furent tués il y a 30 ans, découvrir les raisons du drame,

si les PJ n'ont découvert qu'une partie de la vérité, accordez une partie des xp selon votre jugement) :

APL 2	40 xp
APL 4	60 xp
APL 6	80 xp
APL 8	100 xp
APL 10	120 xp

Rencontre 8

Le Tumulus

Subir ou désamorcer le piège de la zone T22

APL 2	60 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp

Subir ou désamorcer le piège de la zone T27

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

Vaincre les araignées en T23

APL 2	60 xp
-------	-------

Histoire

Apprendre la vérité sur le cavalier sans tête (c'est Sabir El Kanur) et obtenir les informations de Gebril Al Mofiss dans la *Conclusion* :

APL 2	50 xp
APL 4	75 xp
APL 6	100 xp
APL 8	125 xp
APL 10	150 xp

Expérience totale possible

APL 2	450 xp
APL 4	675 xp
APL 6	900 xp
APL 8	1,125 xp
APL 10	1,350 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 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'acquièrent pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnables qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

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

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

Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

Rencontre 1

La mission (obtenue dans la Conclusion)

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

APL4 : F: 0 po; P: 100 po; M: 0 po

APL6 : F: 0 po; P: 100 po; M: 0 po

APL8 : F: 0 po; P: 100 po; M: 0 po

APL10 : F: 0 po; P: 100 po; M: 0 po

Rencontre 2

Les Brigands

APL 2 : F : 69 po; P : 4 po; M : 0 po.

APL 4 : F : 51 po; P : 22 po; M : : *scimitar +1* (193 po par personne)

APL 6 : F : 149 po; P : 60 po; M : *scimitar +1* (193 po par personne)

APL 8 : F : 149 po; P : 70 po; M : *scimitar +1* (193 po par personne)

APL 10 : F : 120 po; P : 30 po; M : *scimitar +1* (193 po par personne), *Necklace of fireballs type II* (225 po par

personne), *Amulet of natural armor +1* (167 po par personne)

Rencontre 8

Le Tumulus

APL 2 : F : 0po; P : 127po; M : *Universal solvent* (50po), *Elixir of love* (150po)

APL 4 : F : 0po; P : 134po; M : *Universal solvent* (50po), *Elixir of love* (150po)

APL 6 : F : 0po; P : 238po; M : *Quaal's feather token, anchor* (50po), *Elixir of love* (150po)

APL 8 : F : 0po; P : 221po; M : *Quaal's feather token, anchor* (50po), *Elixir of love* (150po), *Bracers of archery lesser* (417po)

APL 10 : F : 0 po; P : 448 po; M : *Elixir of love* (150po), *Silversheen* (250po), *Dust of tracelessness* (250po), *Bracers of archery lesser* (417po)

Trésor maximum possible

APL 2	450 po
APL 4	650 po
APL 6	900 po
APL 8	1,300 po
APL 10	2,300 po

Annexe 1: Statistiques PNJ

APL 2

Les Bandits

Brigand, Humain (2): Rgr1: CR 1; Medium Humanoid (Human); HD 1d8+2; hp 10; Init +2 (+2 Dex); Spd 30 ft; AC 15 [+3 Studded leather, +2 Dex]; flat-footed 13; touch 12; Base Atk +1; Grp +3; Atk +3 melee (1d6+2(4) [crit 18-20/x2], scimitar), or +4 ranged (1d8, [crit 20/x3], composite longbow); Space/Reach 5ft/5ft; SQ Wild Empathie, Favored Enemy (human +2 bonus on Bluff, Listen, Spot, Survival checks and weapon damage), Tracks; AL NE; SV Fort +4, Ref +4, Will +1; Str 14, Dex 14, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Climb +4, Handle Animal +2, Hide +6, Knowledge Nature +5, Listen +5, Move Silently +6, Ride +3, Search +5, Spot +5, Survival +2, Swim +3; Point Blank Shot, Weapon Focus (Composite Longbow).

Possessions : scimitar (1 po par personne), composite longbow (8.5 po par personne), 20 arrows, studded leather (2 po par personne).

Brigand, Humain (4): War1; CR 1/2; Medium Humanoid (Human); HD 1d8+2; hp 7; Init +2 (+2 Dex); Spd 30 ft; AC 16 [+3 Studded leather, +1 Buckler, +2 Dex]; flat-footed 14; touch 12; Base Atk +1; Grp +3; Atk +4 melee (1d6+2 [crit 18-20/x2], scimitar), or +4 ranged (1d8, [crit 20/x3], composite longbow); Space/Reach 5ft/5ft; AL CN; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 14, Dex 14, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Climb +2, Intimidate +4, Ride +4, Search +2, Spot +3, Swim 0; Point Blank Shot, Weapon Focus (Scimitar).

Possessions : scimitar (1 po par personne), composite longbow (8.5 po par personne), 20 arrows, studded leather (2 po par personne).

