

EKB4-01

Le Fugitif

Une Aventure régionale Living Greyhawk
en 1 Round pour Ekbir

par Jean-Philippe Huet et Gaël Richard

Circle Edit : David Christ

Les attaques dirigées contre la région du Darboz ont redoublé ces derniers temps. Ce sont tout d'abord les bandits de l'Udgru au service du Chevalier noir qui pillent la campagne et les caravanes. Mais c'est surtout l'attaque massive d'une flotte ataphade contre le port de Bandar-Zyarat qui suscite l'inquiétude. Le Darboz a besoin de renforts. Vous voilà donc en route pour Bandar-Zyarat... Troisième épisode de la campagne *Arcanes d'un autre temps (L'Héritage d'Artaxoës)*. Une aventure pour les APL 4 à 10.

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

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

Préparation

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

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

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

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

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

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

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

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

Notation

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

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

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

le montant des trésors et de l'expérience gagnés lors du scénario.

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

Ceci est une aventure LIVING

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

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

Niveaux Living Greyhawk

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

1. Déterminez le niveau de personnage pour chacun des 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 FP (CRs en anglais) sont ajoutés séparément.

	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	

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

4. Si vous maîtrisez une table de six 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.

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 de 1 round, qui se passe en Ekbir. Les personnages natifs d'Ekbir

dépendent une unité de temps par round, tous les autres dépendent 2 unités de temps par round. Les frais d'entretien standards de l'aventurier coûtent 12 PO par round. Un entretien riche coûtent 50 PO par round. Un entretien luxueux coûtent 100 PO par round.

La Campagne régionale *Arcanes d'un autre temps (L'Héritage d'Artaxoës)*

Ce scénario est le troisième volet d'une campagne épique dont le premier épisode est constitué par le scénario *Un parfum de rose* et le deuxième est *Consumé par son amour*.

Cette campagne régionale se déroulant en Ekbir s'étalera sur plusieurs scénarios. Il est recommandé aux joueurs de prendre des notes. Certaines informations seront en effet utiles lors de scénarios ultérieurs. Il est cependant possible de jouer chaque épisode comme un scénario isolé même si, la trame globale se dévoilant petit à petit, l'intérêt du jeu sera considérablement augmenté en jouant ces scénarios en campagne.

Contexte de l'aventure

Un faris, de l'ordre de la Coupe et du Talisman, du nom d'Imad-Eddine Assein, déclare qu'il connaît l'endroit où reposent les reliques perdues d'Al'Akbar, et qu'il les a vues durant un terrible combat qui a eu lieu deux semaines auparavant à Bandar-Zyarat.

Sa hiérarchie ayant peur que cela puisse créer des troubles religieux dans le Califat essaye de le convaincre d'arrêter ses déclarations. Le faris refuse d'obtempérer car il considère que cela serait non seulement un mensonge mais aussi une violation de son vœu de tout mettre en œuvre pour retrouver les reliques. Voyant que les autorités du Califat refusent de le croire, il décide d'en informer le sage Armenfrast, connu pour son indépendance vis-à-vis du pouvoir. Il lui envoie un message lui donnant rendez-vous dans une auberge de Bandar-Zyarat pour lui faire des révélations de la plus haute importance concernant la bataille de Bandar-Zyarat.

Malheureusement pour lui, devant son indiscipline, les autorités religieuses et les archontes de l'Ordre décident de le faire arrêter pour trouble à l'ordre public et de le mettre au secret. Les déclarations du faris ont cependant été entendues par un espion à la solde d'une faction maléfique. Cette faction se montre extrêmement intéressée à la fois par toute l'histoire et par le faris lui-même. Elle envoie plusieurs de ses membres les plus puissants qui profitent du désordre

régnant à Bandar-Zyarat après la bataille contre les Ataphades pour faire évader le faris.

Celui-ci s'enfuit vers la forêt de l'Udgru où il pense qu'il sera à l'abri des poursuites. Il est rejoint par deux amis, deux nomades (un druide et un rôdeur) qui l'aident à s'enfuir. Avant de fuir, le faris, sachant qu'il ne peut rester plus longtemps à Bandar-Zyarat, confie à son frère la mission d'aller à sa place au rendez-vous avec Armenfrast pour lui porter un message qui lui fixe un nouveau rendez-vous tout près de l'Udgru. Cela fait, le fugitif quitte discrètement Bandar-Zyarat pour l'Udgru.

La faction maléfique, liée au célèbre Chevalier noir de l'Udgru, espère recueillir le faris dans l'Udgru et lui soutirer ses informations voire même réussir à le corrompre et à l'attirer vers le côté obscur. Elle cherche donc à faciliter sa fuite vers l'Udgru. Des membres de la faction, déguisés en marchands, suivent le faris à distance pour couvrir sa fuite et combattre d'éventuels poursuivants.

Les aventuriers entrent alors en scène. Suite aux événements tragiques survenus à Bandar-Zyarat et aux attaques répétées des bandits du Chevalier noir contre la province du Darboz, les personnages se rendent à Bandar-Zyarat pour venir en renfort, dans l'espoir d'y trouver l'aventure ou pour toute autre raison à leur convenance. En chemin, ils sont attaqués par des bandits de l'Udgru et aidés par un faris et ses deux compagnons. Sans le savoir, ils viennent de croiser le Fugitif qui, bien qu'en fuite, n'en est pas moins un courageux paladin.

Pendant ce temps, les autorités du Califat ont donné l'ordre de retrouver et d'arrêter le fugitif Imad-Eddine Assein. Un archonte de l'Ordre est à sa recherche, aidé par le Zashassar, un inquisiteur du Zashassar et de nombreux soldats. Le frère du fugitif, qui est un religieux d'une confrérie de la Foi exaltée basée à Bandar-Zyarat, se rend au rendez-vous avec Armenfrast. Celui-ci, dans l'impossibilité de s'y rendre lui-même, envoie un de ses hommes de main, un certain Mosha Dassok. Ce dernier arrive en retard au rendez-vous et le frère du fugitif se trouve confronté dans l'auberge aux autorités qui fouillent la ville pour retrouver le faris. Craignant que l'on trouve suspecte sa présence en ces lieux, le frère transmet en toute hâte le message aux aventuriers qui viennent d'arriver à Bandar-Zyarat. Juste après, le frère du fugitif est arrêté pour interrogatoire par les autorités.

Résumé de l'aventure

1^{ère} Rencontre : Embuscade !

En route pour Bandar-Zyarat, les PJ subissent un assaut de créatures en provenance de l'Udgru. Ils seront aidés par le faris Assein. Il apparaîtra comme un paladin bon et efficace. Il ne fera pas paraître qu'il est un fugitif.

2^e Rencontre : Avis de recherche

Arrivés à Bandar-Zyarat, les PJ se rendent dans une auberge. Un groupe armé, avec à sa tête un archonte de la confrérie de la Coupe et du Talisman, accompagné d'un mage du Zashassar, d'un inquisiteur du Zashassar et de nombreux gardes, entrent dans l'auberge. Ils questionnent l'aubergiste et les gens, après les avoir contrôlés. L'un des clients, apparemment inquiet, glisse un parchemin aux aventuriers. Il est arrêté peu après. L'archonte annonce qu'un faris est recherché et qu'une récompense sera donnée à toute personne aidant à son arrestation. Il est déclaré comme maudit ou dominé et qu'il n'est pas dans son état normal. Après le départ de la patrouille, un homme entre dans l'auberge. Il s'agit de Mosha Dassok, l'envoyé d'Armenfrast et le destinataire du message. Il est là pour rencontrer le faris recherché.

3^e Rencontre : Enquête dans la ville

Les aventuriers peuvent décider d'en savoir plus et d'enquêter dans la ville. Le temple, gravement endommagé dans la récente bataille contre les Ataphades, recèle des informations intéressantes. Le frère du faris recherché, relâché le lendemain, peut être trouvé au ribat de sa confrérie. Interrogé, il peut aussi faire d'importantes révélations. Par ailleurs, si les aventuriers déchiffrent le message, ils prendront connaissance du nouveau rendez-vous qu'a fixé le Fugitif à Armenfrast.

4^e Rencontre : La Caravane

Les aventuriers peuvent décider de se rendre au rendez-vous, seuls ou avec Mosha Dassok. En chemin, ils rencontrent une patrouille traquant le faris. Les personnages pourront apprendre que le faris est un excellent amir, très populaire parmi ses hommes, et ces soldats ne semblent pas faire de leur mieux pour l'attraper. Peu après, ils rencontrent une caravane. Le propriétaire est un marchand de Zeif qui s'appelle Farrukh Al Tureim. Celui-ci cherchera à détourner les aventuriers du faris en les prenant à son service. Le marchand est en réalité un membre de la faction

maléfique qui a fait évader le faris et qui cherche à protéger sa fuite.

5^e rencontre : Au diable !

Sitôt les personnages partis, le marchand envoie des créatures diaboliques pour éliminer les aventuriers afin qu'ils n'empêchent pas le Fugitif de gagner l'Udgru.

Les PJ retrouvent le faris au point de rendez-vous, dans un vieux moulin à eau. Les aventuriers doivent prendre une décision. Selon leur décision, la conclusion du scénario sera la rencontre 6 ou la rencontre 7.

6^e rencontre: Au nom de la loi !

S'ils décident d'arrêter le faris, un combat s'engage. Si les PJ gagnent, le faris sera arrêté et ils seront récompensés par les autorités d'Ekbir.

7^e rencontre : C'est pas notre problème !

Les PJ décident de ne rien faire, le faris s'en va vers l'Udgru. Sur le chemin du retour, les aventuriers sont attaqués par des bandits au service du Chevalier noir qui écument la région.

Introduction

Ces derniers temps, les agressions des brigands contre la province du Darboz ont redoublé de violence et d'intensité. Pire encore, une flotte ataphade a mené une attaque surprise contre le port de Bandar-Zyarat, il y a deux semaines, en plein orage. Vous vous rendez donc à Bandar-Zyarat, pour renforcer la province, louer vos services ou tout simplement attirés par le danger et l'aventure.

Si les personnages ne se connaissent pas, ils se rencontrent en chemin au passage du pont de Kouzeï-Kopru qui marque l'entrée dans le Darboz et dans les terres sauvages du Califat. Demandez alors aux joueurs de présenter leur personnage.

Vous venez de franchir le pont de Kouzeï-Kopru sur le Hadash qui marque la limite septentrionale des terres civilisées du Califat. Au-delà s'étendent les contrées dangereuses du Darboz soumises à la double menace des brigands de l'Udgru et des Ataphades du Dramidj. Le temps est pluvieux et brumeux.

Le voyage se déroule sans histoire jusqu'à environ 20 km de Bandar-Zyarat. Là se produit la première rencontre.

Première rencontre Embuscade !

Vous êtes sur la route depuis le matin, et vous n'avez rien vu. Il bruine depuis le début de l'après-midi, et vos vêtements sont trempés. La brume épaisse du matin n'a pas voulu se dissiper en journée. La fatigue commence à vous gagner, et vous rêvez d'habits secs, d'un feu, d'une bonne soupe bien chaude pour vous réchauffer. La route serpente dans la plaine vallonnée, parfois bordée de blocs rocheux. Soudain retentit le son d'un cor. Sur une hauteur au loin, vous apercevez trois cavaliers. L'un d'entre eux sonne du cor en faisant de grands gestes dans votre direction.

En réussissant un jet de Psychologie DD 10, un personnage comprend que le cavalier fait signe qu'il y a un danger derrière les rochers, probablement des créatures embusquées.

Des créatures sont effectivement cachées derrière des blocs rocheux qui surplombent la route. Elles attaqueront dès qu'elles le pourront, même si elles sont repérées. Pour les repérer, il faut réussir un jet opposé de Détection contre la Discrétion des créatures. Les créatures étant cachées à une distance d'environ 18m (60 ft), le jet de Détection subit une pénalité de -6 (-1 par 10 ft, Cf. *Guide du Maître*).

Un personnage ayant compris les signes du cavalier ou détecté les créatures embusquées ne sera pas surpris. Si un personnage est surpris, il y aura un round de surprise.

Les cavaliers viendront aider les personnages en combattant des monstres n'ont comptabilisés ci-dessous qu'ils vaincront. La mêlée dans laquelle se trouve le faris est nettement éloignée de celle des personnages. Elle est donc bien distincte. A priori, il ne devrait pas y avoir d'interférence entre les deux mêlées. Si un personnage tient à combattre avec les cavaliers, considérez qu'il y a autant de créatures du même type dans l'autre mêlée. Cela ne change en rien les points d'expérience de la rencontre.

Les caractéristiques des trois cavaliers sont données dans la rencontre 6. Il s'agit du fugitif, Imad-Eddine Assein, et de ses deux amis tagzars.

APL 4 (EL 5)

☛Gobelours (3): pv 16 chacun; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 6 (EL 7)

☛Gobelours (6): pv 16 chacun; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 8 (EL 9)

☛Chef Gobelours : Rog4; pv 48; Cf. Annexe.

☛Sergents Gobelours (2): Rgr2; pv 37, 37; Cf. Annexe.

☛Gobelours (4): pv 16 chacun; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 10 (EL 11)

☛Chef Gobelours : Rog6; pv 61; Cf. Annexe.

☛Prêtre Gobelours : Clr(Hruggek)6; pv 67; Cf. Annexe.

☛Sergent Gobelours : Rgr4; pv 52; Cf. Annexe.

☛Gobelours (4): War2; pv 32 chacun; Cf. Annexe.

Tactique

La position initiale des Gobelours est laissée à l'appréciation du maître du donjon avec les contraintes suivantes : La route serpente au fond d'un vallon peu abrupt. Les flancs du vallon sont peu pentus mais parsemés de gros blocs rocheux. Il n'y a pas d'arbres. Les Gobelours sont suffisamment dispersés pour ne pas être englobés tous ensembles dans un sort à effet de zone. Ils sont sur un ou deux côtés de la route, derrière des rochers, à une distance d'environ 18 m (60 ft).

Les Gobelours commencent par lancer leurs javelots depuis leur position embusquée où ils sont à couvert (Cf. *Manuel des Joueurs*). Ils possèdent deux javelots chacun. Ensuite, ils se ruent féroceement sur les personnages pour combattre au corps à corps.

Trésor

APL4 : F : 4 po ; P : 60 po ; M : 0 po

APL6 : F : 4 po ; P : 100 po ; M : 0 po

APL8 : F : 4 po ; P : 200 po ; M : 0 po

APL10 : F : 4 po ; P : 203 po ; M : *scroll of bestow curse* (31 po par personne); *scroll of spiritual weapon* (12 po par personnage)

Développement

A l'issue du combat, les aventuriers seront rejoints par les trois cavaliers, le faris Imad-Eddine Assein de l'ordre de la Coupe et du Talisman et ses deux amis, deux nomades Tagzars, un druide et un rôdeur. Imad-Eddine Assein s'inquiètera de l'état de santé du groupe. Ils pourront discuter avec lui.

Après le combat, trois cavaliers vous rejoignent, ceux-là même qui vous avaient alertés.

Le premier semble être un faris grand, aux cheveux bruns, aux yeux gris, à la peau dorée, en armure avec une cotte d'armes bleue sur lequel on distingue le symbole de la Coupe et du Talisman. Il tient un cimenterre dans sa main et un bouclier dans l'autre.

Le second est de taille voisine mais légèrement plus petite. Il a des cheveux bruns, des yeux gris-verts et une peau dorée. Il est plus jeune. Ses vêtements sont de couleur marron. Il est équipé d'une armure de cuir et d'un cimenterre qu'il tient dans sa main gauche.

Le troisième semble être un grand guerrier, aux cheveux bruns, aux yeux gris-verts, à la peau dorée

Ils portent chacun un paquetage de voyage identique au votre.

Il se fera passer pour un faris en mission dans le secteur. Il ne révélera rien de sensible ! Et surtout pas qu'il est en fuite ! Il ne fait que s'informer de l'état de santé du groupe. Si on lui demande son nom, il le donnera. Ensuite, il s'en ira prétextant qu'ils ont encore de la route à faire vers le nord si les questions deviennent trop embarrassantes pour lui.

Un Jet de Psychologie (DD 20) permettra de sentir qu'il n'est pas toujours à l'aise dans les questions.

Après le départ du faris et de ses compagnons, aller à la deuxième rencontre.

Deuxième Rencontre Avis de recherche

Vous arrivez à Bandar-Zyarat dans la soirée. Il pleut toujours.

Bandar-Zyarat occupe un site spectaculaire, sur le flanc d'une falaise dominant la mer. Les maisons s'accrochent à la pente et s'étagent entre le port tout en bas et le plateau. Les ruelles sont raides, étroites et en lacets. L'accès à la partie du plateau qui domine la ville est protégé par une forteresse. Le temple de la ville est audacieusement construit à flanc de falaise, dans la partie haute.

Les traces d'un terrible combat sont clairement visibles. Plusieurs maisons ont été réduites en cendres. D'autres sont gravement endommagées. Une odeur de soufre et de brûlé est nettement perceptible. La population s'active pour réparer tout ce qui peut l'être et pour tout nettoyer.

Les informations suivantes peuvent être connues des personnages s'ils réussissent le jet de Connaissance indiqué.

- Le temple de Bandar-Zyarat abrite le mausolée d'Issar, le fils d'Al'Akbar et premier calife. Ce mausolée est un but important de pèlerinage. (Connaissance [religion] DD 10).

- Le tombeau d'Issar se trouve dans une grotte qui s'ouvre dans la falaise, face à la mer. C'est pour cette raison que le temple a été construit en cet endroit si difficile. Le temple constitue maintenant l'unique accès à la grotte. La ville s'est ensuite développée autour du sanctuaire. (Connaissance [religion] DD 15).

- Issar est mort dans un combat terrible contre les forces du Mal. (Connaissance [histoire] DD 15).

- Issar est mort sans descendance, son propre fils étant mort avant lui. Beaucoup de fidèles pensent que le fils d'Issar n'est pas mort et qu'il reviendra à la fin des temps sous le nom de Mahdi. (Connaissance [religion] DD 10).

- La forteresse qui protège Bandar-Zyarat par le haut abrite le ribat d'une confrérie religieuse akbarite, la confrérie d'Issar. (Connaissance [géographie] DD 15). L'entrée dans cette forteresse est interdit sauf avec une autorisation spéciale.

Si les aventuriers cherchent un endroit où passer la nuit, l'auberge des pèlerins est l'endroit idéal. Elle est située non loin du temple, vers le haut de la ville. Les deux autres auberges de Bandar-Zyarat sont fermées. L'une a été gravement endommagée dans la récente bataille. Le propriétaire de l'autre a été tué dans les combats.

L'Auberge des pèlerins : Arrivée

Si les aventuriers entrent dans l'auberge des pèlerins, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Quand vous entrez, vous apercevez un homme assez ventripotent derrière son comptoir, en train d'essuyer des verres. Une serveuse se tient debout à côté d'une table occupée par quatre voyageurs armés, vêtus de manteaux mouillés, et avec un paquetage reposant le long du mur. Une personne a gardé son manteau et sa capuche sur sa tête. On discerne mal son visage. Un autre homme se tient seul à une autre table. Il est revêtu d'un ample manteau sombre. On distingue sous son manteau des vêtements sacerdotaux rouges.

Les autres tables sont libres. Une cheminée essaye de réchauffer la salle.

La serveuse en vous voyant se dirige vers vous et vous invite à prendre une table.

La serveuse prendra la commande et s'en ira la préparer. L'homme au manteau sombre et aux vêtements sacerdotaux rouges est Mizban Assein, l'un des frères d'Imad-Eddine Assein, le faris en fuite que les personnages ont croisé un peu plus tôt. C'est un prêtre de la confrérie d'Issar dont le ribat (forteresse de confrérie religieuse akbarite) est situé dans la forteresse. Il est là à la demande de son frère pour transmettre un message à Armenfrast. Celui-ci ne viendra pas mais a envoyé un émissaire, Mosha Dassok, qui est en retard. Mizban Assein est donc contraint d'attendre à l'auberge. Un personnage réussissant un jet de Psychologie DD 15 comprendra que Mizban attend quelqu'un et semble s'impatienter. Si on l'aborde, il ne révélera rien et niera avoir un rendez-vous.

