

EKB 5–01 I

Grand Sourire, Grande Gueule

Une Aventure régionale Living Greyhawk

en 1 Round pour Ekbir

par Jean–Philippe « JP » Chapleau

Relecture et Développements : Jean–Philippe HUET

Qu'arrive-t-il lorsqu'un ancien aventurier découvre des secrets du passé avant ceux qui mettent leur vie en jeu pour ces mêmes secrets ? Une aventure d'introduction pour personnages de niveau 1 seulement.

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

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

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

Introduction

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

Préparation

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

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

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

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

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

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

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement dont leur personnage dispose. Cependant, en tant que MD, vous

pouvez limiter ou interdire le recours aux livres des règles lors de certaines périodes de jeu. Par exemple, au *Guide du maître* si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver ou au *Manuel des monstres* face à une créature inconnue.

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

Validation

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

Living Greyhawk

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

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

Unités de Temps et Frais d'entretien

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

Contexte de l'Aventure

Anrab'rim est un escroc et un voleur très moyen. Il a voyagé beaucoup dans sa jeunesse. A Ket, il est recherché pour vol, à Tusmit et à Zeif son nom est sur plusieurs affaires, mais il n'a jamais été déclaré coupable.

Natif de la région, il a réussi à se faire passer pour un aventurier prospère. Cependant, il n'a fait que trouver la tombe d'un ancien amir de cent d'Ekbir Jabir Moez Sharazim. Il y pille lentement les richesses. Il est trop pieux pour piller le corps, mais les richesses, qui sont accumulées dans la tombe, ne l'intimident pas beaucoup.

Il a l'habitude de venir deux fois par semaine au caravansérail pour y vendre ses objets. Il arrive en fin d'après-midi, installe sa tente, puis va dîner dans la grande salle pour vendre ses objets, c'est là où se trouvent les personnes les plus fortunées. Ensuite, il sort dormir dans sa tente, et repart à l'aube de façon à ne pas être vu. Parfois, il peut rester plus longtemps. Malheureusement, Anrab'rim a une grande gueule, et son manège a été repéré par un des gardes de l'entrée de la bâtisse du caravansérail, Ghalib Azour. Il a pris contact avec un groupe pour trouver la cache de son trésor. Au cours de la nuit, Anrab'rim sera assassiné par ce groupe. On demandera l'aide des aventuriers pour trouver le(s) coupable(s). Un autre groupe suivra les aventuriers, attiré par l'appât du gain.

Sommaire de l'Aventure

Introduction : Après avoir quitté leurs familles pour se lancer dans l'aventure, ils ont acheté des provisions et un équipement de base. En route pour la ville sainte d'Ekbir, ils se sont arrêtés à la tombée de la nuit dans le même caravansérail.

Rencontre Un : Durant la soirée, un marchand abordera les héros. Ils feront connaissance avec Anrab'rim le marchand. Ce dernier vend des objets divers qu'il dit datés de l'époque d'Al' Akbar avant son départ pour les Pinnacles. Il leur racontera une histoire sur chacune de ses bricoles. Il sera alors pris en filature par le garde et ses complices.

Rencontre Deux : Les héros sont invités par d'autres occupants à une partie d'échecs. Le résultat est sans importance, il s'agit d'une scène de plaisir seulement.

Rencontre Trois : Anrab'rim est trouvé mort près du campement des héros. Ils sont soupçonnés, interrogés puis relâchés. Un prêtre de Farlanghn les approchera pour leur demander d'enquêter sur la mort d'Anrab'rim.

Rencontre Quatre : Une fois dans les bois, les joueurs se font attaquer par un ours noir affamé.

Rencontre Cinq : Les héros atteignent la maison et la fouillent. Ils devraient trouver une carte les menant au Sourire d'Istus.

Rencontre Six : A la cabane d'Anrab'rim, le groupe tombe dans une embuscade menée par des aventuriers peu scrupuleux, qui viennent du caravansérail où ils ont

entendu parler du marchand, et qui sont intéressés par son or.

Rencontre Sept : Les héros pénètrent dans le Sourire d'Istus, y trouvent la tombe d'un héros. Ils y découvrent un trésor très ancien, mais également le groupe qui a tué Anrab'rim.

Conclusion : Maintenant qu'ils ont le trésor en main, c'est à eux de décider ce qu'ils en font. Plusieurs solutions sont proposées.

Introduction

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs.

Vous repensez à votre pauvre mère en larmes qui, de la fenêtre de sa cuisine, vous a regardé partir du foyer familial.

Devant vous, s'ouvrent les chemins de l'aventure.

Devant vous, s'ouvrent les chemins de la gloire.

Après avoir erré, vous avez finalement décidé de vous rendre à la ville sainte d'Ekbir où vous espérez trouver une aventure plus palpitante que garde de caravane ou gardien de silos à grain.

C'est pour cette raison que vous vous êtes arrêtés pour la nuit au caravansérail de Motaf Abal'Seron. Situé sur le bord de la rivière Tuflik, sur la frontière du Darrazir et du Doab, entre les forteresses de Kalat-Kebir et de Daryamazar.

Tout à fait ordinaire, l'endroit contient une aire où sont installées de nombreuses tentes de voyageurs, une grande bâtisse fortifiée offrant le gîte et le couvert pour les voyageurs en mal de confort, avec une écurie adossée à l'une de ses façades, et un temple d'Al' Akbar facilement reconnaissable au symbole de la Coupe et du Talisman au-dessus de ses portes et de son dôme en forme de bulbe. De chaque côté du temple, deux petites chapelles sont ouvertes aux voyageurs. L'une d'entre elle est dédiée à Mouqol, le marchand, l'autre à Farlanghn, dieu des routes.

Etant las de dormir à la belle étoile, vous profitez de l'aubaine pour loger dans la bâtisse. L'édifice est massif et de forme rectangulaire. Il est construit en pierre de taille, équipé de tours aux angles sur sa partie supérieure. Une porte, sur la façade sud, permet d'accéder à la cour intérieure. Deux gardes sont à l'entrée, qui filtrent le passage.

