

EKB5-05 & TUS5-05

# La Mission Tusmane

Une aventure régionale D&D  
LIVING GREYHAWK® en un round  
pour Ekbir et Tusmit

par Jean-Philippe 'JP' Chapleau et Gaël Richard

Serez-vous tentés par une chasse au trésor en compagnie d'un marchand désargenté et de sa charmante épouse ? Cette aventure en Ekbir pour les APL 2-12 se situe dans la trame des Faris Rautha (ou chevaliers métamorphes). Elle prend d'une part la suite de *EKB 5-04 Retour à Castel Ashir* et d'autre part de *TUS4-04 My big fat Tusman wedding* et sera suivie de *EKB 5-06/TUS 5-07 La Mission ekbirienne*.

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

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

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

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

## **Préparation**

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

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

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

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

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

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

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement

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

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

## **Validation**

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

## **Living Greyhawk**

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

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

## **Niveaux Living Greyhawk**

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

1. Déterminez le niveau de personnage pour chacun des PJ participant à l'aventure.
2. Si des PJ apportent des animaux dressés pour le combat (le plus fréquemment des chevaux ou des

chiens de guerre), autres que ceux fournis par une capacité de classe (compagnons animaux, montures de paladin etc.) utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de niveaux à ajouter à la somme des niveaux précédemment calculés. Ajoutez les animaux de chacun des personnages du groupe séparément. Un PJ ne peut avoir que quatre animaux de ce type au maximum et les animaux ayant différents FPs (CRs en anglais) sont ajoutés séparément.

	Effet des animaux sur l'APL	nombre d'animaux			
		1	2	3	4
CR de l'animal	1/4 & 1/6	0	0	0	1
	1/3 & 1/2	0	0	1	1
	1	1	1	2	3
	2	2	3	4	5
	3	3	4	5	6
	4	4	6	7	8
	5	5	7	8	9
	6	6	8	9	10
	7	7	9	10	11

- Ajoutez les résultats 1 et 2, et divisez par le nombre de personnages jouant l'aventure arrondi au supérieur.
- Si vous maîtrisez une table de six PJ, ajoutez un à cette moyenne.

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

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

Note: les aventures LIVING GREYHAWK sont conçues pour des APL supérieurs ou égaux à 2. Trois, quatre ou parfois même cinq personnages de 1<sup>er</sup> niveau

peuvent être mis en difficulté face aux rencontres de l'aventure. Si votre groupe est d'APL 1, il y a deux choses que vous pouvez faire pour améliorer leurs chances.

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

### Unités de Temps et Frais d'entretien

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

## Contexte de l'aventure

### Ekbir

Les Elfes et les adeptes de la Foi véritable (sauf s'ils sont déguisés) subissent une pénalité de -4 sur leurs jets de Diplomatie, Bluff, Perform et Intimide dans tout le Califat d'Ekbir.

Seuls les plus lettrés parlent le Commun. La grande majorité des habitants du Califat ne parlent que le baklunite (équivalent à l'ancien baklunite). Dans le village de Zafreh, où la plus grande partie de l'aventure se déroule, les habitants ne parlent que le baklunite, à l'exception du qadi et du gardien du Mausolée qui parlent aussi le Commun.

Le calendrier le plus usité à Ekbir est la datation d'Al'Akbar (AA). L'an 1 est celui qui a suivi la Dévastation invoquée. C'est aussi l'année durant laquelle Al'Akbar reçut la Coupe et le Talisman.

Ensuite, c'est le calendrier traditionnel baklunien (hégire baklunienne HB) qui est le plus utilisé. L'année commune (AC) n'est quasiment pas employée.

### La Confrérie Rautha

En 577 AC, la dynastie légitime du Dezbat, l'une des quinze provinces d'Ekbir fut remplacée à la suite d'une attaque ataphade par Urik Ashir de la Maison seconde d'Ashir. 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 qui fut sauvé du carnage par Sid-Allagh, le chevalier au loup.

Ce dernier 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. L'un des dirigeants de cette confrérie est le qadi Gebril Al Mofiss, rencontré dans l'aventure *EKB 5-03 La Proie pour l'ombre*.

La Confrérie Rautha apprit que certains des chevaliers-gemme étaient encore en vie. Après de longues recherches, la trace d'Uyok, le Chevalier à l'Écureuil, fut retrouvée. Pourchassés par les Cavaliers-Tonnerre d'Urik Ashir, il s'était dirigé vers Tusmit dans l'espoir d'y trouver asile. Mais les problèmes d'Uyok

empirèrent fortement lorsqu'il s'attira les foudres du Zashassar. Uyok apprit en effet un secret que le Zashassar ne voulait voir dévoiler à aucun prix (ce secret ne sera pas précisé dans cette aventure). Les mages du Zashassar se lancèrent eux aussi à la poursuite d'Uyok. Si le Chevalier à l'Écureuil avait réussi jusque là à échapper aux hommes d'Urik Ashir, se soustraire au Zashassar était au-dessus de ses forces.

Cependant, à la différences des Cavaliers-Tonnerre, le Zashassar ne voulait pas la mort d'Uyok. Les Zashassaris ne sont ni cruels ni inhumains. Ils souhaitaient seulement le capturer pour ensuite lui faire oublier le secret ou le retenir prisonnier. Malheureusement, l'affaire ne put se dérouler comme prévu.

Au moment où Uyok allait franchir la Balshikmund pour gagner Tusmit, poursuivi de très près par les Cavaliers-Tonnerre dirigés par Keyn Ashir, demi-frère d'Urik, il fut rejoint, près d'un village du nom de Zafreh, par des mages du Zashassar. Le Chevalier à l'Écureuil résista tant et si bien que les mages comprirent qu'ils ne pourraient mener leur mission à bien avant l'arrivée imminente des Cavaliers-Tonnerre. Les Zashassaris ne pouvaient pas laisser fuir le faris de peur qu'il ne divulgue le secret mais ne voulaient pas qu'il soit pris par Keyn Ashir et tué. Afin de sauver et la vie d'Uyok et la confidentialité du secret, ils firent appel à l'un des maîtres du Zashassar, le puissant Alik Am'Tktar. Celui-ci se téléporta sur les lieux et jeta sur Uyok un sort d'emprisonnement (*imprisonment*, sort de 9<sup>e</sup> niveau) qui plongea le chevalier-gemme dans un état d'animation suspendue à l'intérieur d'une petite sphère enfouie dans les profondeurs de la Tærre.

Arrivés juste après sur les lieux, les Cavaliers-Tonnerre ne trouvèrent ni le faris rautha ni les Zashassaris. Après de longues et infructueuses recherches, ils durent se rendre à l'évidence: le Chevalier à l'Écureuil avait disparu sans laisser de traces !

Le lieu au-dessus duquel les Zashassaris avaient emprisonné Uyok était le mausolée d'un amir mort en 2975 HB (738 AA, 316 AC) dans la forteresse du village de Zafreh. Peu de temps après ces événements, le Zashassar apposa son sceau et divers symboles pour marquer le lieu afin que, dans le futur, l'Ordre puisse aisément retrouver l'endroit au cas où la décision de libérer le faris rautha était prise. En fait, les maîtres du Zashassar décidèrent que, compte tenu que les autorités du Dezbat avaient condamné à mort par contumace tous les Faris Rautha, il valait mieux laisser Uyok là où il était. Le libérer sans le remettre aux mains

d'Urik aurait placé l'Ordre dans l'illégalité. Le Calife aurait peut-être contraint les Zashassar à livrer le chevalier-gemme. Finalement, dans sa stase, non seulement la vie d'Uyok était sauvegardée mais le secret était parfaitement protégé. L'affaire ayant été jugée ainsi, un épais dossier fut rédigé et archivé dans les profondeurs du Zashassar. Personne ne se préoccupa plus du Chevalier à l'Écureuil.

Après bien des efforts, la Confrérie Rautha apprit où et comment Uyok avait été emprisonné par le Zashassar. Étant impuissante à lancer le sort de libération (*freedom*, sort de 9<sup>e</sup> niveau !), les membres de la Confrérie imaginèrent un stratagème: attirer des aventuriers pour de fausses raisons et les inciter à lancer le sort. Les membres de la Confrérie espéraient qu'un jour, des aventuriers assez puissants viendraient et seraient capables de libérer Uyok. Il suffirait aux membres de la Confrérie d'être présents sur les lieux et de récupérer le Chevalier à l'Écureuil. Ils rédigèrent de fausses cartes au trésor et les disséminèrent pour qu'elles tombent entre les mains d'aventuriers avides. Bien sûr, aucune de ces cartes ne dévoilait la vérité sur le faris rautha. Elles se contentaient d'indiquer le lieu en faisant miroiter la présence d'un important trésor.

Au fil des années, des aventuriers vinrent effectivement sur les lieux, au Mausolée de Zafreh, grâce à la fausse carte. Aucun ne fut assez puissant pour briser la magie du Zashassar. La Confrérie Rautha désespéra et jugea que ce procédé ne marcherait finalement pas. Ils finirent par trouver des alliés en la personne des mages du Zawiyar (Order of Pure Blood à Tusmit). Finalement, un puissant mage du Zawiyar vint en personne, à la demande de l'un des dirigeants de la Confrérie Rautha, un qadi nommé Gebril Al Mofiss (les raisons qui ont poussé le Zawiyar à aider la Confrérie Rautha ne seront pas révélées dans cette aventure). Il lança le sort de libération et libéra Uyok après 16 années de stase.

Cependant, un nouveau groupe d'aventuriers remontait la piste au faux trésor. En effet, l'une des fausses cartes au trésor était tombée dans les mains d'un certain Jazaar ibn Fadel. C'est ainsi que les aventuriers vont se retrouver mêlés à l'affaire.

### Les Écureuils de Zafreh

Zafreh est envahi d'écureuils. Ce sont de vrais écureuils. Si les personnages peuvent discuter avec eux, ils apprennent que les écureuils ont ressenti le besoin de venir par ici. Un jet de Connaissance (nature) ou Survival DC 10 permet de savoir que la

concentration d'écureuils est anormalement élevée aux alentours du village de Zafreh.

Lors de son arrivée à Zafreh, le Chevalier à l'Écureuil a appelé magiquement tous ces écureuils pour brouiller les pistes lorsqu'il a appris l'arrivée des cavaliers-tonnerre. Comme il peut se transformer en écureuil, il peut plus facilement échapper aux recherches du redoutable Garumash, le chasseur et limier d'Urik Ashir, et du tout aussi redoutable Keyn Ashir, amir capitaine des armées du Dezbat (et disposant de moyens magiques pour pister Uyok).

Il y a eu une pullulation d'écureuils il y a seize ans, un peu comme lors de cette aventure. Les villageois ont appelé cette année « l'année de l'écureuil ». Ils n'ont aucune explication quant à la cause réelle de la présence de tous ces animaux.

Lorsque les aventuriers seront dans le village ou dans la forteresse, n'omettez pas de signaler qu'ils aperçoivent de nombreux écureuils (qui courent sur le toit des maisons, dans les ruines du château et même sur le dôme du Mausolée).

### La carte au Trésor de Jazaar

La carte au trésor est un faux. Cependant, à l'insu de la Confrérie Rautha, il y a vraiment un trésor à trouver, mais pas dans le Mausolée. Le Mausolée se trouve dans une forteresse en ruine dont l'histoire est contée dans le **Document pour les joueurs n°2: Les tragiques événements de 2975 HB**. Le trésor est le butin de l'une des victoires des soldats de la forteresse d'il y a trois siècles contre la Horde d'Airain. Il fut caché juste avant que les soldats soient traîtreusement massacrés. Depuis, personne ne connaît son emplacement et il est oublié de tous (ou presque). Il est tout de même indispensable d'aller au fond du Mausolée pour savoir où se trouve le vrai trésor.

### La Stèle de Zafreh

À Zafreh se trouve une stèle sur laquelle sont inscrits de précieuses informations pour trouver le vrai trésor. Malheureusement, cette stèle a été brisée en deux morceaux en 489 AC (911 AA, 3248 HB) par un fort tremblement de terre.

En 911 AA, le plus gros morceau de la stèle a été réemployé à l'époque par le boulanger pour reconstruire son four. L'autre morceau a été jeté dans le puits. Les deux seuls bâtiments de pierre du village sont le temple et le four du boulanger (c'est visible pour quelqu'un qui se pose la question). Le puits aussi est en

Pierre mais en petit appareil (a priori trop petit pour être un morceau de la grande stèle).

Aujourd'hui seuls le doyen et sa femme ont quelques souvenirs de l'époque transmis par des personnes présentes à l'époque.

### **Lubash le voleur**

Lubash était un voleur et pillier de tombes d'Olidammara, qui s'était établi ici parce qu'il était sur la piste du trésor (le vrai). Il déroba la clé qui désamorce les pièges mécaniques au gardien du Mausolée d'alors en s'y prenant avec tant d'habileté que la victime fut persuadée de l'avoir égarée.

Mais il fut repoussé par les pièges magiques. Finalement rattrapé par son passé, il fut pendu pour profanation de temple et vol d'objets sacrés.

Sa famille, autorisée à rester au village fut honnie. Sa petite-fille, Fawala, devint, comme sa mère, une adepte de Myhrisse et vit toujours au village. Rapidement orpheline et mal considérée par les autres villageois, elle mena une vie dissolue.

Elle répète à plusieurs personnes (ses amants notamment) l'histoire que lui racontait son grand-père sur le trésor caché de la forteresse, mais personne ne veut croire ses histoires de bonne femme.

Un jet de connaissance bardique ou de connaissance (local/vtf) DC 20 permet de savoir que Lubash était un fameux voleur, pillier de tombes et de temples, du culte d'Olidammara. Accordez un bonus de circonstance de +5 aux membres d'un culte dédié à Olidammara. Il fut pendu pour vol d'objets sacrés et profanation.

### **Jazaar ibn Fadel**

Jazaar ibn Fadel est un marchand tusman du Consortium du Mouqollad qui s'occupe d'articles équestres tels que des selles, des sacoches de selle ou des chariots. C'est un adepte zélé de la Foi exaltée qui vilipende la Foi véritable.

L'année dernière, à la suite de la mort de son frère, il quitta Tusmit (cf. *TUS4-04 My big fat Tusman wedding*). Après avoir été arrêté pour le meurtre de son frère, il s'évada mystérieusement de sa prison et se rendit dans la ville sainte d'Ekbir où il continua sa vie normalement.

Plein de remords pour certaines choses qu'il commit, il entra dans une confrérie religieuse akbarite pour expier ses fautes. Cette confrérie pousse à l'extrême

l'observance des quatre piliers du Dragon. Par la confrérie, Jazaar rencontra une jeune femme dénommée Affa qui a servi comme 'askari pendant quelques années. Ce fut un coup de foudre réciproque. Ils se marièrent rapidement.

Aveuglé par l'amour, il négligea quelque peu ses affaires et, lorsque Ket envahit Tusmit, son commerce se dégrada. Il perdit de plus en plus d'argent dans une série d'accords commerciaux désavantageux. Il est maintenant presque brisé. Il a dû licencier ses employés. Il ne lui reste qu'une maison presque vide.

Cette ruine le met dans une situation inconfortable en ce sens qu'il est sur le point de briser deux des quatre piliers du Dragon. S'il se retrouvait complètement ruiné, il perdrait la face et sa famille serait déshonorée, ce qu'il ne pourrait pas accepter.

Cherchant ce qu'il pourrait bien vendre, Jazaar tomba sur une vieille carte au trésor que sa femme trouva à l'époque où elle menait une vie aventureuse. Il décida d'engager des aventuriers pour l'aider à retrouver le trésor.

### **L'Étoile divine**

L'Étoile divine (nom de la confrérie) pousse à l'extrême l'observance des quatre piliers du Dragon. Cette petite confrérie a peu d'adepte en dehors de la ville sainte. Elle considère que honneur et famille sont les deux piliers les plus importants. Beaucoup de ceux qui entrent dans la confrérie cherchent la redemption pour des fautes passées. Pour cela, ils refusent de combattre ou même de porter des armes.

### **La Situation à Tusmit**

Tusmit est un pays en plein désarroi. Une partie de l'armée est en rébellion. Les Incendiaires ont été vaincus mais beaucoup prouvent encore la contrée. Les cultes d'Al'Akbar continuent de se disputer. Beaucoup de Nains quittent le pays pour les terres de Khund. Enfin, le pacha semble lointain et indifférent aux problèmes de son pays.

Le commerce a repris depuis peu mais la prospérité ne reviendra pas avant longtemps. Le pays a bien besoin de quelques années de paix.

Blashikdur est une ville où règne la loi martiale. À cause de la menace d'une attaque des elfes de l'Udgru, le sheik a confié le commandement au chef des Guetteurs des eaux, Kazarai al-Liwa'.

## **La Situation à Ekbir**

Le Califat d'Ekbir est en guerre avec les Ataphades. Une grande flotte de guerre a été rassemblée et a embarqué une forte armée. À cause de cette guerre, l'attention du calife est portée ailleurs. Il n'accorde que peu d'intérêt aux querelles entre certains de ses vassaux.

## **Le Zashassar d'Ekbir**

Le Zashassar d'Ekbir est l'une des plus puissantes guildes de magie de la Flanese. On dit qu'elle conserve en son sein certains des plus terribles secrets magiques de l'antique empire baklunien. Le Zashassar est situé dans la ville sainte, dans un inaccessible palais de marbre blanc, surmonté d'une immense coupole et environné de trois minarets. Ses membres, les Zashassaris, sont soumis à une discipline d'une extrême rigueur. Ils sont habituellement vêtus d'une robe à capuchon de couleur noire.

## **L'Assassin**

L'assassin a été engagé par des intérêts tusmans et cherchent à tuer à la fois Jazaar et sa femme. Il appartient à un culte secret voué à Xan Yae et à son ami le Seigneur des chats (le Shah des chats). Ce culte est appelé à Tusmit, Fantômes de Xan Yae et à Ekbir, Fraternité féline. Leur existence n'a jamais été véritablement prouvée et leurs objectifs ne sont pas connus.

Les Fantômes sont une organisation secrète opérant surtout à Tusmit et à Ekbir.

Leurs motivations ne seront pas révélées dans cette aventure.

# **Résumé de l'aventure**

## **Introduction :**

Les héros sont conviés à venir dans la maison d'un marchand du Mouqollad à Ekbir. Il est évident que ce marchand fut autrefois très riche. Il demande aux aventuriers de l'escorter, lui et son épouse, jusqu'à un lieu situé près de la ville tusmane de Blashikdur. Il possède une vieille carte qui désigne un ancien mausolée dans une région boisée à trois jours de Blashikdur mais du côté ekbirien.