L'Auberge des pèlerins : L'Archonte, le Frère et l'Inquisiteur

Un peu plus tard, on entend des bruits de chevaux qui s'approchent. Ils semblent s'arrêter devant l'auberge. Quelques secondes plus tard, des hommes en armes entrent à grands pas. Un faris d'une quarantaine d'année, à la barbe et moustache poivre et sel, vêtu d'une armure de plate sur laquelle repose une cotte d'armes noire où sont représentés une coupe et un talisman blancs, un cimenterre suspendu à sa ceinture et un heaume sous son bras, pénètre le premier dans la salle, accompagné de deux soldats et d'un homme vêtu d'une robe noire à capuchon. Quatre autres gardes bloquent la porte principale avec une autre personne en robe noire, ainsi qu'un prêtre vêtu de rouge et de noir arborant un talisman en forme d'octogone étoilé dans lequel est représenté une coupe. Un autre prêtre se tient en retrait, tout de rouge vêtu. Le faris s'adresse à l'aubergiste qui ne semble pas à l'aise, et semble hocher la tête pour dire « non ». Au bout de quelques instants, l'individu se retourne, et se présente :

« Je m'appelle Nahim Lassen, je suis en mission. Nous recherchons un faris nommé Imad-Eddine Assein. Il est vêtu de bleu avec le symbole de la Coupe et du Talisman. Celui-ci a été victime d'une malédiction. Il a perdu la raison, divague et colporte des déclarations erronées. Nous devons le ramener pour le faire soigner. Une récompense sera offerte à toute personne aidant à son arrestation. Est-ce que quelqu'un parmi vous l'aurait vu ? »

Le faris est un archonte de la confrérie de la Coupe et du Talisman (Connaissance [religion ou local] DD 10), et les deux hommes en noir sont des zashassar (Connaissance [arcanes/ mystères ou local] DD 10). Le prêtre en rouge et noir est un inquisiteur du Zashassar (ce qui peut être su par un jet de Connaissance [local ou religion] DD 10) et l'autre un prêtre de la Confrérie d'Issar (Connaissance [religion ou local] DD 15). Quatre soldats attendent dehors à côté des chevaux.

Un personnage réussissant un jet de Psychologie DD 20 remarque que Mizban Assein est devenu extrêmement nerveux lorsque le faris et sa suite sont entrés dans l'auberge.

Le faris se déplace vers la première table occupée, accompagné de ses deux hommes. Il interroge les quatre voyageurs. Les hommes en noir et les prêtres sont restés en retrait, extrêmement concentrés sur l'interrogatoire. La discussion terminée, le faris se dirige vers l'homme encapuchonné. Il lui demande son nom et d'où il vient. L'homme reste silencieux sans montrer son visage. Impatienté, le faris se jette sur lui pour rabattre son capuchon. Ses hommes se précipitent à sa rescousse pour maintenir le voyageur en lui criant : « Réponds ! ». Le voyageur terrorisé répond d'une voix blanche.

Pendant ce temps, profitant de cette petite agitation, Mizban se lève discrètement et se dirige vers les personnages. Arrivé à leur hauteur, il fait discrètement glisser un parchemin enroulé sous leur table en leur faisant chut du doigt. Remettre aux personnages le document en annexe 2 (Le Parchemin). Ceci fait, il se dirige vers le comptoir. C'est alors que l'un des deux prêtres le remarque.

Le prêtre en rouge prête soudain attention à l'homme qui vient de passer bizarrement devant vous et s'exclame : « Mizban ! Que fais-tu là ? Tu n'as rien à faire dans une auberge en ce moment ! À moins que tu ne saches des choses sur ton frère ? »

« Non ! » répond l'autre, apparemment mal à l'aise « Je ne sais pas ce qu'il est devenu. »

« C'est ce que nous allons voir ! » rétorque le prêtre en rouge et noir « Tu vas nous accompagner ! ».

Avant de partir, l'archonte vient questionner les joueurs (comment s'appellent-ils ? Qui sont-ils ? d'où viennent-ils ? Ce qu'ils sont venus faire ? S'ils ont croisé un homme répondant au signalement ?). Improvisez la suite du dialogue en fonction des personnages présents (s'il y a un faris ou un qadi, l'ambiance est nettement plus conviviale que s'il y a un elfe). Si l'un des personnages fait le malin (insolence, refus de répondre

ou agression physique ou magique), il est immédiatement arrêté (sans jouer le combat car les forces en présence sont hors de portée des personnages) et jeté en prison pour 1 TU (en plus des TU dépensés pour l'aventure normalement, l'aventure s'achève ici pour le personnage rebelle).

Il faut faire ressentir une atmosphère lourde et pesante par des silences et des regards scrutateurs sur les joueurs. Les regards des zashassaris et de l'inquisiteur sont particulièrement inquiétants et scrutateurs (sauf s'il y a un inquisiteur ou un zashassari parmi les personnages).

Il y a alors trois possibilités :

Cas 1

Les PJ décident d'aider l'archonte en divulguant ce qu'ils savent, et notamment leur rencontre de la journée. L'archonte leur demandera de reprendre les recherches pour arrêter le Faris, et qu'il saura se montrer reconnaissant.

Si les personnages donnent le parchemin aux autorités, c'est très fâcheux pour le Fugitif qui sera arrêté au point de rendez-vous. Si les personnages ne donnent pas volontairement le parchemin (à ce moment-là, ils n'ont normalement pas eu le temps de le lire), ils le garderont (en aucun cas, le parchemin ne leur sera pris de force).

Cas 2

Un des PJ fait une bévue en faisant un sous-entendu trop significatif sur l'entrevue avec le faris, et alors là, l'inquisiteur questionnera les aventuriers sans relâche (celui-ci lance immédiatement le sort *détection des mensonges*, DD 17 pour résister) jusqu'à ce qu'ils disent tout selon l'appréciation de l'inquisiteur. Des jets antagonistes Bluff / Psychologie pourront permettre de se sortir de son interrogatoire. L'inquisiteur a un score de Psychologie de +12 en APL 4, +14 en APL 6, +16 en APL 8 et +18 en APL 10. Si les aventuriers réussissent à dissimuler leur rencontre, se reporter au cas 3 ci-dessous. Sinon, se reporter au cas 1 ci-dessus sauf que la promesse de récompense est assorti d'une menace à leur encontre (s'ils ne font pas preuve de coopération, ils auront à s'expliquer devant un tribunal pour entrave à la justice, mensonge et complicité avec un hors-la-loi).

Cas 3

Les PJ ne révèlent rien et ne laissent échapper aucune allusion à leur rencontre de la journée. Dans ce cas, l'archonte reprend la parole :

« Messires, le calife ne peut se permettre que des troubles éclatent à cause de divagations de victimes d'enchantement ou de malédiction. Je vous demanderai donc d'effectuer des recherches afin de retrouver notre homme, qui doit souffrir le martyre, et de nous le ramener vivant pour qu'il puisse être délivré des enchantements diaboliques dont il est l'objet. Si vous le capturez, ramenez-le ici, un de mes hommes attendra. »

Tout le groupe part, avec Mizban, apparemment arrêté, sauf un garde qui reste à l'auberge. Les chefs du groupe ignoreront toute demande des personnages en faveur de Mizban. L'aubergiste et les autres clients ne seront pas loquaces et éluderont toute question.

♣ Mizban Assein : Clr 7 ; pv 45.

Le Parchemin de Mizban (Cf. Annexe 2)

Imad-Eddine Assein a rapidement codé le message pour Armenfrast afin qu'il ne puisse pas être lu par quelqu'un qui l'apercevrait fortuitement. Cependant, le code est très simple : pour le décoder, il suffit de décaler chaque lettre d'un rang en remontant l'alphabet (ainsi un B est en fait un A, un C est un B, etc. jusqu'au A qui est un Z). Les joueurs devraient être capables de décoder seuls le texte. S'ils n'y arrivent pas, tant pis ! Mosha peut les aider en dernier recours (Cf. le paragraphe *L'Auberge des pèlerins : un voyageur*). À titre d'information pour le MD, le texte décodé dit :

« De Imad-Eddine Assein, faris de l'ordre de la Coupe et du Talisman, au sage Armenfrast. Les archontes de mon ordre ainsi que le Zashassar refusent de me croire et veulent m'emprisonner. Je dois quitter la ville pour éviter ce déshonneur. Je ne pourrai donc pas me rendre à notre rendez-vous à l'auberge des pèlerins de Bandar-Zyarat. Je vous propose un nouveau rendez-vous au Vieux Moulin du Chêne près de l'Udgru. Pour vous y rendre, retournez au relais de la Chaussée de l'Udgru, sur la route de Fashtri, et continuer en direction de l'Udgru. Je vous y attendrai dans deux jours. Bien entendu, ne dites rien à personne. J'ai confié ce message à mon frère Mizban, de la confrérie d'Issar, qui vous attendra à l'auberge des pèlerins pour vous le remettre. »

L'Auberge des pèlerins : un voyageur

Le reste de la soirée se passe sans encombre. Cependant, un voyageur fait son entrée dans la soirée. En soi, cela n'a rien d'extraordinaire puisque il y a beaucoup d'allées et venues. Mais celui-ci pourra intéresser un aventurier attentif. Un personnage réussissant un jet de Psychologie DD 10 comprend que

le voyageur cherche quelqu'un dans la salle. Apparemment, la personne cherchée n'est pas là et le voyageur finit par s'asseoir. Là encore, un personnage réussissant un jet de Psychologie DD 15 (réussite automatique pour qui a réussi le jet précédent) comprend que ce voyageur attend quelqu'un. Si l'un des personnages a joué le mini-scénario *L'Appel du bassin*, il reconnaît Mosha Dassok.

Mosha Dassok est un homme âgé de type baklunien. Il émane de lui une odeur étrange. Si on l'aborde, il répondra évasivement (même s'il reconnaît certains des personnages, il éludera la discussion visiblement perturbé par autre chose). Si on lui demande s'il attend quelqu'un ou si on l'interroge de façon précise sur la raison de sa présence en ville, il ne répondra pas facilement. Il faudra réussir un jet de Diplomatie DD 8+APL pour le convaincre de livrer ses informations.

Si quelqu'un lui parle de l'arrestation de Mizban et de l'avis de recherche sur le faris Imad-Eddine Assein, Mosha paniquera visiblement et toute tentative de Diplomatie pour l'inciter à parler bénéficiera d'un bonus de circonstance de +4. Si la diplomatie échoue quand même, il s'en ira précipitamment.

Si un personnage arrive à convaincre Mosha Dassok de parler, voici ce qu'il révélera :

« C'est un fait que j'ai rendez-vous avec quelqu'un et que cette personne n'est pas là. J'ai peur d'être arrivé en retard et qu'on ne m'ait pas attendu. Je dois rencontrer ici un faris de l'ordre de la Coupe et du Talisman. »

Celui-ci a envoyé un message à mon vieil ami, le sage Armenfrast. Dans son message, il disait vouloir lui faire des révélations de la plus haute importance sur des choses qu'il aurait vues pendant la récente bataille de Bandar-Zyarat. Il disait qu'il ne pouvait pas lui écrire ces révélations de peur que le message ne tombe entre de mauvaises mains. Il disait que le Zashassar et les autorités du Califat mentaient et cachaient la vérité, qu'ils voulaient l'empêcher de dire ce qu'il savait et qu'il n'avait maintenant confiance qu'en Armenfrast parce qu'il était historien indépendant.

Il lui fixait rendez-vous ce soir à l'auberge des pèlerins. Malheureusement, Armenfrast ne pouvait pas venir. Il m'a demandé de venir à sa place. Et me voici. »

Si on lui demande le nom du faris, il répondra « Imad-Eddine Assein ».

Si on lui demande s'il a une idée de ce pourraient être ces révélations, Mosha répondra :

« Je ne sais pas ce que le faris voulait me dire. Armenfrast a rassemblé ses connaissances sur Bandar-Zyarat et m'a fait part de ses impressions avant mon départ. Il m'a dit une chose très intéressante : « J'ai acquis la certitude que le tout premier rosier impérial découvert après le Double Cataclysme a été trouvé à l'endroit précis où Bandar-Zyarat a été fondé » qu'il m'a dit. Il a rajouté qu'un rosier impérial a été découvert récemment entre l'Udgru et les Yatils et que le Zashassar avait jeté l'interdit sur cet endroit. Comme le faris a mentionné les mages du Zashassar parmi ceux qui voulaient l'empêcher de faire ses révélations, Armenfrast pensait possible qu'il y ait un rapport avec les rosiers. Mais il y a d'autres hypothèses : Il y a deux lieux qu'Armenfrast aurait bien voulu explorer à Bandar-Zyarat. Mais il en a été empêché et ces lieux sont bien gardés. Il s'agit de la crypte du temple et du ribat de la Confrérie d'Issar. Peut-être que le faris a trouvé là-dedans un secret important ? »

Si les personnages ont décodé le parchemin de Mizban et qu'ils en révèlent le contenu à Mosha, celui-ci répondra qu'il ne se sent pas de voyager près de l'Udgru surtout avec les brigands du Chevalier noir qui dévastent la contrée. Il ne veut pas non plus risquer d'être arrêté. Il encourage les aventuriers à y aller pour lui et à recueillir les informations du faris. Mosha ne connaît pas le code du parchemin. Si on lui demande de décoder, il y arrivera en une heure environ (dans ce cas, ne pas accorder les xp de la deuxième rencontre).

Si personne n'a remarqué Mosha, il attendra toute la soirée puis passera la nuit à l'auberge. Il restera le lendemain à attendre à l'auberge (nouveau jet de Psychologie DD 10 pour réaliser qu'il attend quelqu'un depuis la veille au soir). Il passera ensuite une deuxième nuit et s'en ira le lendemain.

Mosha Dassok : Sor3/Exp5 ; pv 30.

Développement

Il n'y a pas grand chose de plus à faire dans la soirée et dans la nuit. La nuit se passe sans encombre et au matin, continuer avec la troisième rencontre.

Troisième Rencontre Enquête dans la ville

Les personnages peuvent se renseigner auprès des habitants. Avec un jet réussi de Renseignements, ils apprennent les faits suivants :

- DD 10 : Une flotte ataphade a attaqué Bandar-Zyarat de nuit il y a deux semaines. Ils se sont servis de feu grégeois. Ils ont ensuite débarqué pour tenter de prendre la ville d'assaut. Ils ont réussi à entrer dans la ville. Le combat fut sanglant mais à la fin, les Ataphades ont été repoussés.

- DD 15 : On a vu des monstres terribles combattant aux côtés des Ataphades et notamment des créatures démoniaques et des dragons qui crachaient la foudre. Après, des anges ailés sont venus aider les défenseurs de Bandar-Zyarat ce qui a permis la victoire.

- DD 20 : Il semble que les Ataphades avaient pour but le temple de la ville. C'est là que les combats les plus terribles ont eu lieu.

Les personnages peuvent aussi chercher à se renseigner sur Mizban et sur Imad-Eddine Assein. Avec un jet réussi de Renseignements DD10 et 1d4 po pour délier les langues, il est possible d'apprendre que Mizban Assein est un frère de la confrérie d'Issar (dont le ribat est situé dans la forteresse dominant Bandar-Zyarat) et que Imad-Eddine Assein est son frère et aussi un faris de l'ordre de la Coupe et du Talisman qui a combattu héroïquement dans la récente bataille. Tout le monde sait qu'Imad-Eddine Assein est recherché mais personne ne sait vraiment pourquoi (mis à part les raisons données par l'archonte). Avec un jet DD 20, on peut apprendre que Mizban a été arrêté puis relâché au matin.

Les personnages peuvent se rendre dans divers lieux de la ville. La description des lieux les plus intéressants se trouve ci-dessous :

Le Temple

Le quartier du temple porte les stigmates d'un combat titanesque. Des maisons ont été réduites en cendres. Le temple lui-même a souffert. Un mur entier s'est effondré et avec lui deux petits minarets qui le surmontaient. La coupole ne tient plus que par miracle. Des échafaudages ont été dressés afin de réparer les dégâts. Par le trou béant, il est possible d'apercevoir l'intérieur du temple qui comprend deux niveaux : le temple lui-même et une crypte.

Pour mieux comprendre l'architecture du temple, se reporter au plan en annexe. Le temple est construit sur un terrain en forte pente. Du côté de la falaise, l'entrée du temple donne sur la salle principale, accessible aux fidèles. Cette salle surmonte la crypte qui n'est normalement accessible que par une porte fermée à clef et un escalier. La crypte est située sous la salle

principale. En raison du dénivelé, la crypte est en sous-sol d'un côté et au niveau du terrain de l'autre. L'effondrement du mur permet d'y accéder directement sans passer par l'escalier. De plus, une partie de la voûte de la crypte s'est effondrée ce qui crée un grand trou dans le sol de la salle principale du temple.

Les Alentours du Temple et les Travaux

Les aventuriers peuvent se mêler aux ouvriers qui essayent de réparer les dégâts. Un jet réussi de Renseignements DD 10 apprend qu'on craint que le dôme ne s'effondre à tout moment. Il règne donc une grande inquiétude et une grande fièvre. Les aventuriers peuvent en profiter pour tenter d'entrer dans la crypte qui est normalement une salle secrète et inaccessible sans autorisation spéciale. Les gardes sont trop inquiets d'un possible écroulement général pour faire vraiment attention à une possible intrusion dans la crypte.

Si les aventuriers fouillent dans les gravats du temple et aux alentours, ils peuvent trouver, avec un jet réussi de Fouilles DD 15, des traces de sang qui n'ont pas encore été nettoyées.

Avec un jet de Fouilles réussi DD 20, on peut apercevoir des traces d'un liquide noirâtre qui n'est pas du sang ni quoi que ce soit de courant. Un personnage réussissant un jet de Connaissance (les plans) DD 20 reconnaît de l'ichor de créatures de plans inférieurs (démons ou diables par exemple).

Un jet de Fouilles réussi DD 25 permet d'apercevoir un reflet bleuté dans une maison en cendres. Il s'agit d'une écaille de couleur bleue. Un jet réussi de Connaissance (arcanes/ mystères) DD 15 permet de reconnaître une écaille de dragon bleu.

Un aventurier peut tenter d'entrer dans la crypte elle-même soit furtivement soit en bluffant. Dans le premier cas, il faut réussir un jet opposé de Discrétion contre la Détection des gardes. Dans le second cas, il faut réussir un jet opposé de Bluff contre la Psychologie de l'un des gardes. Il est aussi possible d'user de magie. La situation est tellement confuse et critique qu'il n'y a pas de contre-mesure efficace à une intrusion magique.

Il y a quatre gardes. Leur score de Détection et de Psychologie est de +2 en APL 4, +3 en APL 6, +4 en APL 8 et +5 en APL 10. Si un personnage échoue dans sa tentative, il est repoussé sans ménagement. Toute tentative de passage en force conduit le personnage en prison pour 1TU (en plus des TU dépensés pour

l'aventure qui s'achève ici pour le personnage concerné).

La Crypte du Temple

Si un personnage parvient à s'introduire dans la crypte, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Une partie de la voûte de la crypte s'est effondrée ce qui permet de voir la salle principale du temple au-dessus. La crypte est encombrée de gravats. Le fond a été directement creusé dans la roche. Il est possible de distinguer un passage au fond qui conduit à un escalier en collimaçon qui monte. S'il y avait des objets dans cet endroit, ils n'y sont plus à part un lourd sarcophage de pierre, en partie recouvert de gravats.

