

EKB 5-01

Dans l'ombre de la haine

Une Dungeons and Dragons® aventure régionale Living
Greyhawk™
en 1 round pour Ekbir

par David Concher

Triad Edit: Gaël Richard

Circle Edit: Tim Sech

Le festival du Regain est proche et avec les beaux jours reviennent les compétitions de Kura, de Sibaq al Khaïl et surtout la grande course de chevaux du Trophée des Champions cette année. Mais au-delà des festivités, de bien sombres choses se trament en Ekbir. Des visages comme des noms familiers ressurgissent du passé et c'est une toute autre course que vont devoir effectuer nos héros... Il est recommandé, mais pas indispensable, d'avoir joué l'aventure *Consumé par son amour*. Une aventure pour les APLs 2-12.

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

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

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

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com

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

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.

Niveaux Living Greyhawk

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

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

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

	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	

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.

- Essayez de monter une table de six personnages de 1er 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 en 2 rounds, qui se passe en Ekbir. Les personnages domiciliés à Ekbir

dépendent deux unités de temps par round, tous les autres dépendent 4 unités de temps par round. Les frais d'entretien standard de l'aventurier coûtent 24 PO par round. Un entretien riche coûte 100 PO par round. Un entretien luxueux coûte 200 PO par round.

Prologue

Enfin de retour à Ekbir...

... Voilà plusieurs mois déjà qu'il avait dû s'exiler afin d'échapper à l'inquisition mais à présent le regard de tout Ekbir se tournait vers le nord et les Ataphades. Déjà il pouvait apercevoir les minarets et la coupole bleutée du Mausolée du Grand Prêtre. Ce retour à la maison lui procurait la joie de revoir toutes ces scènes familiales mais aussi le souvenir de la raison de son départ. L'enfant était né, marchait peut être. Il avait sacrifié l'avenir d'une vie paisible sur les conseils d'un bien triste intrigant. « La colère il a mis dans mon cœur, son fruit, ma vengeance il

essuiera... »

Contexte de l'aventure

Il y a à peine un an à présent, Hakim Ibn Sahiel avait entraîné Feitna Kunrummi dans l'adultère au travers d'une folle passion. Mais cette histoire devait se finir de façon tragique lorsque ce dernier assassina son mari sur les « conseils d'un ami » (voir le scénario Ekbir *Consumé par son amour*).

Cet « ami » ou confesseur est un prêtre et érudit que Hakim avait rencontré dans sa jeunesse et avec qui il s'était lié d'amitié. Ce prêtre, Vaissim, a succombé il y a plusieurs années à sa passion des écrits magiques et est devenu un dévot de Vecna. Il n'en demeure pas moins que c'est le seigneur d'un iqta et qu'il est d'ascendance noble.

Vaissim a intrigué pour se placer aux endroits où il pourrait obtenir des informations précieuses et il devint un espion très précieux pour les îles du nord. Poussé par sa passion des recherches, il se mit aussi en quête de connaissances et d'objets précieux pour ses maîtres. C'est dans ce but qu'il utilisa Hakim pour se débarrasser d'un gêneur (Hasor Kunrummi) afin de placer une proie plus aisée (Tarek Yundilla) à une position stratégique.

En effet Hasor et Tarek étaient tous les deux pressentis comme candidats pour succéder à une importante position honorifique en qualité de maître éleveur de pur sang : grand maître des haras du Calife. En plus du titre et de la renommée, cette position apporte une influence notable au niveau des lois régissant le commerce des chevaux ainsi que la possibilité de côtoyer le gratin de la noblesse et de la chevalerie (une manne d'informations et de rumeurs !). Tarek, de par sa nature plus volage

(célibataire et appréciant à sa juste valeur la gente féminine) était une proie plus facile. Vaissim avait donc placé ses pions et seule la possibilité de voir Hasor obtenir le poste le gênait. Il a donc manipulé Hakim qu'il savait en « affaire » avec la femme de Hasor afin que ce dernier en vienne à éliminer le marchand.

Une fois Hasor mort, Tarek obtint le poste convoité et il put mettre son plan à exécution : il attira Tarek en dehors de ses murs à l'aide de la courtisane qu'il fréquentait (une certaine Seriena qu'il avait sous son contrôle), le kidnappa et procéda à un échange en mettant un de ses agents à sa place (un doppelgänger). Par un coup du sort, Seriena parvint à se libérer du sortilège qui la charmait (*domination*) en voyant Tarek tomber dans l'embuscade et s'enfuit, l'esprit encore embrumé par le songe de ce qu'elle avait fait. Vaissim envoya ses tueurs à ses trousses et on la retrouva morte peu après sans qu'elle n'ait pu révéler quoi que ce soit (sort de quête).

Après quelque temps, ses efforts allaient se révéler fructueux puisque Tarek (enfin son double) eut vent d'une affaire intéressante. On lui demanda sous le sceau du secret de tenir prêt trois chevaux hors pair à partir au plus vite de la cité et trois autres près d'un gué au sud de Bandar-Zyarat. La faculté de lire les pensées du doppelgänger lui apprit en outre que trois Faris étaient chargés d'aller chercher quelque chose de précieux là-bas dans le plus grand secret pour le ramener à la capitale au plus vite. Étant par ailleurs au courant du récent échec de la prise de la ville par les forces Ataphades, il flaira le filon et décida de tendre une embuscade aux chevaliers pour s'emparer de la chose.

Mais Vaissim avait pourtant oublié la ténacité de Hakim qui était parvenu à échapper à l'inquisition jusqu'à présent. Ce dernier allait bouleverser ses plans, avec les personnages marchant dans l'ombre de sa haine...

Résumé de l'aventure

Introduction

Les personnages arrivent à Ekbir par la route commerciale venant de Kofeh pour célébrer le festival de Regain et l'arrivée du printemps.

Rencontre 1 : Quand parlent les morts

Les personnages sont les témoins de la découverte du corps de Seriena. C'est l'élément qui les mettra sur la piste de Tarek et d'une affaire qui n'est pas encore terminée. L'enquête commence.

Rencontre 2 : Feitna et Sariel

L'enquête amène le personnage à rencontrer Feitna et son jeune enfant (Sariel). Elle a vu l'ara (perroquet) de Hakim, l'assassin de son mari.

Rencontre 3 : Tarek Yundilla

Les personnages confrontent Tarek et découvrent sa vraie nature. Ils trouvent des indices sur les plans de

l'embuscade (une carte précise la date de passage des cavaliers).

Rencontre 4 : La Mort qui rampe

Les personnages ont éveillé des soupçons chez leurs ennemis. Ces derniers vont tenter d'en finir en leur envoyant des assassins.

Rencontre 5 : Une Vieille Connaissance

Les personnages sont confrontés à une vieille connaissance...

Rencontre 6 : Vers l'embuscade

Les personnages se rendent à bride abattue sur le site de l'embuscade pour retrouver les trois cavaliers. Les personnages peuvent passer par un marais et voir une sorcière qui retient des enfants ou longer la forêt. Ils choisissent une route.

Rencontre 7 : La Vieille Ferme

Les personnages parviennent au lieu de l'embuscade pour attendre les trois Faris. L'attaque surgit d'un coup.

Rencontre 8 : La page maudite

Il faut à présent ramener l'étui à parchemin que transportent les Faris au grand temple de Al'Akbar dans la cité d'Ekbir.

Epilogue et Image finale

Les personnages rentrent à Ekbir.

Introduction

Nous sommes aujourd'hui Peloris et à une bonne quinzaine du festival de Regain qui marque le début du printemps. À nouveau les caravansérails aux abords de la cité d'Ekbir ont enflé. Les marchands et les voyageurs s'empressent de rejoindre la cité afin de réserver les meilleures auberges et des places aux premiers rangs des gradins montés sur le Maïdan d'Al'Akbar, places qui se vendent déjà à prix d'or au sens propre ! Les paris vont bon train aussi, l'équipe de Kura des Kunrummi parviendra-t-elle à laver la défaite essuyée face aux Yundilla l'hiver dernier ? L'étalon Mélopée d'Issar trouvera-t-il un rival ?

Avant de débiter l'aventure, faites tirer six jets de dés à chaque joueur et notez-les dans l'annexe 2. Ils serviront plus tard au cours de l'aventure. Découper et distribuer aussi s'il y a lieu les informations données par les organisations métaludiques à leurs membres (annexe 8).

Dans un peu plus d'une semaine, les festivités du festival de Regain débiteront mais déjà vous apercevez des scènes vous indiquant l'imminence de la célébration : des prêtres se tiennent déjà au milieu de champs et bénissent les récoltes alors que l'on sème le grain. C'est au détour d'une colline et alors que vous êtes témoin de ces bénédictions que la cité d'Ekbir la sainte apparaît, majestueuse. A ses pieds les caravansérails débordent de marchands et les portes de la cité sont grandes ouvertes pour laisser entrer et sortir les flots humains.

Après une bonne attente vous rejoignez à votre tour les portes. Là plusieurs gardes de la ville vous rappellent les règles de la ville tout en inspectant d'un air plus méfiant les plus armés d'entre-vous. En effet, les festivals sont toujours des périodes plus sensibles.

A noter que les personnages qui ne sont pas présentables (qui n'ont pas payé leur entretien et ont raté leur jet de survie) se voient refuser l'entrée dans la ville à moins de réussir un jet de Diplomatie ou Bluff [DD15]. Les autorités préfèrent éloigner les mendiant pendant cette période.

Vous voilà dans la ville. Heureux, vous retrouvez les parfums familiers des étalages d'épices, le bruit incessant des marchands et colporteurs vantant leurs produits, les conteurs, danseurs et musiciens ça et là qui cherchent la renommée au coins des avenues. Mais vite, il vous faut trouver un toit au plus vite...

Les personnages doivent à présent trouver une auberge. Evidemment les membres d'organisations qui ne payent pas leur entretien peuvent loger dans les bâtiments de leurs organisations respectives. Pour les autres, il sera nécessaire de chercher...

Vous pouvez dès à présent donner aux joueurs qui le demandent les dernières nouvelles, les bruits et rumeurs du moment (référez-vous aux nouvelles officielles, aux derniers scénarios, au méta-jeu...).

Laissez-leur aussi une journée pour faire ce qu'ils veulent dans la ville (prier au temple d'Al'Akbar, faire réparer une armure, rendre visite à Feitna...). Ce seront autant d'occasions de lâcher telle ou telle rumeur (méta-jeu).

Rencontre 1: Quand parlent les morts

C'était une course absolument magnifique. Vous êtes encore tout excités et vos oreilles résonnent encore des échos des cris de la foule qui s'était pressée sur le Maïdan. Et c'est autour d'un repas que vous vous retrouvez à la taverne du Croissant Maure, endroit très prisé et d'autant plus ce soir car la célèbre danseuse Nourah s'y produit... Son interprétation de la danse des sept voiles est très suggestive dit-on !

(Voir l'annexe 2 de *Consumé par son amour* pour la description de la taverne, mais ce n'est pas nécessaire au bon déroulement du scénario).

C'est là encore l'occasion de laisser échapper quelques rumeurs (méta-jeu).

Vous êtes attablés près de la fenêtre qui est grande ouverte car la journée a été radieuse et que le climat est bien doux depuis quelques jours. Cela permet aussi à l'épais nuage de fumée s'élevant des narguilés de s'échapper un peu.

