

EKB 5-07

Un Fil à la Patte

Une aventure régionale D&D®
LIVING GREYHAWK® en un round
pour Ekbir
par David Concher

Triad Edit : Jean-Philippe Huet

Circle Edit : Tim Sech

La flotte d'Ekbir est tenue en échec par les Ataphades. Les Pinacles viendront-ils comme par le passé apporter leur aide ?
Un scénario pour les APL 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.

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

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

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

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

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

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

Unités de Temps et Frais d'entretien

Ceci est une aventure régionale en 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.

La vigilance est le chemin qui mène au royaume immortel,

La négligence celui qui conduit à la mort.

Les hommes vigilants ne meurent pas.

Les négligents sont déjà morts.

Citation n° 513 : Khuddaka Nikaya, appartenant au Sutta Pitaka et traitant des enseignements du Bouddha.

Prologue

Loïn sur une île...

... « C'est sur les flots que nous repousserons leur flotte, assurez-vous en ! », les paroles du prince d'Atios résonnaient encore dans sa tête. Ainsi le risque de voir la flotte s'approcher des îles était réel, mais jamais nous ne leur laisserons l'espoir de retrouver la flûte d'Or et d'Airain, les Pinacles ne leur prêteront pas leur aide cette fois...

Contexte de l'aventure

Aujourd'hui à Ekbir

La flotte d'Ekbir a appareillé pour se lancer à l'assaut des îles Ataphades, mais si l'étrange tempête qui l'empêchait de prendre la mer s'est tue (voir le **VTF4-06 Storm of the millennium**), le flotte se heurte à présent à de nouveaux problèmes. Les eaux, près des îles maudites, sont souvent turbulentes et les vents rugissent. Malgré cela, les voiles pourpres de l'ennemi ne semblent pas en subir les méfaits. Les navires des Ataphades croisent près des récifs du Morskmogil. On soupçonne qu'ils pourraient s'y cacher, un avantage tactique pour l'ennemi qui pourrait ainsi prendre l'armada à revers alors qu'elle s'attaque aux îles. Enfin, les renseignements de la marine d'Ekbir concernant des monstres marins au service des sorciers des îles ont été corroborés par des attaques subies par les frégates de reconnaissance qui se sont approchées des îles Ataphades.

Dans ce contexte, l'amirauté est peu enclin à risquer ses forces dans un assaut où elle n'aurait pas ses chances. La flotte croise donc à présent près de Murenshi et les navires sont à bon port près de l'île en attendant que la chance sourit au Califat.

Les plans de l'amirauté s'articulent autour des objectifs suivants afin de préparer l'assaut :

- a) contrer l'avantage de l'ennemi face à la météo
- b) prévenir la menace d'une attaque à revers venant du Morskmogil
- c) prévenir les attaques sous-marines.

Les personnages parviendront, peut-être à l'issue de ce module, à trouver une solution pour que la flotte puisse appréhender les problèmes des courants et des tempêtes...

La légende

Il est dit que lors de la campagne contre le prince de Kazurka, il y a de cela près d'un millénaire, la flotte menée par le prophète se heurta aux affres de l'océan et aux pièges des stratèges ataphades dans les eaux sombres du Drawmij. Tempêtes et monstres marins assaillaient les navires causant de nombreux dégâts et prévenaient l'approche des îles maudites.

Il est dit que les Pinacles apportèrent leur aide à la flotte. Et c'est en la personne de Busterim Sarlunin que parvint cette aide. Busterim était un poète réputé en Ekbir et un historien reconnu des cours. Il connaissait jusqu'au savoir oral transmis par les sages des tribus paynims, il avait étudié les vestiges de l'Empire aux quatre coins des terres bakluniennes. De nombreux nobles appréciaient ses poèmes souvent emprunts d'une morale avisée. Busterim était aussi réputé pour avoir acquis la sagesse auprès des dragons des Pinacles dont l'oreille était apaisée par les chants et contes du poète.

Les livres de bords de Yeloba Shazarim, grand amiral de la flotte, racontent qu'à l'aube du 777^e jour de la campagne, alors que la flotte avait été la proie des krakens toute la nuit et que les vents la repoussaient vers le Morskmogil : « ... le soleil enfanta et porta sur ses premiers rayons un oiseau de vermeil. Ce n'est que quand il survola nos premiers navires que je réalisais que les dragons des Pinacles nous accordaient leur grâce à la vue du regard bienveillant de l'énorme reptile. Sur son dos, il portait Busterim kilons d'or qu'il déposa sur mon navire amiral. Il s'éleva ensuite gonflant nos voiles des puissants battements de ses ailes et nous lança – Voguez à présent, fils de la Baklunie, guidés par l'hymne des anciens héros.

Busterim dévoila alors la Flûte d'Or et d'Airain, avec les premières notes, les vents se turent puis la mélodie dissipa les nuages et les eaux se firent plus claires... ».

On raconte que lorsque l'âge de Busterim dépassa le nombre de roses du palais du prophète, le premier rosier se mit à faner. Le poète se rendit alors sur le rocher qu'on nomme à présent la griffe du dragon au nord de la cité d'Ekbir. Là, le dragon vermeil l'attendait. Ils chevauchèrent les vents les portant vers le nord et on ne revit jamais Busterim kilons d'or. Il est dit qu'il joue à présent de sa flûte pour les Pinacles...

Les gardiens des Pinacles savent que le dragon vermeil regagna seul les Pinacles, il avait mené son vieil ami en un endroit secret dont il avait promis de ne dire mot. Ils consignèrent aussi que Busterim légua à ses enfants ses carnets de voyage et recueils de poèmes afin qu'ils continuent de les faire vivre.

Aujourd'hui

Filéas Sarlunin est descendant de Busterim. Ce jeune barde fréquente une congrégation d'artistes en un lieu que l'on nomme les « scènes aériennes » à cause de l'endroit où ils se réunissent : un vallonn où des amphithéâtres à ciel ouvert ont été bâtis.

Filéas est actuellement en disgrâce auprès du clergé d'Al'Akbar. Il a été puni par un important Kadim Shazarim pour avoir joué et chanté les hymnes religieux de façon peu orthodoxe lors d'une messe. Pour cette hérésie, Kadim lui infligea une marque de justice qui l'empêche de jouer d'un instrument et de chanter pour mille et un jours. La sentence décrétée par le prêtre prévient aussi l'utilisation de la magie bardique (seul un prêtre niveau 16 ou plus peut espérer enlever cette marque et la malédiction de Filéas ; toutefois, ce dernier est pieux et ne désire pas échapper à sa sentence, il ne veut pas tricher et refusera donc une telle chose). Filéas ne sera donc d'aucune aide au cours de l'aventure, il tentera plutôt de rester en vie tant bien que mal. En outre, la malédiction du clergé afflige aussi Filéas de malchance comme le constateront parfois à leurs dépens les personnages.

Les carnets de Busterim sont dans les mains de l'oncle de Filéas, et ce n'est qu'après les avoir récupérés que les personnages pourront tenter de retrouver la Flûte d'Or et d'Airain. Les carnets mèneront les aventuriers sur un atoll du Morskmogil où se trouve la tombe de Busterim.

Bien évidemment, les forces obscures des îles ne laisseront pas les aventuriers s'emparer aussi facilement de la Flûte !

Résumé de l'aventure

Introduction

Les personnages se rencontrent dans un relais entre Fashtri et Bandar-Zyarat.

Rencontre 1 : Quand vacille la flamme

Les personnages portent secours à un étrange chevalier en prise avec des goblinoïdes / géants.

Rencontre 2 : Les scènes aériennes

Les personnages se rendent à la demeure des bardes pour y trouver l'héritier de Busterim Sarlunin, rencontre avec Filéas, poète maudit.

Rencontre 3 : L'atelier du luthier

La troupe se rend auprès de l'oncle de Filéas afin de consulter les carnets de voyage de Busterim.

Rencontre 4 : L'atoll du Morskmogil

Les notes conduisent les personnages à un atoll dans le récif du Morskmogil.

Rencontre 5 : Sur l'île du dernier repos

Les personnages explorent la tombe de Busterim.

Rencontre 6 : Retour sur scène

Sur le chemin du retour, la troupe est attaquée par les forces ataphades.

Rencontre 7 : Le banquet

De retour aux scènes aériennes, un banquet célèbre la réussite des personnages.

Rencontre 8 : Un réveil difficile

Les personnages ont été dupés et au réveil constatent qu'ils ont participé à un terrible banquet la veille.

Epilogue et Image finale

Les personnages ont à présent du sang sur les mains et doivent retrouver les coupables qui les ont bernés.

C'est aussi le moment pour les joueurs de choisir leurs sortilèges...

Le lendemain, après une bonne nuit de sommeil, vous décidez de vous remettre en route.

Demandez aux joueurs de définir un ordre de marche pour leur périple avant de continuer.

Les plateaux boisés du Darboz vous semblent bien monotones tant il est à présent de plus en plus évident que cette province n'est pas des plus peuplée. Le fait que cette terre soit exposée aux pillards de l'Udgru n'est sans doute pas étranger au phénomène d'exode qu'on note souvent dans ces provinces proches de la forêt. Vous trouvez parfois ce qui reste d'une ferme abandonnée...

Un personnage peut tenter de réussir un jet de Survie [DD 15] pour distinguer des traces d'orcs et de divers goblinoides dans la région.

Jet de Survie [DD 15] permet de prévoir le temps : un soleil radieux pour les jours qui viennent.

Passez à la **rencontre 1**.

Introduction

Nous sommes aujourd'hui Peloris du mois du renard. L'été approche. Vous avez quitté Fashtri tôt dans la matinée, faisant route vers le sud. Vous avez décidé de vous arrêter à un relais ce soir, les routes n'étant pas des plus sûres la nuit tombée. En effet, les brigands sous la coupe du chevalier noir ont été vus dans cette partie du Darboz. La forêt de l'Udgru est proche et l'on sait qu'elle abrite bien des dangers. Vous espérez en outre rencontrer quelques autres voyageurs avec lesquels vous pourriez faire route, vous assurant ainsi plus de sécurité.

Avant de débiter l'aventure, faites tirer huit jets de dés à chaque joueur et notez-les dans l'annexe 3. Ils serviront plus tard au cours de l'aventure.

Découper et distribuer aux joueurs membres de certaines méta-orgs les documents les concernant présentés en annexe 11.

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 le relais à moins de réussir un jet de Diplomatie ou Bluff [DD 15].

Le relais est composé de trois bâtiments entourés d'une palissade : l'auberge, une grange servant aussi d'étable et un petit atelier de maréchal ferrant. Mais c'est bientôt avec plaisir que vous prenez place face à un repas dans l'établissement.

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...).

Ils peuvent également présenter leur personnage.

Rencontre 1

Quand vacille la flamme

Le chevalier d'Azor'Alq et Gardien des Pinacles, Adib Faslumni, est en route pour un endroit où se réunit une congrégation de bardes, poètes et danseurs. Il compte trouver là-bas un descendant de Busterim Sarlunin et des indices sur la Flûte d'Or et d'Airain. Des forces sombres ont toutefois eu vent de ses recherches puisqu'une troupe de goblinoides/géants a été détachée pour le retrouver et l'amener dans un lieu secret de la pointe de Tanrog.

Les personnages arriveront en scène alors que le chevalier tombe dans une embuscade et vient d'être assailli par la troupe. Il semble déjà au plus mal.

Voilà quelques heures que vous marchez et le soleil décline peu à peu, quand, au détour d'un bosquet, vous entendez des bruits de combat et apercevez une troupe de créatures [goblinoides/géants] s'attaquant à un cavalier. Gravement blessé, il plonge sous une souche afin d'éviter les assauts de ses assaillants, ces derniers semblent alors vous remarquer et font volte-face en proférant des jurons...

Les personnages débiteront la rencontre à 15 m (50 pieds) du combat. Le combat se déroule près d'un bosquet d'une dizaine d'arbres. La région comporte buissons et arbrisseaux qui empêchent toute charge mais procurent une couverture.

APL 2 (EL 3)

🗡️ **Hobgobelins (6)** : 6 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 4 (EL 5)

👉 **Ogre** : 29 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

👉 **Hobgobelins (6)** : 6 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 6 (EL 7)

👉 **Ettin** : 65 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

👉 **Ogre (2)** : 29 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 8 (EL 9)

👉 **Géant des collines** : 102 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

👉 **Ogre (5)** : 29 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 10 (EL 11)

👉 **Géant de pierre** : 119 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

👉 **Géant des collines (3)** : 102 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 12 (EL 13)

👉 **Géant de pierre demi-diable** : 119 pv ; Cf. Annexe I.

👉 **Géant de pierre (4)** : 119 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

Tactique

Les créatures ont été envoyées par les forces sombres des Ataphades afin de capturer le chevalier et de le ramener dans un endroit bien précis de la côte. A noter que l'ensemble des troupes est d'alignement loyal mauvais. Elles coopéreront par conséquent pour atteindre leur objectif.

Chaque ogre possède trois javelots et chaque géant une besace avec trois grosses pierres, les plus proches des créatures engageront le combat alors que les autres plus éloignés s'avanceront en utilisant une arme de jet (visant plutôt un jeteur de sort). Ces créatures sont habituées à mener des raids les opposant notamment à des mages et elles éviteront d'être trop rapprochées afin d'éviter d'être prises dans les effets de zone.

En APL 12, le géant demi-diable utilisera son pouvoir de blasphème afin d'affecter le plus d'ennemis possible, ce faisant, il prononcera les paroles suivantes :

« Le seigneur Tharizdun vomit sa bile glaciale sur les enfants du faux prophète »

Le site de l'embuscade est sous le coup d'un sort de *Unhallow* combiné avec un *dimensional anchor* afin d'éviter la fuite du chevalier par des moyens magiques. La gueule du géant demi-diable porte un sortilège de *poison* (qu'il tentera d'utiliser sur Adib, avec succès sans intervention des personnages, Adib commencera à être bien touché et mourra une minute plus tard sans l'aide des personnages, ce qui indiquera aussi la fin de l'aventure). Il a aussi utilisé son pouvoir de *unholy aura* sur sa bande. On ne

modifie pas l'EL de cette rencontre malgré ces sorts actifs car Adib est une cible qui monopolise l'attention des géants et cela oblige toujours l'un d'entre eux à rester proche pour qu'il ne s'enfuit pas. Les statistiques à la fin du module ne tiennent pas compte de ces sorts, n'oubliez pas d'en rajouter les effets.

En aucun cas un serviteur interrogé ne parlera et des moyens de coercition magiques indiqueront qu'il tente de résister. Le pauvre sera ensuite terrassé par une crise cardiaque de peur de révéler quoi que ce soit sur ses employeurs. Le personnage utilisant un sortilège tel que la lecture des pensées entendra un bref instant comme un horrible rire éraillé...

A chaque APL, le leader de la troupe est en possession d'un gantelet enchanté. Ce gantelet est gravé à l'effigie d'une tête de lion (le symbole des Faris de la confrérie du Lion, volé sur un agent d'Ekbir) dont l'œil est un lapis lazulite. Un sortilège de *détection de la magie* révélera qu'il dégage une aura de divination. Un jet de Connaissance locale ou noblesse [DD17] permettra de reconnaître l'insigne de la confrérie des Faris de la voie du Lion.