« Oh là, voyageurs ! Que venez-vous faire en ces lieux ? Cherchez-vous à manger dans la grande salle ou comptez-vous également passer la nuit au dortoir ? »

Si les PJ's décident :

- de manger uniquement, alors ils s'acquitteront d'une taxe pour le repas de 3 pa (inclus en fait dans le coût des frais d'entretien pour ce qui ont décidé de le payer), et un jeton en fer, frappé de l'effigie du caravansérail, sera remis à chacun.
- de manger et dormir, alors ils s'acquitteront d'une taxe pour le couchage de 5 pa (inclus en fait dans le coût des frais d'entretien pour ce qui ont décidé de le payer), et un jeton en cuivre, frappé de l'effigie du caravansérail, sera remis à chacun.

Les jetons servent uniquement pour entrer et sortir du bâtiment, pour avoir accès au dortoir et à la nourriture. Ces jetons sont remis aux gardes d'entrée en partant. Il est impossible de sortir sinon, sauf après de longues explications et justifications suivis du paiement de la taxe pour le principe (on ne sait jamais, un resquilleur qui aurait réussi à rentrer !).

Puis, les gardes diront :

« *Gardez avec vous ce jeton, il vous sera réclamé au dortoir et en sortant.* »

Vous passez les portes pour arriver dans la grande cour intérieure pavée. Des escaliers, situés sur les façades latérales, au milieu, conduisent aux dortoirs. Des gardes en surveillent l'accès. A droite, au rez-de-chaussée, la cuisine et la grande salle à manger, occupent l'essentiel de la surface. Elles sont accessibles par des grandes portes en forme d'arche, d'où sortent et se mêlent odeurs de cuisine et brouhaha. Il y a foule en ce début de soirée. Vous allez dans cet immense réfectoire. Partageant la chaleur d'un feu et d'une table, vous vous rencontrez et décidez de faire un brin connaissance et peut-être, qui sait, un petit bout de chemin ensemble.

C'est maintenant le temps de laisser les joueurs présenter leur personnage.

Rencontre Un

Une fois les présentations terminées, continuez avec ceci :

Tout en remplissant vos gobelets, vous échangez vos rêves de gloire et d'aventure, et parlez de vos passés respectifs.

Un homme d'âge mûr s'approche de vous et dit : « Bonsoir à tous, pardonnez mon intrusion. Je suis marchand, je m'appelle Anrab'rim, et j'ai quelques objets qui pourraient vous intéresser. J'ai l'œil vous savez, j'ai tout de suite su que vous étiez des aventuriers.

Vous savez, j'étais comme vous, avant de me marier et de devenir un homme de famille. Les enfants vous savez...(sourir) Enfin, assez des problèmes de la vie... Parlez-moi de vos aventures... »

Anrab'rim écoutera attentivement tout ce que les aventuriers diront, et il ne les contredira pas. Cependant il s'excitera à toute scène racontée. Lorsque les héros auront terminé de raconter leurs (peu d')exploits, continuez :

Anrab'rim sort alors un sac, et étale devant vous quelques objets divers, parmi lesquels, une potion, un médaillon d'argent, une broche de topaze et une dague finement ornée. Il sort également des bijoux divers.

« *Laissez-moi vous proposer des objets que tout aventurier a besoin durant sa carrière.*

Une potion de soin fabriquée par les prêtres d'Azor'Alq à Tusmit.

Ce médaillon fût porté devant Celui-qui-Restaure-la-Droiture en personne par un des nobles Oeridiens venu pour se soumettre à lui.

Cette broche a appartenu aux intendants du palais du Calife durant le voyage d'Al'Akbar devant les dieux.

Finalement, cette dague a servi durant les guerres que mena Al'Akbar pour stabiliser le pays qu'est aujourd'hui Ekbir. Ces artefacts de l'histoire d'Ekbir, je dois m'en séparer pour nourrir ma femme et mes enfants.»

Anrab'rim refusera que les héros fassent des sortilèges de *détection de la magie*, prétextant que sa bonne réputation devrait leur suffire. Tout jet d'Estimation [DC 15] montrera que les prix demandés par Anrab'rim sont très acceptables.

Potion de Soin : cette potion est une potion de Soin Mineur. L'origine peut être vérifiée avec un jet de Connaissance (Religion) [DC 15] qui pourra clairement l'identifier comme ayant été fait par des prêtres d'Azor'Alq, mais la provenance Tusmane ne peut être vérifiée. Anrab'rim la vendra à 50po. Il peut en vendre plusieurs, si besoin.

Le Médaillon d'Argent : Ce médaillon est de fabrication ancienne. Un jet de Connaissance (Noblesse) ou Connaissance (Histoire) [DC 15] permet de reconnaître les symboles comme étant ceux d'une ancienne tribu Oeridienne qui fut conquise par les peuplades Bakluniennes lors du grand exode. Il en demande 25 po.

La Broche de Topaze : Aussi de fabrication ancienne. Un jet de Connaissance (Noblesse) ou Connaissance

(Histoire) [DC 15] identifient les symboles comme étant de l'époque d'Al'Akbar. Il demande 10 po.

La Dague : Cette dague est finement ciselée. Bien que très élégante, elle n'est pas de qualité extraordinaire. Le coût élevé est pour le travail et les bijoux. Un jet de Connaissance (Noblesse) ou Connaissance (Histoire) [DC 15] identifiera qu'elle a appartenu à un général d'Al'Akbar à l'époque de son Califat. Il demande 10 po pour la dague.

Pendant les négociations, Anrab'rim subtilisera sur l'aventurier situé à sa droite ou à sa gauche, son jeton du caravansérail et un autre objet (bourse, dague,...) de petite taille. Pas de jet ! Il réussit automatiquement sans que la victime ne s'en aperçoive.

Durant le marchandage, un des gardes de l'entrée s'est fait remplacer pour venir prendre un verre dans la grande salle, et s'assurer que tout va bien. En fait, c'est le fameux garde, Ghalib Azour, qui a vu Anrab'rim rentrer, et qui cherche à le localiser pour le montrer à ses complices, un voleur, un mage et un guerrier. Ces derniers attendent dans la grande salle chaque soir depuis deux jours.