Vous attendez avec impatience le début du spectacle en vous délectant de l'agneau grillé et du vin du Qaradol. Soudain un cri perçant vient troubler votre repas. Il vient de l'autre côté de la rue. Vous apercevez là-bas une grosse femme qui agite les bras alors que quelques personnes s'approchent d'elle, interloquées.

La grosse femme est une blanchisseuse qui a pour habitude de passer chaque semaine chez Seriena pour prendre du linge sale et lui en rapporter du propre. Elle a frappé à la porte et comme on ne lui répondait pas, est entrée avec la clé que lui avait confiée Seriena. Elle est alors tombée sur son cadavre. Elle est en état de choc car le cadavre, qui gît là depuis une semaine, a un aspect particulièrement effrayant de par les vers qui ont commencé à le ronger, sans compter l'odeur...

Si les personnages s'approchent, ils peuvent saisir des bribes de mots entre les sanglots de la femme.

« Elle est morte...morte... Je suis passée la semaine dernière pour prendre le linge comme d'habitude... et je reviens et... c'est horrible.. »

Vous pouvez par ailleurs discerner dans le couloir de la maison devant laquelle elle se tient, un panier à linge en osier renversé avec du linge propre à côté d'une porte ouverte.

Vous pouvez décider d'aller jeter un coup d'œil comme le font deux témoins de la scène.

Demandez à vos joueurs ce qu'ils comptent faire et poursuivez avec le paragraphe suivant, s'ils vont voir la scène du crime. Sinon décrivez l'arrivée des gardes et ce qu'ils peuvent apercevoir.

Comme vous vous rapprochez de la porte entrouverte, une forte odeur de décomposition vous saisit. Le panier à linge qui est renversé près de la porte contient des habits de femme d'une bonne qualité à en juger par la finesse des broderies. Vous distinguez même des sous-vêtements relativement osés ! Ce sont là les habits d'une femme du monde sans doute habituée à fréquenter des lieux d'un certain standing. Vous poussez la porte et vous retrouvez face à une scène effrayante : le corps d'une jeune femme gît sur un épais tapis aux motifs géométriques. Elle est à moitié nue. Ses vêtements ont été arrachés en partie, mais ce sont les vers qui lui sortent des orbites et de la bouche qui vous donnent la nausée.

Un jet de Connaissance (folklore) ou de Connaissance (royauté/noblesse) [DC 15] permet de se faire une bonne idée de la profession de la jeune femme par un regard sur ses vêtements et son intérieur : une courtisane. Un jet de Premier soins de [DC 15] apprendra que la jeune femme est morte depuis une semaine environ ; de [DC 18] que malgré l'état du cadavre, la mort a été causée par des coups au thorax (de larges hématomes en témoignent) ; une réussite [DC 20] permettra de découvrir une entaille au niveau de la jugulaire faite par une arme blanche après le décès, peut être dans le but de s'assurer de la mort. Un jet [DC 35] permettra de noter qu'il y avait

sans doute déjà deux petites plaies plus anciennes et cicatrisées au niveau du coup de poignard dans le cou...

Les appartements de la jeune femme qui sont de taille modeste sont en revanche très bien meublés et décorés. On note aussi la présence d'un coffre à bijoux vide sur une coiffeuse. Un jet de Fouille [DC 15+APL] permet de découvrir des traces d'effractions sur la porte. Un jet d'Intelligence [DC 15] indique toutefois que quelque chose cloche dans la scène : la femme paraît avoir été volée à en juger par le coffre à bijoux, mais le voleur aurait négligé de s'emparer de précieuses robes brodées de pierreries et de quelques objets très précieux comme un petits cadre près du lit... pour le moins étrange.

La garde arrivera peu après et s'empressera de sécuriser le périmètre, interrogeant toute personne à l'intérieur du bâtiment et autour (à l'auberge).

Les personnages d'une allure peu engageante (sans entretien) seront amenés à un poste de garde pour être questionnés davantage mais seront relâchés assez rapidement car les géôles sont déjà encombrées d'habitants un peu trop festifs !

L'enquête pourra donc vraiment débiter le lendemain. Il est important de laisser aux joueurs l'initiative de mener l'enquête même s'ils peuvent paraître un peu perdus au début.

Ils peuvent apprendre en questionnant les habitants du quartier et en réussissant un jet de Renseignement [DC 15] que Seriena semblait fréquenter des lieux plutôt huppés. On l'aurait même vue plusieurs fois se faire déposer chez elle par une calèche ! Elle semblait pourtant célibataire et on ne lui connaissait pas d'emploi à proprement dit... Elle se faisait sans doute entretenir par des amants...

Une réussite de [DC 20] permettra de tomber sur une voisine qui révélera ceci :

« Oui, oui, je me rappelle bien que ce matin là encore très tôt j'ai été réveillée par le bruit de chevaux dans la rue. Pensez-vous que l'aube soit une heure pour rentrer chez soi ? Enfin, je me glissais derrière mes volets pour jeter un œil ... non pas que c'est là mon habitude vous comprenez mais je me demandais bien à qui je devais de voir ma nuit ainsi écourtée ! Quoi qu'il en soit devinez ce que j'aperçus alors : notre demoiselle Seriena qui descendait toute élégante qu'elle est d'une ravissante calèche tirée par deux chevaux élancés. Elle rentra bien vite et la calèche s'éloigna rapidement... j'ai tout de même remarqué un blason sur la portière, une sorte de cimenterre... ».

Un jet de Connaissance de la noblesse ou de Connaissance bardique [DC 17] permettra de reconnaître le blason de la famille Yundilla. Un jet de Renseignement [DC 13] permettra d'arriver aux mêmes conclusions.

Après renseignement, il y a bien évidemment plusieurs membres de l'illustre famille dans la ville, en particulier dans la garde du palais, parmi les

officiers dans la marine, ainsi que l'ambassadeur de la famille au palais... mais c'est Tarek Yundilla qui viendra le plus vite aux lèvres de gens qu'on interroge. En effet, avec l'approche de la rencontre de Kura et des Sibaq al Khaïl (courses de chevaux) et en particulier du Trophée des champions. En plus du fait qu'il a acquis la direction des haras du Calife, Tarek est une personne très en vue à cette heure.

Se renseigner sur Tarek amènera aussi les rumeurs sur la triste disparition de son rival Hasor Kunrummi dans l'incendie de sa demeure l'an passé. Le pauvre homme a laissé une veuve et un jeune enfant. Il est possible d'apprendre assez facilement en se renseignant que Feitna Kunrummi a regagné sa demeure en ville après plusieurs mois passés au haras familial à la frontière du Dezbat. Ce sont toutefois à présent les frères de son mari qui gèrent les affaires de la famille ici à la capitale. Passez à la rencontre 2 si les personnages désirent rendre visite à Feitna, à la rencontre 3 s'ils rendent visite à Tarek Yundilla.

Les rumeurs suivantes pourront aussi être portées aux oreilles des personnages à la discrétion du MD ou si un personnage utilise la compétence Renseignement : [DC 10] pour apprendre une rumeur, [DC 12] pour apprendre deux rumeurs, [DC 14] pour apprendre trois rumeurs et ainsi de suite jusqu'à [DC 20] pour apprendre toutes les six rumeurs (tirer aléatoirement les rumeurs obtenues si le personnage ne les trouve pas toutes). Notez que l'utilisation de la compétence Renseignement prend plusieurs heures.

- ✓ Les deux chevaux favoris pour le Trophée des Champions sont Arsenal du Tombeau du Haras Kunrummi et Mélopée d'Issar du Haras Yundilla.
- ✓ On a signalé des disparitions d'enfants. Après plus de recherche, un personnage peut apprendre qu'il s'agit de deux enfants qui jouaient tard dans la rue. Le fils d'un alchimiste et l'enfant d'une de ses voisines (ce sont les enfants qui ont été kidnappés pour être remis à la sorcière de la rencontre 6).
- ✓ Tarek Yundilla a été nommé récemment Maître des haras du Calife. Il aligne sur la ligne de départ du Trophée des Champions son meilleur cheval et le favori de la course : Mélopée d'Issar.
- ✓ La guerre contre les Ataphades a été déclarée et avec le printemps qui arrive, la flotte va bientôt appareiller à la conquête des îles maudites.
- ✓ Les chantiers navals sont toujours à la recherche de main d'œuvre à la suite de la décision du Calife de faire construire soixante navires de guerre.
- ✓ Le haras Kunrummi aligne Arsenal du Tombeau sur la ligne de départ du Trophée des Champions. Le cheval est en forme et pourrait bien offrir à la famille une victoire en compétition, ce qu'elle n'a pas connu

depuis la mort mystérieuse de Hasor Kunrummi il y a plus de deux ans à présent.

Rencontre 2: Feitna et Sariel

A un moment ou à un autre, les personnages désireront peut être rencontrer Feitna Kunrummi. Ils pourront alors se rendre dans les beaux quartiers de la capitale. Obtenir une entrevue nécessitera un jet de Diplomatie [DC 18]. Les personnages ayant joué le module *Consumé par son amour* seront immédiatement admis s'ils ont conservé le secret de Feitna et éconduit s'ils ont révélé son secret lors du module (aux frères comme au Mouqollad).

Vous (re)trouvez la superbe demeure de Hasor Kunrummi. Le majordôme vous prie de le suivre et vous fait monter dans la bibliothèque qui doit servir aussi de fumoir à en juger par les ravissants narguils et l'odeur tenace de la feuille de pomme. Là, se tient Feitna, un visage d'une beauté pénétrante mais qui semble comme empreint d'une souffrance, d'une tristesse. Elle vous sourit néanmoins et vous invite à prendre place sur les confortables coussins de cuirs.

Feitna parlera honnêtement mais ne révélera rien de son adultère. Elle est évidemment au courant de la nomination de Tarek au prestigieux poste, un poste qui serait peut être revenu à son mari s'il était toujours vivant. Elle connaît aussi Tarek, mais ne l'a pas vu depuis plusieurs mois, depuis l'enterrement de son mari en fait. Tarek semblait alors affecté par la mort de Hasor. Selon elle, les deux hommes se respectaient. Elle connaît aussi les rumeurs qui prêtent à Tarek des mœurs un peu légères en ce qui concerne les femmes. Il aime en effet se rendre aux réceptions et fréquente avec joie les courtisanes. Aucune d'elle n'est cependant encore parvenue à lui mettre la bague au doigt !

A un moment, on entendra un enfant pleurer dans la cour. Feitna se dirigera vers la fenêtre et fera un signe à la servante de monter. Peu après, cette dernière se présentera avec un bébé de quelques mois.

L'enfant que la servante tend à Feitna a un visage rond et jovial. Il respire la gaieté et ses cris semblent ranimer des flammes dans les yeux de sa mère, dont il a les yeux justement dirait-on. Il agite en riant, et en laissant paraître deux petites dents, une longue plume rouge vif.

Les personnages ayant joué le module précédent reconnaîtront peut être (jet de Connaissance (nature) [DC 15]) une plume de l'ara (le perroquet familier de Hakim).

Le mage désireux de connaître son enfant a en effet envoyé son familier près de ce dernier ! Cela pourra renseigner les personnages sur la présence du meurtrier de Hasor dans les environs... Il n'agira pas pour le moment mais restera à l'écart jusqu'à ce que les personnages montrent de l'intérêt pour Tarek.

