

EKB 6-03

Le Secret du Chevalier noir

Une aventure régionale Dungeons & Dragons® Living Greyhawk™ en un round pour Ekbir

Version 3

par Gaël Richard

Circle Reviewer: Tim Sech

Playtesters: David Martinez, Estelle Monna, Florence Monna, Gilbert Monna, Cécylia Richard

Partez en quête du secret du Chevalier noir de l'Udgru et découvrez le mystère de ses origines ! Cette aventure s'inscrit dans la trame des Faris Rautha et fait suite au **EKB 5-06 La Mission ekbiriennne**. Elle est fortement déconseillée aux aventuriers qui refuseraient de prêter un serment de loyauté et de confidentialité, garanti par de puissants moyens magiques, à l'égard d'organisations officielles du Califat ou de la Confrérie Rautha. Il n'est pas non plus approprié de jouer un adepte de la Foi véritable. Une aventure régionale en un round en Ekbir pour personnages de niveau 1-14 (APL 2-12). Cette aventure comporte une extension optionnelle (*Extended Play Option*).

Méta-organisations plus particulièrement concernées : Cour des Miracles, Gardiens des Pinacles, Clergé de la Foi exaltée, Faris d'Ekbir, Zashassar, 'Askar, Marine, Confrérie Rautha, Noblesse, Noblesse royale.

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

RPGA® SANCTIONED PLAY

Most likely you ordered this adventure as part of an RPGA even from the RPGA website, or you received it from your senior gamemaster. To play this adventure as part of the LIVING GREYHAWK campaign—a worldwide, ongoing D&D® campaign set in the GREYHAWK setting—you must sanction it as part of an RPGA event. This event could be as elaborate as a big convention, or as simple as a group of friends meeting at the DM's house.

To sanction an RPGA event, you must be at least a HERALD-LEVEL™ gamemaster. The person who sanctions the event is called the senior gamemaster, and is in charge of making sure the event is sanctioned before play, runs smoothly on the date sanctioned, and then reported back to the RPGA in a timely manner. The person who runs the game is called the table Dungeon Master (or usually just DM). Sometimes (and almost all the time in the cases of home events) the senior gamemaster is also the table DM. You don't have to be a HERALD-LEVEL GM to run this adventure if you are not the senior GM.

By sanctioning and reporting this adventure you accomplish a couple of things. First it is an official game, and you can use the AR to advance your LIVING GREYHAWK character. Second player and DMs gain rewards for sanctioned RPGA play if they are members of the DUNGEONS & DRAGONS REWARDS program. Playing this adventure is worth two (2) points.

This adventure retires from RPGA-sanctioned play on December 31, 2007.

To learn more about the LIVING GREYHAWK character creation and development, RPGA event sanctioning, and DUNGEONS & DRAGONS REWARDS, visit the RPGA website at www.rpga.com.

Players Read No Farther

If you are planning on playing this adventure, stop reading now. The rest of the information in this adventure is for the DM only. If you read farther than this section, you'll know too much about its challenges, which kills the fun. Also, if you're playing this adventure as part of an RPGA-sanctioned event, reading beyond this point makes you ineligible to do so.

Preparing for Play

To get the most out of this adventure, you need copies of the following D&D rule books: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and the *Monster Manual*.

Throughout this adventure, text in ***bold italics*** provides player information for you to paraphrase or read aloud when appropriate. Sidebars contain important information for you, including special instruction on running the adventure. Information on nonplayer

characters (NPCs) and monsters appear in abbreviated form in the adventure text. Full information on NPCs and monsters are given in Appendix 1. For your convenience, that appendix is split by APL.

Along with this adventure you'll find a RPGA Session Tracking sheet. If you're playing this adventure as part of an RPGA-sanctioned event, complete and turn in this sheet to your senior GM directly after play. You'll also find a LIVING GREYHAWK Adventure Record (AR).

LIVING GREYHAWK LEVELS OF PLAY

Because players bring their own characters to LIVING GREYHAWK games, this adventure's challenges are proportionate to the modified average character level of the PCs participating in the adventure. To determine this modified Average Party Level (APL) follow the steps below:

1. Determine the character level for each of the PCs participating in the adventure.
2. If PCs bring animals that have been trained for combat (most likely dogs trained for war), other than those brought by virtue of a class ability (such as animal companions, familiars paladin's mounts) or the warhorse of a character with the Mounted Combat feat, use the sidebar chart to determine the number of levels you add to the sum of step one. Add each character's animals separately. A single PC may only bring four or fewer animals of this type, and animals with different CRs are added separately.

| | Mundane Animals Effect on APL | # of Animals | | | |
|--------------|-------------------------------|--------------|----|----|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| CR of Animal | 1/4 & 1/6 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | 1/3 & 1/2 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 |
| | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | 3 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | 4 | 4 | 6 | 7 | 8 |
| | 5 | 5 | 7 | 8 | 9 |
| 6 | 6 | 8 | 9 | 10 | |
| 7 | 7 | 9 | 10 | 11 | |

3. Sum the results of step 1 and 2, and divide by the number of characters playing in the adventure. Round to the nearest whole number.
4. If you are running a table of six PCs, add one to that average.

Throughout this adventure, APLs categorize the level of challenge the PCs face. APLs are given in even-numbered increments. If the APL of your group falls on an odd number, ask them before the adventure begins whether they would like to play a harder or easier adventure. Based on their choice, use either the higher or the lower adjacent APL.

APL also affects the amount of experience and gold a PC can gain at the end of the adventure. If a player character is three character levels or more either higher or lower than the APL at which this adventure is being played, that character receives only one-half of the experience points and gold for the adventure. This simulates the fact that either the PC was not challenged as much as normal or relied on help by higher-level characters to reach the objectives.

Furthermore, a PC who is four or more levels higher than the highest APL supported by the adventure may not play the adventure.

LIVING GREYHAWK adventures are designed for APL 2 and higher. Four or five 1st-level characters may find the challenge of an APL 2 adventure difficult. Suggest the following to these groups to help increase their chances of success:

1. Enlist a sixth player.
2. Advise characters to buy riding dogs to help protect them and fight for them.

TIME UNITS AND UPKEEP

This is a standard one-round Regional adventure, set in Ekbir. All characters from Ekbir pay 1 Time Unit per round. All others pay 2 Time Units.

Adventurer's Standard Upkeep costs 12 gp per Time Unit. Rich Upkeep costs 50 gp per Time Unit. Luxury Upkeep costs 100 gp per Time Unit. Characters that fail to pay at least Standard Upkeep will retain temporary ability damage until the next adventure, must buy new spell component pouches and healer's kits, and may suffer other in-game penalties (or possibly gain in-game benefits) as may be detailed in this adventure.

A character that does not pay for at least Standard Upkeep may also avoid the above-described penalties by living off the wild. If the character possesses four or more ranks in the Survival skill and succeeds at a DC 20 Survival check, the character will heal temporary ability damage as if he or she paid for Standard Upkeep, may refill spell component pouches and healer's kits, and may restock up to 20 arrows or bolts if the character has at least four ranks in Craft (bowmaking). The player is allowed to Take 10 on this roll.

More information about Lifestyle and Upkeep can be found in the "Lifestyle and Upkeep" section of

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Lors du dernier épisode de la saga des Faris Rautha, le **EKB 5-06 La Mission ekbirienne**, Uyok, le Chevalier à l'Écureuil, fut retrouvé après un sommeil magique de plusieurs années. Activant son pouvoir de contact des autres faris rautha, Uyok découvre que son ami d'antan, Drashir le Chevalier au Tigre, était le seul autre faris rautha survivant et qu'il avait sombré dans le mal en devenant le terrible Chevalier noir, maître de l'Udgru.

Grâce à cette incroyable révélation, la Confrérie Rautha dispose d'un moyen de se rallier le soutien des autorités d'Ekbir, désireuses de se débarrasser de la menace du Chevalier noir, d'autant plus que l'armée d'Ekbir est engagée dans une guerre difficile contre les Ataphades et donc guère en mesure de s'opposer à l'armée du Chevalier noir dans l'Udgru. La Confrérie Rautha propose donc aux autorités du Califat de ramener le Chevalier au Tigre dans le droit chemin, éliminant par là-même le Chevalier noir, en échange de la reconnaissance par le gouvernement d'Ekbir de Lybak Ashir comme héritier légitime du Dezbak et de l'arrêt des persécutions contre la Confrérie Rautha. L'accord doit être finalisé en un lieu neutre, le Monastère de l'Ombre, où un pacte secret doit être conclu entre la Confrérie Rautha et les organisations officielles du Califat avec l'aval du Grand Vizir. Ce pacte sera appelé Pacte du Dragon et la réunion, Conseil de l'Ombre.

Les personnages sont sollicités pour découvrir le moyen de délivrer Drashir, le Chevalier au Tigre, de l'emprise du Mal. Pour cela, la façon dont Drashir a sombré du côté obscur doit être découverte. Uyok enquêtera de son côté mais les personnages sont chargés de réunir le maximum d'informations.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Introduction

Les personnages sont contactés par l'une des organisations devant prendre part au Conseil de l'Ombre. Ils doivent prêter un serment de loyauté et de secret, serment qui sera garanti par de puissants moyens magiques. Ils sont ensuite autorisés à participer au Conseil de l'Ombre.

Rencontre 1: Le Conseil de l'Ombre

Les aventuriers participent à une réunion avec les chefs de la Confrérie Rautha et des représentants des principales organisations officielles du Califat ainsi que de la Cour des Miracles et des Gardiens des Pinacles. Le but de cette réunion est de consacrer le retour en grâce secret de la Confrérie Rautha auprès du Calife ainsi que

de reconnaître Lybak Ashir comme héritier légitime du Dezbak. En échange, la Confrérie Rautha s'engage à éliminer le péril du Chevalier noir en libérant Drashir, le Chevalier au Tigre, des maléfices qui assombrissent son âme. Durant cette réunion, de nombreuses informations sont échangées qui sont autant de pistes pour l'enquête à venir. Ce conseil se tient en terrain neutre, au Monastère de l'Ombre.

Rencontre 2 : Des marchands assiégés

Ayant appris, lors du Conseil de l'Ombre, que Faruk Al Tureim, chef d'un puissant consortium soutenant le Chevalier noir, se trouvait en force à Kofeh où il semble s'intéresser de près à de mystérieux marchands, les aventuriers peuvent se rendre sur les lieux. Ils découvrent que ces marchands sont littéralement assiégés dans leurs maisons par des créatures maléfiques. Les aventuriers apprennent qu'il existe un passage secret dans la maison (il conduit à la rencontre 3).

Rencontre 3 : Le Sanctuaire de Iuz

Les aventuriers sont chargés de s'infiltrer discrètement dans le passage secret pendant que les autorités interrogent les marchands. Le passage secret conduit à une cave qui a été transformée en sanctuaire de Iuz. Les marchands sont en fait des Iuzites qui opèrent secrètement à Ekbir. Ils détiennent, outre des prisonniers, un trésor important et notamment la Pierre de Sibur. Le trésor est protégé par des pièges et des créatures monstrueuses. Avec les informations fournies par les aventuriers, les autorités arrêtent les Iuzites et s'attaquent aux serviteurs de Faruk Al Tureim dans un bref mais violent combat de rue.

Rencontre 4 : Le Caveau de Sibur

Après avoir trouvé la Pierre de Sibur et sachant l'importance mis par Faruk Al Tureim pour la posséder, les aventuriers peuvent essayer d'en savoir plus sur ce diamant. Leurs recherches (par exemple à Yalas, rencontre 6) peuvent les inciter à explorer le Caveau de Sibur dans la Nécropole d'Ekbir. Dans le sarcophage de Sibur, les personnages apprennent que la Pierre de Sibur est en fait l'une des 333 gemmes sacrées de Tharizdun et que, avec des incantations et des litanies inscrites dans le livre maudit des *Lamentations pour Tharizdun disparu*, elle peut servir à contrôler des créatures ou des effets magiques émanant du sombre pouvoir du dieu. Le Caveau est protégé par des pièges.

Rencontre 5 : Le Fils du Tigre

L'un des moines du Monastère de l'Ombre n'est autre que Nakrish, le fils de Drashir. Les aventuriers peuvent découvrir ce fait et persuader Nakrish qu'ils peuvent sauver son père. Dans ce cas, Nakrish leur donnera le talisman qui lui fut jadis donné par son père.

Rencontre 6 : Oracle

Les personnages peuvent aller consulter les devins de Yalas et obtenir de précieux indices. En plus, une enquête peut permettre d'identifier l'épouse de Drashir. Les personnages découvrent que la grande prêtresse d'Istus, Yuzedalla, est l'épouse de Drashir. Elle leur donne la bague que lui offrit jadis Drashir. Il s'agit d'un œil-de-tigre enchâssé qui brille si le Chevalier au Tigre se trouve à proximité.

Rencontre 7 : Le Zashassar

Les personnages peuvent se rendre au Zashassar soit pour y récupérer la page des *Lamentations pour Tharizdun disparu* soit pour aller interroger le lieutenant capturé du Chevalier noir, retenu prisonnier dans le demi-plan prison du Zashassar, accessible par la Tapisserie d'Ekbir.

Rencontre 8 : Un monde hanté

Ayant traversé la Tapisserie d'Ekbir dans le Zashassar, les aventuriers explorent le demi-plan pour y trouver le lieutenant du Chevalier noir. Ils sont attaqués par des créatures spectrales. Le lieutenant peut leur révéler d'importantes informations, notamment l'emplacement du cairn d'où le pouvoir du Chevalier noir trouve son origine.

Rencontre 9 : Le Cairn de l'Udgru

Les personnages se rendent dans les profondeurs de l'Udgru sur les instructions du lieutenant du Chevalier noir pour trouver le cairn. Là, ils découvrent que ce cairn est en réalité un lieu voué à Tharizdun, en partie détruit et en partie condamné il y a longtemps par Artaxoës. Les protections de ce dernier ont été détruites mais une force ténébreuse bloque l'entrée.

Rencontre optionnelle 1 : Les Dangers de l'Udgru

En route pour le cairn de l'Udgru (rencontre 9), les PJ sont attaqués par une créature agressive.

Rencontre optionnelle 2 : Le Vieil If vénéneux

À proximité du cairn de la Rencontre 9, un vieil if maléfique peut raconter ce qu'il sait de la chute du Chevalier au Tigre.

Rencontre 10 : Les Nomades-Ours

Les nomades-ours des environs du Cairn peuvent donner d'intéressantes informations aux personnages qui viennent les voir et notamment l'existence du vieil if vénéneux.

Conclusion

Les personnages doivent au minimum avoir récupéré la *Pierre de Sibur* et découvert l'emplacement du cairn. Ce n'est qu'à cette condition que les mages du Zashassar acceptent de leur remettre la page des *Lamentations pour Tharizdun disparu*, pourvu que les aventuriers leur en aient fait la demande. L'aventure s'arrête lorsque les aventuriers s'estiment prêt à explorer le cairn en

éliminant la barrière ténébreuse. L'exploration fera l'objet de l'épisode suivant de la saga des Faris Rautha.

PRÉPARATION DU JEU

Demandez aux joueurs de lancer un jet de Détection/Spot et un jet de Psychologie/Sense Motive. Notez les résultats mais ne dites pas aux joueurs à quoi ils vont servir ! Ils seront utilisés dans la **Rencontre 1**.

À plusieurs reprises, des PNJ pourront fournir d'importantes informations aux PJ qui discutent avec eux. Ces informations sont présentées sous forme de questions/réponses. Il va de soi que le libellé exact des questions n'est qu'un guide et que les informations peuvent aussi être obtenues par d'autres questions plus ou moins voisines allant approximativement dans la même direction.

INTRODUCTION

Chaque personnage est contacté par un membre de l'une des organisations devant prendre part au Conseil de l'Ombre. Ces organisations sont les suivantes :

- Confrérie Rautha;
- Clergé de la Foi exaltée;
- Zashassar ;
- Faris d'Ekbir ;
- 'Askar d'Ekbir ;
- Marine d'Ekbir;
- Cour des Miracles;
- Gardiens des Pinacles ;
- La Noblesse royale et la Noblesse.

Si un personnage appartient à l'une de ces organisations, il est contacté par celle-ci. S'il appartient à plusieurs de ces organisations, il est contacté par une seule d'entre elles dans l'ordre de priorité suivant :

- 1) Confrérie Rautha ;
- 2) Clergé de la Foi exaltée ;
- 3) Gardien des Pinacles ;
- 4) Cour des Miracles ;
- 5) Zashassar ;
- 6) Faris d'Ekbir ;
- 7) 'Askar
- 8) Marine d'Ekbir;
- 9) Noblesse ou Noblesse royale.

Si plusieurs personnage se retrouvent avec le même contact, profitez de l'appartenance des personnages à plusieurs méta-orgs pour faire en sorte que chaque personnage ait un contact différent. Par exemple, si vous avez deux faris dont l'un est aussi 'askari, celui-ci représentera le 'Askar et l'autre les Faris. Il est plus intéressant pour la suite que le plus grand nombre de factions soit représenté par les PJ et que chaque faction soit représentée par un seul PJ. Si cela n'est pas possible,

tant pis ! La Noblesse et la Noblesse royale peuvent au contraire être représentées par plusieurs PJ surtout s'il s'agit de familles distinctes. De même, tout personnage appartenant à la Confrérie Rautha représente automatiquement la Confrérie Rautha quelles que soient ses autres méta-orgs et le nombre de PJ représentant cette Confrérie.

Si le personnage n'appartient à aucune de ces méta-organisations, il est contacté par un qadi du Clergé de la Foi exaltée (sauf si le personnage est de la Foi véritable). Si le personnage est de la Foi véritable, il n'est pas admis au Conseil de l'Ombre et ne peut donc pas jouer cette aventure.

Les noms des contacts pour chaque organisation sont les suivants :

- Confrérie Rautha : Gebril Al Mofiss (**EKB5-03** *La Proie pour l'ombre*) ;
- Clergé de la Foi exaltée : Qafil Sharazim (kadim, **VTF5-06** *Faith and Love*, accompagné d'une forte escorte) ;
- Zashassar : Malika Miktar (**VTF5-06** *Faith and Love*) ;
- Faris d'Ekbir : Nursultan Raminand (**VTF3-06** *A Smile in the Mist*, faris de la Coupe et du Talisman, accompagné d'un faris hospitalier, d'un faris du Lion et d'un faris de la Nécropole) ;
- 'Askar d'Ekbir : Amir Kovayor Yundilla (amir de 100, accompagné d'une forte escorte) ;
- Marine d'Ekbir : Amiral Aldarazim, accompagné d'une forte escorte ;
- Cour des Miracles : Musham ;
- Gardien des Pinacles : Varimshah ;
- Noblesse ou Noblesse royale : le chef de famille de la famille du personnage ;
- Aucune de ces méta-orgs : qadi Khaorfrah de Zafreh (**EKB 5-05** *La Mission tusmane*).

Chaque contact, sauf si c'est Gebril Al Mofiss de la Confrérie Rautha, demandera au personnage s'il est prêt à une mission secrète de la plus haute importance exigeant de lui un serment de confidentialité et de loyauté garanti par de puissants moyens magiques. Si le personnage accepte (les personnages sont contactés individuellement sauf cas pathologique de paranoïa aiguë de la part de certains personnages), il est immédiatement conduit au Zashassar, dans l'un des minarets de marbre blanc. Là, il doit prononcer un serment solennel devant des mages du Zashassar et des qadi de haut rang ainsi qu'une curieuse sphère de cristal irradiant une vive lumière.

Vous êtes convié à vous rendre dans la ville sainte d'Ekbir (si ce n'est déjà fait). À Ekbir, [nom du contact + éventuelle escorte selon l'organisation] vous conduit à travers le dédale de rues jusqu'à un splendide monument de marbre blanc comportant un vaste dôme et trois hauts minarets : le Zashassar ! Vous êtes

admis à entrer dans l'un des minarets où vous êtes immédiatement accueilli par des mages austères en robe noire. Ceux-ci, économes en paroles, vous font signe de les suivre. Vous arrivez dans une étrange salle circulaire au centre de laquelle se trouve une sphère de cristal irradiant une lumière éblouissante. Tout autour de la salle, il vous semble apercevoir d'autres mages en noir ainsi que des qadi en grande tenue cérémonielle rouge et noire. Les mages et les qadi semblent prier ou incanter. L'un des qadi prend la parole :

« Une quête de la plus haute importance va t'être confié si tu l'acceptes. Cette quête est cruciale pour le Califat et même pour les pays voisins. Elle contribuera de manière décisive au combat contre le Mal et pour la justice, la prospérité et le Bien. Cependant, cette quête doit rester secrète jusqu'à son accomplissement. Nous devons nous assurer que ce secret ne sera pas dévoilé prématurément afin qu'une totale confiance règne entre nous même si les circonstances devenaient douloureuses. Acceptes-tu cette quête et acceptes-tu de prêter ce serment ? »

Si le personnage pose des questions préliminaires (rappelons qu'il est normalement seul), les réponses seront les suivantes :

- **Quelle est l'objet de cette quête ?** Cela ne peut être révélé avant que le serment soit prêté. Cela signifie que tu dois accepter cette quête sans en connaître la teneur.
- **Et si cette quête m'oblige à agir contre mon éthique/ma religion ?** Cette quête est juste mais délicate. Vous aurez à œuvrer pour le Bien, la justice et le Califat. Mis à part que vous devrez taire la vérité jusqu'à ce que vous en receviez l'autorisation, rien de malhonnête ne sera exigé de vous.
- **Combien payez-vous ?** Vous serez récompensés en cas de réussite, non seulement en gardant les trésors que vous pourrez trouver mais vous recevrez des témoignages de reconnaissance, pas forcément uniquement financiers d'ailleurs. Vous n'en saurez pas plus.
- **De la magie garantira-t-elle mon serment ?** Oui. C'est une précaution nécessaire. Ce n'est pas une mesure de défiance. Nous tous ici avons prêté ce serment.
- **Qu'arrivera-t-il si je brise mon serment (même involontairement, sous la contrainte, par des effets magiques de coercition, etc.) ?** Des conséquences extrêmement négatives pour toi. Tes jours risqueraient d'en être radicalement abrégés sans résurrection possible !

Si le personnage refuse, l'aventure est terminée en ce qui le concerne. S'il accepte, continuez par ce qui suit :

Le qadi reprend : « Répète après moi ce serment qui t'engage sur ta vie : Je jure de faire de mon mieux pour accomplir la mission qui me sera confiée et de ne rien révéler de cette mission sauf à des personnes qui ont prêté le même serment. »

Le personnage doit répéter la phrase (sinon l'aventure s'arrête ici pour lui). Dès que ceci est fait, continuez :

La lumière irradiée par la sphère s'intensifie au point de devenir aveuglante. Une voix proclame alors, sans qu'on puisse voir son origine dans la blanche clarté : « Le serment est désormais scellé ! Ta mission consistera à participer à un conseil secret avec la Confrérie Rautha pour négocier un pacte et à respecter le pacte conclu. Ce conseil sera appelé Conseil de l'Ombre. »

Le personnage est reconduit hors du Zashassar où l'attend son contact (excepté pour un membre du Zashassar qui reste dans le Zashassar). Celui-ci le conduit dans un lieu approprié à la méta-organisation :

- Grand Temple pour le Clergé de la Foi exaltée ;
- Une cave de la Taverne du chat-qui-louche pour la Cour des Miracles ;
- La Citadelle d'Ekbir pour le 'Askar ou la Marine ;
- Le ribat des faris hospitaliers pour les faris ;
- Un hôtel particulier appartenant à la famille noble ;
- Une maison discrète du quartier du Temple pour les Gardiens des Pinacles ;
- Monastère de l'Ombre, dans la province du Varlikir (centre d'Ekbir) pour ceux qui n'appartiennent à aucune des méta-orgs précédentes.

Si le personnage appartient à la Confrérie Rautha, il est conduit au quartier général de la Confrérie Rautha dans la cave d'une ferme près de Shamgan (Est du Califat, près de la rivière Blashikmund) où on l'informe de la situation. Il est déjà tenu au secret par le serment de la Confrérie Rautha.

Donnez alors au joueur les informations en annexe correspondant à la méta-organisation à laquelle appartient son contact (**Players Handout 2-1 à 2-9** selon le cas). Même si le personnage appartient à plusieurs méta-orgs impliquées dans le Conseil de l'Ombre, il ne reçoit qu'un seul texte, celui correspondant à son contact. Notez qu'il y a un texte pour les personnages n'appartenant à aucune des méta-orgs impliquées dans le Conseil de l'Ombre. Vous pouvez aussi faire circuler les informations générales sur les Faris Rautha données dans le **Players Handout 1**.

Quoi qu'il en soit, les personnages doivent se rendre au Monastère de l'Ombre participer au Conseil de l'Ombre. Ils peuvent cheminer ensemble.

LA CHANSON DES FARIS RAUTHA

En route, ils devront probablement s'arrêter dans une auberge. Là, un groupe de ménestrels chante une

intéressante chanson : la chanson des faris rautha. Donnez aux joueurs le texte de cette chanson donné dans le **Players Handout 3**. S'ils ne s'arrêtent dans aucune auberge, ils croiseront un groupe de voyageurs devant qui les ménestrels chanteront. Durant toute l'aventure, à chaque fois que les PJ iront dans une taverne ou une auberge, ou sur une place animée d'une ville, ils pourront entendre cette chanson. Pensez à le leur signaler.

Cette chanson est propagée par la Confrérie Rautha dans le cadre d'un programme de sensibilisation de l'opinion publique (d'autres diraient de propagande) en vue du renversement d'Urik Ashir et de son remplacement par Lybak Ashir, le fils légitime de Nérim Ashir. La Confrérie a incité des bardes à chanter et à faire chanter cette chanson. De ce fait, les ménestrels rencontrés qui chantent cette chanson ne font pas forcément partie de la Confrérie Rautha mais beaucoup sont des sympathisants à la cause.

Passer à la **Rencontre 1 : Le Conseil de l'Ombre**.