Trésor

APL 2 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage).

APL 4 : L : 20 po ; C : 80 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage), *Masterwork Large composite longbow* (+5 Str bonus) (83 po par personnage).

APL 6 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+5 Str bonus) (250 po par personnage), *Horn of fog* (167 po par personnage).

APL 8 : L : 20 po ; C : 150 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+5 Str bonus) (250 po par personnage), *Horn of fog* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+7 Str bonus) (267 po par personnage).

APL 10 : L : 20 po ; C : 130 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+5 Str bonus) (250 po par personnage), *Horn of fog* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+7 Str bonus) (267 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+8 Str bonus) (275 po par personnage).

APL 12 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+5 Str bonus) (250 po par personnage), *Horn of fog* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+7 Str bonus) (267 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+8 Str bonus) (275 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+9 Str bonus) (283 po par personnage), +1 *Large Great sword* (200 po par personnage).

Si les personnages ne parviennent pas à vaincre les goblinoides, le chevalier est tué et/ou kidnappé, l'aventure est terminée !

S'ils parviennent à repousser leurs ennemis, ils auront alors tous ses remerciements. Il leur expliquera alors qu'il poursuit une quête pour le salut du Califat :

« Mille fois merci mes amis, je vous dois une fière chandelle, je me nomme Adib Faslumni » vous lance le chevalier. L'homme est visiblement Ekbirite, sa fine barbe est rasée court, ses cheveux noirs mi-longs lui arrivent au niveau des épaules, il sourit largement. Vous remarquez aussi qu'il porte une armure aux fines mailles argentées et au plastron gravé de dessins angéliques. Sa tunique est jaune or et un symbole représentant une flamme repose sur sa poitrine. Il tousse et crache du sang, vous distinguez alors une flèche profondément enfoncées dans son flanc.

Un jet de Religion [DD 12] permet de reconnaître le symbole d'Azor'Alq et un jet d'Artisanat (armurier) ou d'Evaluation [DD 20] que son armure est en mithril.

Vous pouvez laisser les personnages sympathiser avec Adib. Si ces derniers le questionnent sur la raison de sa présence seul en ces terres, il répondra comme il suit :

Je poursuis une quête mes amis, une quête qui décidera peut-être du salut du Califat. Mais il semble malheureusement que l'ennemi ait eu vent de mes projets à en juger par l'embuscade dont j'ai été la cible.

Un jet de Psychologie [DD 10] révélera qu'il dit la vérité. Si les personnages lui semblent dignes de confiance et prêtent intérêt au devenir du Califat, Adib pensera alors pouvoir s'appuyer sur eux. Il fera automatiquement confiance à un Faris, un membre de l'armée ou un personnage adorant Al'Akbar ou Azor'Alq. Plus généralement, il fera aussi confiance aux fidèles d'une divinité loyale et bonne.

Si les personnages ne semblent pas dignes de confiance ou ne désirent pas aider Adib, alors le scénario s'arrête ici. Sinon poursuivez :

Istus ne vous aura pas mis sur ma route sans raison et il se pourrait que vous soyez la clé de la réussite de mon entreprise. Laissez-moi donc vous conter une légende :

Vous lisez l'annexe 4 aux personnages.

J'ai appris auprès des chroniqueurs, en relation avec un ordre secret de personnes que l'on nomme les Gardiens des Pinacles, des agent des forces du bien des Pinacles, que le dragon vermeil regagna seul les Pinacles, il avait mené son vieil ami en un endroit secret dont il avait promis de ne dire mot. Ils consignèrent aussi que Busterim légua à ses enfants ses carnets de voyage et recueils de poèmes afin qu'ils continuent de les faire vivre. Ces notes pourraient renfermer la clé menant à l'ultime demeure de Busterim kilons d'or.

« Oui, je compte bien retrouver la Flûte d'Or et d'Airain, et pour cela, je me suis lancé sur la piste des descendants de Busterim. J'ai retrouvé leur piste, ou plutôt sa piste en consultant les archives

de chapelles, en déchiffrant les épitaphes de pierres tombales et en écoutant les récits d'une vieille sage femme. Je recherche à présent un certain Filéas Sarlunin, musicien et poète comme l'était son aïeul. J'ai retrouvé sa trace de manière fortuite puisqu'il a été l'an passé la cible du courroux d'un Kadim pour avoir joué et chanté pendant une messe. Toutefois, on n'a plus entendu parlé de lui après cet événement. J'ai pourtant ouïe dire qu'il fréquentait régulièrement un lieu que l'on nomme les scènes aériennes. C'est un vallon au sud de la baie de Koyamik où une congrégation de bardes se réunit. Au fil des années, ils ont aménagé l'endroit pour y construire des amphithéâtres et autres scènes en plein air d'où le nom du lieu. Une fois la flûte récupérée, je demanderai à Maître Aziz, le virtuose qui est à la tête de la congrégation des bardes, de bien vouloir embarquer avec moi pour rejoindre la flotte et lui ouvrir le chemin des îles.»

« Mais si vous décidez de bien vouloir m'aider, j'ai un plan qui pourrait bien berner nos ennemis. Je vais piquer vers l'est et le nord de la forêt afin de les attirer dans le Dagbakir et la forteresse de Hissantamir, pendant ce temps, vous pourrez retrouver l'héritier de Busterim, et avec de la chance, les carnets de voyages du poète. Vous aurez peut-être même découvert la flûte quand je serai sur le chemin de Fashtri et des scènes aériennes où je vous retrouverai dans deux semaines. Je ne sais laquelle de nos deux routes sera la plus dangereuse mais rien ne doit nous écarter de la mission qui permettra la victoire contre les sorciers Ataphades, pour le Califat ! » s'exclame-t-il en levant son cimeterre vers le ciel.

Vous pouvez montrer l'annexe 4 aux personnages afin qu'ils se situent, ou en faire un croquis.

Adib donnera un anneau d'or en forme de dragon qui se mord la queue au personnage afin qu'ils puissent attester de leur identité auprès du maître des halls, Aziz.

Développement :

Adib prendra la route de l'Est en hâtant le pas, comme il l'a dit.

Quand les personnages auront décidé de se rendre aux scènes aériennes, passez à la **rencontre 2**.

Rencontre 2 :

Les Plein Air de Koyamik

Les personnages mettront près d'une journée à rejoindre le vallon des Plein Air au sud de la baie de Koyamik.

A la tombée de la nuit, comme l'heure d'installer un campement approche, les premières notes de musiques portées par le vent se font entendre,

indiquant aux personnages qu'ils sont proches de leur destination.

Après toute une journée de voyage au travers des terres du Darboz, le soleil décline peu à peu pour laisser place à la nuit et ses premières brises rafraîchissantes. A l'heure où il serait bon de penser à établir un campement et que votre destination n'est toujours pas en vue, vous entendez enfin les premières notes de musique portées par le vent, qui sont comme autant de hérauts vous annonçant que vous touchez au but finalement. Après quelques minutes, vous entrez dans une gorge s'ouvrant sur un étroit vallon où vous pouvez apercevoir des lumières au loin.

Les personnages arriveront au beau milieu d'une représentation. Un jet d'histoire [DD18] permettra de reconnaître l'histoire de la horde d'Airain.

(voir l'annexe 6 pour la carte du vallon).

Description de la représentation – histoire de la horde d'Airain.

A l'issue de la représentation, les personnages pourront discuter avec les diverses personnes de la congrégation.

Les personnages pourront apprendre que les scènes aériennes sont une sorte de centre d'enseignement de l'histoire, de la littérature, de la poésie, de la chanson, de la musique et de l'art en général.

Tous les printemps, une congrégation plus vaste de personnes partageant la même passion se réunit sur le site pour l'évènement qu'on appelle les Plein Air de Koyamik. Il s'agit d'un festival des arts qui se tient dans le vallon où se trouve l'école et qui s'appuie sur ses infrastructures. C'est l'occasion pour de nombreux artistes d'échanger leurs dernières expériences et de préparer le festival de chaudenoce où beaucoup d'entre eux proposeront des spectacles dans divers endroits du pays.

Filéas

Il apparaît que pas mal de monde ici porte un regard critique sur Filéas, à la fois sarcastique et amusé (du fait de l'anathème dont il est la victime et qui le rend si muet). Ce dernier est totalement apathique et envahi par le spleen et le désespoir.

Afin de convaincre Filéas de se lancer dans la quête de la Flûte d'Or et d'Airain, les personnages devront tout d'abord lui redonner confiance en lui, et pour cela, ils devront l'aider à présenter une pièce (un opéra) devant toute la congrégation. Et bien évidemment, Filéas ne peut pas participer à cause de sa malédiction, il ne peut être que le metteur en scène !

Ce que les personnages peuvent apprendre dans le vallon par un rapide coup d'œil et en laissant traîner les oreilles :

Jet de Renseignement [DD 5+APL]

- Filéas est un barde itinérant qui vient régulièrement dans le vallon. Il est actuellement ici.

- Voilà bien longtemps que l'on n'a vu Filéas donner une représentation. On dit qu'après un passage dans un monastère de Zuoken, il aurait fait vœux de silence.

Jet de Renseignement [DD 10+APL]

- Filéas s'est attiré les foudres de l'église du Grand Clerc.
- Il a sombré dans le thème de la pièce qu'il a écrit la saison dernière : le spleen !
- Filéas se rend souvent du côté de la forêt de l'Udgru.
- Filéas ne salue plus personne, il est devenu bien impoli (il n'enlève plus son chapeau en public pour ne pas révéler le sceau qui marque son front).
- Filéas a perdu l'inspiration.

Jet de Renseignement [DD 15+APL]

- Filéas a offensé un Kadim Shazarim en jouant lors d'une messe. Pour le punir, ce dernier lui aurait interdit de se produire pendant mille et un jours.
- Filéas n'enlève jamais son chapeau car il cache une marque sur son front (vrai).

Pour davantage de renseignements, il faudra aborder des personnes en particulier. Vous êtes libres d'introduire chacun de ces personnages comme vous jugerez bon. Il est utile toutefois de lire la description du vallon (voir l'annexe 6).

Aziz, acteur mélodramatique et maître des halls

Aziz est un personnage d'une quarantaine d'année, assez grand, à la voix claire et puissante. Il a des cheveux bruns et de petits yeux perçants.

Il attend l'arrivée d'Adib et est un peu inquiet. Il se méfierait des personnages, sauf si on lui montre l'anneau d'Adib. Alors il les croira et leur racontera ce qu'il sait à propos de cette histoire : Filéas était un très (très) habile barde mais, à la suite d'un différent avec un Qadi, il a cessé de jouer et de chanter du jour au lendemain. Il sait en outre que son ami, le chevalier Adib, semble porter un intérêt tout particulier à Filéas et lui a demandé de le retenir ici en attendant son arrivée.

Il sait que Filéas n'a plus qu'un parent, un oncle, qui vit non loin de la forêt dans un petit village. Ce dernier est luthier.

Astenir, troisième cithare du grand orchestre de printemps

Ami de Filéas, il sait que ce dernier a perdu le goût à la vie à cause de la punition du Kadim Shazarim. Pour le punir de son blasphème, le Qadi lui a infligé un puissant anathème qui l'empêche de jouer ou de chanter. Cela le ronge jusqu'au plus profond de son âme. Il possède un bonus en « Jouer d'un instrument de musique » de 6+APL/2 (s'il doit jouer lors de la pièce de Filéas).

Jesperlin, charmeur de serpents

Il connaît bien le druide qui officie chaque année à cette époque près du cercle de pierres et peut introduire un personnage auprès de ce dernier.

Triszir, tambour et percussionniste

Il mange peu.

Hostelez, artisan chanteur indépendant

Aime la polémique. Il fréquente des gens du village de pêcheurs (il peut aider à trouver le marin Bartelon si les personnages devaient avoir besoin d'un navire)

Horace, derviche, acrobate et avaleur de sabre

Sympathique, il propose aux personnages de prendre un verre si ces derniers sont avenants : « Je n'ai pas pour habitude de me servir une chartreuse avant le repas... Mais on ne rencontre pas tous les jours pareille compagnie ! » Il discute ensuite avec les personnages et peut leur apprendre que Fil porte une marque du Grand Prêtre sur le front, symbole de l'hérésie qu'il a commis, et qu'il devra porter ce fardeau pour mille et un jours.

Le soir, tout le monde se retrouve dans le réfectoire pour un copieux repas qui est aussi l'occasion pour de nombreux artistes en herbe de se produire devant leurs pairs et de se faire remarquer.

Si l'on propose l'aventure à Filéas, il ne sera pas emballé. A vrai dire tout ce qui pourrait lui changer les idées est de montrer à ses pairs qu'il a encore sa place parmi eux. Pour cela, il voudrait mettre sur pied une pièce de théâtre pour le lendemain. Malheureusement, il ne parvient pas à convaincre quiconque de jouer dans sa pièce. Les personnages pourraient bien l'aider.

La pièce de Filéas conte l'histoire d'Ozef le guerrier, à l'époque de la fondation du Sultanat de Zeif. (voir annexe 7 pour plus d'information à ce propos).

Les rôles à tenir seront ceux de :

- Ozef le guerrier.
- Le Pir Qadi, grand prêtre du Qudah.
- La matrone sultanat
- Le Malik orc
- Le chef des satrapes de Ghayar
- Le Calife d'Ekbir

Et le final avec le duel contre le dragon-tortue Xoshour !

Les personnages devront faire face à plusieurs problèmes pour monter la pièce en si peu de temps :

Avant tout, il faut :

- Convaincre Astenir de bien vouloir jouer avec l'orchestre lors de la représentation, jet de Diplomatie [DD 8+APL].
- Convaincre Aziz d'autoriser la représentation, étant donné le manque de popularité actuelle de Filéas suite à ses récents échecs, jet de Diplomatie [DD 8+APL].

Afin de déterminer si la pièce est un succès, il faudra calculer des points de réussite selon le barème suivant :

- 1 point par niveau de sort du sortilège d'illusion le plus haut utilisé.
- 2 points par jet de Déguisement (jeu d'acteur) [DD 8+APL], et effectuer trois jets par trois personnages différents.
- 2 points par jet de Déguisement (costumes) [DD 8+APL], et effectuer trois jets par trois personnages différents.
- 1 point par jet d'Intelligence (mémoire pour le texte) [DD 8], et effectuer trois jets par trois personnages différents.
- 3 points pour la musique, jet « Jouer d'un instrument » [DD 8+APL]
- 5 points pour le final avec le dragon, jet de Déguisement [DD 15+APL].

Additionnez l'ensemble des points et si le total est supérieur ou égal à une difficulté de [DD 10+APL/2], c'est alors une réussite.

Les personnages peuvent tenter de contourner chacun de ces obstacles avec tous les moyens qui leur sembleront appropriés (réussite à la discrétion du MDJ). Par exemple, ils peuvent utiliser des illusions à la place des costumes, utiliser la magie, falsifier le programme des représentations... On utilisera en général un jet avec une compétence associée à l'action pour une difficulté égale à celle de la contrainte contournée. Le MDJ est libre d'appliquer un bonus ou malus de 3 à tous ces jets en fonction des performances des joueurs et de leur ingéniosité.