## **Rencontre 1 : Information**

Cette rencontre rassemble les informations qu'il est possible de récolter dans la ville d'Ekbir. Elle présente

beaucoup d'occasions d'enquêter pour les aventuriers. Ceux-ci ont la possibilité de se mettre au courant des événements actuels.

## **Rencontre 2 : Le Prêtre de Mouqol**

Durant leur voyage vers l'est du Califat, le groupe s'arrête à une auberge locale. Ils rencontrent un prêtre de Mouqol qui se rend à Ekbir. Le prêtre peut les renseigner sur ce qu'il se passe à Tusmit. C'est une rencontre de rôle-play.

## **Rencontre 3 : L'Assassin**

Pendant la nuit, le groupe est attaqué par un assassin dont le but est de tuer Jazaar et sa femme.

## **Rencontre 4 : Zafreh**

Les aventuriers arrivent finalement dans la forêt et au village de Zafreh. Des événements vont s'y dérouler qui rappelleront aux plus anciens des événements qui se sont déroulés il y a plus de quinze ans. Une enquête peut fournir aux aventuriers des informations précieuses pour comprendre l'histoire.

## **Rencontre 5 : L'Adepté de Myhrisse**

Dans le village de Zafreh, un adepte de Myhrisse est susceptible d'aider les aventuriers à trouver le trésor.

## **Rencontre 6 : L'Arrivée des cavaliers-tonnerre**

Les cavaliers-tonnerre de Keyn Ashir font un passage tonitruant dans le village de Zafreh.

## **Rencontre 7 : Le Chasseur malin**

Un villageois peut fournir aux aventuriers des informations précieuses pour les aider à comprendre les événements passés et présents.

## **Rencontre 8 : Le Mausolée**

Les aventuriers explorent le mausolée de Zafreh.

## **Rencontre 9 : La Crypte**

Les aventuriers explorent la crypte du Mausolée.

## **Rencontre 10 : Le Trésor**

S'ils se sont bien débrouillés, ils trouvent le trésor de la forteresse. Sinon, ils rentrent bredouilles.

## **Conclusion**

Jazaar remercie les aventuriers et leur dit qu'il a quelques amis à Blashikdur qu'ils devraient rencontrer.

# Introduction

## Avant de commencer

Déterminer si le groupe est plutôt ekbirien, tusman ou d'ailleurs. Si vous avez un groupe mélangé, dirigez-le selon l'introduction correspondant à la majorité des personnages. En cas d'égalité ou si les personnages ne sont ni ekbiriens ni tusmans, jouez l'introduction correspondant au pays dans lequel la partie se déroule (France = Ekbir, Québec = Tusmit).

Demandez avant la partie si l'un des personnages a joué *TUS4-04 My big fat Tusman Wedding* et à quelle méta-org le personnage appartient.

Donnez la possibilité aux joueurs de présenter leur personnage avant le début de l'aventure. Le début de l'aventure suppose que les personnages se connaissent déjà.

Déterminez quel personnage sera abordé en premier par Jazaar. Il essaiera d'aborder en priorité un qadi. Sinon, il choisira dans l'ordre de priorité décroissante : un baklunien, un humain non baklunien, un nain, n'importe quel autre race. Jazaar préfère quelqu'un qu'il a déjà rencontré (qui a joué *TUS4-04 My big fat Tusman wedding*). En aucun cas, il abordera un membre de la Foi véritable (sauf si tous les personnages sont de la Foi véritable). Le personnage choisi sera appelé « le Choisi » par la suite.

## Pour les personnages ekbiriens

Lisez ou paraphrasez :

***Vous avez passé la journée dans le marché pour renouveler votre équipement. Vous avez erré d'échoppe en échoppe à la recherche de flèches, de composantes de sorts, de nourriture ou des mille et une choses qu'on peut trouver dans le bazar d'Ekbir.***

La ville connaît un regain de ferveur religieuse et des accès millénaristes. Des prédicateurs parlent de la fin du monde et de repentance sur le Maïdan Al'Akbar. Les gens discutent aussi beaucoup des dernières nouvelles de la guerre contre les Ataphades. À ce propos, on ne sait pas grand chose de sûr. Il semble qu'il n'y ait pas encore eu d'engagement décisif.

## Pour les personnages tusmans

Lisez ou paraphrasez :

***Votre dernier emploi fut une simple escorte de caravane de Vilayad jusqu'à la ville sainte d'Ekbir le***

***long de la Tuflik. Le trajet fut sans histoire et, après reçu votre paie, vous avez promptement refusé l'offre du capitaine Marius de naviguer sur un barijah (barge de rivière tusmane à fond plat) pour retourner à Vilayad, préférant tenter votre chance à Ekbir et essayer de trouver quelque chose de plus intéressant.***

Les aventuriers seront probablement surpris de la ferveur religieuse qui règne à Ekbir (et qui est supérieure à la normale). Sur la grande place (le Maïdan Al'Akbar), des prédicateurs parlent de fin du monde, de repentance et de péchés. Par ailleurs, la guerre en cours alimente les conversations. Il semble toutefois qu'on ne sache rien de vraiment sûr. Il est vraisemblable qu'aucun engagement décisif n'ait encore eu lieu.

## Pour tous les personnages

***Finalement, vous vous arrêtez à une auberge appelée l'Auberge du Marché et située dans le quartier des marchands. Il y est facile de bien manger et surtout de bien boire.***

***La fille de l'aubergiste danse au son d'une petite flute jouée par un jeune barde halfelin. Tout le monde est souriant, ce qui vous change agréablement de la dure vie d'aventurier. Les clients reprennent en chœur la musique, encourageant la fille à danser de plus en plus vite.***

***Un homme avec un turban cachant son visage tapote sur l'épaule de [le Choisi]. « Mon ami, rends-toi demain à la maison d'Ibn Fadel juste après la prière du matin et demande Jazaar. Il t'attendra et te fera une proposition intéressante. Je dois y aller. À demain ! » L'homme s'en va.***

L'homme est Jazaar lui-même. Il rentre chez lui immédiatement après avoir parlé au Choisi. Si les aventuriers l'interceptent avant qu'il n'ait atteint sa maison, Jazaar leur promet de tout leur expliquer demain et que sa vie est en danger dans la rue. Jazaar n'utilise aucun artifice pour s'échapper. Il est juste pressé.

Si les aventuriers souhaitent glaner quelques renseignements dans l'auberge, faites-les lancer un jet de Renseignement sur la table des rumeurs de la rencontre 1 : Information.



## Le Lendemain, après les prières du matin

Lorsque les aventuriers se sont rendus à la maison Ibn Fadel household, ils peuvent constater que l'entretien de celle-ci est un peu négligé.

*La maison Ibn Fadel devait être belle il y a quelques temps mais elle semble maintenant négligée et en train de se dégrader lentement. Les parterres de fleurs sont envahis par les mauvaises herbes, les écuries sont fermées, la peinture des murs s'écaille et les portes grincent horriblement.*

*Le symbole de l'étoile d'Al'Akbar est apposé sur la porte, semblant bénir les visiteurs. Vous n'avez pas le temps de frapper à la porte que celle-ci s'ouvre et qu'un homme richement vêtu apparaît sur le seuil.*

*« Béni soit le Grand Prêtre ! Je vous remercie d'être venus et de donner ainsi à votre malheureux serviteur un nouvel espoir. Entrez, entrez dans ma modeste demeure ! »*

*L'homme vous fait signe d'entrer et il ferme la porte derrière vous. L'intérieur de la maison est juste un peu mieux que l'extérieur, mais les richesses que vous penseriez trouver dans une telle maison sont toutes absentes. Il semble que la famille Ibn Fadel passe des temps difficiles.*

*Il vous montre le chemin d'un grand salon où une jeune femme arborant plusieurs cicatrices de combat avec de beaux vêtements mais sans bijoux est assise à genou sur un petit coussin. L'homme vous fait signe de prendre place sur une série de coussin moelleux mais un peu usés.*

*« Mon nom est Jazaar Ibn Fadel, je suis un marchand du Consortium du Mouqollad, et voici ma charmante épouse Affa. » La femme s'incline en silence.*

*« Comme vous pouvez le constater, nous passons des moments difficiles et je suis à la recherche d'un groupe d'aventuriers. Je ne peux blâmer nul autre que moi-même pour le triste état de mes finances. Le Grand Prêtre impose de rudes sanctions sur moi pour mes péchés d'autrefois. »*

Aux héros qui ont participé à TUS4-04 *My big fat Tusman wedding*, il ajoute:

*« Dans folie, j'ai été trompé. Depuis mon arrivée à Ekbir, j'ai cherché par tous les moyens de trouver le pardon pour mes péchés. Les Grand Prêtre m'a béni en me trouvant une si gentille femme dans la*

*confrérie. Je vous assure que je regrette tout ce qui est arrivé dans le passé. »*

Pour tous:

*« Ma femme et moi sommes membres d'une petite confrérie de dévôt qui s'appelle l'Étoile Divine d'Al'Akbar. La plupart d'entre nous avons des péchés à expier et nous trouvons le pardon dans la plus stricte adhérence aux lois et principes du Grand Prêtre. Pour cette raison, je ne pratique plus les arts martiaux et j'ai cessé de porter des armes. J'ai complètement laissé tomber mon ancienne vie et je ne m'occupe guère plus que de ma famille. »*

*« Mais comme vous pouvez voir, mes affaires ne vont pas bien. Ce serait trop facile de chercher comme excuse la guerre à Tusmit. J'ai vendu presque tout ce que je possédais, espérant voir des jours meilleurs mais ils sont longs à venir et je dois agir maintenant. »*

*« Dans les affaires de ma femme, nous avons trouvé une vieille carte qu'elle a trouvée du temps où elle était aventurière. Nous ne pouvons y aller nous-même car l'endroit est certainement rempli de dangers. »*

*« Je vous fait donc la proposition suivante : vous escortez ma femme et moi jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte, vous trouvez le trésor et nous nous le partageons à part égale. »*

Jazaar espère que les aventuriers accepteront. Si c'est le cas, il répondra à leurs questions du mieux possible.

Qu'est-ce que l'Étoile divine ? Jazaar explique les principes de la confrérie.

Pourquoi nous ? Parce que j'ai entendu parlé de vous (ou je vous ai déjà rencontré), vous avez une réputation d'honnêteté, de personnes fiables acceptant d'aider les malheureux.

Où est-ce ? À quelques jours de Blashikdur près de la forteresse of Dejbak dans le Mazrashan.

De quoi s'agit-il ? C'est une chasse au trésor qui commence dans une forteresse en ruine.

Que voulez-vous de nous ? Ma femme et moi nous refusons de porter des armes. Nous avons besoin d'être protégés. Nous ne pourrions pas explorer l'endroit mais nous monterons la garde et garderons les chevaux.

Pourquoi toutes ces précautions ? Pourquoi avez-vous besoin d'une escorte ? Je crains que certains de mes créanciers me volent le trésor.

**Que gagnerons-nous ?** Nous divisons ce que vous trouverez 50/50. De plus, dès que mes finances iront mieux, je m'assurerai que vous aurez accès à des objets utiles.

**Où allons-nous ?** Dans un petit village près de la rivière Blashikmund du nom de Zafreh.

## Rencontre 1 : Information

### Rumeurs

Si les personnages essaient de glaner des renseignements dans la ville, ils peuvent faire un jet de Renseignements de DC variable. Les personnages qui ne parlent pas le baklunite ont une pénalité de -5 étant donné que la majeure partie des habitants de parlent pas le Commun.

DC5 Vous êtes dans la ville sainte d'Ekbir

DC10 L'Étoile divine est une petite confrérie de la Foi exaltée.

DC 12 Jazaar Ibn Fadel vient de Tusmit. Sa famille est dans le Consortium du Mouqollad Consortium depuis des générations et ils sont tous de la Foi exaltée.

DC15 Les affaires de Jazaar Ibn Fadel ont commencé à mal aller après son mariage avec une ancienne aventurière du nom d'Affa.

DC16 L'Étoile divine observe les préceptes de la foi avec la plus grande rigueur. Ce sont des pacifistes qui refusent de porter des armes.

DC17 La nièce de Jazaar s'est mariée à un Mollah de la Foi véritable en 594 AC.

DC18 (seulement s'ils connaissent le nom de Zafreh) Il y a des rumeurs sur un grand trésor là-bas mais personne n'a jamais pu le trouver. C'est une perte de temps.

DC20 La plupart des frères de l'Étoile divine cherchent la rédemption pour des fautes passées.

DC23 Le seigneur du Dezbat, Urik Ashir s'est récemment rendu à Sefmur où il a rencontré le Pasha de Tusmit. Je pense que le Pasha se cherche des hommes pour réprimer la rébellion qui gronde à Tusmit.

DC25 Affa était autrefois une aventurière. Elle a arrêté après avoir été dominée par une créature et qu'elle ait tué ses compagnons d'aventure. Après être revenu à

Ekbir, elle a cherché à expier en entrant dans l'Étoile divine.

DC28 (seulement pour ceux qui ont entendu le nom de Zafreh) Zafreh... Il n'y aurait pas eu là un massacre dans le temps ?

DC30 Jazaar est recherché à Tusmit pour le meurtre de son frère. Il s'est évadé par des moyens inconnus.

### L'Étoile divine

Le ribat de l'Étoile divine se trouve dans le quartier du Temple. Les portes sont basses, obligeant à se baisser. L'intérieur est très spartiate et utilitaire. Il n'y a qu'un seul prêtre du nom d'Abdos al-ikhwan qui s'occupe des fidèles. Il est très ouvert et amical. Si on lui le demande, il peut expliquer la doctrine de la confrérie.

Si les personnages lui parlent de Jazaar, Abdos explique que c'est lui-même qui lui a indiqué qu'affronter en personne les dangers de la forteresse n'était pas autorisé mais qu'en revanche, il pouvait engager des mercenaires. Jazaar et Affa en étaient enchantés.

Abdos refuse de parler du passé des membres de sa confrérie (y compris du sien). Il dit qu'ils viennent ici pour expier et qu'il ne veut pas savoir pourquoi ils sont là. Il souhaite uniquement qu'ils respectent les quatre piliers du Dragon.

### Le Consortium du Mouqollad

Des Membres du Consortium du Mouqollad (méta-org) peuvent facilement trouver quelqu'un qui leur raconte l'histoire de Jazaar. Ceux qui ne sont pas membres du Consortium doivent dépenser APLx10 po ou un point d'influence avec le Consortium pour obtenir l'information.

S'ils acceptent de parler aux personnages, la plupart des marchands seront intéressés d'apprendre pourquoi les personnages s'intéressent à Jazaar.

Jazaar doit de l'argent à beaucoup d'entre eux. Mais personne ne le pense coupable de quoi que ce soit. Il n'a pas la réputation de jouer ni de boire. La plupart pense que c'est un bon gars mais qu'il est malchanceux. Jazaar n'a pas d'ennemi connu. Il fréquentait des qadis de haut rang et des nobles avant sa ruine.

Tous le considère comme quelqu'un de pieux, fiable et globalement gentil.

## Divination

Les personnages peuvent lancer le sort de *divination* eux-mêmes ou consulter des devins dans un temple d'Istus ou de la Foi exaltée (y compris auprès de Khaofrah le qadi de Zafreh). Ces divinations sont proposées au prix indiqué dans le LGCS. Les personnages peuvent aussi utiliser un point d'influence avec ces cultes pour bénéficier gratuitement de la divination.

Puisque cette aventure se déroule en Ekbir, les points d'influence gagnés à Tusmit ne peuvent pas être utilisés.

**Comment trouver le trésor ?** « Par l'eau et par le feu, la pierre du serment doit être réunie. L'héritage d'un impie peut montrer la voie qui permettra à un martyr d'accomplir finalement son devoir. »

**Le succès de l'aventure :** « Le succès se présente sous de multiples formes. Traverser une rivière ou trouver un trésor constituent deux formes de succès. »

## Rencontre 2 : Le Prêtre de Mouqol

Les personnages se rendent finalement à Zafreh avec Jazaar. En marchant à travers le pays, le voyage prend 10 jours, deux fois moins à cheval.

Chaque nuit, Jazaar et sa femme s'enferment immédiatement dans leur chambre d'auberge et n'en ressortent que le lendemain matin.

Un soir, les personnages font halte dans une auberge où ne se trouve qu'un seul autre occupant, un prêtre tusman de Mouqol du nom de Qwele al-Mouqol qui se rend de Blashikdur à la ville d'Ekbir. Il va y acheter des armes et des armures pour l'armée tusmane. Son sheik lui a ordonné d'acheter les meilleures armures aux prix les plus bas. Il compte engager une escorte et acheter un chariot pour le retour. Il voyage plus vite seul à cheval.

Qwele demande aux aventuriers d'où ils viennent, où ils vont et s'enquiert de ce qu'ils font.

Il peut fournir les informations suivantes sur Tusmit :

- Les Incendiaires, quoique vaincus à Vilayad, représentent encore un danger dans les campagnes tusmanes, surtout près des Yatils, des collines Sehla et des collines Tusmanes.

- Le traité signé à Vilayad est en vigueur et la paix avec Ket est maintenue. La plupart des gens pensent que les Kétites respecteront le traité.
- L'assassinat du roi des elfes Khellersorian par le pacha a provoqué une rébellion des Elfes et l'Udgru est devenue inaccessible.
- Le mariage du roi Khund Barandon et de la dame tusmane Émeraude Pierretonnerre doit avoir lieu soit cette année soit l'an prochain selon le déroulement des combats que les Khund mènent contre les horreurs des Yatils.
- Le nouveau roi des Elfes, Élohir, est un criminel recherché et un traître. Le Pacha a offert une récompense de 25 000 fontaines (po) pour sa tête.
- À cause de la menace des elfes de l'Udgru, la loi martiale a été décrétée à Blashikdur. Plusieurs unités militaires ont été déployées autour de la ville.

Cette rencontre est une rencontre de role-play. Laissez les joueurs se poser des questions à propos du prêtre : qui est-il en réalité ? Que veut-il ? Ne découragez pas la paranoïa naturelle des joueurs.

Qwele est sincèrement intéressé par ce que font les personnages. Ce n'est qu'un voyageur solitaire qui s'ennuit.

**Qwele al-Mouqol:** Clr7, NG, Bluff +10, Diplomacy +6.

## Rencontre 3 : L'Assassin

Une nuit plus tard, les aventuriers sont forcés de passer la nuit dehors. Le temps est beau et la pluie ne menace pas.