Feitna apprendra aussi aux personnages que le jeune poulain de sa jument a bien grandi et qu'il gambade au haras, c'est un cheval rapide et plein d'avenir. Elle l'a baptisé Etoile. Elle espère que son père Arsenal du Tombeau apportera une victoire à la famille.

Note

Les personnages seront sans doute ensuite désireux de rencontrer Tarek Yundilla. Un jet de Diplomatie [DC 20] sera nécessaire pour cela car c'est un homme très pris. Cependant, le fait de citer le nom de Seriena et/ou celui de Hasor donnera un bonus de +5 à ce jet. Un membre de l'une des organisations métaludiques suivantes sera reçu automatiquement avec ses compagnons s'il le désire : Noblesse, Noblesse royale, Clergé de la Foi exaltée à partir du rang d'altyn, Faris d'Ekbir à partir du rang de frère, 'Askari et Marine à partir du rang d'amir de 5, Garde sacrée du Calife, Zashassar d'Ekbir à partir du rang d'initié, Consortium du Mouqollad à partir du rang de maître-marchand, Clergé d'Istus à partir du rang d'oracle.

Rencontre 3: Tarek Yundilla

Tarek Yundilla possède toujours l'échoppe stylée que certains lui connaissent.

(Voir l'annexe 3 pour le bureau de Tarek).

L'assistant de Tarek ne laissera pas entrer de gens armés dans l'office :

« Bon sens et réparti sont les seules armes tolérées ici messieurs ! »

Tarek recevra les personnages dans son office dans les beaux quartiers. Il restera derrière son bureau en invitant les personnages à s'asseoir dans de confortables fauteuils.

Tarek (le doppelganger) est bien évidemment désireux de rencontrer les personnages, d'autant plus si ces derniers se sont déjà fait remarqués dans *Consumé par son amour* ou ont cité les noms de Hasor ou Seriena en demandant un entretien. Il commencera d'ailleurs à scruter les aventuriers à l'aide de son pouvoir de *lecture des pensées* avant que ceux-ci ne pénètrent dans l'office afin d'avoir l'avantage. Utilisez pour cela le septième des jets de dés demandés aux joueurs au début du scénario comme jet de sauvegarde.

Le but de Tarek est bien évidemment d'apprendre pourquoi ils sont là et s'ils soupçonnent quelque chose à son sujet ou au sujet de la mort de Seriena. Il orientera d'ailleurs habilement la conversation afin de déterminer cela. Le troisième jet secret tiré servira de jet de Psychologie qui sera opposé à son jet de Bluff afin de déterminer qu'il cache certains éléments.

Une différence de plus de 10 en faveur d'un personnage lui indiquera que quelque chose cloche avec Tarek.

En dehors de cela, il faut jouer Tarek comme le parfait dandy avec le vent en poupe (notre usurpateur est très bon acteur).

Lui poser des questions sur des moments de sa vie où Tarek n'avait pas été remplacé l'amènera à feindre d'avoir oublié (avec un certain dédain, par exemple : « c'était une réception pitoyable de tout façon ... » ou « peut être oui, mais quoi qu'il en soit cette personne ne m'aura pas laissé de souvenirs mémorables »). On utilisera alors le premier jet secret tiré pour un autre jet opposé de Psychologie contre son Bluff afin de déterminer qu'il semble gêné et élude le sujet.

Dans tous les cas, Tarek gardera toujours son calme. Après tout, il est de famille royale et qui oserait s'en prendre à lui ? Dans la pire des situations, il préférera tenter l'intimidation en proférant des menaces (« j'en parlerai à mon cousin jeune homme et vous vous mordrez les doigts d'avoir été si irrévérencieux »...).

Si les personnages parvenaient malgré tout à le confondre sans équivoque (voir à l'en persuader), Tarek tenterait de s'enfuir pour avertir son maître (au moyen d'un message envoyé à l'aide d'un pigeon voyageur).

APL 2 (EL 4)

☛**Tarek**: Doppleganger Rog1; pv 26; Cf. *Manuel des monstres page 67*.

APL 4 (EL 5)

☛**Tarek**: Doppleganger Rog2; pv 31; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 7)

☛**Tarek**: Doppleganger Rog4; pv 40; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 9)

☛**Tarek**: Doppleganger Rog6; pv 49; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 11)

☛**Tarek**: Doppleganger Rog8; pv 58; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 13)

☛**Tarek**: Doppleganger Rog10; pv 67; Cf. Annexe 1.

Tactique:

En cas d'affrontement, Tarek fera tout pour s'enfuir comme utiliser le pouvoir de son armure et un bâtonnet de fumigène qui est dans son bureau. Son but est de prévenir son maître que le plan est en danger en lui envoyant un pigeon porteur d'un message. Il y a un pigeonnier au dernier étage de la bâtisse et il s'y rendra au plus vite.

Trésor:

APL 2: L: 1 po; C: 79 po; M: 0 po.

APL 4: L: 1 po; C: 199 po; M: 0 po.

APL 6: L: 1 po; C: 0 po; M: *Ring of mind shielding* (666 po par personnage).

APL 8: L: 1 po; C: 0 po; M: *Ring of mind shielding* (666 po par personnage), *Boots of striding and springing* (458 po par personnage).

APL 10: L: 1 po; C: 0 po; M: *+1 mithral chain shirt of Shadow and Silent move* (800 po par personnage), *Ring of mind shielding* (666 po par personnage),

Boots of striding and springing (458 po par personnage).

APL 12: L: 1 po; C: 0 po; M: *Cape of the mountebank* (840 po par personnage), *+1 mithral chain shirt of Shadow and Silent move* (800 po par personnage), *Ring of mind shielding* (666 po par personnage), *Boots of striding and springing* (458 po par personnage).

Quelque soit l'APL, le doppelganger possède aussi le sceau de Tarek Yundilla.

Le Bureau de Tarek

Dans un compartiment secret du bureau de Tarek (jet de Fouille [DC 12+APL]) se trouvent deux lettres (voir annexe 4). Inutile de faire un jet pour savoir que Haokyar est le premier ministre du Calife !

Développement :

A l'issue de ce chapitre, les personnages auront soit fait tomber le masque et découvert les notes de Tarek, soit éveillé suffisamment de soupçons pour faire agir leurs ennemis, dans les deux cas, passez à la rencontre 4.

Rencontre 4: La Mort qui rampe

Après la rencontre précédente, soit les personnages n'ont pas combattu ni démasqué Tarek soit ils l'ont combattu, capturé ou tué. Dans le premier cas, Tarek a été inquiet par les personnages et décide d'agir. Il fait appel à des agents sombres des Ataphades. Dans le second cas, les personnages sont la cible des assassins qui cherchent à les éliminer avant qu'ils n'ébruient ce qu'ils auraient pu apprendre.

Dans tous les cas, que ce soit sur ordre de Tarek ou de leur propre initiative, des assassins prennent immédiatement les personnages en filature dès leur sortie de la maison de Tarek.

Pour déterminer si les personnages se rendent compte qu'ils sont suivis, faites en secret pour chaque personnage un jet opposé de Détection (Spot) contre la Discrétion (Hide) de chaque assassin. Attention, les assassins ne se déplacent pas en groupe mais individuellement. Il est possible que certains d'entre eux soient repérés et d'autres non.

Si les personnages repèrent certains des assassins qui les suivent

Les personnages peuvent tenter de capturer le ou les assassins qu'ils ont repérés. Un assassin se rend compte qu'il a été repéré s'il remporte un jet opposé de Détection contre la Dissimulation des personnages qui l'ont repéré. Un personnage peut aussi décider d'utiliser la compétence Bluff pour faire croire à l'assassin qu'il n'a pas été repéré. Dans ce cas, c'est un jet opposé de Psychologie (Sense Motive) de l'assassin contre le Bluff du personnage qui s'applique.

Les assassins repérés tenteront de s'enfuir d'abord en essayant de semer les personnages, ensuite, si les personnages leur courent après, en s'enfuyant le plus vite possible ou en utilisant des moyens magiques à leur disposition. Les assassins qui n'auront pas été découverts suivront discrètement les personnages en se tenant prêts à intervenir en cas de combat. Si les personnages se divisent, les assassins aussi, à raison d'un assassin par personnage.

Si les personnages rattrapent un ou plusieurs assassins et essayent de les arrêter ou de les capturer ou si les assassins repérés ne parviennent pas à les semer, passer au combat (les assassins attaquent alors les personnages si ces derniers n'ont pas déjà attaqué). Les assassins non découverts frapperont alors les personnages par surprise pour aider leurs complices.

Si le combat n'a finalement pas lieu (par exemple si les assassins repérés ont pu semer les personnages), les assassins non repérés reprennent leur filature pour déterminer où logent les personnages. Si les personnages se séparent à ce moment-là et qu'il y a plus de personnages que d'assassins, choisissez aléatoirement les personnages que décideront de suivre les assassins. Si certains personnages dont la demeure a été identifiée logent dans des endroits où les assassins peuvent facilement s'introduire (auberge par exemple ou maison ordinaire), passez au paragraphe ci-dessous sur *l'Attaque de nuit*.

APL 2 (EL 4)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling; pv 5 chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 4 (EL 6)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling War1; pv 10 chacun; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 8)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling Rog3; pv 19 chacun; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 10)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling Rog3/Ftr2; pv 34 chacun; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL12)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling Rog3/Ftr2/Asn2; pv 45 chacun; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL14)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling Rog3/Ftr2/Asn4; pv 56 chacun; Cf. Annexe 1.

Si aucun des assassins n'est repéré pendant la filature

Les assassins suivent les personnages pour déterminer où ils logent. Si certains personnages logent dans des endroits où les assassins peuvent facilement s'introduire (auberge par exemple ou maison ordinaire), passez au paragraphe ci-dessous sur *l'Attaque de nuit*.

L'Attaque de nuit

Si les personnages logent dans des endroits où les assassins peuvent facilement s'introduire (auberge par exemple ou maison ordinaire), les assassins

ataphades essayent de se glisser la nuit pour tenter de les assassiner. Seuls les assassins non repérés pendant la filature agissent (à condition qu'il n'y ait pas eu de combat précédemment). Les assassins repérés qui ont pu s'enfuir sont définitivement hors jeu (mais les personnages reçoivent tout de même les points d'expérience comme s'ils les avaient vaincus).

Il est possible que des personnages soient hors d'atteinte des assassins pendant la nuit. Par exemple, un assassin ne pourra pas s'introduire au Zashassar pour s'attaquer à un mage. Un assassin ne pourra pas non plus entrer dans tout bâtiment officiel d'une méta-organisation en général. Toutefois cette organisation doit proposer un coût de la vie nul (100% discount) dans la ville d'Ekbir pour qu'on puisse considérer que le personnage est accueilli dans ses locaux. Dans ce cas, les assassins s'attaqueront au personnage le lendemain matin quand il sort du bâtiment. L'assassin attend toute la nuit, embusqué aux alentours, que le personnage sorte. Si celui-ci sort dans la nuit, l'assassin l'attaque immédiatement dans la rue. Bien entendu, au cas où le personnage sortirait dissimulé, déguisé ou grâce à des moyens magiques, l'assassin ne le repèrerait pas automatiquement (utiliser les règles normales appropriées à la situation). Ce déroulement est le même au cas où le personnage loge dans un endroit particulièrement bien défendu (à l'appréciation du MD).