Cet épisode est surtout fait pour les joueurs qui affectionnent les interactions et le jeu d'acteur. Vous pouvez aussi décider d'oublier cette partie si le temps vous manque pour vous contenter d'un jet de Diplomatie [DD 10+APL] pour convaincre Filéas.

Développement :

Une fois convaincu, Filéas avouera aux personnages que son Oncle Farzin conserve des vieilleries dans son grenier et les mènera jusque chez lui, passez à la rencontre suivante.

Rencontre 3 :

L'atelier du luthier

Le voyage vers le village de l'oncle de Filéas qui se trouve du côté de la forêt de l'Udgru prend une journée. La troupe parviendra donc au village dans la soirée.

Vous remarquez immédiatement la présence des Askari qui patrouillent autour du village. Il est clair que la famille Yundilla dont le Nayid de la province siégeant à Fashtri est issu, a fait donner des ordres. Cela vous rappelle bien vite que les campagnes ne sont pas sûres dans les environs à cause des brigands.

Filéas vous mène à la maison de son oncle, une charmante chaumière bordée d'un jardinet. Il

frappe ... un moment après la porte s'ouvre et vous apercevez un vieil homme aux tempes grisonnantes. « Filéas, mon enfant ! » s'exclame-t-il en le prenant dans ses bras. « Entre, entre... ».

L'oncle Farzin invite les personnages à entrer une fois les présentations faites.

La chaumière est un bric à brac indescriptible, on se croirait chez le dernier des brocanteurs, à un détail près, on ne trouve pour ainsi dire ici que des outils et des instruments de musique. Ce sont une bonne dizaine d'instruments qui pendent ça et là, l'un en cours de revernissage, l'autre dont on refait la caisse, le troisième qu'on accorde sans doute à en juger par la panoplie de diapasons de toutes tailles à proximité.

« Mon oncle est le plus grand des luthiers » s'exclame Filéas, « mais malheureusement, il est incapable de refuser une commande si bien qu'il mène toujours un nombre incalculable d'affaires de front ! ». Tonton vous fait signe de prendre place au milieu des instruments alors qu'il sort une vulnérable. « Je n'en bois jamais avant le dernier carillon, mais il convient de faire une exception pour une telle occasion ! ».

Un jet d'Artisanat (luthier) ou d'Evaluation [DD 20] permettra de reconnaître l'excellent travail de l'oncle Farzin, c'est à n'en point douter un maître luthier.

Filéas conte ensuite toute l'histoire à son oncle, non sans une certaine appréhension, et semble sautiller sur place en regardant son oncle se gratter la barbe, les yeux fixés vers le plafond. « Mais oui, bien sûr, les carnets de voyage de l'aïeul... dans la vieille malle où tu aimais tant te cacher petit, dans le grenier... ». Filéas s'élançe alors vers une échelle dans un coin de la pièce. Il monte quatre à quatre les barreaux, en rate quelques-uns, s'assomme à moitié et repart de plus bel à l'ascension de l'échelle.

Quelques minutes plus tard, après un grand fatras dans le grenier, vous voyez Filéas redescendre triomphant, une énorme bosse sur le front, mais avec une pile de trois vieux carnets à la couverture de cuir souple. Autour de Filéas, vous découvrez le contenu des carnets.

Les carnets, en plus d'ineestimables odes et poèmes (tristesse de Fil qui ne peut les déclamer) contiennent des indications de navigation menant à un petit atoll dans les récifs du Morskmogil.

Trésor :

APL 2 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 4 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 6 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 8 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 10 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 12 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

L'oncle Farzin vous invite à passer la nuit dans sa modeste demeure. Pour l'occasion, il fait de la place dans la remise.

Vous passez une bien mauvaise nuit, Fil a dû s'enrhumer et il a ronflé une bonne partie de la nuit.

Au petit matin, Fil s'étire en baillant et, après un petit déjeuner copieux, semble frais et dispo pour se mettre en route. Oncle Farzin finit de mettre des provisions dans un large panier en osier « et un peu de miel pour les tartines du matin ». Fil rétorque : « Je vais aller préparer de suite mon sac mon oncle »... Oncle Farzin s'approche de vous, comme Fil s'éloigne vers la rivière, le suivant du regard et dit : « C'est un bon petit vous savez, et la vie n'a pas toujours été facile pour lui, il fut orphelin très tôt... Enfin, il faut me promettre de veiller sur mon petit Fil lors de votre périple ».

Oncle Farzin sert la main et remercie les personnages qui promettent de s'occuper de Fil.

Près de la rivière, Fil a fait les préparatifs et la barque vous attend. « Il nous faudra aussi trouver un navire mes amis, nous devrions en parler à Hostelez, il me semble qu'il connaît un vieux loup de mer qui commerce avec les villages de la baie de Koyamik et Fashtri ».

La troupe peut ensuite se mettre en route et descendre la rivière pour rejoindre la baie de Koyamik.

Ils repasseront dans le vallon des Plein Air et le courant les amènera bientôt jusqu'à l'estuaire. Là, après avoir dépassé un petit village de pêcheurs, ils pourront s'engager sur la mer.

Notes sur la navigation :

Il sera nécessaire qu'au moins un personnage ait des connaissances en Profession (marin) afin de diriger le navire. Dans le cas contraire, les personnages devront s'allouer les services d'un marin qui acceptera de les amener jusque dans les récifs.

A moins de passer par Hostelez, il faudra effectuer un jet de Renseignement [DD 15] pour trouver un certain Bartelon dans les alentours, un vieux loup de mer décrépi par les embruns et à l'esprit suffisamment embrumé par le rhum pour accepter un tel travail.

Même les notes précises des carnets de Busterim sur la navigation dans les récifs vers une petite île ne semblent pas convaincre le vieux marin.

Bartelon possède un bonus en Profession (marin) et en Connaissance de la nature égal à l'APL joué.

Une fois que les personnages auront réglé ce problème, ils pourront envisager de prendre la mer.

Le navire de Bartelon est un deux mats antique ! Mais vous ne pensez guère pouvoir trouver mieux dans les environs. Une dizaine d'hommes forment l'équipage, tous de fieffés ivrognes à l'exception d'un jeune mousse.

(Voir l'annexe 8 pour les plans du navire).

Vous pensez en outre que le plus difficile lors de ce périple sera sans aucun doute de tenir Bartelon et son équipage loin des tonneaux de rhum !

Les personnages, surtout en APL élevé, pourraient vouloir se rendre sur place par des moyens magiques. Il est alors utile de leur préciser que les notes de Busterim font bien souvent référence à des points de repères marins, y compris des hauts fonds (sur le haut fonds de 7 brasses...), aussi il est plus sage de prendre un navire pour ne pas se perdre.

Développement :

Passez à la rencontre suivante quand les personnages prennent la mer.

Rencontre 4 :

Vers l'atoll du Morskmogil

La troupe appareille à l'aube après avoir changé le Reflet des Cyprès en navire pour affronter la pleine mer.

Enfin vous vous élancez sur les eaux de la baie de Koyamik. Une dure journée s'annonce en raison des nombreux bancs de sable présents dans la baie. C'est en effet un endroit où la navigation est très difficile. Mais voilà à peine une demi-heure que vous vous êtes engagés dans la baie que le vent tombe, pétrole ! La situation devient bientôt préoccupante car la marée seule ne parviendra pas à vous pousser suffisamment loin pour que dès qu'elle redescende vous ne soyez prisonniers des sables.

Laissez les personnages trouver une solution à ce coup du hasard. S'ils ne peuvent repartir, ils resteront échoués sur un banc de sable jusqu'à la prochaine marée, la brise sera alors suffisante pour les pousser hors de la baie.

Vous dépassez la limite sud de la baie dans la soirée. Vous tenez le cap du sud-ouest toute la nuit et dépassez les lumières de Bandar-Zyarat peu avant l'aube. Avec le soleil levant, vous pouvez apercevoir loin au nord la masse sombre des pics de Murensi.

Ce n'est qu'en fin d'après-midi que vous apercevez les rochers rouges de la pointe d'Ahmaras où vous tombez les voiles afin de traverser la baie de Hadash à la faveur de la nuit. Les terres maudites du Dezbat sont proches, mieux vaut être discret et éteindre les feux pour naviguer aux étoiles !

Vous pouvez faire monter un peu la tension afin que les personnages ne se sentent pas tranquille. Demandez un jet de Spot [DD 10+APL] pour permettre aux personnages de voir une masse sombre avancer. En cas d'échec, le navire pirate aura le temps de se glisser suffisamment près pour endommager

Reflet des Cyprès avec une baliste (il faudra réparer le navire magique) mais sans d'autre impact sur le jeu.

Vous n'êtes qu'au début de la nuit quand vous apercevez venant de tribord arrière une masse sombre, un navire pirate, il avait dû vous repérer avant le crépuscule et s'est glissé très habilement jusqu'à vous.

Les personnages devront agir au plus vite. Cette scène est néanmoins destinée à effrayer les personnages et à leur faire prendre conscience de la présence ataphade dans ces eaux. Filéas découragera les personnages de se porter à l'assaut du navire, leur but est d'aller chercher la Flûte, pas de prendre des risques en combattant un navire pirate et en endommageant leur navire, ce qui pourrait vouer leur mission à l'échec.

Vous prenez un cap pour tenter de vous enfuir mais le navire pirate a bien manœuvré et il semble difficile de pouvoir lui échapper. Vous faisant à ce constat, vos mains glissent presque instinctivement vers le pommeau de vos armes, quand Filéas qui semblait trifouiller dans sa besace depuis un moment en sort avec un large sourire de contentement un anneau d'or d'une pochette en soie ! Un peu dépité au premier abord, vous comprenez rapidement qu'il va finalement réussir à vous sortir de ce mauvais pas quand après avoir frotté l'anneau, il appelle : « Entend mon appel, O'Ban Ishan, grand et puissant Bey des Djinnns ». Une étrange vapeur se matérialise bientôt sous les voiles et il ne faut guère longtemps pour que ces dernières se gonflent sous l'effet de la seule présence d'un gros bonhomme d'aspect baklunien vêtu d'habits des plus ostentatoires. Reflet des Cyprès glisse sur les flots avec agilité et distance rapidement le navire pirate, accompagné un moment par les échos des jurons de rage !

Filéas utilise un *anneau de conjuration de Djinn*, à cela près que cet anneau invoque toujours O'Ban Ishan. Vous pouvez jouer le Bey des Djinnns comme un personnage sympathique et bon vivant, il est heureux de répondre à l'appel de Filéas et de rendre service au petit petit petit filleul de Busterim !

Après cet épisode, la nuit se poursuit sans davantage d'embûches, les pirates ont été distancés mais donnent sûrement la chasse. Toutefois à la faveur de la nuit, il devrait être possible de se propulser hors de portée des yeux de leur vigie, mais bientôt la chance sourit aux personnages...

Il vous faudra oublier l'idée de voyager à l'aide des étoiles au milieu de la nuit alors qu'un épais brouillard se lève. Cette brume est toutefois inopinée et vous offrira une parfaite couverture. [Bartelon/PJ] décide de continuer en abaissant la voile afin de ne pas trop avancer sur les récifs... [Bartelon/PJ] vous laisse la barre pour aller dormir un peu avant l'aube.

Au petit matin, les rayons du soleil dissipent péniblement la brume pour vous laissez deviner les côtes du Dezbat loin au sud. Aucune voile

pirate n'est à l'horizon, mais c'est maintenant que les difficultés vont vraiment commencer. Au regard déjà inquiet d'un [Bartelon/PJ] sobre ce matin, vous comprenez que naviguer dans les récifs ne va pas être une partie de plaisir.

Il faut effectuer (Bartelon ou un PJ) deux jets de Profession (marin) [DD 10+APL] par heure alors que le navire avance avec la voile au plus bas pendant trois heures. L'un des personnages devra même se mettre à l'avant du navire afin d'observer les fonds et de mesurer la profondeur (en nombre de brasses) toutes les 10 minutes. Si deux jets sont manqués, le navire est endommagé au niveau de la coque par les récifs et les personnages devront effectuer des réparations avant de quitter l'îlot (perte d'une journée).

« 5 brasses » hurle [PJ à l'avant] alors que le navire ralenti brusquement avec un bruit de raclement. « Banc de sable, vite jetez du lest à la mer, l'eau, la nourriture, les objets lourds inutiles ! » crie en retour [Bartelon ou PJ à la barre].

Les personnages doivent alors décider de se débarrasser soit de leurs réserves d'eau et de nourriture, soit d'au moins 200 livres de matériel.

La personne à la barre doit en plus effectuer un jet de Profession (marin) [DD 10+APL] pour ne pas échouer le navire sur un bac de sable.

Si tel est le cas, il faudra alors une demi-journée de travail pour tous et attendre la prochaine marée pour repartir. Tous les personnages devront effectuer un jet de Constitution [DD 15] pour ne pas devenir fatigué.

La journée ne sera pas pour autant finie puisqu'il faudra ensuite continuer à se battre contre les récifs jusqu'au soir.

Il faudra réussir deux jets de Profession (marin) [DD 10+APL] de suite pour parvenir jusqu'à l'atoll décrit par Busterim. Sinon, il faut repasser au même endroit et rechercher le chenal approprié pour avoir la bonne direction.

Attention, trop de tentatives peuvent poser un problème de nourriture (on peut pêcher) mais surtout d'eau (voir règle du *Manuel du Maître*!).

Quand les personnages triomphent des récifs, vous pouvez enfin leur lire :

Enfin les fonds s'éloignent et vous pouvez souffler une demi-heure. Mais à nouveau ils remontent, cette fois vous savez que vous touchez au but : devant vous se dresse une minuscule île boisée au milieu d'un atoll. Elle ne fait guère plus d'une centaine de mètres de longueur sur la moitié en largeur. Conformément aux indications des carnets, vous contournez la barrière de récifs par la gauche et parvenez à un étroit chenal qui vous permet d'entrer à l'intérieur de l'atoll. L'eau y est des plus claires. Quelques minutes plus tard, vous jetez l'ancre...

Laissez les personnages se reposer un peu (ou ils seront toujours sous l'effet de la fatigue).

Filéas paraît excité et désire ardemment descendre sur l'île au plus vite. Quand les personnages sont prêts, poursuivez.

Fil insiste pour poser le premier pied sur l'île, il gigote comme une puce sur le pont, les bottes à la main, mais à peine a-t-il posé le premier pied dans l'eau qu'il se tord de douleur et s'effondre dans les eaux claires...

Filéas a marché sur un oursin, et venimeux de surcroît ! Il ne faudra pas moins d'un jet de Premiers soins [DD 10+APL] afin qu'il puisse marcher à peu près normalement pour la suite du module. Sinon il ne se déplacera que de la moitié de son mouvement pendant une bonne semaine (jusqu'à la fin du module).

C'est donc en boitillant que Filéas arrivera sur le sable de la plage. L'île minuscule est recouverte de palmiers et cocotiers. Des oiseaux semblent habiter quelques arbres et ne doivent partager leur territoire qu'avec des crabes qu'on voit courir ça et là entre la mer et la lisière de la zone boisée.