### APL2 (EL4)

**Fantôme de Xan Yae :** Humain baklunien Mnk4, hp 35, cf. annexe 1.

### APL4 (EL6)

**Fantôme de Xan Yae :** Humain baklunien Mnk6, hp 51, cf. annexe 1.

### APL6 (EL8)

**Fantôme de Xan Yae :** Humain baklunien Mnk8, hp 67, cf. annexe 1.

### APL8 (EL10)

**Fantôme de Xan Yae :** Humain baklunien Mnk10, hp 83, cf. annexe 1.

### APL10 (EL12)

**Fantôme de Xan Yae :** Humain baklunien Mnk12, hp 99, cf. annexe 1.

### APL12 (EL14)

**Fantôme de Xan Yae :** Humain baklunien Mnk14, hp 115, cf. annexe 1.

**Tactique :** Le fantôme essaie de neutraliser toute sentinelle en utilisant d'abord Stunning Fist et ensuite Flurry of blows pour assommer le personnage. Il n'inflige pas de dégâts léthaux sauf si les aventuriers en infligent. Sa mission est de tuer Jazaar et sa femme mais il s'occupe d'abord de l'escorte.

Si les personnages ne peuvent être atteints pendant la nuit (le groupe a utilisé *rope trick* ou l'un des sorts de *Leomund's house*), il attaque au moment de votre choix, si possible à un moment où les aventuriers sont vulnérables. Le fantôme est rusé et concentré sur sa mission. Il est imitoyable.

Notez qu'aux APL 8 et plus, le fantôme boit une *potion of invisibility* avant le combat, ce qui lui donne un avantage.

Aux APL 10 et plus, il boit aussi une *potion of blur* avant le combat.

### **Trésor :**

**APL 2:** L: ogp; C: ogp; M: *Amulet of natural armor +1* (83.3gp), *bracers of armor +1* (83.3gp)

**APL 4:** L: ogp; C: ogp; M: *Amulet of natural armor +1* (83.3gp), *bracers of armor +1* (83.3gp), *cloak of resistance +1* (83.3gp)

**APL 6:** L: ogp; C: ogp; M: *Amulet of natural armor +2* (166.7gp), *bracers of armor +1* (83.3gp), *cloak of resistance +1* (83.3gp).

**APL 8:** L: ogp; C: ogp; M: *Amulet of natural armor +2* (166.7gp), *bracers of armor +2* (166.7gp), *cloak of resistance +2* (166.7gp).

**APL 10:** L: ogp; C: ogp; M: *Amulet of natural armor +2* (166.7gp), *bracers of armor +2* (166.7gp), *cloak of resistance +2* (166.7gp)

**APL 12:** L: ogp; C: ogp; M: *Amulet of natural armor +2* (166.7gp), *bracers of armor +2* (166.7gp), *cloak of resistance +2* (166.7gp)

**Developpement :** Le fantôme ne porte aucun indice pouvant déterminer son identité à part un tatouage sur son avant-bras gauche représentant un lotus noir. Le lotus noir peut être identifié comme le symbole de Xan

Yae par un jet de Connaissance (religion ou local [VTF]) DC20. Des personnages d'un pays baklunien bénéficient d'un bonus de +5 au jet.

Les membres du culte de Xan Yae et Zuoken ayant lancé un sort de *detect magic* sur le fantôme peuvent voir sur sa paume droite le symbole de la Fraternité féline (Fantômes de Xan Yae) représentant un chat noir. Les membres de la Fraternité féline (fantômes de Xan Yae) voient automatiquement le tatouage sans avoir besoin de magie. Les autres ne voient qu'une faible aura de divination sur sa paume. La magie ne peut être dissipée et disparaît quand le fantôme meurt.

Au cas où les aventuriers seraient vaincus par le fantôme, Affa le tuera 6 rounds plus tard. Elle garde une arme cachée sur elle. Jazaar est surpris de la puissance de sa femme. Affa reste silencieuse, la tête baissée pour le péché horrible qu'elle vient de commettre.

Si le fantôme est pris vivant, il soutiendra s'appeler Ali et qu'il était venu voler la carte de Jazaar. Il ne sait pas pourquoi il fait cela. On lui en a donné l'ordre et il exécute cet ordre. Il dit travailler pour quelqu'un qu'il n'a jamais rencontré (ce qui est vrai, les fantômes ne rencontrent jamais ceux qui les engagent). S'il est magiquement contraint à parler (notez que le fantôme ne parlera jamais de son organisation sauf si on lui en parle spécifiquement), il dira appartenir à un monastère dédié à la Parfaite (Xan Yae).

### La carte de Jazaar

Au matin, Jazaar approche l'un des aventuriers (le Choisi de préférence).

**« Mon ami, après les événements de la nuit dernière, je n'ai pas pu retrouver le sommeil. J'ai pensé que si je venais à mourir durant cette aventure, Affa serait la victime de mes créanciers... Je ne peux accepter cela. »**

**« Seriez-vous prêt à me promettre que vous prendriez soin d'elle si je venais à mourir? Lui trouver l'argent du trésor pour qu'elle puisse vivre libre de toutes dettes. »**

Si les personnages acceptent, Jazaar semble soulagé. Remarquant le Grand Prêtre, il donne au personnage sa carte au trésor. Donnez-leur le **Document pour les joueurs n°1: La Carte de Jazaar**. Il est écrit en ancien baklunite. Un jet réussi de Connaissance (géographie) DC 15 permet de savoir que Zafreh est le nom d'un village et d'une forteresse en ruine situés dans le Califat

d'Ekbir, dans la province du Mazrashan, non loin de la Blashikmund (vous pouvez communiquer au joueur la carte de la région voir **Annexe 5: Carte de la région**). Il fait partie d'un iqta (fief non héréditaire récompensant les soldats). Un jet réussi de Connaissance (histoire) DC 15 permet d'associer Zafreh aux événements de 2975 HB (vous pouvez révéler au joueur le contenu du **Document pour les joueurs n°2: Les tragiques événements de 2975 HB**).

Un jet réussi de Décryptage / Decipher Script DC 10 ou Connaissances (arcanes/mystères) DC 15 permet d'identifier les symboles suivants (un jet par symbole):

- Le symbole en haut à gauche (près du mot « Trésor ») est un ancien glyphe qui signifie « Trésor ».
- le symbole sur la droite (près du mot « prisonnier ») est un ancien glyphe qui signifie « Esclave » ou « Prisonnier ».
- le symbole en bas (un trait vertical coupé de trois traits horizontaux) est un ancien glyphe qui signifie « Danger » ou « Dangereux » ou « Mortel ».

Le symbole central (un triangle avec un cercle inscrit et un cercle circonscrit) peut être identifié par un jet réussi de Connaissances (arcanes / mystères) DC 10 ou de Connaissance (local [VTF]) DC 15 ou de Connaissance Bardique DC 20. Il s'agit du symbole du Zashassar d'Ekbir (notez que les membres du Zashassar reconnaissent immédiatement le symbole).

### Connaissance bardique à propos de la carte

Un jet de Connaissance bardique peut fournir les informations suivantes:

DC 10: Le personnage connaît le Récit des tragiques événements de 2975 HB (vous pouvez lui communiquer le **Document pour les joueurs n°2: Les tragiques événements de 2975 HB**);

DC 15: Un mausolée a été construit à Zafreh pour honorer les amirs massacrés lors des événements de 2975 HB;

DC 20: Le mausolée de Zafreh est protégé contre les pillards de tombe;

DC 25: Le butin d'une victoire contre la Horde d'Airain a été amené à la forteresse de Zafreh vers 2975 HB. Après les tragiques événements, on ne sait pas ce qu'il est devenu.

## Rencontre 4 : Zafreh

*Vous traversez une forêt. À un moment donné, vous remarquez que les écureuils sont particulièrement nombreux dans cette partie de la forêt. Juste après, vous parvenez à la lisière du bois et vous êtes en vue du village de Zafreh. Il est situé sur le flanc d'un coteau surmontée d'une forteresse en ruine. Un dôme émerge derrière les murs de la forteresse. Sous le village, la plaine s'étend jusqu'à la Blashikmund que l'on devine dans le lointain. Les parcelles les plus proches du village sont cultivées ou servent de pré pour les bêtes. En dehors des champs, les alentours sont boisés.*

Si les aventuriers s'intéressent aux écureuils, ils ne trouvent rien d'anormal. Se référer à la section **Les écureuils de Zafreh** du **Contexte de l'aventure** pour plus de détails.

Lorsque les aventuriers seront dans le village ou dans la forteresse, n'omettez pas de signaler qu'ils aperçoivent de nombreux écureuils (qui courent sur le toit des maisons, dans les ruines du château et même sur le dôme du Mausolée).

*Le village comporte un temple octogonal et une place centrale. De nombreux écureuils courent sur les toits.*

Se reporter au plan du village donné dans l'**Annexe 3: Plan de Zafreh**.

### L'Enquête à Zafreh

Plusieurs éléments de l'enquête et le contexte sont dans le **Contexte de l'aventure**. Vous aurez à vous y référer souvent.

Il est très important de noter que les villageois ne parlent que le Baklunite. Le Qadi et le gardien du Mausolée, plus éduqués, parlent les deux langues. Jazaar et sa femme parlent eux-aussi les deux langues.

### Trouver les éléments du Puzzle

Voici en résumé les endroits où les joueurs peuvent trouver les éléments dont ils ont besoin pour parvenir à trouver le trésor.

- Robes rouges de martyr (temple d'Al'Akbar)
- Encensoir et encens funèbre (temple d'Al'Akbar)

- Prière de la foi exaltée (temple d'Al'Akbar, fidèle de la foi exaltée ou jet de Connaissance [religion] DC 15 [DC10 pour les suivants de la Foi Véritable].
- Fleurs pour les tombes (chez l'intendant).
- La lettre pour le faris (Fawala l'adepte de Myhrisse)
- La stèle (four du boulanger & au fond du puits)

### **Ce que savent tous les villageois**

Les informations suivantes sont connues de tous les habitants du village. Elles peuvent donc être apprises auprès de n'importe lequel d'entre eux:

**Où se trouve X, Y, Z :** Tous peuvent indiquer le chemin d'un endroit près du village.

**Qui dirige ce village ?** Le muqta Mirash Al Kayeb. Mais il est à la guerre contre les Ataphades. C'est Torvabam, son intendant qui dirige en son absence.

**Pourquoi y a-t-il autant d'écureuils ?** On ne sait pas. Il y a eu le même phénomène de pullulement d'écureuils il y a seize ans. Même qu'on a appelé cette année-là l'année des écureuils. (seuls les plus de 20 ans se souviennent de l'année des écureuils.) Référez-vous à la section **Les écureuils de Zafreh** du **Contexte de l'aventure**.

**Visiter le mausolée :** C'est dangereux (mais ils n'ont pas la moindre idée des dangers, aucun d'entre eux n'y est entré). De plus, il est sacrilège de profaner les tombes. Ils renvoient les héros à Khaorfrah, leur qadi.

**Visiteurs du mausolée ?** Depuis une dizaine d'années, pas mal. Ceux qui sont entrés en sont ressortis fort déconfits. Ces visiteurs étaient surtout des aventuriers.

**Qui est enterré dans le Mausolée ?** Des héros des temps anciens. Il renvoient les personnages à Shawazam, le doyen du village qui se souvient des vieilles histoires.

Par défaut, pour les autres questions, les villageois ne savent pas. Ils conseillent d'aller voir le qadi (pour tout ce qui est religieux), le doyen (pour toute vieille histoire ou potins) ou l'intendant (pour tout ce qui est légal ou historiquement lié à l'histoire du village).

### **Khaorfrah, le qadi**

Le qadi est ravi de répondre aux questions (si les personnages sont ouvertement de la Foi véritable, l'entretien sera cependant beaucoup plus tendu). Il peut communiquer les informations suivantes, si on lui pose la question:

**Peut-on entrer dans le Mausolée ?** Oui si c'est pour honorer les défunts ou pour nettoyer et entretenir le Mausolée. Non, si c'est pour piller le Mausolée. Piller ou profaner des tombes constitue un abominable sacrilège qui attire la colère divine. Cependant, même pour honorer les défunts, il vaut mieux éviter d'entrer dans ce Mausolée car il est gardé contre les pillers de tombes (il ne sait pas comment il est gardé car il n'y est jamais entré).

**Comment peut-on honorer les morts du Mausolée sans danger ?** Il faut observer les rites. Il y a d'abord les rites funèbres ordinaires mais pour ce mausolée, cela ne suffit pas. Des rites extraordinaires étaient prévus pour éviter que les tombes ne soient profanées. Une stèle ou une statue indiquant les rites spécifiques au mausolée a dû être érigée mais elle a disparu. A bien y penser, peut-être que le doyen en sait plus que moi.

**Quels sont les rites funèbres ordinaires ?** (ces réponses peuvent aussi être obtenues via un jet de Connaissance [religion] DC 20 [avec un bonus de circonstance de +5 pour les fidèles de la Foi exaltée, +2 pour les adeptes de la Foi véritable]). Il s'agit de porter de longues robes rouges qui descendent jusqu'au pied (et traînent par terre pour des Halfelins, Gnômes et Nains). Elles ont de longues et amples manches. Elles comportent une cagoule rouge avec des trous pour les yeux, comme pour des robes de pénitents. Sur le devant de la robe sont brodés une coupe jaune et un talisman blanc. Ces robes doivent être consacrées pour les cérémonies funèbres en l'honneur des martyrs (le rouge est la couleur des martyrs et de la vie qui renaît par la grâce divine). Khaorfrah possède nombre de robes liturgiques dans un vieux coffre. Il est prêt à les prêter aux héros, pourvu qu'elles lui soient retournées en bon état.

**Avez-vous un encensoir et de l'encens funèbre ?** Oui (il peut fournir de l'encens et prêter un encensoir).

**Le temple a-t-il été construit en réemployant une stèle ?** Ce serait un grand sacrilège, je n'ai rien vu qui aurait pu être une stèle.

**Khaorfrah :** Humain Clr5 (Al'Akbar [Foi exaltée]); hp 28.

### **Shawazam, le doyen**

Le doyen est âgé de 82 ans. Sa femme Walima en a 78. On les rencontre normalement tous les deux en même temps, chez eux. Ils ont tendance à se chamailler pour des détails. Il connaît les informations suivantes si on lui pose la question:

**Qui est enterré dans le Mausolée ?** Le doyen connaît toute l'histoire. Se reporter à l'**annexe 3 Les tragiques événements de l'année 2975 HB**. (Shawazam et Walima ont tendance à se disputer sur la date exacte à 1 an près.)

**Y a-t-il un trésor dans le mausolée ?** À moins de croire les divagations de Fawala, il n'y en a pas, sauf pour les profanateurs de tombe ! Walima ajoute: « D'ailleurs elle a de qui tenir cette dévergondée ! » Shawazam ajoute: « Oh maintenant, elle s'est bien rangée ! » Walima: « C'est l'âge qui lui a inculqué la sagesse ! »

**Qui est Fawala ?** Une adepte de Myhrisse. Plus jeune, elle menait une vie dissolue. D'ailleurs, elle a donné naissance à des bâtards de père inconnu. Elle n'est pas du village même si elle y est née. C'est son grand-père qui est arrivé un jour au village. Un voleur et un pillier de tombes celui-là ! Il a été pendu il y a longtemps pour profanation de temple et vol d'objets sacrés. Son fils est resté ici.

**Comment peut-on honorer les morts du Mausolée sans danger ?** Mon grand-père me disait qu'il y avait autrefois sur la place du village une grande stèle en pierre sur laquelle étaient gravées les instructions à suivre pour honorer les défunts du Mausolée afin que les héros martyrisés ne soient jamais oubliés. Il y avait aussi les noms des défunts et le récit de leurs exploits sur l'autre côté de la stèle. Mon grand-père me disait que la stèle était plus haute qu'un homme debout. Malheureusement, elle s'est cassée en deux lors du tremblement de terre de 911 (il parle en années d'Al'Akbar, cela correspond à 3148 HB ou encore 489 AC, Walima prétend, elle, que c'était en 912). C'était un terrible tremblement de terre. Seul le Mausolée tint le coup. La forteresse fut fortement endommagée et jamais réparée puisqu'elle était abandonnée. Quant au village, il fut entièrement détruit. Il fallut reconstruire le temple et toutes les maisons.

**Que sont devenus les deux morceaux de la stèle ?** Personne ne le sait. Après le tremblement de terre, tout le monde devait s'affairer à reconstruire le village. On ne se préoccupa plus de la stèle.

**Shawazam:** Humain Exp5; hp 15.

**Walima:** Humaine Com3; hp 6.

### **Le Boulanger**

Fugash, le boulanger (gros, moustachu, environ 45 ans) peut répondre à des questions. Voici ce qu'il sait en propre:

**Quand a été construite votre boulangerie ?** Elle a été reconstruite par mon arrière-grand-père juste après le grand tremblement de terre C'était il y a plus de 100 ans.

**Le four de votre boulangerie a-t-il été construit avec une stèle ?** Une quoi ? Non pas du tout (il n'est pas au courant).

**Fugash:** Humain Com2; hp 9.

L'intérêt de la boulangerie est que son four a été construit avec un morceau de la stèle commémorative. Du côté extérieur, un enduit a rendu la stèle méconnaissable mais si on fouille l'intérieur du four (Search DC 15, accordez un bonus de circonstance de +2 si les héros ont déjà vu l'autre partie de la stèle) et qu'on nettoie soigneusement les parois couvertes de suie, on verra réapparaître les inscriptions gravées.

Pour récupérer la stèle, soit on démolit le four (mais le boulanger exigera un fort dédommagement [200xAPL coupes non-négociable] sauf si on réussit un jet d'Intimidation DC12 contre lui, après tout son ancêtre a utilisé frauduleusement une stèle commémorative...) ou alors il faut soigneusement recopier son contenu depuis l'intérieur du four avec un éclairage convenable.

Naturellement, il faut faire refroidir le four et s'introduire par l'ouverture (elle est petite mais un homme adulte peut s'y faufiler sans problème). Le personnage qui entrera dedans en ressortira complètement noir de suie !

Fugash refusera de refroidir son four le matin. En après-midi ou en début de soirée, il faudra le convaincre. Un jet de Bluff ou de Diplomatie DC15, accordez un bonus de circonstance de +2 par héros membre du Consortium du Mouqollad ou du clergé de Mouqol et aux Qadis et un bonus de +1 par pièce d'or donnée.

Il est assez facile de voir la ligne de cassure de la stèle. Si les aventuriers trouvent le gros morceau de stèle, donnez-leur le **Document pour les joueurs n°7: Le Fragment du four**. Il ne reste plus que la face des instructions. L'autre côté est irréversiblement détérioré.