APL 4

Les Bandits

Chef Brigand: Humain Rgr4; CR 4; Medium Humanoid (Human); HD 4d8+8; hp 31; Init +2 (+2 Dex); Spd 30 ft; AC 15 [+3 Masterwork Studded leather, +2 Dex]; flat-footed 13; touch 12; Base Atk +4; Grp +6; Atk +7 melee (1d6+3(5) [crit 18-20/x2], scimitar +1), or +6 ranged (1d8, [crit 20/x3], composite longbow (+2 Str bonus)); Space/Reach 5ft/5ft; SQ Wild Empathie, Favored Enemy (human +2 bonus on Bluff, Listen, Spot, Survival checks and weapon damage), Tracks, Combat Style-Archery; AL NE; SV Fort +6, Ref +6, Will +2; Str 15, Dex 14, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Climb +4, Handle Animal +2, Hide +9, Knowledge Nature +10, Listen +8, Move Silently +9, Ride +4, Search +8, Spot +8, Survival +8, Swim +3; Point Blank Shot, Weapon Focus (Composite Longbow), Rapid Shot, Precise Shot, Endurance.

Ranger spells prepared (1; save DC = 11 + spell level): 1st - Longstrider.

Possessions : scimitar +1 (193 po par personne), composite longbow (8.5 po par personne), 20 arrows, studded leather (2 po par personne).

Brigand, Humain (4): War2; CR 1; Medium Humanoid (Human); HD 2d8+4; hp 14; Init +2 (+2 Dex); Spd 30 ft; AC 16 [+3 Studded leather, +1 Buckler, +2 Dex]; flat-footed 14; touch 12; Base Atk +2; Grp +4; Atk +4 melee (1d6+2 [crit 18-20/x2], scimitar), or +5 ranged (1d8, [crit 20/x3], composite shortbow); Space/Reach 5ft/5ft; AL CN; SV Fort +5, Ref +2, Will +1; Str 14, Dex 14, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Bluff +1, Climb +2, Intimidate +4, Ride +4, Search +2, Spot +4, Swim 0; Point Blank Shot, Weapon Focus (composite shortbow).

Possessions : scimitar (1 po par personne), composite shortbow (6 po par personne), 20 arrows, studded leather (2 po par personne), buckler (1 po par personne).

APL 6

Les Bandits

Chef Brigand : Humain Rgr4; CR 4; Medium Humanoid (Human); HD 4d8+8; hp 31; Init +2 (+2 Dex); Spd 30 ft; AC 15 [+3 Masterwork Studded leather, +2 Dex]; flat-footed 13; touch 12; Base Atk +4; Grp +6; Atk +7 melee (1d6+3(5) [crit 18-20/x2], scimitar +1), or +7 ranged (1d8+2, [crit 20/x3], composite longbow (+2 Str bonus)); Space/Reach 5ft/5ft; SQ Wild Empathie, Favored Enemy (human +2 bonus on Bluff, Listen, Spot, Survival checks and weapon damage), Tracks, Combat Style-Archery; AL NE; SV Fort +6, Ref +6, Will +2; Str 15, Dex 14, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Climb +4, Handle Animal +2, Hide +9, Knowledge Nature +10, Listen +8, Move Silently +9, Ride +4, Search +8, Spot +8, Survival +8, Swim +3; Point Blank Shot, Weapon Focus (Composite Longbow), Rapid Shot, Precise Shot, Endurance.

Ranger spells prepared (1; save DC = 11 + spell level): 1st - Longstrider.

Possessions : scimitar +1 (193 po par personne), mighty composite longbow (+2 Str Bonus) (50 po par personne), masterwork studded leather (15 po par personne), 20 arrows.

Brigand, Humain : Rgr4; CR 4; Medium Humanoid (Human); HD 4d8+8; hp 31; Init +2 (+2 Dex); Spd 30 ft; AC 15 [+3 Studded leather, +2 Dex]; flat-footed 13; touch 12; Base Atk +4; Grp +6; Atk +6(7) melee (1d6+2(5) [crit 18-20/x2], scimitar), or +7 ranged (1d8, [crit 20/x3], composite longbow); Space/Reach 5ft/5ft; SQ Wild Empathie, Favored Enemy (human +2 bonus on Bluff, Listen, Spot, Survival checks and weapon damage), Tracks, Combat Style-Archery; AL NE; SV Fort +6, Ref +6, Will +2; Str 15, Dex 14, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Climb +4, Handle Animal +2, Hide +9, Knowledge Nature +10, Listen +8, Move Silently +9, Ride +4, Search +8, Spot +8, Survival +8, Swim +3; Point Blank Shot, Weapon Focus (Composite Longbow), Rapid Shot, Precise Shot, Endurance.

Ranger spells prepared (1; save DC = 11 + spell level): 1st - Longstrider.

Possessions : scimitar (1 po par personne), composite longbow (8.5 po par personne), 20 arrows, studded leather (2 po par personne), ~~oil of greater magic weapon +1~~.

