

La guerre de la 73^e sourate

Ce module pour Dungeons & Dragons est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 2 à 5. Il se déroule au pays d'Ekbir dans le monde de Faucongris (Greyhawk). La connaissance du Guide d'Ekbir (gratuit sur www.ekbir.org) ou au strict minimum du chapitre consacré à Ekbir dans le Living Greyhawk Gazetteer, est indispensable. Du point de vue des règles, seul le Manuel des Joueurs est réellement nécessaire pour faire jouer cette aventure.

Greyhawk



Synopsis

Le sultan de Zeif remet une fois de plus en cause la suprématie religieuse du calife d'Ekbir. Du coup, histoire de régler la question une bonne fois pour toutes, une partie d'échecs-dragons est organisée entre les deux pays. Celui qui gagnera la partie aura le dernier mot. Les PJ se retrouvent impliqués dans cette affaire d'État, et ils sont libres de décider quel parti ils choisissent de favoriser. L'aventure leur permet de visiter la cité d'Ekbir dans tous les sens. Lors de la première partie, ils doivent retrouver l'automate, et lors de la seconde partie ils doivent fabriquer un pion manquant.

Jouer dans les Archipels

La gamme Archipels éditée par Archéon (Oriflam) présente un monde insulaire où les conflits opposent généralement plusieurs îles voisines. Si vous souhaitez adapter le scénario à ce contexte, considérez qu'un îlot contenant des artefacts draconiques est apparu à la surface à la faveur de récents bouleversements magiques, et que deux îles civilisées se disputent sa propriété. Plutôt que de se livrer immédiatement une guerre, les dirigeants des deux pays se sont mis d'accord pour régler ça avec une partie d'échecs-dragons. Habile manœuvre de la part d'un des deux hommes, chef d'une île orientalisante, qui s'était secrètement procuré un automate maître d'échecs (fabriqué par les nains de Crachefer), capable de lui dicter les meilleurs coups. Les espions de l'autre île, cependant, dérobent l'automate... et les PJ sont invités à venir ajouter leur grain de sel, sachant que les agents des Silencieux vont tout faire pour envenimer la situation et provoquer une guerre.

L'histoire en quelques mots

Le califat d'Ekbir et le sultanat de Zeif sont en pleine guerre froide. Aucun des deux pays ne souhaite se lancer dans des opérations militaires au résultat incertain, mais les tensions entre leurs deux dirigeants atteignent un comble. Le dernier épisode de ce conflit est une énième dispute religieuse, le sultan Murad contestant officiellement l'interprétation que le calife a faite d'un verset sacré d'Al'Akbar, la 73^e sourate. En retour, le calife Xargun, suivant la suggestion d'un conseiller épris de paix, propose de régler la question avec une partie d'échecs-dragons, le vaincu devant reconnaître la justesse de l'interprétation du vainqueur. Le sultan accepte et commence ainsi une partie d'échecs par correspondance. (Le petit peuple n'est au courant de rien, tout cela se règle en douceur entre l'élite de chaque pays.) Le calife utilise alors son atout secret : un automate joueur d'échecs-dragons, relique de l'ancien empire baklunien, lui permet de prendre la main au début de la partie. Des espions zeifiens découvrent cependant la supercherie, et parviennent à dérober l'automate. C'est à ce moment que commence la partie pour les PJ.

L'actualité ekbiraine

En fonction d'un jet de Renseignements (+5 s'ils cherchent volontairement des informations, +5 s'ils ont de l'influence au sein de l'aristocratie), les PJ peuvent apprendre les dernières nouvelles du pays d'Ekbir.

DD 12 – La tension est forte au sein du clergé d'Al'Akbar, car le sultan de Zeif s'est permis de contredire l'interprétation faite par le calife d'un verset sacré, la 73^e sourate. Du coup, les qadis craignent un schisme religieux de plus.

DD 18 – Un qadi appelé Aboun Ety organise une grande course de chevaux dans le nord. (Si les PJ ont déjà joué *La mort et son cheval blanc*, ils entendent quantité d'anecdotes sur la course et de rumeurs sur le vainqueur.)

DD 26 – Une rumeur fait état d'une partie d'échecs-dragons par correspondance que jouerait le calife avec le sultan.

Première partie

Pom pom badaboum !