Un jet de Spot [DC 15] permettra de le remarquer qu'il observe la table des PJ pendant quelques minutes avec insistance. Il ne regardera plus vraiment le groupe ensuite. Il ira au comptoir demander une boisson. Il enlèvera à un moment donné son casque pour essayer son crane (il est entièrement chauve) avec un mouchoir. C'est en fait le signal pour ses complices, indiquant à l'un d'entre eux de venir au comptoir pour qu'il leur transmette le signalement d'Anrab'rim.

Le voleur viendra s'informer auprès de Ghalib Azour, discrètement en prenant également un verre. Tout est parfaitement discret. Un jet de Spot [DC 20], avec un bonus de +2 si le PJ demande expressément à surveiller les faits et gestes du garde tout le temps, permettra de se rendre compte que le voleur a jeté un coup d'œil dans leur direction, avant de quitter la grande salle.

Il sera rejoint plus tard dehors par ses complices pour avoir le signalement d'Anrab'rim. Puis, l'un d'entre eux, le guerrier, retournera dans la grande salle, à table, pour surveiller les faits et gestes d'Anrab'rim. Le voleur attendra à l'extérieur de la bâtisse, et le mage attendra au niveau du balcon du 1^{er} étage pour surveiller la cour intérieure et la sortie du réfectoire. Le garde repartira seulement après que toute son équipe se soit mise en place, et ainsi surveiller Anrab'rim.

Une fois les négociations conclues, Anrab'rim quittera les héros. Il fera d'autres tables avant de retourner à sa tente pour la nuit.

Rencontre Deux

Une fois Anrab'rim parti, un prêtre de Farlanghn se présentera comme étant le Marcheur Alaj. Le Marcheur invitera les héros à se joindre avec les autres pour des parties d'échecs. Il insistera un peu, même s'il n'y a pas obligation, prétextant que c'est la coutume du caravansérail que de jouer le premier soir de son arrivée afin de faire connaissance avec la communauté.

Chaque joueur qui participe doit mettre 5po. Il pourra aussi mettre en jeu du matériel pour une valeur à neuf de 5po. Bref un joueur pourrait mettre en gage une masse légère (valeur de 5 po). Si le joueur gagne, il empochera alors 5 po, en plus de sa mise. Chaque héros ne pourra jouer qu'une seule fois.

Pour y jouer, il suffit de faire un jet opposé d'Intelligence. Si un joueur possède des compétences de Connaissance (Noblesse), Connaissance (Local : Méta-région 2), Connaissance (Religion), Connaissance (Histoire), il peut ajouter le bonus d'une de ses compétences à son choix.

Joueur d'échec : Lancer D20+D4 et comparer le résultat à celui du héros.

Dans l'éventualité où des aventuriers voudraient suivre un des membres du groupe de Ghalib Azour, ces derniers sont très méfiants et prudents. Faire des jets opposés de Listen et Move Silently ou des jets opposés de Spot et Hide suivant les circonstances. Dès que le voleur se rend compte qu'il est pris en filature, il cherchera à les semer en les promenant dans le campement, après avoir localisé la tente d'Anrab'rim.

Rappelez aux aventuriers que quitter la bâtisse est synonyme de devoir payer à nouveau pour avoir le droit de dormir au dortoir ! (On n'est pas censé faire des aller-retour). Le règlement est clair « on remet son jeton en sortant, donc plus de jeton pour rentrer » il faut repayer.

Ensuite, le voleur et sa bande iront s'occuper d'Anrab'rim.

Rencontre Trois

Mort d'Anrab'rim

Pendant la nuit, après avoir semé tout éventuel espion, les complices du garde viennent surprendre dans son sommeil Anrab'rim. Le voleur et le guerrier s'en chargent. Le mage est resté à l'extérieur, dissimulé pour surveiller les mouvements et jeter un sort de sommeil si nécessaire pour neutraliser tout gêneur éventuel. Après un interrogatoire rapide, ils apprennent où se trouvent sa maison et l'origine de sa fortune. Ils l'assassinent ensuite et s'en vont à l'aube, emmenant avec eux le

reste des objets anciens non vendus appartenant au trésor. En effet, les accès au caravansérail sont très contrôlés la nuit, et il y a peu de mouvement, d'où des risques d'être plus facilement identifiés.

Découverte du corps

Au matin, le corps est retrouvé par des voisins qui donnent l'alerte en informant la première patrouille rencontrée. Après un rapide examen, les conclusions sont :

- la mort a été causée par strangulation avec un garrot,
- toutes les babioles et l'argent qu'il possédait ont disparu,
- excepté le matériel standard (armes, vêtements,...) et un jeton du caravansérail. C'est ce détail qui va attirer l'attention. puisqu'il n'est plus censé en avoir sur lui, ayant remis le sien en sortant. Il pourrait appartenir au meurtrier.

Si la perte d'un jeton a été signalée à un garde quelconque (soit par l'achat d'un nouveau jeton, soit par l'impossibilité d'en remettre un en sortant ou pour aller dormir au dortoir), la ou les personnes concernées seront rapidement recherchées pour interrogatoire.

Si par hasard, le groupe découvrait le corps pendant la nuit, un voisin donnerait l'alerte à cause du comportement forcément trop discret des aventuriers. Une patrouille à cheval à proximité interviendrait immédiatement pour neutraliser les aventuriers. Les aventuriers peuvent tenter de fuir, même si c'est fou. Mais il faut leur faire sentir que la patrouille connaît mieux l'endroit qu'eux, et que cette dernière prévientra les autres avoisinantes. En plus, ils ont des chevaux !

Confrontation avec les autorités

Le groupe d'aventuriers sera impliqué d'une manière ou d'une autre. Ils devront s'expliquer sur certains points, et justifier de leur emploi du temps devant le Qadi, responsable de l'ensemble du caravansérail (bâtiment et camps de tente). Son nom est Kaled Al-Tawi. Ce dernier écouterait les héros. Ces derniers auront à faire un jet de Diplomatie [DC 5] pour s'expliquer. Laissez les héros vous décrire ce qu'ils savent de l'homme. N'hésitez pas à leur donner des bonus de circonstance qui vont jusqu'à +4 pour leur roleplay. Si quelqu'un d'autre a dû informer le Qadi, alors infligez-leur une pénalité de -5 sur leur jet. Assurez-vous qu'ils aient un peu peur de tomber sur un (autre) Qadi un peu idiot.