Brigand, Humain (2): Rog4; CR 4; Medium Humanoid (Human); HD 4d6+4; hp 22; Init +7 (+3 Dex, +4 Improved Initiative); Spd 30 ft; AC 17 [+3 Masterwork Studded leather, +1 Masterwork Buckler, +3 Dex]; flat-footed 14; touch 13; Base Atk +3; Grp +5; Atk +6(7) melee (1d6+2(3) [crit 19-20/x2], short sword), or +6 ranged (1d6, [crit 20/x3], composite shortbow); Space/Reach 5ft/5ft; SA Sneak attack +2d6; SD Evasion, Uncanny dodge; AL NN; SV Fort +2, Ref +7, Will +1; Str 14, Dex 17, Con 12, Int 12, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats : Appraise +3, Balance +7, Bluff +2, Climb +4, Diplomacy +1, Disable Device +6, Disguise +1, Escape Artist +5, Gather Information +1, Hide +10, Intimidate +1, Jump +5, Listen +7, Move Silently +10, Open Lock +8, Search +8, Sense Motive +1, Spot +7, Swim +3, Tumble +10, Use Rope +4; Dodge, Weapon Focus (short sword), Improved Initiative.

Possessions : masterwork studded leather (15 po par personne), masterwork buckler (14 po par personne), ~~oil of greater magic weapon +1~~, short sword (1 po par personne), composite shortbow (6 po par personne), 20 arrows.

APL 8

Les Bandits

Chef Brigand : Humain Rgr6: CR 6; Medium Humanoid (Human); HD 6d8+12; hp45; Init +2 (+2 Dex); Spd 30 ft; AC 15 [+3 Studded leather, +2 Dex]; flat-footed 13; touch 12; Base Atk +6/+1; Grp +8; Atk +9 melee (1d6+3 [crit 18-20/x2], scimitar +1), or +9 ranged (1d8+2, [crit 20/x3], mighty composite longbow (+2 Str bonus)); Full Atk +9/+4 (1d6+3 [crit 18-20/x2], scimitar +1), or +9/+4 ranged (1d8+2, [crit 20/x3], mighty composite longbow (+2 Str bonus)); Space/Reach 5ft/5ft; SQ Wild Empathie, Favored Enemy (human +2 bonus Bluff, Listen, Spot, Survival checks and weapon damage), Tracks, Combat Style-Archery, Improved Combat Style-Archery; AL NE; SV Fort +7, Ref +7, Will +5; Str 15, Dex 14, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Climb +4, Handle Animal +2, Hide +11, Knowledge Nature +12, Listen +10, Move Silently +11, Ride +4, Search +10, Spot +10, Survival +10, Swim +4, Use Rope +3; Point Blank Shot, Weapon Focus (Composite Longbow), Rapid Shot, Precise Shot, Endurance, Manyshots, Iron Will.

Ranger spells prepared (2; save DC = 11 + spell level): 1st - *Longstrider, Pass without Trace*.

Possessions : scimitar +1 (193 po par personne), mighty composite longbow (+2 Str Bonus) (50 po par personne), masterwork studded leather (15 po par personne), 20 arrows.

Brigand, Humain : Rgr6; CR 6; Medium Humanoid (Human); HD 6d8+12; hp45; Init +2 (+2 Dex); Spd 30 ft; AC 15 [+3 Studded leather, +2 Dex]; flat-footed 13; touch 12; Base Atk +6/+1; Grp +8; Atk +8(9) melee (1d6+2(3) [crit 18-20/x2], scimitar), or +9 ranged (1d8, [crit 20/x3], composite longbow); Full Atk +8(9)/+3(4) (1d6+2(3) [crit 18-20/x2], scimitar), or +9/+4 ranged (1d8, [crit 20/x3], composite longbow); Space/Reach 5ft/5ft; SQ Wild Empathie, Favored Enemy (human +2 bonus Bluff, Listen, Spot, Survival checks and weapon damage), Tracks, Combat Style-Archery,

Improved Combat Style-Archery; AL NE; SV Fort +7, Ref +7, Will +5; Str 15, Dex 14, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Climb +4, Handle Animal +2, Hide +11, Knowledge Nature +12, Listen +10, Move Silently +11, Ride +4, Search +10, Spot +10, Survival +10, Swim +4, Use Rope +3; Point Blank Shot, Weapon Focus (Composite Longbow), Rapid Shot, Precise Shot, Endurance, Manyshots, Iron Will.

Ranger spells prepared (2; save DC = 11 + spell level): 1st - *Longstrider, Pass without Trace*.

Possessions : scimitar (1 po par personne), composite longbow (8.5 po par personne), 20 arrows, studded leather (2 po par personne), ~~oil of greater magic weapon +1~~.