### **Le Puits**

Le deuxième morceau de la stèle commémorative a été jeté, après le tremblement de terre de 911, au fond du puits. Il suffit de descendre au fond du puits pour le trouver par un jet réussi de Search DC 15 (accordez un bonus de circonstance de +2 si les héros ont déjà vu

l'autre partie de la stèle). Il a un peu souffert de l'humidité (il est couvert de mousse dans les parties émergées et d'algues sous l'eau) mais, après l'avoir bien nettoyé, les inscriptions sont lisibles. Sa forme complète bien celle du premier morceau (celui du boulanger).

Il est très facile d'extirper la stèle du puit. Un jet de Craft (maçonnerie) ou Connaissance (ingénierie) DC10 permettra de remarquer que la stèle n'a aucune valeur structurelle.

On peut aussi se renseigner auprès de Garguli qui est l'émondeur et le puisatier du village (22 ans, petit, l'air ahuri). En qualité d'émondeur, il doit entretenir les haies et les talus. En qualité de puisatier, il doit entretenir le puits voire en creuser si besoin est. Il ne sait pas lire et il n'est pas très futé, mais si on lui explique très clairement ce qu'est une stèle gravée d'inscriptions, il dira qu'il a vu quelque chose qui ressemble au fond du puits.

Si les personnages trouvent le morceau de stèle, donnez-leur le **Document pour les joueurs n°6 : Le Fragment du puits**.

**Garguli:** Humain Com1; hp 4.

### L'Intendant du Muqta

Torvabam, l'intendant (35 ans) vit dans la grande maison du muqta qui est cependant construite en bois. Juste à côté, sa femme Jrina (29 ans) cultive un adorable jardin floral. Quand les aventuriers arrivent, elle est justement en train de s'occuper amoureusement de ses fleurs. Si l'un des aventuriers est un humain ou une humaine de charisme supérieur ou égal à 12, elle lui offrira une rose blanche (à celui de plus haut charisme. Qu'il ne s'imaginer pas des choses, Jrina est fidèle mais très fière de ses fleurs).

**Où / qui est le muqta ?** Le muqta Mirash Al Kayeb est à la guerre contre les Ataphades avec toute sa troupe. C'est un amir de dix.

**Pourquoi la forteresse est-elle abandonnée/ en ruine ?** Le Calife n'a pas assez d'argent pour l'entretenir et pour payer une garnison. Il préfère financer les trois forteresses plus au nord, Dejbak, Olabrod et Shankor qui protègent le pays à la fois des bandits de l'Udgru et des hérétiques d'en face s'il leur venait l'idée d'essayer de nous envahir (Note: les hérétiques d'en face sont les Tumsans du nord, de l'autre côté de la rivière, qui sont majoritairement des adeptes de la Foi véritable, les Tumsans de la Foi exaltée vivant eux plutôt au sud de Tusmit). Après le grand tremblement de terre du siècle

dernier, elle ne fut jamais reconstruite. Cependant, notre muqta a l'intention d'en rebâtir une partie et de trouver des fonds pour reconstruire le reste. Ça s'agit beaucoup de l'autre côté de la rivière (note: la Blashikmund) et le Calife aurait tout intérêt à fortifier la frontière pour être tranquille.

### **Pourrions-nous cueillir/ acheter des fleurs de votre jardin pour fleurir les tombes du Mausolée ?**

Torvabam est d'accord pour leur vendre des fleurs au prix de 10 po par tombe (au total, pas par personnage) mais pas sa femme ! Il faudra la convaincre (l'argent ne suffit pas) par un jet de Diplomatie DC 20+APL. Accordez un bonus allant jusqu'à +5 pour un bon role-play. De plus, si un personnage possède un des rangs dans les compétences de genre Craft (Horticulture) ou Profession (fermier) ou des compétences similaires (Herboristerie), accordez à ces personnages un bonus de circonstance de +10 s'ils acceptent de passer une demi-journée à échanger des connaissances avec Jrina. Évidemment, des personnages peu scrupuleux pourront user de moyens magiques (*charmes* par exemple) ou même voler les fleurs (le mari ne dira rien s'il a été payé. Si on lui a payé le double, il participera même au larcin à l'insu de son épouse). En cas de vol, il est inutile de préciser le drame et les larmes déchirantes versées par Jrina !

**Torvabam:** Humain Ftr4; hp 36.

**Jrina:** Humaine Com1; hp 4.

### Trouver des fleurs dans la forêt

Un jet de Connaissance (religion) ou Connaissance Bardique à DC10 peut indiquer aux PJ que les fleurs qu'on peut trouver dans la forêt ne sont pas convenables pour les tombes des martyrs. Il faut donc de belles fleurs cultivées dans des jardins (des roses, des lys, par exemple). Le seul endroit où on peut trouver de belles fleurs cultivées dans le village est chez l'intendant.

### La Cabane de l'Ermite

On peut aller voir la cabane de l'ermite; elle se trouve à proximité du Mausolée, voir le plan du village. Elle a été abandonnée depuis hier soir.

Toute investigation montrera que l'ermite est parti tranquillement et a amené tous ses biens importants. Un jet de Sense Motive DC10 permet de savoir que l'ermite est parti volontairement et sans trop de hâte (il a pris le temps pour emballer ses objets).



## Fawala, l'adepte de Myhrisse

Reportez-vous à la **Rencontre 5: L'Adepte de Myhrisse**.

## Le Bouvier

Si les aventuriers se mettent à le chercher, commencez la **Rencontre 6: L'Arrivée des cavaliers-tonnerre** immédiatement.

## Le Mausolée

Reportez-vous à la **Rencontre 8: Le Mausolée**.

# Rencontre 5 : L'Adepte de Myhrisse

Fawala a 50 ans mais elle est encore belle. Elle a deux enfants qui sont partis pour Ekbir (Ce sont les bâtards du Muqta, lui aussi parti pour la guerre contre les Ataphades. Fawala ne révélera ce fait que si on le lui demande spécifiquement et avec un jet réussi d'Intimidation, Bluff ou Diplomatie (DC10+APL) ou par des moyens magiques. A priori, cette information n'intéresse en rien les aventuriers et n'a aucun rapport avec cette aventure).

Elle est consultée pour les mariages, grossesses et accouchements ou pour aider à résoudre les peines de cœur. Ce n'est pas une prostituée même si elle a été de mœurs légères dans le temps.

Elle peut révéler les informations suivantes si on lui pose *explicitement* la question:

**Y a-t-il un trésor dans le mausolée ?** Oui, il y a un grand trésor. C'est mon grand-père qui me l'a dit. Avant que le mausolée ne soit construit, le château était occupé par une armée. Cette armée avait remporté une grande victoire contre des pillards nomades, dans le sud, et avait ramené un butin prodigieux. Ils furent massacrés ultérieurement par trahison sans avoir pu livré le trésor au Calife ou à quiconque. Ils eurent juste le temps de le cacher. Il est toujours là quelque part.

**Mais alors, le trésor n'est pas dans le Mausolée lui-même mais plutôt quelque part dans les environs ?** C'est vrai mais mon grand-père était persuadé que la clé pour trouver ce trésor était maintenant quelque part dans le Mausolée.

**Qui était votre grand-père ?** C'est lui qui a installé notre famille dans ce village. Il s'appelait Lubash. Note : Plus d'informations sur Lubash et Fawala se trouvent dans le **Contexte de l'aventure** sous **Lubash le voleur**.

Un jet de Sense Motive DC10 révèle qu'elle n'aime pas beaucoup parler de son grand-père et qu'elle est très gênée.

Elle ne révèle la vérité sur son grand-père (c'est-à-dire que c'était un voleur) que si on l'interroge sans ménagement (par un jet réussi d'Intimidation DC15) ou alors grâce à des moyens magiques. Elle dira alors que son grand-père fut pendu pour vol d'objets sacrés et qu'il était sur la piste du trésor de la forteresse. Elle craquera aussi et dira tout si quelqu'un lui dit qu'il sait déjà que son grand-père était un voleur pendu pour vol d'objets sacrés (information apprise par le doyen et sa femme ou via les jets de connaissance indiqués dans le **Contexte de l'aventure** sous **Lubash le voleur**). Un voleur de la Cour des Miracles (ou d'une autre méta-org de voleurs) ou du culte d'Olidammara peut aussi obtenir le renseignement par un jet réussi de Diplomatie (DC 15). On peut aussi se faire passer pour un voleur ou un adepte d'Olidammara et obtenir l'information par un jet de Bluff DC 20 (les joueurs doivent en avoir l'idée).

**Avez-vous des objets ayant appartenu à votre grand-père ?** Confrontée avec la connaissance de la vie (et de la fin) de son grand-père, intimidée, contrainte par la magie, ou si les héros lui laissent miroiter une part du trésor, elle acceptera de répondre à la question. Sinon un jet de Sense Motive DC10+APL permet de se rendre compte qu'elle ment et qu'elle cache la vérité.

Tout ce qui lui reste est un petit coffre. Elle est prête à le montrer aux héros si ces derniers acceptent de lui donner une part égale du trésor. Jazaar n'a aucun problème de partager avec Fawala, la générosité mentionnera-t-il est un des quatre piliers du Dragon.

## Le Coffre de Lubash

Dans le coffre se trouve un pendentif en forme de masque grimaçant, (identifiable comme un symbole sacré d'Olidammara sur un jet de Connaissance [religion] DC 10, automatiquement reconnaissable par tout fidèle d'Olidammara), une clé et deux parchemins (donnez aux joueurs le **document pour les joueurs n°5** et le **document pour les joueurs n°5bis Les Parchemins de Lubash**).

La clé désamorce les pièges mécaniques (Hidden Lock Bypass).

Le premier parchemin (**document n°5**), écrit par Lubash, permet de trouver l'emplacement des serrures cachées (il suffit de compter les pierres du mur pour trouver l'endroit où est dissimulé le passe). Il comporte

aussi la clé (ARCHON) du message qui est crypté sur l'autre parchemin, avec quelques indications pour décrypter. Lubash a aussi écrit le nom du destinataire du message crypté (Faruk Al Kayeb).

Le second (**document n°5bis**) est la lettre cryptée qui donnait l'ordre au faris Faruk Al Kayeb de remettre le butin de la campagne contre la Horde d'Airain au porteur du message afin de le ramener à Ekbir. Faruk Al Kayeb ayant été massacré avec toute la garnison, le message ne fut jamais remis et le trésor fut perdu. Plus de deux siècles plus tard, Lubash réussit à retrouver et à voler cette lettre. Malheureusement pour lui, il fut pendu avant de pouvoir s'en servir.

Pour décrypter le message il suffit d'un jet de Décryptage / Decipher Script DC 10 (Normalement, ce serait DC 15 mais comme la clé est donnée dans le premier parchemin, c'est beaucoup plus facile). Note: en cas d'échec, il faut une semaine de travail acharné pour avoir le droit de relancer le jet. Bien sûr, les joueurs peuvent décrypter eux-mêmes. Il n'est d'ailleurs pas indispensable de décrypter le message. Il suffit de le remettre au fantôme de Faruk Al Kayeb. Le texte clair dit: « Remettez le butin au porteur. »

**Fawala:** Humaine Adp5 (Myhrisse); hp 18.

## Rencontre 6 : L'Arrivée des cavaliers-tonnerre

Peu de temps après l'arrivée des aventuriers au village, les cavaliers-tonnerre font une entrée remarquée. À vous de bien choisir le moment pour que ce ne soit ni trop tôt ni trop tard. Laissez-les enquêter un peu avant qu'ils arrivent. Bien sûr, s'ils s'engouffrent directement dans le Mausolée, ils ne verront les cavaliers-tonnerre qu'en sortant.

***Un bruit d'une troupe de cavaliers se fait entendre. Rapidement, un nuage de poussière dévoile une troupe de cavaliers qui se dirige vers Zafreh. Un étendard noir portant un dragon blanc est brandi par l'un d'eux. Les cavaliers sont presque tous vêtus de noir avec un dragon blanc. Quelques-uns cependant portent des vêtements discrets, sans armure. Ils entrent dans le village et le chef, un chevalier de forte carrure, portant un heaume, accompagné d'un archer armé à la légère, se dirigent vers la plus grande maison (celle de l'intendant) tandis que les autres s'arrêtent sur la place centrale.***

Un jet de Connaissance (noblesse et royauté) ou Connaissance Bardique DC 15 (bonus de +5 pour les personnages originaires d'Ekbir) permet de

reconnaître l'emblème du Dezbab et les cavaliers-tonnerre. Un jet DC 20 identifie le chef comme étant Keyn Ashir en personne, l'amir commandant les armées du Dezbab et demi-frère d'Urik Ashir, seigneur du Dezbab.

***Peu de temps après, les chefs reviennent accompagnés d'un homme (l'intendant). Arrivés sur la place centrale, l'un des cavaliers, sur l'instruction du chef, bat du tambour.***

***Un moment plus tard, ce cavalier proclame (en Baklunite): « Oyez Oyez ! Le seigneur Keyn Ashir offre une récompense d'une Coupe pour chaque écureuil qui lui sera ramené mort ou vif ! Les prises sont à amener à l'un de ses cavaliers ! Qu'on se le dise ! » Sur ce, deux des cavaliers restent sur place alors que toute la troupe repart au galop dans la direction opposée à celle de leur venue, l'archer en tête.***

***L'intendant retourne dans sa maison.***

Note: Attaquer Keyn Ashir serait pure folie. Sa garde personnelle est formée de cavaliers-tonnerre d'élite (environ 50, niveau moyen = APL, minimum niveau 5) et il y a quelques sorciers avec lui. De plus, Keyn Ashir bénéficie de faveurs d'êtres puissants qui lui permettent d'avoir des parades inattendues aux attaques des personnages, même en APL 12 (exemple, un sort de *silence* se déclenche automatiquement si un *holy word* commence à être incanté). Toute attaque contre Keyn se solde au mieux par la fuite des personnages, au pire par leur mort ou leur emprisonnement (et la perte de leurs objets magiques). En effet, outre la puissance de leurs adversaires, les personnages se mettraient dans la plus totale illégalité en attaquant un amir du Califat et des troupes régulières ! Rappelez ce fait aux joueurs qui auraient des velléités agressives.

Keyn Ashir est d'alignement NE, de même que Garumash. Les autres sont LN.

Tuer les deux cavaliers-tonnerre restés seuls en faction est possible mais ne rapporte aucun xp.

En revanche, on peut discuter avec eux (une fois les chefs partis):

**Que recherchez-vous ?** Des écureuils. Avec un jet de Diplomatie réussi DC 18+APL, ils précisent qu'ils cherchent un criminel qui a le pouvoir de se métamorphoser en écureuil. (Ils refusent d'en dire plus.)

**Qui est votre chef ?** Keyn Ashir, amir commandant en chef des armées du Dezbab.

**Qui est l'homme avec un arc qui l'accompagne ?** (la réponse n'est obtenue qu'avec un jet de Diplomatie DC 18+APL) C'est Garumash, le Grand Veneur, chasseur en titre du seigneur Urik Ashir du Dezbab.

## Rencontre 7 : Le Chasseur malin

Peu de temps après l'arrivée des cavaliers-tonnerre (moins d'une heure en temps réel, à estimer selon l'avancement du scénario, ça doit donner l'impression d'être rapide), décrire la scène suivante, si les personnages sont dans le village ou tout près (par exemple, entre deux discussions avec des villageois):

*Un villageois de bonne carrure, la trentaine, armé d'un arc long, entre au village en portant une dizaine d'écureuils morts sur lui. Il se dirige vers les deux cavaliers et leur dit: « En voilà quelques-uns ! Je viens chercher ma récompense. » Les cavaliers lui donnent des pièces d'or et jettent les écureuils morts dans un coin sans leur prêter plus d'attention. Le villageois repart, l'air narquois, en leur disant: « Partez pas ! Je reviens tout de suite avec autant ! ».*

Il s'agit du bouvier Ruzawim. Cet événement a pour but d'attirer l'attention des aventuriers sur lui. S'il est abordé, il répond volontiers aux questions.

Il a 31 ans, il est assez grand, bien bâti et il a les yeux qui pétillent d'intelligence. Le bouvier est un villageois qui se distingue nettement du lot par son talent et son astuce. Déjà tout jeune, c'était un petit malin qui mettait son nez partout. Depuis, il est devenu le bouvier du village c'est-à-dire la personne en charge de retrouver les bêtes égarées. Cela lui a donné l'occasion de parcourir la contrée de fond en comble. Il connaît la région comme sa poche. Il a acquis des compétences remarquables en rapport avec la nature. C'est un bon chasseur et il sait notamment se montrer d'une grande discrétion quand il faut.

Si les aventuriers se renseignent pour trouver un bon guide ou quelqu'un connaissant bien la région, nul doute qu'on les enverra sans hésitation voir Ruzawim.

Il peut révéler les informations suivantes si on lui pose la question explicitement:

**Pourquoi y a-t-il autant d'écureuils ?** Ils ont été appelés ici par quelque chose ou par quelqu'un. Il y a seize ans aussi, mais il y a eu plein de choses

importantes qui se sont déroulées en plus il y a seize ans, l'année des écureuils.

**Pourquoi avez-vous tué des écureuils ?** Pour la prime bien sûr ! Sinon je n'ai rien contre les écureuils.

**Connaissez-vous l'ermite ?** Oui bien sûr. C'est l'ami du gardien du mausolée. Il s'appelle Gazim. De temps en temps, il reçoit la visite d'un qadi très grand d'une quarantaine d'années. J'ai espionné leur conversation. J'ai entendu Gazim appeler le qadi « Gebril ».

**Que s'est-il passé lors de l'année de l'écureuil (la première) ?** Une forte troupe de cavaliers-tonnerre est venue peu après l'arrivée des écureuils lors de l'année des écureuils il y a 16 ans. Ils ont fouillé la forêt de fond en comble pendant plusieurs jours. Ils ont tué des centaines d'écureuils. Apparemment, ils n'ont pas trouvé ce qu'ils cherchaient. Ils ont fini par s'en aller, furieux. Mais en dehors de ça, j'ai appris quelque chose d'extraordinaire il y a 16 ans ! Leur chef était le même que celui qui est là. Déjà à cette époque, ils massacraient les écureuils. Ils ont quelque chose contre les écureuils ces gens-là ma parole ! Ils devaient être des glands dans une autre vie !