APL 2 (EL 4)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling; pv 5 chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 4 (EL 6)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling War1; pv 10 chacun; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 8)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling Rog3; pv 19 chacun; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 10)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling Rog3/Ftr2; pv 34 chacun; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL12)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling Rog3/Ftr2/Asn2; pv 45 chacun; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL14)

♣ **Assassins (6)**: Tiefling Rog3/Ftr2/Asn4; pv 56 chacun; Cf. Annexe 1.

Tactique:

Il y a en principe un assassin par personnage. Les personnages dont la demeure n'a pu être découverte par les assassins (parce que par exemple certains assassins ont dû s'enfuir pendant la filature) ou dont la demeure est trop bien protégée ne subissent pas de tentative d'assassinat.

Si le personnage visé est seul dans sa chambre, il n'est attaqué que par un seul assassin. S'il y a plusieurs personnages dans la même chambre, il y a autant d'assassins que de personnages présents à moins qu'il n'y ait pas assez d'assassins pour cela. S'il y a plus d'assassins que de personnages (cela peut arriver pour

un groupe de 4 ou 5 personnages), il n'y a pas plus d'un assassin par personnage de toutes façons, les éventuels assassins excédentaires faisant le guet dehors ou neutralisant les voisins.

Si les personnages dorment tous à poing fermés quand les assassins s'introduisent dans leurs quartiers (on gère normalement l'arrivée des assassins en cas de tours de garde), les personnages reçoivent un signe sous la forme d'un rêve (voir annexe 5 pour la description du rêve). A la fin de celui-ci, ils se réveillent en sursaut juste au moment où l'assassin est sur le point de frapper, si, bien sûr, ils n'ont pas déjà été réveillés avant par les assassins. Normalement, le personnage est surpris et il y a un round de surprise pour l'assassin. Cependant, cela évite au personnage de recevoir un Coup de grâce.

Les assassins essayent de se glisser dans les chambres grâce à leur potion de *forme gazeuse*. Ils tentent de s'approcher pour donner le coup de grâce (attention cela prend un round complet et il n'est pas possible de le pratiquer pendant un round de surprise, ils ne pourront donc pas le pratiquer ici à cause du réveil des personnages à la fin du rêve s'ils ne sont parvenus à détecter les assassins avant).

En fait chaque personnage doit faire deux jets opposés, d'abord de Perception auditive (Listen) (avec une pénalité de -10 si le personnage dort) contre le Déplacement silencieux (Move Silently) de l'assassin et ensuite de Détection (Spot) contre la Discrétion (Hide) de l'assassin si le personnage s'est réveillé. Si le premier jet est réussi, le personnage se réveille quand l'assassin s'introduit dans sa chambre (quand il reprend forme plus exactement). Le second jet, s'il est réussi permet de le distinguer dans le noir. Notez que si ces deux jets sont manqués, un personnage se réveillera quand même grâce au rêve et évitera le coup de grâce !

Si les personnages sont attaqués dans plusieurs endroits différents (plusieurs chambres, plusieurs maisons), déterminer aléatoirement le lieu de la première attaque et l'ordre des attaques suivantes. Le ou les premiers personnages attaqués, s'ils survivent, peuvent tenter de rejoindre les autres personnages pour éventuellement les prévenir. Chaque attaque survient 1d20-1 rounds après la précédente. Si les personnages déjà attaqués arrivent à temps, ils peuvent aider leurs compagnons. Sinon, ils arrivent après le combat.

Le but des assassins est de tuer leur adversaire et ils feront tout pour y parvenir (y compris achever un personnage au sol).

Enfin, sauf à l'APL 2, toutes les armes des assassins sont enduites de poison (armes de contact et carreaux d'arbalète) :

APL 4: Extrait de sanvert/ Greenblood oil, DC 13 1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

APL 6-8: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC 11 1d6 Con initial & secondary damage. /Black adder venom, DC 11 1d6 Con initial & secondary damage.

APL 10-12: Venin de Wiverne/ Wyvern poison, DC 17 2d6 Con initial & secondary damage.

Si un assassin est pris, il croquera et avalera une bille contenant un puissant poison qu'il a sous la langue. Il mourra en 2 rounds. Les assassins n'en savent que peu de toute façon. Ils sont issus de la ville ataphade d'Atios et sont en poste à Ekbir. Ils savent que Tarek est un espion qui travaille pour les Ataphades (mais pas que c'est un doppleganger).

Les assassins sont plutôt faibles mais l'avantage que leur donne la situation peut rendre cette rencontre très dangereuse.

Trésor :

APL 2 : L : 60 po ; C : 0 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

APL 4 : L : 3 po ; C : 132 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

APL 6 : L : 86 po ; C : 0 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage),

APL 8 : L : 86 po ; C : 0 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

APL 10 : L : 176 po ; C : 0 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

APL 12 : L : 207 po ; C : 3 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

Note

Si les personnages parviennent à échapper aux assassins et à quitter la ville d'Ekbir, ils auront la totalité des points d'expérience pour la rencontre.

La nuit qui suit, les personnages qui ne l'auront pas déjà fait feront le rêve (leur donner l'annexe 5).

A l'issue de cet événement, il deviendra clair que les aventuriers ont éveillé l'attention de leurs ennemis, mais encore faut-il ne pas se tromper de cible (voir rencontre 5 qui suit)...

Rencontre 5: Une vieille connaissance

Hakim observe de très près Tarek et va deviner que ce dernier va s'en prendre aux personnages. Il aura tenté de les prévenir mais trop tard (à noter que même si les personnages l'ont combattu dans le scénario précédent, Hakim voudra les aider parce qu'il est à présent contre Tarek, d'autant plus que le secret de la grossesse de Feitna n'a pas été dévoilé). Toutefois, en faisant cela, il a oublié qu'il pourrait attirer sur lui les soupçons...

Les personnages viennent de venir à bout de leurs assassins quand un très joli perroquet arrive sur les lieux (à la discrétion du MD d'improviser selon la situation, en s'inspirant du texte à lire ci-dessous), il s'agit bel et bien du familier du mage Hakim Ibn Sahiel de *Consumé par son amour*. Si les personnages sont séparés dans la ville alors choisissez l'un d'eux en sachant que Hakim enverra son familier dans l'endroit le moins risqué (au pire il leur enverra son

perroquet plus tard s'il n'est pas possible de les approcher dès maintenant).

Le remue-ménage n'a pas manqué de réveiller du monde aux alentours et vous vous retrouvez bientôt à devoir vous expliquer et, ce faisant, comme vous regardez par-dessus l'épaule de votre interlocuteur, vous apercevez un superbe ara (perroquet) qui se tient sur une branche basse d'un arbre de la cour intérieure. Comme vous le fixez, vous remarquez que ce dernier vous fait un clin d'œil.

Les personnages ayant joué l'aventure *Consumé par son amour* se diront que ce dernier leur rappelle celui qu'ils ont vu lors de cette aventure.

Après un moment, vos explications semblent convaincre les propriétaires des lieux qui vous laissent vous remettre de vos émotions dans la cour. Le perroquet est toujours là.

Il pourra donner des informations précieuses concernant la tentative d'assassinat (insister sur sa manière de parler particulière qui consiste à rouler les « r ») :

- Le soir de leur passage chez Tarek, ce dernier à ensuite envoyé un message à l'aide d'un pigeon voyageur (cette information n'est donnée que si bien sûr Tarek a eu la possibilité d'envoyer le pigeon. Si les personnages ont tué ou capturé Tarek avant, il n'a pas pu envoyer le pigeon).
- Tarek ne serait sans doute pas Maître des haras du Calife si Hasor était toujours de ce monde.
- Tarek n'a pas rendu visite à Feitna pour lui acheter de tapisserie depuis bien longtemps.

Note

Le bon sens des joueurs devrait les porter à soupçonner Tarek (voir la rencontre 3 pour les informations le concernant, on peut imaginer que les personnages peuvent tenter de le voir à son office, ou de lui tendre une embuscade ... adaptez-vous alors). Ils ne pourront en effet passer à la rencontre 6 que s'ils découvrent les documents mentionnant l'embuscade des Faris.

Rencontre 6: Vers l'embuscade

Les personnages (qui sont en possession des lettres trouvées chez Tarek) ont à présent appris que des ennemis d'Ekbir avaient pour objectifs de tendre une embuscade à trois valeureux Faris partis à brides abattues vers le nord pour y aller sans doute chercher quelque chose de précieux. Ils peuvent à présent décider de se rendre sur le lieu présumé de cette embuscade qui est l'endroit où ils doivent échanger leurs montures fatiguées contre des bêtes fraîches afin de redescendre au plus vite à la capitale. Pour cela deux routes : on peut passer soit en allant tout droit par le Dezbat puis en longeant la Baie de

Hadash, voire même s'arrêter chez la vieille femme mentionnée, soit contourner le Dezbat en obliquant davantage vers la forêt de l'Udgru pour remonter ensuite vers le nord. La vieille ferme en question où se tient le rendez-vous se trouve dans la région du Darboz en lisière de l'Udgru. Les deux routes sont en fait équivalentes à peu de chose près en terme de temps de trajet.

Les personnages peuvent aussi décider d'alerter les autorités. Montrer les preuves qu'ils ont trouvées suffira à convaincre la garde ou n'importe quel officiel (d'un ordre de Faris, d'un temple...) d'en référer aux proches du premier ministre. Dans tous les cas on leur conseillera de prendre le taureau par les cornes et de se rendre là-bas directement et sans attendre les quelques heures d'une réponse. Ces heures sont en effet peut être précieuses ! Quoiqu'ils fassent, l'information arrivera trop tard aux oreilles du premier ministre pour que celui-ci puisse envoyer de l'aide à temps.

Par le Dezbat

La route la plus directe est la ligne droite mais elle passe à un moment dans les terres du Dezbat et traverse le marais de la Tourbière pourpre ce qui ralentit un tant soit peu aussi.

Les personnages doivent à présent décider s'ils désirent passer au travers de la tourbière et voir la sorcière ! Si c'est le cas alors vous pouvez lire la description qui suit, sinon passez directement au chapitre suivant.

La Tourbière pourpre tient son nom à n'en pas douter des nombreux buissons aux petites baies écarlates qui la parsèment. Le marais ne semble pas très étendu, quelques kilomètres tout au plus avec en son centre une petite rivière qui se perd un moment dans les eaux stagnantes pour ressurgir plus loin sur des sols moins poreux. Après quelques minutes d'une avancée pour le moins difficile, vous apercevez ce qu'il reste d'un énorme arbre couché sur le flanc, en fait une grosse souche. Sur le côté de cette dernière, il semble qu'on ait aménagé comme une sorte de cabane. Vous voyez une ogresse hirsute en sortir...

Ils s'agit en fait d'une sorcière (on peut considérer que c'est une sorcière ogresse en ce qui concerne sa description, pour le reste ses caractéristiques ne sont pas très importantes dans un premier temps car en cas de comportement belliqueux à son égard et d'attaque, elle disparaîtra). Il s'agit en fait d'une illusion (pouvoir d'*image accomplie / major image*) et la véritable ogresse observe la scène depuis sa maison. Et elle s'enfuiera avec l'aide de son pouvoir de *téléportation*.