Brigand, Humain (2): Rog6; CR 6; Medium Humanoid (Human); HD 6d6+6; hp 32; Init +7 (+3 Dex, +4 Improved Initiative); Spd 30 ft; AC 17 [+3 Masterwork Studded leather, +1 Masterwork Buckler, +3 Dex]; flat-footed 14; touch 13; Base Atk +4; Grp +6; Atk +7(8) melee (1d6+2(3) [crit 19-20/x2], short sword), or +7 ranged (1d6, [crit 20/x3], composite shortbow); Space/Reach 5ft/5ft; SA Sneak attack +3d6; SD Evasion, Uncanny dodge; AL NN; SV Fort +3, Ref +8, Will +2; Str 14, Dex 17, Con 12, Int 12, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats : Appraise +4, Balance +7, Bluff +2, Climb +4, Diplomacy +1, Disable Device +6, Disguise +1, Escape Artist +8, Gather Information +1, Hide +12, Intimidate +1, Jump +5, Listen +9, Move Silently +12, Open Lock +8, Search +10, Sense Motive +1, Spot +9, Swim +3, Tumble +12, Use Rope +8; Dodge, Mobility, Weapon Focus (short sword), Improved Initiative.

Possessions : masterwork studded leather (15 po par personne), masterwork buckler (14 po par personne), short sword (1 po par personne), composite shortbow (6 po par personne), 20 arrows, ~~oil of greater magic weapon +1~~.

APL 10

Les Bandits

Chef Brigand, Humain : Rgr8; CR 8; Medium Humanoid (Human); HD 8d8+8; hp51; Init +2 (+2 Dex,); Spd 30 ft; AC 17 [+3 Masterwork Studded leather, +2 Dex, +2 Barskin]; flat-footed 15; touch 12; Base Atk +8/+3; Grp +11; Atk +12 melee (1d6+4(6) [crit 18-20/x2], scimitar +1), or +11 ranged (1d8, [crit 20/x3]); Full Atk +12/+7 (1d6+4(6) [crit 18-20/x2], scimitar +1), or +11/+6 ranged (1d8, [crit 20/x3]); Space/Reach 5ft/5ft; SQ Wild Empathie, Favored Enemy (human +2 bonus on Bluff, Listen, Spot, Survival checks and weapon damage), Tracks, Combat Style-Archery, Improved Combat Style-Archery, Swift Tracker; AL NE; SV Fort +7, Ref +8, Will +6; Str 16, Dex 14, Con 12, Int 12, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats : Climb +5, Handle Animal +2, Hide +13, Knowledge Nature +14, Listen +13, Move Silently +13, Ride +5, Search +12, Spot +13, Survival +13, Swim +5, Use Rope +4; Point Blank Shot, Weapon Focus (Composite Longbow), Rapid Shot, Precise Shot, Endurance, Manyshot, Iron Will.

Ranger spells prepared (3; save DC = 12 + spell level): 1st - Longstrider, Pass without Trace, 2nd - ~~Barskin~~ (sortilège lancé avant le début du combat).

Possessions: scimitar +1 (193 po par personne), Necklace of fireballs type II (225 po par personne), masterwork studded leather (15 po par personne), composite longbow (8.5 po par personne), 20 arrows.

Brigand, Humain : Rgr8; CR 8; Medium Humanoid (Human); HD 8d8+8; hp51; Init +2 (+2 Dex,); Spd 30 ft; AC 18 [+3 Masterwork Studded leather, +2 Dex, +2 Barskin, +1 amulet of natural armor]; flat-footed 16; touch 12; Base Atk +8/+3; Grp +11; Atk +11(12) melee (1d6+3(6) [crit 18-20/x2], scimitar), or +11 ranged (1d8, [crit 20/x3], composite longbow); Full Atk +11(12)/+6(7) (1d6+3(6) [crit 18-20/x2], scimitar), or +11/+6 ranged (1d8, [crit 20/x3]); Space/Reach 5ft/5ft; SQ Wild Empathie, Favored Enemy (human +2 bonus on Bluff, Listen, Spot, Survival checks and weapon damage), Tracks, Combat Style-Archery, Improved Combat Style-Archery, Swift Tracker; AL NE; SV Fort

+7, Ref +8, Will +6; Str 16, Dex 14, Con 12, Int 12, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats : Climb +5, Handle Animal +2, Hide +13, Knowledge Nature +14, Listen +13, Move Silently +13, Ride +5, Search +12, Spot +13, Survival +13, Swim +5, Use Rope +4; Point Blank Shot, Weapon Focus (Composite Longbow), Rapid Shot, Precise Shot, Endurance, Manyshot, Iron Will.

Ranger spells prepared (3; save DC = 12 + spell level): 1st - Longstrider, Pass without Trace, 2nd - ~~Barskin~~ (sortilège lancé avant le début du combat).

Possessions: masterwork studded leather (15 po par personne), Amulet of natural armor +1 (167 po par personne), scimitar (1 po par personne), composite longbow (8.5 po par personne), 20 arrows, ~~oil of greater magic weapon~~ +1.