Un jet réussi de Connaissance (architecture et ingénierie) DD 20 permet de dater ce sarcophage du premier siècle après le Double Cataclysme (1^{er} siècle AA). Il y a des inscriptions gravées sur tout le pourtour du sarcophage. Ces inscriptions sont rédigées en ancien baklunite. Donner l'annexe 3 (L'Inscription du sarcophage) à tout personnage capable de les lire. Un jet réussi de Connaissance bardique DD 10+APL ou de Connaissance (local) DD 15+APL permet de savoir qu'il existe des légendes concernant un sorcier d'Outremonde qui portait aussi les surnoms de maître des stèles, maître des pierres droites, sorcier des temps jadis, vieillard maudit ou encore seigneur obscur des éléments.

La Salle principale du Temple

Les aventuriers peuvent entrer dans le temple. Celui-ci est fortement surveillé.

Vous entrez dans le temple. Celui-ci est gardé par de très nombreux 'askari et faris en armes ainsi que par des prêtres. Des combats ont clairement eu lieu jusqu'ici. Une partie du sol s'est effondré. On peut apercevoir la crypte en-dessous par l'ouverture béante. Elle est jonchée de gravats.

Un jet de Détection DD 15 permet d'apercevoir un sarcophage en pierre dans la crypte, en partie enseveli sous les gravats. Avec un jet de Détection DD 20, on peut même apercevoir une inscription dessus mais il est impossible de la lire d'en haut. Si un personnage saute par l'ouverture (hauteur 6m), il se retrouve dans la crypte (Cf. La Crypte du Temple ci-dessus). Un jet de Discrétion DD 12+APL ou de Bluff DD 10+APL permet de sauter sans se faire remarquer. En cas d'échec, le personnage est expulsé de la crypte sans ménagement (sans avoir eu le temps d'examiner le sarcophage).

S'ils veulent aller au mausolée d'Issar, ils doivent accomplir les rites religieux de purification nécessaires pour se rendre dans le lieu saint. Les gardes sont particulièrement méfiants. Il est interdit d'entrer en armes. Les fidèles doivent même se dévêtir entièrement pour se baigner dans un bain chauffé avant d'enfiler des vêtements blancs et des sandales qui leur sont fournis par le personnel. Ainsi vêtus, ils peuvent se rendre sur le tombeau d'Issar. C'est le même cérémoniel que pour entrer dans le Grand Temple d'Ekbir.

Une fois arrivé dans la grotte où se trouve le sarcophage d'Issar, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Après avoir passé tous les rites religieux nécessaires pour se recueillir sur le tombeau d'Issar et avoir enfilé des vêtements blancs et des sandales, vous arrivez dans une grotte naturelle. De nombreux gardes armés et des prêtres surveillent la salle. Un grand sarcophage de pierre se trouve au milieu de la grotte. Les pèlerins tournent autour et le touchent de leur main en pleurant. Il y a une inscription sur le sarcophage.

L'inscription du sarcophage (qui n'est pas celle de l'annexe 3) est rédigée en ancien baklunite. L'inscription dit : « Je suis Issar, fils d'Al'Akbar, calife d'Ekbir, lieutenant du Grand Prêtre, commandeur des croyants et gardien de la Coupe et du Talisman. »

Un jet réussi de Connaissance (architecture et ingénierie) DD 20 permet de dater ce sarcophage du sixième siècle après le Double Cataclysme (6^e siècle AA).

Le Ribat de la confrérie d'Issar

Si les aventuriers se présentent à la forteresse de Bandar-Zyarat (qui abrite le ribat de la confrérie d'Issar), lisez la description suivante :

Le plateau qui domine Bandar-Zyarat est défendu par une imposante forteresse. Celle-ci ne semble pas avoir souffert des combats récents. Elle semble bien gardée.

Les personnages ne peuvent pas entrer librement. Les gardes ne les autoriseront à pénétrer dans l'enceinte que s'ils demandent à voir Mizban Assein. Celui-ci est relâché au matin et se trouve au ribat. Si les aventuriers le font demander à la porte de la forteresse, il vient les accueillir et les fait entrer. Lire ce qui suit :

Mizban vient en haut des remparts. Vous ayant reconnu, il intervient pour vous faire entrer. Vous entrez donc dans l'enceinte de la forteresse où vous

apercevez le dôme d'un monument religieux surmontant un bâtiment lui aussi fortifié. C'est là que Mizban vous conduit. Vous arrivez jusqu'à un dortoir. Mizban chuchote : « Tout va bien ? Vous avez toujours le parchemin ? Vous n'avez rien dit à personne ? »

Si les aventuriers disent qu'ils ont remis le parchemin aux autorités, Mizban en sera fortement contrarié :

« Tout est perdu ! Par votre faute, mon frère va être à nouveau arrêté. Allez-vous en ! »

On ne pourra rien obtenir de Mizban et les personnages seront éjectés de la forteresse. Sinon, Mizban leur révélera ce qu'il sait :

« Ne dites rien de tout ceci à qui que se soit. Si vous me promettez de ne rien dire sauf à la personne que je vous indiquerai, vous aurez toute ma reconnaissance, celle de mon frère et de toute ma famille, la maison Assein. Acceptez-vous ? »

Si les personnages demandent des explications supplémentaires avant de s'engager, Mizban répond :

« Mon frère est accusé à tort. C'est un faris courageux et juste, respectueux de l'enseignement du Grand Prêtre. Il a fait vœux de retrouver les reliques perdues.

Il a combattu héroïquement dans la bataille contre les Ataphades il y a deux semaines. Il prétend avoir vu quelque chose d'extraordinaire durant le combat final. Il n'a pas voulu m'en parler pour ne pas me mettre en danger.

D'après lui, sa hiérarchie, les mages du Zashassar et le clergé veulent cacher la vérité et sont prêts à mentir et à commettre des injustices pour dissimuler la vérité. Il subissait de fortes pressions pour se taire. Comme il hait le mensonge, il a tenu bon. On l'a jeté en prison.

Mais il a réussi à s'évader, je ne sais pas comment d'ailleurs ! Aux abois, il est venu me trouver avant de quitter la ville précipitamment. C'était hier matin, à l'aube.

Il m'a dit : "J'ai rendez-vous ce soir avec un certain Armenfrast à l'auberge des pèlerins. je ne pourrai pas y être car je pars à l'instant. Vas-y pour moi et transmets ce parchemin à Armenfrast ! C'est très important ! Il ne faut pas que ce message tombe entre les mains des autorités. Mon honneur et celui de notre famille est entre tes mains !" Sur ce, il m'a dit adieu et il est parti.

Alors quand j'ai vu entrer l'archonte de son Ordre dans l'auberge hier soir, accompagné d'un inquisiteur et d'un mage du Zashassar, j'ai eu peur qu'ils ne m'arrêtent parce que je suis son frère et qu'ils me fouillent et trouvent le message. J'ai fait le pari de vous faire confiance en vous donnant ce message. Maintenant, il faut trouver Armenfrast. »

Mizban ne sait pas ce que sait son frère. Si les aventuriers lui disent qu'ils ont trouvé l'envoyé d'Armenfrast, il demandera à ce qu'on lui transmette le message.

Mizban n'a pas lu le message. Il n'a pas essayé de le déchiffrer et il ne connaît pas le code.

Si les aventuriers demandent à voir ce qu'il y a dans le ribat (l'endroit secret dont Mosha Dassok a parlé), il répondra :

« Ce qu'il y a dans le ribat ? Le ribat protège un lieu saint : l'endroit même où Issar, le fils d'Al'Akbar est mort. Personne ne doit venir en ce lieu sauf les frères de la confrérie d'Issar. »

Mizban ne sait pas comment est mort Issar ni qui il affrontait (à part « les forces du Mal »). Il ne sait pas qui est le sorcier d'Outremonde.

Si les personnages formulent l'hypothèse que c'est le secret du ribat qu'a appris le faris en fuite, Mizban réfutera : Imad-Eddine n'est jamais allé sous le dôme. En revanche, Mizban sait ce qu'il y a dessous et de son point de vue, il n'y a pas lieu d'en faire toute une histoire. Il pense que ce lieu est secret pour qu'il ne soit pas profané, voilà tout.

Il faut des trésors de persuasion pour le convaincre de conduire les personnages sous le dôme (l'endroit secret). Il faut au préalable s'engager solennellement à aider son frère. Pour convaincre Mizban, il faut en plus réussir un jet de Diplomatie DD 16+APL. Un faris ou un prêtre d'Al'Akbar (Foi exaltée) qui jure solennellement d'aider son frère obtient un bonus de circonstance de +4 sur le jet. Attention, le serment doit être fait sur ce qu'il y a de plus sacré dans la Foi exaltée ! Accorder un bonus de circonstance de +2 sur le jet pour un bon role-play (le joueur a su trouver des arguments convaincants ou s'est montré particulièrement éloquent).

Si le jet de Diplomatie est réussi, les personnages devront se débarrasser de toutes leurs armes et de tous leurs vêtements, objets, composants et toute possession pour enfiler les tenues rituelles blanches et des sandales. Si un personnage refuse, il ne sera pas conduit dans la salle secrète. Ensuite chaque personnage recevra une aspersion d'eau lustrale (de

l'eau bénite) pour le purifier (tout ceci afin de ne pas souiller le lieu sacré).

Un elfe ne sera en aucun cas autorisé à se rendre sous le dôme. Tout jet de Diplomatie est automatiquement raté pour cette occasion si le personnage est un elfe.

En raison des protections magiques et des nombreux prêtres du ribat, il est impossible de s'introduire sous le dôme sans être accompagné par Mizban. De plus, tout effet magique de charme ou de coercition sur Mizban est détecté et dissipé avant d'arriver sous le dôme et les responsables démasqués (et emprisonnés pour 1 TU en plus du coût en TU du scénario).

Si les personnages arrivent à convaincre Mizban de les conduire à l'endroit sacré (et secret), lisez ce qui suit :

Mizban prend une lanterne, l'éclaire et vous conduit vers le cœur du ribat. Vous croisez de nombreux religieux soupçonneux. Mizban doit s'expliquer à de nombreuses reprises. Finalement, vous arrivez à une lourde porte couverte de signes étranges. Mizban vous dit : « Une fois la porte ouverte, ne parlez pas et n'éternuez pas ! Restez sur le déambuloire ! »

Après avoir ouvert la porte, vous arrivez sous le dôme du ribat. Il n'y a aucune fenêtre et il règne une obscurité totale. Mizban éclaire l'intérieur de la pièce avec sa lanterne et referme la porte. La pièce est circulaire et entièrement vide. L'air y est terriblement sec. Le long des parois, le sol est pavé sur une largeur d'un mètre ce qui constitue une sorte de déambuloire. Partout ailleurs, le sol est recouvert d'une épaisse couche de cendres blanches, tellement sèche qu'elle se présente sous la forme d'une fine poussière.

Si un personnage touche la cendre blanche, il ressentira comme une brûlure. La cendre est en effet caustique. Si quelqu'un marche dans la cendre, non seulement il s'enfoncera dedans jusqu'aux genoux mais en plus, il soulèvera un nuage de poussière caustique. Le responsable subira 1d6 points de dégâts d'acide et toute personne à moins de 3m subira 1 point de dégât d'acide. Mizban semblera furieux et fera signe de repartir. Sitôt dehors, il engueulera le personnage ayant marché dans la cendre (« Je vous avais dit de rester sur le déambuloire, etc. »). Si quelqu'un parle ou éternue, il y a 25% de chance que ça soulève un nuage de poussière qui inflige 1 point de dégât d'acide dans les 3 mètres de rayon. Mizban réagira comme précédemment. Si les personnages restent plus de 10mn dans la pièce, leurs lèvres deviendront sèches et douloureuses.

Un jet de Connaissance (les plans) DD 25 permet de rapprocher cette cendre des cendres du plan quasi-élémentaire de la cendre (plan résultant de l'intersection du plan élémentaire du feu et du plan d'énergie négative). Un jet de Connaissance (géographie) DD 25 permet de rapprocher cette cendre de celle qu'on peut trouver dans la Mer de poussière.

Après cette visite, les personnages sont conviés à quitter la forteresse. Mizban prend congé d'eux. Mizban ne sait rien sur l'origine ou la nature de la cendre. Il ne peut fournir aucune explication supplémentaire.

Développement

Après avoir enquêté dans la ville, les aventuriers devraient la quitter s'ils veulent arriver à temps au rendez-vous du faris. Dans ce cas, aller à la quatrième rencontre.

Quatrième Rencontre La Caravane

Cette rencontre survient si les aventuriers ont décidé de se rendre au nouveau rendez-vous fixé par Imad-Eddine Assein à Armenfrast par l'intermédiaire du parchemin donné par Mizban.

L'Udgru et le Vieux Moulin du Chêne se trouvent à 50 km de Bandar-Zyarat. À cheval, il est possible de s'y rendre sans problèmes dans la journée. À pied, il faut deux journées de marche et il faut faire une halte en route pour la nuit.

Sur le chemin, les personnages vont passer devant le relais « La Chaussée de l'Udgru » qui se trouve à l'endroit où la route est-ouest qui vient de Bandar-Zyarat rejoint la route nord-sud qui relie Kouzei-Kopru et Fashtri. Si les personnages sont à pied, c'est a priori un bon endroit pour passer la nuit, le relais se trouvant à mi-distance entre Bandar-Zyarat et l'Udgru. S'ils sont à cheval, ils peuvent s'y arrêter à leur convenance pour manger, boire ou reposer les chevaux.

Le Relais « La Chaussée de l'Udgru »

Si le groupe entre dans le relais, dans la grande salle, lisez ce texte :

Dans la salle, vous apercevez un groupe d'hommes en armes qui se reposent à une table. Certains jouent aux dés. Ils sont une dizaine, vêtus d'une chemise de maille et d'un casque. Des boucliers sont empilés et adossés sur le bord de la table. Ils semblent vous avoir repéré, et l'un d'entre eux se

dirige vers vous. Une fois à votre hauteur, il vous dit : « Déclinez vos identités, je vous prie ! »

Les gardes font partie du 'Askar d'Ekbir. Ils sont chargés de retrouver Imad-Eddine Assein.

Si les personnages répondent normalement, le garde leur demandera s'ils ont vu un faris de l'ordre de la Coupe et du Talisman nommé Imad-Eddine Assein. Si les personnages répondent « non », le garde retournera s'asseoir pour jouer aux dés en disant « Tant pis ! ». Si les personnages répondent « oui », le garde retournera s'asseoir pour jouer aux dés en disant « Merci ! ».

Un jet de Psychologie DD 15 permettra de se rendre compte que le garde se moque éperdument des réponses des PJ et qu'il n'a posé ses questions que par routine. D'autre part, les autres soldats ne semblent pas vraiment motivés pour retrouver le faris et « tirent au flanc ».

Si les aventuriers interrogent les soldats à propos de Imad-Eddine Assein, ils ne parleront pas facilement. Il faudra se montrer persuasifs et réussir un jet de Diplomatie. Voilà ce que les soldats diront selon le jet de Diplomatie (et le climat de confiance que les personnages auront réussi à instaurer). Accorder un bonus de circonstance de +2 pour un bon role-play.

- DD 10 : Imad-Eddine Assein est un faris, un paladin, et par conséquent un homme pieux, fervent religieux, qui s'est dévoué à la cause de la récupération de la Coupe et du Talisman. Il est recherché parce qu'il serait victime d'un envoûtement ou d'une malédiction et qu'il faut l'exorciser pour le libérer.
- DD 15 : Imad-Eddine Assein fait partie du 'Askar d'Ekbir. C'est un amir. La plupart des soldats présents ont eu l'occasion de servir sous ses ordres. Il est courageux, loyal et reste toujours aux côtés de ses hommes. C'est un grand faris. Ces soldats témoignent de beaucoup de considération et de respect pour lui.
- DD 20 : Les soldats ne croient pas vraiment à cette histoire d'envoûtement ou de malédiction. Ils pensent qu'Imad-Eddine Assein est un trop bon faris pour être ensorcellé de la sorte.
- DD 25 : Certains pensent qu'Imad-Eddine Assein est en fait en mission spéciale, et que les accusations contre lui ne sont qu'une couverture pour faciliter son opération. C'est l'explication la plus plausible connaissant l'intégrité de Imad-Eddine Assein. Peut-être qu'il doit infiltrer la bande du Chevalier noir pour tuer ce dernier.

D'autres pensent que les accusations contre lui sont mensongères et qu'il y a derrière tout ça quelque magouille politique. En tout cas, les soldats pensent qu'il ne serait pas bon qu'Imad-Eddine soit arrêté et ils vont faire le minimum pour réussir à le retrouver.

Le Marchand de Zeif

Après le relais de la Chaussée de l'Udgru, les personnages rencontrent une caravane. Cette caravane est en fait composée de membres de la faction maléfique qui a fait évader le faris et qui protège sa fuite. Les membres de la caravane intercepteront les personnages sous un prétexte fallacieux afin de les retarder.

Aux abords de la route, vous apercevez un campement. Il est constitué de plusieurs tentes, grandes et petites, aux toiles de couleurs vives, striées de jaune et de rouge ou de jaune et de vert principalement. Une certaine structure semble s'en dégager. La plus grande tente est placée au centre. Elle est surmontée d'un étendard, représentant 3 pièces d'or formant un triangle, pointe en haut, sur fond rouge. Les autres tentes forment un cercle, avec deux autres grosses tentes situées diamétralement à l'opposé par rapport à la tente centrale. Les chariots sont disposés à l'extérieur de la zone des tentes et forment un anneau de sécurité contre toute attaque éventuelle.

Des gardes sont postés à l'entrée. Et on peut entendre des aboiements de chien à l'intérieur du campement.

De la fumée s'échappe de plusieurs tentes, probablement des feux de brasero.

Des cavaliers se dirigent vers vous en provenance du campement.

Si les personnages se laissent aborder, les cavaliers les saluent et leur disent :

« Bonjour, voyageurs ! C'est la providence qui vous envoie ! Notre caravane n'est pas de taille à se défendre contre les brigands de l'infâme Chevalier noir qui pillent la contrée. Nous avons besoin de protecteurs. Notre maître, le marchand Farrukh Al Tureim de Zeif vous attend dans sa tente. Il sait se montrer généreux. Voulez-vous nous accompagner ? »

Si les personnages refusent (pour ne pas se laisser distraire de leur mission), les cavaliers auront l'air contrarié (Psychologie DD 10). Ils insisteront un peu

pour convaincre les aventuriers (« Pourtant je peux vous garantir que notre maître vous paiera généreusement ! Vous ne pouvez pas nous laisser à la merci des ces bandits sans foi ni loi ! »).

NB : ces cavaliers sont de bonne foi. Ils ont été grassement payés par Farrukh. Ce sont des mercenaires d'alignement neutre. Farrukh est trop intelligent pour aborder les personnages avec des serviteurs maléfiques.

Si les aventuriers refusent, passez à la cinquième rencontre.

♣ **Cavaliers (4)** : Humain War2 ; pv 14 chacun.

Si les personnages acceptent, ils sont conduits à la tente du marchand. Notez que Farrukh est sous l'effet d'un sort d'*alignement indétectable* lancé au niveau APL+4.

Vous arrivez devant la tente centrale, striée de jaune et de rouge, bordée d'une frange jaune et rouge. Deux gardes sont devant l'entrée, protégeant l'accès. Ils ont une bonne corpulence.

Après quelques instants d'attente, le garde ressort et vous invite à entrer. L'intérieur est richement décoré. Des tapis recouvrent le sol, ne laissant plus paraître aucune once de terre. Ils doivent être de bonne manufacture, bien que les couleurs vives se soient ternies avec l'usage dans des conditions sévères. La pièce a été subdivisée en trois zones, un coin chambre, un coin salon et un coin caché par des tentures.

La chambre est délimitée par un voile translucide. Derrière, on peut entrapercevoir un lit avec des fourrures en guise de couverture et un pouf.

Le salon est équipé de poufs en cuir, disposés en cercle autour d'une table basse en bois verni. Une carafe en argent, finement ciselée, repose sur la table avec des gobelets en étain.

Des plats en étain, remplis de nourriture, sont sur la table. Un chandelier en argent à cinq branches est aussi sur la table, et les bougies sont éclairées. Un coffre, de grande dimension, est déposé à côté.