L'ogresse maudira les personnages, crachant et gesticulant afin qu'ils quittent les lieux et la laissent seule. Tarek a en effet fait enlever deux enfants dans la ville d'Ekbir et demandé aux Tiefling de les amener à la sorcière afin qu'elle retarde la progression des Faris et puisse ainsi permettre aux forces ataphades de se positionner pour l'embuscade. Elle désire donc

s'amuser avec celui des deux enfants qui reste entre ses mains (elle a dévoré tout cru le premier !). Un personnage réussissant un jet de Perception auditive [DC 15] parviendra à entendre un cri étouffé venant de la mesure...

Si elle ne parvient pas à éloigner les personnages, elle leur tiendra tête verbalement jusqu'à ce que ces derniers en viennent aux armes. Elle s'enfoncera alors d'un coup dans la boue en provoquant un gros bruit de pet suivi d'une odeur nauséabonde ! (fin de l'illusion) La véritable sorcière ne risquera pas une confrontation contre une troupe d'aventuriers déterminés. Elle utilisera immédiatement (dès la fin de l'illusion) son pouvoir de téléportation pour s'enfuir. Elle possède aussi une *potion de forme gazeuse* en cas de besoin.

En aucun cas, la sorcière n'attaquera les personnages. Elle fera tout pour s'enfuir si elle est attaquée.

Dans le cas très improbable où les aventuriers parviendraient à la capturer, elle se jettera à leur pieds et implorera leur pitié (« c'est le marais et la terre maudite du Dezbat qui ont fait d'elle ce qu'elle est etc. »). Elle acceptera de se repentir et ira même jusqu'à donner toutes les informations qu'on lui demande pour peu qu'on lui promette de la laisser en vie. S'ils décident de la tuer tout de même, l'ogresse sorcière se défendra jusqu'à la mort si elle n'a aucun moyen de s'échapper (elle préfère s'enfuir que de combattre en toutes circonstances). La rencontre ne rapporte cependant aucun point d'expérience, la sorcière ne menaçant pas les personnages.

Elle sait que ce sont des Tieffelins qui lui ont apporté les enfants en échange de son aide pour retarder la progression de trois Faris dans les marais. Elle suppose que les Tieffelins sont des serviteurs des Princes Ataphades car c'est bien là le genre de créatures qui peuplent ces îles. Elle n'a néanmoins aucune idée de leur plan et de la raison pour laquelle on lui a demandé de retarder les Faris. Elle pourra en outre décrire les Faris (voir leur description dans la rencontre 7) et avouera les avoir conduit dans des tourbières à l'aide d'illusions. Les Faris ont mis une bonne demi-journée pour sortir du marais...

Dans la cabane, les personnages trouveront alors ce qui reste d'un enfant qui a été visiblement dévoré et un autre bâillonné et suspendu à un crochet dans un coin comme un vulgaire jambon ! L'enfant terrorisé leur dira qu'il a été enlevé alors qu'il jouait avec un camarade dans la rue dans la cité d'Ekbir à la nuit tombée. Il n'a rien vu. Par contre il a entendu ses ravisseurs parler un langage étrange (infernale) alors qu'on le transportait ici. Il désire rentrer au plus vite auprès de son père, un alchimiste de la cité d'Ekbir.

Il est possible de laisser l'enfant dans un village en route pour le reprendre en revenant si les personnages ne veulent pas l'emmener jusqu'au lieu de rendez-vous (plus sage en effet).

◆ **La Sorcière** : Annis augmentée ; pv 45 ; identique à une annis du *Manuel des Monstres* mais avec les pouvoirs d'*image accomplie* (*major image*) et

Téléportation chacun utilisables 1 fois par jour ; **Non combattante**.

Par l'Udgru

Dans le second cas, les personnages contournent le Dezbat et s'approchent plus de la forêt pour remonter vers le nord avec la forêt sur leur droite. Le trajet est sans encombre.

Rencontre 7: La Vieille Ferme

Les personnages arrivent sur le lieu du rendez-vous après deux jours de voyage forcé à cheval.

Le vieille ferme se trouve dans les bois au milieu d'une petite clairière à une trentaine de mètres de la lisière (voir annexe 6).

Grâce au pigeon (ou à ses pouvoirs), Vaissim aura appris que les personnages ont eu vent de l'embuscade et aura pu avertir ses alliés ataphades. Dans cette histoire, les trois faris sont en fait les seuls qui ne seront pas au courant que tant de monde les attend là (les PJ, les éclaireurs et les Ataphades !) alors qu'ils arrivent par un itinéraire secret pour changer de montures.

Un des éclaireurs est avec les chevaux dans la vieille grange alors que l'autre se trouve caché (jet de Détection [DC 28] pour le voir) dans la partie nord du bois guettant la piste venant du nord et les alentours. Il avertira son compagnon de l'arrivée des Faris ou de tout danger en imitant le sifflement d'une pie.

Vous débouchez des bois pour tomber dans une large clairière au centre de laquelle se trouve une vieille ferme délabrée et une grange en mauvais état. On peut aussi distinguer autour des bâtiments ce qu'il reste de trois parcelles autrefois cultivées ainsi qu'un petit étang à l'est. L'ensemble est paisible et seuls les chants des oiseaux avec le soleil couchant viennent perturber la quiétude des lieux.

Les réactions des éclaireurs dépendront tout d'abord de l'apparence des personnages. S'il y a des chevaliers bakluniens parmi eux, ils pourront même les confondre avec les Faris mais se méfieront tout de même. Leur tactique aura pour but de sauver les chevaux. L'éclaireur caché au nord décochera une flèche et entamera une conversation de loin en distrayant les personnages alors que le second tentera de fuir avec les chevaux. Si les personnages réussissent toutefois un jet de Diplomatie [DC 18], ils parviendront à convaincre les éclaireurs de leurs bonnes intentions.

Bien qu'il n'y paraisse, les réels ennemis sont déjà là eux aussi et bien cachés. Un système de détection élaboré permettra aux Ataphades de détecter les personnages : un sortilège de *prying eyes* (les yeux resteront toujours hors de portée de sorts de détection, donc 25m ou plus) autour de la clairière au

niveau de la cime des arbres et ensuite des vers géants semi-intelligents (un peu comme des thoquas) disposés à une demi-douzaine de mètres sous terres autour de la clairière et qui attendent de sentir l'approche des Faris et des PJ. À leur approche, ils avertiront leur maître (en *lien télépathique de Rary*) qui à son tour pourra ordonner l'assaut aux forces démoniaques.

Vous apercevez tout à coup trois cavaliers avançant prudemment en dehors de la forêt non pas au nord mais à l'est au-delà de l'étang. Ils font quelques mètres observant autour d'eux et puis se redressent d'un coup tirant leurs armes et éperonnant leurs superbes destriers. L'instant d'après deux énormes créatures démoniaques semblant venues de nulle part prennent en tenailles et commencent à les tailler en pièces.

APL 2 (EL 4)

☛ **Lémure**: pv 9; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Molosse satanique (Hell Hound)**: pv 22; Cf. *Manuel des Monstres*.

APL 4 (EL 7)

☛ **Barbazou (2)**: pv 45 chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 6 (EL 9)

☛ **Chat d'enfer (Hellcat)**: pv 60; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Barbazou (2)**: pv 45; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 8 (EL 11)

☛ **Erinyes**: pv 85; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Chats d'enfer (Hellcats) (2)**: pv 60 chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Barbazou (2)**: pv 45 chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Diablotin (Imp)**: pv 13; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 10 (EL 13)

☛ **Hamatula**: pv 126; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Osyluth**: pv 95; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Erinyes**: pv 85; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Barbazou (2)**: pv 45 chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Diablotins (Imps) (2)**: pv 13 chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 12 (EL 15)

☛ **Gelugon**: pv 147; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Hamatula**: pv 126; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Osyluth**: pv 95; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Erinyes**: pv 85; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Barbazou (2)**: pv 45; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Diablotins (Imps) (2)**: pv 13 chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

Tactique:

Attention, les Faris n'arriveront que trois heures après que les personnages sont arrivés dans la clairière (pour les sortilèges à durée). L'action commencera avec l'apparition des diables attaquant les Faris.

Les forces diaboliques destinées aux personnages (voir ci-dessus) n'agiront que si ces derniers se déplacent vers les Faris ou commencent à utiliser des sortilèges offensifs à distance contre les deux premiers diables.

A ce signal, les diables attaqueront. Selon les pouvoirs des créatures et la situation, elles se téléporteront dans la clairière ou s'approcheront en étant invisibles ou se ruent à l'assaut.

En APL 2, le lémure est mentalement commandé par l'un des deux diables qui attaquent les faris. Le molosse satanique se rue à l'attaque.

En APL 4, un des Barbazu se chargera des jeteurs de sorts, l'autre des combattants.

En APL 6, les deux Barbazu se chargeront des jeteurs de sorts tandis que le chat d'enfer attaquera les combattants.

En APL 8, les Barbazu se placeront de manière à prendre en tenaille les jeteurs de sorts en priorité et les chats d'enfer se chargeront des combattants. L'Erinye aura pour cible les jeteurs de sorts et ne restera pas sur le sol mais sera en vol à 9m / 30 ft (à bout portant !), elle utilisera son pouvoir de *unholy blight* si les joueurs sont groupés.

En APL 10, le Osyluth sera en *vol / fly* au début du combat et tentera de diviser le groupe avec un *mur de glace / wall of ice*. Il s'attaquera ensuite aux combattants légers du groupe. Les Hamatula s'occuperont des jeteurs de sorts avec le support de l'Erinye toujours à une dizaine de mètres au-dessus du sol. Les diablotins seront invisibles et prêts à gêner les jeteurs de sorts.

En APL 12, la tactique sera la même qu'au précédent APL avec le Gelugon qui aura doté tous les diables d'une *unholy aura*, sera en *fly* et qui utilisera son cône de froid au round de surprise, il activera ensuite son *Aura de peur* (action libre).

Aucun des diables n'utilisera à aucun moment son pouvoir d'invoquer d'autres diables (cette affaire ne concerne que la faction restée fidèle au Dieu noir et ils ne prendront pas le risque d'être découverts par d'autres ou que l'objet convoité ne tombe entre les mains d'autres diables).

Au même moment les Faris seront attaqués de la même manière par deux Barbazu (APL2), deux chats d'enfer (APL4 et 6), deux Gelugon (APL8 et 10) ou deux Cornugon au-dessus de l'APL 10. On considère que les Faris parviennent à s'en tirer si les personnages sont victorieux de leurs ennemis. Ralurin sera terrassé au cinquième round de combat, Jasluan au septième et enfin Marouan au huitième si les personnages ne sont pas parvenus à apporter leur aide aux Faris avant. Au neuvième round un diable trouvera l'étui sur Jasluan et se téléportera au dixième

round si on le laisse faire. A tout moment les personnages peuvent enrayer cette séquence d'événements en apportant leur aide au Faris en se rendant à leurs côtés.

Note

Si les personnages ne parviennent pas à venir à bout de leurs ennemis, les diables les laisseront s'enfuir, leur but étant uniquement de récupérer ce que transportent les Faris. Dans le cas contraire, les personnages auront tous les remerciements des chevaliers.

Les chevaliers sont :

- Ralurin Istavir, de la Confrérie des Faris Hospitaliers.
- Jasluan Khajahal, Faris de l'Ordre du Calice.
- Marouan Klebir, Faris de l'Ordre de la Coupe et du Talisman.