Brigand, Humain (2): Rog8; CR 8; Medium Humanoid (Human); HD 8d6+8; hp 42; Init +8 (+4 Dex, +4 Improved Initiative); Spd 30 ft; AC 18 [+3 Masterwork studded Leather, +1 Masterwork Buckler, +4 Dex]; flat-footed 14; touch 14; Base Atk +6/+1; Grp +8; Atk +9(10) melee (1d6+2(3) [crit 19-20/x2], short sword) or +10 ranged (1d6, [crit 20/x3], composite short bow); Full Atk +9(10)/+4(5) melee (1d6+2(3) [crit 19-20/x2], short sword), or +10/+5 ranged (1d6, [crit 20/x3], composite short bow); Space/Reach 5ft/5ft; SA Sneak attack +4d6; SD Evasion, Uncanny dodge; AL NN; SV Fort +3, Ref +10, Will +2; Str 14, Dex 18, Con 12, Int 12, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats : Appraise +5, Balance +13, Bluff +2, Climb +7, Diplomacy +1, Disable Device +6, Disguise +1, Escape Artist +11, Gather Information +1, Hide +17, Intimidate +1, Jump +5, Listen +11, Move Silently +17, Open Lock +11, Search +12, Sense Motive +1, Spot +11, Swim +3, Tumble +17, Use Rope +11; Dodge, Mobility, Weapon Focus (short sword), Improved Initiative.

Possessions: masterwork studded leather (15 po par personne), masterwork buckler (14 po par personne), short sword (1 po par personne), composite shortbow (6 po par personne), 20 arrows, ~~oil of greater magic weapon~~ +1.

Annexe 6: PNJ

Gebril Al Mofiss : Humain Clr11; CR 11; Medium Humanoid (Human); HD 11d8+22; hp 80; Init +1 (+1 Dex); Spd 30 ft; AC 19 [+4 Studded Leather +1, +1 amulet of natural armor, +2 ring of protection +2, +2 Dex]; flat-footed 17; touch 15; Base Atk +8/+3; Grp +10; Atk +12 melee (1d6+4 [crit 18-20/x2], scimitar +1); Full Atk +12/+7 melee (1d6+4 [crit 18-20/x2], scimitar +1); Space/Reach 5ft/5ft; AL LG; SV Fort +12, Ref +7, Will +15; Str 14, Dex 12, Con 14, Int 14, Wis 20, Cha 12.

Skills and Feats : Climb +3, Concentration +10, Diplomacy +9, Heal +10, Knowledge (arcane) +8, Knowledge (religion) +10, Knowledge (the planes) +7, Ride +5, Sense Motive +6, Spellcraft +12, Spot +1, Swim +3; Craft Magic Arms and Armor, Craft Wondrous item, Endurance, Martial Weapon Proficiency (scimitar), Weapon Focus (scimitar).

Cleric spells prepared (31; save DC = 15 + spell level): 0 – create water, detect magic, detect poison, light, purify food and drink, read magic, 1 – bless water, command, comprehend languages, detect chaos, detect evil, endure elements, protection from chaos, 2 – calm emotions, consecrate, delay poison, make whole, restoration lesser, 3 – dispel magic, remove blindness/deafness, remove curses, remove disease, stone shape, 4 – discern lies, divine power, neutralize poison, restoration, 5 – flame strike, raise dead, righteous might 6 – forbiddance.

Domain : Good and Healing (6; save DC 15 + spell level): 1 - protection from evil, 2 – aid, 3 - magic circle against evil, 4 - holy smite, 5 - dispel evil, 6 - blade barrier.

Possessions : scimitar +1 (193 po par personne), studded leather +1 (98 po par personne), Amulet of natural armor +1 (167 po par personne), vest of resistance +2 (333 po par personne), ring of protection +2 (667 po par personne), periapt of wisdom +2 (333 po par personne).

Sabir El'Kanur, Humain : Pal10; CR 10; Medium Humanoid (Human); HD 10d10+20; hp 84; Init +1 (+1 Dex); Spd 30 ft; AC 23 [+6 chain shirt +2, +3 amulet of natural armor, +3 ring of protection +3, +1 Dex]; flat-footed 22; touch 14; Base Atk +10/+5; Grp +12; Atk +14 melee (1d6+3 [crit 18-20/x2], scimitar +1); Full Atk +14/+9 melee (1d6+3 [crit 18-20/x2], scimitar +1); SR 32 (encounter 4 only); Space/Reach 5ft/5ft; AL LG; SV Fort +16, Ref +13, Will +14; Str 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 18.

Skills and Feats : Climb +2, Concentration +13, Diplomacy +6, Handle Animal +6, Heal +4, Knowledge (religion) +2, Ride +11, Spot +4, Swim +1; Endurance, Iron Will, leadership, Lightning Reflexes, Weapon Focus (scimitar).

Paladin spells prepared (4; save DC = 13 + spell level): 1st – divine favor, resistance, 2nd – ~~undetectable alignment~~ (sortilege lancé tour les jour), remove paralysis.

Possessions : scimitar +1 (193 po par personne), chain shirt +2 (354 po par personne), Amulet of natural armor +1 (167 po par personne), vest of resistance +3, ring of protection +3, cloak of charisma +2, ring (pendant la rencontre 4 la poursuite uniquement, Résistance à la magie au niveau 20 soit un SR 32 pour lui et sa monture avec une durée de 20 minutes).