Après un rapide tour de l'îlot, les personnages trouveront le rocher et la gorge en son milieu.

Le centre de l'île dissimule une zone un peu plus rocailleuse. Suivant les indications des carnets, il faudrait vous rendre vers cette zone plus rocailleuse.

(voir l'annexe 9 pour la description de l'îlot).

Développement

Passez à la **rencontre 5** quand ils décident d'explorer la gorge.

Rencontre 5 :

Sur l'île du dernier repos

Les personnages pourront trouver à l'aide d'un jet de Fouille [DD 15] que des encoches ont été creusées dans les parois, elles permettent de descendre plus facilement. La gorge descend sur près de 10 mètres avant de partir perpendiculairement en une faille étroite.

(voir annexe 10 pour plan des grottes).

1- Gorge

Les encoches creusées dans les murs semblent s'enfoncer sur une dizaine de mètres jusqu'au sol. L'endroit est humide.

Un jet d'Escalade [DD 10] est nécessaire pour descendre les 6 mètres sans encombre à cause de l'humidité.

2- Les grottes minérales

Vous pénétrez dans de superbes grottes naturelles, les murs adoptent sous la lumière de vos torches des couleurs allant de l'ocre au jaune vif, les nombreux dépôts de minéraux en accentuent les nuances. Des cristaux sur les parois reflètent la lumière en un kaléidoscope de couleurs. C'est là un spectacle rare de la magnificence de la nature. Ca et là reposent des mares d'eau, mais vous assimilez vite leurs frémissements à l'action de la marée, l'îlot doit être percé de galeries donnant sur l'océan.

Un piège protégeant la dernière demeure de Busterim se trouve dans cette vaste grotte (un cristal enchanté noté en 4 sur l'annexe 10). L'ensemble des pièges se déclenche dans l'ordre de la séquence décrite en dessous. Ils sont tous activés par un mécanisme visuel (sans limitation de distance), le cristal ne peut néanmoins voir qu'à une distance de 20 mètres dans le noir et il ne voit pas l'invisible, il peut donc être trompé et alors la séquence de pièges ne se déclenche pas.

Dans le cas contraire, le piège se déclenche et les créatures seront invoquées. A noter qu'il faut qu'un personnage s'avance au moins de 6 mètres dans la pièce pour que le Cristal le voit. Vous pouvez alors effectuer un jet opposé avec la compétence de Détection du piège (+20) contre Se Cacher du personnage, utilisez pour cela les jets secrets 1 et 7.

Le piège

APL 2 (EL 4)

☞ **Summon nature's ally II trap** : CR 3; Visual trigger (*arcane eye & dark vision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally II*, 3rd-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Summon nature's ally I trap** : CR 1; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally I*, 3rd-level caster); Search DC 15; Disable DC 15.

☞ **Dire bat** : 30 pv; Cf. *Manuel des monstres*.

☞ **Dire rat** : 5 pv; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 4 (EL 6)

☞ **Summon nature's ally IV trap** : CR 5; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally IV*, 7th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Summon swarm trap** : CR 3; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset; Spell effect (*summon nature's ally IV*, 3rd-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Dire wolf (2)** : 45 pv chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

☞ **Bat swarm** : 13 pv; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 6 (EL 8)

☞ **Dispel magic trap** : CR 5; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell

effect (*dispel magic*, 5th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Summon nature's ally V trap** : CR 6; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally V*, 9th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

Summon nature's ally III trap : CR 4; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally III*, 5th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Dire lion** : 60 pv; Cf. *Manuel des monstres*.

☞ **Lion** : 32 pv; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 8 (EL 10)

☞ **Greater dispel magic trap** : CR 7; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*greater dispel magic*, 11th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Summon nature's ally IV trap** : CR 5; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally IV*, 11th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Summon nature's ally IV trap** : CR 5; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally IV*, 11th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Summon nature's ally VI trap** : CR 7; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally VI*, 11th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Dire bear** : 105 pv; Cf. *Manuel des monstres*.

☞ **Bear, brown (2)** : 51 pv chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 10 (EL 12)

☞ **Greater dispel magic trap** : CR 7; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*greater dispel magic*, 13th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Summon nature's ally IV trap** : CR 5; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally IV*, 13th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Summon nature's ally VII trap** : CR 8; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally VII*, 13th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Summon nature's ally VII trap** : CR 8; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally VII*, 13th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

☞ **Pixie (sprite)*** : 3 pv; Cf. *Manuel des monstres*.

☞ **Dire tiger** : 120 pv; Cf. *Manuel des monstres*.

☞ **Tiger** : 45 pv; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 12 (EL 14)

➤ **Greater dispel magic trap** : CR 7; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*greater dispel magic*, 15th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

➤ **Fire storm trap** : CR 8; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*fire storm*, 13th-level caster, 13d6 fire damage, DC 20 Reflex save half damage); Search DC 26; Disable DC 15.

➤ **Summon nature's ally IV trap** : CR 5; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally IV*, 15th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

➤ **Summon nature's ally VII trap** : CR 8; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally VII*, 15th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

➤ **Summon nature's ally VII trap** : CR 8; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally VII*, 15th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

Summon nature's ally IX trap : CR 10; Visual trigger (*arcane eye & darkvision*); Automatic reset (1minute); Spell effect (*summon nature's ally IX*, 17th-level caster); Search DC 26; Disable DC 15.

➤ **Pixie (sprite)* (2)** : 3 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

➤ **Dire tiger (3)** : 120 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

➤ **Tiger (3)** : 45 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

*Les pixies ont accès une fois par jour au sort *danse irrésistible d'Otto* et à des flèches de sommeil (Cf. *Manuel des monstres*).

Tactique :

Les ennemis n'apparaîtront pas au milieu de la pièce ainsi, mais derrière des obstacles, à l'abri des regards, si bien qu'il n'y aura pas vraiment de moyen de voir qu'il s'agit de créatures invoquées (et ce afin qu'un banal sortilège de *protection contre le mal* ne mette fin à la rencontre trop rapidement).

Les nuées ne sont pas intelligentes et attaqueront au hasard.

Lors du combat, si un des personnages fait allusion au fait que Filéas pourrait se joindre à eux, il tentera de les aider comme il peut (il est le plus souvent en position défensive). Mais en cas de jet non modifié de 1, il touchera par maladresse un compagnon et s'il tire à l'aide d'une arme de jet lors d'un corps à corps, il a 100% de chance de tirer sur un personnage !

3- les trous d'eau

Ils communiquent avec la mer après une bonne cinquantaine de mètres.

4- La grotte haute

Cristal enchanté portant les sortilèges de protection.

5- La grotte haute

Cette grotte est surélevée, quand vous entrez, vous notez immédiatement qu'elle a dû être aménagée, mais il y a très longtemps. Les murs sont recouverts de bas reliefs et de dessins qui ont malheureusement assez peu enduré les outrages du temps. Il ne reste rien du mobilier pour ainsi dire, à part quelques parties en os. Sur la gauche, un squelette humanoïde est assis sur un petit banc de pierre et est plié sur une table de pierre. Une couronne de fleurs, des kilons, faites d'or de plusieurs nuances : or blanc, or jaune et or rose, repose sur le crâne du squelette. Il tient entre ses doigts un stylet en os et on ne trouve plus qu'un pot en terre cuite avec un dépôt, de l'encre sans doute...

Un personnage réussissant un jet de Religion [DD12] trouvera gênant de laisser le squelette de Busterim Sarlunin sans sépulture et préférera l'enterrer, voir le mettre dans l'alcôve avant de la murer.

6- L'alcôve

Cette alcôve se situe à un bon mètre de hauteur et fut sans doute la couche du poète.

En cherchant un peu, les personnages trouveront des petites niches. Dans l'une d'elles, se trouve la Flûte d'Or et d'Airain, renfermée dans une boîte de bois dur bien entamée par le temps.

Il n'y a rien d'autre dans les grottes de notable. Les personnages peuvent vouloir donner une sépulture à Busterim. Il suffira pour cela de sceller d'une manière ou d'une autre les grottes qui sont une sorte de tombeau. Il se passera alors une chose remarquable, au moment où la dernière pierre sera posée ou quand la dernière prière sera dite :

Le fantôme du poète se matérialisera dans la pièce, il n'est pas sans ressemblance avec Filéas, regardera un moment l'assemblée et sourira à Fil avant de s'estomper en tendant une main vers sa joue et en murmurant : « ma descendance... ».

La couronne de kilons deviendra alors habitée par une partie de l'esprit de Busterim, mais il ne se manifestera pas avant un moment (avant la fin du module).

Filéas prendra la couronne (qui lui revient de droit en tant qu'héritier) et la Flûte. Il insistera quoiqu'il arrive pour la tenir entre ses mains et la serrera comme si c'était le plus grand des trésors. On considère que le vol de ces objets serait un acte hautement mauvais étant donné les enjeux et les engagements vis-à-vis de Adib et Filéas. Les objets ne seraient d'ailleurs d'aucune utilité (la Couronne restant muette...) et invendables car la valeur de ces objets est historique et donc intéressante que pour une personne baklunienne (ou ataphade, mais est-ce bon de pactiser avec le démon!) qui refusera tout commerce de ce genre par fierté et respect des Quatre Piliers du Dragon.

Développement

Passez à la rencontre 6 quand les personnages décident de quitter l'île ou s'ils décident d'y camper dans les cavernes. Si les personnages décident de camper hors des grottes sur l'île, ils passeront une bonne nuit et pourront prendre la mer le lendemain.

Rencontre 6 : Retour sur scène

Cette rencontre se déroule soit alors que les personnages sont sur le chemin du retour en mer, durant la nuit, soit s'ils décident de faire un camp dans les cavernes (et uniquement ici car les créatures amphibies peuvent y pénétrer par les tunnels aquatiques). La rencontre aura lieu la nuit dans tous les cas.

Les forces ataphades, qui ont repéré le navire des personnages, ont décidé de recourir à un moyen plus discret qu'un navire pour les intercepter (d'autant que la côte ekbirienne est proche). Leur groupe se compose de créatures amphibies qui s'attaqueront au navire à la nuit tombée (elle l'ont accroché à sa sortie des récifs), ou s'infiltreront dans les grottes.

Retour au navire

Comme le navire repart, Fil commence à préparer les crabes qu'il a ramassé sur les plages de l'ilot et le navire est bientôt suivi par des oiseaux. Ces derniers chapardent des morceaux de crabe et se posent sur le mât repus. Bientôt, ils ne manquent pas de recouvrir le pont (et toute personne s'y trouvant) de guano... Décidément le sort s'acharne...

Peu après que tous se soient couchés (hormis la garde et Fil qui ne trouve pas le sommeil dans l'excitation de leur réussite), les personnages de garde devront effectuer un jet pour Ecouter [DD 15+APL] afin d'entendre les créatures monter sur le navire et ne pas être surpris (utiliser pour cela le jet secret 4). Ensuite commencera le round de surprise, les créatures effectueront un mouvement vers les personnes de garde durant leur round de surprise.

Malheureusement, Filéas a eu la mauvaise idée de nettoyer le pont juste avant de se coucher, et comme il le trouvait très sale à cause des crabes et du guano... il a utilisé du savon. Toute personne non pourvue de griffes (comme les horreurs issues des fonds marins !) qui désire charger doit effectuer un jet d'Equilibre [DD 8] ou tomber.

Des créatures humanoïdes trapus dégoulinant d'eau sautent sur le pont et fondent sur vous avec un hurlement guttural.

Les personnages qui seraient endormis se réveilleront et pourront agir normalement.

APL 2 (EL 5)

☛ **Skum (3)** : 11 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 4 (EL 7)

☛ **Skum avancé (4)** : 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 9)

☛ **Chuul** : 93 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Skum avancé (4)** : 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 11)

☛ **Méduse** : 33 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Chuul (2)** : 98 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Skum avancé (4)** : 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 13)

☛ **Méduse** : 33 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Calmar géant avancé** : 123 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Chuul (2)** : 93 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Skum avancé (4)** : 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 15)

☛ **Jenzilla, Méduse Ftr4/Rgr1** : 86 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Calmar géant avancé** : 123 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Chuul (3)** : 93 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Skum avancé (4)** : 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

Tactique :

Les sbires des ataphades ont pour ordre de ne pas laisser quelqu'un s'échapper de la zone des récifs du Morskmogil, en effet les pirates des îles noires considèrent cette zone comme leur et ils ne désirent pas voir des étrangers y rôder et encore moins s'en échapper.

Les créatures escaladent donc le petit bastingage du Reflet des Cyprès et se lancent à l'attaque de toute créature vivante. Ils ne font pas de quartier et ont pour ordre de tuer (ils s'en feront un plaisir). Une fois qu'une proie tombe inconsciente ou est tuée, si elle est proche de l'eau, elle y est jetée pour un festin dans un futur proche. Une créature gravement blessée préférera plonger à l'eau si elle sait pouvoir y trouver un cadavre fraîchement immergé ! Sinon elle tentera de garnir au mieux son garde-manger.

APL 2 : Les skums adoptent la tactique normale.

APL 4 : Ces skums de grande taille tentent de jeter hors du bateau un personnage près du bastingage à l'aide d'un bull Rush. Un personnage contre la petite rambarde sera alors jeté à l'eau.

APL 6 : Comme en APL 4, le Chuul tente de paralyser un maximum de victimes.

APL 8 : Comme en APL 6, en plus Jenzilla la méduse se tient à une douzaine de mètres du navire debout

sur sa tortue géante (40pv, ne combat pas, donc non incluse dans les monstres). Jenzilla s'approchera du navire et dévoilera son visage si elle sait ses sbires hors portée, c'est pour cela qu'elle se tiendra à la proue du navire sur bâbord, tentant de faire le plus de dommage possible avec son arc.

APL 10 : Comme en APL 8 sauf que les monstres tentent de jeter le plus de personnes à l'eau au milieu des sombres tentacules du calmar. Le calmar peut s'attaquer à des cibles proches du bastingage.

APL 12 : Comme en APL 10, Jenzilla apportera un soutien tactique grâce à son arc.

En cas de défaite inévitable, Jenzilla tentera de s'enfuir.

Campement dans les grottes

Malchance ! C'est la période de copulation des pinçons à col bleu, les personnages auront le sommeil sans cesse perturbé par les volatiles qui ont des nids dans les grottes. Ils devront effectuer un jet de Fortitude [DD 15] ou être *fatigués* le lendemain.

Au beau milieu de la nuit, les personnages sur le second tour de garde devront effectuer un jet pour Ecouter [DD 15+APL] afin d'entendre les créatures (+2 à leur jet s'ils ne dorment pas à cause des oiseaux) sortir des puits d'eau et ne pas être surpris (utiliser le jet secret 3 pour cela). Ensuite commencera le round de surprise, les créatures effectueront un mouvement vers les personnes de gardes durant leur round de surprise.

Des créatures humanoïdes trapus dégoulinant d'eau ont surgi des puits et fondent sur vous avec un hurlement guttural.

Les personnages qui seraient endormis se réveillent et peuvent agir normalement.