Normalement, ils devraient être excusés sauf s'ils ont combattu une patrouille pour essayer de s'enfuir. Dans ce cas précis, ils devront s'acquitter d'une amende de 100 po par personne pour les dommages occasionnés,

payable immédiatement ou s'acquitter d'un service permettant de payer l'amende. Ce service pourrait être d'enquêter et de retrouver le ou les meurtriers d'Anrab`rim. Ils pourront payer comme cela l'amende.

Une offre

Un des prêtres qui a assisté à la scène s'approchera des personnages, une fois le Qadi parti. Un jet de Connaissance (Religion) [DC 10] reconnaîtra qu'il porte un symbole de Farlanghn.

« Bonjour jeunes gens. Je me présente, je suis le Marcheur Alaj, disciple de Celui-qui-habite-l'horizon (Farlanghn). Je m'occupe du bâtiment du caravansérail pour m'assurer que chacun puisse y trouver une nuit tranquille et poursuivre son chemin sans problème.

Farlanghn Principe de vie !

Si les caravansérails ne sont plus sûrs, alors c'est tout le système qui s'écroule et les gens resteront chez eux. Ce sera la fin de l'ère des aventures, la fin de l'ère du commerce, la fin de la civilisation" (Oui le Marcheur exagère, mais bon)

Je me suis permis d'écouter votre histoire. J'ai une offre pour vous. Ce n'est sûrement rien comparé à toutes les aventures que la route met devant vous.

Farlanghn Principe de vie !

Je vous serais reconnaissant d'élucider cette affaire. Notre Qadi et ces hommes feront ce qu'ils peuvent, mais ils ont déjà beaucoup à faire pour que tout se passe au mieux dans le caravansérail. Par ailleurs, leurs recherches se limiteront malheureusement à cette zone, et si jamais les coupables sont déjà partis, il n'y aura pas de justice. Chose que l'on ne peut concevoir !

Il y a un autre point sur lequel je souhaite également attirer votre attention, ce sont les objets que vendait ce marchand. Anrab`rim prétendait que ces objets dataient de l'époque où Al`Akbar guida les premières peuplades Bakluniennes sur les terres d`Ekbir. Bien que je ne sois pas certain de la véracité de ses affirmations, je crois que sa mort est liée à ces objets.

Voici ce que je vous propose. Je demande au Qadi de vous laisser enquêter dans le caravansérail et vous apporte toute l'aide que je puis. Le Qadi est un homme futé et intelligent, il comprendra et approuvera. En échange, vous me ramenez les coupables et une part du butin qui servira à améliorer le confort du site. Disons que vous pourrez emmener jusqu'à 350 po par personne, et le reste sera pour le caravansérail. Tenez moi informer de l'avancée de vos recherches."

Le Marcheur Alaj acceptera de négocier la part des aventuriers, mais n'ira pas au-delà de 450 po par personne.

Enquête

Le Marcheur Alaj

- [DC 0] Anrab'rim était souvent au caravansérail
- [DC 0] Anrab'rim venait une à deux fois par semaine, et y restait 1 jour ou plus en fonction de ses ventes.
- [DC 0] Anrab'rim semblait vivre simplement malgré tous les objets rares qu'il vendait. Peut-être perdait-il tout ensuite au jeu ?
- [DC 5] Anrab'rim venait apparemment du nord.

Les Voyageurs

Les héros pourront poser des questions autour du caravansérail. Comparez leur jet de Gather Information / Renseignements à la table. Les informations que l'on peut récolter sont souvent auprès d'habitues du lieu qui jouent le soir :

- [DC 5] Anrab'rim avait une richesse inexplicable.
- [DC 5] Certains disent qu'il n'avait pas de femme, ni d'enfant. Et d'autres qu'il en avait beaucoup.
- [DC 8] Anrab'rim était perçu comme un grand érudit sur l'histoire d'Ekbir, mais personne ne sait où il l'a étudiée.
- [DC 10] Il disait posséder une maisonnette dans un bois au nord d'ici.
- [DC 10] Anrab'rim jouait beaucoup et perdait de grandes sommes d'argent. Il repayait toutes ses dettes avec des bijoux et autres bibelots de valeur.
- [DC 12] Anrab'rim n'était pas un homme très religieux, mais il portait toujours un symbole d'Istus sur lui.
- [DC 15] Anrab'rim est recherché pour vol à Ket et sa réputation n'est guère meilleure à Tusmit.
- [DC 15] Un jour lorsqu'on lui a demandé d'où venait sa fortune, il a répondu "**Lorsque la Dame de nos Destins nous sourit, tout est possible**". Un héros qui réussit un jet de Connaissance (Géographie) ou (Local : Meta-région 2) [DC 15] saura qu'il existe dans la région une caverne nommée "Le Sourire d'Istus", mais pas le lieu.
- [DC 18] Anrab'rim s'était déjà vanté d'avoir une carte magique.

Il est facile pour les héros d'obtenir une direction pour la maisonnette ou la caverne. Le Marcheur peut les informer si nécessaire. Le chemin de la caverne passe par la maison.

Les Gardes du caravansérail

Suivant le jet de Gather Information / Renseignements, les aventuriers pourront apprendre :

- [DC 5] Anrab'rim venait souvent dîner dans la grande salle avec un gros sac, rempli d'objets anciens. Il n'a jamais dormi au dortoir.
- [DC 5] Anrab'rim repartait à l'aube, aux premières lueurs, avant que les voyageurs ne se réveillent.
- [DC 10] Anrab'rim avait certainement peur d'être suivi et qu'on lui vole son trésor.
- [DC 10] Anrab'rim arrivait du nord
- [DC 15] Anrab'rim devait habiter dans la forêt car il a déjà été vu avec les hauts de pantalon mouillés. Chose que l'on ne peut avoir sur les routes.

Le Qadi, Kaled Al-Tawi

Suivant le jet de Diplomatie, les aventuriers pourront apprendre les quelques points suivant :

- [DC 5] Anrab'rim avait une richesse des plus suspectes. Il ne serait pas surpris qu'elle soit le résultat de vols. Mais jamais aucune plainte n'est parvenue à son encontre.
- [DC 8] Anrab'rim semblait très érudit sur l'histoire d'Ekbir. Et il s'interroge sur la façon dont il l'a appris.
- [DC 10] Anrab'rim avait le démon du jeu et devait perdre beaucoup d'argent car sa condition sociale ne s'est jamais améliorée.