Les PJ dorment tranquillement dans leur lit - ou leur paillasse, c'est selon. Ils se trouvent à l'intérieur de la cité d'Ekbir, dans une auberge, chez des hôtes ou tout simplement chez eux. L'idéal serait qu'ils dorment dans la même pièce (une grande chambre), au dernier étage du bâtiment. Commencez l'aventure en demandant un jet de Perception auditive DD 5. Tous ceux qui le ratent restent endormis durant le round, et peuvent tenter de nouveaux jets les rounds suivants. Tous ceux qui le réussissent sont brutalement éveillés par l'intrusion d'une demi-douzaine de personnes dans leur chambre. Les personnes en question (des agents de Zeif) sont toutes habillées de noir et se relèvent précipitamment. Elles viennent involontairement de faire céder le toit sous leur poids conjugué à celui d'une énorme caisse. Au premier round, un homme au visage jovial (Saleh le Voilé) déboule par le toit crevé, lance "Ne vous dérangez pas pour nous." et ordonne à ses assistants d'ouvrir les volets et d'emporter la caisse par la petite cour jusque dans la rue. Au deuxième round, les intrus ouvrent les volets, attachent des cordes un peu partout et empoignent la caisse. Au troisième round, les intrus font descendre la caisse à l'extérieur et détachent les cordes. Au quatrième round, les intrus prennent la poudre d'escampette avec la caisse. Au cinquième round, ils sont tous dans la rue et s'enfoncent dans la nuit ekbiraine. L'opération est menée en un tournemain, et les agents de Zeif sont extrêmement professionnels. Pendant ce temps, Saleh occupe les PJ, en leur expliquant à toute vitesse qu'il s'agit d'une opération pour le compte du calife et que tout se passera bien si les PJ restent tranquilles. Il tente de désarmer tout PJ qui voudrait dégainer, et montre un insigne officiel qui le désigne comme un officier de la Garde sacrée. Si une aventurière a au moins 11 en Charisme, il lui fait quelques compliments. Surexcité, il remet en place quelques meubles renversés, prend un balai pour épousseter les débris du plafond et repart derrière le dernier de ses hommes, en jetant quelques coupes (pièces d'or) "pour les frais" et en envoyant baisers et clin d'œil aux aventurières. Si un PJ cherche la bagarre, il préfère le distraire en lui envoyant du sable dans les yeux (il en a dans une poche) et infliger des dégâts temporaires (à coups de chaise). Il peut aussi utiliser sa capacité monacale d'attaque étourdissante.

Au cinquième round, alors que les intrus ont tous quitté la chambre, ce sont six automates de garde du Zashassar qui tombent devant les lits des PJ. Il s'agit de créatures magiques qui ont les mêmes caractéristiques que des zombies (page 9 du "Nécessaire du survie" du *Manuel des Joueurs*). Ils sont à la poursuite des agents zeifiens qui ont cambriolé l'entrepôt du Zashassar. Ils ne sont pas intelligents et attaquent les PJ durant quatre rounds (du sixième au neuvième).

Enfin, au dixième round débarque El-Halef, un magicien du Zashassar (abjurateur niveau 6) accompagné de cinq gardes (guerriers humains page 9 du "Nécessaire de survie"). Il profère tout de suite un mot de commande qui immobilise les automates du Zashassar. Il engage ensuite les PJ à baisser leurs armes et cesser le combat, expliquant qu'il agit pour le compte du calife et qu'il poursuit des

voleurs. Les gardes menacent les PJ avec leurs cimenterres. Chaque round durant six rounds, cinq nouveaux gardes arrivent dans la chambre.

Les PJ doivent vite comprendre qu'ils ne sont accusés de rien, mais qu'un objet important a été volé et qu'il serait stupide de se faire tuer pour obstruction à la justice. Ils sont désarmés et emmenés sous solide garde. On leur laisse le temps de s'habiller et de prendre leur équipement. Pendant ce temps, les gardes passent par l'ouverture qui donne sur la cour et se lancent à la poursuite des voleurs. (Mais ils en ont déjà perdu la trace et reviennent bredouilles.)

Le califat a besoin de vous

Les PJ sont emmenés au palais du calife, dans le quartier du temple, pour y être interrogés. À l'aube, une fois qu'il est établi qu'ils ne sont pas des complices mais bien des aventuriers qui avaient la malchance de dormir sous les fenêtres d'un entrepôt secret du Zashassar cambriolé cette nuit, El-Halef les présente à Xargun lui-même. Le calife évalue les PJ tandis qu'El-Halef murmure à son oreille, puis dit : *"On soutient à Sa Sublime Munificence [le calife parle de lui à la troisième personne] que vous êtes des individus entreprenants qui vous êtes déjà fait remarquer. C'est peut-être Al'Akbar qui vous a mis sur le chemin des bandits qui ont volé le bien du pays. Retrouvez-le et le calife saura vous récompenser."*

Les PJ sont alors emmenés par El-Halef dans une autre pièce. Le magicien n'y va pas par quatre chemins : les PJ doivent collaborer pour retrouver un automate antique. Il s'agit d'un automate joueur d'échecs-dragons. L'abjuteur raconte les événements qui ont mené au vol de l'automate (lire *L'histoire en quelques mots*). Il fait part de ses soupçons : pour lui, il est évident que les cambrioleurs sont des agents de Zeif. Les PJ sont les seuls à avoir vu leurs visages, ils pourraient donc être d'une aide précieuse pour les identifier. S'ils collaborent en loyaux sujets de Xargun, ils se verront récompenser avec largesse, dicit El-Halef. S'ils refusent de participer à la traque des espions ou s'ils parlent de la partie d'échecs à des gens du peuple, ils seront jetés en prison. Et, ajoute El-Halef, s'ils mentionnent jamais l'existence des automates de garde du Zashassar, "secret défense", ils se verront sanctionnés par les magiciens d'Ekbir eux-mêmes. Si les PJ acceptent de collaborer, El-Halef fournit aux PJ un laissez-passer qui leur permet d'entrer

dans le palais pour lui faire leur "rapport quotidien". Il leur indique que le temps presse, car chaque jour des faucons parcourent magiquement des centaines de lieues pour échanger entre les adversaires les mouvements effectués, et Xargun ne peut donc attendre que l'automate soit retrouvé pour répondre.