RENCONTRE 1 : LE CONSEIL DE L'OMBRE

D'une manière ou d'une autre, tous les PJ se retrouvent au Monastère de l'Ombre pour participer au Conseil de l'Ombre. Ce monastère dédié à Xan Yae se trouve au centre du Califat dans la province du Varlikir.

ARRIVÉE

Vous arrivez enfin au Monastère de l'Ombre situé dans une région boisée et vallonnée, presque inhabitée, en un lieu particulièrement discret. C'est le soir. Les moines vous accueillent. Ils sont particulièrement discrets et circulent dans le monastère tels des ombres furtives. C'est à peine si on les aperçoit. Ceux qui vous accueillent vous souhaitent la bienvenue selon les formules d'usage et vous demandent de ne pas hésiter à faire appel à eux si vous avez le moindre besoin. Bien entendu, vous serez hébergés au monastère comme des hôtes de marque avec le plus grand confort que le monastère peut offrir, même si les moines ont conscience que vous trouverez votre séjour trop spartiate. C'est que le luxe n'est habituellement pas de mise en ces lieux !

Dans la mesure du possible, les négociations de ce Conseil devront être jouées par les joueurs et le MD. La rencontre est d'autant plus intéressante qu'un plus grand nombre de factions sont représentées par des PJ. Les factions non représentées par des PJ seront représentées par des PNJ et jouées par le MD.

Si un PJ représente une méta-org, le PNJ correspondant sera absent et le PJ aura la pleine responsabilité de négociier pour le compte de sa méta-org. La seule exception est constituée par la Confrérie Rautha pour

laquelle, quoi qu'il arrive, Gebril Al Mofiss et Uyok seront présents. Si un PJ représente la Confrérie Rautha, laissez-le conduire l'essentiel des négociations pour le compte de la Confrérie Rautha et ne faites intervenir Gebril Al Mofiss et Uyok que lorsqu'ils auront à exprimer une opinion personnelle ou pour introduire l'événement **Les Preuves** (cf. ci-dessous). Ces deux PNJ pourront aussi être utilisés pour essayer de faire avancer les négociations au cas où celles-ci piétineraient.

Les PNJ présents si aucun PJ ne représente l'organisation correspondante sont les suivants :

- Clergé de la Foi exaltée : Qafil Sharazim (kadim, **VTF5-06 Faith and Love**) ;
- Zashassar : Malika Miktar (**VTF5-06 Faith and Love**) ;
- Faris d'Ekbir : Nursultan Raminand (**VTF3-06 A Smile in the Mist**, faris de la Coupe et du Talisman) ;
- 'Askar d'Ekbir : Amir Kovayor Yundilla (amir de 100) ;
- Marine d'Ekbir : Amiral Aldarazim ;
- Cour des Miracles : Musham ;
- Gardien des Pinacles : Varimshah ;
- Noblesse et Noblesse royale : Dame Awelawel Sharazim ;
- Confrérie Rautha : Gebril Al Mofiss (**EKB5-03 La Proie pour l'ombre**) et Uyok, faris rautha à l'Écureuil (**EKB5-06 La Mission ekbirienne**). Contrairement aux autres méta-orgs, ces deux PNJ sont toujours présents.

Si vous avez à jouer ces PNJ, inspirez-vous des instructions données dans le **Players Handout 2** par les méta-orgs aux PJ. Après tout, les PNJ auront les mêmes informations. Pour résumer, voici les positions de chaque méta-org :

- Confrérie Rautha : reconnaissance par le Calife de Lybak comme héritier légitime, arrêt des poursuites contre la Confrérie Rautha. Concession possible : reconnaissance secrète de Lybak (au lieu d'officielle) jusqu'à ce que les conditions soient réunies de sa reconnaissance officielle ; reconnaissance dans un premier temps par le Grand Vizir (au lieu du Calife) ; plus de poursuite en pratique contre la Confrérie et libération des membres arrêtés (au lieu d'un arrêt officiel des persécutions) ; après moult refus, Uyok veut bien accepter, dans l'intérêt de la Confrérie, du Dezbat et de Lybak d'oublier le secret du Zashassar.
- Clergé de la Foi exaltée : aucune implication du Calife mais seulement du Grand Vizir et encore, en secret ; pas de reconnaissance officielle mais seulement secrète en attendant des conditions appropriées pour une proclamation officielle ; preuve formelle que Lybak est bien le fils de Nérim Ashir et qu'il est apte à gouverner.

- Zashassar : Uyok et la Confrérie doivent s'engager à ne plus parler du secret du Zashassar et à ne pas le révéler.
- Faris : reconnaissance secrète de Lybak et de la Confrérie Rautha si les preuves sont fournies et si le représentant du Clergé est d'accord aussi.
- 'Askar et Marine : tout mettre en œuvre pour en finir avec le Chevalier noir ; Ne pas risquer une guerre contre l'armée du Dezbab et donc agir prudemment.
- Noblesse ; prouver qu'Urik est un usurpateur et que Lybak est bien fils de Nérim.
- Cour des Miracles : souhaite se débarrasser d'Urik et du Chevalier noir.
- Gardien des Pinacles : souhaite se débarrasser d'Urik et du Chevalier noir.

Compte tenu des impératifs des uns et des autres (les factions doivent être unanimes), l'accord finale devrait ressembler à ceci :

« Au nom du Grand Vizir, le gouvernement d'Ekbir s'engage à ne plus poursuivre activement les membres de la Confrérie Rautha et à libérer ceux qui seraient arrêtés. Cet engagement restera secret et les libérations se feront dans la plus grande discrétion. De même, Lybak Ashir est secrètement reconnu fils de Nérim Ashir et héritier légitime du Dezbab. Cette reconnaissance ne sera officialisée que lorsque la situation dans le Dezbab sera favorable. Tous les membres de la Confrérie Rautha s'engagent à ne plus jamais parler du secret que le faris Uyok prétend avoir extorqué au Zashassar. La Confrérie Rautha s'engage à fournir un moyen pour éliminer le Chevalier noir. Tous les membres du Conseil de l'Ombre s'engagent à œuvrer pour l'élimination du Chevalier noir selon la méthode de la Confrérie Rautha sauf s'il s'avère que cette méthode est inopérante. Les termes de ce pacte engagent les participants au Conseil de l'Ombre et font partie de leur mission. Les participants sont tenus de garder secret les termes de ce pacte. Cette exigence de secret fait partie de leur mission et de leur serment. Ce pacte sera appelé Pacte du Dragon. »

Vous pouvez encourager les PJ à participer à la rédaction exacte de ce pacte dont les termes peuvent varier dans les détails. Si cela prend trop de temps, Uyok et Gebriel Al Mofiss (ou Qafil Sharazim s'il est présent) proposeront en fin de conseil une rédaction de ce type que les PJ pourront éventuellement amender légèrement. Dans tous les cas, ce pacte sera appelé Pacte du Dragon et les exigences de secret (qui engagent le serment prêté en introduction) doivent apparaître clairement. Les points litigieux à régler avant de conclure ce pacte sont les révélations d'Uyok et les preuves concernant Lybak.

LES REVELATIONS D'UYOK

Uyok affirme que le Zashassar sait où se trouvent la Coupe et le Talisman d'Al'Akbar et même que les reliques se trouvent dans le Zashassar. Le Zashassar apportera son veto à tout accord et continuera à poursuivre Uyok et ses complices s'ils ne s'engagent pas à renoncer définitivement à ces révélations. Si on fait valoir à Uyok que ces révélations n'ont rien à voir avec le sujet qui les préoccupe et qu'il faut d'abord considérer l'intérêt de Lybak, du Dezbab et de la Confrérie Rautha, il finira bon gré mal gré à se résigner à renoncer à ces révélations et à ne plus jamais en parler. Ce point est plus intéressant à jouer si le Zashassar est représenté par un PJ. Sinon vous pouvez passer dessus plus rapidement.

LES PREUVES

Plusieurs représentants exigeront la preuve que Lybak Ashir est bien le fils de Nérim Ashir et donc l'héritier légitime du Dezbab. Certains pourront même exiger que ses capacités de gouverner soient prouvées. Lorsqu'un blocage sur ce point sera nettement caractérisé (laissez les discussions achopper un certain temps mais pas trop longtemps quand même, il ne faut pas que ça devienne ennuyeux !), Uyok déclarera :

Uyok se lève alors, l'air grave. S'adressant à l'assistance, il déclare : « Vous voulez des preuves ? Vous allez les avoir ! Elles vont venir jusqu'à vous ! Cela ne sera pas long ! » Alors que la surprise se lit sur les visages de plusieurs participants au Conseil, Uyok ferme les yeux et semble se concentrer. Au bout d'un moment, il rouvre les yeux et dit : « Les preuves arrivent ! ».

Il se passe un certain temps durant lequel les discussions peuvent continuer. Quand vous le jugerez bon (typiquement assez rapidement !), continuez par ce qui suit :

Uyok vous dit alors : « Maintenant ! Accompagnez-moi dans la cour du Monastère ! » S'adressant aux moines : « Je me suis permis d'inviter deux participants de plus. N'ayez crainte, je réponds d'eux. L'un d'entre eux est assez... heu... imposant mais c'est un cœur noble et loyal. »

Si les PJ suivent Uyok dans la cour, continuez :

Dans la cour du monastère, il fait nuit. La nuit est étoilée. Soudain, une forme volante de grande taille se découpe furtivement sur la Lune. Une grande ombre s'approche. Bientôt, ses ailes semblent recouvrir toute la cour. Vous voyez des reflets métalliques sur la surface de la créature. Celle-ci est de très grande taille. Ses yeux brillent dans la nuit. L'odeur de la mer et des embruns emplit vos narines. La créature se pose devant vous. Les torches du monastère révèlent un dragon dont les écailles ont l'apparence du bronze.

Sur son dos se trouve un jeune homme richement vêtu.

Uyok vous dit : « Voici Sharkagn, qui fut le fidèle serviteur du regretté Nérîm Ashir ! Comme vous le voyez, c'est un dragon de bronze dont la droiture ne peut être mise en doute. Sharkagn a été élevé par les seigneurs Ashir. Il a toujours apporté à la Maison Prime Ashir tout le soutien qu'il pouvait. »

Se tournant vers Sharkagn : « O Sharkagn ! Fidèle d'entre les fidèles à la Maison Prime Ashir, révèle-nous ce que tu sais sur l'héritier légitime de Nérîm Ashir ! »

Le dragon tourne ses yeux étincelants vers vous et d'une voix profonde vous dit : « Je suis Sharkagn et je vais vous révéler la vérité sur le fils de Nérîm Ashir. Lors de l'attaque des Ataphades, il devint vite évident que la bataille était perdue. Non seulement nos ennemis étaient beaucoup plus nombreux mais leurs chefs disposaient de terribles pouvoirs surnaturels. Le Chevalier au lion et le Chevalier à la tortue succombèrent héroïquement sous le nombre. Le Chevalier au sanglier était grièvement blessé. Nérîm appela le Chevalier au loup et lui confia son fils Lybak, alors âgé d'un an, en lui ordonnant de quitter le château avec son fils pour le sauver et le mettre en sécurité. Lui-même refusait de quitter les derniers défenseurs et se savait condamné. Le Chevalier à l'ours effectua une fulgurante diversion qui facilita la fuite du Chevalier au loup et de Lybak. Puis Nérîm m'appela et m'ordonna de veiller sur son fils et de lui assurer une éducation convenable. Il me dit : " Tu te comporteras en tout point avec lui comme tu le fis avec moi." Je quittai alors Kalat Ashir par la voie des airs et je suivis à distance le Chevalier au loup. Poursuivi par les troupes de Keyn, il se réfugia au Monastère de Glendaloch qui lui accorda, selon la coutume trois jours d'asile. Pendant ces trois jours, il trouva un moyen de cacher Lybak dans le Monastère. Au bout de trois jours, il dut sortir et combattit seul contre tous les troupes de Keyn. Il succomba sous le nombre non sans avoir tué plusieurs adversaires. Je ne pus lui venir en aide de crainte de laisser Lybak sans protecteur. Keyn fit fouiller le monastère de fond en comble mais ne trouva pas Lybak et repartit. En fait, le Chevalier au loup avait persuadé le prêtre du monastère d'utiliser un antique rituel sulois pour faire vieillir Lybak de 15 ans. Ainsi, Lybak parut être un moine simplet d'une quinzaine d'années et Keyn ne le reconnut pas. Plus de quinze ans passèrent avant que Lybak ne fit appel à moi. Enfin, il se révéla à moi et je pus le secourir. Je l'emmenai en un lieu sûr, dans les Pinacles d'Azor'Alq où je me chargeai de l'éduquer et de lui faire rattraper les années perdues. Le voici aujourd'hui, prêt à assumer son héritage et à prendre

la succession de son père. Outre mon enseignement, il a bénéficié de la sagesse de plusieurs dragons vénérables d'or et d'argent qui ont fait de lui un homme fort et sage qui saura gouverner le Dezbat. Voici donc Lybak que j'ai transporté jusqu'ici. »

Les PJ peuvent réagir, questionner Sharkagn ou Lybak. Ils peuvent même s'assurer par des moyens magiques de la véracité de ces déclarations. Lybak répondra avec courtoisie. C'est maintenant un homme charismatique et cultivé qui fait excellente impression.

Note: un jet de Connaissance (local/VTF ou Noblesse et Royauté) DC 15 permet de savoir que Nérîm Ashir avait à son service un dragon de bronze fidèle. Avec un DC 20, le personnage se souvient du nom de Sharkagn.

En principe, les déclarations de Sharkagn doivent servir de preuve de la filiation de Lybak et de ses capacités à gouverner le Dezbat. Les PNJ se montreront vite convaincus. Les PJ récalcitrants pourront peut-être faire des difficultés mais tous les tests magiques se montreront concluant quant à la véracité de ses dires. Si besoin est, un prêtre de Xan Yae de haut rang pourra proposer de vérifier magiquement si ce que dit Sharkagn est vrai ou pas, s'il faut convaincre un PJ particulièrement sceptique. Les prêtres de Xan Yae étant neutres (dans l'absolu et dans ce Conseil), cela devrait s'avérer convaincant. Si des PJ cruciaux (représentant du Clergé surtout) refusaient toujours de croire Sharkagn et de tenir son témoignage comme une preuve, la situation deviendrait problématique !

INFORMATIONS

Quand le pacte est conclu selon des termes proches du texte proposé, les PJ peuvent réfléchir à la suite de l'action. Les différents représentants ont des informations ou des suggestions à soumettre. Reportez-vous aux informations données par les méta-orgs dans le **Players Handout 2**. Pour résumer, les informations et suggestions données par les factions sont les suivantes (si la faction est jouée par un PJ, c'est à lui de les donner ou pas. Si c'est un PNJ, vous aurez à les communiquer à un moment ou à un autre lorsque cela paraîtra naturel) :

- Confrérie Rautha : informations sur le Chevalier noir/Drashir. Suggère de retrouver la femme et le fils de Drashir et ce qui a pu provoquer sa chute ;
- Clergé de la Foi exaltée : attire l'attention sur Faruk Al Tureim, lié au Chevalier noir ;
- Zashassar : suggère de retrouver Xor, le lieutenant du Chevalier noir, détenu dans un demi-plan accessible depuis une tapisserie du Zashassar ;
- Faris : suggère de consulter l'oracle de Yalas ;
- Gardiens des Pinacles : informations sur Faruk Al Tureim et sur un objet qu'il voudrait se procurer et qu'un petit groupe de contrebandiers détiendrait ;

- Cour des Miracles : informations sur Faruk Al Tureim qui s'intéresse à un petit groupe de contrebandiers qui dispose d'une base à Kofeh. Nom d'un contact à Kofeh (Jarmina).
- 'Askar et Marine : suggèrent de se renseigner auprès des Nomades-Ours qui vivent dans l'Udgru.

LE MOINE REGARDEUR

Pendant la durée du Conseil, les participants sont isolés dans une salle du Monastère. Cependant, ils sont en contact avec les moines à leur arrivée au monastère, pendant les pauses qui entrecoupent les discussions (à chaque aparté, pour se restaurer ou se désaltérer, pour satisfaire d'inévitables besoins pressants, etc.), pendant la visite du Dragon et de Lybak et au moment du départ. N'omettez pas de demander quelques pauses durant lesquelles les moines tiendront à la perfection leur rôle d'hôte en venant s'enquérir des désirs des participants qu'ils feront tout leur possible pour satisfaire.

L'un des moines n'est autre que Nakrish, le fils de Drashir, que sa mère plaça ici il y a 18 ans pour le mettre à l'abri. Elle demanda au moine en charge du monastère de tenir le secret sur son identité. De toutes façons, les moines d'ici ne posent pas de questions et personne ne sut ce que le fils de Drashir était devenu.

Quand Nakrish fut séparé de son père puis de sa mère, il avait déjà six ans. Il se rappelle bien de son père et notamment de la gemme qu'il portait au milieu du front. On peut imaginer sa stupéfaction et sa fascination de voir Uyok, un homme qui porte comme son père une gemme sur le front. Il s'efforce à chaque occasion (chaque pause, la venue du Dragon, etc.) pour dévisager Uyok.

Un personnage psychologue et attentif peut remarquer son manège en réussissant deux jets : un jet de Détection/Spot DC 13+APL et un jet de Psychologie/Sense Motive DC 18+APL. Ces deux jets ont été tirés avant l'aventure. Utilisez ces résultats sans demander aux joueurs de jeter à nouveau les dés durant la rencontre (ceci pour ne pas éveiller artificiellement les soupçons des joueurs). Si un personnage réussit les deux jets, informez-le qu'un jeune moine d'une vingtaine d'années regarde Uyok avec insistance et qu'il semble très ému par sa présence. Ne faites pas le tirage virtuel dès l'arrivée des personnages au Monastère. Attendez une pause, lorsque les discussions seront bien avancées. Il ne faut pas créer une diversion qui retarderait le Conseil de l'Ombre. Idéalement, le Pacte du Dragon devrait déjà être signé et des informations devraient avoir été échangées. Après tout, il faut du temps et plusieurs occasions pour remarquer que le moine regarde Uyok de façon répétée (plus que la normale étant donné qu'un homme avec une gemme en ambre en plein front suscite toujours une certaine curiosité).

Développement : La suite de l'aventure dépend des décisions des PJ.

- S'ils décident d'aller à Kofeh voir ces fameux contrebandiers aux prises avec Faruk Al Tureim, allez à la **Rencontre 2 : Des marchands assiégés** ;
- S'ils décident d'aller consulter l'oracle de Yalas, allez à la **Rencontre 6 : Oracle** ;
- S'ils décident d'aller retrouver Xor dans le demi-plan du Zashassar, allez à la **Rencontre 7 : Le Zashassar** ;
- S'ils ont repéré le moine regardeur (le fils de Drashir), allez à la **Rencontre 5 : Le Fils du Tigre**.
- Des personnages particulièrement perspicaces peuvent avoir remarquer que Aldeluzya est une anagramme de Yuzedalla et aller directement interroger celle-ci à Yalas. Allez à la **Rencontre 6 : Oracle**.
- Des aventuriers perspicaces ayant connaissance de l'interactif EKB 6-01S *Le Défi du Prince* peuvent avoir déduit que l'objet voulu par Faruk Al Tureim est la Pierre de Sibur. S'ils cherchent tout de suite dans cette direction, il y a une probabilité non nulle bien que très faible qu'ils se renseignent sur Sibur lui-même puis sur l'endroit où il a été enterré ce qui pourrait les conduire à la **Rencontre 4 : Le Caveau de Sibur**. C'est vraiment peu probable à ce stade de l'aventure mais on ne sait jamais avec des aventuriers...

Notez que les PJ reçoivent un document portant le sceau du Grand Vizir leur permettant d'enquêter librement dans le Califat (remettez aux joueurs le **Players Handout 4**). La lettre est remise préférentiellement à un qadi, puis à faris, puis à un zashassari, puis à un askari ou un marin d'Ekbir, sinon au personnage de plus haut charisme.

RENCONTRE 2 : DES MARCHANDS ASSIÉGÉS

Cette rencontre survient si les PJ, à n'importe quel moment de l'aventure, décident de se rendre à Kofeh pour s'intéresser au petit groupe de contrebandiers aux prises avec Faruk Al Tureim.

JARMINA

À leur arrivée à Kofeh, les PJ ont tout intérêt à trouver le contact de la Cour des Miracles, Jarmina. Celle-ci pourra leur indiquer la maison des contrebandiers et leur signaler l'existence du passage secret. Jarmina peut être trouvée en consacrant quelques heures à s'informer dans la ville sur un jet réussi de Renseignement / Gather Information DC 20 et quelques menues pièces ou plus simplement en allant à la Taverne du port ce qui évite de perdre plusieurs heures (quelques minutes à discuter avec les clients suffisent) et qui donne un bonus de +5 au jet de Renseignement. Pour un PJ de la Cour des

Miracles, la réussite est automatique dans la Taverne du port (sans dépenser de pièces d'or). Il en est de même si les PJ précisent qu'ils viennent de la part de Musham. En cas de réussite, les PJ apprennent l'endroit où on peut trouver Jarmina.

Jarmina est bonne dans une maison de marchands. Elle loge sur place. En journée, elle peut être sortie faire des courses ou laver le linge au lavoir. Elle est âgée d'une quarantaine d'années. Étant bien enveloppée, on peut la qualifier de forte femme. Elle a tendance à parler en langage argotique. Elle fait secrètement partie de la Cour des Miracles. Elle est secrètement infiltrée chez ces marchands pour renseigner la Cour afin de préparer un cambriolage de la maison.

Elle a été bonne dans la maison des contrebandiers du temps des anciens propriétaires. Ceux-ci étaient des marchands du Mouqollad. Ils furent cambriolés par la Cour des Miracles, grâce aux renseignements de Jarmina, et vendirent la maison. Ceci s'est passé il y a quatre ans.

Jarmina conduira les PJ jusqu'à la maison en question qui se trouve non loin du port. Si on la questionne sur la maison, elle révélera l'existence du passage secret sur un jet réussi de Diplomatie DC 20 (réussite automatique pour un PJ de la Cour des Miracles ou si les PJ précisent qu'ils viennent de la part de Musham). Elle décrira l'endroit approximatif où il se trouve et indiquera qu'il conduit dans une grande cave avec plusieurs salles qui servait d'entrepôt aux anciens propriétaires. En aucun cas, elle n'accompagnera les PJ à l'intérieur de la maison.

LE SIÈGE

Arrivé dans la rue où se trouve la maison en question, les PJ peuvent remarquer les choses suivantes :

- Il y a un groupe de marchands ambulants dans la rue non loin de l'entrée de la maison mais du côté opposé. Ils ont un chariot et une table sur tréteaux qui leur sert de comptoir. Ils vendent des fripes bon marché. Sur leur chariot est inscrit : « Consortium Faruk Al Tureim ». Il y a quatre marchands derrière le comptoir plus deux autres dans le chariot. Ils surveillent discrètement la maison des contrebandiers comme un jet réussi de Psychologie / Sense Motive DC 20 peut le déterminer. Ce sont tous des hommes de main de Faruk Al Tureim, prêts à intervenir pour attaquer la maison, dès que leur chef en donnera l'ordre.
- Si un PJ réussit un jet de Détection / Spot, il peut remarquer une érynye embusquée sur un toit. Il y a en fait 6 érynyes. Elles sont plus ou moins bien cachées ; les DC des jets de Spot pour les remarquer sont, de la 1^{ère} à la 6^e : 23, 26, 28, 32, 34, 37. Faire tirer un seul jet de Spot ; le PJ voit toutes les érynyes dont les DC sont inférieures à sont jet. Si le jet est réussi avec un bonus de +5, le PJ distingue l'arc qu'elle tient

en mains. Si une érynye est aperçue, un jet de Psychologie / Sense Motive DC 10 permet de déterminer qu'elle surveille la maison, prête à agir. Notez que les érynyes ont un pouvoir permanent de *true seeing*.

- Un PJ réussissant un jet de Psychologie / Sense Motive DC 20 déterminera que l'un des mendiants assis dans la rue surveille aussi la maison. C'est aussi un homme de main de Faruk Al Tureim.
- Un PJ réussissant un autre jet de Psychologie / Sense Motive DC 20 déterminera qu'un autre mendiant assis un peu plus loin dans la rue surveille le premier mendiant et les marchands ambulants. Il s'agit d'un membre de la Cour des Miracles qui surveille les agissements du Consortium Faruk Al Tureim.
- Un PJ capable de voir l'invisible verra sur les toits plusieurs bezekiras (Hellcats), y compris sur le toit de la maison des contrebandiers. Il y en a 10 au total ! Ils se déplacent silencieusement et avec grâce et agilité.
- Si les PJ vont voir la rue derrière la maison, ils verront un autre chariot de marchands ambulants appartenant au Consortium Faruk Al Tureim (identique au précédent). Les bezekiras rôdent aussi sur les toits de ce côté et il y a aussi des érynyes embusquées.
- Devant la porte de la maison des contrebandiers, se trouvent deux gardes en faction. Ce sont des 'askari. Ils ne laissent entrer personne mais la lettre du Grand Vizir (**Players Handout 4**) permettra aux PJ d'entrer. (il y a aussi une patrouille de gardes dans la rue derrière).

Remarque : si les PJ attaquent les diables, ceux-ci s'enfuiront immédiatement (par téléportation si possible). S'ils attaquent les marchands ou le mendiant, ceux-ci appelleront à l'aide. Dès que l'attaque des PJ est visible, les forces d'Ekbir présentes à l'intérieur de la maison sortiront, ordonneront d'arrêter tout combat immédiatement et inviteront les PJ à entrer dans la maison pour des explications. Si les PJ refusent d'obtempérer et d'arrêter d'attaquer les diables ou les sbires de Faruk, les forces d'Ekbir les attaqueront en appelant des renforts. Les PJ se retrouveront en prison pour 1 TU (fin de l'aventure dans ce cas).

INTERROGATOIRE

Lorsque les PJ entrent dans la maison, ils arrivent en plein interrogatoire : les forces d'Ekbir, alertées, sont présentes sur les lieux et essaient d'éclaircir la situation. Ils sont en train d'interroger les contrebandiers. Pour l'heure, ils ont parfaitement repéré les diables et les hommes de Faruk Al Tureim, mais ils essaient de savoir qui sont ces marchands et pourquoi ils sont ainsi assiégés. Avant de donner l'assaut contre les diables, ils veulent

éclaircir la situation car ils se doutent que les marchands assiégés ne sont pas nets non plus.