Rencontre Quatre

Les aventuriers partent vers la route du nord. Après quelques heures, un petit chemin, bordé de buissons, bifurque et s'enfonce dans la forêt.

Un jet de Survival [DC 10] permet de repérer des traces laissées en partie sur le chemin un peu boueux par endroit. Elles datent de moins d'un jour. Le nombre de personnes est difficile à dire sauf qu'il y en a plusieurs. Il s'agit des complices du garde (ils sont 3). Dès que le chemin s'enfonce dans les bois, le sol est plus dur, et les traces sont plus difficiles à suivre. Il y a nécessité d'avoir le don Track / Pistage pour poursuivre le pistage avec des jets de Survival [DC 15].

Dans la forêt, ils sont attaqués par un ours noir affamé. Vous pouvez demander aux héros de lancer des jets de Spot ou de Listen [DC 15] pour ne pas être surpris.

Ours Noir affamé (EL 2) : hp19, voir *Manuel des Monstres*.

Tactique : L'ours a faim, il n'est pas subtil. Il foncera droit sur les joueurs au travers des bois. Cependant, s'il est réduit à moins de la moitié de ses PV, il va se sauver.

Les traces conduisent jusqu'à la clairière où se trouve la maison d'Anrab'rim.

Rencontre Cinq

Si les aventuriers échouent à tous leurs jets, ils tourneront en rond et n'atteindront la cabane qu'en début de soirée, sinon ils arriveront vers midi. Ajustez les rencontres suivantes, à cause des ténèbres, mais le reste de l'aventure se déroulera de la même façon.

Avant leur arrivée à la cabane d'Anrab'rim, demandez aux joueurs un jet de Connaissance (Nature) [DC 15] sur un succès ou un échec ne dites rien, mais notez ceux qui ont réussi.

Vous pénétrez dans une petite clairière bordée d'un ruisseau qui n'est guère qu'un filet d'eau. Au centre de la clairière se dresse une cabane en bois, au toit de chaume. Plusieurs troncs d'arbres entourent la maison, formant une sorte de clôture. La porte et les volets sont fermés.

Porte de bois : 1 in. thick; hardness 5; hp 10; Break DC 18, Search DC 15.

La porte n'est plus piégée, car le piège a été désactivé par quelqu'un. Jouez sur ce détail pour leur faire un peu peur. Le piège était un dard empoisonné, mais il est maintenant désactivé. Si les joueurs ne trouvent pas le piège, vous pouvez les terroriser avec le « clic » que fera le piège désactivé.

L'intérieur de la maison est sens dessus dessous. La plupart des meubles ont leurs portes ouvertes. Quelqu'un d'autre est passé ici avant eux. Il s'agit en fait des complices du garde Ghalib Azour.

Un jet de Sense Motive [DC 15] permet aux joueurs de supposer que leurs prédécesseurs devaient chercher quelque chose de précis, mais qu'ils n'ont malheureusement pas trouvé.

La porte d'entrée donne directement sur la pièce principale. C'est une salle à manger avec une grande table en son centre avec un banc de chaque côté, une cheminée située à l'opposée de l'entrée, et des rondins empilés sur le côté gauche pour alimenter le feu. Il n'y a plus que de la cendre, et une marmite est posée au-dessus. A l'intérieur, il y a un reste de potée. Dans le

buffet situé à gauche, il y a un peu de vaisselle, des couverts, et quelques aliments. C'est en désordre comme si on les avait remués. Dans le coffre, il y a des outils (hache, marteau, clous, scie, pelle...) pour la construction d'une maison par exemple. Dans la commode faisant face au buffet, il y a dessus un cadre dans lequel se trouve un texte sur les saintes paroles d'Al'Akbar. Il y a aussi un chandelier. Dans la commode, il y a des bougies, des torches, de l'huile, de quoi allumer un feu. Les portes sont ouvertes aussi.

Dans la chambre, il y a un lit. Il est défait, matelas éventré, draps par terre. Les deux coffres de chaque côté de la porte sont ouverts et les affaires sorties.

Dans la pièce d'à côté, il y a des meubles et un coffre renforcé. Ce dernier a été forcé. Il est vide.

Si les aventuriers examinent de près la cheminée, un jet de Search / Fouille [DC 15] réussi permettra de trouver une cache derrière une pierre avec une bourse contenant quelques pierres précieuses d'un montant total de 100 po par personne.

Si les aventuriers s'intéressent de près au texte sur les saintes paroles, un jet de Search / Fouille [DC 15] permet aux héros de trouver qu'il y a quelque chose d'écrit dessus avec de l'encre pratiquement invisible (jus de citron). Passer le parchemin devant une flamme révèle un plan secret. C'est une carte menant à la caverne du Sourire d'Istus.

Rencontre Six

Alors qu'ils observent la Sainte Parole, mais avant qu'ils aient le temps de la déchiffrer, les héros qui ont réussi leur jet de Connaissance de la nature pourront se rendre compte qu'un cri de chouette à l'extérieur ne provient clairement pas d'une vraie chouette.

Les héros ont 3 rounds pour se préparer au combat. Un groupe d'hommes d'armes, en provenance du caravansérail, ayant entendu parlé de la mort du marchand et de sa fortune, se sont mis à enquêter et sont sur les traces de nos aventuriers. L'affrontement est inévitable. Leur courage n'est pas grand. Ils fuiront s'ils sentent leur cause perdue.

Acolytes (3) : Warr, pv9 chacun, cf Annexe I.

Tactique : Les méchants vont s'approcher de la maison et tirer des flèches avant de s'approcher. Ils continuent ensuite le combat avec leurs piques.

Rencontre Sept

Si les héros ont la carte secrète en leur possession (obtenue à partir du parchemin sur les saintes paroles), et s'ils décident de pister les chemins autour de la cabane ou s'ils connaissent déjà l'existence de la

caverne, un simple jet de Survival [DC 10] les y mènera.