**Que savez-vous des gens qui ont visité le Mausolée ces dernières années ?** Il y a eu beaucoup de vulgaires pillards de tombes qui s'en sont pris plein la tête ! Mais bien avant eux, c'était différent ! J'étais jeune lors de l'année des écureuils mais déjà j'arpentais la forêt. Quand les écureuils sont venus, j'ai observé discrètement leur manège et là, j'ai vu quelque chose d'extraordinaire au Mausolée. Des gens sont venus, mais pas n'importe qui !

**Bon alors, qu'avez-vous appris d'extraordinaire ?** Je ne l'ai dit à personne tellement c'est important et même dangereux à savoir. D'un autre côté, je voudrais faire enchanter mon arc et j'ai besoin d'un peu d'argent...

Le bouvier essaye de marchander ses informations pour 10 po multiplié par l'APL. Il est possible de marchander. Un jet de Diplomatie DC 15 fait baisser ses prétentions de 10% et un jet DC 30 les fait baisser de 20%. On peut aussi utiliser la compétence Intimidation (DC = 1d20+9) ou des moyens magiques.

Dès que le bouvier accepte de parler il révèle les informations suivantes:

*« Il y a seize ans, lors de la venue des écureuils, je me dissimulais dans la forêt pour observer les écureuils. Je me rendis compte qu'ils étaient attirés vers le Mausolée. Là, bien caché, je vis... (Pause)... Un homme incroyable avec une magnifique gemme incrustée dans le front. Il avait un écureuil sur*

*l'épaule. Il semblait aux abois. Peu après, des mages tout de noir vêtus apparurent. Un combat s'engagea. L'homme à la gemme était vif comme l'éclair et tint tête aux mages. Une course poursuite s'engagea dans les ruines. Je ne pus saisir tous les détails du combat. Mais à un moment, un autre mage en noir apparut subitement sur les lieux. Il n'avait pas l'air d'un plaisantin. L'homme à la gemme fut en fin de compte acculé près du Mausolée. Il se réfugia à l'intérieur. Les mages en noir le suivirent. J'entendis des crépitements. Un très long moment après, les mages en noir sortirent seuls et s'éloignèrent promptement. Peu après, je sortis de ma cachette et vis que le gardien du Mausolée et toute sa famille avaient été magiquement endormis ce qui fait qu'ils ne s'étaient rendus compte de rien. J'étais le seul témoin. Je me cachais à nouveau car j'entendis venir des cavaliers. Les cavaliers-tonnerre, leur chef en tête, déboulèrent sur les lieux. Ils fouillèrent tout, même le Mausolée, mais repartirent bredouilles en se défoulant sur les écureuils. »*

Un jet réussi de Connaissance (local [VTF]) ou de Connaissance bardique DC 15 permet de reconnaître en l'homme à la gemme incrustée dans le front, l'un des Faris Rautha, un ordre de faris spécifique au Dezbat, dissous depuis 577 AC. Un jet de Connaissance (histoire) DC 20 permet de savoir que les Faris Rautha ont été accusés de trahison lors du massacre de la famille de Nerim Ashir, seigneur du Dezbat, de la Maison Prime Ashir, en 577 AC. Depuis, c'est Urik Ashir, cousin de Nerim, de la Maison Seconde Ashir, qui a pris la succession à la tête du Dezbat.

Quant aux mages en noir, un jet de Connaissance (local [VTF]) DC 15 permet de savoir que leur description correspond aux mages du Zashassar d'Ekbir.

**Ruzawim:** Humain Rgr7; hp 52.

## Rencontre 8 : Le Mausolée

*Le mausolée est de taille modeste mais de construction soignée. Il est de forme octogonale et surmonté d'un dôme. Quatre portails à ogive s'ouvrent vers les quatre points cardinaux. Des portes en très mauvais état donnent accès à l'intérieur. Les quatre autres côtés comportent chacun une grande alcôve dont la taille approche celle des portails. Des bas-reliefs, accompagnés d'inscriptions, sont sculptés au fond de ces alcôves. Le passage du temps à un peu détérioré le monument mais il est encore assez bien conservé*

*mis à part les couleurs qui ont largement disparu sauf en quelques endroits. La pierre apparaît donc nue et grise. Quelques écureuils courent sur le toit de l'édifice.*

Un aperçu du monument est donné dans le **Document pour les joueurs n°3: Le Mausolée de Zafreh**. Le mausolée fait environ 12 m de haut au sommet du dôme et 16 m de largeur. Un jet réussi de Connaissance (architecture et ingénierie) DC 10 permet de savoir qu'il s'agit d'architecture funéraire de style baklunien ekbirien typique et que ce type de monument est réservé à des personnages assez importants (seigneurs, amirs, qadi de haut rang par exemple). Le même jet permet de savoir que ce monument funéraire relève certainement de la Foi exaltée (Al'Akbar), notamment par sa forme octogonale. Un jet de DC 15 permet de dater le monument vers les années 3000 HB (700 AA, 300 AC) à une cinquantaine d'années près. Un jet de DC 20 permet de savoir que ce genre de monument comporte généralement une crypte.

### Le Gardien du Mausolée

Dès la construction du Mausolée achevée, on créa un poste de gardien pour guider les visiteurs venus honorer les défunts sans qu'ils déclenchent les pièges placés pour éviter le pillage et la profanation des tombes. Ce poste fut confié à un homme de confiance du village voisin et sa charge fut déclarée héréditaire et se transmet de père en fils.

Peu après, la forteresse fut abandonnée et le Mausolée sombra progressivement dans l'oubli. En fin de compte, personne ne vint plus pour honorer la mémoire des défunts. La charge de gardien demeura, mais vide de sens.

Près de trois siècles plus tard, Pajirash, l'actuel gardien en poste (il a 52 ans) n'est jamais entré dans le Mausolée. Il reçoit toujours une petite rente dont le montant, n'ayant pas été actualisé au fil du temps, ne lui permet que de vivre chichement (il est veuf et ses enfants ont quitté le village il y a près de 15 ans). Pire, il ne possède plus la clé qui permet de désactiver les pièges mécaniques. Il est persuadé que cette clé a été perdue par Washarb, son grand-père (qui en était lui-même convaincu).

En réalité, elle a été discrètement dérobée à Washarb par un voleur du nom de Lubash qui était sur la piste du trésor de la forteresse (le vrai). Pajirash ne sait même plus où se trouve la serrure secrète qui désamorce les pièges.

Pajirash, le gardien, vit dans la forteresse dans une petite cabane en bois. Si les aventuriers ne prennent pas de précaution particulière pour s'y rendre furtivement, Pajirash les apercevra et les hêlera :

**« Holà Visiteurs ! Que venez-vous faire au Mausolée ? »**

D'emblée, Pajirash expliquera qu'il est permis d'entrer dans le Mausolée mais uniquement pour honorer les défunts et que piller ou profaner les tombes est un grand sacrilège. **Il est important que cela soit dit clairement et nettement aux joueurs.** Le gardien ajoutera que venir honorer les défunts est de nos jours très dangereux car le Mausolée est protégé contre les pillers de tombes et que ses secrets ont été oubliés depuis longtemps. Tout cela, le gardien le dira quelles que soient les circonstances (à moins que les aventuriers se comportent de manière tout à fait anormale ou stupide). En revanche, les informations ci-dessous ne seront données que selon le déroulement de la discussion :

**Qui êtes-vous ?** Je m'appelle Pajirash. Je suis le gardien du Mausolée de Zafreh. Je dois veiller à ce que les visiteurs viennent pour honorer les défunts et non pas pour piller le Mausolée.

**Qui est enterré dans le Mausolée ?** Des héros des temps anciens. Si vous voulez des détails, je vous conseille d'aller voir Shawazam, le doyen du village. Il se souvient des anciennes histoires.

**Y a-t-il un trésor dans le mausolée ?** Pas que je sache. Mais les visiteurs de ces dernières années m'ont tous posé la même question. Ceci dit, s'il y en avait un, ce serait sacrilège de le voler. C'est Fawala au village qui raconte à qui voulait l'entendre cette histoire abracadabrante. Allez la voir si vous aimez écouter les légendes !

**Y a-t-il beaucoup de visiteurs ? Des gens sont-ils venus récemment ?** Quand j'étais jeune, personne ne venait. Mais depuis une dizaine d'années, il y a eu plusieurs groupes de visiteurs. Pas plus tard qu'hier il y a eu tout un groupe de visiteurs.

**Comment étaient les visiteurs d'hier ?** Un qadi de haute taille, d'une quarantaine d'année en tenue rouge et noire, plusieurs hommes l'accompagnaient, certains en armes, et un vieux mendiant boiteux. Il y avait aussi mon ami l'ermite. Ils sont repartis peu de temps après, en fin d'après-midi.

**Qui est votre ami l'ermite ?** Un ermite qui est venu vivre près d'ici il y a une quinzaine d'années. Son nom est Gazim. On discutait souvent ensemble lui et moi.

Hier soir, il est venu me dire au revoir. Il est parti pour ne plus revenir.

**Quand est-il venu vivre ici précisément ?** L'année des écureuils. C'est drôle, maintenant que vous m'y faites penser, il est arrivé l'année des écureuils et il est reparti alors qu'il y a à nouveau plein d'écureuils partout ! Ça c'est bizarre !

**Qui étaient les visiteurs venus depuis une dizaine d'année ?** Généralement, des pillers de tombes qui se disaient aventuriers. Ils n'avaient pas l'air recommandables. Je n'ai pas pu m'opposer à eux mais le Mausolée est suffisamment bien gardé et ils en sont tous ressortis piteux. Ceux d'hier n'avaient pas l'air de pillers de tombes en revanche.

**Comment peut-on aller honorer les défunts sans risques ?** Beaucoup de choses se sont perdues. Il faut suivre la liturgie. Vous devriez aller voir Khaorfrah le qadi du village. Il vous expliquera. De plus, mon grand-père possédait une clé qui permettait d'entrer sans risques mais il l'a perdue. Il vaut mieux ne pas y aller. Moi-même je n'y vais jamais et mon père n'y allait pas non plus.

**Qui était votre grand-père ?** Dans ma famille nous sommes gardien du mausolée de père en fils. Mon grand-père s'appelait Washarb. Il m'a raconté avoir perdu la clé du Mausolée et qu'à cause de ça, il est trop dangereux d'entrer maintenant.

**Pajirash:** Humain Com2; hp 7.

### Activer les pièges

Les pièges mécaniques ne se déclenchent pas si la serrure cachée du passe (Hidden Lock Bypass) a été trouvée et actionnée, soit par les compétences Search puis Open Lock soit par la clé et le parchemin de Lubash trouvés chez Fawala (il suffit de compter les pierres comme indiqué sur le parchemin pour localiser la serrure). Ils peuvent bien sûr être désamorçés normalement par Disable Device. Autrement, comme ce sont de bêtes mécanismes, ils fonctionnent.

Les pièges magiques peuvent être désamorçés par Disable Device selon les règles normales. Sinon ils fonctionnent à moins que toutes les conditions suivantes soient réunies :

- Les personnages sont vêtus de robes funèbres rouges (que l'on peut trouver au temple du village);
- Ils entrent en procession, c'est-à-dire en file indienne;

- Ils sont silencieux. Les joueurs ne doivent pas échanger d'informations pendant toute l'exploration à moins qu'ils aient un moyen de communication par télépathie quelconque. Si l'un des joueurs prononce une phrase en jeu, le silence est rompu et les pièges se réactivent. Soyez impitoyable avec les bavards;
- Ils font brûler de l'encens funèbre dans un encensoir.

Si l'une des conditions n'a pas été respectée, tous les pièges se réactivent (sauf bien sûr pour les pièges désamorçés par Disable Device). **Cependant, si tous les aventuriers sortent du Mausolée, les compteurs sont en quelque sorte remis à zéro. S'ils entrent à nouveau en respectant les conditions, les pièges magiques ne sont pas activés.**

Naturellement, toute profanation de tombe annule **irréversiblement** les efforts accomplis jusque là et réactive les pièges. Il est donc possible que les héros tombent dans les pièges à leur sortie du mausolée.

### Les inscriptions

Les inscriptions dans les alcoves (pièce 5 à 9) se trouvent dans le **Document pour les joueurs n°8: Les Inscriptions dans le Mausolée**.

### L'Exploration du Mausolée

Le plan du mausolée est donné dans l'**Annexe 4: Plan du Mausolée**. Se reporter aux numéros du plan.

#### 1- Entrée de l'ouest

***La porte est en très mauvais état et ne ferme plus. Il suffit apparemment de la pousser pour l'ouvrir. Il y a une courte inscription au-dessus de la porte.***

L'inscription est rédigée en ancien baklunite. Il y a écrit: « PIÉTÉ ».

Le petit couloir qui suit la porte est piégé. Il y a d'abord une trappe dissimulée (indiquée par une croix sur le plan). Selon l'APL, la porte barreaudée est elle aussi piégée. La porte barreaudée est fermée à clé aux APL 10 et 12. Aux autres APL, elle est fermée mais pas à clé.

#### **APL 10 & 12**

**Porte barreaudée en fer traitée magiquement :** 2 in. thickness; hardness 20; hp 120; AC 5; Break DC 48; Open Lock DC 40.

La porte se referme à clé magiquement 1 heure après avoir été ouverte à moins de la saboter par un jet réussi de Disable Device DC 25.

### **Pièges**

#### **APL 2 (EL 3)**

##### **Premier Piège**

En APL 2, la trappe s'étend aussi sur la première case du couloir (elle comprend donc les deux cases du couloir).

**Deeper Pit Trap :** CR 1 ; mechanical ; location trigger ; automatic reset ; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30) ; DC 15 Reflex save avoids ; 20 ft deep (2d6, fall) ; multiple targets (first target in each of two adjacent 5-ft squares) ; Search DC 20 ; Disable Device DC 23.

##### **Second Piège**

En APL 2, le second piège se déclenche dès que la porte barreaudée est touchée en un quelconque endroit (il se déclenche aussi si la porte barreaudée est touchée par l'intermédiaire d'un objet métallique).

**Shocking Grasp Trap :** CR 2 ; magic device ; touch trigger ; automatic reset ; spell effect (*shocking grasp*, 1st-level wizard, 1d6 electricity) ; Search DC 26 ; Disable Device DC 26.

#### **APL 4 (EL 6)**

##### **Premier Piège**

**Spiked Pit Trap :** CR 4 ; mechanical ; location trigger ; automatic reset ; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30) ; DC 20 Reflex save avoids ; 60 ft deep (6d6, fall) ; pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 each) ; Search DC 20 ; Disable Device DC 20.

##### **Second Piège**

En APL 4, le second piège se déclenche dès que la porte barreaudée est touchée en un quelconque endroit (il se déclenche aussi si la porte barreaudée est touchée par l'intermédiaire d'un objet métallique).

**Shocking Grasp Trap :** CR 4 ; magic device ; touch trigger ; automatic reset ; spell effect (*shocking grasp*, 5th-level wizard, 5d6 electricity) ; Search DC 26 ; Disable Device DC 26.

## APL 6 (EL 8)

En APL 6, le second piège se déclenche dès que quelqu'un entre dans le petit couloir (entre la porte endommagée et la porte barreaudée).

### Premier Piège

**Spiked Pit Trap** : CR 6 ; mechanical ; location trigger ; automatic reset ; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30) ; 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.

### Second Piège

**Lightning Bolt Trap** : CR 6 ; magic device ; proximity trigger (*alarm*) ; automatic reset ; spell effect (*lightning bolt*, 10th-level wizard, 10d6 electricity, DC 14 Reflex save half damage) ; Search DC 28 ; Disable Device DC 28.

## APL 8 (EL 10)

En APL 8, le second piège se déclenche dès que quelqu'un entre dans la salle 9. Il n'y a qu'un seul *chain lightning* trap pour les quatre entrées. Il se déclenche dès que quelqu'un arrive dans la salle 9 quelque soit l'entrée choisie ou le moyen d'accès (téléportation par exemple). Le centre de la zone de déclenchement est le centre de la salle 9.

### Premier Piège

**Spiked Pit with Poisoned Spikes Trap** : CR 9 ; mechanical ; location trigger ; automatic reset ; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30) ; DC 20 Reflex save avoids ; 70 ft deep (7d6, fall) ; pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 plus poison each) ; poison (purple worm poison, DC 24 Fortitude save resists, 1d6 Str/ 2d6 Str) ; Search DC 24 ; Disable Device DC 24.

### Second Piège

**Chain Lightning Trap** : CR 7 ; magic device ; proximity trigger (*alarm*) ; automatic reset ; spell effect (*chain lightning*, 11th-level wizard, 11d6 electricity to target nearest center of trigger area plus 5d6 electricity to each of up to eleven secondary targets, DC 19 Reflex save half damage) ; Search DC 31 ; Disable Device DC 31.

## APL 10 (EL 11)

En APL 10, il y a trois pièges. Le deuxième piège se déclenche dès quand on touche la porte barreaudée (elle s'ouvre vers l'intérieur du mausolée). La lame

surgit du mur du couloir. Le troisième piège se déclenche dès que quelqu'un entre dans la salle 9. Il n'y a qu'un seul *chain lightning* trap pour les quatre entrées. Il se déclenche dès que quelqu'un arrive dans la salle 9 quelque soit l'entrée choisie ou le moyen d'accès (téléportation par exemple). Le centre de la zone de déclenchement est le centre de la salle 9.

### Premier Piège

**Spiked Pit with Poisoned Spikes Trap** : CR 9 ; mechanical ; location trigger ; automatic reset ; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30) ; DC 20 Reflex save avoids ; 70 ft deep (7d6, fall) ; pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 plus poison each) ; poison (purple worm poison, DC 24 Fortitude save resists, 1d6 Str/ 2d6 Str) ; Search DC 24 ; Disable Device DC 24.

### Deuxième Piège

**Deathblade Wall Scythe** : CR 8 ; mechanical ; touch trigger ; automatic reset ; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30) ; Atk +16 melee (2d4+8 plus poison, scythe) ; poison (deathblade, DC 20 Fortitude save resists, 1d6 Con/ 2d6 Con) ; Search DC 24 ; Disable Device DC 19.

### Troisième Piège

**Chain Lightning Trap** : CR 7 ; magic device ; proximity trigger (*alarm*) ; automatic reset ; spell effect (*chain lightning*, 11th-level wizard, 11d6 electricity to target nearest center of trigger area plus 5d6 electricity to each of up to eleven secondary targets, DC 19 Reflex save half damage) ; Search DC 31 ; Disable Device DC 31.