Lisez ceci lorsque les PJ entrent dans la maison :

Les gardes vous laissent entrer. Vous pénétrez dans la maison où se déroule une discussion animée :

— *Bon alors je récapitule : vos documents ne sont pas en règle ! Vous n'avez pas la patente du Mouqollad ! Qu'est-ce que vous trafiquez ?*

— *Seigneur, nous sommes d'honnêtes marchands ! Pas bien riches ! Mais pourquoi s'en prendre à nous ? Regardez dehors ! Vous avez vu ceux qui nous persécutent ? Vous trouvez ça normal ? On voit bien que vous ne connaissez pas Faruk Al Tureim ! C'est le diable en personne ! Il était là tout à l'heure pour nous rançonner ! Oui je dis bien pour nous rançonner ! C'est eux qu'il faut interroger !*

— *On sait ce qu'on a à faire ! On s'occupera de Faruk Al Tureim après ! Pour l'heure, ton affaire est très louche. Tu aurais intérêt à dire tout ce que tu sais si tu veux qu'on te protège.*

(...)

Vous voyez plusieurs marchands interrogés par des gardes commandés par un amir et accompagné par un qadi en tenue rouge et noire.

Dans la maison se trouvent un amir, un qadi et plusieurs askaris. L'amir vient tout de suite à la rencontre des PJ. La lettre du Grand Vizir le rend immédiatement coopératif. Il explique aux PJ la situation (et indique la présence de diables aux alentours). Il explique qu'ils attendent de comprendre le pourquoi de tout ceci avant d'agir. Ils ont besoin de savoir qui sont ces marchands, qui bien qu'assiégés, sont très louches, et pourquoi ces forces diaboliques bravent la sainte puissance du Califat en assiégeant quasi-ouvertement une maison de Kofeh. Il flaire une histoire de la plus haute importance mais il ne sait pas encore laquelle.

Après quelques échanges entre les PJ et l'amir, le qadi (de rang kébir) vient se joindre à la conversation. Lorsque chacun a clarifié sa position, le qadi et l'amir demandent aux PJ de ne pas attaquer les forces diaboliques ni les serviteurs de Faruk car ils ont préparé un plan d'attaque contre eux, un piège conçu pour qu'ils ne puissent pas s'enfuir. Ils ont en effet des forces puissantes embusquées tout autour pour prendre les diables par surprise. Les PJ ne doivent pas compromettre ce plan. Pour ne pas alerter outre mesure Faruk, le gros des forces d'Ekbir est cachée à l'extérieur et les diables ne les ont pas vues. Le qadi indiquera que des kadims, des faris sont présents ainsi que le Zashassar et des anges célestes. Le qadi et l'amir insisteront sur ce point : en aucun cas, les PJ ne doivent passer à l'attaque contre les forces de Faruk.

En revanche, le qadi et l'amir aimeraient bien que les PJ les aident à identifier ces marchands assiégés et à

trouver ce qui intéresse Faruk. Ils n'attendent que ça pour attaquer. Si les PJ parlent du passage secret, le qadi et l'amir leur suggéreront d'aller l'explorer discrètement pendant qu'ils continuent d'interroger les marchands. S'ils trouvent la réponse à leurs questions, qu'ils viennent la leur apporter pour que l'attaque puisse être déclenchée. Si les PJ ne parlent pas du passage secret mais veulent fouiller la maison, l'amir leur dira qu'ils peuvent le faire s'ils veulent mais qu'ils ont déjà tout fouillé sans rien trouver de bien intéressant.

Si les PJ explorent la maison pour trouver le passage secret, les gardes continuent à interroger les marchands, empêchant ceux-ci de s'opposer aux explorations des PJ. Ils ne sauront même pas si les PJ ont trouvé le passage secret. La maison en elle-même ne recèle rien de particulier. C'est une maison de marchand tout à fait ordinaire. Le passage secret se trouve à l'endroit prévu. Il est soigneusement dissimulé : il faut réussir un jet de Search DC 30 pour le trouver mais les PJ ont un bonus de +10 si Jarmine leur a indiqué l'endroit.

Développement : Si les PJ trouvent et ouvrent le passage secret, allez à la **Rencontre 3 : Le Sanctuaire de Iuz**.

RENCONTRE 3 : LE SANCTUAIRE DE IUZ

Reportez-vous au plan donné dans l'**Annexe 3 : La Cave des Iuzites**.

1- Escalier secret. Cette escalier en colimaçon descend à la cave secrète.

2- Couloir. Sur ce couloir donnent les cachots. Une chaise est installée là. Elle sert normalement au garde des prisonniers. Celui-ci est actuellement dans la maison en haut pour prêter main forte en cas d'attaque de Faruk. Il règne ici une puanteur abominable, odeurs de charogne et d'excréments mêlées.

3- Cachots. Les cachots servaient autrefois de réserves pour entreposer des marchandises. Les Iuzites ont transformé les deux premiers en prisons. Les cachots sont d'une saleté révoltante avec une odeur insoutenable d'excréments sauf le **3d** (les prisonnier ne disposent pas de latrines...). Les clés sont sur les marchands en haut (donc inaccessibles). Les portes sont verrouillées et ont les caractéristiques suivantes :

Strong Wooden Doors: 2 in. thick; hardness 5; hp 20; AC 5; Break DC 25; Open Lock DC 25. Les gonds (hinges) sont du côté du couloir.

3a- Cachot des Ekbiens : Un homme, une femme et deux enfants, tous de Kofeh sont prisonniers là. Les Iuzites projetaient de les sacrifier sur l'autel de leur

sanctuaire lors de leurs rites maléfiques. Ils ont déjà sacrifié un adulte et deux enfants. Les prisonniers survivants peuvent dire que les propriétaires les ont capturés de nuit à Kofeh, jeté ici et que de temps en temps, ils venaient se saisir de l'un d'eux pour l'amener « à côté ». Ensuite, on entendait des roulements de tambour, des cloches lugubres sonnaient, celui qui avait été emporté hurlait alors qu'étaient déclamés des chants et des incantations impies. Ils savent aussi que le prisonnier d'en face a été plusieurs fois torturé mais ils ne le connaissent pas. Les prisonniers sont d'une maigreur effarante (ils ont été à peine nourris...).

Prisonniers : Humains Com1

3b- Cachot de l'Ataphade : un ataphade est gardé prisonnier là. Les Iuzites l'ont torturé pour le faire parler. Étant ennemis de la faction loyale mauvaise, ils veulent lui extorquer des informations. Il essaiera de cacher le fait qu'il est ataphade mais son ascendance diabolique peut se remarquer à sa langue fourchue (Spot DC 25). Si on le libère, il demande à rentrer chez lui. Il est d'ailleurs très éprouvé et très faible. Si on le questionne, il révèle la présence d'un temple maléfique voué à Iuz où les prisonniers d'en face sont sacrifiés l'un après l'autre. Il dénoncera les marchands comme des vénérateurs maléfiques de Iuz (il n'hésitera pas le moins du monde à divulguer tout ce qu'il sait sur les Iuzites qui l'ont torturé et qui sont les rivaux chaotiques des Ataphades). Sitôt libre, il rejoint discrètement une caravane du Consortium Faruk Al Tureim (pas celle qui est dans la rue mais une autre en ville). Il est possible de le prendre en filature en réussissant un jet de Hide opposé à son jet de Spot. Ceci permet de se douter de son affiliation et les autorités pourront l'arrêter si les PJ leur livrent l'information.

Ataphade (il prétend s'appeler Hussein mais son nom véritable est Karzor) : Tiefling Rog4 (alignement LE, Spot +8).

3c- Vestiaire du temple : Cette salle sert pour entreposer le matériel nécessaire aux cérémonies religieuses : robes de cérémonie de couleur noire avec des taches de rouille ou de couleur blanche avec des taches de sang, encens, encensoirs, vases et parfums divers à l'odeur plus ou moins répugnante, symboles sacrés représentant un crâne grimaçant (jet de Connaissance [religion] DC 10 pour reconnaître le symbole de Iuz), etc.

3d- Entrepôt : cette salle a conservé sa destination d'origine d'entrepôt. Des marchandises de contrebande y sont entreposées dans des tonneaux et un coffre. La plupart des marchandises viennent des îles ataphades (jet de Connaissance [local/VTF] DC 20).

4- Sanctuaire de Iuz. La porte double a les caractéristiques suivantes :

Strong Wooden Doors: 2 in. thick; hardness 5; hp 20; AC 5; Break DC 25; Open Lock DC 20. Les gonds (Hinges) sont du côté intérieur au sanctuaire (donc du côté opposé au couloir).

Une fois entrés, les PJ découvrent le sanctuaire de Iuz.

Cette grande salle est malsaine. Sur le mur d'en face grimace un très grand crâne sculpté d'environ 2 mètres de haut. Juste devant, se trouve un sinistre autel de pierre de couleur rouille maculé de taches rougeâtres. Sept crânes sont posés sur cet autel et d'autres sont sculptés dans la pierre même de l'autel. Des taches de sang souillent le sol en de nombreux endroits. Sur la gauche, se trouve une table qui sert de toute évidence à torturer. Personne n'est attaché dessus. À côté de l'autel se trouve un tambour de grande dimension. De lourdes cloches de bronze sont suspendues au-dessus de l'autel. Une odeur ignoble se dégage de l'endroit. Une odeur de sang et de charogne. Des mouches bourdonnent ça et là. Un large passage s'ouvre sur la droite. Il y a aussi, de ce côté, une sorte de vaste puits dans le sol, sans margelle. Le plafond est voûté et soutenu par d'imposants piliers.

Un jet de Connaissance (religion) DC 10 réussi permet d'identifier le crâne grimaçant comme étant le symbole du demi-dieu Iuz (chaotique mauvais). Les taches rougeâtres sont des taches de sang séché. Le tambour, les cloches de bronze (ainsi que les robes de 3c), les crânes sur l'autel, tout cela est caractéristique des immondes cérémonies du culte de Iuz qui comprennent généralement des sacrifices sanglants (humains ou humanoïdes). Cette information est connue sur un jet réussi de Connaissance (religion) DC 15.

4a- Emplacement dans le mur du grand crâne grimaçant.

4b- Autel. Taché de sang et décoré de crânes.

4c- Table de torture. Tachée de sang.

4d- Fosse. L'odeur est de plus en plus ignoble lorsqu'on se rapproche de cette fosse. Au fond de la fosse se trouve un immonde charnier : les Iuzites ont jeté là les victimes sacrifiées dans leurs rites sordides. Les cadavres pourrissent et des vers s'y développent. Le spectacle et l'odeur sont à peine soutenables. C'est franchement atroce !

5-Cache secrète. Le large couloir débouche sur une salle sur la gauche. L'endroit est piégé et gardé par une créature selon l'APL. Dans certains endroits indiqués sur le plan se trouvent des caisses et des tonneaux contenant des marchandises de contrebande. La plupart de ces mar-

chandises viennent des îles ataphades (jet de Connaissance [local/VTF] DC 20).

5a- Couloir d'accès.

5b- Salle au trésor. La ligne bleue indique seulement la limite entre la zone 5a et la zone 5b (afin de déterminer précisément les zones de déclenchement de certains pièges). Il est bien clair qu'il n'y a en fait aucune limite visible sur le terrain.

Les trappes sont au nombre de 1 à 3 selon l'APL. Lorsqu'il y en a trois (APL 8, 10 et 12), elles sont indiquées sur le plan par les mentions T1, T2 et T3. Lorsqu'il y en a qu'une, elle est indiquée sur le plan par la mention T.

S'il y a un mimic, il a l'apparence d'un gros coffre. Le véritable trésor est dans un coffre placé dans une petite cache à laquelle on accède par un passage secret dans le sol (indiqué par un M sur le plan en annexe). En plus d'être dissimulé (Fouilles / Search DC 20), le passage secret est verrouillé et a les caractéristiques suivantes :

Stone Door (Trapdoor): 4 in. thick; hardness 8; hp 60; AC 5; Break DC 28; Open Lock DC 20+APL.

Le mimic, s'il est présent, se trouve juste au-dessus de la trappe secrète (donc en M aussi).

Dans la cache secrète, sous la trappe, se trouve un coffre fermé à clé qui contient tout le trésor de la rencontre et notamment la *Pierre de Sibur*.

Coffre en bois: 1-1/2 in. thick; hardness 5; hp 15; AC 5; Break DC 23; Open Lock DC 20+APL.

Pièges : La nature des pièges dépend de l'APL. Les pièges avec *automatic reset* sont actifs à chaque round.

APL 2 (EL 2)

Il n'y a qu'une seule trappe.

Pit Trap: CR 2; mechanical; location trigger; manual reset; DC 20 Reflex save avoids; 40 ft. deep (4d6, fall); Search DC 20; Disable Device DC 20.

APL 4 (EL 6)

Il n'y a qu'une seule trappe.

Spiked Pit Trap (100 ft. deep): CR 6; mechanical; location trigger; manual reset; DC 20 Reflex save avoids; 100 ft. deep (10d6, fall); pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 each); Search DC 20; Disable Device DC 20.

APL 6 (EL 8)

Il y a une trappe et un piège magique. Le piège magique ne se déclenche que si une créature d'alignement loyal ou d'alignement bon (soit des alignements LE, LN, LG, NG, CG) entre dans la salle au trésor (zone 5b).

Spiked Pit Trap (100 ft. deep): CR 6; mechanical; location trigger; manual reset; DC 20 Reflex save avoids; 100 ft. deep (10d6, fall); pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 each); Search DC 20; Disable Device DC 20.

Acid Fog Trap: CR 7; magic device; proximity trigger (*detect law, detect good*); automatic reset; spell effect (*acid fog*, 11th-level wizard, 2d6/round acid for 11 rounds); Search DC 31; Disable Device DC 31.

APL 8 (EL 6)

Il y a trois trappes. Elles s'ouvrent très brutalement et il est très difficile de s'agripper à leurs bords d'où le DC augmenté à 29 pour le jet de réflexes.

Pit Trap (100 ft. deep): CR 6; mechanical; location trigger; manual reset; DC 29 Reflex save avoids; 100 ft. deep (10d6, fall); pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 each); Search DC 20; Disable Device DC 20.

APL 10 et 12 (EL varies)

Il y a trois trappes et deux pièges magiques. Les trappes s'ouvrent très brutalement et il est très difficile de s'agripper à leurs bords d'où le DC augmenté à 29 pour le jet de réflexes. Le premier piège magique (*Energy Drain Trap*) ne se déclenche que si une créature d'alignement loyal ou d'alignement bon (soit des alignements LE, LN, LG, NG, CG) entre dans la salle au trésor (zone 5b). Le second piège magique (*word of chaos trap*) ne se déclenche que si une créature d'alignement loyal (LE, LN ou LG) se trouve dans la salle au trésor ou dans le couloir qui y mène (zones 5a et 5b).

Pit Trap (100 ft. deep): CR 6; mechanical; location trigger; manual reset; DC 29 Reflex save avoids; 100 ft. deep (10d6, fall); pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 each); Search DC 20; Disable Device DC 20.

Energy Drain Trap: CR 10; magic device; proximity trigger (*detect law, detect good*); automatic reset; Atk +8 ranged touch; spell effect (*energy drain*, 17th-level wizard, 2d4 negative levels for 24 hours, DC 23 Fortitude save negates); Search DC 34; Disable Device DC 34.

Word of Chaos Trap: CR 8; magic device; proximity trigger (*detect law*); automatic reset; spell effect (*word of chaos*, 13th-level cleric); Search DC 32; Disable Device DC 32.

Créatures

APL 2, 4 et 6 (EL 4)

Mimic: hp 52; *Monster Manual* 186.

APL 8 et 10 (EL 9)

Spirit Naga: hp 76; *Monster Manual* 192.

APL 12 (EL 12)

Abysal Greater Basilisk: hp 189; *Monster Manual* 24.

Tactique: Le mimic attend immobile juste au-dessus de la trappe au trésor. Le naga et le basilic restent dans la salle au trésor ou au bout du couloir d'où ils attaquent les PJ à distance, le premier par ses sorts et pouvoirs magiques, le second par son regard pétrifiant. Ils n'attaquent au corps à corps que si les PJ parviennent jusqu'à eux et comptent sur les pièges pour que leurs adversaires soient affaiblis. S'ils devaient quitter la salle (il faut qu'ils y soient obligés), ils connaissent l'emplacement des trappes et peuvent les enjamber ou les contourner.

Trésor: le trésor de la rencontre est intégralement contenu dans le coffre sous la trappe secrète marquée **M** sur le plan. La *Pierre de Sibur* se trouve elle aussi dans ce coffre. On peut la reconnaître formellement par un jet de Connaissance (local/VTF) DC 10. Le qadi et l'amir présents au-dessus ainsi que n'importe lequel des contacts des PJ la reconnaîtront immédiatement. C'est un énorme diamant d'une valeur théorique qu'on peut évaluer à 5000 po au moins, par un jet réussi d'Évaluation / Appraise DC 20. Il irradie une aura magique et une aura maléfique. Un sort d'*identification* permet de déterminer qu'il possède des pouvoirs magiques latents. Ceux-ci sont actuellement passivés mais il doit y avoir moyen de les activer. La nature de ces pouvoirs ne peut pas être déterminée.

APL 2: Coin – 175 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each).

APL 4: Coin – 275 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each).

APL 6: Coin – 425 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each).

APL 8: Coin – 625 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each).

APL 10: Coin – 725 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each), *pipes of haunting* (500 gp each).

APL 12: Coin – 1225 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each), *pipes of haunting* (500 gp each)

Detect magic Results: *Pierre de Sibur* (faint conjuration, enchantment and abjuration), *Hand of the Mage* (faint transmutation), *Pipes of Haunting* (faint necromancy).

Detect evil Results : *Pierre de Sibur* (ténue).

Développement : Les forces d'Ekbir ont besoin de savoir que les prétendus marchands sont en fait des criminels au service de Iuz et que Faruk les assiège parce qu'il veut la *Pierre de Sibur*. Dès que les PJ leur ont communiqué ces

deux informations, les forces d'Ekbir interviennent massivement, arrêtent les Iuzites et attaquent les serveurs de Faruk Al Tureim. Les PJ sont remerciés mais priés de ne pas interférer dans les combats à venir et même de partir si possible. Il s'ensuit un titanesque mais bref combat qui voit les forces d'Ekbir victorieuses, les Iuzites arrêtés, jugés et exécutés et les sbires de Faruk arrêtés, détruits ou en fuite.

RENCONTRE 4 : LE CAVEAU DE SIBUR

La manière la plus probable d'accéder à cette rencontre est de trouver la Pierre de Sibur à la **Rencontre 3 : Le Sanctuaire de Iuz** et d'interpréter correctement l'oracle obtenu au temple d'Istus à la **Rencontre 6 : Oracle**. Il suffit pour cela de réaliser que la phrase « Seul Sibur en connaissait le secret, hélas, il l'a emporté dans la tombe » joue en fait sur les mots. En effet, il faut comprendre que le secret est contenu dans la tombe de Sibur !

Ayant compris cela, les PJ peuvent se renseigner sur l'emplacement de la tombe de Sibur. Un jet de Connaissance (local/VTF ou noblesse et royauté) DC 25 permet de savoir qu'elle se trouve dans la Nécropole de la ville sainte d'Ekbir. Sinon, l'information peut être obtenue directement auprès des faris de la Nécropole à Ekbir. S'ils se renseignent auprès d'autres personnalités, on leur conseillera d'aller voir les faris de la Nécropole qui tiennent des registres détaillés et qui sont en général les mieux au courant de ce genre de choses.

Les PJ peuvent aussi se renseigner sur Sibur lui-même (jet de Connaissance [local/VTF] DC 20). Sibur était un aventurier ekbirien ayant vécu il y a environ un siècle. Il aurait beaucoup voyagé.

Arrivés dans la Nécropole d'Ekbir, les PJ sont accueillis par un faris de la Nécropole du nom de Khaorzah. Assez âgé, barbe et cheveux blancs, vêtu de noir par dessus une cotte de mailles, il a une apparence assez austère. Les PJ peuvent lui poser des questions auxquelles il s'efforcera de répondre avec courtoisie et patience.

Savez-vous où se trouve la tombe de Sibur ? Il sait de mémoire que la tombe de Sibur se trouve dans un petit caveau que Sibur a fait construire de son vivant dans les profondeurs de la Nécropole. Il suffit de lui poser la question pour qu'il donne la réponse. Il peut guider les PJ jusqu'à ce caveau à travers le dédale de passages souterrains qui constitue la nécropole.

Peut-on visiter le caveau ? Khaorzah répond que le caveau est fermé à clé et qu'il n'a pas la clé. Peut-être que les héritiers ont la clé mais ceux-ci ont disparu et ne se sont jamais manifestés. De fait, personne n'est entré dans ce caveau depuis les funérailles de Sibur il y a 83 ans.

Peut-on forcer la porte de ce caveau (crochetage, destruction) ? La réponse est en principe non mais elle devient oui avec la lettre du Grand Vizir.

Peut-on ouvrir la tombe de Sibur ? La réponse est en principe non mais elle devient oui avec la lettre du Grand Vizir. Khaorzah se souvient d'un détail curieux du testament de Sibur qu'il indiquera aux PJ si ceux-ci lui font part de leurs scrupules à ouvrir une tombe (chose normalement interdite à Ekbir) ou si Khaorzah entend les PJ hésiter à ouvrir la tombe pour des raisons éthiques : le testament de Sibur disait « Que nul n'ouvre ma tombe hormis un héros ayant prêté serment d'accomplir une juste quête soutenue par une autorité incontestable. Si cela arrive, qu'il n'oublie pas de la refermer. »

Khaorzah peut guider les personnages jusqu'au caveau de Sibur (il est facile de se perdre sinon) mais il n'entrera pas à l'intérieur. Il restera à l'extérieur au cas où l'exploration du caveau par les PJ occasionnerait des problèmes pour la Nécropole (apparition de morts-vivants par exemple).

Khaorzah : humain Pal5/Hunter of the Dead3.

Pour l'exploration du **caveau**, se reporter au plan en **Annexe 4 : Le Caveau de Sibur**.

1- Porte d'entrée du Caveau : elle a les caractéristiques suivantes :

Stone Door: 4 in. thick; hardness 8; hp 60; AC 5; Break DC 28; Open Lock DC 18+APL. Les gonds (hinges) sont du côté extérieur (elle s'ouvre donc vers l'extérieur du Caveau).

2- Antichambre : Cette salle est piégée (voir ci-dessous). Elle n'a par ailleurs aucune décoration.

3- Porte de la Tombe : Elle a les caractéristiques suivantes :

Stone Door: 4 in. thick; hardness 8; hp 60; AC 5; Break DC 28; Open Lock DC 18+APL. Les gonds (hinges) sont du côté de la tombe (elle s'ouvre donc vers l'extérieur de l'antichambre).

4- Tombe : Elle n'a aucune décoration. Au centre se trouve le sarcophage en pierre de Sibur.

4a- Sarcophage en pierre de Sibur : Celui-ci est massif. Sur le couvercle sont sculptées une coupe et une étoile à huit branches. Le couvercle en pierre pèse environ 450 kg (environ 1000 lb.). Sur sa face *interne* sont gravées des inscriptions. Une personne ayant une force d'au moins 15 peut le faire glisser jusqu'à dégager une petite ouverture. Une créature de force 22, ou deux de force 17, ou trois de force 14, ou quatre de force 12, ou cinq de force 10, ou six de force 9, peuvent soulever le couvercle et le poser à terre à côté, éventuellement retourné pour voir l'intérieur. Il est possible de la même

façon de le remettre en place. Pour déterminer les charges transportables, consulter le *Manuel des Joueurs* chapitre 9. Pour soulever le couvercle et le déposer à côté, tourné ou pas, ou pour le remettre, un personnage peut soulever deux fois sa charge maximale. Pour le faire glisser afin de dégager une ouverture, un personnage peut faire glisser cinq fois sa charge maximale.

Une petite ouverture est dégagée : il est alors possible de voir le squelette de Sibur en vêtements d'apparat (mais un peu décomposés). Pour se rendre compte de la présence d'inscriptions sur la face interne, il faut glisser la tête par l'ouverture, tout en étant capable de voir dans l'obscurité (Darkvision) ou en introduisant un moyen d'éclairage (il vaudrait mieux éviter une flamme non protégée ; une lanterne est plus appropriée). Pour passer la tête par l'ouverture, il faut réussir un jet d'Escape Artist DC 20 (DC 22 s'il faut aussi introduire une lanterne). Pour repérer ensuite les inscriptions sur le côté interne, il suffit que le joueur déclare examiner le côté interne du couvercle ou alors réussir un jet de Détection / Spot DC 20. Pour les lire, c'est une autre paire de manches ! Il faut s'introduire dans le sarcophage entre le squelette et le couvercle en réussissant un jet d'Escape Artist DC 30 (DC 32 s'il faut aussi introduire une lanterne pour pouvoir lire). Si personne n'y arrive, il faut poser le couvercle à côté.

Le couvercle est posé par terre, à côté du sarcophage : il est alors possible de voir le squelette de Sibur en vêtements d'apparat (mais un peu décomposés). Il n'y a rien d'autre dans le sarcophage. Si le couvercle a été posé retourné, on peut lire sans difficulté les inscriptions (avec une source d'éclairage ou Darkvision).

Si les PJ parviennent à lire les inscriptions de la face interne du couvercle du sarcophage donnez-leur le **Players Handout 5 : L'Inscription du sarcophage**.

Pièges : Le Caveau est piégé. Quiconque entre dans l'antichambre sans avoir actionné le passe secret (Hidden switch bypass ou Hidden lock bypass) actionne le piège mécanique. Lorsqu'il y a un délai (onset delay), les murs commencent à se rapprocher dès le déclenchement du piège par le personnage mais les PJ ont un certain nombre de rounds pour agir avant que les murs de l'antichambre ne se rencontrent et infligent des dégâts à toute créature se trouvant encore dans l'antichambre à ce moment. Le nombre de rounds laissés aux PJ pour agir est précisé dans chaque cas après la mention *onset delay*. Quiconque entre dans l'antichambre **ou dans la tombe** actionne le piège magique (s'il existe à cet APL).