Coursier baklunien : CR 1; Baklunish Steed, horse light war (large animal); HD 3d8+12; hp 33; Init +2 (+2 Dex); Spd 95 ft (+5 Dash, +30 horseshoes of speed); AC 15 [-1 size, +4 natural, +2 Dex]; flat-footed 13; touch 11; Atk +4 melee (1d4+3, hoof); Full Atk +4/+4 melee (1d4+3, hoof) –1 melee (1d3+1, bite); SQ scent; SR 32 (encounter 4 only); Space/Reach 10ft/5ft; AL N; SV Fort +7, Ref +5, Will +3; Str 17, Dex 14, Con 18, Int 2, Wis 14, Cha 7.

Skills and Feats: Listen +8, Spot +8; Dash.

Possessions: horseshoes of speed.

Annexe A

Méta–Orgs

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Zashassar, Garde sacrée, Clergé de la Foi exaltée, Faris d'Ekbir, 'Askar, Marine, Confrérie des derviches danseurs) :

Il existe au nord du Califat, non loin de la frontière avec le Dezbat, dans la province du Regzar, un village du nom de Médrina, qui est le théâtre de curieux événements. Un cavalier sans tête parcourrait la région sur son cheval. Le plus étrange est que sa tête est accrochée à sa selle et que sur son front on peut apercevoir une gemme incrustée. Cela rappelle les faris rautha, un ordre de faris renégat du Dezbat, dissous il y a 18 ans, qui portaient une gemme au milieu du front. Il y a eu une affaire similaire à Médrina il y a 30 ans lorsqu'un cavalier fantôme a terrorisé la région. Un tumulus se trouve dans les environs. Une forte troupe de cavaliers-tonnerre a été signalée dans les parages.

✂.....

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

Les cavaliers-tonnerre du Dezbat, menés par Keyn Ashir en personne, le demi-frère d'Urik Ashir seigneur du Dezbat, cherchent à récupérer une gemme de grande valeur qui serait portée au front d'un cavalier que l'on dit sans tête (bizarre !). Il sévirait près du village de Médrina, dans la région du Regzar.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Noblesse, Noblesse royale) :

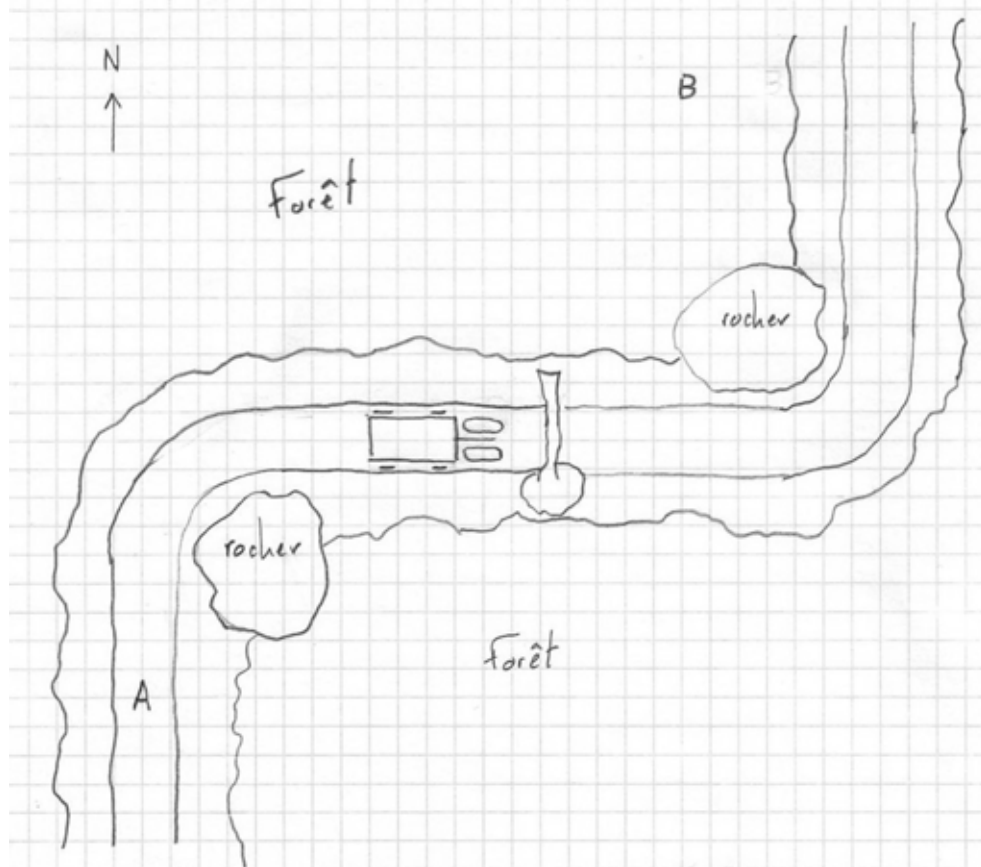
Les cavaliers-tonnerre du Dezbat, menés par Keyn Ashir en personne, le demi-frère d'Urik Ashir seigneur du Dezbat, se sont rendus en force dans un village du Regzar du nom de Médrina. Ils pourchasseraient un cavalier sans tête. Une affaire similaire a eu lieu dans ce village il y a 30 ans. Le cavalier fantôme de l'époque aurait été tué par les soldats du gouverneur du Regzar.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Les Paysans) :