## APL 12 (EL 13)

En APL 12, il y a trois pièges. Les deuxième et troisième pièges se déclenchent dès que quelqu'un entre dans la salle 9. Il n'y a qu'un seul *chain lightning* trap et un seul *incendiary cloud* trap pour les quatre entrées. Ils se déclenchent dès que quelqu'un arrive dans la salle 9 quelque soit l'entrée choisie ou le moyen d'accès (téléportation par exemple). Le centre de la zone de déclenchement est le centre de la salle 9.

### Premier Piège

**Spiked Pit with Poisoned Spikes Trap** : CR 12 ; mechanical ; location trigger ; automatic reset ; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30) ; DC 29 Reflex save avoids ; 90 ft deep (9d6, fall) ; pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 plus poison each) ; poison (purple worm poison, DC 24 Fortitude

save resists, 1d6 Str/ 2d6 Str); Search DC 29; Disable Device DC 24.

### Deuxième Piège

**Incendiary Cloud Trap:** CR 9; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*incendiary cloud*, 15th-level wizard, 4d6/round for 15 rounds, DC 22 Reflex save half damage); Search DC 33; Disable Device DC 33.

### Troisième Piège

**Chain Lightning Trap:** CR 7; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*chain lightning*, 11th-level wizard, 11d6 electricity to target nearest center of trigger area plus 5d6 electricity to each of up to eleven secondary targets, DC 19 Reflex save half damage); Search DC 31; Disable Device DC 31.

## 2- Entrée de l'est

Excepté l'inscription, rédigée en ancien baklunite, où on peut lire : « HONNEUR », la zone est indentique à la zone 1. La porte au bout du corridor est barrée.

### APL 2 & 4

**Porte barreaudée en fer :** 2 in. thickness; hardness 10; hp 60; AC 5; Break DC 28; Open Lock DC 25.

### APL 6

**Porte barreaudée en fer :** 2 in. thickness; hardness 10; hp 60; AC 5; Break DC 28; Open Lock DC 30.

### APL 8

**Porte barreaudée en fer :** 2 in. thickness; hardness 10; hp 60; AC 5; Break DC 28; Open Lock DC 35.

### APL 10 & 12

**Porte barreaudée en fer traitée magiquement :** 2 in. thickness; hardness 20; hp 120; AC 5; Break DC 48; Open Lock DC 40.

La porte se referme à clé magiquement 1 heure après avoir été ouverte à moins de la saboter par un jet réussi de Disable Device DC 25.

### Pièges

Les pièges sont identiques à la zone 1- Entrée de l'ouest.

## 3- Entrée du nord

Excepté l'inscription, rédigée en ancien baklunite, où on peut lire : « FAMILLE », la zone est identique à la zone 2- entrée de l'est.

### Pièges

Les pièges sont identiques à la zone 1- Entrée de l'ouest.

## 4- Entrée du sud

Excepté l'inscription, rédigée en ancien baklunite, où on peut lire : « GÉNÉROSITÉ », la zone est indentique à la zone 2- entrée de l'est.

### Pièges

Les pièges sont identiques à la zone 1- Entrée de l'ouest.

## 5- Alcôve du nord-ouest

Si les aventuriers examinent le bas-relief et les inscriptions, lisez la description suivante:

*Le bas-relief représente des guerriers en armure dans une attitude de prière. Devant flottent la Coupe et le Talisman dans ce qui semble être un limbe de lumière. L'un des guerriers soutient une bannière portant les armes d'Ekbir. Le bas-relief est entouré d'inscriptions.*

Les inscriptions sont en ancien baklunite. Elles la traduction se trouve dans le Document pour les joueurs n°8: Les Inscriptions dans le Mausolée.

## 6- Alcôve du nord-est

Si les aventuriers examinent le bas-relief et les inscriptions, lisez la description suivante:

*Le bas-relief représente des cavaliers armés d'arcs fuyant au galop devant des guerriers en armure armés d'arcs et de lances qui les poursuivent. Les poursuivants brandissent une bannière portant les armes d'Ekbir surmontées de la Coupe et du Talisman. Certains des fuyards tiennent dans leurs mains des coffres et des étoffes. On aperçoit, sous les sabots des cavaliers en fuite, un vieillard, une femme et un enfant. Ils sont piétinés par les chevaux et l'un des fuyards assène un coup de sabre au vieillard. Le bas-relief est entouré d'inscriptions.*

Les inscriptions sont en ancien baklunite. Elles la traduction se trouve dans le Document pour les joueurs n°8 : Les Inscriptions dans le Mausolée.



## 7- Alcôve du sud-est

Si les aventuriers examinent le bas-relief et les inscriptions, lisez la description suivante:

*Le bas-relief représente des guerriers habillés comme des nomades des steppes assassinant pendant leur sommeil des guerriers en armure. Les meurtriers piétinent une bannière portant les armes d'Ekbir surmontées de la Coupe et du Talisman. Le bas-relief est entouré d'inscriptions.*

Les inscriptions sont en ancien baklunite. Elles la traduction se trouve dans le **Document pour les joueurs n°8 : Les Inscriptions dans le Mausolée.**

## 8- Alcôve du sud-ouest

Si les aventuriers examinent le bas-relief et les inscriptions, lisez la description suivante:

*Le bas-relief représente des hommes et des femmes implorant à genoux des hommes en armure qui leur tendent en retour des fruits et des étoffes. Ceux qui implorent semblent blessés et leurs vêtements sont abîmés. Ils sont suivis par des chevaux qui ont tête basse. Les hommes en armure sont souriants et accueillants. L'un d'eux porte une bannière portant les armes d'Ekbir surmontées de la Coupe et du Talisman. Le bas-relief est entouré d'inscriptions.*

Les inscriptions sont en ancien baklunite. Elles la traduction se trouve dans le **Document pour les joueurs n°8 : Les Inscriptions dans le Mausolée.**

## 9- Salle intérieure

*La salle intérieure du mausolée est surmontée d'une coupole. Au centre de la salle se trouve un grand sarcophage de marbre blanc. Des inscriptions sont gravées sur son pourtour.*

Notez qu'en APL 8, 10 et 12, la pièce est piégée. Se reporter à la description de la zone 1 Entrée de l'ouest.

Les inscriptions sont en ancien baklunite. La traduction se trouve dans le **Document pour les joueurs n°8 : Les Inscriptions dans le Mausolée.**

## 10- Sarcophage de l'amir

Le sarcophage est recouvert d'une lourde dalle en marbre. Elle peut être déplacée (difficilement, avec un jet de force DC 22). Cependant, ouvrir le sarcophage attire la malédiction de la tombe sur toute personne dans le mausolée.

Si quelqu'un ouvre le sarcophage, lisez la description suivante:

*Le sarcophage renferme un squelette revêtu d'une magnifique armure d'apparat. Elle est dorée et incrustée de pierres précieuses. Aux pieds du squelette se trouve un bouclier peint aux armes d'Ekbir. À ses côtés est déposé un splendide cimenterre, lui aussi incrusté de gemmes étincelantes. Une lueur blanche se met alors à briller dans les orbites vides du squelette. Sa mâchoire se met à articuler d'une voix sinistre et sépulcrale: « Soyez maudits ! »*

Tous les aventuriers présents dans le mausolée reçoivent la *Malédiction de la tombe / Curse of the Tomb* sur leur AR.

L'armure, le cimenterre et le bouclier s'effondrent en poussière si on les sort du sarcophage. On ne peut rien en tirer.

Hormis les mots précédents, le squelette ne bouge pas et n'attaque pas.

Si les aventuriers profanent le squelette (en frappant dessus par exemple), ils déclenchent l'arrivée d'une créature qui les attaque immédiatement. La créature dépend de l'APL:

APL 2: Lantern Archon

APL 4: Hound Archon

APL 6: Avoral

APL 8: Leonal

APL 10: Trumpet Archon

APL 12: Planetar

Aucun xp n'est accordé pour ce combat qui ne devrait pas avoir lieu.

## 11- Trappe vers la crypte

Cette lourde dalle peut être soulevée par un anneau en fer scellé dans la pierre (jet de force DC 22). Dessous un puits vertical amène à la crypte. Des barreaux métalliques sont scellés dans le mur pour aider à la descente.

## 12- Crypte

Voir Rencontre 9: La Crypte.

## Rencontre 9 : La Crypte

L'obscurité est totale dans cette pièce.

*La crypte est haute et voûtée. Huit pierres tombales à même le sol sont disposées en étoile autour du centre de la crypte. Elles sont couvertes de poussière. Des inscriptions sont gravées sur ces dalles.*

Un jet réussi de Spot DC 15 (si le personnage peut voir correctement dans cette pièce) permet d'apercevoir les inscriptions sur la dalle centrale. Sinon, une fouille de la pièce permet de les trouver (pas de jet nécessaire, elles sont bien visibles).

Les inscriptions sur les pierres tombales sont écrites en ancien baklunite (il faut nettoyer un peu la poussière pour pouvoir lire):

- Tombe du nord: « Yarish Em Effa Amir »;
- Tombe du nord-est: « Sormud Al Hissad Amir »;
- Tombe de l'est: « Faruk Al Kayeb Faris hospitalier »;
- Tombe du sud-est: « Baresh Al Melkhan Faris de l'arc »;
- Tombe du sud: « Algor El Moor Amir »;
- Tombe du sud-ouest: « Zamar El Fistar Amir »;
- Tombe de l'ouest: « Maryash Raminand Faris de la Coupe et du Talisman »;
- Tombe du nord-ouest: « Tovayor Ashir Faris du Lion ».

### a- Dalle gravée

Les symboles gravés sur cette dalle sont présentés dans le **Document pour les joueurs n°4: La Dalle**.

Reportez-vous à la **Rencontre 1 : Informations** sous **La carte de Jazaar** pour plus d'information sur les symbols. (Celui qui veut dire "danger" n'y est pas).

### b- Échelle

Il s'agit de l'échelle qui descend de la salle 9.

### Pièges et Créatures

Si les personnages ont su rester silencieux depuis leur entrée dans le Mausolée, ont constamment marché en procession (en file indienne), en portant les robes funèbres rouges et en faisant brûler de l'encens, le

piège magique de la crypte ne se déclenche pas tout de suite.

Les personnages ont 1 minute (10 rounds) pour commencer à dépoussiérer les tombes. S'ils n'ont pas commencé à nettoyer dans les 10 rounds, le piège se déclenche et les créatures, s'il y en a, attaquent. Ensuite, il faut enchaîner les autres étapes sans laisser passer plus d'une minute entre chacune:

- Lire à voix haute (seule exception à la règle du silence) les noms des défunts avec leur titre.
- Déposer les fleurs sur chaque tombe.
- Réciter une prière de la Foi exaltée.

Il n'est pas nécessaire (même si c'est mieux) que tous les membres du groupe le fassent (les autres doivent alors rester absolument silencieux).

Si les personnages ont réalisé un sans-faute (ils ont accompli toutes les tâches), ils ne sont plus tenus aux conditions et les pièges ne réactivent pas jusqu'à ce qu'il aient tous quitté le mausolée. Il va sans dire que tous les pièges se réactiveront s'ils profanent une tombe.

Ils ont la possibilité de voir apparaître le fantôme du faris Faruk Al Kayeb s'ils pensent à déposer sur sa tombe le parchemin codé qui lui est destiné (et qui était chez Fawala). Il n'est pas nécessaire de l'avoir décodé au préalable. Au lieu de le déposer sur la tombe, il est possible de le tendre (improviser si un personnage trouve un autre moyen explicite de présenter le parchemin codé au faris). Si c'est le cas, passer au paragraphe « **Le Fantôme du Faris** ».

Si les personnages n'ont pas tout fait comme il faut, le piège se déclenche et les gardiens de la crypte (crypt wardens) sortent de leur tombe et attaquent. A toutes les minutes (10 rounds) les pièges magiques se réactivent (automatic reset). Les créatures ne poursuivent pas les aventuriers hors du mausolée.

Notez qu'un *dispel magic* réussi ne fait que rendre le piège magique inopérant durant 1d4 rounds. Il se déclenche dès que ce laps de temps est écoulé. Si un *dispel magic* ou magie similaire renvoie une créature invoquée par un piège, le piège magique, s'il n'a pas été désamorcé par Disable Device, se déclenche à nouveau immédiatement, faisant apparaître une nouvelle créature (intacte).

En APL 10 et 12, si les créatures (crypt wardens) sortent de leur tombe, elles disent toutes en cœur dans la langue céleste (celestial): « Ô Al'Akbar, donne-nous la force de punir ces profanateurs de tombe ! » Seul un

personnage comprenant la langue céleste peut comprendre ce qu'ils disent. Pour les autres, un jet réussi de Connaissance (religion) DC 15 permet de savoir qu'il s'agit de la langue céleste mais sans comprendre le sens. Ces créatures parlent le Commun, le Céleste et l'Ancien Baklunite. Il est possible de discuter avec elles avec un jet réussi de Diplomatie DC 30 (sinon elles attaquent sans écouter) à condition que personne n'ait porté une attaque ou profané de tombes. En cas de dialogue, les créatures ne diront qu'une chose : « Si vous n'êtes pas des profanateurs, partez et ne revenez que quand vous saurez faire preuve du respect qui nous est dû ! Si vous êtes des profanateurs, qu'Al'Akbar nous aide à vous punir comme vous le méritez ! ». Les créatures ne diront rien de plus. Si les aventuriers ne partent pas rapidement, elles interrompent la discussion et attaquent. Les créatures invoquées ne disent rien (et n'ont rien à dire d'ailleurs).

#### APL 2 (EL 5)

##### Piège

**Summon Monster IV Trap:** CR 5; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (summon monster IV [lantern archon see *Monster Manual* p16], 7th-level wizard); Search DC 29; Disable Device DC 29.

#### APL 4 (EL 6)

##### Piège

**Summon Monster V Trap:** CR 6; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (summon monster V [hound archon see *Monster Manual* p17], 9th-level wizard); Search DC 30; Disable Device DC 30.

#### APL 6 (EL 8)

##### Piège

**Summon Monster VII Trap:** CR 8; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (summon monster VII [avoral see *Monster Manual* p141], 13th-level wizard); Search DC 32; Disable Device DC 32.

#### APL 8 (EL 10)

**Summon Monster IX Trap:** CR 10; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (summon monster IX [leonal see *Monster Manual* p142], 17th-level wizard); Search DC 34; Disable Device DC 34.

#### APL 10 (EL 13)

**Summon Monster IX Trap:** CR 10; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (summon monster IX [leonal see *Monster Manual* p142], 17th-level wizard); Search DC 34; Disable Device DC 34.

**Crypt Wardens (4):** hp 58 each; voir Annexe 1;

#### APL 12 (EL 15)

En APL 12, il y a deux pièges magiques indentiques fonctionnant simultanément.

2x **Summon Monster IX Trap:** CR 10 each; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (summon monster IX [leonal see *Monster Manual* p142], 17th-level wizard); Search DC 34; Disable Device DC 34.

**Crypt Wardens (8):** hp 58 each; voir Annexe 1;

#### Le Fantôme du Faris

Cette séquence ne peut pas être jouée si l'un quelconque des pièges magiques s'est déclenché dans la crypte ou au niveau supérieur. Si des personnages ayant déclenché les pièges ou échoué d'une quelconque manière ressortent et entrent à nouveau plus tard en respectant scrupuleusement les règles, alors ils peuvent jouer cette séquence pourvu qu'ils n'aient jamais commis l'une des fautes irréversibles énoncées ci-dessous (dans aucune de leurs explorations):

- Les personnages ont combattu (en les frappant ou en leur lançant des sorts infligeant des dommages) les gardiens de la crypte (Crypt Wardens). Une tentative pour renvoyer (ou contrôler dans ce cas précis) les morts-vivants (en fait des immortels / deathless) n'est pas considérée comme une attaque. Voir apparaître les gardiens de la crypte et fuir immédiatement est en revanche acceptable (avec éventuellement une brève discussion avec eux). Cela ne concerne que les APL 10 et 12;
- Les personnages ont ouvert ou profané une tombe.

Si l'une de ces deux fautes a été commise, le fantôme ne leur apparaîtra **plus jamais** et cette séquence ne pourra pas être jouée de toute l'aventure.

Si tout s'est bien passé selon les règles et que le parchemin codé est déposé sur sa tombe, le fantôme du faris Faruk Al Kayeb apparaît.

*Une forme lumineuse apparaît au-dessus de la tombe. Il s'agit d'un faris en armure lamellaire d'apparat. Son casque est incrusté de bijoux et son armure est dorée. À sa ceinture, le fourreau de son cimeterre est somptueusement décoré. Le pommeau de l'arme est lui-même incrusté de pierres précieuses. Les étoffes qu'ils portent sont toutes de grand prix. L'homme semble vigoureux. Souriant, il s'adresse à vous d'une voix d'une surprenante douceur quoique un rien ironique: « Pas trop tôt ! Je commençais à croire que j'attendrai une éternité pour accomplir ma mission ! Bien ! Je vais donc vous remettre le butin conquis sur la Horde d'Airain. Vous le trouverez enfoui sous la tour nord au niveau de l'angle nord. »*

Le fantôme reste un moment au cas où des questions lui seraient posées (il est très courtois). Il peut répondre aux questions suivantes:

**Que s'est-il passé ici il y a seize ans avec l'homme à la gemme incrustée dans le front et les mages noirs ?** Ils sont venus se battre jusqu'ici évitant les pièges par leur astuce, leur puissance ou leur résistance. Finalement, l'un des mages a lancé un puissant sortilège qui a emprisonné le faris rautha (le fantôme connaît le nom des chevaliers-gemmes) dans une stase temporelle très loin sous la surface de la Terre. Puis, ils sont partis. Quelques temps plus tard, ils sont revenus graver cette dalle.

**Que s'est-il passé ici hier ?** Des hommes sont venus dont un qadi et un mage. Le qadi était d'ailleurs déjà venu il y a douze ans. Le mage a lancé un puissant sort de libération. Le chevalier-gemme prisonnier depuis seize années a été libéré. Il n'avait pas vieilli pendant tout ce temps. Ils paraissaient contents de se retrouver tous les deux. Comme ils ont senti l'arrivée d'un danger, le faris rautha s'est transformé en écureuil pour s'échapper discrètement. Ce devait être le Chevalier à l'Écureuil du Dezbat.

**Qui sont les Faris Rautha / les chevaliers-gemmes ?** De preux faris d'un ordre spécifique au Dezbat. Ils sont douze et portent chacun une gemme incrustée dans le front. Chacun a comme animal totemique l'un des douze animaux du calendrier: tigre, ours, lion, grenouille, tortue, renard, serpent, sanglier, écureuil, lièvre, faucon et loup. Celui-ci était sûrement le Chevalier à l'Écureuil. J'ai bien connu son prédécesseur de mon temps. C'était un bon ! (Note: le fantôme ne

sait évidemment rien des événements récents du Dezbat, il est mort il y a près de trois siècles.)