APL 2 (EL 4)

Wall Scythe Trap: CR 4; mechanical; location trigger (zone 2: antichambre); automatic reset; hidden switch bypass (Search DC 25); Atk +20 melee (2d4+8/x4, scythe); Search DC 21; Disable Device DC 18.

APL 4 (EL 6)

Compacting Room: CR 6; mechanical; location trigger (zone 2: antichambre); automatic reset; hidden switch bypass (Search DC 25); walls move together (12d6, crush); multiple targets (all targets in a 10-ft.-by-10-ft. room, zone 2: antichambre); never miss; onset delay (4 rounds); Search DC 20; Disable Device DC 22.

APL 6 (EL 8)

À cet APL, il y a deux pièges magiques identiques.

Compacting Room: CR 6; mechanical; location trigger (zone 2: antichambre); automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); walls move together (12d6, crush); multiple targets (all targets in a 10-ft.-by-10-ft. room, zone 2: antichambre); never miss; onset delay (4 rounds); Search DC 20; Disable Device DC 22.

Dispel Magic Trap (x2): CR 4; magic device; proximity trigger (*alarm*, zones 2 et 4: antichambre et tombe); automatic reset; spell effect (*dispel magic*, 5th-level wizard, targeted *dispel magic* effect); Search DC 28; Disable Device DC 28.

APL 8 (EL 10)

Crushing Room: CR 9; mechanical; location trigger (zone 2: antichambre); automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); walls move together (14d6, crush); multiple targets (all targets in a 10-ft.-by-10-ft. room, zone 2: antichambre); never miss; onset delay (2 rounds); Search DC 22; Disable Device DC 20.

Antimagic Field Trap: CR 7; magic device; proximity trigger (*alarm*, zones 2 et 4 : antichambre et tombe); automatic reset; spell effect (*antimagic field*, 11th-level wizard, centré sur la porte de la Tombe zone 3 et affectant l'ensemble du Caveau donc les zones 2 et 4); Search DC 31; Disable Device DC 31.

APL 10 (EL 12)

Crushing Room: CR 11; mechanical; location trigger (zone 2: antichambre); automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); walls move together (18d6, crush); multiple targets (all targets in a 10-ft.-by-10-ft. room, zone 2: antichambre); never

miss; onset delay (2 rounds); Search DC 22; Disable Device DC 20.

Antimagic Field Trap: CR 7; magic device; proximity trigger (*alarm*, zones 2 et 4 : antichambre et tombe); automatic reset; spell effect (*antimagic field*, 11th-level wizard, centré sur la porte de la Tombe zone 3 et affectant l'ensemble du Caveau donc les zones 2 et 4); Search DC 31; Disable Device DC 31.

APL 12 (EL 13)

Crushing Room: CR 12; mechanical; location trigger (zone 2: antichambre); automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); walls move together (20d6, crush); multiple targets (all targets in a 10-ft.-by-10-ft. room, zone 2: antichambre); never miss; onset delay (2 rounds); Search DC 22; Disable Device DC 20.

Antimagic Field Trap: CR 7; magic device; proximity trigger (*alarm*, zones 2 et 4 : antichambre et tombe); automatic reset; spell effect (*antimagic field*, 11th-level wizard, centré sur la porte de la Tombe zone 3 et affectant l'ensemble du Caveau donc les zones 2 et 4); Search DC 31; Disable Device DC 31.

Développement : Ayant lu l'inscription, les PJ peuvent essayer de se renseigner sur le moyen de trouver les *Lamentations pour Tharizdun disparu*. Seul le Zashassar est au courant. En se rendant au Zashassar (dans l'une des tours), en présentant la lettre du Grand Vizir et en demandant à voir Malika Miktar, il est possible de trouver l'information. Se reporter à la **Rencontre 7 : Le Zashassar**.

RENCONTRE 5 : LE FILS DU TIGRE

Selon toute vraisemblance, cette rencontre survient dans deux cas :

- Les personnages ont remarqué le Moine regardeur de la **Rencontre 1** et commencent à l'interroger ;
- Les personnages ont trouvé Aldeluzya, l'épouse du Chevalier au tigre, et ils ont obtenu d'elle l'endroit où se trouvait son fils.

LE MOINE REGARDEUR

Dans le premier cas, les PJ vont probablement s'intéresser de près à ce moine regardeur et lui poser des questions. De prime abord, celui-ci niera s'intéresser particulièrement à Uyok. Il dira le regarder parce qu'il n'a jamais vu d'homme avec une gemme au milieu du front (ce qui est faux). Pour faire avouer le jeune homme, il faudra réussir un jet de Diplomatie DC 18+APL (la présence d'un chevalier-gemme met un peu Nakrish en confiance, autrement ce serait bien plus difficile). Si les

PJ mentionnent le Chevalier au tigre, le jet de Diplomatie se fait avec un bonus de +2. Ce bonus passe à +5 si les PJ disent qu'ils veulent le sauver. Notez que si plusieurs personnages tentent de le convaincre, on ne jette pas un jet par personnage, mais on considère que tous les personnages aident celui qui a le meilleur score en Diplomatie (parmi ceux qui essaient activement de convaincre Nakrish): avec un jet de Diplomatie réussi DC 10, chaque personnage aidant donne un bonus de +2 au personnage principal. Il n'y a qu'un seul jet de dé. S'il est raté, il faut essayer d'autres moyens.

L'intimidation n'est pas possible, les autres moines du Monastère ne le permettant pas. Le Bluff peut marcher si les PJ trouvent un procédé vraiment astucieux.

Il ne vaut mieux pas utiliser de moyens magiques de charme ou de coercition dans le Monastère. D'une part, les autres moines comme les participants au Conseil de l'Ombre désapprouveraient, d'autre part, cela indisposerait Nakrish à la fin du sort.

Nakrish : Humain Mnk5 (Will +6, Sense Motive +2, alignment LG)

ENVOYÉS PAR ALDELUZYA

Si les personnages ont obtenu l'information par Aldeluzya, il leur suffit de montrer la bague à l'Œil de tigre pour qu'on leur indique Nakrish. Nakrish répondra alors la vérité aux questions qu'on lui posera.

DISCUSSION AVEC LE FILS DU TIGRE

Au cas où les personnages arrivent à convaincre Nakrish de dire la vérité, les PJ peuvent obtenir les réponses suivantes :

Pourquoi regardes-tu le chevalier-gemme ? Parce qu'il porte une gemme au milieu du front comme mon père.

Qui est ton père ? Il était chevalier au tigre de l'ordre des Faris Rautha.

Qu'est-il devenu ? Il a été tué par le Chevalier noir.

Comment sais-tu que ton père a été tué par le Chevalier noir ? C'est ma mère qui me l'a dit.

Veux-tu venir avec nous pour sauver ton père ? Je dois demander l'autorisation au maître du Monastère (celui-ci refusera absolument, s'étant engagé à protéger Nakrish, il exigera que la demande en soit faite par Aldeluzya en personne ; celle-ci refusera que son fils parte avec les PJ).

Nous avons besoin de toi pour sauver ton père (ou pour restaurer son honneur). Que pouvons-nous faire si tu n'es pas avec nous ? Quand j'étais petit, avant que mon père disparaisse et avant que je vienne ici, mon père m'avait offert un talisman pour mon anniversaire. Le voici. Prenez-le. Si vous rencontrez mon père, il le reconnaîtra et se souviendra de moi. (Nakrish donne le Talisman du Tigre.)

Où est ta mère ? C'est un secret. (Avec un jet réussi de Diplomatie DC 13+APL, Nakrish dira qu'elle est au temple d'Istus à Yalas ; il ignore son nouveau nom).

Vois-tu encore ta mère ? Elle vient secrètement trois ou quatre fois par an. La dernière fois, il y a un mois.

LE TALISMAN DU TIGRE

Nakrish donne le Talisman du Tigre si les PJ disent clairement qu'ils vont essayer de sauver son père (et que celui-ci n'est pas mort). Il le leur donnera pour qu'ils le montrent à son père. Si c'est vraiment son père, celui-ci le reconnaîtra et se souviendra. Nakrish confie son précieux talisman au personnage le plus diplomate parmi ceux qui ont discuté avec lui ou au plus charismatique ou à celui qui s'est montré le plus gentil (selon votre jugement).

Le Talisman du Tigre est un médaillon en or, accroché à une chaîne en or elle aussi, que l'on porte en pendentif. Sur le médaillon est gravé un tigre. La gravure est très fine.

RENCONTRE 6 : ORACLE

Cette rencontre survient si les personnages se rendent au temple d'Istus à Yalas. Ils ont a priori deux raisons différentes de s'y rendre : venir consulter l'oracle d'Istus ou chercher Aldeluzya. Il est possible que les PJ aient à venir deux fois à Yalas.

Le temple de Yalas se trouve en plein Dezbab, perdu dans la lande.

Vous cheminez dans une lande déserte depuis des heures lorsque soudain, au détour d'un chemin, surgit une vision surnaturelle. Un dôme doré somptueux ! Vous voyez un temple magnifique, entouré d'une haute muraille. Le temple semble être gardé par une forte garnison.

À l'intérieur règne une grande activité. Le temple est recouvert de faïences polychromes. Vous apercevez des prêtresses aux longues chevelures et à la coiffure extravagante. Certaines sont très âgées, d'autres au contraire très jeunes. Vous apercevez même deux fillettes portant les mêmes coiffures et les mêmes robes que les prêtresses plus âgées. La plupart ont cependant une trentaine ou une quarantaine d'années.

CONSULTER L'ORACLE D'ISTUS

Les confréries de faris ont déjà réglé le coût de la divination. Il suffit aux PJ de se présenter et de rappeler le but de leur visite (mais les faris ont déjà tout préparé). Le rituel se déroule dans le temple, devant trois statues polychromes représentant une jeune bergère, une femme noble et une vieille femme en train de tisser (avec les instruments de tissage). Un jet de Connaissance

(religion) DC 10 permet de reconnaître les trois représentations traditionnelles d'Istus.

Les PJ sont reçus par une vieille prêtresse du nom de Murifka et plusieurs acolytes.

La vieille prêtresse vous dit : « nous allons maintenant consulter pour vous les nœuds et les lignes du destin. » **La prêtresse et ses acolytes accomplissent un rituel complexe. Au bout d'un moment, le rituel s'achève. La prêtresse semble plongée dans une profonde méditation. Après quelques instants, elle se redresse et se tourne vers vous :**

« Voici l'oracle de la Dame de notre destin :

Dans d'insondables ténèbres le fauve a dû plonger. Le diable l'enserme et le tient sous son joug. L'étreinte est terrible et la lumière se meurt. Seuls les liens d'un passé oublié pourront la raviver. Ceux qui jadis partageaient sa tanière pourront vous aider. Puis, sur ses pas, en un lieu de ténèbres, vous devrez aller. Un lieu de noirceur où son destin s'est joué. Jadis scellé et amoindri, puis par grande malignité rouvert. À une ancienne mémoire, l'ours pourra amener. Une porte ténébreuse il faudra franchir. La clé il faudra trouver. Seul Sibur en connaissait le secret. Hélas, il l'a emporté dans la tombe. »

Le texte de l'oracle est repris dans le **Players Handout 6 : L'Oracle** que vous pouvez donner aux joueurs.

C'est aux PJ d'interpréter l'oracle. Les prêtresses ne donnent jamais d'explications.

CHERCHER ALDELUZYA

Les aventuriers peuvent apprendre que la femme du Tigre est à Yalas soit par Nakrish dans la **Rencontre 5**, soit par Xor dans la **Rencontre 8**, soit en réalisant qu'Aldeluzya est une anagramme de Yuzedalla.

Si un personnage a réalisé qu'Aldeluzya est une anagramme de Yuzedalla, il peut demander directement à voir Yuzedalla ce qui lui sera accordé. Autrement, il faudra enquêter un petit peu. Laissez aux PJ la possibilité d'aller et venir dans les environs du Temple. Ils verront des prêtresses de tout âge, quelques rares prêtres et les deux petites filles, élues d'Istus.

Les Prêtresses

Aucune prêtresse n'indiquera qui est Aldeluzya. Une seule le sait, la vieille prêtresse Murifka mais elle ne le dira pas. Les PJ peuvent demander à voir toutes les prêtresses d'environ une quarantaine d'années. En voici la liste : Afilqa, Bawalana, Falurma, Gussy, Numilya, Silwa, Urda, Yuzedalla, Zujidza. Interrogées, toutes nieront être l'épouse de Drashir. Les noms peuvent donner l'idée de l'anagramme aux joueurs. Pour obtenir des aveux et des informations d'Aldeluzya, il faut la confronter directement en lui disant avec conviction que c'est elle Aldeluzya. Un jet de Bluff DC 18+APL peut marcher (il

ne faut pas s'être trompé auparavant) mais il existe d'autres moyens : lui faire remarquer qu'Aldeluzya est l'anagramme de Yuzedalla ou lui rapporter les témoignages des petites filles (les élues d'Istus, voir ci-dessous).

Les Élues d'Istus

Dans le temple, se trouvent deux petites filles qui sont les élues d'Istus. Elles s'appellent Lissya et Nahuma. La déesse transmet souvent des oracles par leur intermédiaire. Interrogées, elles ne sauront rien sauf si quelqu'un prononce le mot « tigre » (même dans une expression comme « Chevalier au tigre ») en leur présence. Alors l'une d'elles (Lissya) dira avoir eu un songe la semaine dernière. Dans ce rêve, elle a vu un tigre dans l'enceinte du temple. Lire alors ce qui suit :

La petite fille vous dit : « J'ai rêvé d'un tigre la semaine dernière. C'était un très beau tigre. Il était dans le Temple. Je ne sais pas comment il avait pu entrer. C'était la panique, tout le monde courrait dans tous les sens ! Sauf la grande prêtresse Yuzedalla. Elle, elle est allée tout droit à sa rencontre. Le tigre est alors devenu tout gentil. Elle a caressé le tigre et l'a persuadé de ressortir. Alors, il est sorti tranquillement par la grande porte qui était grande ouverte. À ce moment, je me suis réveillée. »

Aldeluzya

Yuzedalla est Aldeluzya. Une fois qu'elle a reconnu être l'épouse de Drashir, elle répondra aux questions posées.

Savez-vous où est votre mari ? Non.

Savez-vous que votre mari est le Chevalier noir ? Oui.

Pourquoi ne l'avoir pas dit ? Cela aurait accentué la répression contre les Faris Rauthas ainsi que contre la Confrérie Rautha et déconsidéré à tout jamais le souvenir des Faris Rautha et de Drashir dans tout le Califat.

Comment votre mari est-il devenu le Chevalier noir ? Je ne sais pas.

Peut-on ramener votre mari dans le droit chemin ? Il existe un chemin mais il est étroit, difficile et tortueux. Je n'en sais pas plus. J'ai essayé jadis. En vain.

Pouvez-vous nous aider à sauver votre mari ? Je puis vous donner ceci : ma bague de fiançailles qui m'a été offert par Drashir. Elle est enchantée. Lorsque mon mari sera à moins de 30 mètres (100 ft.), elle émettra une douce chaleur et brillera. (elle donne la bague à l'œil de tigre).

Où est votre fils ? En lieu sûr. (elle n'en dira pas plus sauf si les PJ réussissent un jet de Diplomatie DC 18+APL ; dans ce cas, elle désignera le Monastère de l'Ombre ; Un seul jet de Diplomatie est autorisé pour tout le groupe, par le meilleur diplomate, mais les autres PJ peuvent l'aider en réussissant un jet de Diplomatie DC 10 pour donner un bonus de +2 au jet principal ; vous

pouvez même accorder un bonus de +2 pour un bon role-play).

L'Œil de tigre

Aldeluzya donnera sa bague de fiançailles au personnage le plus actif dans les discussions avec elle ou avec le plus fort bonus de Diplomatie (selon votre jugement). La bague est en or avec une gemme enchâssée. C'est un minéral appelé œil de tigre (pierre de couleur jaune et brune aux reflets changeants). La bague est magique et prend la place d'un anneau. Elle irradie une forte aura magique de divination. Un sort d'identification ne donne rien de plus. Le personnage qui la porte ressent une douce chaleur et la gemme brille si Drashir/le Chevalier noir se trouve à moins de 30 mètres.

Trésor

Tout APL: Loot – 0 gp, Coin – 0 gp, Magic –œil de tigre (0 gp each).

Detect magic Results: Œil de tigre (strong divination).

RENCONTRE 7 : LE ZASHASSAR

Les PJ peuvent se rendre au Zashassar d'Ekbir soit pour rencontrer Xor soit pour se renseigner sur les Lamentations pour Tharizdun disparu.

Vous arrivez devant un édifice somptueux tout en marbre blanc avec un immense dôme entouré de trois hauts minarets.

On ne peut accéder qu'aux minarets. L'un d'eux est celui du Collège du Zashassar, un autre est occupé par l'Inquisition du Zashassar et le troisième par le Zashassar proprement dit. C'est là que les personnages doivent aller. À l'entrée, le document du Grand Vizir permet de demander à être reçus. C'est Malika Miktar qui recevra les PJ.

Malika Miktar est une magicienne du Zashassar d'une trentaine d'années. Elle est habillée d'une robe noire à capuchon comme les autres mages du Zashassar. Brune, les yeux verts et la peau dorée (donc typiquement baklunienne), elle est assez grande, svelte et de noble contenance (elle est d'ailleurs de famille noble). Elle parle assez peu et sourit encore moins. Elle est belle mais de tempérament plutôt austère.

LES LAMENTATIONS POUR THARIZDUN DISPARU

Si les PJ demandent à Malika Miktar si elle sait où trouver les *Lamentations pour Tharizdun disparu*, elle voudra savoir pourquoi les PJ cherchent un tel grimoire. Renseignée, elle répondra :

« Les Lamentations pour Tharizdun disparu sont un ouvrage maudit et infiniment dangereux. Rédigé par des prêtres déments dans un sanctuaire voué au dieu des ténèbres éternelles, en présence d'une émanation de ce dieu, ce grimoire recèle un Mal intense. Le lire est incroyablement dangereux. L'utiliser pour des rituels l'est encore plus. Ce livre n'est pas en notre possession. Nous ne savons pas où il est. Nous le cherchons pour le mettre en lieu sûr, en un endroit où il ne nuira plus. Cependant, nous possédons une page de ce livre. Cette page nous est parvenue dans des circonstances dramatiques. Nous la conservons soigneusement car cette seule page est très puissante et fortement maléfique. Ce qui est écrit sur cette page pourra vous aider mais nous ne vous la donnerons que lorsque vous aurez fini votre enquête et que vous en aurez un besoin impérieux. Nous ne voulons pas qu'une telle page circule dans la nature. Ce serait dangereux pour vous d'abord et pour le monde entier. »

Malika Miktar ne remettra aux PJ la page des *Lamentations pour Tharizdun disparu* que lorsque ceux-ci auront trouvé la porte noire du cairn (Rencontre 9) et qu'ils auront terminé leur enquête. En d'autres termes, la page ne sera donnée que lorsque l'aventure sera terminée. Plus exactement, lorsque vous déciderez de leur donner la page, l'aventure sera finie. En effet, l'ouverture de la porte noire avec la page des Lamentations et la Pierre de Sibur fera l'objet d'une autre aventure.

RETROUVER XOR

Discussion préalable

Si les PJ viennent pour retrouver Xor, le lieutenant capturé du Chevalier noir, Malika Miktar pourra répondre à leurs questions :

Qui est Xor ? C'est un lieutenant du Chevalier noir que nous avons capturé il y a assez longtemps. C'est un individu très dangereux. Nous pensons qu'il a fait partie des premiers à rejoindre le Chevalier noir.

Où est-il ? Dans un demi-plan d'où l'on ne sort pas. Il nous sert de prison pour les individus puissants et maléfiques que nous ne voulons pas voir s'échapper.

Pourquoi ne pas l'avoir exécuté ? D'abord, parce qu'il peut s'avérer utile de l'interroger encore par la suite. La preuve, c'est que nous avons peut-être besoin de lui maintenant. Ensuite, parce que pour un individu de sa puissance, la mort n'est souvent que provisoire...

Comment accède-t-on à ce demi-plan ? Par une tapisserie magique que nous gardons au sein du Zashassar. Je vais vous y conduire.

Cette tapisserie ne mène-t-elle pas à la Gaste grise ? Cette tapisserie est un objet magique d'une grande puissance. Elle mène principalement au demi-plan mais

si on en connaît les secrets, on peut changer quelque peu la destination. Tout ceci nécessite un grand savoir et une grande maîtrise des arcanes.

Qu'est-ce qu'un demi-plan ? Un monde parallèle au notre mais de dimension finie. Les lois qui le régissent sont souvent très différentes. Accéder à un demi-plan et en sortir sont souvent très difficiles car les moyens magiques ordinaires ne fonctionnent généralement pas.

Où trouver Xor dans ce demi-plan ? Il vous faudra le chercher mais le plus probable est qu'il se trouvera dans une grotte dont je vous indiquerai l'emplacement.

Quelle garantie avons-nous qu'il se montrera coopératif ? Aucune. Il cherchera sans doute à marchander ses informations contre sa libération. Si c'est le cas, et vu l'importance de votre quête, mettre fin à la menace du Chevalier noir, vous pouvez lui promettre un nouveau procès durant lequel son repentir sera examiné. Vous pouvez aussi lui promettre que, même s'il est encore condamné à de la prison, il sera retenu dans une prison ordinaire, dans notre monde. Vous pourrez alors le ramener avec vous. Soyez prudents, l'individu est dangereux et les autres prisonniers aussi. Ils n'ont pas d'armes mais on ne sait jamais. En tout cas, n'utilisez pas la force contre lui ce serait contre-productif voire dangereux. Nous préparerons un comité d'accueil pour le recevoir en toute sécurité.

Ce demi-plan est-il dangereux ? Oui. Il est très inhospitalier. Mais le pire est que rien ne peut en sortir, même pas les âmes des défunts. Lorsqu'un prisonnier meurt, son âme est prisonnière du demi-plan. Elle reste là, à hanter les lieux, sous forme de fantôme ou de spectre dont la malignité dépend de la noirceur de l'âme du défunt. Hélas, tous les prisonniers ont une âme d'une terrible noirceur...

Pourquoi avez-vous créé un demi-plan aussi dangereux/sinistre ? Nous ne l'avons pas créé. Nous avons récupéré son accès et nous l'utilisons.

Qui a créé ce demi-plan ? Je ne dispose pas de cette information.

Quelles que soient les questions, Malika Miktar donnera les informations et avertissements suivants aux personnages :

« Vous entrerez dans ce demi-plan par une rivière dans la tapisserie. Vous verrez. En revanche, il est impossible de ressortir par le même endroit. Écoutez bien mes instructions si vous voulez revenir : Vous suivrez la rivière sur environ une lieue. Vous verrez une tour sur un promontoire rocheux. À la base de cette tour, se trouve une grotte. Les prisonniers résident souvent là car ils y sont protégés des dangers du demi-plan. D'autre part, c'est là que nous leur fournissons nourriture et boisson pour survivre. Pour sortir, allez jusqu'à la tour. Prenez garde à ne pas être

suivis ! À la porte de la tour, il y a un gardien. Il vous demandera le mot de passe. Vous le donnerez. Ce sera "Gaznar Outa Ravnok". La porte s'ouvrira. Attention de ne pas vous tromper. Il n'y a que trois essais par jour et après la porte se bloque pour une journée et le mot de passe change. Il change aussi après chaque ouverture. Dedans, il y a un cercle magique. Vous n'y entrerez que lorsque la porte se sera refermée. Vous entrerez alors dans le cercle et chacun devra prononcer les mots magiques : "Marwab Djimir Pourouk". Vous arriverez alors en un lieu bien gardé du Zashassar. Si le prisonnier vous a accompagné, nous le récupérerons. Dans le cercle, il faut qu'il passe en premier pour être sûr qu'il ne reste pas dans la tour. »

Notez que, même si les PJ n'interrogent pas Malika Miktar sur la nature des dangers du demi-plan, elle leur délivrera les informations données à la question « Ce demi-plan est-il dangereux ? ». Ce sont des informations qu'elle donnera automatiquement aux PJ. Elle indiquera aussi aux PJ que les sorts de type téléportation et Summoning ne fonctionnent pas dans le demi-plan et aussi que celui-ci n'est pas contiguë avec l'éther, le plan astral ni celui des ombres.

Par ailleurs, Malika Miktar ne connaît pas le mot de passe qui succèdera à celui qu'elle donne (soit que la porte s'est bloqué, soit qu'elle s'est ouverte). Elle ne sait pas non plus comment on détermine ces mots de passe.

La Tapisserie d'Ekbir

Une fois que les personnages auront fini de discuter avec Malika Miktar, celle-ci les conduira à la Tapisserie d'Ekbir.

Malika vous invite à la suivre. Vous prenez un escalier et vous arrivez dans une salle au milieu de laquelle se trouve un cercle. Elle vous fait signe d'entrer dans le cercle.

Aussitôt entrés dans ce cercle, l'environnement a complètement changé. Vous êtes dans un endroit immense et étrange. Cela semble être l'intérieur d'une immense sphère inondée de lumière. Au centre de la sphère, la source de cette lumière blanche incroyablement brillante flotte au-dessus de vos têtes. La lumière est trop aveuglante pour que vous puissiez regarder directement mais il semble que ce soit un énorme globe lumineux, comme un petit Soleil. Le sol est incurvé puisque c'est l'intérieur d'une sphère mais chose étrange, des mages du Zashassar marchent dans cette sphère à tout endroit comme si le sol était plat. Ainsi, ceux qui sont diamétralement opposés à vous marchent la tête en bas comme si de rien n'était.