Les faucons rouges

Après qu'une guerre faillit éclater pour une broutille, Xargun proposa au sultan de Zeif d'établir une ligne de communication directe entre les deux dirigeants pour régler rapidement les malentendus en cas d'urgence. Xargun fournit des faucons dressés et les magiciens de Zeif effectuèrent un rituel qui leur permet de voyager à très grande vitesse entre Zeif et Ekbir. (La couleur des faucons est un effet secondaire de la magie.) Les faucons rouges sont depuis utilisés pour toute communication rapide entre les deux dirigeants. Ici, ils sont utilisés pour permettre aux deux souverains de jouer chacun un coup d'échecs-dragons tous les deux jours.

À la recherche de l'automate perdu

Quelles que soient les actions des PJ, les conseillers de Xargun prennent quelques décisions. Les portes d'Ekbir sont fermées à la circulation vingt minutes après le vol de l'automate. El-Halef demande aux PJ de lui dessiner le visage des voleurs, avec l'assistance du peintre du palais. Les portraits sont alors multipliés par une armée d'artisans et distribués aux gardes des remparts dès la fin de la matinée. Les portes rouvrent alors à la circulation, mais toutes les personnes qui sortent sont dévisagées et doivent décliner leur identité, et tous les chariots sont fouillés à la recherche de l'automate. Officiellement, il s'agit de mettre la main sur de dangereux voleurs. Les portraits des agents de Zeif sont également placardés sur les murs, et les gardes aux frontières du califat sont alertés. Les PJ doivent faire un jet de Détection DD 25 pour dresser des portraits ressemblants des agents, et DD 20 pour celui du chef d'entre eux (à ajuster suivant les circonstances).

Les jours passent

Le jour du vol, Xargun, dont c'est le tour de jouer, ne peut faire appel à l'automate et décide d'un mouvement avec l'aide de quelques conseillers versés dans les échecs-dragons. Dans la plus grande discrétion, il fait mander un noble, champion de ce jeu (compétence Jeu (échecs-dragons) +10), pour minimiser les dégâts en le consultant dans les jours qui suivent.



Dès le deuxième jour de l'affaire, le mouvement du sultan de Zeif, transmis par faucon rouge, dénote un changement complet de stratégie, ce qui plonge Xargun dans l'inquiétude.

À partir du quatrième jour et tous les deux jours à partir de cette date, le sultan de Zeif joue magistralement, abattant plusieurs pièces du jeu du calife, qui se replie sur une stratégie purement dilatoire.

À partir du dixième jour, on oppose les compétences de Jeu (échecs-dragons) de chaque parti, avec un bonus de +2 pour chaque utilisation passée de l'automate d'un côté ou de l'autre depuis son vol. Le calife a +4, le sultan a +4, et chacun peut utiliser un champion qui a +10. Le premier camp qui obtient un résultat de 15 points plus élevé que celui de son adversaire fait échec et mat.

Comment localiser l'automate ?

L'enquête des PJ peut être longue et tumultueuse, mais seules sont ici détaillées les pistes les plus évidentes qui permettent de retrouver Saleh et ses comparses.

La taupe du palais

Saleh tient ses informations sur l'automate d'Ahmed Selarra, le beau-frère du Maître des Chiens du palais. Ledit beau-frère est chargé de veiller sur Purcule, la chienne de Xargun. Le calife passe beaucoup de moments avec celle-ci, notamment lorsqu'il décide de son coup d'échecs-dragons du jour. Ahmed entend tout ce qui se dit et le raconte à son épouse. Or celle-ci est depuis peu l'amante (enfin, une des amantes) de Saleh, à qui elle raconte tout sur l'oreiller.

Pour identifier la fuite, il faut déjà comprendre qu'elle existe. Les agents secrets de Zeif n'ont pas appris l'existence de l'automate par hasard, ni sa localisation dans un endroit moins inaccessible que la cave du Zashassar où il croupit en temps ordinaire. Les PJ peuvent tenter de dresser par recoupements la liste des personnes qui ont accédé à toutes ces informations (Renseignements DD 20) et en interrogeant les suspects (Psychologie DD 20 permet de déterminer qu'Ahmed est loyal mais bavard).