S'ils décident de se promener au hasard dans le bois, un jet de Survival [DC 20] le mènera à bon port, mais un jour plus tard. Deux jours plus tard s'ils échouent ce jet (mais ils y parviendront néanmoins).

Une fois à la caverne, un jet de Connaissance (Religion) [DC 5] permet de reconnaître que l'entrée a la même forme qu'un symbole d'Istus, quoi qu'un peu courbé. C'est une version antique du symbole d'Istus.

L'intérieur de la caverne a été piégé par Anrab'rim pour s'assurer que personne ne viendrait lui prendre son butin. Un fil tendu a quelques centimètres du sol déclenche le piège.

Fusillade of Darts (EL 1): CR 1; mechanical; location trigger; manual reset; Atk +10 ranged (1d4+1, dart); multiple targets (fires 1d4 darts at each target in two adjacent 5-ft. squares); Search DC 18; Disable Device DC 20.

Une fois le piège passé, les héros pourront faire des jets de Search / Fouille [DC 15] (les nains ont leur bonus pour la pierre et les elfes peuvent trouver les passages secrets normalement). Si les héros font un jet de pistage [DC 15], ils reçoivent un bonus de circonstance de +5 pour trouver l'entrée.

Les complices du garde Ghalib Azour n'ont pas trouvé encore l'entrée secrète. Ils se mettront en embuscade lorsqu'ils entendent le groupe d'aventuriers approcher.

Voleur (1) : Rog1, pv3, cf Annexe I

Guerrier (1) : Fig1, pvr2, cf Annexe I.

Mage (1) : Wizi, pv5, cf Annexe I

Tactique : ils se mettent en embuscade pour essayer de surprendre le groupe, le guerrier et le voleur devant le mage pour le protéger. Ensuite le guerrier chargera sur le groupe et le voleur essaiera de prendre en tenaille un adversaire si possible. Le mage n'a plus de sort de sommeil à ce moment là. Il l'a utilisé au caravansérail.

Si les aventuriers remportent le combat et font prisonnier un adversaire ou plus, alors ils pourront les interroger. Ces derniers n'opposeront guère de résistance, et diront tout ce qu'ils savent, à savoir :

- Il y a deux semaines, le garde Ghalib Azour est allé les chercher dans la ville de Daryamazar.
- Il cherchait des gens sans état d'âme capable de retrouver la planque du trésor d'un voleur.
- Après accord, il a précisé qu'un voleur, se faisant passer pour un marchand, vendait régulièrement des objets anciens dans le caravansérail où il

travaillait, et qu'il y venait une à deux fois par semaine.

- Il devait nous le désigner dans le réfectoire, et ensuite, on se chargeait de l'interroger et de trouver la cache.
- Nous devons lui reverser 50% du butin.

La porte a été recouverte de boue qui a séché, ce qui la plâtrait de façon très simple, assez pour déjouer un observateur occasionnel, mais pas assez pour déjouer un groupe d'aventuriers.

Lisez ceci une fois que les héros ont ouvert la porte.

La pièce est évidemment très ancienne. L'air a un goût de poussière. L'obscurité plus loin renvoie les reflets métalliques que vous reconnaissez tous ... de l'or.

Explorer la chambre est simple. Elle n'est pas piégée et ne contient aucune pièce secrète. Sur le sol, il y a quelques petites cassettes et quelques pièces libres. Il est bien évident que quelqu'un (Anrab'rim) les a minutieusement comptés. Bien que le total du trésor restant fait autour de 1200 po, la véritable trouvaille dans cette tombe sont les fresques et le sarcophage.

Étudier les fresques: Un jet de Connaissance (Histoire) ou (Religion) a [DC 10] permettra de dater cette trouvaille aux jours du règne d'Al'akbar sur le Califat. Un jet de Connaissance (Noblesse) [DC 10] permettra de dire que la personne était très influente, probablement un général ou un ministre.

Étudier le sarcophage: Un jet de Connaissance (Religion) à [DC 10] révèle qu'il s'agit d'un suivant d'Al'akbar. Un personnage lisant l'ancien Baklunien découvrira que c'est le sarcophage de l'amir de cent Jabir Moez Sharazim. Un jet de Search / Fouille [DC 10] permet de savoir que le sarcophage n'a pas été ouvert.

Ouvrir le sarcophage: C'est hautement sacrilège, assurez-vous que vos prêtres et paladins le savent. Ouvrir le sarcophage révèle un squelette qui tombera en poussière dès qu'on le touchera, tout comme les lambeaux qu'il porte.

Conclusion

Vos héros devraient finalement retourner au caravansérail, où le Marcheur les abordera. Il leur demandera ce qu'ils ont trouvé.

Partager le butin avec le Marcheur : Le Marcheur est très heureux et il remercie les héros chaleureusement. Il se chargera de revendre tous les objets au meilleur prix et donnera sa part au groupe.

Ne pas Partager le butin avec le Marcheur : Le Marcheur est triste que les héros n'aient rien trouvé.

Informé le Qadi de l'existence de la tombe : Il demandera que l'on lui confie le trésor du sarcophage "*On ne pille pas les tombes en Ekbir mon fils*". Il informera la famille Sharazim qui offrira une somme d'argent aux héros. 280 po par personne.

Ramener les méchants (hommes d'armes) et les complices du garde aux autorités : Les personnages se verront remercier publiquement s'ils ramènent quelques prisonniers. Ils recevront de la part du Qadi Kaled une récompense de 50 po par personne si au moins un méchant rencontré à la cabane est ramené vivant, et/ou au moins un complice du garde Ghalib Azour est ramené pour identifier et neutraliser le ripoux Ghalib Azour parmi les gardes du caravansérail.