Le Maître du convoi est assis sur un pouf. Il semble imposant par sa taille et sa corpulence. Il porte une coiffe enrubannée avec une perle fixée devant. Ses yeux semblent petits et gris. Il porte une grande moustache grisonnante épaisse et se redressant aux extrémités, ainsi qu'une barbichette poivre et sel. Le tout en dissimule la bouche dont on ne perçoit plus les lèvres. Il est vêtu d'une tunique en soie de couleur rouge, avec une ceinture dorée dans laquelle est glissée une dague finement ouvragée, et incrustée de pierres précieuses.

Un garde est assis à côté de lui.

Il vous fait signe de la main, vous invitant à vous asseoir sur les poufs en face de lui.

« Prenez place, nobles voyageurs ! Que le destin vous soit favorable et que la prospérité soit sur vous et vos familles ! »

Les PJ s'installent sur les poufs autour de la table.

Après les présentations d'usage (le marchand se présente sous le nom de Farrukh Al Tureim de Zeif), le marchand propose aux aventuriers de les engager comme gardes pour la caravane. Il commence par promettre une récompense modeste (50/75/100/125 po par personne pour les APL 4/6/8/10 respectivement) mais il est prêt à doubler sa proposition initiale pour convaincre les PJ puis le triple si ça ne suffit pas et enfin, en dernier extrémité, il propose le quadruple de la somme initiale. Si cela ne suffit pas, il promet qu'il interviendra personnellement auprès du Consortium du Mouqollad pour que celui-ci accorde une faveur aux personnages.

Les promesses d'argent sont sincères. En revanche, la promesse d'intervenir auprès du Consortium est un mensonge. Farrukh est un imposteur qui n'est pas un vrai marchand et qui n'appartient donc pas au Mouqollad.

Si les personnages se montrent intéressés mais font monter les enchères, jouez les négociations à fond quitte à ce que cela ressemble à des discussions de marchands de tapis. Si les aventuriers sont vraiment âpres au gain, Farrukh finira par leur proposer le quadruple en feignant d'être saigné aux quatre veines par la cupidité des gens qui « profitent de sa situation de faiblesse vis-à-vis des brigands pour lui soutirer des sommes colossales ». N'hésitez pas à forcer le trait du marchand qui négocie pied à pied et qui feint d'être assassiné à chaque nouvelle concession. Farrukh pense en effet que cela rend plus crédible son déguisement.

Naturellement, le but du jeu est d'empêcher les aventuriers d'aller vers l'Udgru (et notamment au rendez-vous). Aussi, si les aventuriers répondent qu'ils sont d'accord mais « à partir de demain » ou s'ils demandent à « s'absenter un moment aujourd'hui ou demain », Farrukh refusera avec la dernière énergie : « Mais vous n'y pensez pas ! Et si le Chevalier noir m'attaque pendant ce temps ? J'ai huit enfants, qui s'en occupera si je meurs ? Et si les brigands ont des espions dans les parages ? S'ils vous voient partir, ils vont en profiter, c'est sûr !, etc. »

Développement

Si les personnages acceptent, ils garderont la caravane pendant une semaine. Celle-ci se déplace vers le nord, vers Fashri. Au bout de deux jours, le Fugitif tombe entre les mains du Chevalier noir. Farrukh n'a donc plus besoin de rester sur place. Il confie le commandement de la caravane à un subalterne (au courant de rien) et s'en va. Au bout d'une semaine, la caravane est arrivée à Fashtri sans incident et les personnages sont payés de la somme convenue. Le scénario est alors fini.

Si les personnages refusent ou acceptent avant de se raviser à temps, ils ne touchent pas la somme promise. Passer à la cinquième rencontre.

Si les personnages décident d'attaquer Farrukh, celui-ci se téléporte immédiatement (il possède le pouvoir de *greater teleport* à volonté). Farrukh est en réalité un diable extrêmement puissant. Cependant, sachant que le Zashassar et le clergé de la Foi exaltée sont sur l'affaire, il ne veut pas prendre le moindre risque. Si les aventuriers l'attaquent, il s'enfuit, laissant à ses sbires le soin de s'occuper des PJ. Considérez que la résistance à la magie et la réduction des dégâts de Farrukh sont beaucoup trop élevées pour que les PJ puissent l'affecter par des sorts ou des attaques. Juste après la fuite de Farrukh, les PJ sont attaqués par les diables de la cinquième rencontre. Après le combat, sautez la cinquième rencontre et allez directement à la sixième rencontre.

Cinquième Rencontre Au diable !

Environ une heure après que le groupe ait quitté le campement, il est attaqué par des créatures diaboliques envoyées par Farrukh Al Tureim. Celui-ci soupçonne (ou sait) que le groupe recherche le fugitif et il veut protéger sa fuite. Les créatures infernales ont pour but de tuer les aventuriers. Elles combattent sans pitié.

APL 4 (EL 6)

✦ **Abishaï noir** : pv 32 ; voir Annexe (Nouvelle règle n°2).

✦ **Diablotin avancé** : pv 22 ; Cf. Annexe.

APL 6 (EL 8)

✦ **Abishaï bleu** : pv 52 ; Cf. Annexe (Nouvelle règle n°2).

✦ **Abishaï noir** : pv 32 ; Cf. Annexe (Nouvelle règle n°2).

APL 8 (EL 10)

✦ **Érinye** : pv 85 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

✦ **Abishaï verts (2)** : pv 45, 45 ; Cf. Annexe (Nouvelle règle n°2).

APL 10 (EL 12)

✦ **Érinyes (2)** : pv 85, 85 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

✦ **Abishaï rouges (2)** : pv 60, 60 ; Cf. Annexe (Nouvelle règle n°2).

Tactique

En APL 4, le diablotin est initialement invisible. Il attend que l'abishaï ait engagé les combats pour attaquer par surprise, de préférence un lanceur de sorts ou un personnage qui ne porte pas d'armure trop lourde.

En APL 8 et 10, les érinies restent en vol, assez haut, hors de portée des armes de corps à corps. Elles commencent par tenter de désorganiser les personnages avec leur pouvoir de *charme-monstre* puis se servent de leurs arcs.

Les abishaï commencent par utiliser leur pouvoir d'illusion (*major Image / image accomplie*) dans l'espoir que les personnages gaspillent quelques sorts. Ils peuvent par exemple faire apparaître d'autres monstres pour tromper les aventuriers. Ils peuvent continuer en utilisant leur pouvoir de *charme-personne* avant d'attaquer au corps à corps.

Les créatures combattent jusqu'à la mort. Elles préfèrent se faire massacrer plutôt que de s'enfuir et d'être punies pour leur échec par leur chef suprême.

Trésor

Les arcs enflammés des érinies se consomment dans des flammes infernales à la mort de l'érinye. Les cendres qui subsistent n'ont pas de valeur.

Développement

Après le combat, aller à la sixième rencontre. Si les aventuriers retournent à la caravane, le marchand et tous ses serviteurs maléfiques ont disparu. Il ne reste plus que des mercenaires et des personnes au courant de rien.

Sixième Rencontre Au nom de la loi !

Le groupe arrive au Vieux Moulin du Chêne qui est le lieu de rendez-vous entre Imad-Eddine Assein et Armenfrast. Le rendez-vous a lieu deux jours après le début de l'aventure. Si les personnages arrivent trois

jours après, il est trop tard : le Fugitif est reparti dans l'Udgru, avec l'aide des sbires de Farrukh et il est tombé sous la coupe du Chevalier noir.

Le moulin se trouve au fond d'un vallon. Il est de forme rectangulaire avec une roue à aube. Un chenal a été construit pour détourner une partie de l'eau de la rivière pour entraîner la roue, qui tourne encore. Le mécanisme est encore en bon état. A la place des fenêtres et de la porte, il ne reste plus que les ouvertures. Une dépendance rectangulaire est placée à proximité qui devait servir de lieu d'habitation au meunier et à sa famille. Elle ne possède plus de toiture, et les murs sont lézardés. Des traces d'un vieil incendie sont encore perceptibles. Le rez de chaussée possède encore sa porte en bois noirci par les mousses, ainsi que les volets. Mais ce n'est plus le cas du premier étage qui a été dévasté par l'incendie et dont la majeure partie du plancher a brûlé.

Le faris Imad-Eddine Assein se repose à côté de son cheval, tout près du moulin. Le rôdeur est positionné au premier étage avec son arc pour surveiller le sentier qui mène au moulin. Le druide surveille du côté du cours d'eau.

Dans ce dernier acte, le MD s'orientera vers l'option retenue par les joueurs en fonction de leurs intentions. Le groupe peut aller jusqu'au moulin pour rencontrer le faris et lui poser des questions.

Si le groupe attaque immédiatement le faris ou ses amis, passer directement au combat.

Si, au contraire, ils s'avancent pour discuter, le faris demandera la raison de leur présence ici.

- Si les personnages se présentent comme venant de la part d'Armenfrast suite au message confié à Mizban, il leur révélera ce qu'il sait et partira ensuite.

Voici ce que révèle le faris :

« J'ai combattu à Bandar-Zaryat il y a deux semaines. J'étais en pèlerinage au tombeau d'Issar. Les Ataphades ont attaqué de nuit, en force, par temps d'orage, avec des navires magiques projetant du feu grégeois par des catapultes. Ils étaient aidés par des dragons ! Des élémentaux et des génies sont aussi intervenus, surgis on ne sait d'où, et des diables aussi ! Le combat fut terrible et tout semblait perdu. Aucun renfort ne pouvait arriver par mer à cause de la tempête ni par terre car le trajet est trop long surtout avec la pluie battante. Soudain, un homme est apparu avec le Talisman et a banni les diables, les génies et les élémentaux ! Juste après, une

femme est apparue et a soigné les blessés avec la Coupe !

« Finalement, Ekbir a remporté une victoire inattendue. Un vrai miracle ! Lorsque j'ai raconté ça à mes supérieurs, on m'a dit que ce n'étaient pas les vraies reliques, que j'avais été victime d'illusions et que je ne devais pas colporter de tels ragots. Mais je sais bien que ce n'étaient pas des illusions ! J'ai consacré mon existence à retrouver nos reliques sacrées et alors que je les vois là devant moi, on me demande de tout oublier ? J'ai refusé ce mensonge odieux. Ils m'ont mis en prison. Heureusement, j'ai réussi à m'évader avec une aide inattendue. Ce sont certainement les anges du Ciel qui m'ont aidé car j'étais dans le camp de la Vérité. Je me suis enfui. Je veux transmettre ce que je sais au sage Armenfrast car il est indépendant et saura quoi faire. Quant à moi, je continuerai ma quête sacrée et je ferai éclater la vérité ! »

Le faris est sincère. Si on le questionne sur ceux qui l'ont aidé à s'évader, il répondra que c'étaient des anges ailés (en réalité c'étaient des érynyes et autres diables, métamorphosés, sous l'effet d'un *alignement indétectable* pour contrer le pouvoir de *détection du mal* du faris). Il pense que les dieux du Bien, et notamment Al'Akbar, sont avec lui parce qu'il dit la vérité.

- Sinon, le faris ne dévoilera pas aisément ce qu'il sait. Il ne veut pas mettre en danger qui que ce soit. Il faut réussir un jet de Diplomatie DD 16+APL pour le convaincre. Si le jet est réussi, le faris fera les mêmes révélations que ci-dessus.

- Si les personnages se présentent comme représentant d'une manière ou d'une autre la loi, le clergé, un ordre de faris ou le gouvernement ou s'ils disent au faris qu'ils viennent pour l'arrêter, le faris refusera catégoriquement de les suivre ou d'être arrêté (même si les personnages disent que « c'est pour son bien » ou « qu'il sera traité équitablement ») :

« Je n'ai plus confiance dans mon Ordre ni dans le Zashassar ni dans la plupart des prêtres. Ce sont des menteurs qui trahissent leurs vœux. Je ne veux pas retourner en prison. Plutôt la mort que le déshonneur ! Je ne me laisserai pas arrêter sans combattre. »

Si les personnages veulent arrêter le faris (ou le neutraliser pour l'emmener), passer au combat.

Si les personnages renoncent à arrêter le faris et le laissent partir, passer à la septième rencontre.

Si les personnages proposent d'aider le faris à gagner l'Udgru, celui-ci refusera pour ne pas que les aventuriers deviennent eux aussi des hors-la-loi. Il partira seul (avec ses deux amis). Le druide et le rôdeur (selon leur niveau) utiliseront leur pouvoir de *passage sans trace* pour ne pas être suivis.

APL 4 (EL 7)

♣ **Le faris Imad-Eddine Assein** : Humain Pal 6 ; pv 52 ; Cf. Annexe.

♣ **Le druide Onezime Tabar** : Humain Drd 2 ; pv 17 ; Cf.annexe.

♣ **Le Rôdeur Nasime Tabar** : Humain Rgr 2 ; pv 17 ; Cf. annexe.

♣ **Destrier léger** : pv 22 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 6 (EL 9)

♣ **Le faris Imad-Eddine Assein** : Humain Pal 6 / Chevalier du Cercle médian 2 ; pv 69 ; Cf. Annexe.

♣ **Le druide Onezime Tabar** : Humain Drd 4 ; pv 30 ; Cf.annexe.

♣ **Le Rôdeur Nasime Tabar** : Humain Rgr 4 ; pv 30 ; Cf. annexe.

♣ **Destrier léger** : pv 22 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 8 (EL 11)

♣ **Le faris Imad-Eddine Assein** : Humain Pal 6 / Chevalier du Cercle médian 4 ; pv 86 ; Cf. Annexe.

♣ **Le druide Onezime Tabar** : Humain Drd 6 ; pv 44 ; Cf.annexe.

♣ **Le Rôdeur Nasime Tabar** : Humain Rgr 6 ; pv 44 ; Cf. annexe.

♣ **Destrier léger** : pv 22 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 10 (EL 13)

♣ **Le faris Imad-Eddine Assein** : Humain Pal 6 / Chevalier du Cercle médian 6 ; pv 103 ; Cf. Annexe.

♣ **Le druide Onezime Tabar** : Humain Drd 8 ; pv 58 ; Cf.annexe.

♣ **Le Rôdeur Nasime Tabar** : Humain Rgr 8 ; pv 58 ; Cf. annexe.

♣ **Destrier léger** : pv 22 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

Tactique

Le faris combat autant que possible sur son destrier de paladin. Le rôdeur et le druide ont des compagnons animaux (Cf. leurs statistiques en annexe).

Trésor

APL 4 : F : 63 po ; P : 109 po ; M : *+1 Full Plate* (221 po par personne) ; *+1 Scimitar* (193 po par personne).

APL 6 : F : 88 po ; P : 192 po ; M : *+1 Full Plate* (221 po par personne) ; *+1 Scimitar* (193 po par personne) ; *+1 Studded Leather* (98 po par personne) ; *potion of Cure light wounds* (4 po par personne)

APL 8 : F : 88 po ; P : 217 po ; M : *+2 Full Plate* (471 po par personne) ; *+1 Scimitar* (193 po par personne) ; *+1 Studded Leather* (98 po par personne) ; *potion of cure light wounds* (4 po par personne) ; *potion of bull's strength* (25 po par personne).

APL 10 : F : 88 po ; P : 284 po ; M : *+2 Full Plate* (471 po par personne) ; *+2 heavy steel shield* (347 po par personne) ; *+1 Scimitar* (193 po par personne) ; *+2 Studded Leather* (348 po par personne) ; *+1 Studded Leather* (98 po par personne) ; *potion of cure light wounds* (4 po par personne) ; *2 x potion of bull's strength* (25 po chacune par personne) ; *anneau de protection +1* (167 po par personne).

Développement

Si les PJ remportent le combat et que le faris n'a pas pu s'enfuir, il sera arrêté (s'il est encore vivant). Passer à la conclusion.

Septième Rencontre C'est pas notre problème !

Les PJ décident de ne rien faire ou alors ils sont partagés et n'arrivent pas à prendre de décision.

Le faris et ses deux amis s'en vont et gagnent l'Udgru. Le faris arrive dans l'Udgru où il tombe sous la coupe du Chevalier noir.

Quant au groupe, quelle que soit la direction qu'il choisit de prendre, il est attaqué par l'une des bandes de brigands au service du Chevalier noir qui écument la région.

APL 4 (EL 7)

♣ **Worgs (3)** : pv 30, 30, 30 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

♣ **Gobelins (3)** : pv 5, 5, 5 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

♣ **Bandit** : Humain Rgr 4 ; pv 30 ; Cf. Annexe.

♣ **Destrier léger** : pv 22 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 6 (EL 9)

♣ **Worgs (3)** : pv 30, 30, 30 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

♣ **Gobelin chamane** : Gobelin Adept 4 ; pv 20 ; Cf. Annexe.

♣ **Gobelins (2)** : Gobelin War 4 ; pv 25, 25 ; Cf. Annexe.

♣ **Bandit** : Humain Rgr 7 ; pv 51 ; Cf. Annexe.

APL 8 (EL 11)

♣ **Worgs (3)** : pv 30, 30, 30 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

🐉 **Gobelin chamane** : Gobelin Adeptes 6 ; pv 29 ; Cf Annexe.

🐉 **Gobelins (2)** : Gobelin War 6 ; pv 38, 38 ; Cf. Annexe.

🐉 **Bandits (2)** : Humain Rgr 8 ; pv 58, 58 ; Cf. Annexe.

APL 10 (EL 13)

🐉 **Géants des collines** : pv 102 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

🐉 **Ogre barbare** : Ogre Bbn 4 ; pv 79 ; Cf. *Manuel des Monstres*.

🐉 **Chien de guerre nessian** : pv 114 ; Cf. *Manuel des Monstres (Nessian Warhound [Hell Hound])*.

🐉 **Bandits (2)** : Humain Rgr 9 ; pv 65, 65 ; Cf. Annexe.

Tactique

Les Gobelins sont montés sur les Worgs et les bandits sur leurs chevaux (en APL 6, 8 et 10, il s'agit de leur compagnon animal). La rencontre se fait dans un espace plat et bien dégagé, de landes, de prés ou de champs, sans arbres, maisons ou obstacles. Les créatures apparaissent au loin et se dirigent vers les aventuriers pour les attaquer. Ceux-ci ont le temps de se préparer au combat. Il en est de même pour leurs adversaires. Les créatures avancent en ordre dispersé pour éviter d'être toutes englobées dans des sorts de zone. Les bandits harcèlent de flèches les personnages en restant à distance et en esquivant les charges. Les autres monstres se ruent au combat au corps à corps.

Trésor

APL 4 : F : 109 po ; P : 83 po ; M : +1 *Studded Leather* (98 po par personne) ; 10 *flèches de froid* +1 (13 po par personne chacune) ; *Amulette d'armure naturelle* +1 (166 po par personne).

APL 6 : F : 108 po ; P : 151 po ; M : +1 *Chain shirt* (104 po par personne) ; 10 *flèches de froid* +1 (13 po chacune par personne) ; *Amulette d'armure naturelle* +1 (166 po par personne) ; *Collier à boules de feu 1^{er} modèle* (137 po par personne).

APL 8 : F : 132 po ; P : 173 po ; M : 2 *Chemises de mailles* +1 (104 po chacune par personne) ; 10 *flèches de feu* +1 (13 po chacune par personne) ; 10 *flèches de froid* +1 (13 po chacune par personne) ; 2 *potions de soin modéré* (2x25=50 po par personne) ; *Flèche endormante* (11 po par personne) ; *Javeline de foudre* (125 po par personne) ; *Collier à boules de feu 1^{er} modèle* (137 po par personne).