Le pigeon de Saleh

Saleh sait qu'il est trop risqué de tenter de quitter la ville avec l'automate pour le moment. Tous les deux jours, il demande donc à l'automate de jouer en le plaçant dans la position du sultan Murad, puis il envoie un pigeon voyageur informer Zeif du coup à jouer. Le pigeon revient le lendemain, porteur d'un message indiquant le coup joué par le calife. Les messages portés par le pigeon sont cryptés. Pour briser le code, il faut réussir un jet de Décryptage DD 33. Le Zashassar peut le briser en quelques heures, mais encore faut-il que les PJ communiquent le message à El-Halef. Si les PJ en trouvent l'idée, une surveillance aérienne de la cité peut être organisée. Elle ne sera pas efficace à 100%, mais les faucons royaux peuvent fort bien massacrer le pigeon de Saleh ou du sultan. Si le groupe comporte un druide, il lui est facile de s'emparer du pigeon, de lui faire avouer où se trouve Saleh. Le pigeon peut alors être "reprogrammé" et reprendre son circuit entre le sultan et Saleh en faisant un détour par les PJ et le palais, qui sont libres de changer le message de Saleh pour pousser le sultan à la faute.

L'automate lui-même

Si les PJ tentent de chercher directement l'automate dans Ekbir, ils sont confrontés à l'énormité de la capitale (qui est tout de même la deuxième plus grande cité de la Flanese). Imaginez un dispositif semblable à celui des autorités américaines dans *Le cinquième cavalier* de Larry Collins et Dominique Lapierre : toutes les polices sont lancées à la recherche d'un objet qui menace la sécurité du pays, sans savoir exactement de quoi il retourne. Le sort *localisation d'objet* permettrait de scanner un certain nombre de zones, mais il a une portée limitée et il ne peut être lancé que par des magiciens ayant vu l'automate. Le Zashassar n'en compte qu'une dizaine, qui peuvent être réquisitionnés pour l'occasion. Xargun lance *divination* sur *divination* mais n'obtient que des informations mineures, comme le prénom du charpentier où se cachent les agents de Zeif, ou bien la couleur du pigeon blanc de Saleh le Voilé. Le fait qu'il demande des informations pour mieux tricher au jeu d'échecs-dragons n'est sans doute pas pour plaire à Al'Akbar. Si jamais vos PJ commencent à s'égarer, Xargun peut les relancer sur une piste.

Péripéties possibles

- Des agents de Tusmit peuvent dérober l'automate aux agents de Zeif, qui proposent alors une alliance temporaire aux PJ contre les hérétiques partisans de la Vraie Foi, à moins qu'ils ne préfèrent les suivre durant leur enquête et leur rafler l'automate sous le nez lorsqu'ils l'auront retrouvé.
- Les PJ peuvent prendre contact avec la Cour des Miracles et faire appel au patriotisme des héros des bas-fonds, en leur expliquant les enjeux religieux et politiques de l'affaire. C'est strictement interdit par le palais, mais à moins d'un bluff dangereux c'est le seul moyen de mobiliser rapidement une armée d'informateurs présents dans toute la ville.
- Les PJ sont contactés nuitamment par un agent d'une puissance étrangère (Zeif ou Tusmit), qui leur propose de travailler pour lui plutôt que pour le calife. Il explique qu'il paie mieux... Il porte sur lui une somme rondelette et promet à tour de bras des palais, des harems, des terres, des chevaux, etc. Les PJ sont libres d'accepter ou de refuser. S'ils acceptent, un pion est cependant perdu durant les événements (comme dans *Des lapins et des hommes*, plus loin) et les PJ doivent le faire fabriquer discrètement.

L'atelier du vieux Angun

Saleh et ses hommes se terrent dans l'arrière-boutique d'un charpentier. Le charpentier est grassement payé pour les abriter et les nourrir, et il est suffisamment loyal pour les avertir en criant en cas d'intrusion de la garde. De plus, son fils posté à l'entrée de la boutique fait office de vigile (Détection +10, +1 si on lui fait quitter son poste stratégique), et court prévenir les agents secrets en cas d'arrivée de gens louches (catégorie à laquelle appartient fatalement tout PJ qui se respecte). Enfin, des fils difficiles à repérer (Détection DD 27), tendus dans le fond de la boutique, actionnent des grelots lorsque quelqu'un parvient à échapper à la surveillance du charpentier et du gamin.

En cas d'alerte, les hommes de Zeif s'enfuient par la porte de derrière, qui mène sur une cour remplie d'outils puis sur une petite ruelle qui donne sur la place du marché. Les agents secrets prennent avec eux l'automate, glissé à l'intérieur

d'une statue de bois représentant un lapin géant, elle-même portée sur une plate-forme et dissimulée par une bâche (NDLR : arrête Cyril, on t'a déjà expliqué que ce sont des lapins qui ont coulé feu *Chroniques d'Outre-Monde* !!! Pitié, arrête...). Les agents sont vêtus de bure de moine et cachent leur visage sous leur capuchon.

Des lapins et des hommes

Les agents en fuite se faufilent dans le marché en pleine effervescence. Les faux moines passent incognito. C'est aujourd'hui le jour où doit se dérouler une procession d'idoles géantes entre le marché et le Maïdan Al'Akbar dans le quartier du temple. Divers animaux sont représentés. Les Zeifiens tentent de se perdre dans la foule. Faites chaque round un jet d'opposition entre la Détection des PJ et le Déguisement des agents secrets. Une fois repérés, ils fuient à toutes jambes en continuant à porter leur idole voilée. Vous pouvez assaisonner la course-poursuite de péripéties diverses (revoyez *Indiana Jones*) : mendiants insistants aux mains baladeuses, saltimbanques (cracheurs de feu irascibles, lanceurs de couteaux qu'emprunte Saleh le temps de faire un tir de barrage sur les PJ, jongleurs à bousculer, montreurs d'ours peureux), gardes du marché pas informés de la position des PJ et qui les suivent parce qu'ils ont un comportement louche, marchands de fausses barbes qui refusent de vendre à des clients qui ne marchandent pas...