**Des cavaliers-tonnerre sont-ils venus ici ?** Il y a eu pas mal de gens ingrats ces derniers temps. Ils n'ont jamais trouvé ce qu'ils cherchaient !

**Qu'est venu faire le qadi il y a douze ans ?** Il est venu graver le plus petit des deux glyphes. Auparavant, il a tout essayé pour libérer le faris rautha mais sans succès.

**N'y avait-il pas un glyphe supplémentaire ici ?** L'un des glyphes s'est effacé hier lorsque le faris rautha a été libéré.

## Rencontre 10 : Le Trésor

Si les personnages ont reçu les indications du fantôme, ils peuvent aller récupérer le trésor dans la tour nord sans problème, pourvu qu'ils aient de pelles et des pioches.

Autrement, il n'y a aucun moyen pour le découvrir (même par magie). Le trésor est enseveli sous une épaisse couche de roche, placé dans ces sacs conteneurs placés dans des coffres recouverts d'une fine couche de plomb. Quand même, ils ne voulaient pas que le trésor tombe dans les mains de n'importe qui !

### Trésor

**APL2:** L: ogp; C: 350gp; M: Sac conteneur Type 1 (208gp per character)

**APL4:** L: ogp; C: 450gp; M: Sac conteneur Type 1 (208gp per character)

**APL6:** L: ogp; C: 650gp; M: Sac conteneur Type 2 (417gp per character)

**APL8:** L: ogp; C: 900gp; M: Sac conteneur Type 3 (617gp per character)

**APL10:** L: ogp; C: 1500gp; M: Sac conteneur Type 3 (617gp per character)

**APL12:** L: ogp; C: 2000gp; M: Sac conteneur Type 4 (833gp per character)

## Conclusion

Au terme de l'aventure, tous les aventuriers gagnent la Gratitude de Jazaar Ibn Fadel et la récompense du Clergé reconnaissant.

Si les personnages ont passé un accord avec Fawala pour lui donner sa part de trésor, demandez-leur s'ils comptent honorer leur accord. Il n'y a aucune pénalité s'ils ne le font pas mais Jazaar leur rappelle qu'un accord doit être honoré. L'honneur est l'un des quatre piliers du Dragon. Si les personnages donnent sa part à Fawala, ils reçoivent sur leur AR la *Gratitude de Fawala*.

### Si le trésor a été trouvé

***Vous vous rendez à la forteresse de Dejbak. Là, Jazaar vous quitte un moment et revient peu après. Il semble avoir rajeuni de 20 ans.***

***« Mes amis, je vous remercie. Par l'intermédiaire du prêtre de Mouqol, j'ai pu le payer et m'assurer que mes créanciers dans la Ville Sainte ont reçu tout ce que je leur devais. Je vous remercie. »***

***Il s'arrête comme s'il réfléchissait s'il devait vous dire autre chose.***

***« Pendant que j'étais en ville, j'ai rencontré un vieil ami à moi. Un ami que je n'avais pas revu depuis des années. Toujours est-il qu'il a de nombreuses choses à vendre. Je suis certain de pouvoir faire plus qu'un petit profit avec tout cela. Mais j'ai besoin d'un peu d'argent pour commencer. Seriez-vous prêt à me financer? »***

Une dernière chose reste à décider.

Jazaar dit qu'il aurait besoin de APLX100 po. L'argent qu'il a reçu lui permet de rembourser ses dettes mais si on lui donnait plus, il serait éternellement reconnaissant. Notez que Jazaar ne demande pas la charité.

Tout personnage qui donne plus d'argent à Jazaar (que ce dernier récupère toute la somme dont il a besoin ou non) reçoit la Gratitude éternelle de Jazaar Ibn Fadel sur son AR. Notez que seuls ceux qui ont donné de l'argent reçoivent cette récompense.

Si le groupe lui donne la somme d'argent complète qu'il demande, alors Jazaar donne aux personnages la récompense de l'Accès du Consortium (seulement pour ceux qui ont donné de l'argent).

Dès que les personnages ont pris leur décision quant à donner de l'argent à Jazaar ou pas, ce choix est définitif. Il n'est pas possible de changer d'avis plus tard.

Ceux qui ont donné de l'argent à Jazaar sont remboursés par ce dernier rapidement le temps pour Jazaar de réaliser les affaires juteuses qu'il avait en tête.

En bref, ils récupèrent tout leur argent et n'ont pas à le déduire de leur AR.

### Si le trésor n'a pas été trouvé

(ou si les personnages sont des filous ayant trouvé le moyen de ne pas remettre sa part à Jazaar)

***Jazaar et sa femme vous remercient de votre aide. Le marchand semble porter le poids du monde sur ses épaules. Se tournant vers sa femme, il dit.***

***« Mon amour, j'ai échoué. Je ne peux conserver notre famille. Je vais me joindre à la marine pour combattre les Ataphades, peut-être que dans la mort, mon honneur sera restauré. »***

***« Mon mari, ne vous inquiétez plus. Vous avez de bons amis et ses amis veilleront sur vous. Je ne vous laisserai pas tomber parce que vous avez péché et que vous êtes puni par le Grand Prêtre. Notre famille et notre piété sont la base de notre amour. Nous devons saisir cette chance et montrer notre dévotion et nous pardonner. Le Grand Prêtre a placé ces embûches sur notre route pour que nous en triomphions ensemble. »***

***Les mots d'Affa semblent remplir Jazaar de courage et de détermination. « Vous avez raison. Succomber au désespoir ne ferait qu'empirer mes péchés. »***

***Se tournant vers vous, Jazaar ajoute. « Mes amis, c'est dommage que nous ne puissions nous partager les richesses que j'espérais trouver. »***

### Finalement (pour tous, trésor ou pas)

Les personnages ayant été constamment gentils avec Jazaar et sa femme reçoivent sur leur AR la récompense Ami de confiance. Ceux qui auront été désagréables ou soupçonneux ne l'auront pas. En tant que MD, vous êtes seul juge pour déterminer qui doit avoir cette récompense et qui ne doit pas l'avoir. Ne la donnez pas trop facilement !

Finalement, lisez ce qui suit (si vous enchaînez avec EKB5-06 & TUS5-07 La Mission ekbirienne):

***Jazaar et sa femme se tiennent sur le quai vous envoyant la main. Il vous a arrangé un voyage sur une barge jusqu'à Blashikdur où vous espérez trouver votre prochaine aventure.***

Lisez ce qui suit pour tout le monde:

***Vous avez fait vos adieux à Jazaar et à sa femme. Vous vous éloignez tranquillement de la rive alors qu'une petite pluie commence à tomber. Alors que***

*vous vous retournez une dernière fois pour voir Jazaar au loin, vous apercevez un groupe de cavaliers. Vous êtes stupéfaits de reconnaître des membres de la Garde sacrée du Calife accompagnés de qadis de très haut rang en tenue rouge et noire. Ils crient quelque chose que la pluie vous empêche d'entendre.*

*Un des qadi lance un sortilège [Spellcraft DC20 pour reconnaître true seeing], il observe attentivement les environs jusqu'à ce que son regard tombe sur Affa.*

*Les Gardes Sacrés l'entourent en un instant, arme au poing. Affa lève calmement la main comme pour les repousser. Puis soudainement, elle disparaît.*

*Les Gardes sacrés se tournent alors vers Jazaar et l'arrêtent.*

Il est inutile de s'opposer à la Garde sacrée et aux qadis. Outre qu'il s'agit d'une unité de qualité exceptionnelle, ils agissent sur ordre direct du Calife en personne. Ils ne donneront aucune explication à quiconque. Interrogés, ils diront obéir aux ordres de Sa Sublime Magnificence en personne.

Il est recommandé de jouer *EKB5-06 TUS5-07 La Mission ekbirienne* ou *TUS5-06 Strife & Chaos* juste après cette aventure. L'histoire d'Affa y trouve sa conclusion.

*Quelques jours plus tard, vous apprenez que Jazaar a été relâché sans qu'aucune charge ne soit retenue contre lui. Vous apprenez aussi que sa femme n'avait pas quitté la Ville Sainte d'Ekbir pendant toute votre aventure ! Ce n'est donc pas elle qui vous a accompagnés. Il semble que vous et Jazaar ayez été joués.*

Fin

## 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 : L'Assassin

Vaincre le fantôme :

APL2 120 xp; APL4 180xp; APL6 240xp;

APL8 300xp; APL10 360xp; APL12 420xp;

### Rencontre 8 : Le Mausolée

Désamorcer, subir les pièges du haut ou suivre la procédure pour les éviter :

APL2 90 xp; APL4 180 xp; APL6 240 xp;

APL8 300 xp; APL10 330xp; APL12 390xp.

### Rencontre 9 : La Crypte

Désamorcer, subir les pièges de la crypte et combattre les créatures ou suivre la procédure pour les éviter :

APL2 150 xp; APL4 180 xp; APL6 240 xp;

APL8 300 xp; APL10 390xp; APL12 450xp.

### Récompense d'histoire

Rencontrer le fantôme de Faruk Al Kayeb :

APL2 30 xp; APL4 45 xp; APL6 60 xp;

APL8 75 xp; APL10 90xp; APL12 105xp.

Apprendre et comprendre ce qui s'est passé avec le Chevalier à l'Écureuil il y a seize ans et la veille (son emprisonnement par des mages noirs / du Zashassar et sa libération, le fait qu'il porte une gemme incrustée dans le front) :

APL2 30 xp; APL4 45 xp; APL6 60 xp;

APL8 75 xp; APL10 90xp; APL12 105xp.

Renflouer Jazaar and his wife :

APL2 30xp; APL4 45xp; APL6 60xp;

APL8 75xp; APL10 90xp; APL12 105xp;

### Experience totale possible :

APL2: 450xp;

APL4: 675xp;

APL6: 900xp;

APL8: 1,125xp;

APL10: 1,300xp;

APL12: 1,575xp.

## 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. Because this is a Regional scenario, characters may spend additional Time Units to practice professions or create items immediately after the adventure so this total may be modified by other circumstances.

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

L: Looted gear from enemy

C: Coin, Gems, Jewelry, and other valuables

M: Magic Items (sell value)

### Rencontre 3 : L'Assassin

APL 2: L: ogp; C: ogp; M: Amulet of natural armor +1 (83.3gp), bracers of armor +1 (83.3gp)

APL 4: L: ogp; C: ogp; M: Amulet of natural armor +1 (83.3gp), bracers of armor +1 (83.3gp), cloak of resistance +1 (83.3gp)

APL 6: L: ogp; C: ogp; M: Amulet of natural armor +2 (166.7gp), bracers of armor +1 (83.3gp), cloak of resistance +1 (83.3gp).

APL 8: L: ogp; C: ogp; M: Amulet of natural armor +2 (166.7gp), bracers of armor +2 (166.7gp), cloak of resistance +2 (166.7gp).

APL 10: L: ogp; C: ogp; M: Amulet of natural armor +2 (166.7gp), bracers of armor +2 (166.7gp), cloak of resistance +2 (166.7gp).

APL 12: L: ogp; C: ogp; M: Amulet of natural armor +2 (166.7gp), bracers of armor +2 (166.7gp), cloak of resistance +2 (166.7gp).

### Rencontre 10 : Le trésor

Si les aventuriers ont trouvé le trésor indiqué par le fantôme

APL2: L: ogp; C: 350gp; M: *Sac conteneur Type 1* (208gp per character)

APL4: L: ogp; C: 450gp; M: *Sac conteneur Type 1* (208gp per character)

APL6: L: ogp; C: 650gp; M: *Sac conteneur Type 2* (417gp per character)

APL8: L: ogp; C: 900gp; M: *Sac conteneur Type 3* (617gp per character)

APL10: L: ogp; C: 1500gp; M: *Sac conteneur Type 3* (617gp per character)

APL12: L: ogp; C: 2000gp; M: *Sac conteneur Type 4* (833gp per character)

### Trésor maximal possible

APL2: 450 gp;

APL4: 650 gp;

APL6: 900 gp;

APL8: 1300 gp;

APL10: 2300 gp;

APL12: 3300 gp.

## Items for the Adventure Record

**Gratitude of Jazaar Ibn Fadel:** This counts as an influence point with the Mouqollad Consortium. If

you are a member of the Consortium, this becomes a permanent influence point.

**Eternal Gratitude of Jazaar Ibn Fadel:** You count as being a member of the Consortium in any scenario where belonging to the Mouqollad Consortium (House of Ibn Fadel) may have an impact. This applies only to in-game situations and circumstances, nor item access. If you are already a member of the Consortium you gain a +4 circumstance bonus to all social rolls involving the Consortium.

**Consortium access:** Because of your great generosity, Jazaar uses his contacts to get you items you may find useful. Starting 5 adventure after this one, you can purchase the following items after any adventure set in Ekbir or Tusmit. Horseshoes of speed, ghost-touch barding, +1 horseshoes, saddlebags of holding type I or II. Horses and non-magical horse barding at 20% discount.

**Thankful Clergy:** This counts as an influence point with the Clergy of the Exalted Faith. As long as you have this influence point you can purchase Holy Cup Water (counts a Bahamut's breath from Planar Handbook) after any adventure set in Ekbir or Tusmit. Cross off once used.

**Trustworthy friend:** Someone has deemed you to be trustworthy and may call upon you in the future.

**Curse of the Tomb:** Every time the victim makes a d20 roll, a roll of 20 counts as a 1. This curse cannot be dispelled, nor can it be removed with a *break enchantment*, *limited wish*, or *remove curse* spell. A *miracle* or *wish* spell removes the curse. A soothsayer told you that this curse can be removed if you receive an *atonement* from a man whose lips have kissed the High Cleric himself.

**Gratitude de Fawala :** Maybe useful in the future.

### Item Access

APL 2:

- Bag of Holding (type 1) (Freq: adventure, see DMG)

APL 4:

APL 2 Items

APL 6:

APL 2&4 Items

- Bag of Holding (type 2) (Freq: adventure, see DMG)

- Amulet of natural armor +2
- Bracers of armor +2
- Cloak of resistance +2

APL 8:

APL 2, 4 & 6 Items

- Bag of Holding (type 3) (Freq: adventure, see DMG)

APL 10:

APL 2, 4, 6 & 8 Items

APL 12:

APL 2, 4, 6, 8 & 10 Items

- Bag of Holding (type 4) (Freq: adventure, see DMG)



## Appendix 1: People and Creatures

Any spell with a single \* means a domain spell. Any spell or feat with a \*\* means a new rule item. Refer to Appendix 2: New Rules. Items that have been crossed off have been used already the profile includes any bonus gained by these items.

### Tous les APL

#### Introduction

**Jazaar Ibn Fadel:** CR7; Male Baklunish Ari1/Ftr7; HD 1D8+7D10+16 hp 64; Init +2; Spd 30ft; AC 15, touch 12, flat-footed 13; Base Atk +7; Grp +7; Full Atk/Atk none AL NG; SV Fort +9, Ref +6, Will +5; Str 16, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 8 Cha 16.

*Skills and Feats:* Appraise +5, Bluff +7, Climb +5, Diplomacy +6, Intimidate +5, Jump +5, Knowledge (Nobility) +2, Knowledge (VTF) +1, Profession (Merchant) +4, Ride +10 Sense Motive +2. Cleave, Dodge, Improved Unarmed Strike, Mobility, Mounted Combat, Power Attack, Weapons Focus (Dagger), Weapon Specialization (Dagger)

*Possessions:* Leather Armor +1, Vest of Resistance+2.

**Affa Ibn Fadel, Jazaar's wife:** CR3; Female Human Ftr3; HD 3d10+6; hp 16; Init +2; Spd 30 ft/x4; AC 16, touch 12, flat-footed 14; Base Atk +3; Grp +5; Full Atk or Atk None AL N; SV Fort +5, Ref +3, Will +1; Str 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 10, Cha 14;

*Skills and Feats:* Craft (Womanly Arts) +6, Intimidate +8, Ride +8. Dodge, Mounted Combat, Ride-By Attack, Power Attack, Weapon Focus (Scimitar)

*Possessions:* masterwork chainshirt

### APL 2

#### Encounter Three: The Assassin

**Ghost of Xan Yae:** CR 4; Male Baklunish Mnk4; HD 4d8+12; hp 39; Init +3; Spd 40 ft; AC 18, touch 16, flat-footed 15; Base Atk +3; Grp +6; Atk +7 melee (1d8+3, Unarmed Strike); Full Atk +7 melee (1d8+3, Unarmed Strike) or +5/+5 Flurry of Blows (1d8+3, Unarmed Strike); SA Flurry of Blows, Ki Strike (unarmed attacks counts as magic); SQ AC Bonus (+3), Evasion, Fast Movement, Slow fall (20ft); AL LN; SV Fort +7, Ref +7, Will +7; Str 17, Dex 16, Con 16, Int 8, Wis 16, Cha 8.

*Skills and Feats:* Balance +10, Climb +8, Jump +14, Move Silently +9, Tumble +12. Blind-Fight, Weapon Focus (Unarmed Strike), Improved Toughness\*\*\*, Improved Unarmed Strike, Stunning Fist, Deflect Arrows

*Skills and Feats:* Climb +9, Jump +15, Move Silently +9, Tumble +11. Blind-Fight, Stunning Fist, Improved Toughness\*\*

*Possessions:* Amulet of natural armor +1, bracers of armor +1, ~~potion of bull's strength~~, ~~potion of cat's grace~~, ~~potion of bear's endurance~~.

#### Rencontre 8: Mausolée (premier plancher)

**Deeper Pit Trap:** CR 1; mechanical; location trigger; automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); DC 15 Reflex save avoids; 20 ft deep (2d6, fall); multiple targets (first target in each of two adjacent 5-ft squares); Search DC 20; Disable Device DC 23.

**Shocking Grasp Trap:** CR 2; magic device; touch trigger; automatic reset; spell effect (*shocking grasp*, 1st-level wizard, 1d6 electricity); Search DC 26; Disable Device DC 26.

### APL 4

#### Encounter Three: The Assassin

**Ghost of Xan Yae:** CR6; Male Baklunish Mnk6; HD 6d8+18; hp 57; Init +3; Spd 50 ft; AC 19, touch 17, flat-footed 16; Base Atk +4; Grp +7; Atk +8 melee (1d8+3, Unarmed Strike); Full Atk +8 melee (1d8+3, Unarmed Strike) or +7/+7 Flurry of Blows (1d8+3, Unarmed Strike); SA Flurry of Blows, Ki Strike (unarmed attacks counts as magic); SQ AC Bonus (+4), Evasion, Fast Movement, Still Mind (+2), Slow fall (30ft), Purity of Body; AL LN; SV Fort +9, Ref +9, Will +9; Str 17, Dex 16, Con 16, Int 8, Wis 16, Cha 8.