APL 10 : F : 150 po ; P : 123 po ; M : 2 *Chemises de mailles* +1 (104 po chacune par personne) ; 10 *flèches de feu* +1 (13 po chacune par personne) ; 10 *flèches de froid* +1 (13 po chacune par personne) ; +2 *large chain shirt barding* (379 po par personne) ; +1 *large hide*

armor (98 po par personne) ; +1 *large greatclub* (192 po par personne) ; *anneau de protection* +1 (166 po par personne) ; 2 *potions de soin modéré* (2x25=50 po par personne) ; 2 *Flèches endormantes* (2x11=22 po par personne) ; 2 *parchemins de soins légers* (2 po chacun par personne) ; 2 *Colliers à boules de feu 1^{er} modèle* (2x137=274 po par personne) ; 2 *potions de rapidité* (2x62=124 po par personne).

Développement

Si des bandits sont faits prisonniers, ils pourront dire les choses suivantes sur un jet réussi d'Intimidation (ou par des moyens magiques à l'appréciation du MD) : (il faut un jet par information)

- Le Chevalier noir a été informé de la fuite d'un faris de l'ordre de la Coupe et du Talisman. Il sait que ce faris cherche à se réfugier dans l'Udgru. Le Chevalier noir dispose de nombreux espions à Ekbir qui le renseignent sur ce qui se passe.
- Le Chevalier noir veut récupérer le faris fugitif vivant pour le persuader de rejoindre ses rangs. Il pense pouvoir profiter de sa colère contre sa hiérarchie pour le retourner.
- Il veut connaître les informations que détient le faris. Il pense que le faris détient des informations de toute première importance qui lui seront très utiles.
- Le Chevalier noir a intensifié ses attaques sur le Darboz pour faire diversion et faciliter la fuite du faris.

Partir à la poursuite du Chevalier noir n'est pas du ressort de cette aventure. C'est de toutes façons une entreprise longue, difficile et risquée. Les prisonniers ne savent rien qui puissent conduire à la capture du Chevalier noir.

Après cette rencontre, le scénario est fini. passer à la conclusion.

Conclusion

En fonction de l'option retenue par les PJ, l'histoire prendra différentes directions pour la suite de la trame.

Les aventuriers ont combattu le faris pour l'arrêter

Le faris, s'il est capturé, est livré aux autorités ou à l'archonte. Il est emmené dans un lieu secret. La version officielle est qu'il a été conduit en un lieu où sa sécurité sera garantie et où il sera délivré d'éventuels enchantements et malédictions. Les autorités (ordre de

la Coupe et du Talisman, clergé de la Foi exaltée, etc.) assurent que les reliques ne sont jamais apparues à Bandar-Zyarat pendant la bataille, que si le faris est sincère, c'est qu'il a été victime d'une illusion ou qu'il a pris une coupe ordinaire ou un symbole d'Al'Akbar courant pour les véritables reliques et que, malheureusement, les véritables reliques sont toujours perdues.

Les aventuriers reçoivent une faveur de l'ordre de la Coupe et du Talisman, ravi que le faris ait pu être arrêté. En revanche, ils reçoivent une défaveur de la famille Assein, furieuse qu'un de leurs membres soit arrêté.

Si le faris a été tué par les aventuriers, les personnages ne reçoivent pas la faveur de l'ordre de la Coupe et du Talisman (qui le voulait vivant) mais ils reçoivent toujours la défaveur de la famille Assein.

Imad-Eddine Assein avait-il tort ou raison ? Que s'est-il passé à la bataille de Bandar-Zyarat ? Pourquoi les Ataphades ont-ils attaqué cette ville avec autant de force ? Vous avez recueilli des informations mais de nombreuses questions restent encore sans réponse.

Les aventuriers ont laissé partir le faris (et ont joué la septième rencontre)

Imad-Eddine Assein a réussi à se réfugier dans l'Udgru (où il tombe sous la coupe du Chevalier noir qui l'attendait, mais les aventuriers ne le savent pas).

Les autorités (ordre de la Coupe et du Talisman, clergé de la Foi exaltée, etc.) assurent que les reliques ne sont jamais apparues à Bandar-Zyarat pendant la bataille, que si le faris est sincère, c'est qu'il a été victime d'une illusion ou qu'il a pris une coupe ordinaire ou un symbole d'Al'Akbar courant pour les véritables reliques et que, malheureusement, les véritables reliques sont toujours perdues.

Pour avoir laissé partir le faris Imad-Eddine Assein, les aventuriers ont gagné sa reconnaissance.

Imad-Eddine Assein avait-il tort ou raison ? Que s'est-il passé à la bataille de Bandar-Zyarat ? Pourquoi les Ataphades ont-ils attaqué cette ville avec autant de force ? Vous avez recueilli des informations mais de nombreuses questions restent encore sans réponse.

Fin

Résumé des points d'expérience

Première rencontre : Embuscade !

Vaincre les Gobelours (EL 5/7/9/11)

APL 4 :	150 xp
APL 6 :	210 xp
APL 8 :	270 xp
APL 10 :	330 xp

Deuxième Rencontre : Avis de recherche

Discuter avec Mosha Dassok et obtenir ses informations

APL 4 :	30 xp
APL 6 :	40 xp
APL 8 :	50 xp
APL 10 :	60 xp

Troisième Rencontre : Enquête dans la ville

Parvenir à lire l'inscription du sarcophage de la crypte du temple

APL 4 :	30 xp
APL 6 :	40 xp
APL 8 :	50 xp
APL 10 :	60 xp

Convaincre Mizban de montrer la salle secrète du ribat

APL 4 :	40 xp
APL 6 :	50 xp
APL 8 :	60 xp
APL 10 :	70 xp

Cinquième rencontre : Au diable !

Vaincre les diables (EL 6/8/10/12)

APL 4 :	180 xp
APL 6 :	240 xp
APL 8 :	300 xp
APL 10 :	360 xp

Sixième rencontre : Au nom de la loi !

Vaincre le faris et ses deux compagnons (EL 7/9/11/13)

APL 4 :	210 xp
APL 6 :	270 xp
APL 8 :	330 xp
APL 10 :	390 xp

OU

Septième Rencontre : C'est pas notre problème !

Vaincre les brigands et les créatures au service du Chevalier noir (EL 7/9/11/13)

APL 4 :	210 xp
APL 6 :	270 xp
APL 8 :	330 xp
APL 10 :	390 xp

Interprétation du personnage

À la discrétion du maître du donjon, les points d'expérience suivants peuvent être attribués selon la qualité du roleplay :

APL 4 :	35 xp
APL 6 :	50 xp
APL 8 :	65 xp
APL 10 :	80 xp

Expérience totale possible:

APL 4 :	675 xp
APL 6 :	900 xp
APL 8 :	1,125 xp
APL 10 :	1,350 xp

Résumé des trésors

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

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

Le nombre de pièces total est la quantité de pièces d'or que les personnages gagnent en cours d'aventure. Si

pour une raison quelconque, ils passent à côté d'un trésor, le nombre de pièces correspondant doit être soustrait des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

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

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

Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

Première rencontre : Embuscade !

APL4 : F : 4 po ; P : 60 po ; M : 0 po

APL6 : F : 4 po ; P : 100 po ; M : 0 po

APL8 : F : 4 po ; P : 200 po ; M : 0 po

APL10 : F : 4 po ; P : 203 po ; M : *scroll of bestow curse* (31 po par personne) ; *scroll of spiritual weapon* (12 po par personnage)

Sixième rencontre : Au nom de la loi !

APL 4 : F : 63 po ; P : 109 po ; M : +1 *Full Plate* (221 po par personne) ; +1 *Scimitar* (193 po par personne).

APL 6 : F : 88 po ; P : 192 po ; M : +1 *Full Plate* (221 po par personne) ; +1 *Scimitar* (193 po par personne) ; +1 *Studded Leather* (98 po par personne) ; *potion of Cure light wounds* (4 po par personne)

APL 8 : F : 88 po ; P : 217 po ; M : +2 *Full Plate* (471 po par personne) ; +1 *Scimitar* (193 po par personne) ; +1 *Studded Leather* (98 po par personne) ; *potion of cure*

light wounds (4 po par personne); *potion of bull's strength* (25 po par personne).

APL 10 : F : 88 po ; P : 284 po ; M : +2 *Full Plate* (471 po par personne); +2 *heavy steel shield* (347 po par personne); +1 *Scimitar* (193 po par personne); +2 *Studded Leather* (348 po par personne); +1 *Studded Leather* (98 po par personne); *potion of cure light wounds* (4 po par personne); 2 x *potion of bull's strength* (25 po chacune par personne); *anneau de protection* +1 (167 po par personne).

Septième Rencontre : C'est pas notre problème !

APL 4 : F : 109 po ; P : 83 po ; M : +1 *Studded Leather* (98 po par personne); 10 *flèches de froid* +1 (13 po par personne chacune); *Amulette d'armure naturelle* +1 (166 po par personne).

APL 6 : F : 108 po ; P : 151 po ; M : +1 *Chain shirt* (104 po par personne); 10 *flèches de froid* +1 (13 po chacune par personne); *Amulette d'armure naturelle* +1 (166 po par personne); *Collier à boules de feu 1^{er} modèle* (137 po par personne).

APL 8 : F : 132 po ; P : 173 po ; M : 2 *Chemises de mailles* +1 (104 po chacune par personne); 10 *flèches de feu* +1 (13 po chacune par personne); 10 *flèches de froid* +1 (13 po chacune par personne); 2 *potions de soin modéré* (2x25=50 po par personne) ; *Flèche endormante* (11 po par personne) ; *Javeline de foudre* (125 po par personne); *Collier à boules de feu 1^{er} modèle* (137 po par personne).

APL 10 : F : 150 po ; P : 123 po ; M : 2 *Chemises de mailles* +1 (104 po chacune par personne); 10 *flèches de feu* +1 (13 po chacune par personne); 10 *flèches de froid* +1 (13 po chacune par personne); +2 *large chain shirt barding* (379 po par personne); +1 *large hide armor* (98 po par personne); +1 *large greatclub* (192 po par personne); *anneau de protection* +1 (166 po par personne); 2 *potions de soin modéré* (2x25=50 po par personne) ; 2 *Flèches endormantes* (2x11=22 po par personne); 2 *parchemins de soins légers* (2 po chacun par personne), 2 *Colliers à boules de feu 1^{er} modèle* (2x137=274 po par personne); 2 *potions de rapidité* (2x62=124 po par personne).

Trésor total possible (si la sixième rencontre a été jouée)

APL 4 : F : 67 po ; P : 169 po ; M : 414 po.

APL 6 : F : 92 po ; P : 292 po ; M : 516 po.

APL 8 : F : 92 po ; P : 417 po ; M : 791 po.

APL 10 : F : 92 po ; P : 487 po ; M : 1721 po.

Trésor total possible (si la septième rencontre a été jouée)

APL 4 : F : 113 po ; P : 143 po ; M : 394 po.

APL 6 : F : 112 po ; P : 251 po ; M : 537 po.

APL 8 : F : 136 po ; P : 373 po ; M : 791 po.

APL 10 : F : 154 po ; P : 326 po ; M : 1820 po.

Trésor total possible

APL 4 : 650 po

APL 6 : 900 po

APL 8 : 1300 po

APL 10 : 2300 po

Items for the Adventure Record

Barrez les articles qui n'ont pas été obtenus (cross all items not found)

Faveur de l'ordre de la Coupe et du Talisman

Pour avoir arrêté (mais pas tué) le faris Imad-Eddine Assein, les archontes de son Ordre vous accordent une faveur.

Défaveur de la famille Assein

Pour avoir arrêté (ou tué) le faris Imad-Eddine Assein, vous vous êtes attirés l'inimitié de la famille Assein.

Reconnaissance d'Imad-Eddine Assein

Le faris Imad-Eddine Assein vous est reconnaissant de l'avoir laissé s'enfuir.

Annexe 1

Première rencontre : Embuscade !

APL8

☛ **Chef Gobelours** : Rog4 ; CR 6 ; Medium Humanoid (Goblinoid) ; HD 3d8+4d6+21 ; hp 48 ; Init +2 (+4) ; Spd 30 ft ; AC 18 (23) (+2 (+4) Dex, +3 natural, +2 leather armor, +1 light wooden shield), touch 12 (17), flat-footed 16 (19) ; Base Atk +5 ; Grp +10 ; Atk +11 melee (1d8+5, morningstar), or +7 (+9) ranged (1d6+5, javelin) ; Full Atk +11 melee (1d8+5, morningstar), or +7 (+9) ranged (1d6+5, javelin) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Sneak attack +2d6 ; SD Evasion, Uncanny dodge ; SQ darkvision 60 ft, scent ; AL CE ; SV Fort +5, Ref +9 (+11), Will +3 (+2 Iron Will) ; Str 20, Dex 15 (19), Con 16, Int 12, Wis 8, Cha 8.

Skills and Feats: Climb +7, Hide +12 (+14), Listen +11, Move Silently +16 (+18), Spot +11, Tumble +11 (+13) ; Alertness, Iron Will, Weapon Focus (morningstar).

Possessions: Morningstar, javelines (4). ~~Potion de grace féline, potion de bouclier de la foi +3~~ (bues juste avant la rencontre, les statistiques modifiées sont indiquées entre parenthèses).

☛ **Sergents Gobelours (2)** : Rgr2 ; CR 4 ; Medium Humanoid (Goblinoid) ; HD 5d8+15 ; hp 37 ; Init +2 (+4) ; Spd 30 ft ; AC 18 (20) (+2 (+4) Dex, +3 natural, +2 leather armor, +1 light wooden shield), touch 12 (14), flat-footed 16 ; Base Atk +4 ; Grp +9 ; Atk +10 melee (1d8+4, morningstar), or +6 (+8) ranged (1d6+4, javelin) ; Full Atk +10 melee (1d8+4, morningstar), or +6 (+8) ranged (1d6+4, javelin) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Favored Enemy Humanoid (elf) ; SQ darkvision 60 ft, Combat Style Archery, scent ; AL CE ; SV Fort +6, Ref +6 (+8), Will +1 ; Str 20, Dex 15 (19), Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 6.

Skills and Feats: Climb +6, Hide +10 (+12), Listen +8, Move Silently +13 (+15), Spot +8 ; Alertness, Weapon Focus (morningstar).

Possessions: Morningstar, javelines (4). ~~Potion de grace féline~~ (bue juste avant la rencontre, les statistiques modifiées sont indiquées entre parenthèses).

APL10

☛ **Chef Gobelours** : Rog6 ; CR 8 ; Medium Humanoid (Goblinoid) ; HD 3d8+6d6+27 ; hp 61 ; Init +2 (+4) ; Spd 30 ft ; AC 19 (24) (+3 (+5) Dex, +3 natural, +2 leather armor, +1 light wooden shield), touch 13 (18), flat-footed 16 (19) ; Base Atk +6 ; Grp +11 ; Atk +12 melee (1d8+5, morningstar), or +10 (+12) ranged (1d6+5, javelin) ; Full Atk +12/+7 melee (1d8+5, morningstar),

or +10/+5 (+12/+7) ranged (1d6+5, javelin) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Sneak attack +3d6 ; SD Evasion, Uncanny dodge ; SQ darkvision 60 ft, scent ; AL CE ; SV Fort +6, Ref +11 (+13), Will +4 (+2 Iron Will) ; Str 20, Dex 16 (20), Con 16, Int 12, Wis 8, Cha 8. *Skills and Feats*: Climb +9, Hide +15 (+17), Listen +13, Move Silently +19 (+21), Spot +13, Tumble +14 (+16), Intimidate +4 ; Alertness, Iron Will, Weapon Focus (morningstar), Weapon Focus (Javelot).

Possessions: Morningstar, javelines (4). ~~Potion de grace féline, potion de bouclier de la foi +3~~ (bues juste avant la rencontre, les statistiques modifiées sont indiquées entre parenthèses).

☛ **Prêtre Gobelours** : Clr(Hruggek)6 ; CR 8 ; Medium Humanoid (Goblinoid) ; HD 9d8+27 ; hp 67 ; Init +4 (+6) ; Spd 30 ft ; AC 16 (18) (+3 natural, +2 leather armor, +1 light wooden shield), touch 10 (12), flat-footed 16 ; Base Atk +6 ; Grp +10 ; Atk +11 melee (1d8+4, morningstar), or +6 (+8) ranged (1d6+4, javelin) ; Full Atk +11/+6 melee (1d8+4, morningstar), or +6/+1 (+8/+2) ranged (1d6+4, javelin) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Rebuke undead ; SQ darkvision 60 ft, scent ; AL CE ; SV Fort +9, Ref +5 (+7), Will +11 (+2 Iron Will) ; Str 18, Dex 10 (14), Con 16, Int 10, Wis 16, Cha 10.

Skills and Feats: Climb +4, Hide +12 (+14), Listen +9, Move Silently +9 (+11), Spot +9 ; Alertness, Improved Initiative, Iron Will, Weapon Focus (morningstar).

Possessions: leather armor, light wooden shield, morningstar, 4 javelines, ~~parchemin de malédiction, parchemin d'arme spirituelle, parchemin de grâce féline~~ (lu juste avant la rencontre, les statistiques modifiées sont entre parenthèses).

Spells Known (5/4+1/4+1/3+1 ; Base DC=13 + spell level): 0- *Cure Minor wounds, Detect Magic, Purify Food & Drink, Resistance*(2) ; 1st - *Cure Light Wounds* (2), *divine favor, Magic weapon, Protection from Good** ; 2nd - *Bull's Strength, Hold Person, Invisibility** ; *silence, Spiritual Weapon* ; 3rd - *magic circle against good** ; *Magic vestment, Dispel Magic, Prayer*.

*Sort de domaine. Domaines: Mal, Duperie.

☛ **Sergents Gobelours (2)** : Rgr4 ; CR 6 ; Medium Humanoid (Goblinoid) ; HD 7d8+21 ; hp 52 ; Init +2 (+4) ; Spd 30 ft ; AC 18 (20) (+2 (+4) Dex, +3 natural, +2 leather armor, +1 light wooden shield), touch 12 (14), flat-footed 16 ; Base Atk +6 ; Grp +11 ; Atk +12 melee (1d8+4, morningstar), or +9 (+11) ranged (1d6+4, javelin) ; Full Atk +12/+7 melee (1d8+4, morningstar), or +9/+4 (+11/+6) ranged (1d6+4, javelin) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA 1st favored enemy (Humanoid [elf]) ; SQ darkvision 60 ft, Combat Style Archery, scent ; AL CE ;

SV Fort +7, Ref +7 (+9), Will +2; Str 20, Dex 15 (19), Con 16, Int 12, Wis 10, Cha 6.

Skills and Feats: Climb +8, Hide +12 (+14), Listen +10, Move Silently +15 (+17), Spot +10, Survival +4; Alertness, Weapon Focus (morningstar), Weapon Focus (javelot).

Possessions: Morningstar, javelines (4), ~~potion de grace féline~~ (bue juste avant la rencontre, les statistiques modifiées sont indiquées entre parenthèses).

Cinquième rencontre : Au diable !

APL4

☛ **Diablotin avancé** : Tiny Outsider (Evil, Extraplanar, Lawful); CR 3; HD 5d8; hp 22; Init +4; Spd 20 ft. (4 squares), fly 50 ft. (perfect); AC 21 (+2 size, +4 Dex, +5 natural), touch 16, flat-footed 17; Base Atk +3; Grp -5; Atk +8 melee (1d4, sting plus poison); Full Atk +8 (1d4, sting plus poison); Space/Reach 2-1/2 ft./0 ft.; SA Poison, spell-like abilities; SQ Alternate form, damage reduction 5/good or silver, darkvision 60 ft., fast healing 2, immunity to poison, resistance to fire 5; AL LE; SV Fort +4, Ref +8, Will +5; Str 10, Dex 18, Con 10, Int 10, Wis 12, Cha 14.

Skills and Feats: Diplomacy +10, Hide +20, Knowledge (mystères) +8, Listen +9, Move Silently +12, Search +8, Spellcraft +8, Spot +9, Survival +3 (+5 following tracks); Dodge, Weapon Finesse.

Sixième rencontre : Au nom de la loi !