Des agents en arrière-garde protègent Saleh et l'automate. Dès qu'un agent perd plus de 9 points de vie normaux, il fait le point sur ses priorités et il abandonne Saleh en se rendant ou en fuyant la scène. Saleh envoie ses agents contre les PJ les uns après les autres, et finit la poursuite en poussant l'automate sur une brouette qu'il avait cachée dans le coin pour ce genre d'occasions. (On a toujours besoin d'une brouette dans un bon plan.) Acculé, Saleh crie quelque chose du genre "*La garde meurt mais ne se rend pas !*", puis sort un pion de sa poche et le détruit avec une fiole d'acide afin de bloquer le fonctionnement futur de l'automate. Puis il tente à nouveau de s'enfuir, et se rend s'il n'y parvient pas. Il est important pour la suite du scénario qu'il parvienne à ses fins, en ce qui concerne le pion. Pour les PJ, l'essentiel est fait : ils mettent la main sur l'automate.

Son destin, une fois capturé, dépend de la valse des espions. Il est embastillé et passe quelques mois à croupir dans une oubliette, avant d'être échangé contre un espion ekbirain détenu à Zeif. À moins qu'il ne s'évade avant... Ses hommes subissent le même sort, sauf qu'ils ne sont pas d'une assez grande valeur pour être échangés, alors ils vont peut-être plutôt être "*retournés*" au service de Xargun.

La position du Zashassar

L'organisation des mages ekbirains, obligée de sortir de sa légendaire réserve, est très mécontente de la situation. Elle déteste qu'une relique de l'ancien temps quitte sa possession et elle veut avant tout récupérer l'automate. Elle sait qu'il est très important pour le calife et ne s'oppose pas à son utilisation temporaire dans le cadre de la "*guerre de la 73^e sourate*". Elle participe même passivement aux recherches, en tissant de très provisoires barrières magiques entre Ekbir



et Zeif ; elle participe activement si les PJ lui demandent. Mais la destruction du pion par Saleh lui paraît être une bonne opportunité pour retirer l'automate de la circulation. Le calife s'y oppose mais en tout cas, le Zashassar refuse de collaborer durant la seconde partie de l'aventure.

À quoi rêve l'automate ?

[L'automate s'inspire de *Deeper Blue* et surtout du Turc du baron Van Kempelen, une des inventions les plus fascinantes de l'histoire du jeu d'échecs.] L'Automate d'Ab Khepen est une pièce unique, relique de la civilisation extraordinaire détruite par la Dévastation Invoquée. Il parle ancien baklunite, à peu de choses près la langue parlée actuellement en Ekbir. Il s'exprime avec grâce, mais il ne discute que de la partie d'échecs-dragons qu'il joue et de rien d'autre. À chaque fois qu'il prend une pièce, l'automate chantonne de joie ; à chaque fois qu'il en perd une, il fait une plaisanterie sur ses mauvaises performances (du genre : "*Le terrain était lourd.*" ou "*Vendu l'arbitre !*"). Lorsqu'une pièce est prise, elle tombe dans une petite trappe, prête à réapparaître pour la prochaine partie. À la demande (pourvu qu'elle soit formulée en ancien baklunite), l'automate réorganise les pièces du jeu et les agence pour une nouvelle partie. L'automate joue avec la compétence Jeu (échecs-dragons) +20 (comme le légendaire Ab Khepen).

Seconde partie

Il manque un pion

Le calife déchanté bien vite lorsqu'il a l'automate entre les mains. Il constate que l'automate refuse de fonctionner avec un pion en moins, et demande qu'on lui retourne son pion. Xargun n'a pas le temps de tergiverser, il demande donc à El-Halef et aux PJ de lui fabriquer un nouveau pion. Il met à leur disposition toutes les ressources du palais. Mais il leur explique aussi qu'il veut faire le moins de publicité possible autour de cette affaire, et que les PJ doivent donc surtout se débrouiller par eux-mêmes.

Trouver l'artisan

Zul l'Ébéniste est le seul artisan connu capable d'imiter le pion avec une telle perfection. Les PJ doivent cependant le retrouver rapidement, ce qui n'a rien d'évident car Zul passe son temps aux bains publics. Une fois contacté, Zul examine l'automate et dresse la liste des ingrédients dont il a besoin pour réaliser le pion, aidé par quelques *divinations* du calife (qui fait tout lui-même, pour éviter que la vérité sur cette affaire peu reluisante n'atteigne les oreilles du peuple). El-Halef enjoint les PJ de mettre la main sur les ingrédients très vite. Le pion doit être conçu à partir de bois de chêne-salamandre et recouvert de vernis créé avec une langue de serpent et des larmes de crocodile. Zul précise que ces ingrédients étonnants sont nécessaires pour maintenir la magie de l'automate, mais qu'il s'agit surtout de symboles et que les PJ sont libres de lui ramener des langues de serpents humains ou des larmes de crocodiles humains. Pour le bois, en revanche, il n'y a pas d'alternative.