APL 2 (EL 5)

☛ **Skum (3)** : 11 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 4 (EL7)

☛ **Skum avancé (4)** : 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL9)

☛ **Chuul (1)** : 93 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Skum avancé (4)** : 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 11)

☛ **Méduse (1)** : 33 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Chuul (2)** : 98 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Skum avancé (4)** : 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 13)

☛ **Méduse (1)** : 33 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Calmar géant avancé (1)** : 123 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Chuul (2)** : 93 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Skum avancé (4)** : 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 15)

☛ **Jenzilla, Méduse Ftr 4/Ran 1 (1)** : 85 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Calmar géant avancé (1)** : 123 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Chuul (3)** : 93 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Skum avancé (4)** : 42 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

Tactique :

Les sbires des ataphades ont pour ordre de ne pas laisser quelqu'un s'échapper de la zone des récifs du Morskmogil. En effet, les pirates des îles noires considèrent cette zone comme leur et ils ne désirent pas voir des étrangers y rôder et encore moins s'en échapper.

Les créatures ont rejoint les grottes par des conduits sous-marins, sont sorties par les puits et se lancent à l'attaque de toute créature vivante. Ils ne font pas de quartier et ont pour ordre de tuer (ils s'en feront un plaisir). Une fois une proie inconsciente ou tuée, si elle est proche de l'eau, elle y est jetée pour un festin dans un futur proche. Une créature gravement blessée préférera plonger à l'eau si elle sait pouvoir y trouver un cadavre fraîchement immergé ! Sinon elle tentera de garnir au mieux son garde-manger.

APL 2 : Les skums adoptent la tactique normale.

APL 4 : Ces skums de grande taille tentent de jeter dans un puits un personnage proche à l'aide d'un bull Rush. Un personnage proche d'un puits devant reculer tombera alors à l'eau.

APL 6 : Comme en APL 4, le Chuul tente de paralyser un maximum de victimes.

APL 8 : Comme en APL6, en plus Jenzilla la méduse est sortie par un puits plus éloigné, elle tirera partie de sa vision dans le noir et restera à distance, tentant de faire le plus de dommage possible avec son arc. Elle utilisera son regard contre un personnage s'approchant trop et la menaçant en prenant soin de rester hors de portée de ses troupes.

APL 10 : Comme en APL 8 sauf que les monstres tentent de jeter le plus de personnes à l'eau au milieu des sombres tentacules du calmar. Le calmar attend dans l'eau dans un puits proche, il peut s'attaquer à des cibles proches du puits.

Jenzilla restera en retrait avec son arc, en limite de vue (vision nocturne). Ses serpents empoisonneront ses flèches à l'aide de leur venin (trois flèches par round de préparation), attention après 3 rounds, le venin s'altère (elle ne peut donc pas empoisonner beaucoup de flèches d'avance).

APL 12 : Comme en APL 10, Jenzilla apportera un soutien tactique grâce à son arc tout en restant en limite de portée de vue (à noter qu'elle possède une

vision nocturne). Ses serpents empoisonneront ses flèches à l'aide de leur venin (trois flèches par round de préparation), attention après 3 rounds, le venin s'altère (elle ne peut donc pas empoisonner beaucoup de flèches d'avance).

En cas de défaite inévitable, Jenzilla tentera de s'enfuir.

Trésor :

APL 2 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 4 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 6 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 8 : L : 0 po ; C : 20 po ; M : 0 po

APL 10 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Bracers of archery, lesser* (417 po par personnage), *Composite long bow +1 of Strength (+4)* (233 po par personnage), *Potion of water breathing* (63 po par personnage), *Elixir of swimming* (21 po par personnage).

APL 12 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Bracers of archery, lesser* (417 po par personnage), +1 *shock composite longbow* (+4 Str bonus) (1575 po par personnage), *Potion of water breathing* (63 po par personnage), *Elixir of swimming* (21 po par personnage).

Développement :

Que les personnages aient vaincu leurs ennemis sur l'îlot ou sur le navire, ils peuvent à présent rentrer sans encombre jusqu'au Plein Air de Koyamik en adoptant les mêmes précautions qu'au voyage aller.

Dans la baie, il faut encore manœuvrer ou rester ensablé (voir au départ). A un moment, Fil, observant les bancs de sable, se relèvera et il prendra la barre de la voile en plein visage et tombera à l'eau (le MJ peut gérer cela à sa convenance), toutefois, c'est une scène juste destinée à montrer encore une fois les calamités que Fil traîne dans son sillage.

Passez ensuite à la **rencontre 7**.

Rencontre 7 :

Le banquet

Le voyage s'est déroulé sans incident jusqu'à la baie de Koyamik, vous serpez entre les bancs de sable de la baie et distinguez bientôt l'étroit goulot de la rivière qu'il vous faudra remonter pour parvenir jusqu'au vallon du Plein Air. Reflet des Cyprès jette l'encre au village près de l'embouchure, mais vous pouvez ensuite emprunter un canot. Vous croisez une barque de pêcheurs sur le chemin du vallon, les hommes vous font un signe de tête, et vous remontez doucement la rivière à la faveur de la marée. Moins d'une heure après, vous accostez. A peine posez-vous un pied à terre que déjà la nouvelle de votre retour se propage dans le vallon, un deuxième pas et les premières notes s'élèvent.

Quand vous parvenez aux halls, la nuit tombe et l'on a déjà commencé à allumer des lanternes et à dresser la grande table de banquet dans la grande cour au milieu des halls. On chante ça et là, on jongle, on crache du feu et les flammes crépitent sous les broches où rôtissent cochons de lait, poulardes et cerfs... l'atmosphère est festive, on célèbre votre retour ! Vous apercevez Aziz qui se dirige vers vous les bras grands ouverts, « Filéas, mes amis, c'est une bonne nouvelle que de vous voir déjà de retour et sain et sauf de surcroît. Vous allez devoir nous raconter toute votre quête ... » Déjà plusieurs chroniqueurs s'approchent la plume à la main, « mais je vous en prie, faites-moi la primeur de la conclusion de vos aventures en privé dans mon bureau et dites-moi si vous avez réussi dans votre entreprise. ». Aziz se dirige alors vers le bâtiment vous invitant à le suivre.

Il fait entrer les personnages dans son bureau, impatient de voir la Flûte. Seul un maître peut espérer en tirer les notes juste, c'est pourquoi Aziz a été tout logiquement choisi pour se charger de la mission d'ouvrir la voie à la flotte. Il est important que les personnages comprennent que seul un nombre très restreint d'interprètes comme Aziz existent à Ekbir et qu'il est un candidat idéal en raison de sa position sociale dans le califat et du respect qu'on lui accorde dans la profession.

Utilisez aussi le jet secret 8 pour un Jet de Psychologie [DD 20+APL] contre le jeu d'Aziz (il est sous l'effet d'un sortilège de *domination*, il possède un *anneau de bouclier mental* et un sortilège de *non détection* niveau de lanceur 15 sur lui, c'est en outre un acteur hors pair). Lorsque Filéas sort la flûte de sa besace, poursuivez.

Merveilleux, superbe ! Nous tenons la clef qui nous ouvrira les portes de la victoire. Adib sera parmi nous dans quelques jours avec un navire de la flotte. Je partirai avec eux afin de rejoindre notre armada. Là-bas, je jouerai pour lui ouvrir le chemin des îles noires. En attendant, je vous demande de bien vouloir partager avec nous les festivités et de rester au vallon, votre présence me rassurera jusqu'à l'arrivée du navire.

Ensuite, Aziz enveloppera la Flûte dans un voile de soie et la rangera dans un coffre. Il expliquera que l'étoffe a le pouvoir de contrer la magie divinatoire et que le boudoir est protégé à l'aide de divers sortilèges (*alarme...*).

Utilisez le jet de Psychologie, jet secret 5, contre Aziz à nouveau si les personnages le questionnent davantage, il faut pour réussir un [DD 20+APL].

Dans l'éventualité improbable où un personnage parviendrait à déceler quelque chose de bizarre chez Aziz, il penserait alors qu'Aziz ne lui révèle pas tout, mais cela ne justifierait pas de toute façon trop d'hostilité. Après tout, Aziz est la plus haute instance des environs, il est écouté par les chefs des ribats et a les faveurs des nayibs proches, insistez sur le fait que c'est un personnage socialement important et qui est par conséquent intouchable. Aziz peut aussi très facilement convaincre les personnages (à l'aide d'un

jet de Diplomatie supérieure à 40, domaine dans lequel il excelle !). Bref, tentez de donner une tournure logique aux événements. En dernière instance, insistez sur le fait que les personnages ne pourront pas rester éternellement à côté de la Flûte.

Il invite ensuite les personnages à ressortir pour le banquet. A préciser que la seule porte d'entrée dans le bureau sera visible de la table du banquet.

« Voilà, voilà, ils vont pouvoir vous compter leurs aventures et vous pourrez en tirer odes, poèmes et chansons... » Tous les regards se tournent alors vers vous et chacun est bientôt assailli par une demi-douzaine d'artistes la plume à la main.

Demandez alors à chaque joueur de conter sa version de l'histoire et accordez-lui un jet de Diplomatie ou de Bluff (selon la teneur des propos !), et ce afin de voir comment la quête sera retranscrite.

Les personnages peuvent aussi faire toute autre action durant la soirée, performance, chant... et aussi penser à se méfier de tous ces gens autour. S'ils décident d'interagir spécifiquement avec l'un des cuisiniers, ils pourront alors effectuer un jet de Volonté [DD 23] afin de voir qu'ils sont la proie d'une terrible illusion (*veil*), alors passer au paragraphe « derrière le voile », sinon poursuivez avec le paragraphe : les festivités. Le simple fait de regarder les cuisiniers (ils ont simplement une chance pour cela, une fois la Flûte remise à Aziz, et il est alors trop tard) donne droit à un jet de Détection en opposition avec le jet de Déguisement des Ho-Djebli, ici un [DD 20+APL], utilisez pour cela le jet secret numéro 1.

Des agents des Ataphades se sont infiltrés dans l'assistance et ont pris la place des cuisiniers. Il s'agit de quatre Ho-Djebli, et afin de dissimuler les corps de leurs victimes, ils ont décidé de les cuisiner.

Les agents ont attiré Aziz dans un guet-apens afin qu'il soit charmé et doivent à présent s'assurer qu'il remette la Flûte à un agent. Ils finiront de servir le repas avant de s'enfuir, et ce afin de ne pas éveiller de soupçons.

Les festivités

Les tambours sont disposés dans un coin des jardins et rythment tout le repas. Au centre, se trouvent les feux au-dessus desquels tournent les broches grassement fournies. C'est un festin en plusieurs services qu'on vous propose ici, pas moins de trois entrées différentes, salade au lard, terrines forestières et soupe de poisson. Viennent ensuite les plats principaux, cochons de lait, poulardes farcies aux champignons et pièces de cerfs, le tout agrémenté de légumes et sauce veneur. C'est avec la plus grande difficulté que vous parvenez jusqu'aux desserts, fruits en salade et pièce montée à la crème de caramel flambée. Le tout copieusement arrosé de bière, vin et spiritueux... Le repas en lui-même n'était pas moins épique que vos aventures, toujours une bonne âme pour remplir votre verre et vous proposer une pièce de choix à manger. Vous devez pourtant vous résigner à aller vous coucher,

portant un dernier regard un peu écéuré sur les restes de choix que vous laissez aux plus pantagruéliques des invités ! Mais c'est assez pour ce soir. Votre dernière surprise est de découvrir qu'on vous a réservé des chambres aux lits moelleux et aux couvertures douillettes, enfin vous pouvez goûter un repos bien mérité...

Si les personnages désirent faire spécifiquement un jet de Premiers soins ou de Profession (cuisinier) sur la nourriture, une réussite contre [DD 13+APL] permettra d'identifier de la viande humaine. Ils peuvent alors éviter d'en manger. Passez au paragraphe "derrière le voile" ou gérer à votre convenance les actions des personnages.

Laissez les personnages faire des tours de garde s'ils veulent. Insistez alors sur le fait que dehors la fête continue, on boit et on mange, on chante et on danse jusqu'au petit matin... Passez alors à la **rencontre 8**.

Derrière le voile

De puissantes illusions masquent une partie de la scène (*veil, permanent image*). Vous pouvez expliquer aux personnages que les cuisiniers sont en fait des Ho-Djebli qui semblent fort aise de s'amuser avec les convives en servant leurs plats.

Vous remarquez qu'en fait, les cuisiniers sont des Ho-Djebli alors que l'étrange voile illusoire qui semblait les recouvrir s'estompe ! Ils ont l'œil vil et semblent fort aise de s'amuser avec l'ensemble des convives qui leur tapent dans le dos et leur offrent du vin. De leur côté les Ho-Djebli ricangent et se jettent des coups d'œil en regardant les invités se régaler avec les gigots qu'ils viennent de servir... Vous n'osez imaginer ce qu'ils ont pu cuisiner...

Si les personnages désirent faire spécifiquement un jet de Premiers soins ou de Profession (cuisinier) sur la nourriture, une réussite contre [DD 13+APL] permettra d'identifier de la viande humaine.

N'hésitez pas à rajouter des détails gore ou à limiter cette description en fonction des joueurs à votre table.

Dans tous les cas, il est trop tard à présent et les personnages ont perdu la Flûte (Aziz l'a déposée dans les cuisines pour un agent ataphades lors de son inspection), par contre ils peuvent éviter d'être souillé par cet horrible festin.

Ce combat ne leur rapporte rien.

Tous les APL (EL 4)

♣ **Hobgobelins (4)** : 6 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

A la fin du festin, les créatures s'en iront pour aller se cacher dans les bois et rentrer vers l'Udgru. Si les Ho-Djebli sont pris, ils avoueront juste avoir attiré Aziz dans un piège près de l'étang, lieu où il a été charmé par un agent qu'ils n'ont pas vu. Eux travaillent pour le compte de personnes dont ils ne peuvent dire mot

(et meurent d'une crise cardiaque en cas d'interrogatoire ou de tentative de lecture de pensée, on pourra sentir alors une grande terreur en eux). Si l'on fouille les cuisines et réussit un jet de Fouille [DD 20], on trouve les restes des cuisiniers dans les poubelles, l'essentiel ayant été servi à table !

Vous pouvez passer à l'épilogue en adaptant en fonction des actions des personnages.

Rencontre 8 :

Un réveil difficile

Au petit matin, la plupart des créatures sont parties, les personnages pourront toutefois trouver un Ho-Djebli ou un ogre, ces ennemis seront incapables de combattre à cause des énormes quantités d'alcool ingurgitées la veille.

Au petit matin, les rayons du soleil viennent vous caresser la joue. Vous n'avez pas passé une telle nuit depuis un bon moment, toutefois, vous avez comme une impression bizarre... dehors des gens se lèvent peu à peu, les visages portent les stigmates de la nuit. Tout à coup vous entendez un cri qui vient de la rivière.

Laissez une seconde aux joueurs pour réfléchir et voir ce qu'ils font. S'ils se rendent sur les lieux alors lisez ce qui suit.