Tous les personnages affrontant les diables au contact lors du combat pourront effectuer un jet de Détection [DC 20] pour remarquer le torque étrange qu'ils portent et le symbole gravé dessus. Un jet de Connaissance des plans [DC 30] permettra de reconnaître la marque de Geryon. En effet ces diables font partis de la faction restée fidèle à Tharizdun. Ils servent l'Archidiabla Geryon.

Une fois le combat terminé, passez à la rencontre 8.

Rencontre 8: La Page maudite

Si un ou plusieurs Faris sont encore en vie, les personnages seront vivement félicités pour l'aide apportée. Jasluan porte sur lui la chose convoitée par les Ataphades : un étui à parchemin renfermant une page des « Lamentations pour Tharizdun Disparu ».

Si tous les Faris sont morts, cela signifie qu'un des diables a tenté de s'emparer de l'étui (il se téléportera alors immédiatement dans les îles Ataphades). Il est possible que les trois Faris meurent mais que les personnages parviennent à s'emparer de l'étui (très improbable toutefois). Ils trouveront alors une carte et une note signée du Vizir indiquant que les Faris se rendaient au grand temple de la cité d'Ekbir pour y remettre l'étui au Grand Prêtre de la cité d'Ekbir. L'étui est un cylindre d'ivoire. Un sceau de cire portant une rune en prévient l'ouverture (un jet de Connaissance (arcanes) [DC 20] permettra de reconnaître un symbole d'emprisonnement visant à contenir une puissante magie à l'intérieur de l'étui).

Il est possible qu'un personnage tente d'ouvrir l'étui ou même de lire la page qu'il contient. Pour lire le parchemin, il faut d'abord briser le sceau de l'étui. Ensuite, il faut soit utiliser le sort *lecture de la magie* (*read magic*) soit réussir un jet de Décryptage (Decipher Script) [DC 30]. Si le personnage parvient à lire le parchemin, il comprend d'abord qu'il s'agit

d'un extrait des *Lamentations pour Tharizdun disparu*. Juste après, son esprit devient complètement vide pour 2d6 rounds et il subit 2d6 points de dégât. Un jet de Connaissance (religion ou arcanes) DD 15 permet de savoir que les *Lamentations pour Tharizdun disparu* constituent un livre maudit lié au culte de Tharizdun.

Si un ou plusieurs Faris sont vivants, ils accepteront que les personnages les escortent jusqu'à Ekbir. Ils font par ailleurs la promesse d'une récompense aux personnages (si ces derniers viennent jusqu'à la capitale). Dans tous les cas, ils reprendront rapidement la route d'Ekbir.

Un personnage en possession de l'étui reçoit un niveau négatif (sauf en APL 2). Ce niveau négatif reste aussi longtemps que le personnage conserve l'étui et il disparaît quand le personnage s'en est débarrassé. Ce niveau négatif ne provoque jamais la perte d'un niveau mais il ne peut être retiré par aucun moyen (même par un sort de *restauration*) tant que le personnage possède l'étui. À l'APL 2, au lieu de recevoir un niveau négatif, le personnage en possession de l'étui subit une pénalité de -1 à tous ses jets de sauvegarde et d'attaque tant qu'il ne s'est pas débarrassé de l'étui.

La troupe peut parvenir à la cité d'Ekbir sans encombre. Les Faris se rendent alors immédiatement au Zashassar pour remettre l'étui au maître de l'Inquisition du Zashassar.

Epilogue et Image de fin

Les personnages vont devoir encore attendre une bonne semaine avant les événements phare du festival de Regain, de quoi se reposer un peu à moins qu'ils ne soient bien vite rattrapés par toute cette histoire...

Prochain épisode de la série : *Le chant du tocsin*.

Les personnages pourront se voir accorder les faveurs de plusieurs PNJ de l'aventure. Ces derniers ne pourront bien entendu les accorder que s'ils sont encore vivants à la fin du module.

Jasluan Khajahal

« Larme d'étoile » du scénario *Les tours naissantes* est un puissant cimenterre à deux mains dont les pouvoirs les plus puissants ne sont révélés qu'après que son porteur et l'arme aient été bénis dans une cérémonie religieuse. Jasluan usera de son influence au sein de son ordre pour que les prêtres d'Al'Akbar lient « Larme d'étoile » au personnage au cours d'une cérémonie dans la Forteresse de l'Ordre du Calice si ce dernier s'en est montré digne en terrassant au moins un diable (il aura alors convaincu le chevalier de sa bravoure) lors de leur embuscade. Si au contraire le personnage ne s'est pas montré digne de la lame légendaire, ce dernier devra alors s'en séparer en la revendant à l'Ordre du Calice (selon les règles normales).

Marouan Klébir

L'ordre des faris de la Coupe et du Talisman donne accès au personnage à un *sacred scabbard* (de *Complete Warrior*). L'Ordre accepte aussi d'améliorer l'enchantement d'une armure du personnage de +1. L'enchantement final maximal est de +3 sauf pour un personnage appartenant à l'une des organisations métaludiques d'Ekbir auquel cas il est de +4 :

Clergé de la Foi exaltée (rang de kébir minimum), Faris d'Ekbir (frère), 'Askari (amir de 10 minimum), Garde sacrée du Calife, Marine d'Ekbir (amir de 10 minimum).

Ralurin Istavir

L'ordre des faris hospitaliers accepte d'augmenter l'une des armes du personnage avec la capacité spéciale *bane* (*undead*).

Le Zashassar

Si l'étui est apporté au maître de l'Inquisition du Zashassar, le personnage est récompensé par le Zashassar d'Ekbir et le clergé de la Foi exalté. Il gagne l'accès à un *anneau de subsistance*. Le Zashassar accepte d'augmenter des *bracelets d'armure* du personnage de +1 (+5 maximum). Si le personnage appartient à l'une des organisations métaludiques d'Ekbir, il gagne en plus l'accès à un *anneau de protection +2*: Zashassar d'Ekbir, Clergé de la Foi exalté, Faris d'Ekbir, Marine d'Ekbir, 'Askari, Garde sacrée du Calife.

Si l'appartient à l'une des organisations métaludiques suivantes, il gagne l'accès à un *anneau mineur de résistance aux énergies destructives (feu)*: initié du Zashassar d'Ekbir, altyr du Clergé de la Foi exalté, frère des Faris d'Ekbir, amir de 5 de la Marine d'Ekbir, amir de 5 des 'Askari, Garde sacrée du Calife. Un personnage de rang supérieur au rang indiqué gagne aussi accès à l'objet.

De plus, un mage du Zashassar donne accès à l'un de ses livres de sort au personnage si celui-ci appartient au Zashassar, lui donnant l'occasion d'apprendre les sorts suivants:

(à tous les rangs) *detect undead*, *halt undead*, (au rang d'initié ou mieux) *resonating blow* (de *Complete Arcane*); (au rang de gardien ou mieux) *prismatic ray* (de *Complete Arcane*), *undeath to death*.

Récompense de la Cour des Miracles

La Cour des Miracles récompense un personnage appartenant à l'une des organisations métaludiques suivantes pour avoir contribué à démanteler un réseau d'espions concurrent (et d'assassins) :

Cour des Miracles, Fils du Soleil, Voie du Quêteur, Les Citadins.

La récompense est accordée si Tarek le doppelganger et les assassins de la rencontre 4 ont été vaincus. Le personnage gagne un entretien standard gratuit pour sa prochaine aventure régionale à Ekbir et l'accès à un *anneau d'escalade* et à un *anneau de nage*. Un initié

de la Cour des Miracles gagne en plus l'accès à une *cape de résistance +3*.

Fin

Bilan du scénario

Le MD est invité à répondre aux questions suivantes et à communiquer les réponses à la triade par mel adressé à :

triade.ekbir.pdc@wanadoo.fr

Des réponses reçues dépendra la version officielle de cette histoire.

- 1) Les personnages ont-ils capturé ou tué le doppelganger ?
- 2) Les PJ ont-ils sauvé le fils de l'alchimiste ?
- 3) Qu'est-il advenu de la sorcière ?
- 4) Quels Faris ont survécus à l'embuscade ?

Expérience

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionner les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Attribuez ensuite les points d'expérience. Accordez le total (objectif et interprétation) à chaque personnage.

Tarek Yundilla

Vaincre le doppelganger.

APL 2	120 xp
APL 4	150 xp
APL 6	210 xp
APL 8	270 xp
APL 10	330 xp
APL 12	390 xp

La Mort qui rampe

Vaincre les assassins.

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp

La Vieille Ferme

Vaincre les forces Ataphades.

APL 2	120 xp
APL 4	210 xp
APL 6	270 xp
APL 8	330 xp
APL 10	390 xp
APL 12	450 xp

Performance des joueurs

Ces points récompenseront les joueurs ayant particulièrement bien évolué lors du scénario.

APL 2	90 xp
APL 4	135 xp
APL 6	180 xp
APL 8	225 xp
APL 10	270 xp
APL 12	315 xp

Expérience totale possible

APL 2	450 xp
APL 4	675 xp
APL 6	900 xp
APL 8	1,125 xp
APL 10	1,350 xp
APL 12	1,575 xp

Trésor total possible

APL 2 :	450 po
APL 4 :	650 po
APL 6 :	900 po
APL 8 :	1,300 po
APL 10 :	2,300 po
APL 12 :	3,300 po

Attention, vaincre un adversaire n'implique pas forcément de le tuer. Faire prisonnier, charmer ou tout simplement faire que cet adversaire ne soit pas en mesure d'être une menace revient à une victoire.

Résumé du trésor

Tarek Yundilla

Sur Tarek :

APL 2 : L : 1 po ; C : 79 po ; M : 0 po.

APL 4 : L : 1 po ; C : 199 po ; M : 0 po.

APL 6 : L : 1 po ; C : 0 po ; M : *Ring of mind shielding* (666 po par personnage).

APL 8 : L : 1 po ; C : 0 po ; M : *Ring of mind shielding* (666 po par personnage), *Boots of striding and springing* (458 po par personnage).

APL 10 : L : 1 po ; C : 0 po ; M : *+1 mithral chain shirt of Shadow and Silent move* (800 po par personnage), *Ring of mind shielding* (666 po par personnage), *Boots of striding and springing* (458 po par personnage).

APL 12 : L : 1 po ; C : 0 po ; M : *Cape of the mountebank* (840 po par personnage), *+1 mithral chain shirt of Shadow and Silent move* (800 po par personnage), *Ring of mind shielding* (666 po par personnage), *Boots of striding and springing* (458 po par personnage).

Les Assassins

Sur les assassins :

APL 2 : L : 60 po ; C : 0 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

APL 4 : L : 3 po ; C : 132 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

APL 6 : L : 86 po ; C : 0 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

APL 8 : L : 86 po ; C : 0 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

APL 10 : L : 176 po ; C : 0 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

APL 12 : L : 207 po ; C : 3 po ; M : 6 *potions de forme gazeuse* (62.5 po chacune par personnage).

Annexe 1: Les PNJ et les Monstres

APL 2

Tarek Yundilla: Doppelganger Rog1; CR 4; Medium monstrous humanoïd (shapechanger) (5.5 ft tall); HD 4d8+4+1d6+1; hp 26; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +4 natural); Base Atk +4; Grp +5; Atk +5 melee (1d6+1, scimitar or slam); Full Atk +5 melee (1d6+1, scimitar or slam), SA Detect thoughts, sneak attack +1d6; SQ Change shape, Immunity to sleep and charm effects, Trap finding; AL N; SV Fort +4, Ref +9, Will +6. Str 12, Dex 17, Con 12, Int 16, Wis 14, Cha 16.