Autre bizarrerie, les robes des mages du Zashassar apparaissent d'un blanc immaculé au lieu

du noir habituel. Ainsi, la robe de Malika Miktar qui, un instant auparavant était noire comme la nuit, est soudainement devenue blanche comme neige neigée. Vos vêtements, eux, ont gardé leur couleur. Le sol est blanc lui aussi, peut-être en marbre.

Des cercles lumineux sont tracés ici et là. Vous sortez d'un de ces cercles et Malika vous conduit dans cette sphère. Vous avez parcouru une distance importante, un arc de cercle correspondant approximativement à un angle droit mais vous avez toujours la sensation d'être « en bas ». Au contraire, le cercle dont vous êtes partis se trouve nettement en contre-haut de vous à un endroit où il vous semble maintenant que vous auriez dû tomber !

Malika vous fait entrer dans un autre cercle et l'environnement change encore totalement. Vous êtes maintenant dans une salle assez sombre, éclairée par des bougies. Les murs sont en pierre grise. La pièce est carrée. L'un des murs est recouvert par une tapisserie représentant un paysage lugubre traversé par une rivière à l'eau noirâtre. Il y a une petite barque au milieu de la salle.

« Voici le monde où vous devrez aller », vous dit la magicienne. « Montez dans la barque. »

Dès que les PJ sont montés dans la barque, Malika Miktar prononce quelques paroles.

Soudain, la rivière envahit la pièce. Votre barque est entraîné par le courant et se dirige droit vers la tapisserie. Au lieu d'un grand choc, vous passez littéralement à travers la tapisserie. Vous êtes maintenant dans le paysage qui était représenté.

Passez à la **Rencontre 8 : un monde hanté** pour l'exploration du demi-plan.

RENCONTRE 8 : UN MONDE HANTÉ

Cette rencontre fait suite à la **Rencontre 7 : Le Zashassar**.

Le monde dans lequel vous vous retrouvez est sinistre. Des reliefs escarpés, des falaises, des blocs rocheux, des gorges, pas la moindre végétation. Tout n'est que roche grise sous un ciel sombre et sans astre. Vous suivez un torrent à l'eau noirâtre au fond d'une vallée encaissée. Vous entendez dans le lointain de lugubres hurlements.

Notez que la barque n'a pas de rames et qu'il vaut mieux accoster et poursuivre à pied.

Propriétés du Demi-Plan

Les PJ ne peuvent pas utiliser *plane shift* ni des sorts similaires pour quitter le demi-plan (ni pour y entrer). On ne peut quitter ce demi-plan que par le cercle magique

dans la tour. Comme la plupart des demi-plans, il n'est pas coexistent avec le plan éthéré ni avec le plan astral ni avec le plan des ombres. De ce fait, les plans qui exigent l'accès au plan éthéré, astral ou des ombres ne fonctionnent pas. Les sorts qui ne fonctionnent pas incluent : *astral projection, blink, dimension door, summon monster (I-IX), teleport, greater teleport, teleport object, teleportation circle, ethereal jaunt, etherealness, maze, shadow conjuration, shadow evocation, shadow walk, commune, contact other plane, gate, plane shift, Mordenkainen's magnificent mansion, rope trick*.

LE FANTÔME

Les événements suivants surviendront pendant le trajet (espacés d'une dizaine de minutes) :

- *Vous arrivez dans une zone de rapides. Vous avez encore la possibilité d'accoster et de continuer à pied. Sinon, la vitesse du courant et les méchants rochers qui se trouvent dans le torrent risquent de vous faire passer un très mauvais moment ! Des barques fracassées du même type que la votre parsèment les rochers sur le bord.* La pente du torrent s'accélère. Les personnages arrivent dans une zone de rapides. Les aventuriers ont la possibilité d'accoster et de laisser leur barque. Si les PJ ne débarquent pas vite, ils risquent de chavirer. Il faut réussir un jet de Profession (marin) DC 20 pour guider la barque sans chavirer (avec des rames, ce serait DC 15). S'ils chavirent, chaque personnage doit tenter un jet de Natation ou de Force DC 15. En cas de réussite, le personnage subit 1d6 points de dégât à cause des chocs contre les rochers du torrent. En cas d'échec, il subit les dégâts et doit réussir un 2^e jet pour ne pas couler. Il faut alors réussir trois jets de Natation DC 20 consécutivement pour rejoindre le bord. Se reporter au *Guide du Maître* chapitre 3 et 8 (p.304).
- *Vous entendez un râle d'agonie provenant de derrière un rocher tout proche.* Il s'agit en fait d'un des nombreux cris fantomatiques qui hantent ce monde. Il n'y a rien mais cela fera peut-être un peu angosser les joueurs !
- *Un lugubre hurlement retentit tout près de vous !* Là aussi, il n'y a rien d'autre qu'un hurlement fantomatique.
- Une créature spectrale se dirige (furtivement) vers les PJ. Passer au combat (cf. **Créatures** ci-dessous).

Créatures :

APL 2 (EL 3)

Allip: hp 26; *Monster Manual* 10.

APL 4 (EL 5)**Wraith:** hp 32; *Monster Manual* 258.**APL 6 (EL 7)****Spectre:** hp 45; *Monster Manual* 232.**APL 8 (EL 9)****Spectres (2):** hp 45, 45; *Monster Manual* 232.**APL 10 (EL 11)****Dread Wraith:** hp 104; *Monster Manual* 258.**APL 12 (EL 15)****Deathshrieker:** hp 135; Appendix 1.

Tactique : Le mort-vivant tente initialement de s'approcher discrètement des aventuriers afin d'être repéré le plus près possible des PJ (le plus tard possible en d'autres termes). La créature glisse silencieusement (étant incorporelle, elle ne fait aucun bruit) de rocher en rocher, en s'abritant derrière les éléments de terrain pour dissimuler sa progression. Celui-ci est suffisamment accidenté pour permettre de se cacher. Pour la repérer, les PJ doivent réussir un jet de Spot opposé au jet de Hide de la créature. Tant qu'elle ne pense pas être repérée (elle se base sur ce que disent les PJ et sur leurs actions), la créature se déplace à mi-vitesse et n'a donc pas de pénalité sur son jet de Hide. Ne pas oublier la pénalité de -1 aux jets de Spot par 10 ft. de distance.

La distance à laquelle il devient possible de repérer la créature dans ce terrain de collines escarpées est 2d6x10 ft. C'est donc à cette distance qu'on commence les jets de Spot/Hide. Cette distance diminue ensuite selon les mouvements du mort-vivant. Dès qu'il est repéré, il se déplace à pleine vitesse droit sur les PJ.

XOR

Finalement, les PJ arrivent en vue de la tour et de la grotte.

Continuant à longer la rivière, dans la vallée encaissée, vous apercevez enfin une tour fortifiée sur un haut promontoire rocheux dominant la vallée. Au pied de la falaise, on distingue l'entrée d'une grotte.

La grotte est très vaste. Elle se poursuit bien au-delà de la première salle. Au-dessus de l'entrée est sculpté un symbole de très grande taille (jet de Connaissance [mystères/arcanes] DC 15 pour savoir qu'il s'agit d'un puissant glyphe de protection).

À l'intérieur, vivent deux prisonniers. Il s'agit de Xor et d'un autre complice du Chevalier noir, capturé récemment, du nom de Sargen. Les deux sont désarmés et sans équipement (pas de composants de sorts notamment). Ils sont vêtus de vêtements très simples.

Près de là, se trouve une sorte de fontaine surmonté d'un symbole représentant un triangle équilatéral avec un cercle inscrit et un cercle circonscrit plus quelques

glyphes étranges (jet de Connaissance [mystères/arcanes] DC 15 pour reconnaître le symbole du Zashassar). C'est à cet endroit que nourriture et eau apparaissent régulièrement afin de nourrir les prisonniers.

Les autres prisonniers sont soit morts (et devenus des spectres) soit fous et partis on ne sait où (Xor et Sargen peuvent révéler cette information en cas de question).

Xor : Humain Clr[Tharizdun]4/Rog1/Ur-Priest10 (Alignment LE, Wis17, Bluff +15, Knowledge [the planes] +14, Sense Motive +10, Spellcraft +15, Will +17)

Sargen : Humain Wiz16 (Alignment LE, Wis10, Knowledge [arcana] +23, Knowledge [the planes] +23, Spellcraft +23, Will +13)

Négociations

Xor s'avèrera être un négociateur hors pair. Selon les circonstances, il tentera d'apitoyer les PJ sur son sort et sur celui de Sargen, signalant les conditions inhumaines de détention, la dureté de ce demi-plan, le fait que les autres prisonniers sont morts ou fous, que les morts ne reposent pas en paix mais deviennent des spectres, etc. Dans d'autres cas, il se montrera ferme.

Xor et Sargen résistent particulièrement bien aux tentatives d'intimidation ou aux menaces car la dureté de la vie ici les a endurcis (bonus de circonstance de +4 pour résister à l'utilisation de la compétence Intimidation).

Xor jouera sa carte à fond. Il ne cèdera en aucun cas sur les points suivants :

- Les informations contre son retour dans le plan matériel (au début, il exigera sa liberté contre les informations mais acceptera de réduire ses exigences et acceptera la proposition du Zashassar d'un nouveau procès et d'une prison plus normale) ;
- Son ami Sargen l'accompagnera dans le plan matériel (là aussi, l'exigence initiale sera la liberté de Sargen mais il acceptera que Sargen reste captif au Zashassar ; il dira que Sargen aussi a droit à un procès et une prison décente, etc.) ;
- Il ne divulguera ses informations qu'une fois à l'intérieur de la tour (en aucun cas, il n'acceptera de donner ses informations à l'extérieur de la tour).

Si les PJ tentent d'employer la magie, Xor (ou Sargen selon le cas) haussera le ton et menacera de ne rien révéler. Ils sont compétents en Spellcraft et il sera difficile de les tromper.

Il est bien clair que Xor et Sargen n'ont rien à perdre dans un combat. Morts ou vivants, ils continueront à moisir ici pour l'éternité. Si on ne leur garantit pas un retour sur le plan matériel, pas grand chose ne peut leur faire peur. Les PJ ne gagneraient rien par le combat.

Plan d'évasion

En réalité, Xor et Sargen ont un plan d'évasion et les PJ sont justement le moyen de s'échapper qu'ils attendaient.

Ce plan tortueux est né dans l'esprit du Grand Maître qui commande à la fois à Xor et à Sargen. Lorsque Xor fut capturé, le Grand Maître chercha à le libérer mais ce fut en vain. Il comprit que le Zashassar l'avait envoyé dans le demi-plan de la Tapisserie d'Ekbir. Après quelques années de recherche, il découvrit de nombreux secrets concernant cette tapisserie et ce demi-plan. Il découvrit l'existence et le fonctionnement du cercle magique de la tour et notamment la science des mots magiques qui commandent à ce cercle. Pour s'évader, il suffirait à un prisonnier d'entrer dans la tour et de prononcer le mot de commande correct pour être envoyé à une destination convenable. Le problème était de faire parvenir le mot de commande à Xor et ensuite d'entrer dans la tour. En effet, le principe du mot de passe était inviolable et le Zashassar en a la maîtrise.

La première difficulté fut résolue en enseignant à Sargen le mot de passe adéquat et en s'arrangeant pour qu'il soit capturé par le Zashassar. Étant donné sa puissance et son rôle dans le Nodule de l'Air (VTF4-05 *The Air Node*), il était probable que le Zashassar l'enverrait à travers la tapisserie. Ce fut le cas. Diverses manipulations machiavéliques empêchèrent le Zashassar de découvrir la vérité lorsqu'ils interrogèrent Sargen. Sargen put ainsi apporter à Xor l'information manquante.

Il manquait cependant le moyen d'entrée dans la tour. Sachant que des zashassaris entraient à quelques reprises dans le demi-plan, il fallait profiter d'une telle occasion pour s'immiscer dans la tour, par la ruse ou par la force. L'attente fut longue mais l'arrivée des PJ va permettre à Xor et à Sargen d'activer ce plan et d'essayer de réussir l'impensable : s'évader du demi-plan prison du Zashassar d'où l'on ne sort pas !

Pour la réussite de ce plan, il est crucial que Xor et Sargen puissent entrer dans la tour. Une fois dans la tour, rien ne peut plus les arrêter puisqu'il suffit qu'ils entrent dans le cercle et qu'ils prononcent les mots magiques. C'est pourquoi ils ne céderont pas sur le fait de venir tous les deux (sinon seul Xor s'évaderait) et sur le fait de révéler les informations dans la tour (ils ont trop peur d'être trahis et qu'une fois les informations révélées, ils soient laissés hors de la tour).

En revanche, ils communiqueront leurs informations, notamment sur le Cairn de l'Udgru, une fois dans la tour, avant de s'évader. Ils n'essaieront ni de mentir ni de partir sans rien dire.

La Tour

Si les aventuriers se rendent à la tour, avec ou sans les prisonniers, lire ce qui suit :

Vue de près, la tour est formidable. Construite d'un étrange matériau sombre, peut-être métallique, elle n'a aucune ouverture si ce n'est la porte. Le haut de la tour semble être plat avec un rempart crénelé. La porte est faite du même matériau. Elle est surmontée d'un bas-relief imposant représentant un visage impassible.

Il n'y a aucune entrée sur le toit. Le matériau de la tour est à peu près indestructible et irradie une forte aura magique d'abjuration. Il n'y a aucun moyen de forcer l'entrée et toute téléportation est impossible sur ce demi-plan.

Le seul moyen d'ouvrir la porte est de se présenter devant le bas-relief. Dans ce cas, celui-ci s'adresse en Ancien Baklunite :

Le visage impassible s'anime : « Quel est le mot de passe ? »

La seule bonne réponse est « Gaznar Outa Ravnok ». En cas d'erreur, le visage répètera encore deux fois sa question. Si la réponse est encore fautive au bout du troisième essai, le dispositif se bloque pour 24 heures et le mot de passe change. Si cela arrive, les PJ sont définitivement coincés (mais cela n'a aucune raison d'arriver). Il faudrait une expédition de secours du Zashassar pour les délivrer, qui viendra au bout de 4 TU. En cas de bonne réponse :

Le visage répond : « Entrez ! ». La lourde porte s'ouvre en glissant sur la gauche.

Les personnages, ainsi que Xor et Sargen, peuvent entrer dans la tour.

L'intérieur de la tour est très sobre. Rien d'autre qu'un grand cercle tracé sur le sol avec de nombreux symboles magiques gravés sur toute sa circonférence.

C'est là que Xor révélera ses informations s'il est avec Sargen. Ensuite Xor et Sargen iront dans le cercle (ils attendront d'y être invités par les PJ si tout se passe normalement ; si les PJ veulent les faire sortir de la tour, ils iront de force dans le cercle et prononceront tout de suite les mots magiques).

Informations révélées par Xor sur l'origine du Chevalier noir

« Le Chevalier noir est apparu pour la première fois il y a plus de quinze ans. Il est sorti d'un cairn dans l'Udgru. C'est dans ce cairn que tout a commencé. D'emblée, il était revêtu de son étrange armure noire. Ce cairn se situe approximativement au milieu d'une ligne reliant Kalat-Kara à Bandar-Zyarat. Il est en

ruine. Il ressemble à un gros tas de pierres et de terre. Les arbres alentours ont une teinte plus sombre que d'habitude, parfois même noirâtre. »

Si on lui demande, il peut faire un plan grossier ou montrer l'endroit approximatif sur une carte de l'Udgru. Xor n'était pas avec le Chevalier noir quand il est sorti du cairn mais il a rejoint les troupes du Chevalier noir peu après et il a appris cette histoire ensuite.

Autres informations :

As-tu déjà entendu parler des faris rauthas ? Oui. Je les ai souvent combattus. Ils étaient mes ennemis intimes avant leur chute.

Que sais-tu de la chute des Faris Rauthas ? Ils ont été tués lors d'une attaque ataphade ou éliminés par le nouveau seigneur du Dezbart qui les a accusés, à tort ou à raison, de haute trahison. (à son époque, le Chevalier noir n'avait aucun lien avec Urik Ashir ; Xor ne connaît donc pas bien Urik ni Keyn.)

Que sais-tu du passé du Chevalier noir ? Je crois que c'est un ancien faris. Peut-être même un ancien faris rautha mais je ne suis pas sûr du tout. C'est un grand mystère et il n'a jamais rien laissé paraître. Il n'a jamais parlé de son passé. Seuls des discussions avec ses autres lieutenants ont permis d'avoir de petits indices basés sur les missions qu'il nous confiait ou sur les informations qu'il voulait obtenir.

Connais-tu la femme de Drashir, le Chevalier au Tigre / Sais-tu où elle se trouve ? J'ai appris qu'elle s'était réfugiée au temple d'Istus à Yalas.

Il ne sait pas où est le fils de Drashir.

Est-ce que le Chevalier noir est retourné dans ce cairn ? Quelques fois.

Y es-tu déjà allé toi même ? Non.

Y a-t-il un lien entre le Chevalier noir et les Ataphades ? Oui, par l'intermédiaire de Faarzéphon, le Grand Maître. C'est lui qui coordonne tout.

Le Chevalier noir a-t-il un mentor ? Oui, Faarzéphon, le Grand Maître.

Qui est Faarzéphon ? Un diable d'une puissance à peine concevable, issu du 9^e Cercle des Enfers. Il est présent dans notre Monde sous l'aspect d'un humain nommé Faruk Al Tureim.

Qui est Faruk Al Tureim ? Faarzéphon, le Grand Maître.

La Sortie

Normalement, les PJ doivent inviter Xor et Sargen à aller dans le cercle et ils doivent y aller eux aussi. Ils devraient enseigner les mots de commande à Xor et à Sargen (pour aller au Zashassar). Ceux-ci feront semblant de les apprendre mais lorsqu'on leur demandera de les prononcer, ils diront d'autres mots magiques. Si cela arrive, lire ce qui suit :

Xor et Sargen déclament alors à voix haute presque en même temps (Xor légèrement après Sargen) : « Marwab Argab Zarak ». Ils disparaissent tous les deux.

Si les PJ trahissent Xor et Sargen, improvisez selon les circonstances. Cependant, le plan de Xor et Sargen a toutes les chances de fonctionner s'ils sont entrés dans la tour.

Il est très difficile de récupérer les informations et en même temps d'empêcher l'évasion de Xor et Sargen. Si les PJ sont particulièrement méfiants et qu'ils posent des questions gênantes, vous pouvez leur accorder un jet opposé de Sense Motive contre Bluff de Xor. Un jet d'intimidation réussi peut faire parler Xor mais c'est très difficile en raison de son niveau et du bonus de +4 déjà mentionné. Des moyens magiques peuvent marcher mais là aussi, c'est très ardu. Xor a un très bon bonus de Volonté et les deux prisonniers sont forts en Spellcraft. De plus, Xor ment très peu. Il n'a a priori pas besoin de mentir. Si la rencontre ne se déroule pas comme prévu, faites appel à votre jugement sachant que Xor et Sargen sont très intelligents et qu'ils n'ont pas l'intention de s'en prendre aux PJ dans cette aventure.

Le Retour

Les PJ arrivent dans le Zashassar s'ils ont prononcé les mots « Marwab Djimir Pourouk ».

Si l'un des PJ prononçait « Marwab Argab Zarak », il se retrouverait quelque part dans les îles Ataphades et immédiatement prisonnier. Le personnage serait alors retiré jusqu'au scénario *EKB 6-05 L'Île du sang* ou à l'interactif *EKB 6-02S Les Larmes des anges* (le noter sur l'AR). Si cela arrivait à l'un des personnages portant la *Pierre de Sibur*, celle-ci serait perdue.

Espérons qu'il n'en soit pas ainsi et que les PJ arrivent bien au Zashassar. Ils sont accueillis par un fort comité d'accueil composé de mages du Zashassar, de faris et de qadi. Parmi eux se trouve Malika Miktar qui s'enquiert immédiatement de ce qui s'est passé et de ce qu'est devenu Xor. Si on lui dit que lui et Sargen ont disparu par le cercle en prononçant d'autres mots magiques, cela provoquera un grand émoi parmi les mages qui se retireront immédiatement, visiblement pour étudier le problème (ils auront demandé les mots exacts prononcés). Malika reconduira les PJ en toute hâte jusqu'à la sortie (même type de chemin qu'à l'aller).

Développement : avec les informations de Xor, les aventuriers peuvent se rendre au cairn de l'Udgru (Rencontre 9). Pour ne pas perdre de temps à chercher dans la grande forêt, ils ont tout intérêt à aller voir les Nomades-Ours auparavant (Rencontre 10).

RENCONTRE 9 : LE CAIRN DE L'UDGRU

Les personnages ne peuvent jouer cette rencontre que s'ils ont récupéré les informations de Xor à la **Rencontre 8 : un monde hanté**. Sans les indications des Nomades-Ours de la **Rencontre 10**, cela prend une semaine (1 TU) à chercher dans toute la zone. Vous pouvez jouer la **Rencontre optionnelle 1 : Les Dangers de l'Udgru** lorsque les PJ sont en route pour le Cairn, la veille de leur arrivée au cairn lui-même (cf. **Extension optionnelle** ci-dessous).

Lorsque les aventuriers ont trouvé la zone, lisez ce qui suit :

Les arbres sont plus sombres qu'ailleurs. Certains ont le tronc et le feuillage noirâtres. Les buissons sont particulièrement épineux. Aucune fleur n'est visible. On aperçoit en revanche plusieurs champignons. Pas de chant d'oiseau. Un silence de mort règne en ces lieux. Vous trouvez des amoncellements de pierre, comme un monument en ruine, recouverts par des arbres maladifs.

Les champignons sont tous vénéreux (Survie DC 15 ou Connaissance [nature] DC 15). La nature est ici corrompue de longue date par une source maléfique indéterminée.

Un personnage ayant la compétence Connaissance (architecture et ingénierie) étudiant les ruines déterminera avec un jet réussi DC 10 que c'était autrefois une pyramide à deux degrés. Un jet DC 15 permettra de savoir qu'elle a été volontairement détruite, il y a de ça plusieurs siècles. Le bâtisseur de cette pyramide reste mystérieux. Avec un jet DC 20, le personnage détermine qu'elle devait être très ancienne (plus ancienne que le Califat d'Ekbir lui-même).

Si les personnages fouillent les ruines, ils finissent par en trouver l'entrée :

Dissimulée derrière un buisson épineux noirâtre, à moitié enfoncée dans un grand trou, vous découvrez une grande arche de pierre sous laquelle un passage s'enfonce dans la terre. De nombreux gravats encombrant le passage. Sur cette arche, une longue inscription.

L'inscription est rédigée en ancien baklunite. Il est écrit :
« *Moi Artaxoës, le dernier des Grands, j'ai abattu la fille de la Terre et j'ai scellé l'entrée des profondeurs innommables. Toi qui liras cette inscription, ne brise pas mes sceaux et garde-toi d'avancer au-delà. Car en-dessous règne du Sombre Dieu le rejeton.* »

L'inscription est donnée dans le **Players Handout 7 : L'Inscription de l'Arche** que vous pouvez donner aux joueurs.

Après l'arche, le passage est encombré de gravats. Avec un jet de Spot réussi DC 15 ou en fouillant un peu (Search DC 5), on peut apercevoir des signes gravés sur les gravats. Un jet réussi de Connaissance (mystères/arcanes) DC 15 permet de reconnaître de puissants glyphes ou sceaux de protection tels que ceux qu'on utilise pour condamner magiquement un passage. Un jet réussi de Connaissance (architecture et ingénierie) DC 15 permet de déterminer que ces gravats proviennent d'une lourde porte qui a été brutalement détruite. Les glyphes n'irradient pas (ou n'irradient plus) la magie.

Un peu plus loin, après les gravats, le passage est fermé par une mystérieuse porte noire :

Un peu plus loin, le passage est bloqué par une porte d'un noir absolu, parfaitement lisse. Aucune aspérité, aucune serrure, aucun gond n'est visible.

La substance de cette porte ressemble à de l'obsidienne (pierre noire, lisse et vitreuse). Elle irradie une puissante aura maléfique.

Le seul moyen d'ouvrir cette porte est d'utiliser les paroles impies consignées sur la page des *Lamentations pour Tharizdun disparu* avec comme focus la *Pierre de Sibur*. Normalement, le Zashassar ne donne aux PJ la page des *Lamentations* qu'à la fin de l'enquête, c'est-à-dire à la fin de l'aventure. Lorsque vous décidez de donner cette page aux personnages, vous marquez en fait la fin de l'aventure. Faites-le à bon escient en fonction de ce que les PJ ont découvert et du temps dont vous disposez pour le scénario. Les PJ ne devront pas ouvrir la porte durant cette aventure. Cela fera l'objet d'une aventure ultérieure.

Vous pouvez jouer la **Rencontre optionnelle 2 : Le Vieil If vénéreux** en liaison avec la **Rencontre 9**. Se reporter à l'**Extension optionnelle** ci-dessous.

EXTENSION OPTIONNELLE

Ces deux rencontres sont une extension de jeu optionnelle (*Extended Play Option*). Les jouer coûte 1 TU supplémentaire à des PJ originaires d'Ekbir et 2 TU sinon. Elles rapportent aussi des xp et des po supplémentaires.

RENCONTRE OPTIONNELLE 1 : LES DANGERS DE L'UDGRU

Cette rencontre est à jouer lorsque les PJ se rendent au Cairn (**Rencontre 9 : Le Cairn de l'Udgru**) pour la première fois. Elle a lieu la veille de leur arrivée sur les lieux. Les PJ sont attaqués par une créature agressive.

Créatures :

APL 2 (EL 2)

Dire Badger / Blaireau sanguinaire : hp 28.
Monster Manual 62.

APL 4 (EL 3)

Giant Wasp / Guêpe géante : hp 32. *Monster Manual* 285.

APL 6 (EL 4)

Dire Wolverine / Glouton sanguinaire : hp 45 ; *Monster Manual* 66.

APL 8 (EL 5)

Huge Monstrous Spider : hp 52 ; *Monster Manual* 289.

APL 10 (EL 6)

Tendriculos : hp 94 ; *Monster Manual* 241.

APL 12 (EL 7)

Bulette : hp 94 ; *Monster Manual* 30.