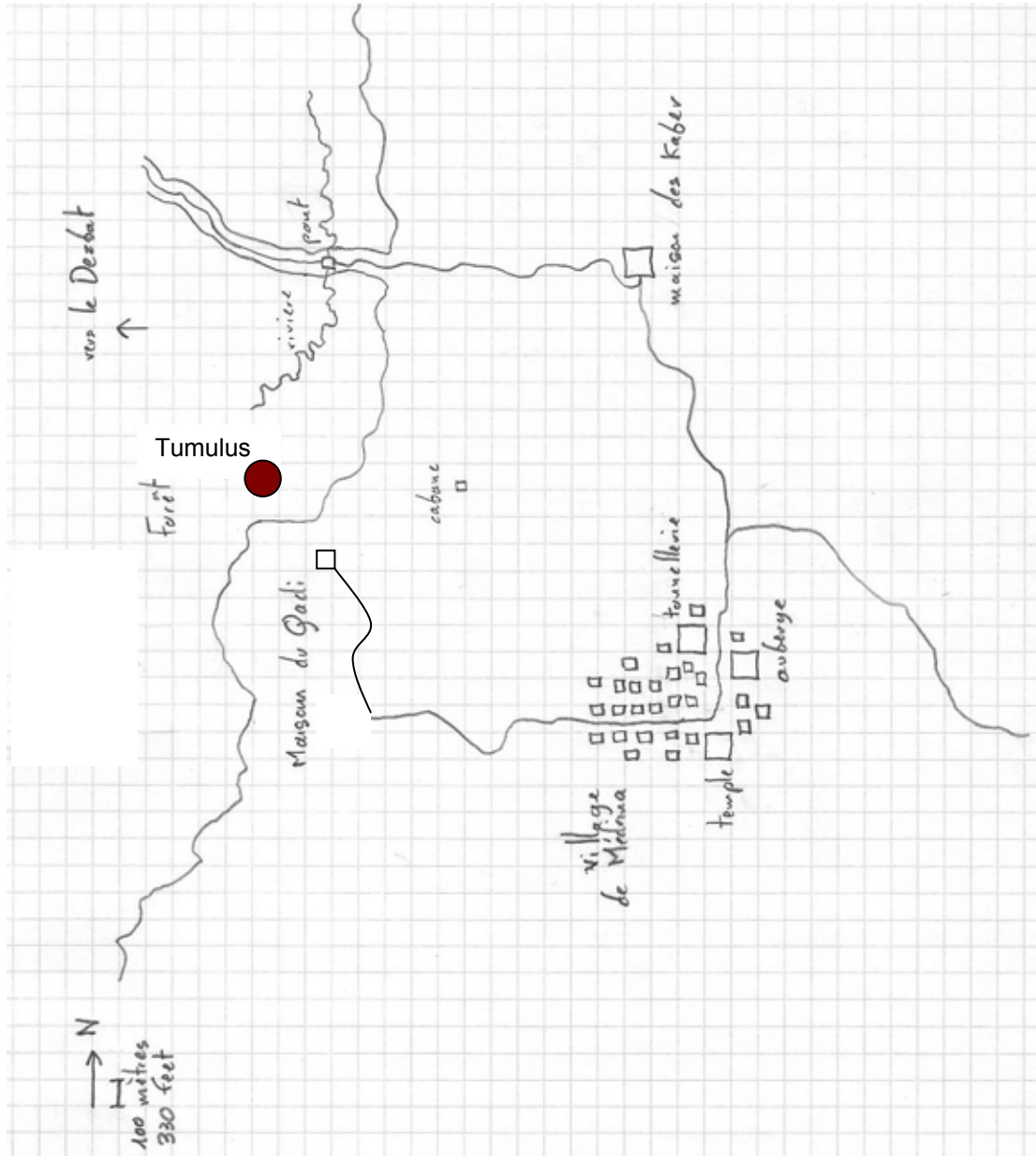
Il y a 30 ans, un cavalier fantôme a terrorisé le village de Médrina dans le Regzar. Avant de disparaître, il a tué plusieurs paysans. Peu après, un paysan de Médrina a fait fortune. Il a engagé des vigneronns du Doab pour qu'ils lui fassent profiter de leur talent dans la culture de la vigne et l'élaboration du vin. D'ailleurs, alors que le vin de là-bas n'était autrefois que de la piquette sans valeur, Médrina produit maintenant un grand vin, le Pyras, qui se vend très cher. Le paysan qui a fait fortune s'appelle Kaber. La rumeur prétend que sa fortune soudaine lui vient d'un trésor qu'il aurait découvert. En tout cas, il a acheté quasiment toutes les terres de son village et il emploie de nombreux ouvriers agricoles.