FIN

Résumé des points d'expérience

Participer au jeu dans la scène 2 :	30xp
Vaincre l'ours (combat ou non) :	60xp
Vaincre les acolytes d'Anrab'rim :	90xp
Désamorcer ou subir le piège :	30xp
Vaincre les complices du garde :	90xp
Ouvrir le sarcophage :	- 30xp
Informé quelqu'un de l'existence de la tombe (tant que ce soit une entité légale à Ekbir) :	90xp
Permettre l'arrestation du garde Ghalib :	60xp
Expérience totale possible:	
APL2 :	450xp

Résumé des trésors

Pendant une aventure, les personnages découvrent des trésors, généralement en la possession d'ennemis. Chaque rencontre dans laquelle un trésor peut être obtenu 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'acquiescent pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnables qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et

que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

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

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

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

Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

Rencontre Deux (Jeux)

Gagner une partie

APL2 : F: 0Po ; P: 5Po ; M : 0Po

Rencontre Quatre :

Butin des méchants

APL2 : F: 15Po ; P: 0Po ; M : 0Po

Rencontre Cinq :

Butin dans la cheminée :

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

Rencontre Sept :

Butin dans la caverne :

- si le héros le garde ou le partage avec le marcheur:
APL2 : F: 0Po ; P: 115Po ; M : 0Po
- si le héros donne le butin du tombeau aux autorités d'Ekbir, récompense de la famille Sharazim :
APL2 : F: 0Po ; P : 280Po ; M : 0Po

Conclusion :

Arrêter un ou des coupables (cette prime est versée par la personne)

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

Trésor total possible

APL 2: Total 450 gp

Annexe I

Rencontre 6

Méchants (3): Male Human; War1; CR1/2; medium humanoid; HD 1D8+1 hp 9; Init +0; Spd 30 ft.; AC 13 (+3 studded leather) touch 10, flat-footed 13; Atk +3 melee (1d6+1, Short spear) ou +1 ranged (1d6 shortbow); AL CE; SV Fort +3, Ref +0, Will -1; Str 13, Dex 11, Con 13, Int 6, Wis 8, Cha 11.

Skills and Feats: Climb +2, Intimidate +2, Listen +0, Spot +0; Alertness, Weapon Focus (short spear).

Possessions: Short spear, shortbow, 10 arrows studded leather armour, furs.

Rencontre 7

Voleur (1): Male Human; Rog1; CR1; medium humanoid; HD 1d6+1 ; hp 3 (blessé par le piège); Init +2; Spd 30 ft.; AC 15 (+3 studded leather, +2 Dexterity), touch 12, flat-footed 13; Atk +3 melee (1d6+1 / 18-20 x2, scimitar); SA sneak attack (+1d6); AL CE; SV Fort +1, Ref +4, Will 0; Str 12, Dex 15, Con 13, Int 14, Wis 10, Cha 8.

Skills and Feats: Appraise +4, Balance +4, Disable Device +4, Hide +4, Jump +4, Listen +4, Move Silently +4, Open Lock +4, Search +4, Spot +4, Tumble +4; Alertness, Weapon focus

Possessions: scimitar, dagger, studded leather armor.

Guerrier (1): Male Human; Fig1; CR1; medium humanoid; HD 1d10+2; hp 12; Init +1; Spd 30 ft.; AC 17 (+4 Chain Shirt, +2 Heavy Wooden Shield, +1 Dexterity), touch 11, flat-footed 16; Atk +4 melee (1d6+1 / 18-20 x2, scimitar) AL LE; SV Fort +4, Ref +1, Will +1; Str 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Wis 12, Cha 8.

Skills and Feats: Climb +4, Ride +4, Swim +4; Dodge, Power attack, Weapon focus,

Possessions: scimitar, dagger, Chain Shirt armor, Heavy wooden Shield

Mage (1): Male Human; Wiz1; CR1; medium humanoid; HD 1d4+1; hp 5; Init +2; Spd 30 ft.; AC 12 (+2 Dexterity), touch 12, flat-footed 10; Atk +0 melee (1d6/1d6, quaterstaff) AL LE; SV Fort +1, Ref +2, Will +3; Str 10, Dex 14, Con 13, Int 15, Wis 12, Cha 8.

Skills and Feats: Concentration +4, Decipher Script +4, Knowledge (arcana) +4, Knowledge (religion) +4, Spellcraft +4; Combat casting, Scribe Scroll

Wizard spell prepared (3/2 ; save DC12+ spell level) :

0-[Detect Magic, Read Magic, ~~Detect Poison~~] ; 1st - [Sleep, Magic Missile]

Note : le sort sleep n'est plus disponible à partir de la rencontre 4

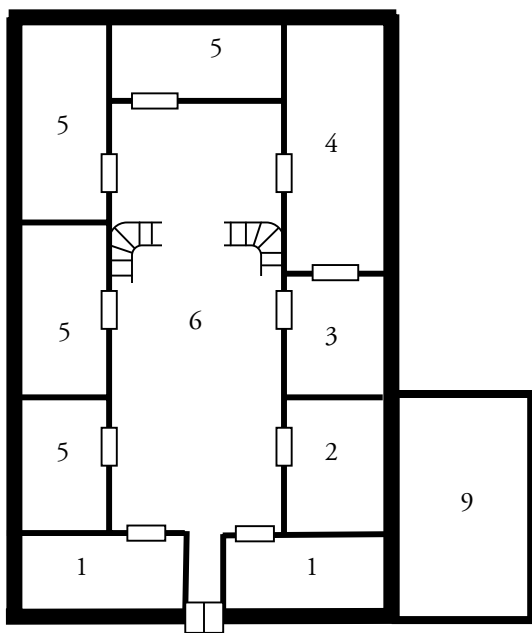
Possessions: quaterstaff, dagger.

Annexe II

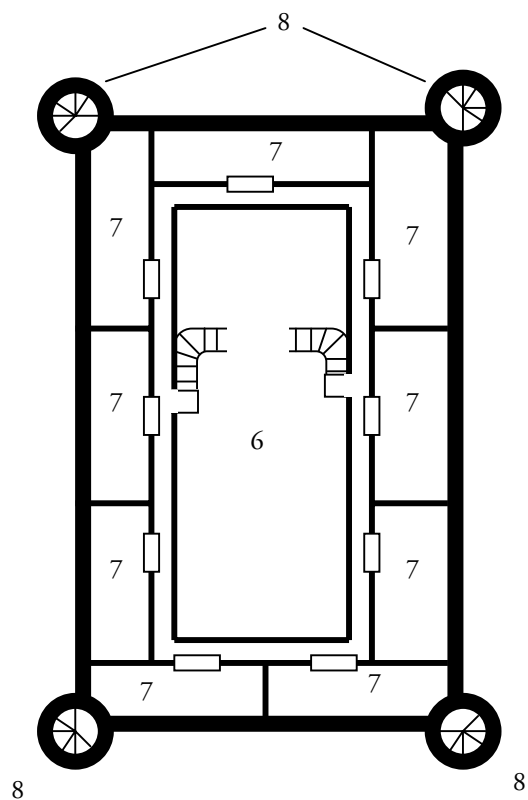
Le Caravansérail

Légende :