RENCONTRE OPTIONNELLE 2 : LE VIEIL IF VÉNÉNEUX

Cette rencontre peut être jouée en liaison avec la **Rencontre 9 : Le Cairn de l'Udgru**.

Non loin des ruines (**Rencontre 9 : Le Cairn de l'Udgru**) vit un vieil if sombre. C'est en fait un homme-arbre (treant) à moitié corrompu par les émanations maléfiques du sol. Les PJ peuvent le repérer s'ils explorent la zone autour du cairn par un jet réussi de Spot opposé au jet de Hide de l'If (ne pas oublier le bonus de +16 de l'homme-arbre cf. *Manuel des Monstres*).

Cet homme-arbre est vieux de plus de 2000 ans. Il a une mémoire prodigieuse. Malheureusement, étant venu vivre par ici, il a été progressivement intoxiqué par les émanations maléfiques du sol qui ont agi sur lui comme une drogue. Cela a eu deux conséquences : d'abord son alignement est devenu maléfique, ensuite il est resté vivre ici depuis plus de 1000 ans. Il a donc été témoin de tout ce qui s'est passé dans le secteur durant le dernier millénaire. L'ennui, c'est qu'étant corrompu, c'est un interlocuteur très désagréable !

Si on l'aborde, il répondra de façon très discourtoise. Il insultera gratuitement ses interlocuteurs (ainsi que leurs parents et ancêtres) avec les pires insultes, même très grossières. Il calomnier ceux qui semblent être proches de ses interlocuteurs. D'après leurs blasons et symboles sacrés, leur accent ou leur langue, ils calomnier les prêtres de leur culte, les chevaliers de leur ordre, leurs compatriotes, leur race, leurs rois, chefs ou seigneurs, leurs ancêtres qu'il prétendra avoir connus etc. Tout dépend des personnages et c'est à vous de faire preuve d'imagination (l'If inventera des histoires désobligeantes). Outre l'insulte et la calomnie, il fera

preuve de mépris, de grossièreté, d'un manque complet de respect et de savoir-vivre.

L'attitude du Vieil If vénéneux est initialement **Inamicale / Unfriendly**. Les PJ peuvent essayer de changer cette attitude en faisant preuve de Diplomatie (et c'est dur sous les insultes, les quolibets, les calomnies, les insinuations et la grossièreté !). Se reporter au *Manuel des Joueurs* p.74 de la VF, p.72 de la VO. Pour persuader le Vieil If Vénéneux de dire ce qu'il sait, il faut amener son attitude à **Amicale / Friendly** et donc réussir un jet de Diplomatie DC 25. Il n'y a qu'un seul jet pour tout le groupe mais les autres personnages peuvent aider, c'est-à-dire donner un bonus de +2 en réussissant un jet DC 10. Vous pouvez accorder un bonus de +2 pour un bon role-play (jusqu'à +4 à l'APL 2).

Il est possible aussi d'utiliser Intimidation selon les règles normales. En cas d'échec, le Vieil If vénéneux devient hostile et engage les combats selon les modalités décrites ci-dessous en fonction de l'APL.

En désespoir de cause, les PJ peuvent utiliser la force et attaquer l'If pour l'obliger à répondre.

En cas de combat

En APL 2 et 4, le Vieil If vénéneux ne daignera pas combattre les PJ et se contentera d'envoyer les araignées géantes qui nichent dans ses branches. Il déclarera alors : **« Allez mes jolies, allez vous régaler des ces outreucidants vermisseaux ! »**

Les araignées attaqueront alors les PJ en se laissant descendre, suspendues à un fil. Si les PJ parviennent à vaincre les araignées, le Vieil If deviendra amical.

En APL 6 et plus, l'If attaquera lui-même et capitulera s'il est réduit à moins de 20% de ses points de vie initiaux ou s'il est magiquement contraint de parler. S'il capitule, on considèrera qu'il devient amical.

Si l'If devient amical

Si le Vieil If devient amical, il répondra aux questions.

Que âge as-tu ? Plus de 2000 ans, gamin(e) !

Qui a gravé l'inscription sur l'arche ? Un puissant mage ou prêtre humain avec de nombreux acolytes. Un baklunien. Il avait auparavant détruit la pyramide qui se trouvait là.

Quand était-ce ? Il y a à peu près 1000 ans.

Que sont ces symboles sur les gravats dans le passage sous l'arche ? Le puissant prêtre-mage avait scellé l'entrée aux sous-sol de la pyramide avec des signes magiques. Il y a quinze ans, le diable est venu avec une cohorte de diabolins. Il a brisé la porte en pierre qui portait les sceaux de protection et il a ensuite érigé la Porte noire.

Quel diable ? Le diable en personne. Très puissant il est. C'est le Grand Maître maléfique dont le pouvoir s'étend sans cesse sur la forêt. C'est le suzerain du Chevalier noir.

As-tu vu un homme avec une gemme au milieu du front ? Oui, il y a quinze ans. Il est venu juste après la destruction de la porte scellée par le diable, un jour après. Il est entré avec quatre compagnons. Aucun n'en est ressorti. En revanche, une heure plus tard, le Chevalier noir est sorti. C'était la première fois qu'on le voyait dans l'Udgru. Depuis, il est devenu le plus puissant seigneur de l'Udgru.

Comment était le Chevalier noir ? Revêtu des pieds jusqu'à la tête d'une armure étrange, plus noire que la nuit.

Est-il revenu ici depuis ? Parfois. La dernière fois, c'était il y a deux ans.

Qui est entré/ qui peut entrer par la porte noire ? Seulement des individus puissamment maléfiques.

Quand a été construite la pyramide ? Je ne sais pas. Elle était déjà construite quand je suis venu ici pour la première fois.

Qu'y avait-il dans la pyramide avant sa destruction ? Un culte maléfique.

Comment était-elle ? C'était une pyramide à deux degrés.

Créatures :

APL 2 (EL 4)

Medium Monstrous Spiders (3) : hp 11, 11, 11. *Monster Manual* 288.

Le Vieil If vénéneux : treant (alignment NE); *Monster Manual* 244. Non combattant.

APL 4 (EL 6)

Large Monstrous Spiders (4) : hp 22, 22, 22, 22. *Monster Manual* 289.

Le Vieil If vénéneux : treant (alignment NE); *Monster Manual* 244. Non combattant.

APL 6 (EL 8)

Le Vieil If vénéneux : treant (alignment NE); hp 66; *Monster Manual* 244.

APL 8 (EL 10)

Le Vieil If vénéneux : 15 HD treant (alignment NE); hp 142; Appendix 1.

APL 10 (EL 12)

Le Vieil If vénéneux : Fiendish 15 HD treant (alignment NE); hp 142; Appendix 1.

APL 12 (EL 14)

Le Vieil If vénéneux : Fiendish 21 HD treant (alignment NE); hp 241; Appendix 1.

RENCONTRE 10 : LES NOMADES-OURS

Les Nomades-Ours peuvent être trouvés dans la partie nord-ouest de l'Udgru. Il suffit de se renseigner sur le chemin pour obtenir l'emplacement d'un campement.

Vous arrivez à un campement de tentes. Des nomades vivent là avec leurs bêtes.

Les Nomades-Ours (ou Tagzars) renseigneront les PJ sans problème. Le chef Gökböri donnera dans tous les cas, après les salutations d'usage et au cours de la conversation lorsque celle-ci abordera d'une façon ou d'une autre le Dezbab, les Faris Rautha ou la famille Ashir, l'information suivante :

Keyn Ashir et ses cavaliers-tonnerre sont venus dans l'Udgru. Ils ont interrogé l'un des nôtres, un pauvre vieux bougre qui n'a plus toute sa tête. Dans sa jeunesse, il avait bien connu le Chevalier à l'écureuil. L'un des hommes de Keyn, un archer, lui a demandé de lui en faire une description très précise. Il l'a fait contre de l'eau-de-vie ! Pendant toute la description du vieux, Keyn et ses hommes ont maintenu un silence complet et l'archer semblait se concentrer profondément sur la description qu'on lui faisait. Cela a duré longtemps. À la fin, Keyn a donné des outres d'eau-de-vie au vieux et ils sont tous partis.

Les PJ peuvent poser des questions :

Connaissez-vous un cairn dans un endroit de la forêt où les arbres sont sombres, à peu près à mi-chemin entre Kalat-Kara et Bandar-Zyarat ? Oui. Il propose d'y guider les PJ ce qui évite aux PJ de perdre du temps au début de la Rencontre 9.

Que savez-vous sur ce cairn ? Peu de choses en vérité. (Si la rencontre optionnelle est prévue pour être jouée, il ajoutera la suite.) Mais près de là vit le Vieil If vénéneux. Sa langue est aussi vénéneuse que ses feuilles. Mais sa mémoire remonte très loin ! Quand les pères de nos pères sont venus habiter la région, il était déjà très vieux...

CONCLUSION

L'aventure s'arrête quand l'enquête est terminée c'est-à-dire quand le temps imparti pour l'aventure est fini ou que les joueurs pensent avoir exploré toutes les pistes. À ce moment-là, le Zashassar acceptera (si on le lui demande) de donner la page des *Lamentations pour Tharizdun disparu*. Si les PJ ont aussi la *Pierre de Sibur*,

ils ont les moyens d'ouvrir la porte noire du cairn de l'Udgru. Ceci sera joué dans une autre aventure.

ECHANGES D'INFORMATIONS

Si les personnages communiquent aux membres du Conseil de l'Ombre ou aux autorités (Zashassar, Clergé de la Foi exaltée, Gouvernement, Faris, Armée, etc.) les informations qu'ils ont découvertes, leurs interlocuteurs leur fourniront en retour des informations. Si les PJ ont récupéré la Pierre de Sibur, ils apprendront (auprès de Qafil Sharazim ou de la personne qu'ils sont allés voir) :

Votre interlocuteur vous dit alors : « De notre côté, nous avons arrêté et interrogé les fameux contrebandiers de Kofeh, les adorateurs de Iuz en fait. Ils seront jugés et condamnés. Nous avons aussi arrêté les sbires de Faruk Al Tureim présents dans la rue et détruits plusieurs érynies et bézékiras. Hélas, Faruk Al Tureim lui-même a pu s'échapper. »

Si les PJ ont récupéré la *Pierre de Sibur* et la page des *Lamentations pour Tharizdun disparu*, lisez ce qui suit :

Il semble que la page du livre maudit que vous a finalement remise le Zashassar permettra, avec la Pierre de Sibur, de contrôler l'étrange porte ténébreuse. Mais étant donné les dangers d'utiliser ne serait-ce qu'une page de l'ouvrage maléfique et la gravité des périls que vous présumez exister derrière cette porte, il vous faut vous préparer avec soin. L'aventure continue... au prochain épisode !

BILAN

Un seul personnage peut garder la Pierre de Sibur. Celui à qui elle est confiée gagne la mention *Pierre de Sibur* sur son AR.

Un seul personnage peut garder la page des *Lamentations pour Tharizdun disparu*. Le personnage qui la garde gagne la mention *Page des Lamentations* sur son AR.

Un seul personnage peut garder le Talisman du Tigre. Il gagne alors la mention *Talisman du Tigre* sur son AR.

Un seul personnage peut garder l'Œil du Tigre. Il gagne la mention *Œil du Tigre* sur son AR.

Si les prisonniers (Xor et Sargen) se sont évadés, les personnages gagnent tous la mention *Marwab Argab Zarak* sur leur AR. Si, sur cette rencontre, quelque chose d'imprévu s'est passé, indiquez-le dans les notes sur l'AR.

Si les personnages ont trouvé la porte noire du cairn de l'Udgru, ils gagnent la mention *Porte noire* sur leur AR.

Les personnages ayant prêté le serment et conclu le pacte à la **Rencontre 1** reçoivent la mention *Pacte du Dragon* sur leur AR.

RÉCOMPENSES

Si les PJ communiquent leurs informations aux autres membres du Conseil de l'Ombre ou aux organisations impliquées, ils seront récompensés. Ils reçoivent la

récompense totale (le trésor de la **Conclusion**) s'ils ont trouvé ou récupéré :

- la *Pierre de Sibur*;
- la page des *Lamentations pour Tharizdun disparu*;
- l'entrée du Cairn de l'Udgru ;
- le Talisman du Tigre ;
- L'Œil du Tigre.

Ils ne reçoivent que 90% de la somme s'ils n'ont pas à la fois le Talisman du Tigre et l'Œil du Tigre. Ils ne reçoivent que 75% s'ils n'ont ni le Talisman du Tigre ni l'Œil du Tigre. Ils n'ont rien s'il manque au moins l'une des trois choses suivantes : la localisation du cairn de l'Udgru, la Pierre de Sibur, la page des Lamentations.

De plus, s'ils ont au moins 75% des récompenses, les méta-orgs suivantes leur accordent une faveur.

Faveur du Zashassar

Le Zashassar offre au personnage l'accès à un livre béni de Boccob (*Boccob's Blessed Book*). Accès régional si le personnage appartient au Zashassar, accès : aventure sinon.

Faveur du Clergé de la Foi exaltée

Le Clergé de la Foi exaltée offre au personnage l'accès à un *Phylactery of Undead Turning*. Accès régional si le personnage appartient au Clergé de la Foi exaltée, accès : aventure sinon.

Faveur des Faris d'Ekbir

Les confréries de faris d'Ekbir offrent au personnage l'accès à l'amélioration *sainte* (*holy upgrade*) une fois, pour une seule arme.

Faveur de la Cour des Miracles

Si le personnage appartient à la Cour des Miracles, il obtient un accès une fois à l'augmentation pour armure *Shadow*.

Faveur de l'Armée

Le 'Askar et la Marine offrent au personnage d'augmenter le bonus de protection de +1, une fois, pour une armure ou un bouclier.

Faveur des Gardiens des Pinacles

Les Gardiens des Pinacles proposent d'enseigner au personnage quelques-uns des secrets de la magie des dragons. Le personnage gagne accès aux sorts (du *Spell Compendium*) : *dragonskin* and *draconic might*.

Faveur de la Confrérie Rautha

La Confrérie Rautha propose d'enseigner au personnage quelques-uns des pouvoirs secrets des Faris Rautha. Le personnage gagne l'accès aux sorts suivants du *Spell Compendium* : *Bless weapon swift*, *moment of clarity* and *ghost touch armor*.

Trésor :

APL 2: Coin – 200 gp.

APL 4: Coin – 300 gp.

APL 6: Coin – 400 gp.

APL 8: Coin – 600 gp.

APL 10: Coin – 1000 gp.

APL 12: Coin – 1500 gp.

Si la **Rencontre optionnelle 2: Le Vieil If vénéneux** a été jouée, les PJ gagnent, **en plus de ce qui précède**, les récompenses suivantes pourvu qu'ils aient pu obtenir des informations du Vieil If vénéneux (c'est-à-dire qu'il soit devenu amical ou considéré comme tel):

APL 2: Coin – 225 gp.

APL 4: Coin – 325 gp.

APL 6: Coin – 450 gp.

APL 8: Coin – 650 gp.

APL 10: Coin – 1150 gp.

APL 12: Coin – 1650 gp.

EXPERIENCE POINT SUMMARY

To award experience for this adventure, add up the values for the objectives accomplished. Then assign the experience award. Award the total value (objectives plus roleplaying) to each character.

Rencontre 3 : Le Sanctuaire de Iuz

Vaincre la créature, subir/ désamorcer/ éviter les pièges et trouver le trésor :

| | |
|--------|--------|
| APL 2 | 150 XP |
| APL 4 | 210 XP |
| APL 6 | 270 XP |
| APL 8 | 330 XP |
| APL 10 | 390 XP |
| APL 12 | 420 XP |

Rencontre 4 : Le Caveau de Sibur

Lire les inscriptions du sarcophage :

| | |
|--------|--------|
| APL 2 | 120 XP |
| APL 4 | 180 XP |
| APL 6 | 240 XP |
| APL 8 | 300 XP |
| APL 10 | 360 XP |
| APL 12 | 390 XP |

Rencontre 8 : Un monde hanté

Vaincre le ou les morts-vivants :

| | |
|--------|--------|
| APL 2 | 90 XP |
| APL 4 | 150 XP |
| APL 6 | 210 XP |
| APL 8 | 270 XP |
| APL 10 | 330 XP |
| APL 12 | 450 XP |

Récompense d'histoire

Trouver le cairn de l'Udgru et la porte noire :

| | |
|--------|--------|
| APL 2 | 50 XP |
| APL 4 | 75 XP |
| APL 6 | 100 XP |
| APL 8 | 125 XP |
| APL 10 | 150 XP |
| APL 12 | 175 XP |

Obtenir le Talisman du Tigre :

| | |
|--------|-------|
| APL 2 | 20 XP |
| APL 4 | 30 XP |
| APL 6 | 40 XP |
| APL 8 | 50 XP |
| APL 10 | 60 XP |
| APL 12 | 70 XP |

Obtenir l'Œil du Tigre :

| | |
|--------|-------|
| APL 2 | 20 XP |
| APL 4 | 30 XP |
| APL 6 | 40 XP |
| APL 8 | 50 XP |
| APL 10 | 60 XP |

APL 12 70 XP

Total possible experience :

| | |
|--------|---------|
| APL 2 | 450 XP |
| APL 4 | 675 XP |
| APL 6 | 900 XP |
| APL 8 | 1125 XP |
| APL 10 | 1350 XP |
| APL 12 | 1575 XP |

Si les rencontres optionnelles ont été jouées, les PJ peuvent gagner les points d'expérience supplémentaires suivants :

Extended Play Option

Rencontre optionnelle 1 : Les Dangers de l'Udgru

Vaincre la créature :

| | |
|--------|--------|
| APL 2 | 60 XP |
| APL 4 | 90 XP |
| APL 6 | 120 XP |
| APL 8 | 150 XP |
| APL 10 | 180 XP |
| APL 12 | 210 XP |

Rencontre optionnelle 2 : Le Vieil If vénéneux

Réussir à ce que le Vieil If vénéneux accepte de répondre aux questions (quelle que soit la méthode, par diplomatie, combat ou autre) :

| | |
|--------|--------|
| APL 2 | 120 XP |
| APL 4 | 180 XP |
| APL 6 | 240 XP |
| APL 8 | 300 XP |
| APL 10 | 360 XP |
| APL 12 | 420 XP |

Obtenir du Vieil If vénéneux ses informations sur la destruction des sceaux d'Artaxoës, l'entrée de Drashir dans le Cairn avec ses lieutenants et la sortie du Chevalier noir (récompenses d'histoire):

| | |
|--------|--------|
| APL 2 | 45 XP |
| APL 4 | 67 XP |
| APL 6 | 90 XP |
| APL 8 | 112 XP |
| APL 10 | 135 XP |
| APL 12 | 157 XP |

Total possible experience (with Extended Play Option) :

| | |
|--------|----------|
| APL 2 | 675 XP |
| APL 4 | 1,012 XP |
| APL 6 | 1,350 XP |
| APL 8 | 1,687 XP |
| APL 10 | 2,025 XP |
| APL 12 | 2,362 XP |

TREASURE SUMMARY

During an adventure, characters encounter treasure, usually finding it in the possession of their foes. Every encounter that features treasure has a “treasure” section within the encounter description, giving information about the loot, coins, and magic items that make up the encounter’s treasure.

The loot total is the number of gold pieces each character gains if the foes are plundered of all their earthly possessions. Looting the bodies takes at least 10 minutes per every 5 enemies, and if the characters cannot take the time to loot the bodies, they do not gain this gold. If you feel it is reasonable that characters can go back to loot the bodies, and those bodies are there (i.e., not carted off by dungeon scavengers, removed from the scene by the local watch, and so on), characters may return to retrieve loot. If the characters do not loot the body, the gold piece value for the loot is subtracted from the encounter totals given below.

The coin total is the number of gold pieces each character gains if they take the coin available. A normal adventuring party can usually gather this wealth in a round or so. If for some reason, they pass up this treasure, the coin total is subtracted from the encounter totals given below.

Next, the magic items are listed. Magic item treasure is the hardest to adjudicate, because they are varied and because characters may want to use them during the adventure. Many times characters must cast identify, analyze dweomer or similar spell to determine what the item does and how to activate it. Other times they may attempt to use the item blindly. If the magic item is consumable (a potion, scroll, magic bolts, etc.) and the item is used before the end of the adventure, its total is subtracted from the adventure totals below.

Once you have subtracted the value for unclaimed treasure from each encounter add it up and that is the number of gold pieces a characters total and coin value increase at the end of the adventure. Write the total in the GP Gained field of the adventure certificate.

Loot = Looted gear from enemy; Coin = Coin, Gems, Jewelry, and other valuables; Magic = Magic Items.

Rencontre 3:

APL 2: Coin – 175 gp, Magic – *Pierre de Sibur* (0 gp each), *Hand of the Mage* (75 gp each).

APL 4: Coin – 275 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each).

APL 6: Coin – 425 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each).

APL 8: Coin – 625 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each).

APL 10: Coin – 725 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each), *pipes of haunting* (500 gp each).

APL 12: Coin – 1225 gp, Magic – *Pierre de sibur* (0 gp each), *hand of the mage* (75 gp each), *pipes of haunting* (500 gp each).

Conclusion:

APL 2: Coin – 200 gp.

APL 4: Coin – 300 gp.

APL 6: Coin – 400 gp.

APL 8: Coin – 600 gp.

APL 10: Coin – 1000 gp.

APL 12: Coin – 1500 gp.

Total Possible Treasure

APL 2: Coin: 375 gp; Magic: 75 gp; Total: 450 gp.

APL 4: Coin: 575 gp; Magic: 75 gp; Total: 650 gp.

APL 6: Coin: 825 gp; Magic: 75 gp; Total: 900 gp.

APL 8: Coin: 1225 gp; Magic: 75 gp; Total: 1300 gp.

APL 10: Coin: 1725 gp; Magic: 575 gp; Total: 2300 gp.

APL 12: Coin: 2725 gp; Magic: 575 gp; Total: 3300 gp.

Si la rencontre optionnelle a été jouée, les PJ peuvent gagner les trésors supplémentaires suivants:

Extended Play Option

APL 2: Coin – 225 gp.

APL 4: Coin – 325 gp.

APL 6: Coin – 450 gp.

APL 8: Coin – 650 gp.

APL 10: Coin – 1150 gp.

APL 12: Coin – 1650 gp.

Total Possible Treasure (with Extended Play Option)

APL 2: Coin: 600 gp; Magic: 75 gp; Total: 675 gp.

APL 4: Coin: 900 gp; Magic: 75 gp; Total: 975 gp.

APL 6: Coin: 1275 gp; Magic: 75 gp; Total: 1350 gp.

APL 8: Coin: 1875 gp; Magic: 75 gp; Total: 1950 gp.

APL 10: Coin: 2875 gp; Magic: 575 gp; Total: 3450 gp.

APL 12: Coin: 4375 gp; Magic: 575 gp; Total: 4950 gp.

**RENCONTRE OPTIONNELLE: LE VIEIL
IF VÉNÉNEUX**

Le Vieil If vénéneux (15 HD Treant): CR 10; huge plant; HD 15d8+75 hp 142; Init -1; Spd 30 ft.; AC 20, touch 7, flat-footed 20; Base Atk +11 Grp +28; Atk +18 melee (2d6+9 slam); Full Atk +18/+18 melee (2d6+9 slam); Space/Reach 15 ft./15 ft.; SA Animate trees, double damage against objects, trample 2d6+13; SQ Damage reduction 10/slashing, low-light vision, plant traits, vulnerability to fire; AL NE; SV Fort +14, Ref +4, Will +11; Str 29, Dex 8, Con 21, Int 12, Wis 16, Cha 12.

Skills and Feats: Diplomacy +6, Hide -5*, Intimidate +8, Knowledge (nature) +9, Listen +11, Sense Motive +11, Spot +11, Survival +11 (+13 aboveground); Improved Sunder, Iron Will, Power Attack, Cleave, Improved Bull Rush, Great Cleave.

Languages: Common, Ancient Baklunish, Sylvan, Treantish.

Animate Trees (Sp): A treant can animate trees within 180 feet at will, controlling up to two trees at a time. It takes 1 full round for a normal tree to uproot itself. Thereafter it moves at a speed of 10 feet and fights as a treant in all respects. Animated trees lose their ability to move if the treant that animated them is incapacitated or moves out of range. The ability is otherwise similar to *liveoak* (caster level 12th). Animated trees have the same vulnerability to fire that a treant has.

Double Damage against Objects (Ex): a treant or animated tree that makes a full attack against an object or a structure deals double damage.

Trample (Ex): Reflex DC 26 half. The save DC is Strength-based.

Skills: *Treants have a +16 racial bonus on Hide checks made in forested areas.

RENCONTRE OPTIONNELLE: LE VIEIL IF VÉNÉNEUX

Le Vieil If vénéneux (Fiendish 15 HD Treant): CR 12; huge plant (extraplanar); HD 15d8+75; hp 142; Init -1; Spd 30 ft.; AC 20, touch 7, flat-footed 20; Base Atk +11; Grp +28; Atk +18 melee (2d6+9 slam); Full Atk +18/+18 melee (2d6+9 slam); Space/Reach 15 ft./15 ft.; SA Smite good, animate trees, double damage against objects, trample 2d6+13; SQ Darkvision 60 ft., damage reduction 10/slashing and 10/magic, resistance to cold 10 and fire 10, spell resistance 20, low-light vision, plant traits, vulnerability to fire; AL NE; SV Fort +14, Ref +4, Will +11; Str 29, Dex 8, Con 21, Int 12, Wis 16, Cha 12.

Skills and Feats: Diplomacy +6, Hide -5*, Intimidate +8, Knowledge (nature) +9, Listen +11, Sense Motive +11, Spot +11, Survival +11 (+13 aboveground); Improved Sunder, Iron Will, Power Attack, Cleave, Improved Bull Rush, Great Cleave.

Languages: Common, Ancient Baklunish, Sylvan, Treantish.

Animate Trees (Sp): A treant can animate trees within 180 feet at will, controlling up to two trees at a time. It takes 1 full round for a normal tree to uproot itself. Thereafter it moves at a speed of 10 feet and fights as a treant in all respects. Animated trees lose their ability to move if the treant that animated them is incapacitated or moves out of range. The ability is otherwise similar to *liveoak* (caster level 12th). Animated trees have the same vulnerability to fire that a treant has.