Trouver une branche de chêne-salamandre

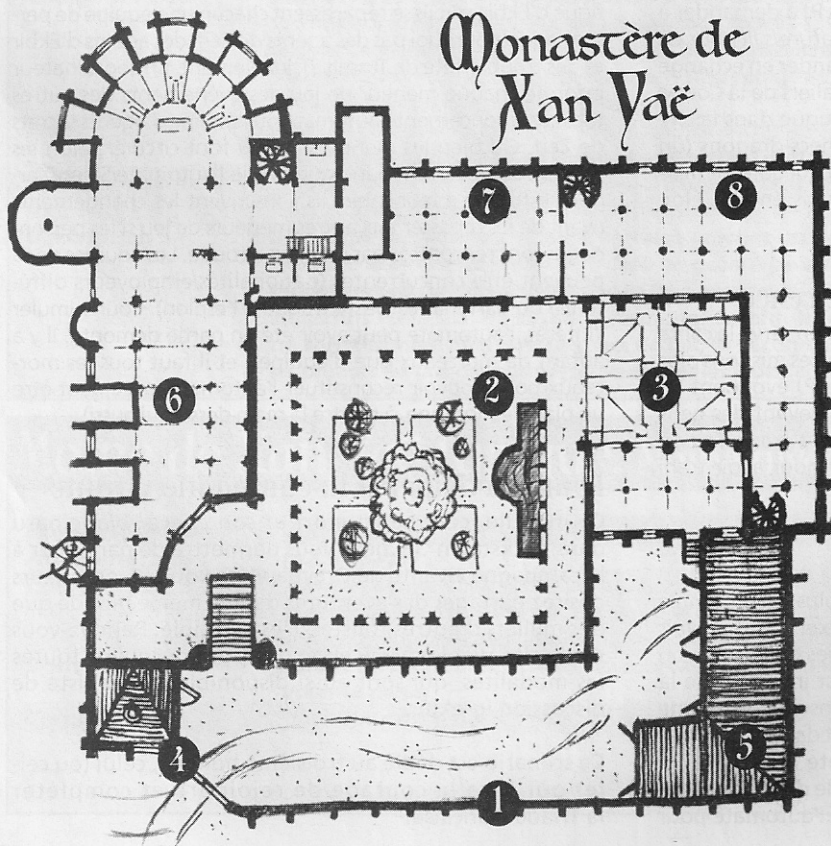
Bien entendu, le chêne-salamandre est un arbre rarissime, créé il y a des millénaires par un dragon botaniste. On n'en trouve plus depuis des siècles dans la nature. Tout le monde au palais ignore où on peut en trouver. Les PJ peuvent découvrir cette information en contactant des druides (ronchons comme il se doit) ou au pire en profitant d'indices glanés par Xargun avec une *divination*. Le seul chêne-salamandre actuellement existant en Ekbir se trouve dans le jardin intérieur d'un monastère de Xan Yaë situé dans la ville haute. Si les PJ posent la question aux moines, ils se voient refuser toute autorisation de toucher à "l'arbre sacré de Xan Yaë, symbole de croissance intérieure et de patience", soutien du calife ou pas. Xargun lui-même répugne à déclencher un petit scandale qui pourrait rendre publique sa stratégie d'échecs inavouable. Une solution peut consister à bluffer magistralement les moines, à corrompre un novice, ou bien à s'introduire dans le monastère discrètement et à voler une branche de l'arbre qui trône au milieu du jardin. Les moines sont de niveaux variables.

Trouver une langue de serpent

Il n'est pas bien difficile de se procurer un cadavre de serpent (Renseignements DD 15). Si les PJ n'y parviennent pas, ils peuvent se replier sur les "serpents humains". Ils peuvent couper la langue d'un courtisan condamné pour calomnies et mensonges, et croupissant dans une geôle, en échange de sa libération anticipée.

Trouver des larmes de crocodile

Il y a au moins trois solutions pour se procurer des larmes de crocodile convenables. Les PJ peuvent tenter de faire



LÉGENDES

- ❶ Le mur d'enceinte, haut de quatre mètres.
- ❷ Le jardin, où se trouve le chêne-salamandre. Il y a des buissons un peu partout, ainsi qu'un petit bassin.
- ❸ Sur cette dalle, les moines viennent souvent faire leurs exercices le matin et le soir.
- ❹ La porte d'entrée du monastère. De jour comme de nuit, un moine se tient de garde dans une petite cellule en face de l'entrée.
- ❺ Entrepôt.
- ❻ Lieu de culte.
- ❼ Cantine.
- ❽ Monastère.

pleurer Omar le Gros, le crocodile du zoo du calife (Dressage DD 20). Ils peuvent tenter de produire eux-mêmes des "larmes de crocodile" (Bluff DD 22). Dernière possibilité, ils peuvent se rendre dans la Cour des Miracles et tenter de recueillir les pleurs de mendiants professionnels. Motivés par le patriotisme ou par quelques coupes, les mendiants peuvent fournir ces larmes.