- | | |
|--------------------------|-----------------------------------|
| 1 : salle de la garnison | 6 : cour intérieure à ciel ouvert |
| 2 : intendant | 7 : chambre |
| 3 : cuisine | 8 : tour |
| 4 : salle à manger | 9 : écurie |
| 5 : chambre | |



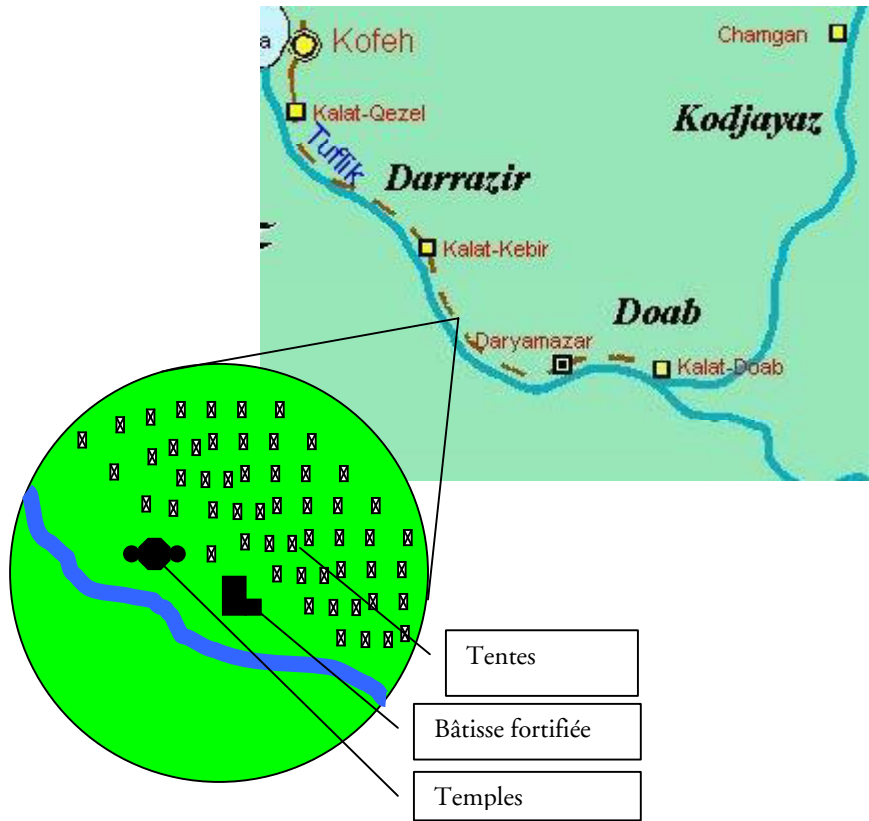
Rez-de-Chaussée



Premier étage

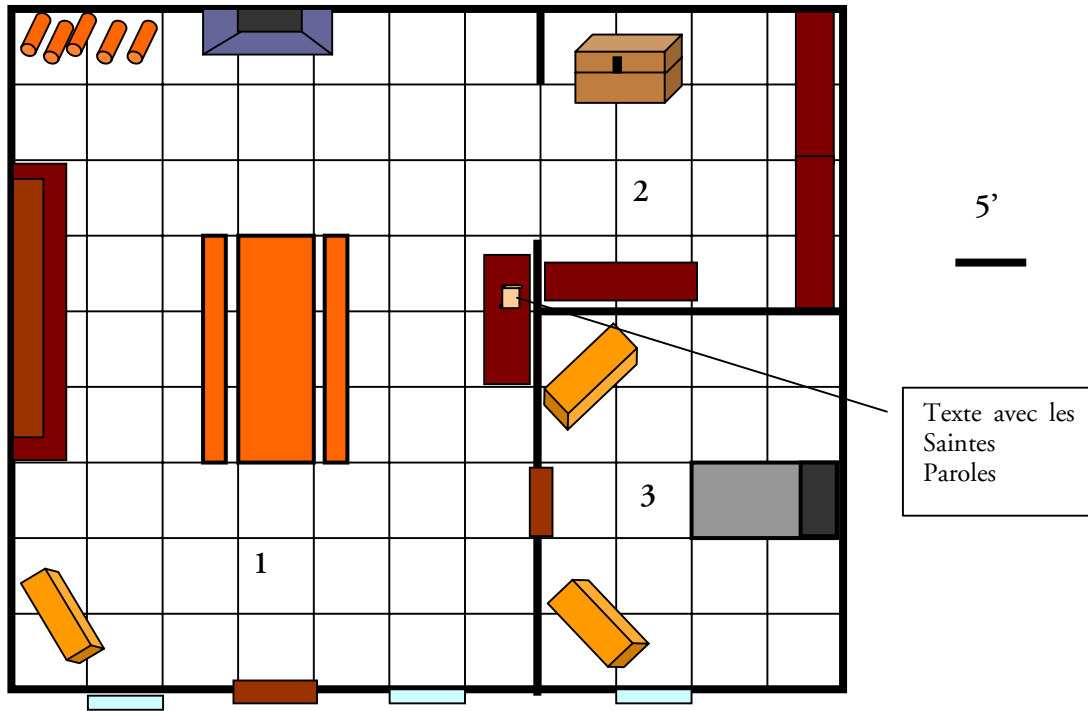
Annexe III

Le Site du caravansérail de Motaf Abal'Seron











Annexe IV

La Maison d'Anrab'rim



Légende :

- | | | | |
|---|------------------------------|--|---------|
|  | Buffet, armoire, commode |  | Fenêtre |
|  | Table, banc | | |
|  | Coffre | | |
|  | Rondin | | |
|  | Lit | | |
|  | Cheminée | | |
|  | Coffre renforcé avec serrure | | |

Annexe V

Le Sourire d'Istus