APL4 (EL 7)

☛ **Le Faris Imad-Eddine Assein** : Humain Pal 6; CR 6; HD 6d10+12; hp 52; Init +4 (+4 Improved initiative); Spd 20 ft.; AC 21 (+9 Full Plate, +2 large steel Shield), touch 10, flat-footed 21; Base Atk +6; Grp +8; Atk +10 melee (1d6+3, +1 scimitar); Full Atk +10/+5 (1d6+3, +1 scimitar); Space/Reach 5 ft./5 ft.; SA Smite evil 2/day, Turn undead; SQ Aura of courage, Aura of good, detect evil, divine health, Divine grace, lay on hands, Remove disease 1/week, Special Mount; AL LG; SV Fort +9, Ref +5, Will +7; Str 15, Dex 10, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 14.

Skills and Feats: Bluff +6, Handle Animal +9, Gather Informations +6, Knowledge (religion) +3, Ride +11, Sense Motive +3; Improved Initiative, Mounted Combat, Weapon Focus (Scimitar), Iron Will.

Heavy Warhorse Mount: For as much as 12 hours per day, this paladin can call upon the services of a special heavy warhorse mount. The creature's abilities and characteristics are summarized below.

☛ **Heavy Warhorse**: Large magical beast; HD 6d8+12; hp 39; Init +1; Spd 50 ft.; AC 18, touch 10, flat-footed 17; Base Atk +3; Grp +11; Atk +6 melee (1d6+4, hoof); Full Atk +6/+6 melee (1d6+4, 2 hooves) and +1 melle (1d4+2, bite); Space/Reach 10ft./5ft.; SQ improved evasion, low-light vision, scent; SV Fort+7, Ref +5, Will +2; Str 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Wis 13, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +5, Spot +4; Endurance, Run.

Paladin spells prepared (2; save DC 11 + spell level): 1st – Bless Weapon, Cure Light Wounds.

Possessions: Light Warhorse (see Manuel Monster p196), Harnois +1, Cimeterre +1.

☛ **Le Druide Onezime Tabar**: Humain Drd 2; CR 2; HD 2d8+4; hp 17; Init +2; Spd 30 ft.; AC 16 (+2 Dex, +3 Studded Leather, +1 Small Wooden Shield), touch 12, flat-footed 14; Base Atk +1; Grp +3; Atk +3 melee (1d6+2, Scimitar); Full Atk +3 (1d6+2, Scimitar); Space/Reach 5 ft./5 ft.; SQ Animal companion, Nature Sense, Wild Empathy, Woodland stride; AL N; SV Fort +5, Ref +2, Will +5; Str 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats: Concentration +7, Heal +7, Ride +7, Spot +7, Survival +7; Dodge, Combat Casting.

Animal Companion (Ex): Onezime Tabar has a hawk as an animal companion. This creature is a loyal companion that accompanies Onezime on adventures as appropriate for its kind. Its abilities and characteristics are summarized below.

☛ Hawk Animal Companion

(Faucon): CR —; animal; HD 1d8; hp6; Init +3; Spd 10 ft. (2 squares), fly 60 ft. (average); AC 17 (+2 size, +3 Dex, +2 natural), touch 15, flat-footed 14; Base Atk +0; Grp -10; Atk +5 melee (1d4-2, Talons); Full Atk ++5 melee (1d4-2, Talons); Space/Reach 2-1/2 ft./0 ft.; SA -; SQ Low-light vision; AL N; Fort +2, Ref +5, Will +2; Str 6, Dex 17, Con 10, Int 2, Wis 14, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +2, Spot +14; Weapon Finesse.

Druide spells prepared (4/3; save DC 12 + spell level): 0 – Detect Magic, Know Direction, Purify Food and Drink, Resistance; 1st – entangle, obscuring mist, Pass without Trace.

Possessions: Light Warhorse, Studded Leather, Small Wooden Shield, Scimitar.

☛ **Le Rôdeur Nasime Tabar** : Humain Rgr 2 ; CR 2 ; HD 2d8+4 ; hp 17 ; Init +2 ; Spd 30 ft. ; AC 16 (+2 Dex, +3 Studded Leather, +1 Small Wooden Shield), touch 12, flat-footed 14 ; Base Atk +2 ; Grp +4 ; Atk +4 melee (1d6+2, Scimitar) , or +4 ranged (1d8, longbow) ; Full Atk +4 (1d6+2, Scimitar), or +4 ranged (1d8, longbow) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft. ; SA Humanoid (goblinoid) Favored Enemy, Archery Combat style ; SQ Wild Empathy ; AL N ; SV Fort +5, Ref +5, Will +2 ; Str 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats : Handle Animal +5 , Heal +7, Hide +7, Listen +7, Ride +7, Spot +7, Survival +7 ; Dodge, Point Blank Shot.

Possessions: Light Warhorse, Studded Leather, Small Wooden Shield, Masterwork Scimitar, Longbow.

APL6 (EL 9)

☛ **Le Faris Imad-Eddine Assein** : Humain Pal 6 / Chevalier du Cercle médian 2 ; CR 8 ; HD 8d10+16 ; hp 69 ; Init +4 (+4 Improved initiative) ; Spd 20 ft. ; AC 21 (+9 Full Plate, +2 large steel Shield), touch 10, flat-footed 21 ; Base Atk +8 ; Grp +11 ; Atk +13 melee (1d6+4, +1 scimitar) ; Full Atk +13/+8 (1d6+4, +1 scimitar) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft. ; SA Combat Sense +2, Smite evil 2/day , Turn undead ; SQ Blind Fight, Aura of courage, Aura of good, detect evil, divine health, Divine grace, lay on hands, Remove disease 1/week, Special Mount, *Tongues*, AL LG ; SV Fort +9, Ref +5, Will +10 ; Str 16, Dex 10, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 14.

Skills and Feats : Bluff +8, Handle Animal +11, Gather Informations +6, Knowledge (religion) +3, Ride +13, Sense motive +12 ; Improved Initiative, Mounted Combat, Weapon Focus (Scimitar), Iron Will, Ride-By Attack.

Heavy Warhorse Mount : For as much as 12 hours per day, this paladin can call upon the services of a special heavy warhorse mount. The creature's abilities and characteristics are summarized below.

☛ **Heavy Warhorse** : Large magical beast ; HD 6d8+12 ; hp 39 ; Init +1 ; Spd 50 ft. ; AC 18, touch 10, flat-footed 17 ; Base Atk +3 ; Grp +11 ; Atk +6 melee (1d6+4, hoof) ; Full Atk +6/+6 melee (1d6+4, 2 hooves) and +1 melle (1d4+2, bite) ; Space/Reach 10ft./5ft. ; SQ improved evasion, low-light vision, scent ; SV Fort+7, Ref +5, Will +2 ; Str 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Wis 13, Cha 6.

Skills and Feats : Listen +5, Spot +4 ; Endurance, Run.

Paladin spells prepared (2 ; save DC 11 + spell level) : 1st – Bless Weapon, cure light wounds.

Sorts de chevalier du Cercle médian préparés (1 ; sauvegarde DD 11 + niveau du sort) : divine favor.

Possessions: Light Warhorse (see Manuel Monster p196), *Harnois +1, Cimeterre +1*.

Classe de prestige du *chevalier du Cercle médian* : Cf Annexe (Nouvelle Règle n°1)

☛ **Le Druide Onezime Tabar** : Humain Drd 4 ; CR 4 ; HD 4d8+8 ; hp 30 ; Init +2 ; Spd 30 ft. ; AC 16 (+2 Dex, +3 Studded Leather, +1 Small Wooden Shield), touch 12, flat-footed 14 ; Base Atk +3 ; Grp +5 ; Atk +5 melee (1d6+2, Scimitar) ; Full Atk +5 (1d6+2, Scimitar) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft. ; SQ Animal companion, Nature Sense, Wild Empathy, Woodland stride ; AL N ; SV Fort +6, Ref +3, Will +6 ; Str 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 15, Cha 10.

Skills and Feats : Concentration +9, Heal +9, Ride +9, Spot +9, Survival +9 ; Dodge, Combat Casting, Mobility.

Animal Companion (Ex) : Onezime Tabar has a hawk as an animal companion. This creature is a loyal companion that accompanies Onezime on adventures as appropriate for its kind. Its abilities and characteristics are summarized below.

☛ **Hawk Animal Companion (Falcon)** : CR — ; animal ; HD 3d8 ; hp 15 ; Init +3 ; Spd 10 ft. (2 squares), fly 60 ft. (average) ; AC 20 (+2 size, +4 Dex, +4 natural), touch 15, flat-footed 16 ; Base Atk +2 ; Grp -8 ; Atk +5 melee (1d4-2, Talons) ; Full Atk +5 melee (1d4-2, Talons) ; Space/Reach 2-1/2 ft./0 ft. ; SA - ; SQ Low-light vision, Evasion, Link, Share spells ; Fort +3, Ref +7, Will +3 ; Str 7, Dex 18, Con 10, Int 2, Wis 14, Cha 6.

Skills and Feats : Listen +3, Spot +15 ; Weapon Finesse, Dodge.

Druide spells prepared (5/4/3 ; save DC 12 + spell level) : 0 – Detect Magic, Guidance, Know Direction, Purify Food and Drink, Resistance ; 1st – cure light wounds, entangle, obscuring mist, Pass without Trace ; 2nd – Charm person or animal, Bull's strength, Heat metal.

Possessions: Light Warhorse, +1 Studded Leather, Small Wooden Shield, Scimitar.

☛ **Le Rôdeur Nasime Tabar** : Humain Rgr 4 ; CR 4 ; HD 4d8+8 ; hp 30 ; Init +2 ; Spd 30 ft. ; AC 16 (+2 Dex, +3 Studded Leather, +1 Small Wooden Shield), touch 12, flat-footed 14 ; Base Atk +4 ; Grp +6 ; Atk +6 melee (1d6+2, Scimitar), or +6 ranged (1d8+2, composite longbow) ; Full Atk +6 (1d6+2, Scimitar), or +6 ranged (1d8+2, composite longbow) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft. ;

SA Humanoid (goblinoid) Favored Enemy, Archery Combat style; SQ Wild Empathy; AL N; SV Fort +6, Ref +6, Will +3; Str 15, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +7, Heal +9, Hide +9, Listen +9, Ride +9, Spot +9, Survival +9; Dodge, Point Blank Shot, Mobility.

Sorts de rôdeur préparés (1; sauvegarde DD 12 + niveau du sort): *entangle*.

Possessions: Light Warhorse, Studded Leather, Small Wooden Shield, Masterwork Scimitar, Composite Longbow (+2 Str bonus).

APL8 (EL 11)

☛ **Le Faris Imad-Eddine Assein**: Humain Pal 6/ Chevalier du Cercle médian 4; CR 10; HD 10d10+20; hp 86; Init +4 (+4 Improved initiative); Spd 20 ft.; AC 22 (+10 Full Plate, +2 large steel Shield), touch 10, flat-footed 22; Base Atk +10; Grp +13; Atk +15 melee (1d6+4, +1 scimitar); Full Atk +15/+10 (1d6+4, +1 scimitar); Space/Reach 5 ft./5 ft.; SA Combat Sense +2, Smite evil 2/day, Turn undead, *true strike* 1/day; SQ Blind Fight, Aura of courage, Aura of good, detect evil, divine health, Divine grace, lay on hands, Remove disease 1/week, *tongues*; AL LG; SV Fort +10, Ref +6, Will +11; Str 16, Dex 10, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 14.

Skills and Feats: Bluff +10, Concentration +10, Handle Animal +11, Gather Informations +6, Knowledge (religion) +3, Ride +15, Sense motive +12; Improved Initiative, Mounted Combat, Weapon Focus (Scimitar), Iron Will, Ride-By Attack, Spirited Charge.

Heavy Warhorse Mount: For as much as 12 hours per day, this paladin can call upon the services of a special heavy warhorse mount. The creature's abilities and characteristics are summarized below.

☛ **Heavy Warhorse**: Large magical beast; HD 6d8+12; hp 39; Init +1; Spd 50 ft.; AC 18, touch 10, flat-footed 17; Base Atk +3; Grp +11; Atk +6 melee (1d6+4, hoof); Full Atk +6/+6 melee (1d6+4, 2 hooves) and +1 melle (1d4+2, bite); Space/Reach 10ft./5ft.; SQ improved evasion, low-light vision, scent; SV Fort+7, Ref +5, Will +2; Str 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Wis 13, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +5, Spot +4; Endurance, Run.

Paladin spells prepared (2; save DC 11 + spell level): *1st* – *Bless Weapon, cure light wounds*.

Sorts de chevalier du Cercle médian préparés (2; sauvegarde DD 11 + niveau du sort): *blesse, divine favor*.

Possessions: Light Warhorse (see Manuel Monster p196), *Harnois +2, Ciméterre +1*.

Classe de prestige du *chevalier du Cercle médian*: Cf Annexe (Nouvelle Règle n°1)

☛ **Le Druide Onezime Tabar**: Humain Drd 6; CR 6; HD 6d8+12; hp 44; Init +2; Spd 30 ft.; AC 16 (+2 Dex, +3 Studded Leather, +1 Small Wooden Shield), touch 12, flat-footed 14; Base Atk +4; Grp +6; Atk +6 melee (1d6+2, Scimitar); Full Atk +6 (1d6+2, Scimitar); Space/Reach 5 ft./5 ft.; SQ Animal companion, Nature Sense, Wild Empathy, Wild Shape 2/day, Woodland stride; AL N; SV Fort +7, Ref +4, Will +7; Str 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 15, Cha 10.

Skills and Feats: Concentration +11, Heal +11, Ride +11, Spot +11, Survival +11; Dodge, Combat Casting, Mobility, Natural Spell.

Animal Companion (Ex): Onezime Tabar has a hawk as an animal companion. This creature is a loyal companion that accompanies Onezime on adventures as appropriate for its kind. Its abilities and characteristics are summarized below.

☛ Hawk Animal Companion

(**Falcon**): CR —; animal; HD 5d8; hp 24; Init +3; Spd 10 ft. (2 squares), fly 60 ft. (average); AC 22 (+2 size, +4 Dex, +6 natural), touch 15, flat-footed 18; Base Atk +3; Grp -7; Atk +6 melee (1d4-1, Talons); Full Atk +6 melee (1d4-1, Talons); Space/Reach 2-1/2 ft./0 ft.; SA -; SQ Low-light vision, Devotion, Evasion, Link, Share spells; Fort +4, Ref +8, Will +3; Str 8, Dex 19, Con 10, Int 2, Wis 14, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +4, Spot +16; Weapon Finesse, Dodge.

Druide spells prepared (5/4/4/2; save DC 12 + spell level): *0* – *Detect Magic, Guidance, Know Direction, Purify Food and Drink, Resistance*; *1st* – *cure light wounds, entangle, obscuring mist, Pass without Trace*; *2nd* – *Barkskin, Charm person or animal, Bull's strength, Heat metal*; *3rd* – *cure moderate wounds, spike growth*.

Possessions: Light Warhorse, +1 *Studded Leather*, Small Wooden Shield, Scimitar, *potion of cure light wounds*.

☛ **Le Rôdeur Nasime Tabar**: Humain Rgr 6; CR 6; HD 6d8+12; hp 44; Init +2; Spd 30 ft.; AC 16 (+2 Dex, +3 Studded Leather, +1 Small Wooden Shield), touch 12, flat-footed 14; Base Atk +6; Grp +8; Atk +8 melee (1d6+2, Scimitar), or +9 ranged (1d8+2, composite longbow); Full Atk +8/+3 (1d6+2, Scimitar), or +9/+4 ranged (1d8+2, composite longbow); Space/Reach 5 ft./5 ft.; SA Humanoid (goblinoid) Favored Enemy, 2nd

avored enemy (giants), Archery Combat style, Improved Combat Style ; SQ Wild Empathy; AL N ; SV Fort +7, Ref +7, Will +4; Str 15, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +7, Heal +9, Hide +9, Listen +9, Ride +9, Spot +9, Survival +9; Dodge, Point Blank Shot, Mobility, Weapon Focus (longbow).

Animal Companion (Ex): Nasime Tabar has a riding dog as an animal companion. This creature is a loyal companion that accompanies Nasime on adventures as appropriate for its kind. Its abilities and characteristics are summarized below.

🐾Riding Dog Animal Companion : CR

— ; Medium magical beast ; HD 4d8+8 ; hp 26 ; Init +2 ; Spd 40 ft ; AC 19, touch 13, flat-footed 16 ; Base Atk +2 ; Grp +5 ; Atk +6 melee (1d6+4, bite) ; Full Atk +6 melee (1d6+4, bite) ; SA Trip ; SQ Low-light vision, scent, bonus trick, link, share spells, Evasion ; AL N ; SV Fort +5, Ref +6, Will +2 ; Str 16, Dex 16, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6.

Skills and Feats : Jump +8, Listen +5, Spot +5, Swim +3, Survival +3 (+7 tracking by scent) ; Alertness, Track, Weapon Focus (bite).

Sorts de rôdeur préparés (2 ; sauvegarde DD 12 + niveau du sort) : *entangle, resist energy*.

Possessions: Light Warhorse, Studded Leather, Small Wooden Shield, Masterwork Scimitar, Composite Longbow (+2 Str bonus), *potion of bull's strength*.

APL 10 (EL 13)

🦅Le Faris Imad-Eddine Assein : Humain Pal 6/ Chevalier du Cercle médian 6 ; CR 12 ; HD 12d10+24 ; hp 103 ; Init +4 (+4 Improved initiative) ; Spd 20 ft ; AC 24 (+10 Full Plate, +4 heavy steel Shield), touch 10, flat-footed 24 ; Base Atk +12 ; Grp +15 ; Atk +17 melee (1d6+4, +1 scimitar) ; Full Atk +17/+12/+7 (1d6+4, +1 scimitar) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Combat Sense +4, Smite evil 2/day, Turn undead, *true strike* 2/day ; SQ Blind Fight, Aura of courage, Aura of good, detect evil, divine health, Divine grace, lay on hands, Remove disease 1/week, *tongues* ; AL LG ; SV Fort +11, Ref +7, Will +12 ; Str 16, Dex 10, Con 14, Int 12, Wis 13, Cha 14.

Skills and Feats: Bluff +10, Concentration +17, Handle Animal +11, Gather Informations +6, Knowledge (religion) +3, Ride +17, Sense motive +15 ; Improved Initiative, Mounted Combat, Weapon Focus (Scimitar), Iron Will, Ride-By Attack, Spirited Charge, Improved Critical (scimitar).

Heavy Warhorse Mount : For as much as 12 hours per day, this paladin can call upon the services of a special heavy warhorse mount. The creature's abilities and characteristics are summarized below.

🐾Heavy Warhorse : Large magical beast ; HD 6d8+12 ; hp 39 ; Init +1 ; Spd 50 ft. ; AC 18, touch 10, flat-footed 17 ; Base Atk +3 ; Grp +11 ; Atk +6 melee (1d6+4, hoof) ; Full Atk +6/+6 melee (1d6+4, 2 hooves) and +1 melle (1d4+2, bite) ; Space/Reach 10ft./5ft. ; SQ improved evasion, low-light vision, scent ; SV Fort+7, Ref +5, Will +2 ; Str 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Wis 13, Cha 6.

Skills and Feats : Listen +5, Spot +4 ; Endurance, Run.

Paladin spells prepared (2 ; save DC 11 + spell level) : *1st* – *Bless Weapon, cure light wounds*.

Sorts de chevalier du Cercle médian préparés (2/1 ; sauvegarde DD 11 + niveau du sort) : *1st - bless, divine favor* ; *2nd - shield other*.

Possessions: Light Warhorse (see Manuel Monster p196), *Harnois +2, +2 heavy steel shield, Cimenterre +1, potion of bull's strength*.