Skills and Feats: Balance +4, Bluff +11, Climb +5, Diplomacy +9, Disable device +5, Disguise +11 (Acting +13), Escape artist +5, Gather information +4, Hide +7, Intimidate +3, Knowledge nobility +4; Listen +7, Move Silently +7, Open locks +6, Search +5, Sense Motive +7, Sleight of hand +4, Spot +7, Tumble +5; Dodge, Great Fortitude.

Possessions: scimitar.

APL 4

Tarek Yundilla: Doppelganger Rog2 ; CR 5; Medium monstrous humanoïd (shapechanger) (5.5 ft tall); HD 4d8+4+2d6+2; hp 31; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +4 natural); Base Atk +5; Grp +6; Atk +6 melee (1d6+1, scimitar or slam); Full Atk +6 melee (1d6+1, scimitar or slam), SA Detect thoughts, sneak attack +1d6; SQ Change shape, Immunity to sleep and charm effects, Trap finding, Evasion; AL N; SV Fort +4, Ref +10, Will +6. Str 12, Dex 17, Con 12, Int 16, Wis 14, Cha 16.

Skills and Feats: Balance +5, Bluff +11, Climb +5, Diplomacy +10, Disable device +6, Disguise +12 (Acting +14), Escape artist +6, Gather information +5, Hide +8, Intimidate +3, Knowledge nobility +5; Listen +7, Move Silently +8, Open locks +7, Search +6, Sense Motive +7, Sleight of hand +5, Spot +7, Tumble +6; Dodge, Great Fortitude, Mobility.

Possessions: scimitar.

Les Assassins

Assassin: Planetouched (Tiefling) War1 ; CR 1; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 1d8+1+1d8+1; hp 10; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 15 (+1 Dex, +3 studded leather, +1 light shield); Base Atk +2; Grp +3; Atk +4 melee (1d6+1 plus poison, scimitar); Full Atk +4 melee (1d6+1 plus poison, scimitar); SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +5, Ref +1, Will -1. Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 9, Cha 6.

Skills and Feats: Bluff +4, Hide +7, Move Silently +4, Sleight of hand +2; Weapon focus (scimitar).

Possessions: studded leather, light shield, scimitar, *potion de forme gazeuse*.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC 13
1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

APL 6

Tarek Yundilla: Doppelganger Rog4; CR 7; Medium monstrous humanoïd (shapechanger) (5.5 ft tall); HD 4d8+4+4d6+4; hp 40; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +4 natural); Base Atk +7; Grp +8; Atk +8 melee (1d6+1, scimitar or slam); Full Atk +8/+3 melee (1d6+1, scimitar or slam) SA Detect thoughts, sneak attack +2d6; SQ Change shape, Immunity to sleep and charm effects, Trap finding, Evasion, Trap sense +1; AL N; SV Fort +5, Ref +11, Will +7. Str 12, Dex 17, Con 12, Int 15, Wis 14, Cha 16.

Skills and Feats: Balance +5, Bluff +13, Climb +5, Diplomacy +13, Disable device +7, Disguise +14 (Acting +16), Escape artist +8, Gather information +7, Hide +8, Intimidate +3, Knowledge nobility +7; Listen +9, Move Silently +8, Open locks +7, Search +6, Sense Motive +7, Sleight of hand +6, Spot +9, Tumble +7; Dodge, Great Fortitude, Mobility.

Possessions: Ring of mind shielding, scimitar.

Les Assassins

Assassin: Planetouched (Tiefling) Rog3 ; CR 3; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 3d6+6; hp 19; Init +3; Spd 30 ft/x4; AC 17 (+3 armor, +1 shield, +3 dex), touch 13, flat-footed 14; Base Atk +2; Grp +4; Full Atk +5 One-handed (1d6+2; plus poison, Masterwork rapier), +5 ranged (1d4 plus poison, Hand Crossbow) ; SA Sneak attack +2d6, Darkness ; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5 ; AL LE; SV Fort +3, Ref +6, Will +2. Str 14, Dex 16, Con 14, Int 14, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +4, Climb +4, Disable Device +5, Disguise +5, Gather Information +6, Hide +11, Listen +6, Move Silently +9, Open Lock +8, Search +5, Sleight of Hand +5, Spot +7, Swim +3, Tumble +9, Use Rope +5; Dodge, Mobility.

Possessions: MW studded leather, MW buckler, MW rapier, *potion de forme gazeuse*.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

APL 8

Tarek Yundilla: Doppelganger Rog6; CR 9; Medium monstrous humanoïd (shapechanger) (5.5 ft tall); HD 4d8+4+6d6+6; hp 49; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +4 natural); Base Atk/+8; Grp +9; Atk +9 melee (1d6+1, scimitar or slam); Full Atk +9/+4 melee (1d6+1, scimitar or slam) SA Detect thoughts, sneak attack +3d6; SQ Change shape, Immunity to sleep and charm effects, Trap finding, Evasion, Trap sense +1, Uncanny dodge; AL N; SV Fort +6, Ref +13, Will +8. Str 12, Dex 18, Con 12, Int 16, Wis 14, Cha 16.

Skills and Feats: Balance +7, Bluff +14, Climb +6, Diplomacy +14, Disable device +8, Disguise +15 (Acting +17), Escape artist +9, Gather information +8, Hide +15, Intimidate +7, Knowledge nobility +8; Listen +9, Move Silently +15, Open locks +9, Search +9, Sense Motive +9, Sleight of hand +8, Spot +9, Tumble +9; Dodge, Great Fortitude, Mobility.

Possessions: Boots of striding and springing, Ring of mind shielding, scimitar.

Les Assassins

Assassin: Planetouched (Tiefling) Rog3/Ftr2; CR 5; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 3d6+2d10+10; hp 34; Init +3; Spd 30 ft/x4; AC 17 (+3 armor, +1 shield, +3 dex), touch 13, flat-footed 14; Base Atk +4; Grp +6; Full Atk +7 melee (1d6+2 plus poison, Masterwork rapier), +8 ranged (1d4 plus poison, Masterwork hand crossbow); SA Sneak attack +2d6, Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +6, Ref +6, Will +2. Str 14, Dex 16, Con 14, Int 14, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +4, Climb +5, Disable Device +5, Disguise +5, Gather Information +6, Hide +13, Jump +6, Listen +6, Move Silently +11, Open Lock +8, Search +5, Sleight of Hand +5, Spot +7, Swim +3, Tumble +9, Use Rope +5; Combat Expertise, Dodge, Mobility, Spring Attack.

Possessions: MW studded leather, MW buckler, MW rapier, *potion de forme gazeuse*.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

APL 10

Tarek Yundilla: Doppleganger Rog8; CR 11; Medium monstrous humanoid (shapechanger) (5.5 ft tall); HD 4d8+4+8d6+8; hp 58; Init +7 (Dex); Spd 30 ft.; AC 22 (+3 Dex, +4 natural, +5 mithril chain shirt+1); Base Atk +10; Grp +11; Atk +11 melee (1d6+1, scimitar or slam); Full Atk +11/+6 melee (1d6+1, scimitar or slam); SA Detect thoughts, sneak attack +4d6; SQ Change shape, Immunity to sleep and charm effects, Trap finding, Evasion, Trap sense +2, Uncanny dodge; AL N; SV Fort +6, Ref +14, Will +8. Str 12, Dex 18, Con 12, Int 16, Wis 14, Cha 16.

Skills and Feats: Balance +8, Bluff +15, Climb +7, Diplomacy +15, Disable device +9, Disguise +16 (Acting +18), Escape artist +10, Gather information +9, Hide +16, Intimidate +9, Knowledge nobility +9; Listen +11, Move Silently +16, Open locks +10, Search +9, Sense Motive +10, Sleight of hand +9, Spot +11, Tumble +10; Dodge, Great Fortitude, Mobility, Improved Initiative.

Possessions: Mithril Chain shirt +1 of Shadow & Silent move, Boots of striding and springing, Ring of mind shielding, scimitar.

Les Assassins

Assassin: Planetouched (Tiefling) Rog3/Ftr2/Asn2; CR 7; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 5d6+2d10+14; hp 45; Init +7; Spd 30 ft/x4; AC 17 (+3

armor, +1 shield, +3 dex), touch 13, flat-footed 17; Base Atk +5; Grp +7; Full Atk +8 melee (1d6+2 plus poison, Masterwork rapier), +9 ranged (1d4 plus poison, Masterwork hand crossbow); SA Death attack, Sneak attack +3d6, Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, +1 save vs poison; AL LE; SV Fort +6, Ref +9, Will +2. Str 14, Dex 16, Con 14, Int 14, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +4, Climb +5, Disable Device +6, Disguise +6, Gather Information +8, Hide +15, Jump +6, Listen +7, Move Silently +13, Open Lock +9, Search +5, Sleight of Hand +5, Spot +9, Swim +3, Tumble +9, Use Rope +5; Combat Expertise, Dodge, Mobility, Spring Attack, Improved Initiative.

Possessions: MW studded leather, MW buckler, MW rapier, *potion de forme gazeuse*.

Spells Prepared (3 Base DC=12+spell level): 1st lvl- *Disguise self, Jump, True strike*.

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

APL 12

Tarek Yundilla: Doppleganger Rog10; CR 13; Medium monstrous humanoid (shapechanger) (5.5 ft tall); HD 4d8+4+10d6+10; hp 67; Init +7 (Dex); Spd 30 ft.; AC 22 (+3 Dex, +4 natural, +5 mithril chain shirt+1); Base Atk +11; Grp +12; Atk +12 melee (1d6+1, scimitar or slam); Full Atk +12/+7 melee (1d6+1, scimitar or slam); SA Detect thoughts, sneak attack +5d6; SQ Change shape, Immunity to sleep and charm effects, Trap finding, Evasion, Trap sense +3, Uncanny dodge, Improved uncanny dodge; AL N; SV Fort +7, Ref +15, Will +9. Str 12, Dex 19, Con 12, Int 16, Wis 14, Cha 16.

Skills and Feats: Balance +9, Bluff +16, Climb +8, Diplomacy +16, Disable device +10, Disguise +19 (Acting +19), Escape artist +11, Gather information +10, Hide +17, Intimidate +11, Knowledge nobility +10; Listen +11, Move Silently +17, Open locks +11, Search +10, Sense Motive +11, Sleight of hand +10, Spot +12, Tumble +11; Dodge, Great Fortitude, Mobility, Improved Initiative, Combat Expertise.

Possessions: Cape of the Mountebank, Mithril Chain shirt +1 of Shadow & Silent move, Boots of striding and springing, Ring of mind shielding, scimitar.