Vous vous précipitez en dehors des halls près de la rivière pour voir d'où vient le cri. Il y a là une jeune femme en larme devant un tas d'ordure, des déchets ont été déversés ici et des chats sauvages ou des renards ont une fois de plus déchiré les sacs de toile à la recherche de restes. Mais le spectacle est horrible, vous apercevez trois têtes humaines aux visages à moitié rongés. Vous parvenez difficilement à reconnaître les cuisiniers de la veille.

Un jet de Premiers Soins [DD 15] permet de dater la mort à un peu plus de douze heures. Ce qui fera comprendre aux personnages que les cuisiniers de la veille n'étaient pas ce qu'il paraissaient être. Si les personnages ne parviennent pas à dater la mort alors l'un des bardes le fera, poursuivez alors.

Mais qui étaient donc les cuisiniers de la veille ? Alors que l'on découvre la tête du quatrième d'entre eux. La rumeur se répand et l'on recherche la trace des cuisiniers... rien !

Les personnages peuvent trouver des traces des Ho-Djebli, les traces s'éloignent vers la forêt de l'Udgru.

Quand les personnages décident de vérifier si la Flûte est toujours là, lisez ce qui suit.

Vous recherchez Aziz afin qu'il vérifie si la Flûte est toujours où vous l'y avez placée la veille. Vous

trouvez un Aziz à l'esprit embrumé, il ouvre le coffre et là, plus rien !

Aziz se rappelle ce qui s'est passé. Tout d'abord, dans la journée, les cuisiniers ont désiré qu'il se rendent avec eux afin de voir les prises qu'ils avaient fait à l'étang, désirant proposer cela pour le repas du soir. Il se rappelle avoir eu la tête qui tournait un peu puis est allé se reposer et faire une sieste. Ensuite les personnages sont arrivés et la fête à commencer. Tout est alors devenu brumeux un moment, alors que les personnages racontaient leurs exploits aux bardes. Il ne garde qu'une image en tête, avoir remis l'étoffe avec la Flûte à une personne qui l'attendait au coin des halls, il n'a pas vu son visage car elle portait un capuchon.

Les personnages qui vont spécifiquement voir du côté du cercle de pierre sont aussi les témoins d'un spectacle horrible, sinon un barde découvrira la scène plus tard mais le druide sera mort.

Vous apercevez le vieux druide, il a été crucifié sur un arbre proche. Quand vous vous approchez, vous constatez qu'il a été atrocement mutilé, quelques paroles s'échappent de sa bouche : « Portez cette tunique et que ce sang n'en soit ôté qu'une fois que je serai vengé... elles sont à Ta... ». L'homme s'éteint.

Inutile de soigner l'homme, son sort de *delay death* est arrivé à expiration et il lui faudrait quelques centaines de points de vie afin de revenir à un état normal.

Si on tente de contacter l'esprit du druide ou de le ramener des morts, les tentatives échouent étrangement.

Les personnages à ce stade doivent être abattus, le mieux qui leur reste à faire est encore d'enterrer les morts.

Aziz jouera un requiem lors d'une cérémonie et s'approchera des personnages leur demandant pour eux comme pour tous les habitants du vallon de bien vouloir prêter serment de retrouver et de punir les coupables du massacre. C'est selon lui aussi un moyen d'exorciser le fait d'avoir peut être consommé de la chair humaine.

Si ces derniers acceptent, il leur apportera son aide sous la forme d'une faveur.

Epilogue et Image de fin

Tout est perdu et les personnages n'ont plus idée de comment retrouver la flûte qu'on leur a dérobé (toute magie de divination reste désespérément muette).

Filéas proposera d'enterrer les cadavres et de brûler se qui reste du banquet.

Les gantelets

C'est l'insigne des Faris de la confrérie du Lion, ils ont été sans doute dérobés à un Faris du Califat.

La couronne de kilons

S'ils enterrent ou scellent le tombeau de Busterim, la couronne de kilons devient alors magique. Filéas sera heureux de céder la couronne à un compagnon valeureux dont il s'est fait un ami en guise de reconnaissance (c'est là un présent du cœur). Un seul personnage pourra recevoir ce présent. De plus, l'esprit du fantôme leur accordera une fois l'inspiration (voir AR).

Le sourire de Busterim

L'esprit de Busterim accorde sa faveur si on donne une sépulture aux ossements.

Odes à la gloire des héros

Les bardes des scènes aériennes vont écrire chansons, histoires et pièces de théâtre à la gloire des héros qui ont retrouvé la dernière demeure de Busterim (rapporté sa couronne de kilons... et la flûte).

Le festin de toutes les perversions

Si les personnages participent au festin, ils seront souillés par ce dernier. Tout personnage d'alignement bon sera très affecté, et tout personnage en général sera écoeuré par le fait de savoir qu'il a peut être mangé de l'être humain ! Le sortilège d'*atonement* n'est pas requis pour les personnages tirant leur pouvoir d'une divinité bonne à condition que le personnage démontre un tant soit peu de dégoût et la volonté de punir le coupable des meurtres (à la discrétion du MJ). Si les personnages font le serment devant Aziz de retrouver et de punir les coupables, alors ce dernier leur accordera son aide sous la forme d'une faveur donnant accès à un certain nombre de choses (voir AR). Dans le cas contraire, barrez sa faveur.

Les personnages qui ont recueilli les dernières volontés du druide auront aussi accès à sa tunique (Aziz acceptera que les personnages décident de la garder en sa mémoire et pour le venger).

Filéas finit de mettre un dernier coup de pelle sur la tombe et vomit à nouveau, à genou et plié en deux, il se tient le ventre. Il jette la couronne de kilons sur le sol et saisit une poignée de terre qu'il serre de toutes ses forces.

« Pourquoi fut-il décidé qu'on nous inflige pareille malédiction, on m'a réduit au silence, me voilà traîné plus bas que terre, mon existence est un enfer qu'on m'a doucement mitonné, pourquoi... »

De la couronne, s'élève alors une voix grave :

(ou de la voix du fantôme de Busterim s'il n'a pas eu de sépulture)

« La bouche veut le crier mais les mots s'enfuient.

Le cœur veut s'y accrocher mais la pensée s'évanouit.

L'espoir, Filéas, l'espoir ... »

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 sauvé Adib ?
- 2) Ont-ils trouvé la flûte d'or et d'airain ?
- 3) Jenzilla est-elle vivante ?
- 4) Les personnages ont-ils participé au festin ?
- 5) Lesquels ?
- 6) Les personnages ont-ils trouvé les gants avec le symbole du Lion ?
- 7) Qui les a achetés ?
- 8) Quel personnage a jeté un sort d'*Identification* (ou l'équivalent) sur les gants ?

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.

Une flamme qui vacille

Vaincre les ennemis.

APL 2	90 xp
APL 4	150 xp
APL 6	210 xp
APL 8	270 xp
APL 10	330 xp
APL 12	390 xp

Sur l'île du dernier repos

Surmonter les pièges.

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

Retour sur scène

Repousser les ennemis.

APL 2	150 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 personnages ayant fait preuve d'une bonne prestation, en particulier lors de la pièce de théâtre.

APL 2	45 xp
APL 4	65 xp
APL 6	90 xp
APL 8	110 xp
APL 10	135 xp
APL 12	155 xp

Réussite du module

Ces points récompenseront les personnages s'ils parviennent à vaincre les récifs lors de l'approche de l'atoll.

APL 2	45 xp
APL 4	70 xp
APL 6	90 xp
APL 8	115 xp
APL 10	135 xp
APL 12	160 xp

Expérience totale possible

APL 2	450 xp
APL 4	675 xp
APL 6	900 xp
APL 8	1125 xp
APL 10	1350 xp
APL 12	1575 xp

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

Quand vacille la flamme

Les créatures :

APL 2 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage).

APL 4 : L : 20 po ; C : 80 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage), *Masterwork Large composite longbow* (+5 Str bonus) (83 po par personnage).

APL 6 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+5 Str bonus) (250 po par personnage), *Horn of fog* (167 po par personnage).

APL 8 : L : 20 po ; C : 150 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+5 Str bonus) (250 po par personnage), *Horn of fog* (167 po par personnage), +1 *Large*

composite longbow (+7 Str bonus) (267 po par personnage).

APL 10 : L : 20 po ; C : 130 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+5 Str bonus) (250 po par personnage), *Horn of fog* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+7 Str bonus) (267 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+8 Str bonus) (275 po par personnage).

APL 12 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Gloves of fortunate striking* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+5 Str bonus) (250 po par personnage), *Horn of fog* (167 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+7 Str bonus) (267 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+8 Str bonus) (275 po par personnage), +1 *Large composite longbow* (+9 Str bonus) (283 po par personnage), +1 *Large Great sword* (200 po par personnage).

L'atelier du luthier :

Les carnets de Busterim :

APL 2 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 4 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 6 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 8 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 10 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 12 : L : 300 po ; C : 0 po ; M : 0 po

Retour sur scène

Sur les ataphades :

APL 2 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 4 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 6 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : 0 po

APL 8 : L : 0 po ; C : 20 po ; M : 0 po

APL 10 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Bracers of archery, lesser* (417 po par personnage), *composite longbow* (+4 Str bonus) (233 po par personnage), *Potion of water breathing* (63 po par personnage), *Elixir of swimming* (21 po par personnage).

APL 12 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Bracers of archery, lesser* (417 po par personnage), *Composite longbow +1 of maiming, Strength (+4)* (1575 po par personnage), *Potion of water breathing* (63 po par personnage), *Elixir of swimming* (21 po par personnage).

Trésor total possible

APL 2 :	450 po
APL 4 :	650 po
APL 6 :	900 po
APL 8 :	1300 po
APL 10 :	2300 po
APL 12 :	3300 po

Annexe 1 (document pour le MD)

Les PNJ et Monstres par ordre d'apparition

Tous les APL :

Adib

Gardian of the Pinacles : Pal3/Sor4/SpW3/ElK3; pv 120.

Equipement: Celestial armor, +1 *holy dragon bane scimitar*.

Filéas

Filéas : humain baklunien brd13 ; CR 13; Medium-Size human (6ft. tall); HD 13d6; hp 65 ; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +4 chain shirt) Base Atk +9; Grp +11; Atk +11 melee (1d6+2, rapier/18-20); Full Atk +11/+6 melee (1d6+2, rapier/18-20); SA Spells,

Bard; SQ -; AL NG; SV Fort +5, Ref +11, Will +8. Str 14, Dex 16, Con 12, Int 15, Wis 10, Cha 18.

Skills: Concentration +15, Knowledge arcana +15, Knowledge history +18, Knowledge local +18, Knowledge of the planes +15, Knowledge Religion +15, Knowledge geography +18, Knowledge royalty +18, Listen +10, Spell Craft +13, Spot +10, Perform +20.

Equipement: Rapier, chain shirt.

Spells prepared: cannot use magic due to
curse/mark of justice

APLs 4 to 8

Retour sur scène

Horreurs visqueuses : Skum avancés ; CR 3; Large Aberration (aquatic) (10 ft. tall); HD 6d8+24; hp 42; Init +0 (Dex); Spd 20 ft Swim 20 ft; AC 13 (-1 Size, +4 natural); Base Atk +4; Grp 16; Atk +5 melee (3d6+8, bite); Full Atk +11 melee (3d6+8, Bite) and +6 melee (1d6+4, 2 Claws); Space/Reach 10 ft by 10 ft; SA Rake 1d8+4; SQ Dark vision 60 ft, amphibious; AL LE; SV Fort +6, Ref +2, Will +5; Str 27, Dex 11, Con 18, Int 10, Wis 10, Cha 6.

Skills and Feats: Hide +8, Listen +9, Move silently +8, Spot +9, Swim +12; Alertness, Improved bull rush, Power attack.

APL 10

Retour sur scène

Horreurs visqueuses : Skum avancés ; CR 3; Large Aberration (aquatic) (10 ft. tall); HD 6d8+24; hp 42; Init +0 (Dex); Spd 20 ft Swim 20 ft.; AC 13 (-1 Size, +4 natural); Base Atk +4 ; Grp +16; Atk +5 melee (3d6+8, Bite); Full Atk +11 melee (3d6+8, Bite) and +6 melee (1d6+4,2 Claws); Space/Reach 10 ft by 10 ft; SA Rake 1d8+4; SQ Dark vision 60 ft, amphibious; AL LE; SV Fort +6, Ref +2, Will +5 ; Str 27, Dex 11, Con 18, Int 10, Wis 10, Cha 6.

Skills and Feats: Hide +8, Listen +9, Move silently +8, Spot +9, Swim +12; Alertness, Improved Bull Rush, Power attack.

Les tentacules sombres: Advanced Giant Squid ; CR 11; Huge Animal (10 ft tall); HD 18d8+36; hp 123; Init +3 (Dex); Spd swim 80 ft.; AC 17 (-2 size, +3 Dex, +6 natural); Base Atk +13; Grp +33 ; Atk +19 melee (1d6+8, Tentacle), FullAtks +19 melee (1d6+6, 10 Tentacles) and +14 melee (2d8+4, Bite); SA Constrict 1d8+8, Improved grab; SQ Ink cloud, jet, low-light vision; AL NE; SV Fort +13, Ref +14, Will +7; Str 26, Dex 17, Con 14, Int 5, Wis 12, Cha 2.

Skills and feats : Listen +10, Spot +11, Swim +16; Alertness, Diehard, Endurance, Toughness (2).

APL 12

Une flamme qui vacille

Rudentrokk : Géant de pierre demi-diable ; CR 11; Large Giant (12ft. tall); HD 14d8+84; hp 147; Init +4 (Dex); Spd 30 ft Fly 30 ft average; AC 29 (-1 Size, +3 Dex, +12 Natural, +5 Breastplate); Base Atk +10; Grp +25; Atk +19 melee (3d6+16, Great sword) or +19 melee (1d8+11, Bite) or +19 melee (1d6+11, Claw) or +11 ranged (2d8+16, Rock); Full Atk +19/+14 melee (3d6+16, Great sword) and +17 melee (1d8+11, Bite) or +19 melee (1d6+11, 2 Claw) and +17 melee (1d8+11, Bite) or +11 ranged (2d8+16, Rock); Space/Reach 10 ft by 10 ft; SA Rock throwing, Smite good, Spell-like abilities; SQ Dark vision 60 ft, Low-light vision, Rock catching, Damage reduction 10/magic, Immunity to poison, Resistance to acid 10, cold 10, electricity 10, and fire 10, SR 24; AL LE; SV Fort +15, Ref +6, Will +7; Str 32, Dex 19, Con 22, Int 14, Wis 12, Cha 13.

Skills and Feats: Climb +11, Hide +8*, Jump +12, Listen +12, Spot +16; Combat reflexes, Iron will, Point blank Shot, Power attack, Precise shot.

*+8 to hide in rocky terrain.

Equipment: +1 large great sword, +1 Large composite bow of strength +9.

Spell-like abilities (DC = 11+spell level) : *darkness 3/j*, *desecrate*, *unholy blight*, *poison 3/j*, *contagion*, *blasphemy*, *unholy aura 3/j*, *unhallow*.