Double Damage against Objects (Ex): a treant or animated tree that makes a full attack against an object or a structure deals double damage.

Trample (Ex): Reflex DC 26 half. The save DC is Strength-based.

Smite good (Su): Once per day the creature can make a normal melee attack to deal extra damage equal to its HD total (maximum +20) against a good foe.

Skills: *Treants have a +16 racial bonus on Hide checks made in forested areas.

ENCOUNTER 8: UN MONDE HANTÉ

Deathshrieker: CR 15; medium undead (incorporeal); HD 18d12+18; hp 135; Init +11; Spd Fly 40 ft (good); AC 28, touch 28, flat-footed 21; Base Atk +9; Grp -; Atk +16 melee (1d4 charisma drain, incorporeal touch); Full Atk +16/+11 melee (1d4 charisma drain, incorporeal touch); SA Death rattle, despair, scream of the dying; SQ +4 turn resistance, darkvision 60 ft., death's grace, incorporeal traits, silence vulnerability, undead traits; AL CE; SV Fort +8, Ref +13, Will +15; Str -, Dex 25, Con -, Int 8, Wis 14, Cha 20.

Skills and Feats: Hide +17, Intimidate +19, Listen +17 Search +1, Spot +17; Ability Focus (scream of the dying), Alertness, Combat Reflexes, Great Fortitude, Improved Initiative, Improved Toughness, Iron Will.

Languages: Common, Ancient Baklunish.

Charisma Drain (Su): An individual struck by a deathshrieker must make a DC 24 Fortitude save or permanently lose 1d4 points of charisma (2d4 points on a critical hit). The deathshrieker heals 5 points of damage (10 on a critical hit) whenever it drains Charisma, gaining any excess as temporary hit points. The save DC is Charisma-based.

Death Rattle (Su): When a deathshrieker is reduced to 0 hit points, it releases a final, devastating shriek. All living creatures within a 300-foot spread must succeed on a DC 24 Will save or gain 1d4 negative levels. Creatures that cannot hear or are under the effect of a *silence* spell gain a +4 bonus on the save to resist this effect. The save DC is Charisma-based.

Despair (Su): At the mere sight of a deathshrieker, the viewer must succeed on a DC 24 Will save or be paralysed with fear for 1d4 rounds. Whether or not the save is successful, that creature cannot be affected again by the same deathshrieker for 24 hours. The save DC is Charisma-based.

Scream of the Dying (Su): Once per day, as a full-round action, a deathshrieker can release a soul-numbing scream that lasts for up to 3 rounds. After this first round, a deathshrieker can use a standard action to sustain the scream. This attack affects all living creatures within a 30-foot spread centered on the deathshrieker, or within a 60-foot cone extending from the deathshrieker, at the creature's option. Once the deathshrieker chooses the shape of this effect, it must maintain that effect for all three rounds. In the case of a cone, it can aim in a single direction during its turn. Creatures caught in this area must make a DC 26 Will save or suffer the effects described below. The save DC is Charisma-based. Creatures that cannot hear or are under the effect of a *silence* spell gain a +4 bonus on

their Will saves. The effects are cumulative and concurrent:

Round 1: The creature is deafened for 1d4 rounds.

Round 2: The creature is stunned for 1d3 rounds.

Round 3: The creature suffers the effects of insanity, as the spell cast by an 18th-level sorcerer.

This effect is so loud that normal conversation is impossible. Spellcasters who attempt to cast spells with a verbal component must make a DC 26 Concentration check or the spell is negated.

Death's Grace (Ex): A deathshrieker gains a +1 profane bonus to AC for every 3 Hit Dice it possesses.

Silence Vulnerability (Ex): Deathshriekers cannot abide silence and are harmed by it. To even enter into the radius of a *silence* spell, a deathshrieker must make a Will save (DC 12+caster level). Each round that a deathshrieker remains within the area of a *silence* spell, it takes 1d10 points of damage (Will save for half).

RENCONTRE OPTIONNELLE: LE VIEIL IF VÉNÉNEUX

Le Vieil If vénéneux (Fiendish 21 HD Treant): CR 14; gargantuan plant (extraplanar); HD 21d8+147; hp 241; Init -1; Spd 30 ft.; AC 22, touch 5, flat-footed 22; Base Atk +15; Grp +40; Atk +24 melee (4d6+13 slam); Full Atk +24/+24 melee (4d6+13 slam); Space/Reach 20 ft./20 ft.; SA Smite good, animate trees, double damage against objects, trample 4d6+19; SQ Darkvision 60 ft., damage reduction 10/slashing and 10/magic, resistance to cold 10 and fire 10, spell resistance 25, low-light vision, plant traits, vulnerability to fire; AL NE; SV Fort +21, Ref +5, Will +12; Str 37, Dex 8, Con 25, Int 12, Wis 16, Cha 12.

Skills and Feats: Diplomacy +7, Hide -2*, Intimidate +11, Knowledge (nature) +11, Listen +13, Sense Motive +13, Spot +13, Survival +13 (+15 aboveground); Improved Sunder, Iron Will, Power Attack, Cleave, Improved Bull Rush, Great Cleave, Awesome Blow, Improved natural Attack.

Languages: Common, Ancient Baklunish, Sylvan, Treantish.

Animate Trees (Sp): A treant can animate trees within 180 feet at will, controlling up to two trees at a time. It takes 1 full round for a normal tree to uproot itself. Thereafter it moves at a speed of 10 feet and fights as a treant in all respects. Animated trees lose their ability to move if the treant that animated them is incapacitated or moves out of range. The ability is otherwise similar to *liveoak* (caster level 12th). Animated trees have the same vulnerability to fire that a treant has.

Double Damage against Objects (Ex): a treant or animated tree that makes a full attack against an object or a structure deals double damage.

Trample (Ex): Reflex DC 33 half. The save DC is Strength-based.

Smite good (Su): Once per day the creature can make a normal melee attack to deal extra damage equal to its HD total (maximum +20) against a good foe.

Skills: *Treants have a +16 racial bonus on Hide checks made in forested areas.

APPENDIX 2: NOUVELLES RÈGLES

Deathshrieker (*Monster Manual 3*)

This horrible apparition floats above the ground, its skeletal face twisted in horrible pain while it screams in a terrifying cacophony that sounds like the last shrieks of the dying.

The deathshrieker is an undead spirit that embodies the horrible cries and shrieks of the dying as they utter their last grasps of life. It roams lonely and forgotten battlefields, charnel houses, or sites of terrible plagues, filling the air with its mournful and soul-sapping screams. It relives the final moments of those who have died from slow, agonizing deaths due to violence, disease, or some other tragedy. Typically, the larger the death and despair of an area, the larger the deathshrieker, although relatively small areas that hosted truly despicable acts of violence can bring one into being as well.

Most deathshriekers haunt a single location, although some wander aimlessly on lonely and desolate roads or other forbidding terrain. They are angry, vengeful spirits that endlessly babble the final words of those who have died. They seek to kill living beings just to hear their final scream. The haunt of a deathshrieker is noted for odd, disturbing noises and the occasional whisper of the dead crying out in pain. These noises can persist for years even if the deathshrieker is destroyed.

A deathshrieker is 5 to 6 feet tall and weightless.

Deathshriekers speak Common and one other language, often the racial language of those who died in the most numbers within the area. They rarely speak with intent but instead replay the last words of a hundred souls that have perished, which blur together in a terrifying din.

Combat

A deathshrieker charges headlong into combat, using its despair ability to root creatures in place before striking with their incorporeal touch. A deathshrieker will wait until it can catch as many creatures as possible in the area of its scream of the dying ability. If it is close to being destroyed, a deathshrieker will stay in the thick of combat, using its death rattle ability to cause a retributive strike against the living.

Charisma Drain (Su): An individual struck by a deathshrieker must make a DC 24 Fortitude save or permanently lose 1d4 points of charisma (2d4 points on a critical hit). The deathshrieker heals 5 points of damage (10 on a critical hit) whenever it drains Charisma, gaining any excess as temporary hit points. The save DC is Charisma-based.

Death Rattle (Su): When a deathshrieker is reduced to 0 hit points, it releases a final, devastating shriek. All living creatures within a 300-foot spread must succeed on a DC 24 Will save or gain 1d4 negative levels. Creatures that

cannot hear or are under the effect of a *silence* spell gain a +4 bonus on the save to resist this effect. The save DC is Charisma-based.

Despair (Su): At the mere sight of a deathshrieker, the viewer must succeed on a DC 24 Will save or be paralysed with fear for 1d4 rounds. Whether or not the save is successful, that creature cannot be affected again by the same deathshrieker for 24 hours. The save DC is Charisma-based.

Scream of the Dying (Su): Once per day, as a full-round action, a deathshrieker can release a soul-numbing scream that lasts for up to 3 rounds. After this first round, a deathshrieker can use a standard action to sustain the scream. This attack affects all living creatures within a 30-foot spread centered on the deathshrieker, or within a 60-foot cone extending from the deathshrieker, at the creature's option. Once the deathshrieker chooses the shape of this effect, it must maintain that effect for all three rounds. In the case of a cone, it can aim in a single direction during its turn. Creatures caught in this area must make a DC 26 Will save or suffer the effects described below. The save DC is Charisma-based. Creatures that cannot hear or are under the effect of a *silence* spell gain a +4 bonus on their Will saves. The effects are cumulative and concurrent:

Round 1: The creature is deafened for 1d4 rounds.

Round 2: The creature is stunned for 1d3 rounds.

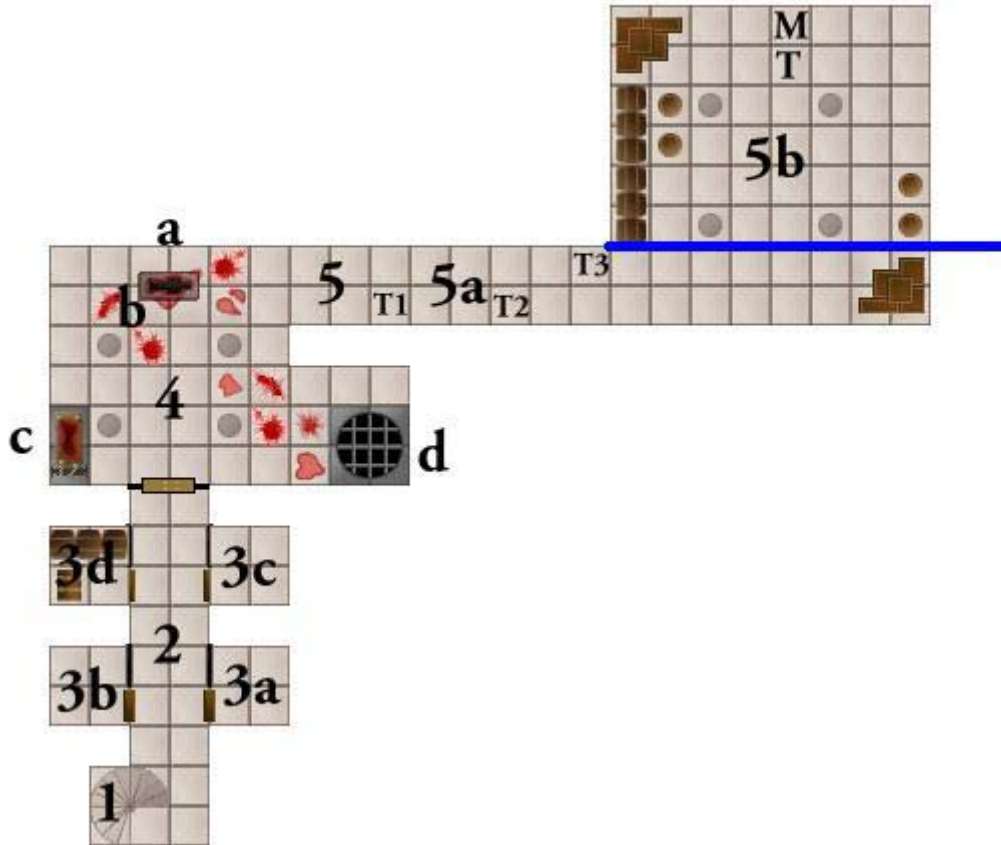
Round 3: The creature suffers the effects of insanity, as the spell cast by an 18th-level sorcerer.

This effect is so loud that normal conversation is impossible. Spellcasters who attempt to cast spells with a verbal component must make a DC 26 Concentration check or the spell is negated.

Death's Grace (Ex): A deathshrieker gains a +1 profane bonus to AC for every 3 Hit Dice it possesses.

Silence Vulnerability (Ex): Deathshriekers cannot abide silence and are harmed by it. To even enter into the radius of a *silence* spell, a deathshrieker must make a Will save (DC 12+caster level). Each round that a deathshrieker remains within the area of a *silence* spell, it takes 1d10 points of damage (Will save for half).

ANNEXE 3 LA CAVE DES IUZITES



ANNEXE 4 LE CAVEAU DE SIBUR



PLAYER HANDOUT 1

LES FARIS RAUTHA

En 577 AC, la dynastie légitime du Dezbat, l'une des quinze provinces d'Ekbir, fut remplacée par Urik Ashir de la Maison Seconde d'Ashir, à la suite d'une attaque ataphade. Lors de cette attaque, Nerim Ashir de la Maison Prime d'Ashir fut massacré avec toute sa famille, à l'exception de son jeune fils, Lybak Ashir, alors un bébé, qui fut emporté par Sid-Allagh, le Chevalier au loup, jusqu'au Monastère de Glendaloch. Sid-Allagh fut tué trois jours plus tard, devant le Monastère de Glendaloch, par Keyn Ashir, le demi-frère d'Urik, pour avoir assassiné Lybak. Le corps du bébé ne fut cependant jamais retrouvé en dépit de la fouille complète du Monastère. Celui-ci fut encerclé pendant trois jours par les troupes de Keyn. Durant ces trois jours, personne ne put sortir du Monastère. Il ne semble pas que Sid-Allagh disposât de moyens magiques de téléportation et d'ailleurs, il ne put s'échapper du Monastère et fut massacré lorsqu'il dut en sortir (les monastères sont tenus d'offrir l'hospitalité à quiconque pendant trois jours et personne ne peut entraver cette hospitalité pendant ces trois jours).

Sid-Allagh faisait partie de l'ordre des Faris Rautha, appelés familièrement chevaliers-gemmes. Cette ordre de faris, spécifique au Dezbat, fut fondé il y a fort longtemps par Nimrod Ashir, alors seigneur du Dezbat. Celui-ci distribua 12 gemmes magiques d'antique origine à ses 12 meilleurs guerriers. Ces gemmes avaient le pouvoir de se fixer irréversiblement sur le front de leur possesseurs, leur communiquant ainsi de grands pouvoirs. Ainsi naquit l'ordre des Faris Rautha car ces 12 guerriers instruisirent de jeunes disciples non seulement à l'art du combat mais aussi aux vertus morales et spirituelles des faris, dans l'esprit de la Foi exaltée. Chacun des 12 guerriers développa une voie spécifique du combat, chacune symbolisée par l'un des 12 animaux du calendrier traditionnel baklunien: tigre, ours, lion, grenouille, tortue, renard, serpent, sanglier, écureuil, lièvre, faucon et loup.

Les faris rautha furent rendus responsables du massacre de la Maison Prime d'Ashir et Sid-Allagh fut accusé d'avoir enlevé et assassiné Lybak. En conséquence, l'ordre fut dissous et ses membres, ceux qui avaient survécus à l'attaque ataphade de 577, furent pourchassés.

Cependant, une société secrète vit le jour. Elle se baptisa Confrérie Rautha et se donna pour but de restaurer l'ordre des Faris Rautha en retrouvant les 12 gemmes et en trouvant de nouveaux porteurs pour reprendre le flambeau des 12 faris.

Voici ce que l'on sait du destin des douze Faris Rautha de 577 et de leurs orientations :

- Le Chevalier au lion (Téhush) portait la pierre de flamme. C'était un modèle de bravoure et il commandait au feu. Il est mort (comme un traître selon la version officielle, héroïquement selon la Confrérie Rautha) pendant l'attaque de Kalat Ashir par les Ataphades.
- Le Chevalier à la tortue (Zenitram) portait la pierre de défense. C'était un protecteur. Il est mort (comme un traître selon la version officielle, héroïquement selon la Confrérie Rautha) pendant l'attaque de Kalat Ashir par les Ataphades.
- Le Chevalier au sanglier (Reshanok) portait la pierre de sang. Il suivait la voie de la fureur au combat et commandait à la terre. Il est mort (comme un traître selon la version officielle, héroïquement selon la Confrérie Rautha) pendant l'attaque de Kalat Ashir par les Ataphades. Il semblerait qu'il ait trahieusement blessé Keyn Ashir et tenté de tuer Urik Ashir.
- Le Chevalier au faucon (Annom) portait la pierre de souffle. C'était avant tout un éclaireur et il commandait à l'air. Il fut le premier tué lors de l'attaque Ataphade de 577. On retrouva son corps entre Kalat Ashir et la Citadelle d'Urik où il se rendait sur les ordres de Nerim pour demander secours à Urik. Selon la version officielle, il serait mort criblé de flèches alors qu'il cherchait lâchement à s'enfuir. Selon la Confrérie Rautha, il aurait été en fait assassiné à son arrivée dans la Citadelle d'Urik.
- Le Chevalier au loup (Sid-Allagh) portait la pierre d'alliance. Il incarnait l'esprit de meute, le combat de groupe. Comme indiqué ci-dessus, il fut tué par Keyn et ses hommes devant le Monastère de Glendaloch.
- Le Chevalier à l'ours (Erutuk) portait la pierre de force. Il incarnait la puissance physique. Il était présent à Kalat Ashir lors de l'attaque ataphade. La version officielle prétend qu'il s'est lâchement enfui. La Confrérie Rautha, elle, prétend qu'il a héroïquement combattu, qu'il a permis la sortie de Sid-Allagh avec Lybak dans les bras et qu'ensuite, tout étant perdu, il s'est enfui. Toujours est-il qu'il disparut. Il semble qu'il est aujourd'hui mort mais sa pierre n'a pas été retrouvée.
- Le Chevalier au tigre (Drashir) portait la pierre de mort. C'était le bras armé de la justice des Ashir, l'exécuteur. L'un des faris les plus redoutables en face à face, mais capable aussi de se déplacer furtivement, il était entraîné à surgir soudainement de l'ombre pour une attaque aussi brutale que mortelle. Pendant l'attaque ataphade de 577, il était en

mission dans le Regzar où il poursuivait un hors-la-loi. Il revint trop tard et disparut. Personne ne sait ce qu'il advint de lui.

- Le Chevalier au lièvre (Legh-Wosharb) portait la pierre de vitesse. C'était un spécialiste du combat à deux armes et un maître de la vitesse. Lors de l'attaque ataphade, il n'était pas à Kalat Ashir. Devant les accusations de trahison qui frappait son ordre, il se livra de lui-même pour défendre devant la justice l'honneur des Faris Rautha. Le procès qui s'ensuivit conclut à sa culpabilité (ainsi que ses compagnons par contumace). Il fut jeté en prison où il mourut. Procès truqué dit la Confrérie Rautha.
- Le Chevalier au renard (Nireg) portait la pierre d'ombre. Fin diplomate, c'était un maître de la furtivité. En mission diplomatique au Qaradol pendant l'attaque ataphade, il échappa longtemps à Keyn. Fondateur de la Confrérie Rautha, il lutta dans la clandestinité. Il finit par tomber au bout de trois ans dans un piège tendu par Urik et Keyn en se rendant à l'invitation du Chevalier à la grenouille.
- Le Chevalier à la grenouille (Yauganet Raminand) portait la pierre de vitalité. C'était un paladin mystique qui commandait à l'eau. Étant absent lors de l'attaque ataphade, il put échapper aux recherches pendant trois ans grâce à son réseau de relations. Il fut retrouvé par Keyn juste au moment où il venait de contacter le Chevalier au renard et de lui fixer un rendez-vous sur l'île de Murenshi. Keyn et ses troupes tendirent une embuscade aux deux chevaliers et les tuèrent.
- Le Chevalier au serpent (Dranem) portait la pierre d'apparence. Maître du déguisement et de l'infiltration, il recherchait la frappe unique, soudaine et létale. Il imposa à Urik une guérilla implacable qui dura cinq ans. Insaisissable, il monta un plan pour assassiner Urik lui-même. Bien que très bien conçu, Urik en réchappa, grâce à ses puissants pouvoirs de sorciers qu'il révéla à cette occasion. Dranem fut ensuite exécuté et son action légitima les persécutions contre les Faris Rautha et la Confrérie Rautha.
- Le Chevalier à l'écureuil (Uyok) portait la pierre de contact. Il était le coordonnateur des faris rautha, l'oreille à leur écoute et la voix qui les guide. Il peut contacter à distance tous les autres faris rautha. Pourchassé par Keyn, il disparut mystérieusement il y a plus de 15 ans. Le bruit court qu'on l'aurait revu à Tusmit en compagnie de l'ancien pasha Jadhim.

PLAYER HANDOUT 2-1

MÉTA-ORG : CONFRÉRIE RAUTHA

Informations communiquées par la Confrérie Rautha :

Confrérie Rautha

Des douze faris rautha, neuf furent tués par Urik Ashir, Keyn Ashir ou leurs sbires. Nous n'avions pas de nouvelles des trois autres jusqu'à l'année dernière : le Chevalier à l'écureuil, Uyok, a été retrouvé. Il avait été plongé dans une stase magique, une sorte de sommeil surnaturel pendant lequel on ne vieillit pas, par des mages du Zashassar, alors qu'Uyok était poursuivi par Keyn Ashir et ses cavaliers-tonnerre. Il put se réfugier à Tusmit. Le pouvoir du faris à l'écureuil est de coordonner tous les autres faris rautha. Grâce à la pierre de contact, il peut communiquer à distance avec les autres chevaliers de l'ordre. C'est ainsi qu'il découvrit que le Chevalier à l'ours était sûrement mort, mais que sa gemme n'avait pas été absorbée par Keyn comme les neuf autres. Il communiqua aussi à distance avec le seul autre faris rautha survivant : le Chevalier au tigre. Hélas, celui-ci a sombré dans le Mal. Il a juré de se venger non seulement d'Urik mais aussi de tous les faris, les qadi et de tout le Califat. Il a levé une armée dans l'Udgru, une armée de bandits, de proscrits et de serviteurs du Mal. Lui-même adore maintenant le dieu sombre, le dieu des ténèbres et de la corruption. Drashir, le chevalier au tigre, n'est autre que le terrible Chevalier noir qui terrorise l'Udgru et ses abords. La Confrérie Rautha a décidé, selon les conseils d'Uyok, d'essayer de délivrer Drashir de l'emprise du Mal et de le ramener dans le droit chemin. Ainsi, nous aurions un faris rautha de plus et nous aurions éliminé le péril du Chevalier noir. Nous avons secrètement proposé au Califat de le débarrasser du Chevalier noir. Nous demandons en échange que le Calife reconnaisse Lybak Ashir comme héritier légitime du Dezbat au lieu du traître Urik. Lybak est le fils de l'ancien seigneur du Dezbat, Nérin Ashir, fils que l'on croyait perdu mais qui fut sauvé par le chevalier au loup, Sid-Allagh, lors de la chute de la Maison Prime Ashir (Urik ne faisant partie que de la Maison Seconde d'Ashir). Lybak fut retrouvé il y a quelques années au Monastère de Glendaloch où il était caché et son éducation fut confiée à Sharkagn, le dragon fidèle à Nérin. Nous demandons aussi que les persécutions cessent contre notre Confrérie. Nous te demandons d'assister Gebril Al Mofiss et Uyok dans ces négociations avec les représentants du Califat afin de conclure un pacte satisfaisant pour nous. Par ailleurs, Urik Ashir est un traître qui s'est allié aux Ataphades. Ce sont eux qui l'ont aidé à prendre le trône du Dezbat et maintenant, Urik leur est redevable et les aide secrètement. Il nous est difficile de le prouver mais c'est la triste vérité. Par ailleurs, la Confrérie devra honorer sa part du marché : retourner le Chevalier noir. Nous devons d'abord savoir comment et pourquoi Drashir a sombré dans le Mal. Uyok pense qu'il peut être utile de retrouver ce qui peut rappeler à Drashir son passé et notamment de retrouver sa femme et son fils. Tous deux ont disparu dès les premières persécutions contre les faris rautha, il y a 19 ans. Sa femme s'appelait Aldeluzya. Elle doit avoir aujourd'hui une quarantaine d'années. Son fils n'avait que six ans à l'époque. S'il est encore en vie, ce doit être un homme de 25 ans. Tu pourras t'entourer de compagnons de confiance. Tu as l'autorisation de révéler ces informations pendant le Conseil de l'Ombre si tu le juges opportun. Le Conseil de l'Ombre aura lieu au Monastère de l'Ombre. Les moines de cet ordre sont neutres dans toute cette histoire et garantiront la sécurité du Conseil.