Annexe B: Plan les bandits



Echelle : 1 carreau = 5 feet ou 1,5 mètres

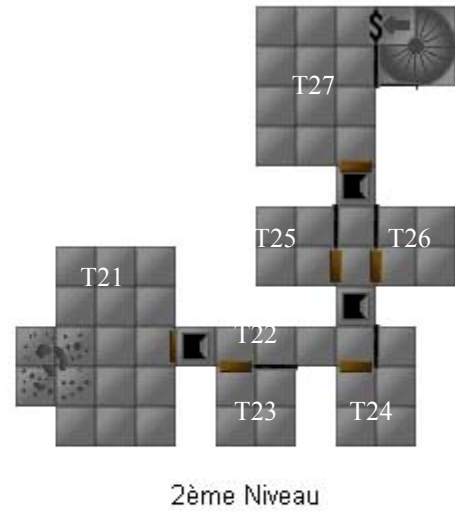
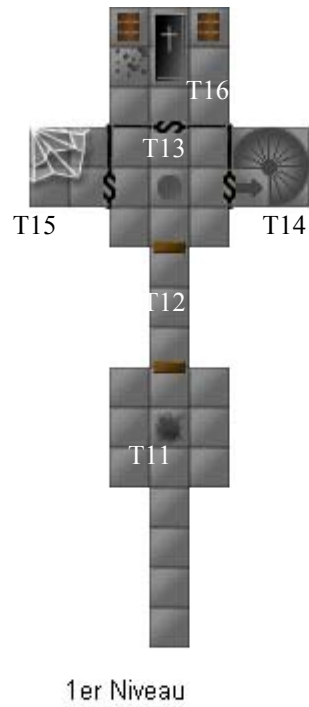
Annexe C: Plan du village de Médrina



Echelle : 1 carreau = 330 feet ou 100 mètres

Annexe D: Plan du Tumulus

Echelle : 1 carreau = 5 feet ou 1,5 mètres



Annexe E: Aide pour le MJ

Chronologie

Il y a :

- 30 ans pillage du tumulus
- 18 ans chute de la Maison Ashir
- 15 ans recrutement de Gebril Al'Mofiss par la confrérie Rautha
- 5 ans mort de la femme de Gebril Al'Mofiss et son installation au village de Médrina
- 6 mois Gebril Al'Mofiss envoie sa fille Amira à la ville d'Ekbir.
- 3 semaines début des apparitions du cavalier sans tête

PNJ

Famille Kaber :

Père : Mamoud Kaber riche propriétaire de vignoble et pilleur du tumulus

Fils : Maoud Kaber Qadi d'AL'Akbar rang Aïdyn (niv 1) à la ville d'Ekbir

Fille : Fatiha Kaber

Servante de la fille : Fahima El'Souri

Beau-frère : Rahim Hikmat tonnelier et pilleur du tumulus

Famille Al'Mofiss :

Père : Gebril Al'Mofiss Qadi du village de Médrina de rang Kébir (prêtre niv 11)

Fille : Amira Al'Mofiss

Servante de la fille : Fayza Boutlek

Homme de confiance : Sabir El'Kanur cavalier sans tête

Famille Bourolfi :

Usni Bourolfi ivrogne du village de Médrina

Frère : Jawad Bourolfi découvreur du passage vers le tumulus MORT

Famille El'Kobr :

Hilal El Kobr pilleur du tumulus MORT

Cousin : Hakim Bramur barde et pilleur du tumulus MORT

Famille Hal Haran :

Jamil Hal Haran aubergiste au village de Médrina et pilleur du tumulus

Annexe F: Livre du temple

Extrait du *Journal de l'office* localisé dans le temple d'Al'Akbar. Le texte est rédigé en ancien baklunite.

Le 1er Péloris du mois de l'écureuil de l'an 565 CY.987 AA

Ce soir, je viens de trouver sur le parvis du temple, un homme qui a décidé de consacrer ses derniers instants à Al'Akbar. Il n'est pas d'ici, et pourtant, il me semble si familier.

Cet homme a beaucoup souffert physiquement. Il compte de nombreuses blessures graves, dont certaines sont de mauvaises brûlures. Il a tenté de se confesser, mais son discours était difficile, saccadé, il s'essouffait vite et la douleur était vive. Les quelques mots que j'ai compris étaient terribles, comme : « Trahison », « Vengeance », « Hanter ». Il répétait souvent qu'il avait été trahi par Hilal El'Kobr, son cousin. Celui qui faisait peur aux villageois, qui hantait et inquiétait certains d'entre eux, c'était lui. Avec sa cape rouge, il était le cavalier fantôme qui cherchait à punir. Il voulait se venger de ceux qui l'avaient abandonné.

Je sais maintenant que cet homme n'est pas mauvais. Il a été seulement trahi par ses amis et a péché par vengeance. Qu'Al'Akbar ait pitié de lui et lui accorde son pardon (...)

Le 1er Akbaris du mois de l'écureuil de l'an 565 CY.987 AA

Après avoir médité, et m'être recueilli auprès d'Al'Akbar, j'ai décidé de ne pas parler aux villageois du mort. Je vais l'enterrer discrètement dans la forêt.

Ses effets personnels seront vendus au profit du temple. (...)