La fin de la partie

Si les PJ ramènent à Zul tous les ingrédients demandés, l'artisan fabrique en trois jours un pion qu'accepte l'automate. Celui-ci, sauf surprise, permet alors à Xargun de remporter la victoire. Le sultan déclare alors officiellement que l'interprétation de la 73^e sourate par le calife d'Ekbir n'est pas si idiote que cela, après tout. Le calife a marqué un point, mais en revanche le sultan refuse de régler d'autres problèmes politiques avec des parties d'échecs-dragons.

Fidèle à sa parole, Xargun rémunère grassement les PJ (au moins mille coupes chacun). Il leur donne aussi à chacun un présent de valeur (objet magique, lopin de terre, lettre de recommandation, entraînement spécial, accès au Zashassar, etc.).

Et pour quelques PX de plus

Encore des tiroirs

Le module peut être rallongé à l'infini en rajoutant des tiroirs scénaristiques. Par exemple, la Cour des Miracles peut monnayer son soutien contre un objet magique qui appartient au Mouqollad, et que les PJ devront d'abord dérober... Ou Omar le Gros peut s'avérer ne pleurer que devant une femelle de sa race, ce qui contraindrait les PJ à demander à un druide de lancer *convocation d'alliés naturels III* pour en faire venir une... Mais le druide peut demander en échange que les PJ "sauvent" la mascotte des Chevaliers de la Coupe et du Talisman, un chat-empereur qui a fugué dans la cité d'Ekbir. Les contraintes de la partie d'échecs-dragons (un coup par jour) mettent la pression sur les PJ qui doivent faire face à une accumulation d'épreuves de plus en plus éloignées de leur mission initiale.

Au service de Sa Sublime Munificence

À la suite de cette aventure, si les PJ l'ont bien servi, le calife peut décider de faire appel à eux pour diverses missions plus ou moins troubles. Dans tous les cas, si les PJ évoquent les dessous de "la guerre de la 73^e sourate" devant des gens étrangers à l'affaire, et que cela remonte aux oreilles de Xargun, il peut décider de les embastiller pour avoir trahi son secret d'État.

Jouer à haut niveau

L'automate joueur d'échecs-dragons est plus qu'un simple gadget. C'est un artefact baklunien, qui exerce un pouvoir énorme sur toutes les créatures draconiques dans un rayon de trois mille kilomètres. Le Zashassar est incertain de la façon dont il fonctionne, et préfère le conserver dans une cache magiquement gardée. Les PJ doivent dans un premier temps dérober l'automate pour le compte du gouvernement ekbirain, auquel le Zashassar refuse le droit d'accéder à l'automate. Puis, lorsque le calife utilise l'automate pour

jouer contre le sultan, l'artefact envoie des ordres aux créatures draconiques les plus puissantes de la région. Les pions sont de jeunes dragons, tandis que les pièces importantes sont des créatures âgées et redoutables. Les dragons métalliques sont représentés par les blancs, et les dragons chromatiques par les noirs. Soumis par l'artefact, les dragons s'envolent et attaquent les dragons de l'autre type, en fonction de la partie. Si un pion blanc prend une reine noire, par exemple, un jeune dragon d'or s'attaque au plus puissant dragon rouge dans un rayon de trois mille kilomètres. Si l'attaquant échoue, l'artefact ordonne à un autre dragon de l'attaquer, et ainsi de suite jusqu'à ce que le dragon rouge soit mort ou ait quitté l'aire d'effet de l'artefact. Dans ce cas, celui-ci sélectionne magiquement une autre reine, qui se fait elle aussi agresser. Les conséquences de la partie d'échecs sont trop graves pour rester inaperçues, et le calife demande aux PJ de trouver un moyen de gagner la partie sans prendre d'autres pièces, car il joue les noirs et n'a aucune envie de favoriser les dragons chromatiques des montagnes.

Ah ! bien sûr les agents secrets ennemis sont tous de niveau supérieur, et ils comptent parmi eux des karatékas danseurs d'ombre.

Spécial multitable

Il devrait être possible, en club ou en tournoi, d'utiliser ce scénario simultanément avec plusieurs tables de joueurs et plusieurs meneurs de jeu. Cela demande aux meneurs de jeu beaucoup de préparation et de concertation, pour éviter de se contredire ou de se laisser submerger par les joueurs. Soit les meneurs de jeu prennent en charge chacun un quartier spécifique d'Ekbir, soit ils se répartissent chacun une équipe de personnages (pourquoi pas des agents de Zeif, des agents d'Ekbir et des trouble-fête de Tusmit ?). Idéalement, un coordinateur informe chaque meneur de jeu des événements des autres tables qui concernent l'automate ou l'équipe d'agents secrets de Zeif. Ou bien les meneurs de jeu font circuler selon les besoins des cartons qui indiquent que l'automate/Saleh/Xargun se trouve à leur table. Ils y inscrivent les changements avant de les repasser aux autres meneurs de jeu si les personnages sont rencontrés par un autre groupe. Les équipes de PJ peuvent être concurrentes (nationalités/employeurs différents) ou partenaires (vaste traque à l'espion). Pour stimuler l'intérêt, l'automate peut avoir été en partie démonté. Il y a autant de morceaux que d'équipes, et il faut tous les morceaux pour pouvoir reconstituer l'automate (avec peut-être un plan de montage, à mettre la main dessus lui aussi).