PLAYER HANDOUT 2-2

MÉTA-ORG : ZASHASSAR

Informations communiquées par le Zashassar :

Zashassar

Une organisation clandestine, la Confrérie Rautha, prétend avoir le moyen de nous débarrasser du Chevalier noir. Elle demande en échange que le Califat cesse les poursuites contre elle et que le Calife reconnaisse que l'actuel seigneur du Dezbat, Urik Ashir, est un usurpateur et que l'héritier légitime est une autre personne que la Confrérie aurait entre ses mains. Cette Confrérie prétend aussi qu'Urik est un traître allié aux Ataphades. Cette dernière assertion est vraie mais les preuves sont difficiles à exhiber pour le moment. La Confrérie Rautha défend les intérêts des chevaliers-gemme, les faris rautha d'antan et prétend qu'ils sont toujours restés loyaux. Les faris rauthas sont tous morts ou ont disparu il y a environ 19 ans mais l'un d'eux a été retrouvé par la Confrérie Rautha l'année dernière ; il s'agit d'Uyok, le chevalier à l'écreuil. Nous l'avions plongé dans une stase magique d'une part pour lui sauver la vie (en effet, des cavaliers-tonnerre menés par Keyn étaient sur ses traces) et d'autre part parce qu'il prétendait détenir un de nos secrets (il prétendait que nous détenions la Coupe et le Talisman d'Al'Akbar ou une élucubration de ce genre) et qu'il aurait été désastreux que ses propos puissent se propager. Le Zashassar accepte de conclure un pacte avec la Confrérie Rautha et de leur accorder ce qu'ils demandent, à la condition expresse que cette histoire de secret soit définitivement oublié et qu'Uyok et ses complices renoncent à en parler à quiconque et qu'ils s'engagent à ne plus jamais s'en préoccuper. Cet engagement doit être inclus dans le pacte qui sera conclu lors du Conseil de l'Ombre. Autrement, le Zashassar opposera son veto à tout accord. Vous êtes chargé de représenter notre Ordre lors du Conseil de l'Ombre qui doit réunir les représentants de la Confrérie Rautha et ceux du Califat. Vous êtes chargé de veiller à ce que notre position soit respectée. La question de la légitimité du seigneur du Dezbat n'est pas de notre compétence directe même si nous aimerions que le traître Urik soit éliminé pour faciliter notre combat contre les sorciers ataphades. À part les divagations d'Uyok sur ce prétendu secret qu'il nous aurait extorqué (et il est impératif que ces divagations cessent à tout jamais), le Zashassar n'a rien contre la Confrérie Rautha. D'après les négociations préliminaires avec la Confrérie Rautha, il faudrait enquêter sur le passé du Chevalier noir. Une source d'information possible serait d'interroger l'un des premiers lieutenants du Chevalier noir, un sinistre individu du nom de Xor. Nous l'avons capturé avec grande difficulté, et, compte tenu de la dangerosité de ce personnage, nous avons trouvé un moyen de le mettre hors d'état de nuire sans qu'il puisse être libéré ou ressuscité ; nous l'avons jeté dans le demi-plan d'où l'on ne sort pas (sans notre accord). Ce demi-plan est accessible par la tapisserie que nous gardons au sein du Zashassar. Si un pacte est conclu, nous sommes d'accord pour qu'un groupe d'individus loyaux aille dans ce demi-plan pour retrouver Xor et l'interroger. Vous êtes autorisé à participer à la quête visant à éliminer le péril du Chevalier noir. Vous avez l'autorisation de communiquer ces informations pendant le Conseil de l'Ombre si vous le jugez opportun.

PLAYER HANDOUT 2-3

META-ORG : CLERGÉ DE LA FOI EXALTÉE

Informations communiquées par le Clergé de la Foi exaltée :

Clergé de la Foi exaltée

Vous allez représenter le gouvernement d'Ekbir dans des négociations avec la Confrérie Rautha et les principales organisations du Califat. Ceci aura lieu dans un lieu neutre, le Monastère de l'Ombre et aura pour nom Conseil de l'Ombre. Voici vos instructions, suivez-les à la lettre, le Grand Vizir compte sur vous et sur vos talents de négociateur ! Une organisation clandestine, la Confrérie Rautha, prétend avoir le moyen de nous débarrasser du Chevalier noir. Elle demande en échange que le Califat cesse les poursuites contre elle et que le Calife reconnaisse que l'actuel seigneur du Dezbab, Urik Ashir, est un usurpateur et que l'héritier légitime est une autre personne que la Confrérie aurait entre ses mains. Cette Confrérie prétend aussi qu'Urik est un traître allié aux Ataphades. C'est probablement vrai mais le Calife ne peut pas pour l'heure punir le traître, sans risquer une guerre civile contre l'armée du Dezbab en pleine guerre contre les Ataphades. Il faudrait renverser Urik avec l'accord de la majorité des soldats et des notables du Dezbab pour éviter un bain de sang sur le territoire même du Califat dont les Ataphades pourraient tirer parti. Nous devons donc agir avec prudence, sous le sceau du secret, pour obtenir un dénouement favorable. Il faut d'abord s'assurer que ce prétendu héritier légitime est bien ce qu'il prétend être, c'est-à-dire le fils de Nérim. Il faut s'assurer aussi qu'il est capable de gouverner le Dezbab avec force et sagesse. De plus, il faut trouver un moyen de proclamer cet héritier seigneur du Dezbab sans risquer d'être désavoué par les soldats et les notables du Dezbab. Il ne faut pas heurter de front l'actuel pouvoir du Dezbab pour ne pas précipiter une guerre ouverte. N'obligeons pas Urik à jouer cartes sur tables tout de suite. Nous ne sommes pas prêts à voir surgir une armée ataphade en plein Dezbab, à un jour de cheval de la ville sainte d'Ekbir, pour soutenir et renforcer l'armée d'Urik ! Avançons à couvert et maintenons les apparences de la légalité (c'est-à-dire la reconnaissance de la légitimité d'Urik) jusqu'à ce que nous ayons trouvé le moyen de faire triompher la vérité, le droit et le Bien. Pour l'instant, quelle que soit l'issue du Conseil de l'Ombre, la personne sacrée du Calife ne doit pas être mêlée à tout ça ! Le Calife doit rester en dehors de ce Conseil et d'un éventuel pacte. Vous allez représenter, non pas Sa Sublime Magnificence, mais seulement le Grand Vizir Haoktyar Yundilla. Vous défendrez la position du gouvernement d'Ekbir mais seulement au nom du Grand Vizir. En aucun cas, le Calife ne doit être compromis dans des complots secrets avant que le moment favorable ne survienne ! Voici ce que vous pouvez accorder comme concession envers la Confrérie Rautha : la Confrérie Rautha restera officiellement hors-la-loi mais en pratique il n'y aura aucune poursuite active contre elle et tout membre capturé sera discrètement relâché. Urik restera officiellement seigneur légitime du Dezbab jusque ce qu'une stratégie crédible et efficace de renversement soit trouvée. En attendant, le Grand Vizir considèrera avec bienveillance, mais dans le plus grand secret, l'héritier légitime de Nérim Ashir, pour peu que la preuve de sa filiation soit donnée. L'officialisation de tout ceci sera conditionnée à l'élimination, comme promis, du péril constitué par le Chevalier noir. Vous êtes autorisé à participer à la quête visant à éliminer le péril du Chevalier noir. Nos informations semblent montrer que le Chevalier noir est soutenu par un riche marchand du Mouqollad du nom de Faruk Al Tureim. Il est à la tête d'un puissant consortium, le consortium Faruk Al Tureim, basé à Zeif mais qui s'étend rapidement dans les pays bakluniens. Il est présent sur le territoire du Califat, surtout à Kofeh, et aussi à Tusmit. Il joue un rôle dans la guerre civile qui fait rage à Tusmit. Pour aider l'actuel pasha, il aurait incité le Chevalier noir à attaquer les Elfes de l'Udgru tusman qui soutiennent l'ancien pasha Jadhim qui cherche à récupérer son trône. Des informations font penser que ce Faruk Al Tureim est un individu hautement maléfique dont il ne faut en aucun cas sous-estimer le pouvoir ! Nous pensons qu'il existe un lien fort entre lui et le Chevalier noir. Vous avez l'autorisation de communiquer ces informations pendant le Conseil de l'Ombre si vous le jugez opportun.

PLAYER HANDOUT 2–4 MÉTA–ORG : FARIS D’EKIBIR

Informations communiquées par les confréries de faris d’Ekibir :

Faris d’Ekibir

Vous allez représenter les confréries de faris d’Ekibir à une négociation secrète avec la Confrérie Rautha. Ceci aura lieu au Monastère de l’Ombre et sera appelé Conseil de l’Ombre. La Confrérie Rautha défend la mémoire des faris rautha, un ordre de faris propre au Dezbat, qui fut dissous il y a 19 ans pour cause de haute trahison envers la Maison Prime d’Ashir qui régnait alors sur le Dezbat. Cette Confrérie prétend aussi que l’actuel seigneur du Dezbat, Urik Ashir, de la Maison Seconde d’Ashir et cousin du défunt seigneur Nérim Ashir, serait un traître et un usurpateur. Les faris n’ont aucune sympathie pour Urik Ashir. La Confrérie de la Coupe et du Talisman le considère même comme un individu malfaisant dont les rapports avec les Ataphades sont pour le moins ambiguës. Les confréries de faris souhaiteraient bien évidemment que l’innocence des faris rautha soit prouvée et leur ordre restauré et lavé de toute accusation s’il est vrai qu’ils furent accusés à tort. Les sheiks des faris ne verraient pas d’un mauvais œil qu’Urik soit déclaré traître et usurpateur si cela était vrai et ils soutiendraient un héritier légitime s’il en existait un. Cependant, les sheiks recommandent la plus grande prudence dans le contexte délicat de la guerre contre les Ataphades. Urik Ashir est un seigneur puissant et il dispose d’une forte armée, notamment les redoutables cavaliers-tonnerre. Il serait bon que tout ceci restât secret le temps que la vérité soit clairement établie et prête à éclater au grand jour. Vous êtes donc autorisé à apporter le soutien officieux (mais secret) des confréries de faris à la Confrérie Rautha si celle-ci peut apporter la preuve de ses dires et à condition que le représentant du gouvernement d’Ekibir donne un accord similaire à un soutien secret. Vous êtes naturellement encouragé à participer activement à toute quête visant à nous débarrasser du Chevalier noir. Les faris de l’ordre de la Coupe et du Talisman, qui connaissent bien le Dezbat, recommandent fortement de consulter les oracles rendus par les devineresses du temple d’Istus à Yalas. Toute quête sur un sujet aussi important que le Chevalier noir bénéficierait grandement de leurs talents divinatoires. Les confréries de faris sont prêtes à financer collectivement la consultation des oracles de Yalas.

PLAYER HANDOUT 2-5

META-ORG : 'ASKAR ET MARINE D'EKBITR

Informations communiquées par le 'Askar et la Marine d'Ekbitr :

'Askar et Marine d'Ekbitr

Vous allez représenter l'armée/la marine du Califat lors d'un conseil secret qui aura lieu au Monastère de l'Ombre. Ce conseil, appelé Conseil de l'Ombre, réunira les représentants des principales organisations du Califat et l'organisation clandestine appelée Confrérie Rautha. La position de l'armée/la marine que vous aurez à défendre est simple : Éliminer la menace du Chevalier noir est capital. Tout doit être mis en œuvre pour cela. En effet, étant engagé dans une guerre totale contre les Ataphades, nous sommes dégarnis du côté de l'Udgru et donc vulnérables aux attaques de l'armée du Chevalier noir. Deuxièmement, nous ne pouvons pas prendre le risque d'avoir l'armée du Dezbat contre nous. Outre que cette armée est forte, notamment par son régiment d'élite de cavaliers-tonnerre, une guerre contre le Dezbat nous obligerait à ramener des troupes engagées contre les Ataphades. De plus, si les bruits qui font état d'une alliance secrète entre Urik et les Ataphades sont vrais, une guerre ouverte contre Urik ferait courir le risque de voir des armées ataphades débarquer librement au Dezbat, sans obstacle ni résistance. Ces Ataphades renforceraient l'armée du Dezbat et ouvriraient un second front sanglant à une journée de cheval à peine de la ville sainte d'Ekbitr ! De plus, une jonction éventuelle avec les armées du Chevalier noir (si une telle alliance est concevable) serait encore pire ! C'est un très grand risque et les destructions sur notre propre territoire seraient considérables. Pour l'instant, Urik ne se dévoile pas au grand jour et garde toutes les apparences de la loyauté. Attendons d'avoir toutes les cartes en main pour se dévoiler (si ce qu'on dit sur Urik est vrai). Nous conseillons la prudence et le secret. Il nous faut trouver une stratégie gagnante qui minimise nos pertes. Vous êtes naturellement encouragé à participer à toute action qui viserait à mettre fin au pouvoir du Chevalier noir. Nous signalons que les Tagzars, les Nomades-Ours qui vivent encore dans l'Udgru en dépit de tous les dangers, sont souvent engagés par le Califat comme mercenaires dans l'armée où ils combattent généralement loyalement. Ils connaissent bien la forêt de l'Udgru et pourraient être une source d'informations. Vous avez l'autorisation de communiquer ces informations pendant le Conseil de l'Ombre si vous le jugez opportun.

PLAYER HANDOUT 2-6

META-ORG : GARDIENS DES PINACLES

Informations communiquées par les Gardiens des Pinacles :

Gardiens des Pinacles

Vous allez représenter les Gardiens des Pinacles dans des négociations avec la Confrérie Rautha et les représentants du Califat d'Ekbir. Ces négociations s'appelleront Conseil de l'Ombre. Nous sommes favorables à la Confrérie Rautha dans son combat contre Urik Ashir. En effet, nous nous sommes aperçus que ce dernier était secrètement lié aux Ataphades et qu'il facilitait l'implantation de ces derniers au Dezbat. Toutes sortes de pratiques maléfiques se déroulent actuellement dans cette région sans que les autorités locales ne lèvent le petit doigt. Nous ne savons pas si Urik Ashir est oui ou non le seigneur légitime de la province mais ce serait un grand progrès qu'il soit renversé et remplacé par un seigneur plus juste et plus loyal. Concernant le Chevalier noir, nous savons qu'il est en relation avec les Ataphades et qu'il est soutenu par le Consortium Faruk Al Tureim. Faruk Al Tureim est un riche marchand de Zeif que l'on retrouve mêlé à toutes sortes de mauvais coups dans tous les pays bakluniens. Bien qu'il soit officiellement membre du Mouqollad, nous le soupçonnons fortement de disposer de puissants pouvoirs maléfiques. Il se pourrait que Faruk Al Tureim soit le cerveau de toute la coalition maléfique qui sévit autour du Califat, depuis les Ataphades jusqu'au Chevalier noir. Nous avons détecté sa présence au cœur même du Havre noir ataphade, la plus puissante cité ataphade, celle qui arme les terribles Voiles pourpres, où il semble en relation avec le sombre seigneur de cette cité, celui qui se proclame empereur des Ataphades. Au minimum, Faruk Al Tureim fait de la contrebande avec les Ataphades. Mis il y a probablement plus. Il faut savoir qu'au Havre noir se trouve un marché ténébreux : un bazar, un souk où les créatures maléfiques de nombreux plans d'existence, Abysses et Enfers inclus, viennent commercer. Les marchandises échangées sont très souvent des denrées immondes, des substances dangereuses ou interdites, des esclaves, des larves et des âmes. Récemment, nos informateurs nous ont signalé que Faruk Al Tureim s'intéressait de près à un objet acheté sur ce marché par un petit groupe de contrebandiers à des guenaudes noires venant de la Gaste grise (un plan d'existence maléfique). Il semble en fait que Faruk Al Tureim ait été pris de vitesse par ces contrebandiers et qu'il aurait voulu acheter lui-même l'objet en question. Nous n'avons pas pu déterminer la nature exacte de l'objet mais il semblerait qu'il ait servi dans une cérémonie maléfique d'invocation dans la Gaste grise, cérémonie qui aurait impliqué un puissant dragon. La cérémonie ayant échoué, le dragon se serait déchaîné de rage contre les invocateurs et l'objet aurait ainsi été perdu. Les Guenaudes, qui vivent dans la Gaste grise, l'auraient alors retrouvé ou dérobé. Ces contrebandiers ont ensuite quitté les Îles Ataphades en toute hâte et nous pensons qu'ils sont allés à Zeif. Il faut toutefois prendre garde au fait que ce groupe inconnu de contrebandiers, bien que petit, n'est pas composé de petits saints. Seuls, des individus maléfiques peuvent ainsi commercer au Havre noir ataphade. Vous avez l'autorisation de communiquer ces informations pendant le Conseil de l'Ombre si vous le jugez opportun.

PLAYER HANDOUT 2-7

META-ORG : COUR DES MIRACLES

Informations communiquées par la Cour des Miracles :

Cour des Miracles

Vous allez représenter la Cour des Miracles au Conseil de l'Ombre. Il s'agit de négociations secrètes entre les représentants du gouvernement du Califat et la Confrérie Rautha. La Cour des Miracles a été conviée à ces négociations en raison des informations dont elle dispose, notamment sur les marchands du Mouqollad, ces gros porcs qui s'enrichissent honteusement alors que le peuple vit dans la misère ! Il semble que les agissements de l'un de ces marchands intéressent de près beaucoup de monde en haut lieu et notre aide a été jugée précieuse. Ce marchand s'appelle Faruk Al Tureim. Il est à la tête d'un puissant consortium qui porte son nom et qui sévit dans tous les pays bakluniens. Il est basé à Zeif et appartient au Mouqollad. À Ekbir, il est surtout présent à Kofeh mais opère aussi ailleurs et notamment au Dezbab. Ce que nous avons appris de lui, c'est que c'est un enc... de première, aux méthodes douteuses, parfois violentes et qui dispose de pouvoirs maléfiques. Il se livre à de la contrebande avec les Ataphades et nous l'avons combattu pour cela mais c'est un adversaire redoutable. En ce moment, il est venu en force à Kofeh où il est présent en personne avec un grand nombre de sbires. Il semble conduire des négociations musclées avec un autre groupe de fils de p..., d'autres contrebandiers puants, mais moins forts que Faruk Al Tureim. Ce petit groupe de contrebandiers, dont nous ignorons encore l'origine, dispose d'une base à Kofeh, dans une maison voisine du port. C'est sûrement là qu'ils entreposent leurs marchandises et leurs fonds. Ils viennent récemment de recevoir un arrivage de produits douteux par un bateau venant de Zeif. Faruk a rappliqué peu après l'arrivée du bateau. Nous ne savons pas ce que contenait le bateau. Si vous allez enquêter là-bas, allez voir une de nos amies du nom de Jarmina. Elle connaît bien la maison des contrebandiers puisqu'elle y a été servante du temps des anciens propriétaires. Vous la trouverez facilement en vous mettant en contact avec nos amis de Kofeh à la Taverne du port. Pour le reste, Urik Ashir est détesté dans le peuple et nous serions favorables à son renversement. Par ailleurs, toute action contre le Chevalier noir serait la bienvenue. Vous avez l'autorisation de communiquer ces informations pendant le Conseil de l'Ombre si vous le jugez opportun.

PLAYER HANDOUT 2-8

META-ORG : NOBLESSE ET NOBLESSE ROYALE

Informations communiquées par la Noblesse et la Noblesse royale :

Noblesse et Noblesse royale

Vous allez représenter la famille lors du Conseil de l'Ombre qui réunira les représentants du gouvernement du Calife et la Confrérie Rautha. La question de la légitimité du seigneur du Dezbat Urik Ashir nous préoccupe fortement. Avant de conclure à la déchéance d'Urik Ashir et à la proclamation d'un autre héritier légitime, nous exigeons des preuves. Nous refusons de mettre sur le trône du Dezbat un imposteur ou un bâtard. La filiation du prétendant avec l'ancien seigneur Nérin Ashir doit être certaine. Certes, nous préférierions voir un fils de Nérin régner au Dezbat puisque Nérin était de sang royal et que la pérennité de la Maison Prime Ashir serait une excellente nouvelle. Mais Urik est indubitablement cousin de Nérin et appartient à la Maison Seconde Ashir. Par conséquent, il est bien plus digne de régner qu'un imposteur ou un bâtard. La question de la trahison d'Urik est un autre problème. S'il était prouvé qu'Urik est un traître, cela ne légitimerait pas pour autant le prétendant. Si Urik était condamné pour trahison, le pouvoir du Dezbat reviendrait à l'héritier légitime d'Urik. Toute violation sans preuve des droits de succession et des droits du sang entraînerait une guerre civile dans le Califat car les familles nobles ne toléreraient pas que leurs droits légitimes soient ainsi bafoués. Si, en revanche, on pouvait prouver qu'Urik était un usurpateur, alors tout serait différent et l'héritier légitime, le fils de Nérin, aurait le soutien de toute la noblesse du Califat. Par ailleurs, toute entreprise contre le Chevalier noir doit être soutenue.

PLAYER HANDOUT 2-9

AUTRE META-ORG OU SANS META-ORG

Informations communiquées aux personnages sans méta-org ou appartenant à une autre méta-org :

Autre ou Sans

Vous avez été choisi pour participer à des négociations secrètes entre une organisation clandestine à Ekbir, la Confrérie Rautha, et des représentants d'organisations du Califat. Ces négociations auront lieu en terrain neutre, au Monastère de l'Ombre, et seront appelées Conseil de l'Ombre. En cas d'accord, une quête très importante et très ardue débutera pour mettre fin à la menace du Chevalier noir. Vous avez été choisi en raison de vos exploits passés/ de votre neutralité dans ces négociations/ de votre participation aux récents événements ayant vu le retour du Chevalier à l'écureuil Uyok (rayer les mentions inutiles). Votre tâche sera d'abord diplomatique en essayant d'amener les différents participants à un accord. Un pacte doit être scellé. Ensuite, nous comptons sur vous pour tout mettre en œuvre pour mettre fin au pouvoir maléfique du Chevalier noir puisque la Confrérie Rautha prétend avoir un moyen d'y arriver.

PLAYER HANDOUT 3 LA CHANSON

(Sur l'air de la Jument de Michao)

C'est dans vingt ans il reviendra
J'entends le Loup et le Renard chanter (deux derniers : bis)
J'entends le Loup, le Renard et l'Écureuil
J'entends le Loup et le Renard chanter (deux derniers : bis)

C'est dans quinze ans il reviendra
Le Seigneur du Dezbata a tué les Rauthas
Le Seigneur du Dezbata et son demi-frangin
A tué les Rauthas et trahi son cousin (deux derniers : bis)
Lybak viendra, les gars, Lybak viendra
Le Seigneur du Dezbata, il s'en repentira ! (deux derniers : bis)

C'est dans dix ans il reviendra
J'entends le Lion et le Faucon chanter (deux derniers : bis)
J'entends le Lion, le Faucon et la Grenouille
J'entends le Lion et le Faucon chanter (deux derniers : bis)

C'est dans cinq ans il reviendra
L'affreux seigneur Urik a tué les Rauthas
L'affreux seigneur Urik et son demi-frangin
A tué les Rauthas et trahi son cousin (deux derniers : bis)
Lybak viendra, les gars, Lybak viendra
L'affreux seigneur Urik, il s'en repentira ! (deux derniers : bis)

C'est dans quatre ans il reviendra
J'entends le Lièvre et le Serpent chanter (deux derniers : bis)
J'entends le Lièvre, le Serpent et la Tortue
J'entends le Lièvre et le Serpent chanter (deux derniers : bis)

C'est dans trois ans il reviendra
L'usurpateur Urik a tué les Rauthas
L'usurpateur Urik et son demi-frangin
A tué les Rauthas et trahi son cousin (deux derniers : bis)
Lybak viendra, les gars, Lybak viendra
L'usurpateur Urik, il s'en repentira ! (deux derniers : bis)

C'est dans deux ans il reviendra
J'entends le Tigre et le gros Ours chanter (deux derniers : bis)
J'entends le Tigre, le gros Ours et Sanglier
J'entends le Tigre et le gros Ours chanter (deux derniers : bis)

C'est dans un an il reviendra
L'usurpateur Urik a tué les Rauthas
L'usurpateur Urik et son demi-frangin
A tué les Rauthas et trahi son cousin (deux derniers : bis)
Lybak viendra, les gars, Lybak viendra
L'usurpateur Urik, il s'en repentira ! (deux derniers : bis)

PLAYER HANDOUT 4
LETTRE

*Moi, Haoktyar Yundilla, Grand Vizir d'Ekbir, j'ai confié
au porteur de cette lettre une importante mission.*

Que les autorités du Califat lui facilitent sa tâche.

Fait à Ekbir en l'an 1018 AA.

Ce document est valable pendant toute l'année 1018 AA.

Ici apparaît le sceau du Grand Vizir

PLAYER HANDOUT 5 L'INSCRIPTION DU SARCOPHAGE

Texte écrit en ancien baklunite, gravé dans la pierre sur la face interne du couvercle :

La Pierre que je découvris provient d'un temple oublié dans les montagnes des Yatils. Ce temple était jadis dédié au dieu des Ténèbres éternelles. Les prêtres d'alors opéraient un rituel lugubre et dément pour tenter de contacter, voire de libérer, leur terrible dieu. Ce rituel fut consigné dans un livre appelé Lamentations pour Tharizdun disparu. Le rituel utilisait 333 gemmes sacrées de très grande valeur. Ma Pierre est l'une d'elles. Elle recèle un puissant pouvoir maléfique lié au Sombre Dieu. Celui qui possèdera aussi les Lamentations pour Tharizdun disparu pourra libérer cette puissance et, en établissant un lien ténu avec le Sombre Dieu, commander à ses émanations. Qu'il soit su qu'un tel rite peut avoir d'effroyables conséquences et pour celui qui l'accomplit et pour le reste du Monde ! Nul ne peut invoquer le Dieu sombre sans dommage. Toi qui lis ceci, fais preuve de retenue et qu'Al' Akbar te protège !

PLAYER HANDOUT 6
L'ORACLE

Dans d'insondables ténèbres le fauve a dû plonger. Le diable l'enserre et le tient sous son joug. L'étreinte est terrible et la lumière se meurt. Seuls les liens d'un passé oublié pourront la raviver. Ceux qui jadis partageaient sa tanière pourront vous aider. Puis, sur ses pas, en un lieu de ténèbres, vous devrez aller. Un lieu de noirceur où son destin s'est joué. Jadis scellé et amoindri, puis par grande malignité rouvert. À une ancienne mémoire, l'ours pourra amener. Une porte ténébreuse il faudra franchir. La clé il faudra trouver. Seul Sibur en connaissait le secret. Hélas, il l'a emporté dans la tombe.

PLAYER HANDOUT 7 L'INSCRIPTION DE L'ARCHE

Cette inscription est gravée dans la pierre en ancien baklunite :

Moi Artaxoës, le dernier des Grands, j'ai abattu la fille de la Terre et j'ai scellé l'entrée des profondeurs innommables. Toi qui liras cette inscription, ne brise pas mes sceaux et garde-toi d'avancer au-delà. Car en-dessous règne du Sombre Dieu le rejeton.