Les Assassins

Assassin: Planetouched (Tiefling) Rog3/Ftr2/Asn4; CR 9; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 7d6+2d10+18; hp 56; Init +7; Spd 30 ft/x4; AC 18 (+4 armor, +1 shield, +3 dex), touch 13, flat-footed 18; Base Atk +7; Grp +9; Full Atk +10/+5 melee (1d6+2 plus poison, Masterwork rapier), +11 ranged (1d4 plus poison, Masterwork hand crossbow); SA Death attack, sneak attack +4d6 Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, +2 save vs poison; AL LE; SV Fort +7, Ref +10, Will +3. Str 14, Dex 16, Con 14, Int 14, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +4, Climb +4, Disable Device +6, Disguise +6, Gather Information +9, Hide +15, Jump +5, Listen +7, Move Silently +13, Open Lock +9, Search +5, Sleight of Hand +4, Spot +10, Swim +1, Tumble +10, Use Rope +5; Combat Expertise, Dodge, Mobility, Spring Attack, Improved Initiative.

Possessions: MW chainshirt, MW buckler, MW rapier, *potion de forme gazeuse*.

Spells Prepared (3/2 Base DC= 12+ spell level): 1st lvl- *disguise self, jump, obscuring mist, true strike*; 2nd lvl- *alter self, invisibility, pass without trace*.

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17
2d6 Con initial & secondary damage.

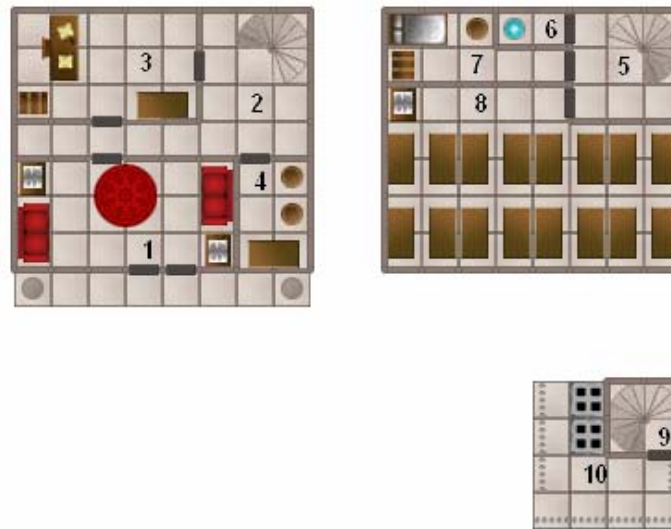
Annexe 2

Les jets de dé à effectuer avant le début du scénario.

Numéro du jet	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
1 Psychologie avec Tarek						
2						
3 Psychologie avec Tarek						
4						
5						
6						
7 Jet de volonté, détection des pensées, Tarek						

Annexe 3

Le bureau de Tarek



1- Le salon

Pourvu de large sofa, il forme une salle d'attente idéale. Un large tapis circulaire aux formes géométrique recouvre le sol.

2- Hall

Stylisé, il comporte de nombreuses peintures et même une sculpture près de l'escalier qui représente un homme en train de converser avec une bourse à la main (Mouqol).

3- Le bureau de Tarek

Très richement fourni, le bureau est d'albâtre recouvert de cuir crème..

4- Salle de rangement

Cette salle contient de nombreuses fournitures utiles (papier, encre...).

5- Hall du second

L'escalier mène à un second étage et continue encore. A ce niveau on distingue trois portes.

6- Cabinet de toilette

7- Chambre d'appoint

Il arrive à Tarek de travailler tard et donc de se reposer ici, ou juste de faire un sieste.

8- Salle des archives

C'est là que sont répertoriées l'ensemble des transactions effectuées par Tarek ainsi que tous les contrats et accords commerciaux le liant à ses partenaires. La pièce est protégées magiquement et aucun feu non magique ne peu ici prendre, des sortilèges se déclenche automatiquement aussi pour éteindre toute flamme.

9- Vers la terrasse

L'escalier débouche sur une porte de bois bronze renforcée ([DD26] pour l'enfoncer) qui est fermée à clé (Crochetage [DD25]).

10- La terrasse

La terrasse offre une vue intéressante sur la cité. Sur la droite se trouve un pigeonnier.

Annexe 4 (Document pour les joueurs)

Les Lettres dans le bureau de Tarek

La première lettre porte un sceau officiel du cabinet du Calife :

« A l'attention de Tarek Yundilla, maître des haras.

Veillez tenir prêt pour demain au petit matin trois des meilleurs destriers des haras qui seront remis aux faris qui se présenteront aux haras avec une note signée de ma main. Parallèlement et dès à présent, vous ferez envoyer une missive en votre nom afin que trois autres destriers du haras du nord soit confiés à deux éclaireurs de l'armée afin qu'ils les mènent jusqu'à la vieille ferme à l'orée de l'Udgru à une journée de la ville d'Issar pour y attendre le passages des faris qui leur remettront leurs chevaux contre ceux-ci.

Comptant sur votre discrétion.

Très cordialement,

Haokyar Yundilla»

La seconde lettre ne porte pas de marque particulière mais est écrite sur un papier fin et semble avoir été très finement pliée lors de son expédition.

«Très cher,

Faites enlever sur l'instant deux jeunes enfants non pubères que vous ferez mener par les siffleurs en Dezbat dans la Tourbière pourpre. Là ils remettront les enfants à la vieille femme qui vit près de la grande souche. Son aide nous permettra de ralentir les faris d'une demi-journée ou plus, de quoi permettre à nos alliés de se rendre sur le lieu de rendez-vous pour tendre leur embuscade.

Comptant sur votre diligence.

V. »

Annexe 5 (Document pour les joueurs)

Le Rêve

Un homme de type baklunien de taille moyenne se tient à la proue d'un navire de guerre. Devant lui brille une lumière éclatante comme si le navire faisait route vers le soleil levant mais la lumière semble proche, bien plus proche et le navire la suit. L'homme s'avance et tend la main pour saisir la source de la lumière, une coupe d'or qui repose en l'air comme en dehors de l'espace et du temps. Il saisit la coupe et regarde dedans. Elle contient de l'eau. Il voit son reflet mais avec des traits plus durs, en train de hurler de rage. L'homme demeure pourtant impassible.

Il lâche alors la coupe qui s'élève dans les airs, toujours suivie par le navire et d'autres derrière lui. La coupe s'élève alors qu'un ange majestueux la saisit, s'envolant dans les cieux. On aperçoit une terre en contrebas, une île avec une petite tâche sombre sur un côté, une ville. La coupe se renverse alors et l'eau coule pour devenir torrent puis trombes pour engloutir la tâche et laver l'île de cette excroissance.

Annexe 6

La Vieille Ferme.



- 1- Vieille ferme
- 2- Grange
- 3- Anciens champs
- 4- Etang
- 5- Éclaireur caché

Échelle : 1 cm = 10 m

Annexe 7

Situation géographique



Annexe 8 (Document pour les joueurs)

À découper et à distribuer aux joueurs dont les personnages appartiennent aux organisations métaludiques correspondantes. Les informations de chaque organisation sont confidentielles et ne doivent pas être divulguées aux joueurs des autres organisations ou sans organisation.

✂

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Zashassar à partir du rang Initié seulement, Inquisition du Zashassar) :

Il semblerait qu'un réseau d'espions ataphades soit en train de se constituer dans la ville même d'Ekbir. Il est important de le démanteler aussi vite que possible. Par ailleurs, un parchemin dans un étui scellé va être prochainement convoyé du nord du Califat jusqu'au Zashassar par des hommes sûrs. Ce parchemin est un parchemin lié au culte maudit du dieu des Ténèbres éternelles et il doit rester scellé. Personne ne doit le lire. Il doit être remis au Zashassar ou à l'Inquisition du Zashassar. Nous craignons que les espions ataphades n'aient vent de ce parchemin et qu'ils cherchent à le récupérer. Il faudrait donc démasquer ces espions et les neutraliser. Il semblerait que les espions opèrent aux alentours de la Taverne du Croissant maure.

✂

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé de la Foi exaltée, 'Askari, Marine d'Ekbir, Garde sacrée du Calife) :

Il semblerait qu'un réseau d'espions ataphades soit en train de se constituer dans la ville même d'Ekbir. Il est important de le démanteler aussi vite que possible. Il semblerait que les espions opèrent aux alentours de la Taverne du Croissant maure.

La guerre contre les Ataphades est décidée et, avec le printemps qui arrive, la flotte va bientôt appareiller à la conquête des îles maudites.

✂

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

Dans la grande course de chevaux à venir, le Trophée des Champions, les deux chevaux favoris sont Arsenal du Tombeau du haras Kunrummi et Mélopée d'Issar du haras Yundilla. Tarek Yundilla a été nommé récemment Maître des Haras du Calife. Son rival, Hasor Kunrummi, est mort mystérieusement il y a deux ans. Depuis, les Kunrummi n'ont plus gagné de course.

La guerre contre les Ataphades est décidée et, avec le printemps qui arrive, la flotte va bientôt appareiller à la conquête des îles maudites.

✂

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

Des espions ataphades essaient de constituer un réseau à l'intérieur même de la ville d'Ekbir. Ils n'hésitent pas à recourir à l'assassinat et à l'enlèvement. Il faut démanteler le plus vite possible cette organisation. Nos indicateurs semblent désigner les alentours de la Taverne du Croissant maure comme l'un des quartiers où ils sont le plus actifs.

Par ailleurs, il y a eu des disparitions d'enfants dans la ville d'Ekbir. Il s'agit de deux enfants qui jouaient tard dans la rue. L'un est le fils d'un alchimiste, l'autre celui d'une de ses voisines.

Dans la grande course de chevaux à venir, le Trophée des Champions, les deux chevaux favoris sont Arsenal du Tombeau du haras Kunrummi et Mélopée d'Issar du Haras Yundilla. Tarek Yundilla a été nommé récemment Maître des Haras du Calife. Son rival, Hasor Kunrummi, est mort mystérieusement il y a deux ans. Depuis, les Kunrummi n'ont plus gagné de course.

Les chantiers navals sont toujours à la recherche de main d'œuvre à la suite de la décision du Calife de faire construire 60 navires de guerre.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Les Citadins [Ekbir]):

Il y a eu des disparitions d'enfants dans la ville d'Ekbir. La rumeur veut que ce soient des assassins ataphades qui les aient enlevés.

Dans la grande course de chevaux à venir, le Trophée des Champions, les deux chevaux favoris sont Arsenal du Tombeau du haras Kunrummi et Mélopée d'Issar du Haras Yundilla. Tarek Yundilla a été nommé récemment Maître des Haras du Calife. Son rival, Hasor Kunrummi, est mort mystérieusement il y a deux ans. Depuis, les Kunrummi n'ont plus gagné de course.

Les chantiers navals sont toujours à la recherche de main d'œuvre à la suite de la décision du Calife de faire construire 60 navires de guerre.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (les grandes familles marchandes):

Dans la grande course de chevaux à venir, le Trophée des Champions, les deux chevaux favoris sont Arsenal du Tombeau du haras Kunrummi et Mélopée d'Issar du Haras Yundilla. Tarek Yundilla a été nommé récemment Maître des Haras du Calife. Son rival, Hasor Kunrummi, est mort mystérieusement il y a deux ans. Depuis, les Kunrummi n'ont plus gagné de course.

Les chantiers navals sont toujours à la recherche de main d'œuvre à la suite de la décision du Calife de faire construire 60 navires de guerre.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (les Fils du Soleil):

Il y a eu des disparitions d'enfants dans la ville d'Ekbir. La rumeur veut que ce soient des assassins ataphades qui les aient enlevés.

Les chantiers navals sont toujours à la recherche de main d'œuvre à la suite de la décision du Calife de faire construire 60 navires de guerre.