Classe de prestige du *chevalier du Cercle médian* : Cf Annexe (Nouvelle Règle n°1)

🦅Le Druid Onezime Tabar : Humain Drd 8 ; CR 8 ; HD 8d8+16 ; hp 58 ; Init +2 ; Spd 30 ft ; AC 17 (+2 Dex, +3 Studded Leather, +1 Small Wooden Shield, +1 ring of protection), touch 13, flat-footed 15 ; Base Atk +6 ; Grp +8 ; Atk +8 melee (1d6+2, Scimitar) ; Full Atk +8/+3 (1d6+2, Scimitar) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft. ; SQ Animal companion, Nature Sense, Wild Empathy, Wild Shape 3/day, Wild Shape (large) Woodland stride ; AL N ; SV Fort +8, Ref +4, Will +9 ; Str 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 16, Cha 10.

Skills and Feats: Concentration +13, Heal +14, Ride +13, Spot +14, Survival +14 ; Dodge, Combat Casting, Mobility, Natural Spell.

Animal Companion (Ex) : Onezime Tabar has a hawk as an animal companion. This creature is a loyal companion that accompanies Onezime on adventures as appropriate for its kind. Its abilities and characteristics are summarized below.

🦅Hawk Animal Companion (Faucon) : CR — ; animal ; HD 5d8 ; hp 24 ; Init +3 ; Spd 10 ft. (2 squares), fly 60 ft. (average) ; AC 22 (+2 size, +4 Dex, +6 natural), touch 15, flat-footed 18 ; Base Atk +3 ; Grp -7 ; Atk +6 melee (1d4-1, Talons) ; Full Atk +6 melee (1d4-1, Talons) ; Space/Reach 2-1/2 ft./0 ft. ; SA - ; SQ

Low-light vision, Devotion, Evasion, Link, Share spells; Fort +4, Ref +8, Will +3; Str 8, Dex 19, Con 10, Int 2, Wis 14, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +4, Spot +16; Weapon Finesse, Dodge.

Druide spells prepared (6/5/4/4/2; save DC 13 + spell level): 0 – *Detect Magic, Guidance, Know Direction, light, Purify Food and Drink, Resistance*; 1st – *cure light wounds, entangle, obscuring mist, Pass without Trace, produce flame*; 2nd – *Barkskin, Charm person or animal, Bull's strength, Heat metal*; 3rd – *cure moderate wounds, magic fang (greater), sleet storm, spike growth*.

Possessions: Light Warhorse, +1 *Studded Leather*, Small Wooden Shield, Scimitar, *potion of cure light wounds, anneau de protection +1*.

🐾 **Le Rôdeur Nasime Tabar**: Humain Rgr 8; CR 8; HD 8d8+16; hp 58; Init +2; Spd 30 ft.; AC 18 (+2 Dex, +5 *Studded Leather*, +1 Small Wooden Shield), touch 12, flat-footed 16; Base Atk +8; Grp +11; Atk +11 melee (1d6+3, Scimitar), or +11 ranged (1d8+2, composite longbow); Full Atk +11/+6 (1d6+2, Scimitar), or +11/+6 ranged (1d8+2, composite longbow); Space/Reach 5 ft/ 5 ft.; SA Humanoid (goblinoid) Favored Enemy, 2nd favored enemy (giants), Archery Combat style, Improved Combat Style, Woodland stride, Swift tracker; SQ Wild Empathy; AL N; SV Fort +8, Ref +8, Will +4; Str 16, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +9, Heal +11, Hide +11, Listen +11, Ride +11, Spot +11, Survival +11; Dodge, Point Blank Shot, Mobility, Weapon Focus (longbow).

Animal Companion (Ex): Nasime Tabar has a riding dog as an animal companion. This creature is a loyal companion that accompanies Nasime on adventures as appropriate for its kind. Its abilities and characteristics are summarized below.

🐾 **Riding Dog Animal Companion**: CR —; Medium magical beast; HD 4d8+8; hp 26; Init +2; Spd 40 ft.; AC 19, touch 13, flat-footed 16; Base Atk +2; Grp +5; Atk +6 melee (1d6+4, bite); Full Atk +6 melee (1d6+4, bite); SA Trip; SQ Low-light vision, scent, bonus trick, link, share spells, Evasion; AL N; SV Fort +5, Ref +6, Will +2; Str 16, Dex 16, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6.

Skills and Feats: Jump +8, Listen +5, Spot +5, Swim +3, Survival +3 (+7 tracking by scent); Alertness, Track, Weapon Focus (bite).

Sorts de rôdeur préparés (2/1; sauvegarde DD 12 + niveau du sort): 1st - *entangle, resist energy*; 2nd - *cat's grace*.

Possessions: Light Warhorse, +2 *Studded Leather*, Small Wooden Shield, Masterwork Scimitar, Composite Longbow (+2 Str bonus), *potion of bull's strength*.

Septième Rencontre : C'est pas notre problème !

APL4 (EL 7)

🐾 **Bandit**: Humain Rgr 4; CR 4; HD 4d8+8; hp 30; Init +2 (+4); Spd 30 ft.; AC 18 (20) (+2 [+4] Dex, +4 *Studded Leather*, +1 Small Wooden Shield, maquette d'armure naturelle +1), touch 12 (14), flat-footed 16; Base Atk +4; Grp +6; Atk +6 melee (1d6+2, Scimitar), or +7 (+9) ranged (1d8+2, composite longbow); Full Atk +6 (1d6+2, Scimitar), or +7 (+9) ranged (1d8+2, composite longbow); Space/Reach 5 ft/ 5 ft.; SA 1st favored enemy (Humanoid [elves]), Archery Combat style; SQ Wild Empathy; AL LE; SV Fort +6, Ref +6 (+8), Will +3; Str 14, Dex 15 (19), Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +7, Heal +9, Hide +9 (+11), Listen +9, Ride +9 (+11), Spot +9, Survival +9; Mounted Combat, Point Blank Shot, Mounted Archery.

Sorts de rôdeur préparés (1; sauvegarde DD 12 + niveau du sort): 1st - *entangle*.

Possessions: Light Warhorse (see *Monster Manual* p274), +1 *Studded Leather*, Small Wooden Shield, Masterwork composite longbow (+2 Str bonus), *Amulette d'armure naturelle +1*, 10 *flèches de froid +1*, *potion de grace féline* (bue juste avant la rencontre, les statistiques modifiées sont indiquées entre parenthèses).

APL6 (EL 9)

🐾 **Gobelin chamane**: Gobelin Adept 4; CR 2; Small Humanoid (Goblinoid); HD 4d6; hp 18; Init +1; Spd 30 ft. (6 squares); AC 15 (+1 size, +1 Dex, +2 leather armor, +1 light shield), touch 11, flat-footed 14; Base Atk +2; Grp -2; Atk +3 melee (1d6, morningstar), or +3 ranged (1d4, javelin); Full Atk +3 melee (1d6, morningstar), or +3 ranged (1d4, javelin); Space/Reach 5 ft/ 5 ft.; SA -; SQ Darkvision 60 ft.; AL NE; SV Fort +1, Ref +2, Will +5; Str 12, Dex 12, Con 11, Int 10, Wis 13, Cha 6.

Skills and Feats: Hide +6, Move Silently +6, Ride +12, Spot +6; Weapon Focus (morningstar), Mounted Combat.

Gobelin chamane spells prepared (3/3/0; save DC 11 + spell level): *o* - detect magic, ghost sound, touch of fatigue; *i*st - cause fear, command, obscuring mist.

Possessions: Leather, light Shield, Morningstar, javeline(4), *collier à boules de feu i^{er} modèle*.

Gobelins (2): Gobelin War 4; CR 2; Small Humanoid (Goblinoid); HD 4d8+4; hp 27; Init +1; Spd 30 ft. (6 squares); AC 15 (+1 size, +1 Dex, +2 leather armor, +1 light shield), touch 11, flat-footed 14; Base Atk +4; Grp +0; Atk +6 melee (1d6+1, morningstar), or +6 ranged (1d4, javelin); Full Atk +6 melee (1d6+1, morningstar), or +6 ranged (1d4, javelin); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA -; SQ Darkvision 60 ft.; AL NE; SV Fort +5, Ref +2, Will +0; Str 12, Dex 13, Con 12, Int 10, Wis 9, Cha 6.

Skills and Feats: Hide +5, Move Silently +5, Ride +12, Spot +4; Weapon Focus (morningstar), Mounted Combat.

Possessions: Leather, light Shield, Morningstar, javeline(4), *javeline de foudre*.

Bandit: Humain Rgr 7; CR 7; HD 7d8+14; hp 51; Init +2 (+4); Spd 30 ft.; AC 20 (22) (+2 [+4] Dex, +5 Chain shirt, +2 Small Wooden Shield, amulette d'armure naturelle+1), touch 12 (14), flat-footed 18; Base Atk +7; Grp +9; Atk +9 melee (1d6+2, Scimitar), or +11 (+13) ranged (1d8+2, composite longbow); Full Atk +9/+4 (1d6+3, Scimitar), or +11/+6 (+13/+8) ranged (1d8+2, composite longbow); Space/Reach 5 ft/ 5 ft.; SA 1st Favored Enemy: Humanoid (elves), 2nd favored enemy (animaux), Archery Combat style, Improved Combat Style; SQ Wild Empathy, Woodland stride; AL LE; SV Fort +7, Ref +7 (+9), Will +4; Str 14, Dex 15 (19), Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +8, Heal +10, Hide +10 (+12), Listen +10, Ride +10 (+12), Spot +10, Survival +10; Mounted Combat, Point Blank Shot, Mounted Archery, Weapon Focus (longbow).

Animal Companion (Ex): The bandit has a light horse as an animal companion. This creature is a loyal companion that accompanies the bandit on adventures as appropriate for its kind. Its abilities and characteristics are summarized below.

Light Horse Animal Companion:

CR —; Large magical beast; HD 5d8+10; hp 35; Init +2; Spd 60 ft.; AC 17 (-1 size, +2 Dex, +5 natural, +1 padded armor), touch 11, flat-footed 15; Base Atk +3; Grp +9; Atk +4 melee (1d4+2, hoof); Full Atk +4/+4 melee (1d4+2, 2

hooves) and -1 melee (1d3 bite); SA -; SQ Low-light vision, scent, bonus trick, link, share spells, evasion; AL N; SV Fort +6, Ref +6, Will +2; Str 15, Dex 14, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +6, Spot +6; Endurance, Run.

Le cheval a été entraîné au combat monté.

Sorts de rôdeur préparés (2; sauvegarde DD 12 + niveau du sort): *entangle, resist energy*.

Possessions: Large padded barding (pour le cheval), +1 Chain Shirt, +1 Small Wooden Shield, 10 flèches de froid +1, Masterwork composite longbow (+2 Str bonus), Amulette d'armure naturelle +1, ~~potion de grace féline~~ (bue juste avant la rencontre, les statistiques modifiées sont indiquées entre parenthèses).

APL8 (EL 11)

Gobelin chamane: Gobelin Adept 6; CR 4; Small Humanoid (Goblinoid); HD 6d6; hp 27; Init +5; Spd 30 ft. (6 squares); AC 15 (+1 size, +1 Dex, +2 leather armor, +1 light shield), touch 11, flat-footed 14; Base Atk +3; Grp +1; Atk +4 melee (1d6, morningstar), or +4 ranged (1d4, javelin); Full Atk +4 melee (1d6, morningstar), or +5 ranged (1d4, javelin); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA -; SQ Darkvision 60 ft.; AL NE; SV Fort +2, Ref +3, Will +6; Str 10, Dex 12, Con 11, Int 10, Wis 13, Cha 6.

Skills and Feats: Hide +6, Move Silently +6, Ride +14, Spot +8; Improved Initiative, Mounted Combat, Weapon Focus (morningstar).

Gobelin chamane spells prepared (3/3/1; save DC 11 + spell level): *o* - detect magic, ghost sound, touch of fatigue; *i*st - cause fear, command, obscuring mist; 2nd - web

Possessions: Leather, light Shield, Morningstar, javeline(4), *potion de soin modéré, collier à boules de feu i^{er} modèle*.

Gobelins (2): Gobelin War 6; CR 4; Small Humanoid (Goblinoid); HD 6d8+6; hp 40; Init +1; Spd 30 ft. (6 squares); AC 15 (+1 size, +1 Dex, +2 leather armor, +1 light shield), touch 11, flat-footed 14; Base Atk +6; Grp +2; Atk +8 melee (1d6+1, morningstar), or +8 ranged (1d4, javelin); Full Atk +8/+5 melee (1d6+1, morningstar), or +8/+5 ranged (1d4, javelin); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA -; SQ Darkvision 60 ft.; AL NE; SV Fort +6, Ref +3, Will +1; Str 12, Dex 13, Con 12, Int 10, Wis 9, Cha 6.

Skills and Feats: Hide +5, Move Silently +5, Ride +14, Spot +6; Weapon Focus (morningstar), Mounted Combat, Mounted Archery.

Possession: Leather, light Shield, Morningstar, javelines (3), *javeline de foudre*.

Bandits (2): Humain Rgr 8; CR 8; HD 8d8+16; hp 58; Init +3 (+5); Spd 30 ft.; AC 20 (23) (+3 [+4] Dex, +5 Chain shirt, +2 Large Wooden Shield), touch 13 (14), flat-footed 17 (19); Base Atk +8; Grp +10; Atk +10 melee (1d6+2, Scimitar), or +13 (+15) ranged (1d8+2, composite longbow); Full Atk +10/+5 (1d6+2, Scimitar), or +13/+8 (+15/+10) ranged (1d8+2, composite longbow); Space/Reach 5 ft/ 5 ft.; SA 1st favored enemy (Humanoid [elves]), 2nd favored enemy (animaux), Archery Combat style, Improved Combat Style; SQ Wild Empathy, Swift tracker, Woodland stride; AL LE; SV Fort +8, Ref +9 (+11), Will +4; Str 14, Dex 16 (20), Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +9, Heal +11, Hide +11 (+13), Listen +11, Ride +11 (+13), Spot +11, Survival +11; Mounted Combat, Point Blank Shot, Mounted Archery, Weapon Focus (longbow).

Animal Companion (Ex): Each bandit has a light horse as an animal companion. This creature is a loyal companion that accompanies the bandit on adventures as appropriate for its kind. Its abilities and characteristics are summarized below.

Light Horse Animal Companion:

CR —; Large magical beast; HD 5d8+10; hp 35; Init +2; Spd 60 ft.; AC 17 (19) (-1 size, +2 Dex, +5 natural, +1 padded armor), touch 11, flat-footed 15 (17); Base Atk +3; Grp +9; Atk +4 melee (1d4+2, hoof); Full Atk +4/+4 melee (1d4+2, 2 hooves) and -1 melee (1d3 bite); SA -; SQ Low-light vision, scent, bonus trick, link, share spells, evasion; AL N; SV Fort +6, Ref +6, Will +2; Str 15, Dex 14, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +6, Spot +6; Endurance, Run.

Le cheval a été entraîné au combat monté.

Sorts de rôdeur préparés (2/1; sauvegarde DD 12 + niveau du sort): 1st- *entangle, resist energy*; 2nd- *spike growth*.

Possessions: Light Warhorse (see *Monster Manual* p274), +1 Chain Shirt, Large Wooden Shield, Masterwork Composite Longbow (+2 Str bonus), *flèche endormante*, ~~potion de grace féline~~ (bue juste avant la rencontre, les statistiques modifiées sont indiquées entre parenthèses), ~~parchemin de~~

~~barbskin/peau d'écorce~~ (lancé juste avant la rencontre, affecte aussi le compagnon animal, statistiques modifiées entre parenthèses). L'un des deux bandits a 10 *flèches de feu* +1, l'autre a 10 *flèches de froid* +1.

APL 10 (EL 13)

Bandits (2): Humain Rgr 9; CR 9; HD 9d8+18; hp 65; Init +3 (+5); Spd 30 ft.; AC 20 (23) (+3 [+4] Dex, +5 Chain shirt, +2 Large Wooden Shield), touch 13 (14), flat-footed 17 (19); Base Atk +9; Grp +11; Atk +11 melee (1d6+2, Scimitar), or +14 (+16) ranged (1d8+2, composite longbow); Full Atk +11/+6 (1d6+2, Scimitar), or +14/+9 (+16/+11) ranged (1d8+2, composite longbow); Space/Reach 5 ft/ 5 ft.; SA 1st Favored Enemy: Humanoid (elves), 2nd favored enemy (animaux), Archery Combat style, Improved Combat Style; SQ Evasion, Wild Empathy, Swift tracker, Woodland stride; AL LE; SV Fort +8, Ref +9 (+11), Will +5; Str 14, Dex 16 (20), Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +10, Heal +12, Hide +13 (+15), Listen +12, Ride +13 (+15), Spot +12, Survival +11; Mounted Combat, Point Blank Shot, Mounted Archery, Weapon Focus (longbow), Far Shot.

Animal Companion (Ex): Each bandit has a light horse as an animal companion. This creature is a loyal companion that accompanies the bandit on adventures as appropriate for its kind. Its abilities and characteristics are summarized below.

Light Horse Animal Companion:

CR —; Large magical beast; HD 5d8+10; hp 35; Init +2; Spd 60 ft.; AC 17 (19) (-1 size, +2 Dex, +5 natural, +1 padded armor), touch 11, flat-footed 15 (17); Base Atk +3; Grp +9; Atk +4 melee (1d4+2, hoof); Full Atk +4/+4 melee (1d4+2, 2 hooves) and -1 melee (1d3 bite); SA -; SQ Low-light vision, scent, bonus trick, link, share spells, evasion; AL N; SV Fort +6, Ref +6, Will +2; Str 15, Dex 14, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +6, Spot +6; Endurance, Run.

Le cheval a été entraîné au combat monté.

Sorts de rôdeur préparés (2/1; sauvegarde DD 12 + niveau du sort): 1st- *entangle, resist energy*; 2nd- *spike growth*.

Possessions: Light Warhorse (see *Monster Manual* p274), +1 Chain shirt, Large Wooden Shield, masterwork composite longbow (+2 Str bonus); *potion de soin modéré*; *parchemin de soins légers*, *flèche endormante*; *collier à boule de feu 1^{er} modèle*; *potion*

de rapidité, ~~*potion de grace féline*~~ (bue juste avant la rencontre, les statistiques modifiées sont indiquées entre parenthèses), ~~*parchemin de barkskin/peau d'écorce*~~ (lancé juste avant la rencontre, affecte aussi le compagnon animal, statistiques modifiées entre parenthèses). L'un des deux bandits a 10 *flèches de feu* +1, l'autre a 10 *flèches de froid* +1.