Retour sur scène

Horreurs visqueuses : Skum avancés ; CR 3; Large Aberration (aquatic) (10 ft. tall); HD 6d8+24; hp 42; Init +0 (Dex); Spd 20 ft Swim 20 ft; AC 13 (-1 Size, +4 natural); Base Atk +4 ; Grp +16; Atk +5 melee (3d6+8, Bite); Full Atk +11 melee (3d6+8, Bite) and +6 melee (1d6+4, 2 Claws); Space/Reach 10 ft by 10 ft; SA Rake 1d8+4; SQ Dark vision 60 ft, amphibious; AL LE; SV Fort +6, Ref +2, Will +5 ; Str 27, Dex 11, Con 18, Int 10, Wis 10, Cha 6.

Skills and Feats: Hide +8, Listen +9, Move silently +8, Spot +9, Swim +12; Alertness, Improved Bull Rush, Power attack.

Les tentacules sombres: Advanced Giant Squid ; CR 11; Huge Animal (10 ft tall); HD 18d8+36; hp 123; Init +3 (Dex); Spd swim 80 ft.; AC 17 (-2 size, +3 Dex, +6 natural); Base Atk +13; Grp +33 ; Atk +19 melee (1d6+8, Tentacle), FullAtks +19 melee (1d6+6, 10 Tentacles) and +14 melee (2d8+4, Bite); SA Constrict 1d8+8, Improved grab; SQ Ink cloud, jet, low-light vision; AL NE; SV Fort +13, Ref +14, Will +7; Str 26, Dex 17, Con 14, Int 5, Wis 12, Cha 2.

Skills and feats : Listen +10, Spot +11, Swim +16; Alertness, Diehard, Endurance, Toughness (2).

Jenzilla : Meduse Ftr4/Rgr1 ; CR 12; Medium Monstrous humanoid (5ft. tall); HD 6d8+4d10+1d8+33; hp 85 ; Init +4 (Dex); Spd 30 ft; AC 21 (+4 Dex, +3 Natural, +4 chain shirt); Base Atk +11; Grp +15; Atk +15 melee (2d6+6, Great sword) or +14 melee (1d4+poison, snakes) or +17 ranged (1d8+7 plus 1d6 electricity, 1d8+9 vs humans, +1 *shock composite longbow* crit 20/x3); Full Atk +15/+10/+5 melee (2d6+6, Great sword) and +11 melee (1d4+poison , snakes) or +17/+12/+7 ranged (1d8+7 plus 1d6 electricity, 1d8+9 vs humans, +1 *shock composite longbow* crit 20/x3); , SA Petrifying gaze, poison, animal empathy, favored enemy (humans) ; SQ Dark vision 60 ft ; AL LE; SV Fort +9, Ref +12, Will +7; Str 18 Dex 18, Con 16, Int 12, Wis 13, Cha 16.

Skills and Feats: Bluff +11, Diplomacy +4, Disguise +11, Move silently +10 Listen +8, Riding (turtle) +10, Spot +13, Survival +6 ; Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Finesse (snakes), Improved Critical (bow), Mounted Combat, Weapon Focus (bow), Weapon Specialization (bow), Track.

Petrifying gaze (Su) DC 19; Poison (Ex) DC17, primary 1d6 STR, secondary 2d6 STR.

Equipment: +1 *shock composite longbow* (+4 Str bonus), *Potion of water breathing*, *Elixir of swimming*.

Annexe 2

Nouvelles règles.

Nouveaux sorts :

EXACTING SHOT

Transmutation
Level: Ranger 1
Components : V, S
Casting Time : 1 standard action
Range: Touch
Target: Ranged weapon touched
Duration: 1 minute/level
Saving Throw: Will negates (harmless, object)
Spell resistance: Yes (harmless, object)

This transmutation makes a ranged weapon strike true against your favored enemies. All rolls made to confirm critical hits by the weapon against favored enemies automatically succeed, so every threat is a critical hit. The affected weapon also ignores any miss chance due to concealment whenever you fire at a favored enemy (unless the target has total concealment, in which case the normal miss chance applies). If the ranged weapon or the projectile fired has any magical effect or property related to critical hits, this spell has no effect on it.

IRON SILENCE

Transmutation
Level: Assassin 2, Bard 2, Cleric 2
Components : V, S, DF
Casting Time : 1 standard action
Range: Touch
Target: One suit of armor touched per three levels
Duration: 1 hour/level (D)
Saving Throw: Will negates (harmless, object)
Spell resistance: Yes (harmless, object)

While this spell is in effect, the armor check penalty from the affected suit or suits of armor does not apply on Hide and Move Silently checks. Only wearer proficient in the armor's use get this benefit when wearing the affected armor. The armor check penalty still applies to other skill checks as normal.

Nouveaux objets magiques :

GLOVES OF FORTUNATE STRIKING

Best worn by the cleverest of warmakers, these gloves allow their wearer to attempt to change an unfortunate strike et the enemy to a more accurate one. Once per day, after the wearer of the gloves has made an attack roll (but before it's determined whether the roll succeeded), he may choose to make the attack roll again. He must use the second result even if it's lower. The wearer can't use this ability if he has already made the attack roll again because of

another ability he possesses, nor can he use another ability he possesses to make the attack roll again after he uses the gloves. The gloves can be used only after they are worn continuously for 24 hours. If they are taken off, they become inactive until they are again donned and worn for a full 24 hours.

SONIC

Upon command, a sonic weapon is surrounded with waves of sound energy. The sonic energy does not harm the wielder. The effect remains until another command is given. A sonic weapon deals an extra 1d4 points of sonic damage on a successful hit. Bows, crossbows and slings so crafted bestow the sonic energy upon their ammunition.
Moderate evocation : CL 8th; Craft Magic Arms and Armor, *sound burst*; Price +1 bonus.

SONIC BURST

A sonic burst weapon functions as a sonic weapon that also explodes with sonic energy upon striking a successful critical hit. If the weapon normally has a X2 critical multiplier, add an extra d8 of sonic damage each time you successfully score a critical hit. For weapons with a X3 multiplier, add 2d8 points of sonic damage; for a X4 multiplier, add 3d8 points of sonic damage. Bows, crossbow and slings so crafted bestow the sonic energy upon their ammunition. This effect activates even if the creature struck is not subject to critical hit (roll to see if a critical hit occurs, then apply the extra damage if appropriate. Even if the sonic is not active, the weapon still deals its extra sonic damage on a successful critical hit.
Strong evocation : CL 12th; Craft Magic Arms and Armor, *sound burst*; Price +2 bonus.

MAIMING

A weapon with this special ability twists and digs into the flesh of the creatures it strikes true. This weapon has a random multiplier for critical hits. If the weapon normally has a X2 critical multiplier, roll 1d4 each time you successfully score a critical hit to determine your multiplier. For weapons with a X3 multiplier, roll 1d6 to determine the new multiplier. For a X4 multiplier, roll 1d8.
Faint transmutation : CL 5th; Craft Magic Arms and Armor, *keen edge*; Price +1 bonus.

SONGBLADE

Every move made with this +1 rapier fills the air with sweet sounds. While holding a *songblade* unsheathed, the sword's wielder gains a +2 enhancement bonus on Perform checks. A bard

wielding a *songblade* can use her bardic music abilities one additional time per day. The blade is scored in a beautiful, intricate pattern, and air moving across this magical etching generates the music of a *songblade*. The blade's musical qualities do not function underwater, in a vacuum, or in other environments where air cannot freely pass over the blade.

Moderate transmutation : CL 8th; Craft Magic Arms and Armor, *sculpt sound*, creator must have bardic music class feature; Price 6400 gp; Cost 3360 gp + 243 xp.

Annexe 3 (Document pour le MD)

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 Jet de détection, déguisement au banquet						
2 Jet pour se Cacher contre piège						
3 Jet Ecoute, attaque dans la grotte						
4 Jet de d'Ecouter, abordage.						
5 Jet de Psychologie, au banquet.						
6 Jet de volonté, détection de l'illusion du banquet						
7 Jet pour se Cacher contre piège						
8 Jet de Psychologie, Aziz.						

Annexe 4 (Document pour les joueurs)

La légende de Busterim kilons d'or

« Il est dit que lors de la campagne contre le prince de Kazurka, il y a de cela près d'un millénaire, la flotte menée par le prophète se heurta aux affres de l'océan et aux pièges des stratèges ataphades dans les eaux sombres du Drawmij. Tempêtes et monstres marins assaillaient les navires causant de nombreux dégâts et prévenaient l'approche des îles maudites.

Il est dit que les Pinacles apportèrent leur aide à la flotte. Et c'est en la personne de Busterim Sarlunin que parvint cette aide. Busterim était un poète réputé en Ekbir et un historien reconnu des cours. Il connaissait jusqu'au savoir oral transmis par les sages des tribus paynims, il avait étudié les vestiges de l'empire aux quatre coins des terres bakluniennes. Nombreux nobles appréciaient ses poèmes souvent emprunts d'une morale avisée. Busterim était aussi réputé pour avoir acquis la sagesse auprès des dragons des Pinacles dont l'oreille était apaisée par les chants et contes du poète.

Les livres de bords de Yeloba Shazarim, grand amiral de la flotte, racontent qu'à l'aube du 777^e jour de la campagne, alors que la flotte avait été la proie des krakens toute la nuit et que les vents la repoussaient vers le Morskmoqil quand : « ... le soleil enfanta et porta sur ses premiers rayons un oiseau de vermeil. Ce n'est que quand il survola nos premiers navires que je réalisais que les dragons des pinacles nous accordaient leur grâce à la vue du regard bienveillant de l'énorme reptile. Sur son dos, il portait Busterim qu'il déposa sur mon navire amiral. Il s'éleva ensuite gonflant nos voiles des puissants battements de ses ailes et nous lança – Voguez à présent, fils de la Baklunie, guidés par l'hymne des anciens héros. Busterim dévoila alors la Flûte d'Or et d'Airain, avec les premières notes les vents se turent puis la mélodie dissipa les nuages et les eaux se firent plus claires... ».

On raconte que lorsque l'âge de Busterim dépassa le nombre de roses du palais du prophète, le premier rosier se mit à faner alors que le poète se rendit sur le rocher qu'on nomme à présent la griffe du dragon au nord de la cité d'Ekbir. Là, le dragon vermeil l'attendait. Ils chevauchèrent les vents les portant vers le nord et on ne revit jamais Busterim. Il est dit qu'il joue à présent de sa flûte pour les Pinacles...

Les gardiens des Pinacles savent que le dragon vermeil regagna seul les Pinacles, il avait mené son vieil ami en un endroit secret dont il avait promis de ne dire mot. Ils consignèrent aussi que Busterim légua à ses enfants ses carnets de voyage et recueils de poèmes afin qu'ils continuent de les faire vivre... »

Annexe 5 (Document pour le MD)

Situation géographique



Échelle : 1 cm = 10 km

- 1- Embuscade Adib
- 2- Vallon du Plein Air
- 3- Oncle Farzin
- 4- Atoll

Annexe 6 (Document pour le MD)

Le vallon

Il se situe dans une dépression creusée par l'érosion, entre deux hauts plateaux du Darboz.



1. L'enclot

On y trouve les bêtes.

2. Pont

Il enjambe la petite rivière qui traverse le vallon.

3. Halls

Carrés, ils abritent en leur centre une cour intérieure où se tiennent les banquets.

4. Amphithéâtre

Il comporte une petite scène devant.

5. Berges

Plusieurs petites barques y sont amarrées.

6. Etang

7. Bosquet du poète

Des petits bancs ombragés ont été disposés ici afin que l'on puisse lire ou écrire en cet endroit.

8. Remise

Des caisses avec des provisions sont entassées près d'une petite remise qui contient des outils.

9. Scène en bois

10. Cercle de pierre

Très ancien. Les personnages rencontrent ici un druide. C'est un vieil homme originaire des plaines du sud, un paynim. Il a la cinquantaine et sa barbe est grisonnante. Il est vêtu d'une tunique brodée avec un motif forestier. Un jet de Diplomatie ou de connaissance de la nature [DD10+APL] peut le convaincre de la bonne fois des personnages. Le druide avoue alors aux personnages que la région est dangereuse et que le mal à jeter sa marque ici. Il a vu un géant maléfique et a ressenti du mal aussi dans la région plus au nord, il en recherche encore la source. Il assure l'enseignement des élèves en ce qui concerne l'harmonie avec la nature et tient un rituel druidique lors de chaque Plein Air. Il proposera à un personnage druide d'y participer.

Annexe 7 (Document pour les joueurs)

L'histoire d'Ozef.

La Trêve du Sultan

Bien que les serviteurs du Calife n'aient jamais cessé leur travail durant les brèves années du règne d'Ozef, ils ne furent pas les uniques voix auxquelles le sultan prêtait attention. De nombreux fonctionnaires mineurs de l'ancien régime avaient rejoint la cause du Khan Ozef (comme il était alors nommé) pendant ces années de lutte contre les faux satrapes qui étaient leurs anciens maîtres. Certains d'entre eux parvinrent à s'attirer les bonnes grâces du nouveau sultanat, et ils travaillèrent à diminuer l'influence des missionnaires d'Ekbir. D'autres anciens conflits commencèrent aussi à resurgir, que ce soit entre nomades et citadins, entre orcs et humains ou tout simplement entre des clans locaux et des familles qui redécouvraient des anciennes rivalités. La réponse d'Ozef à cela fut la Trêve du Sultan. Encore considérée comme la première loi de Zeif, la Trêve du Sultan déclare que le sultan est la seule et ultime autorité valide dans le sultanat. Elle dissipe toutes les autres prétentions et lie le destin de la nation entière à la volonté du sultan. En invoquant la première loi de Zeif, Ozef priva de nombreux petits tyrans locaux du pouvoir et il plaça ses propres serviteurs loyaux à la tête des villes et villages à travers tout le nouveau sultanat. Même des gens du peuple pouvaient ainsi être nommés à des postes de responsabilité, ceci étant souvent une nécessité, car les seuls nobles reconnus dans Zeif étaient les membres du clan du sultan Ozef, l'Osfarad. Cependant, les membres de l'ancienne aristocratie rejoignirent rapidement ce groupe au travers de mariages et d'adoptions, jusqu'à nos jours, où tout ce qui reste vraiment du clan du premier sultan est le nom de famille et son dialecte particulier de baklunien.