Pour participer à la campagne vivante

Ce module, comme *La mort et son cheval blanc* paru dans Backstab n°33, peut vous permettre de participer à la campagne vivante de Greyhawk. Si vous et vos joueurs désirez partager des aventures dans le même monde que des milliers d'autres rôlistes, c'est possible. Rendez-vous sur le site web www.ekbir.org pour découvrir toutes les modalités, qui sont aussi disponibles sur la liste de discussion lg-ekbir.

Ce scénario est dédié au troisième homme, celui (ou celle) qui aura le courage de rejoindre et compléter la Triade française.

PNJ

Saleh le Voilé, Roublard/moine niveau 7/1

HUMAIN BAKLUNIEN	âgé de 29 ans	31 PV CA 12 (DEX) RÉF +7 VIG +4 VOL +6 FOR 11 DEX 14 CON 9 INT 14 SAG 11 CHA 13 AL LN FP 8
Att mains nues	(+5, 1d6)	
Poignard de maître	(+8, 1d4)	
Compétences :	Acrobaties +6, Bluff +6, Concentration +1, Connaissances (mystères) +5, Contrefaçon +3, Crochetage +4, Décryptage +13, Déguisement +7, Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Escalade +3, Estimation +6, Évasion +10, Fouille +3, Langage secret +7, Langues (bas baklunite, ancien baklunite, commun), Lecture sur les lèvres +5, Maîtrise des cordes +5, Natation +1, Perception auditive +4, Psychologie +2, Renseignements +14, Sens de l'orientation +3, Utilisation d'objets magiques +7, Vol à la tire +6	
Dons :	Botte secrète (daque), Course, Science du combat à mains nues, Talent (Renseignements), Volonté de fer	
Spécial :	capacités de roublard, capacités de moine	
Équipement :	gadgets d'espion, anneau de feuille morte, poignard de maître, sable.	
Citation typique :	"Mon nom est Del. Ab Del."	
Description :	moine défroqué et agent secret, Saleh le Voilé a de nombreuses identités et d'innombrables maîtresses, auxquelles il doit une grande partie de ses informations. Maître espion au service du sultan Murad depuis de nombreuses années, il accomplit sa besogne avec style et panache.	

Greyhawk

Agent secret typique, Roublard niveau 3

Humain baklunien	âgé de 25 ans	17 pv CA 11 (Dex) Réf +4 Vig +1 Vol +3 For 10 Dex 13 Con 10 Int 13 Sag 11 Cha 11 AL LN FP 3
Att poignard	(+2, dégâts 1d4)	
Poignard de lancer	(+3, 1d4)	
Compétences :	Bluff +1, Crochetage +2, Déguisement +3, Déplacement silencieux +3, Discrétion +6, Évasion +4, Fouille +2, Langage secret +1, Langues (bas baklunite, ancien baklunite), Perception auditive +1, Renseignements +6, et une des spécialités au choix parmi Contrefaçon +9, Décryptage +9, Escalade +8, Estimation +9 ou Lecture sur les lèvres +9	
Dons :	Course, Talent (spécialité choisie), Volonté de fer	
Spécial :	pouvoirs de roublard ; Équipement : gadgets d'espion, poignard.	
Citation typique :	"Hum ! Je crois bien que nous sommes suivis, camarade Izno... - Pas de noms, camarade Goud, pas de noms !"	
Description :	il s'agit de voleurs de Zeif à qui certains proches du sultan ont laissé un choix simple, rejoindre le service du sultan ou croupir en geôle à jamais. Quelques années d'espionnage les ont endurcis et ils se contentent de faire leur travail avec efficacité, sans prendre de risques superflus (cela, ils le laissent à leur chef Saleh). Ils ont très peu d'esprit d'initiative et ne fonctionnent bien qu'en équipe. En fait, ils se connaissent si bien qu'ils ont tendance à finir les phrases les uns des autres (souvent avec les mots "comme le dit si bien le manuel").	

Moine de Xan Yaë typique, Moine niveau 2

Humain baklunien	âgé de 20 ans	12 pv CA 11 (Sag) JS Réf +3 Vig +5 Vol +6 For 12 Dex 10 Con 10 Int 12 Sag 13 Cha 8 AL LN FP 2
Att mains nues	(+2, 1d6+1)	
Compétences :	Acrobaties +4, Concentration +4, Connaissances (mystères) +3, Discrétion +2, Équilibre +4, Escalade +5, Langues (bas baklunite, ancien baklunite), Natation +3, Perception auditive +5, Saut +5	
Dons :	Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Vigueur surhumaine, Volonté de fer	
Spécial :	Pouvoirs de moine.	