Annexe 2 (Document pour les joueurs)

Le Parchemin

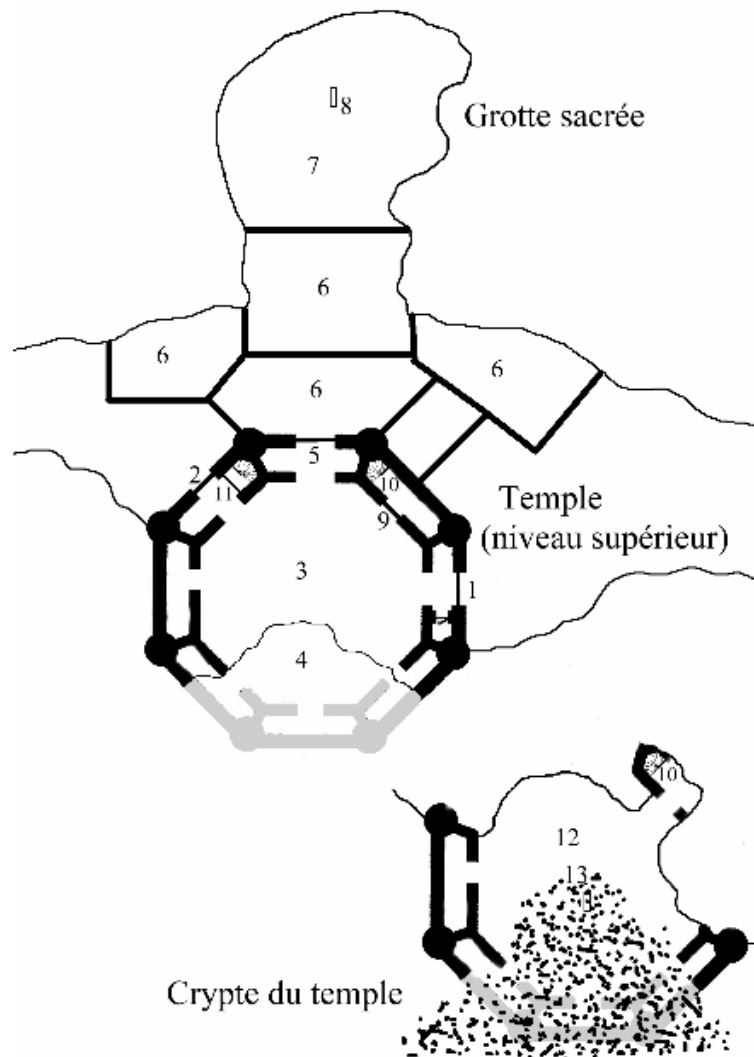
EF JNBE FEEJOF BTTFJO GBSJT EF M PSESE EF MB
DPVQF FU EV UBMJTNBO BV TBHF BSNFOGSBTU
MFT BSDIPOUFT EF NPO PSESE BJOTJ RVF MF
ABTIBTTBS SFGVTFUO EF NF DSPJSE FU WFVMFOU
N FNQSJTPOOFS KF EPJT RVJUUS MB WJMMF QPVS
FWJUUS DF EFTIPOOFVS KF OF QPVSSBJ EPOD QBT
NF SFOESE B OPUSE SFOEFA WPVT B M BVCFSHF
EFT QFMESJOT EF CBOEBS AZBSBU KF WPVT
QSPQPTF VO OPVWFBV SFOEFA WPVT BV WJFVY
NPVMJO EV DIFOQ QSFT EF M VEHSV QPVS WPVT Z
SFOESE SFUPVSOFA BV SFMBJT EF MB DIBVTTFE EF
M VEHSV TVS MB SPVUF EF GBTIUSJ FU DPOUJOVES
FO EJSFDUJPO EF M VEHSV KF WPVT Z BUUFOESBJ
EBOT EFVY KPVST CJFO FOUFOEV OF EJUFT SJFO B
QFSTPOOF K BJ DPOGJF DF NETTBHF B NPO GSESE
NJACBO EF MB DPOGSFSJF E JTTBS RVJ WPVT
BUUFOESB B M BVCFSHF EFT QFMESJOT QPVS
WPVT MF SFNFUUSE

Annexe 3 (Aide pour le MD)

Plan du Temple de Bandar-Zyarat

- | | |
|--|--|
| 1 : Porte principale du temple | 8 : Sarcophage d'Issar |
| 2 : Porte secondaire du temple : permet de se rendre au pinacle (non représenté sur le plan) | 9 : Porte renforcée (porte en bois épais: 5 cm d'épaisseur ; hardness/solidité 5; pv 20; AC 5; Enfonceur DD 23, Crochetage DD 30). |
| 3 : Salle principale du temple | 10 : Escalier de la crypte |
| 4 : Partie effondrée | 11 : Escalier menant à l'étage (déambulatoire) |
| 5 : Porte d'accès au tombeau d'Issar | 12 : Crypte (en partie creusée dans la roche) |
| 6 : Salles de purification (bain, vestiaire...) | 13 : Sarcophage recouvert de gravats |
| 7 : Grotte sacrée (s'ouvre dans la falaise) | |

On accède au temple par une sorte de terrasse (sur laquelle donnent les entrées 1 et 2) coincée entre la falaise (où se trouve la grotte) et une forte pente (figurée par un trait fin continu). Les murs effondrés sont représentés en gris clair et les gravats résultant de cet effondrement sont représentés par des points noirs.



Annexe 4 (Document pour les joueurs)

L'Inscription du sarcophage

Cette inscription, rédigée en ancien baklunite, est gravée sur tout le pourtour du sarcophage en pierre de la crypte du temple de Bandar-Zyarat.

Je suis Issar, fils d'Al'Akbar, calife d'Ekbir, lieutenant du Grand Prêtre, commandeur des croyants et gardien de la Coupe et du Talisman. J'ai combattu en ce lieu le Grand Corrompu, le sorcier d'Outremonde, pour le bien de mon peuple. Par la grâce des dieux et la médiation du Grand Prêtre, j'ai obtenu la victoire. Mon père m'a offert le martyre afin que ma mort sanctifie ce lieu. Je suis le Gardien éternel contre le retour des Maudits et le Rempart contre les Éléments perversis.

Annexe 5 (Aide pour le MD)

Carte de la région où se déroule le scénario

E : Embuscade (Première Rencontre)

R : Relais de la Chaussée de l'Udgru (Quatrième Rencontre)

C : La Caravane de Farrukh Al Tureim (Quatrième Rencontre)

M : Vieux Moulin du Chêne (Sixième Rencontre)

La carte montre la route nord-sud qui relie Fashtri à Kouzeï-Kopru et la route qui mène à Bandar-Zyarat.



Nouvelle Règle n°1

Classe de prestige : Chevalier du Cercle médian

(classe de prestige adaptée pour Ekbir)

Ces chevaliers sont membres de l'ordre de la Coupe et du Talisman, une confrérie de faris vouée à la quête des reliques perdues d'Al'Akbar. Leur forteresse principale est située dans la province du Dezbat au bord de l'océan Dramidj. L'Ordre est dirigé par le cercle interne des archontes. Les membres de l'ordre appartiennent tous à la Foi exaltée d'Al'Akbar. En temps de guerre, ils servent dans les armées du Califat mais le reste du temps, ce sont de véritables chevaliers errants voyageant de par le monde à la recherche de la Coupe et du Talisman d'Ak'Akbar. Ils ont l'habitude d'enquêter pour réunir des informations sur les reliques et ils maîtrisent d'impressionnants pouvoirs d'intuition et de prédiction qui les aident dans leur quête.

Dés de vie : d10

Conditions

Pour devenir un chevalier du Cercle médian, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal bon ou neutre bon

Bonus de base à l'attaque : +6.

Dressage : degré de maîtrise de 7.

Bluff : degré de maîtrise de 4.

Renseignements : degré de maîtrise de 4.

Divers : À Ekbir, l'appartenance à l'ordre de la Coupe et du Talisman est indispensable pour prendre cette classe de prestige.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier du Cercle médian (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance (mystères) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau: 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de chevalier du Cercle médian :

Armes et Armures : Un chevalier du Cercle médian maîtrise toutes les armes courantes et de guerre. Il est entraîné au port de toutes les armures et des boucliers.

Sorts : Pour pouvoir jeter un sort, un chevalier du Cercle médian doit posséder une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort, ce qui signifie qu'une Sagesse de 10 ou moins empêchera un chevalier de lancer des sorts. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse et le DD des sorts du chevalier est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du personnage. Quand un chevalier a « 0 » sort pour un niveau donné (comme au 1^{er} niveau, où il peut préparer 0 sort de 1^{er} niveau), il ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts. La liste des sorts du chevalier du Cercle médian apparaît plus loin, il y choisit les sorts qu'il souhaite. Il les prépare et les jette comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de *soins*).

Le niveau de lanceur de sorts d'un chevalier est égal à la moitié de son niveau de chevalier du Cercle médian.

Combat en aveugle : Un chevalier du Cercle médian obtient gratuitement ce don dès le 1^{er} niveau.

Sens du combat (Ext) : Un chevalier du Cercle médian peut désigner un seul et unique adversaire au combat. Contre l'ennemi ainsi défini, le chevalier obtient un bonus d'intuition de +2 à sa CA et à ses jets d'attaque. Au 5^e niveau, ce bonus passe à +4 et enfin, au 10^e niveau, le chevalier voit son sens du combat atteindre +6.

Dons des langues (Mag) : Puisqu'ils voyagent partout en quête des reliques perdues d'Al'Akbar, les chevaliers du Cercle médian doivent pouvoir communiquer avec tous ceux qu'ils rencontrent. Aussi, à partir du 2^e niveau, un chevalier peut utiliser *don des langues* un nombre de fois égal à son niveau de chevalier, majoré de son bonus de charisme.

Coup au but (Mag) : Au 3^e niveau, un chevalier du Cercle médian peut faire un *coup au but* une fois par jour. Il peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour lorsqu'il atteint le 6^e niveau, puis trois fois par jour quand il parvient au niveau 9.

Note de multiclassage : Un paladin qui adopte cette classe de prestige peut librement continuer sa progression en tant que paladin.

Liste des sorts du chevalier du Cercle médian

Voici la liste des sorts que les chevaliers du Cercle médian peuvent préparer :

1^{er} : *arme magique, bénédiction, bénédiction d'arme, détection des morts-vivants, détection du poison, faveur divine, lecture de la magie, protection contre le mal, soins légers.*

2^e : *alignement indétectable, augure, protection d'autrui.*

3^e : *arme magique supérieure, détection du mensonge, dissipation de magie, prière, soins modérés.*

Table 3-3 : Chevalier du Cercle médian

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour		
						1er	2e	3e
1	+1	0	0	+2	Sens du combat +2, combat en aveugle	0	-	-
2	+2	0	0	+3	<i>Don des langues</i>	0	-	-
3	+3	+1	+1	+3	<i>Coup au but 1/jour</i>	1	-	-
4	+4	+1	+1	+4		1	-	-
5	+5	+1	+1	+4	Sens du combat +4	1	0	-
6	+6	+2	+2	+5	<i>Coup au but 2/jour</i>	1	0	-
7	+7	+2	+2	+5		1	1	-
8	+8	+2	+2	+6		1	1	0
9	+9	+3	+3	+6	<i>Coup au but 3/jour</i>	1	1	1
10	+10	+3	+3	+7	Sens du combat +6	1	1	1

Nouvelle Règle n°2

Nouveaux Monstres : Les Abishai

Les abishai sont les tortionnaires et les gardiens des deux premiers cercles de Baator. Ils doivent fidélité à Tiamat, la reine des dragons chromatiques. Ce n'est pas par hasard que les cinq différentes couleurs d'abishai ont des affinités surnaturelles avec les dragons chromatiques.

Ils ressemblent à des gargouilles gothiques mesurant entre 1,50 m et 2,10 m de haut et pesant entre 110 et 225 kg. Ils ont des ailes de chauve-souris, des griffes acérées, des mâchoires puissantes et une queue préhensile qui fouette constamment l'air autour du corps de l'abishai, prête à frapper avec un dard magique. Les écailles des abishai sont plutôt plus sombres que celles des cinq dragons correspondants.

Certains érudits humains croient que les abishai montent dans la hiérarchie des diables mineurs, en commençant comme abishai blancs puis en devenant noirs, ensuite verts, bleus et finalement rouges. Ces érudits se trompent : Les abishai n'ont pas plus d'espoir que les autres habitants de Baator et se délectent des possibilités de se venger de leur souffrance aux dépens des mortels.

Les abishai parlent l'Infernal et le Commun. Les abishai rouges parlent aussi le Céleste.

Combat

Les abishai volent maladroitement. De ce fait, ils préfèrent se poser et combattre leur proie au sol. Si possible, ils utilisent leurs pouvoirs de charme et d'illusion pour affaiblir leurs adversaires avant que le combat ne commence sérieusement.

Les dards des abishai

Chaque variété d'abishai possède sa propre attaque de dard, infligée par sa queue, qui inflige des dommages supplémentaires comme suit :

Blanc : Un coup de queue d'un abishai blanc inflige 1d6 points supplémentaires de dégât de froid.

Noir : Un coup de queue d'un abishai noir inflige 2d4 points supplémentaires de dégât d'acide, suivi de 1d4 points de dégât supplémentaires le round suivant.

Vert : Un coup de queue d'un abishai vert fait perdre 1d4 points de force temporairement en plus des dégâts normaux. Les dégâts secondaires font perdre temporairement 1 point de force.

Bleu : Un coup de queue d'un abishai bleu inflige 2d6 points supplémentaires de dégât d'électricité.

Rouge : Un coup de queue d'un abishai rouge inflige 2d6 points de dégât supplémentaires de feu.

Capacités des abishai

Tous les abishai ont en commun les attaques spéciales et les capacités spéciales suivantes :

Pouvoirs magiques (Mag) : À volonté : *charm person* (DD 12 pour les abishai blancs et noirs, DD 13 pour les verts et les bleus et DD 14 pour les rouges), *command* (DD 12 pour les abishai blancs et noirs, DD 13 pour les verts et les bleus et DD 14 pour les rouges), *detect good*, *major image* (DD 14 pour les abishai blancs et noirs, DD 15 pour les verts et les bleus et DD 16 pour les rouges) et *scare* (DD 13 pour les abishai blancs et noirs, DD 14 pour les verts et les bleus et DD 15 pour les rouges). Niveau de lanceur : 12°. Les DD des jets de sauvegarde sont basés sur le charisme.

Summon Baatezu / Convocation de Baatezu (Mag) : Une fois par jour, un abishai peut essayer d'appeler 2d6 lémures avec 50% de chance de succès ou un autre abishai d'une couleur aléatoire avec 20% de chance de succès.

Immunités (Ext) : Les abishai sont immunisés au feu et au poison.

Résistances (Ext) : Les abishai ont une résistance de 10 points au froid et à l'acide.

Régénération (Ext) : Les abishai reçoivent des dégâts normaux de l'eau bénite, des armes d'alignement bon ou des sorts et effets possédant le descriptif « bon ».

See in Darkness / Vision dans les ténèbres (Sur) : Les abishai voient parfaitement dans les ténèbres de tout type, même celles créées par le sort Deeper Darkness/ Ténèbres profondes.

Télépathie (Sur) : Les abishai peuvent communiquer télépathiquement avec toute créature dans un rayon de 30 m ayant un langage.

Vulnérabilité à l'eau bénite (Ext) : Les abishai subissent 2d4 points de dégâts d'une flasque d'eau bénite ou 1 point de dégât d'une éclaboussure d'eau bénite.

	Abishaï blanc Medium Outsider (Baatezu, Evil, Extraplanar, Lawful)	Abishaï noir Medium Outsider (Baatezu, Evil, Extraplanar, Lawful)	Abishaï vert Medium Outsider (Baatezu, Evil, Extraplanar, Lawful)	Abishaï bleu Medium Outsider (Baatezu, Evil, Extraplanar, Lawful)	Abishaï rouge Medium Outsider (Baatezu, Evil, Extraplanar, Lawful)
Hit Dice	4d8+8 (26 hp)	5d8+10 (32 hp)	6d8+18 (45 hp)	7d8+21 (52 hp)	8d8+24 (60 hp)
Initiative	+2	+6	+7	+7	+7
Speed	30 ft, fly 40 ft (poor)	30 ft, fly 40 ft (poor)	30 ft, fly 40 ft (poor)	30 ft, fly 40 ft (poor)	30 ft, fly 40 ft (poor)
Armor Class	16, touch 12, flat-footed 14	17, touch 12, flat-footed 15	19, touch 13, flat-footed 16	20, touch 13, flat-footed 17	21, touch 13, flat-footed 18
Base Attack/ Grapple Attack	+4/+5 Tail +5 melee (1d6+1 plus sting 1d6 cold)	+5/+7 Tail +7 melee (1d6+2 plus sting 2d4 acid plus 1d4 acid the following round)	+6/+8 Tail +8 melee (1d6+2 plus poison 1d4 Strength primary, 1 Strength secondary)	+7/+10 Tail +10 melee (1d6+3 plus sting 2d6 electricity)	+8/+11 Tail +12 melee (1d6+3 plus sting 2d6 fire)
Full Attack	Tail +5 melee (1d6+1 plus sting 1d6 cold) and 2 claws +3 melee (1d4) and bite +3 melee (1d6)	Tail +7 melee (1d6+2 plus sting 2d4 acid plus 1d4 acid the following round) and 2 claws +5 melee (1d4+1) and bite +5 melee (1d6+1)	Tail +8 melee (1d6+2 plus poison 1d4 Strength primary, 1 Strength secondary) and 2 claws +6 melee (1d4+1) and bite +6 melee (1d6+1)	Tail +10 melee (1d6+3 plus sting 2d6 electricity) and 2 claws +8 melee (1d4+1) and bite +8 melee (1d6+1)	Tail +12 melee (1d6+3 plus sting 2d6 fire) and 2 claws +9 melee (1d4+1) and bite +9 melee (1d6+1)
Space/Reach	5 ft./ 5 ft.	5 ft./ 5 ft.	5 ft./ 5 ft.	5 ft./ 5 ft.	5 ft./ 5 ft.
Special Attacks	Spell-like abilities, <i>summon baatezu</i>	Spell-like abilities, <i>summon baatezu</i>	Spell-like abilities, <i>summon baatezu</i>	Spell-like abilities, <i>summon baatezu</i>	Spell-like abilities, <i>summon baatezu</i>
Special Qualities	Damage reduction 5/good, darkvision 60ft, immunity to fire and poison, rrsistance to acid 10 and cold 10, see in darkness, regeneration 4, spell resistance 11, telepathy 100ft.	Damage reduction 5/good, darkvision 60ft, immunity to fire and poison, rrsistance to acid 10 and cold 10, see in darkness, regeneration 5, spell resistance 12, telepathy 100ft.	Damage reduction 5/good, darkvision 60ft, immunity to fire and poison, rrsistance to acid 10 and cold 10, see in darkness, regeneration 6, spell resistance 13, telepathy 100ft.	Damage reduction 5/good, darkvision 60ft, immunity to fire and poison, rrsistance to acid 10 and cold 10, see in darkness, regeneration 7, spell resistance 14, telepathy 100ft.	Damage reduction 5/good, darkvision 60ft, immunity to fire and poison, rrsistance to acid 10 and cold 10, see in darkness, regeneration 8, spell resistance 17, telepathy 100ft.
Saves	Fort +6, Ref +6, Will +5	Fort +6, Ref +6, Will +5	Fort +8, Ref +8, Will +6	Fort +6, Ref +6, Will +5	Fort +9, Ref +9, Will +8
Abilities	Str 13, Dex 15, Con 15, Int 10, Wis 12, Cha 12	Str 14, Dex 15, Con 15, Int 10, Wis 12, Cha 13	Str 15, Dex 16, Con 16, Int 11, Wis 13, Cha 14	Str 16, Dex 16, Con 16, Int 11, Wis 13, Cha 15	Str 17, Dex 17, Con 17, Int 12, Wis 14, Cha 16
Skills	Bluff +3, Concentration +4, Disguise +4, Escape Artist +6, Intimidate +7, Listen +5, Search +6, Spot +6	Bluff +4, Concentration +5, Disguise +5, Escape Artist +7, Intimidate +8, Listen +6, Search +7, Spot +7	Bluff +6, Concentration +7, Disguise +7, Escape Artist +9, Intimidate +10, Listen +7, Search +8, Spot +8	Bluff +7, Concentration +8, Disguise +9, Escape Artist +10, Intimidate +11, Listen +9, Search +9, Spot +9	Bluff +9, Concentration +10, Diplomacy +10, Disguise +10, Escape Artist +11, Intimidate +14, Knowledge (the planes) +6, Listen +10, Search +10, Spot +10
Feats	Multiattack	Improved Initiative, Multiattack	Improved Initiative, Multiattack	Improved Initiative, Multiattack	Improved Initiative, Multiattack, Weapon Focus (Tail)
Environment Organization	Nine Hells of Baator Solitary, flight (2) or wail (3-12)	Nine Hells of Baator Solitary, flight (2) or wail (3-12)	Nine Hells of Baator Solitary, flight (2) or wail (3-12)	Nine Hells of Baator Solitary, flight (2) or wail (3-12)	Nine Hells of Baator Solitary, flight (2) or wail (3-12)
Challenge Rating	5	5	6	7	8
Treasure	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Alignment	Always lawful evil	Always lawful evil	Always lawful evil	Always lawful evil	Always lawful evil
Advancement	5-6 HD (Medium)	6-7 HD (Medium)	7-8 HD (Medium)	8-9 HD (Medium)	9-10 HD (Medium)
Level Adjustment	-	-	-	-	-