ZEIR-I-ZEIF

Cette métropole côtière est la capitale du sultanat qui porte son nom. Souvent appelée Cité de Zeif par les infidèles, elle a été fondée par Ozef le Guerrier il y a près de 900 ans sur le site de son camp naval. C'est ici que les navires d'Ekbir ont débarqué, pour apporter leur aide à leurs alliés durant la guerre des Prétendants Impériaux. Après que l'ultime victoire d'Ozef en 2353 HB ait détruit les dernières traces de la Satrapie de Ghayar, le calife d'Ekbir, en personne, est venu en ce lieu pour honorer à la fois le nouveau sultan et la nouvelle nation de Zeif. Malheureusement, l'étroite relation qui unissait Ekbir et Zeif n'a pas survécu à la disparition en mer d'Ozef en 2366. Ozef a régné en tant que sultan durant seulement 13 ans. Il avait accepté l'invitation du calife à se rendre en pèlerinage à Ekbir en 2366 HB, mais la tragédie a frappé lorsque sa galère fut attaquée par un gigantesque monstre marin – le terrible dragon tortue Xoshour. Xoshour était une menace connue par tous les navigateurs depuis plus de trois siècles et demi, bien qu'il n'avait jamais été aperçu à proximité de la côte durant tout ce temps. Cependant, le monstre a attaqué le vaisseau du sultan alors qu'il franchissait l'estuaire du Tuflik, retournant le navire et ébouillantant à mort les hommes d'équipage qui tentaient de s'enfuir à la nage. Des témoins sur le rivage ont vu une silhouette, perchée sur la quille du navire retourné, combattre le dragon tortue, puis cette scène a été masquée par les vapeurs de la bataille... Aucun survivant n'émergea de ce combat. Le corps d'Ozef ne fut jamais retrouvé. Au fil des siècles, des marins rapportent avoir aperçu Xoshour auquel il manquait un oeil, l'autre ayant été perdu lors de sa confrontation avec le premier sultan. S'il vit encore, ainsi que le croient certains sages, alors le monstre doit être très ancien, et ces mêmes sages hasardent qu'il doit posséder une grande connaissance de la magie de jadis. La plupart des aventuriers présumant simplement que le trésor du monstre doit être immense, qu'il doit sûrement contenir des trésors de la période de l'Empire Baklunien ainsi que les possessions perdues d'Ozef le Guerrier, et pour ces raisons ils continueront à rechercher la bête. Malgré les perturbations causées par la mort tragique d'Ozef, la ville et le sultanat de Zeif ont tous deux continué leur croissance. La ville s'est étendue bien au delà de la côte et est maintenant entourée par 30 kilomètres de mur d'enceinte construit dans le granit bleu qui est extrait des mines du Vaar occidental. Ismuyin le Sage a commencé la construction de ce mur en 2550 HB, et on continue de l'appeler la Ceinture de la Sultanat en son honneur. Chacune des dix portes principales est recouverte de mosaïques, dessinées par la noble dame elle-même, à la gloire de la déesse Istus. Bien que les héritiers d'Ozef aient à leur tour occupé le trône du Sultan depuis des siècles, la politique et les usages de la cour sont devenues plus contraignantes, à tel point que seul un esprit fort et inébranlable peut actuellement espérer contrôler Zeif. Habituellement, le prestige de la matrone Sultanat et l'autorité du grand vizir servent de contrepoids au pouvoir du sultan, dont la tyrannie serait sinon absolue. Il peut en contrepartie favoriser l'un au détriment de l'autre dans l'espoir de réduire l'influence des deux. Ainsi s'établit le conflit qui s'est joué de nombreuses fois à travers les âges dans le Palais de Peh'reen.

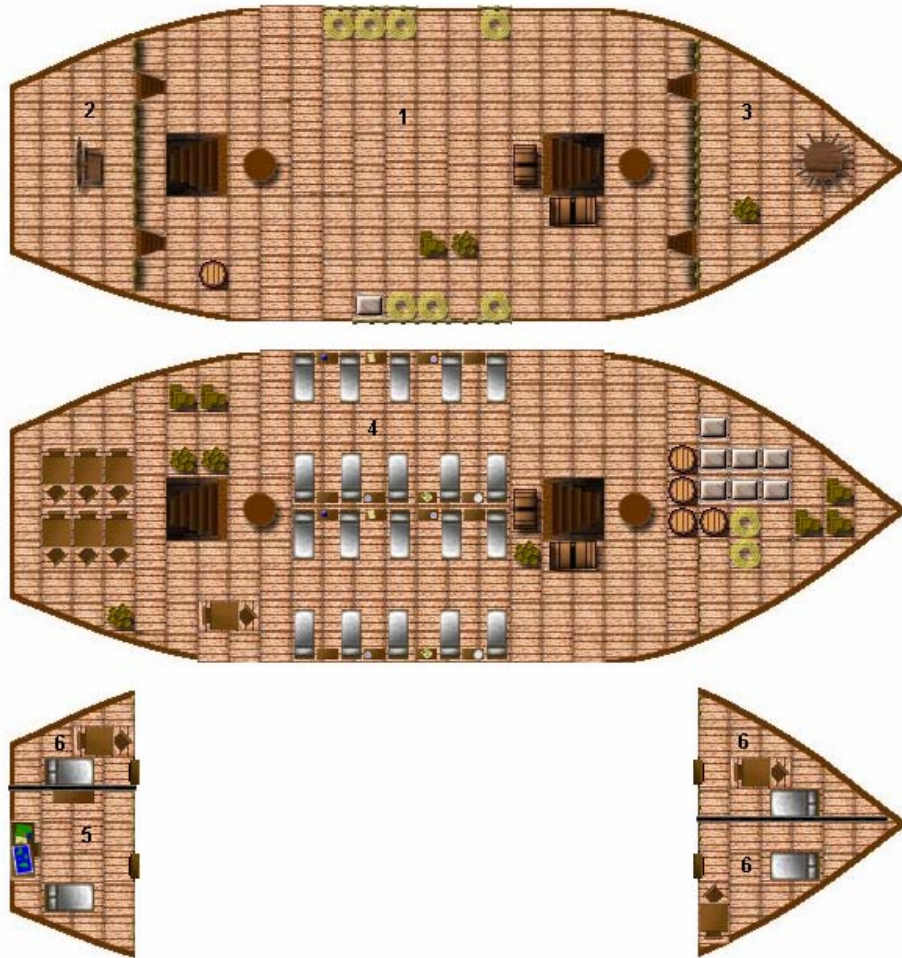
Issu de :

Le Rocher de L'Ouest

Découverte du Sultanat de Zeif par Fred Weining

Annexe 8 (Document pour le MD)

Reflét des Cyprès.



Un carré = 1.5 m

1- Pont

C'est le pont principal, le navire possède deux mats

2- Château arrière

C'est là que se trouve la barre.

3- Château avant

On y trouve l'ancre.

4- Cale

Il y a là les quartiers de l'équipage, la marchandise et les denrées entreposées et à l'arrière, les cuisines et le réfectoire

5- Cabine du capitaine

C'est là que loge le capitaine du navire, il possède aussi les cartes maritimes.

6- Cabine de passager

Ce sont des cabines individuelles pour des passagers de marque.

Annexe 9 (Document pour le MD)

L'île.



1- Plages aux crabes

Pas mal de gros crabes ont élu domicile sur ces plages. Ils vont jusqu'à se cacher sous les feuillages.

2- Sables mouvants

A cet endroit les sables sont traîtres. Il faut effectuer un jet de Réflexes [DD15] pour ne pas se retrouver pris dedans, sinon il faut de l'aide pour sortir.

3- Cabane

C'est ce qui reste d'une cabane de pêcheur en pierre...

4- Récifs

On aperçoit ici la limite de l'atoll et les premiers récifs en gardant l'entrée.

5- Roches médianes

C'est là que se trouvent les grottes.

6- Palmeraie

On retrouve ici ce qu'il reste d'une petite palmeraie. Des petits chemins pavés ont dû longtemps empêcher la végétation de grandir trop. Mais à présent, la nature a repris ses droits et une végétation mi-haute repousse.

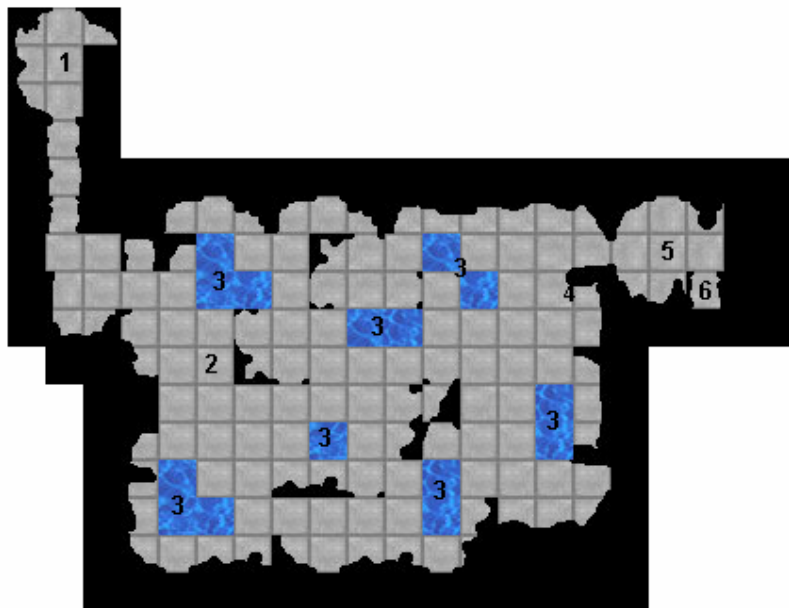
Filés trouve ici des petites bananes vertes, très bonnes selon lui, alors qu'il en a déjà avalé trois. Problème, elles sont trop vertes même si elles sont comestibles, comme l'apprendra un jet de Connaissance de la nature [DD15]. Fil attrapera une turista qui lui infligera -2 à tous ses jets jusqu'au lendemain soir. Tout personnage qui en mangerait subirait le même sort à moins de réussir un jet de Fortitude [DD15].

7- Roc sud

Ce rocher forme un bon point d'observation.

Annexe 10 (Document pour le MD)

Les grottes.



Echelle, 1 carré = 3 m.

1- Arrivée par la faille

2- La caverne minéralisée

3- Les bassins d'eau

Ils communiquent avec la mer par des galeries.

4- Le cristal

C'est la localisation du cristal qui renferme le piège.

5- L'arrière caverne

C'est le dernier repos de Busterim, on peut lire des poèmes gravés sur les murs ça et là. La pièce ne contient plus que les restes du mobilier. C'est là que se trouve le squelette de Busterim

6- L'alcôve

C'est là que se trouve la Flûte d'Or et d'Airain.

Annexe 11 (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 (Citadins [Ekbir], Cour des Miracles, Fils du Soleil, Voie du Quêteur) :

Des pillards écumeraient le Darboz, il ne vaut mieux pas s'y aventurer sans une escorte. Le festival du solstice d'été sera entaché de la disparition de nombreux bardes et artistes en tous genres qui furent massacrés sur le lieu d'une congrégation connue sous le nom de Plein Air de Koyamik. Parmi les suspects, on parle des bandits du Darboz ou des goblinoïdes de L'Udgru.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.

✂

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Grandes Familles marchandes, Consortium du Mouqollad) :

Plusieurs caravanes de marchands ont été attaquées, certaines par des goblinoïdes de l'Udgru. Des scouts engagés afin d'en apprendre davantage auraient attesté que des géants étaient présents parmi les assaillants Ho-Djeblis. On pense à une troupe organisée qui aurait fait un raid hors de la forêt, peut-être sur le site du Plein Air de Koyamik, cette congrégation de bardes et artistes bien connue. Mais plus préoccupant encore, une petite troupe de bandits très bien organisée frappe des cargaisons de valeur à proximité même des villes et des villages [description des bandits].

Les nombreuses plaintes déposées ont incité les autorités à dépêcher un détachement spécial d'Askaris afin de traquer la bande organisée.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.

✂

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé de la Foi exaltée, Zashassar [à partir du rang d'initié seulement], Askar d'Ekbir [à partir du rang d'amir de cinq seulement], Garde sacrée, Faris d'Ekbir, Marine d'Ekbir [à partir du rang d'amir de cinq seulement], Noblesse royale, Noblesse) :

Plusieurs caravanes de marchands ont été attaquées, certaines par des goblinoïdes de l'Udgru, des scouts engagés afin d'en apprendre davantage auraient attesté que des géants étaient présents parmi les assaillants Ho-Djeblis. On pense à une troupe organisée qui aurait fait un raid hors de la forêt, peut-être sur le site du Plein Air de Koyamik, cette congrégation de bardes et artistes bien connue. Mais plus préoccupant encore, une petite troupe de bandits très bien organisée frappe des cargaisons de valeur à proximité même des villes et des villages [description des bandits].

On a retrouvé la trace de l'individu nommé « V », un certain Vaissim, prêtre corrompu qui aurait rejoint les îles du nord. Toute information à son sujet est à rapporter immédiatement aux autorités.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires. Elle est en fait ralentie par la menace des monstres marins et du mauvais temps. Par ailleurs, on aurait vu des navires pirates croiser du côté des récifs du Morskmogil, la flotte cherche une base secrète des Ataphades dans cette région avant d'attaquer les îles maudites. Il serait dangereux de se faire prendre à revers. Par conséquent, nombre de navires croisent autour de Murenshi ou mouillent au port de Ogmir en attendant.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Gardiens des Pinacles) :

Le Gardien des Pinacles Adib Faslumni est parti en quête d'un objet connu sous le nom de la Flûte d'Or et d'Airain, objet légendaire qui aurait le pouvoir d'éloigner les monstres marins et d'apaiser les tempêtes, et ce, afin d'aider la flotte à s'approcher des îles Ataphades. Adib est actuellement traqué par des sbires des Ataphades, mais il a trouvé des alliés dans sa quête et serait à présent en train de trouver un moyen de leur apporter son aide en se rendant aux Pinacles.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires. Elle est en fait ralentie par la menace des monstres marins et du mauvais temps. Par ailleurs, on aurait vu des navires pirates croiser du côté des récifs du Morskmogil, la flotte cherche une base secrète des Ataphades dans cette région avant d'attaquer les îles maudites. Il serait dangereux de se faire prendre à revers. Par conséquent, nombre de navires croisent autour de Murensi ou mouillent au port de Ogmir en attendant.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé d'Istus) :

Des pillards écumeraient le Darboz, il ne vaut mieux pas s'y aventurer sans une escorte. Le festival du solstice d'été sera entaché de la disparition de nombreux bardes et artistes en tous genres qui furent massacrés sur le lieu d'une congrégation connue sous le nom de Plein Air de Koyamik. Parmi les suspects, on parle des bandits du Darboz ou des goblinoides de L'Udgru.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.

Les devineresses du temple d'Istus à Yalas ont prophétisé que la mer se couvrait de sang :

« Le sang sur la mer, le sang qui crie vengeance, le sang qui veut faire s'éteindre l'espoir mais qui seul connaît le chemin ».

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Le Zawiyar) :

Des pillards écumeraient le Darboz. Il ne vaut mieux pas s'y aventurer sans une escorte. Le festival du solstice d'été sera entaché de la disparition de nombreux bardes et artistes en tous genres qui furent massacrés sur le lieux d'une congrégation connue sous le nom de Plein Air de Koyamik. Parmi les suspects, on parle des bandits du Darboz ou des goblinoides de L'Udgru.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.

Les devineresses du temple d'Istus à Yalas ont prophétisé que la mer se couvrait de sang : « Le sang sur la mer, le sang qui crie vengeance, le sang qui veut faire s'éteindre l'espoir mais qui seul connaît le chemin ».

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé de Geshtai) :

Des pillards écumeraient le Darboz. Il ne vaut mieux pas s'y aventurer sans une escorte. Le festival du solstice d'été sera entaché de la disparition de nombreux bardes et artistes en tous genres qui furent massacrés sur le lieux d'une congrégation connue sous le nom de Plein Air de Koyamik. Parmi les suspects, on parle des bandits du Darboz ou des goblinoides de L'Udgru.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.

On dit que dans le nord du Califat, les sources de la déesse sombrent dans le putride où l'océan s'unit avec les sources.

✂.....