*Skills and Feats:* Balance +10, Climb +9, Escape Artist +4, Jump +19, Move Silently +12, Tumble +14. Blind-Fight, Weapon Focus (Unarmed Strike), Close-Quarters Fighting\*\*, Improved Toughness\*\*, Improved Unarmed Strike, Stunning Fist, Deflect Arrows, Improved Trip

*Possessions:* Amulet of natural armor +1, bracers of armor +1, cloak of resistance +1, ~~potion of bull's strength~~, ~~potion of cat's grace~~, ~~potion of bear's endurance~~.

## Rencontre 8: Le Mausolée (premier plancher)

**Spiked Pit Trap:** CR 4; mechanical; location trigger; automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); DC 20 Reflex save avoids; 60 ft deep (6d6, fall); pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 each); Search DC 20; Disable Device DC 20.

**Shocking Grasp Trap:** CR 4; magic device; touch trigger; automatic reset; spell effect (*shocking grasp*, 5th-level wizard, 5d6 electricity); Search DC 26; Disable Device DC 26.

## **APL6**

### Encounter Three: The Assassin

**Ghost Ghost of Xan Yae:** CR8; Male Baklunish Mnk8; HD 8d8+24; hp 75; Init +3; Spd 50 ft; AC 20, touch 17, flat-footed 17; Base Atk +6 Grp +9; Atk +11 melee (1d10+4, Unarmed Strike); Full Atk +11/+6 melee (1d10+4, Unarmed Strike) or +10/+10/+5 Flurry of Blows (1d10+4, Unarmed Strike); SA Flurry of Blows, Ki Strike (unarmed attacks counts as magic); SQ AC Bonus (+4), Evasion, Fast Movement, Still Mind (+2), Slow fall (40ft), Purity of Body, Wholeness of Body (heal 16 hit points); AL LN; SV Fort +10, Ref +10, Will +10; Str 18, Dex 16, Con 16, Int 8, Wis 16, Cha 8;

*Skills and Feats:* Balance +10, Climb +9, Escape Artist +4, Hide +9, Jump +19, Move Silently +12, Tumble +16. Blind-Fight, Weapon Focus (Unarmed Strike), Close-Quarters Fighting\*\*, Improved Toughness\*\*, Improved Unarmed Strike, Stunning Fist, Deflect Arrows, Improved Trip

*Possessions:* Amulet of natural armor +2, bracers of armor +1, cloak of resistance +1, ~~potiion of bull's strength~~, ~~potiion of cat's grace~~, ~~potiion of bear's endurance~~.

## Rencontre 8: Le Mausolée (premier plancher)

**Spiked Pit Trap:** CR 6; mechanical; location trigger; automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); 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.

**Lightning Bolt Trap:** CR 6; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*lightning bolt*, 10th-level wizard, 10d6 electricity, DC 14 Reflex save half damage); Search DC 28; Disable Device DC 28.

## **APL8**

### Encounter Three: The Assassin

**Ghost of Xan Yae:** CR10; Male Baklunish Mnk10; HD 10d8+30; hp 93; Init +3; Spd 60 ft; AC 25, touch 21, flat-footed 22; Base Atk +7; Grp +15; Atk +12 melee (1d10+4, Unarmed Strike); Full Atk +12/+12/+7 Flurry of Blows (1d10+4, Unarmed Strike); SA Flurry of Blows, Ki Strike (unarmed attacks counts as magic); SQ AC Bonus (+6), Evasion, Fast Movement, Still Mind (+2), Slow fall (50ft), Purity of Body, Wholeness of Body (heal 20 hit points); AL LN; SV Fort +12, Ref +12, Will +13; Str 18, Dex 16, Con 16, Int 8, Wis 18, Cha 8.

*Skills and Feats:* Balance +10, Climb +10, Escape Artist +10, Hide +9, Jump +24, Move Silently +12, Tumble +18. Blind-Fight, Improved Grapple, Weapon Focus (Unarmed Strike), Close-Quarters Fighting\*\*, Improved Toughness\*\*, Improved Unarmed Strike, Stunning Fist, Deflect Arrows, Improved Trip

*Possessions:* Amulet of natural armor +2, bracers of armor +2, ring of protection +2, cloak of resistance +2, ~~potiion of bull's strength~~, ~~potiion of cat's grace~~, ~~potiion of bear's endurance~~, ~~potiion of owl's wisdom~~, ~~potiion of invisibility~~.

## Rencontre 8: Le Mausolée (premier plancher)

**Spiked Pit with Poisoned Spikes Trap:** CR 9; mechanical; location trigger; automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); DC 20 Reflex save avoids; 70 ft deep (7d6, fall); pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 plus poison each); poison (purple worm poison, DC 24 Fortitude save resists, 1d6 Str/ 2d6 Str); Search DC 24; Disable Device DC 24.

**Chain Lightning Trap:** CR 7; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*chain lightning*, 11th-level wizard, 11d6 electricity to target nearest center of trigger area plus 5d6 electricity to each of up to eleven secondary targets, DC 19 Reflex save half damage); Search DC 31; Disable Device DC 31.

## **APL10**

### Encounter Three: The Assassin

**Ghost of Xan Yae:** CR12; Male Baklunish Mnk12; HD 12d8+36; hp 111; Init +3; Spd 70 ft; AC 25, touch 21, flat-footed 22; Base Atk +9; Grp +17; Atk +14 melee (2d6+4, Unarmed Strike); Full Atk +14/+14/+14/+9 Flurry of

Blows (2d6+4, Unarmed Strike); SA Flurry of Blows, Ki Strike (unarmed attacks counts as magic & lawful); SQ AC Bonus (+6), Evasion, Improved Evasion, Fast Movement, Still Mind (+2), Slow fall (60ft), Purity of Body, Wholeness of Body (heal 24 hit points), Diamond Body, Abondant Step (CL 6th); AL LN; SV Fort +13, Ref +13, Will +14; Str 18, Dex 16, Con 17, Int 8, Wis 18, Cha 8;

*Skills and Feats:* Balance +10, Climb +10, Escape Artist +16, Hide +9, Jump +28, Move Silently +13, Tumble +19. Blind-Fight, Improved Grapple, Weapon Focus (Unarmed Strike), Close-Quarters Fighting\*\*, Fists of Iron\*\*, Improved Toughness\*\*, Improved Unarmed Strike, Stunning Fist, Deflect Arrows, Improved Trip

*Possessions:* Amulet of natural armor +2, bracers of armor +2, ring of protection +2, cloak of resistance +2. ~~potion of bull's strength, potion of cat's grace, potion of bear's endurance, potion of owl's wisdom, potion of invisibility, potion of blur.~~

### Rencontre 8: Le Mausolée (premier plancher)

**Spiked Pit with Poisoned Spikes Trap:** CR 9; mechanical; location trigger; automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); DC 20 Reflex save avoids; 70 ft deep (7d6, fall); pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 plus poison each); poison (purple worm poison, DC 24 Fortitude save resists, 1d6 Str/ 2d6 Str); Search DC 24; Disable Device DC 24.

**Deathblade Wall Scythe:** CR 8; mechanical; touch trigger; automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); Atk +16 melee (2d4+8 plus poison, scythe); poison (deathblade, DC 20 Fortitude save resists, 1d6 Con/ 2d6 Con); Search DC 24; Disable Device DC19.

**Chain Lightning Trap:** CR 7; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*chain lightning*, 11th-level wizard, 11d6 electricity to target nearest center of trigger area plus 5d6 electricity to each of up to eleven secondary targets, DC 19 Reflex save half damage); Search DC 31; Disable Device DC 31.

### Rencontre 9 : La Crypte

**Crypt Warden :** CR 8; Medium Deathless\*\*; HD 9d12; hp 58; Init +1; Spd 20 ft; AC 21, touch 11, flat-footed 20; Base Atk +4; Grp +6; Atk +8 melee (1d10+2, +1 holy, masterwork bastard sword); Full Atk +8 melee (1d10+2, +1 holy, masterwork bastard sword); SA Animate objects, *holy smite*; SQ Damage reduction 5/bludgeoning,

deathless traits\*\*, spell resistance 19; AL LG; SV Fort +3, Ref +4, Will +7; Str 15, Dex 12, Con —, Int 14, Wis 13, Cha 16;

*Skills and Feats:* Climb +10, Diplomacy +17, Intimidate +15, Jump +10, Knowledge (religion) +14, Sense Motive +13, Tumble -1. Exotic Weapon Proficiency (bastard sword), Sanctify Martial Strike (bastard sword)\*\*, Subduing Strike\*\*, Weapon Focus (bastard sword).

## **APL12**

### Encounter Three: The Assassin

**Ghost of Xan Yae:** CR14; Male Baklunish Mnk14; HD 14d8+42; hp 129; Init +3; Spd 70 ft; AC 25, touch 21, flat-footed 22; Base Atk +10; Grp +18; Full Atk +15 melee (2d6+4, Unarmed Strike); Full Atk +15/+15/+10 Flurry of Blows (2d6+4, Unarmed Strike); SA Flurry of Blows, Ki Strike (unarmed attacks counts as magic & lawful); SQ AC Bonus (+6), Evasion, Improved Evasion, Fast Movement, Still Mind (+2), Slow fall (70ft), Purity of Body, Wholeness of Body (heal 28 hit points), Diamond Body, Abondant Step (CL7th), Diamond Soul (SR24); AL LN; SV Fort +14, Ref +14, Will +15; Str 18, Dex 16, Con 17, Int 8, Wis 18, Cha 8;

*Skills and Feats:* Balance +11, Climb +11, Escape Artist +20, Hide +9, Jump +29, Move Silently +14, Tumble +19. Blind-Fight, Improved Grapple, Weapon Focus (Unarmed Strike), Close-Quarters Fighting\*\*, Fists of Iron\*\*, Improved Toughness\*\*, Improved Unarmed Strike, Stunning Fist, Deflect Arrows, Improved Trip

*Possessions:* Amulet of natural armor +2, bracers of armor +2, ring of protection +2, cloak of resistance +2. ~~potion of bull's strength, potion of cat's grace, potion of bear's endurance, potion of owl's wisdom, potion of invisibility, , potion of blur.~~

### Rencontre 8: Le Mausolée (premier plancher)

**Spiked Pit with Poisoned Spikes Trap:** CR 12; mechanical; location trigger; automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); DC 29 Reflex save avoids; 90 ft deep (9d6, fall); pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+5 plus poison each); poison (purple worm poison, DC 24 Fortitude save resists, 1d6 Str/ 2d6 Str); Search DC 29; Disable Device DC 24.

**Incendiary Cloud Trap:** CR 9; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*incendiary cloud*, 15th-level wizard, 4d6/round for 15 rounds, DC 22

Reflex save half damage); Search DC 33; Disable Device DC 33.

**Chain Lightning Trap:** CR 7; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*chain lightning*, 11th-level wizard, 11d6 electricity to target nearest center of trigger area plus 5d6 electricity to each of up to eleven secondary targets, DC 19 Reflex save half damage); Search DC 31; Disable Device DC 31.

## **Rencontre 9 : La Crypte**

**Crypt Warden :** CR 8 ; Medium Deathless\*\*; HD 9d12; hp 58; Init +1; Spd 20 ft; AC 21, touch 11, flat-footed 20; Base Atk +4; Grp +6; Atk +8 melee (1d10+2, +1 holy, masterwork bastard sword); Full Atk +8 melee (1d10+2, +1 holy, masterwork bastard sword); SA Animate objects, *holy smite*; SQ Damage reduction 5/bludgeoning, deathless traits\*\*, spell resistance 19; AL LG; SV Fort +3, Ref +4, Will +7; Str 15, Dex 12, Con —, Int 14, Wis 13, Cha 16;

*Skills and Feats:* Climb +10, Diplomacy +17, Intimidate +15, Jump +10, Knowledge (religion) +14, Sense Motive +13, Tumble –1. Exotic Weapon Proficiency (bastard sword), Sanctify Martial Strike (bastard sword)\*\*, Subduing Strike\*\*, Weapon Focus (bastard sword).

## Appendix 2: New Rules

### Close-Quarter Fighting [General]

(Reference: Complete Warrior)

You are skill at fighting at close range, and resisting grapple attempts.

**Prerequisites:** Base Attack +3.

**Benefit:** You gain an attack of opportunity whenever an enemy attempts to grapple you, even if the enemy has a feat or special ability that would normally bypass the attack. If you deal damage with this attack, the enemy fails to start the grapple, unless it has the Improved Grapple feat or a special ability such as improved grab. If the enemy has such an ability, you may add the damage you deal as a bonus on your opposed check to resist being grappled. This feat does not give you an extra attack of opportunity during a round or allow you to make an attack of opportunity when you would be denied one for being surprised, helpless, or in a similar situation.

For example, an ogre attempts to grapple Tordek. Tordek gains an attack of opportunity, hits, and causes damage. Since the ogre does not have any type of grappling special ability or feat, it fails to start a grapple. Then an ankheg – a creature with the improved grab special ability – attempts to grapple Tordek. He takes an attack of opportunity, hits, and deals 10 points of damage to the creature. Tordek then adds a +10 to his opposed check to resist being grappled.

**Normal:** Creatures with Improved Grapple, improved grab, or similar feats or special abilities do not provoke attacks of opportunity when attempting to start a grapple.

**Special:** A fighter may select Close-Quarters Fighting as one of his bonus fighter feats.

### Fists of Iron [General]

(from Complete Warrior)

You have learned the secrets of imbuing your unarmed attacks with extra force.

**Prerequisites:** Improved Unarmed Strike, Stunning Fist, base attack bonus +2.

**Benefit:** Declare that you are using this feat before you make an attack roll (thus, a missed attack roll ruins the attempt). You deal an extra 1d6 points of damage when you make a successful unarmed attack. Each

attempt counts as one of your uses of the Stunning Fist for the day.

### Improved Toughness [General]

(from Complete Warrior)

You are significantly tougher than normal

**Prerequisite:** Base Fortitude save bonus +2.

**Benefit:** You gain a number of hit points equal to your current Hit Dice. Each time you gain a HD (such as by gaining a level), you gain 1 additional hit point. If you lose a HD (such as by losing a level), you lose 1 hit point permanently.

**Special:** A fighter may select Improved Toughness as one of his fighter bonus feats.

### Sanctify Martial Strike [Exalted]

(from *Book of Exalted Deeds*)

Sacred power suffuses your attacks with a certain kind of weapon.

**Prerequisites:** Cha 15, Weapon Focus with the specified weapon.

**Benefit:** Whenever you wield a specific kind of weapon, it deals 1 extra point of damage to evil creatures, or 1d4 points to evil outsiders and evil undead. In addition, that weapon is considered good-aligned for purpose of overcoming damage reduction.

**Special:** You can take this feat more than once, selecting a different weapon each time.

### Subduing Strike [General]

(from *Book of Exalted Deeds*)

You are adept at striking to deal nonlethal damage even with normal weapons.

**Benefit:** You can use any melee weapon to deal nonlethal damage with no penalty on your attack roll. If you are a rogue, you can deal nonlethal damage with your sneak attack even if you are using a normal melee weapon. This feat does not allow you to deal nonlethal damage with ranged weapons.

**Normal:** If you use a melee weapon designed to deal lethal damage to deal nonlethal damage instead, you take a -4 penalty on your attack roll. Rogues normally can

only use saps or unarmed strikes to deal nonlethal damage with their sneak attacks.

**Special:** A fighter may select Subduing Strike as one of his fighter bonus feats.

### **Deathless (as presented in *Book of Exalted Deeds*) / Immortel**

Deathless (immortel) is a new creature type, describing creatures that have died but returned to a kind of spiritual life. They are similar in many ways to both living creatures and undead. However, while undead represent a mockery of life and a violation of the natural order of life and death, the deathless merely stave off the inevitability of death for a short time in order to accomplish a righteous purpose. While undead draw their power from the Negative Energy Plane, the deathless are strongly tied to the Positive Energy plane, the birthplace of all souls. In fact, the deathless are little more than disincarnate souls, sometimes wrapped in material flesh, often incorporeal and hardly more substantial than a soul in its purest state.

#### **Features**

- 12-sided Hit Dice.
- Base attack bonus equal to ½ of total Hit Dice (as wizard).
- Good Will saves.
- Skill points equal to (4+Int modifier, minimum 1) per Hit Die, with quadruple skill points for the first Hit Die.

#### **Traits**

- No constitution score.
- Darkvision out to 60 feet.
- Immunity to all mind-affecting effects (charms, compulsions, phantasms, patterns, and morale effects).
- Immunity to poison, sleep effects, paralysis, stunning, disease, and death effects.
- Not subject to critical hits, nonlethal damage, or ability drain. Immune to damage to its physical ability scores (Strength, Dexterity, and Constitution) as well as fatigue and exhaustion effects. Unlike undead, the deathless are subject to energy drain. Like living creatures, deathless are harmed by negative energy and healed by positive energy.

- Immunity to any effect that requires a Fortitude save, except for energy drain attacks, effects that also work on objects, and harmless effects.
- Cannot use the run action.
- Uses Charisma modifier for Concentration checks.
- Not at risk of death from massive damage, but when reduced to 0 hp or less, it is immediately destroyed.
- Not affected by *raise dead* and *reincarnate* spells or abilities. *Resurrection* and *true resurrection* can affect the deathless if they are willing. These spells turn deathless creatures back into the living creatures they were before becoming deathless.
- Evil clerics can turn or destroy deathless creatures as good clerics turn or destroy undead. Good clerics and paladins can rebuke, command, or bolster deathless creatures as evil clerics rebuke, command, or bolster undead.
- Deathless creatures gain the same benefits from *consecrate* and *hallow* as undead do from *desecrate* and *unhallow*, and they are hindered by *desecrate* and *unhallow* as undead are by *consecrate* and *hallow*. *Hide from undead* and *undeath to death* also work against deathless. *Detect undead* and *deathwatch* also reveal deathless, and allow the caster to distinguish deathless creatures from undead. Evil casters can be stunned by overwhelming auras of deathless creatures as good casters can be stunned by overwhelming undead auras. Use the “undead” line in the *detect evil* spell description when deathless are in the area of a *detect good* spell. Deathless are healed by *disrupt undead* and damage by unholy water as undead are by holy water. Deathless are not affected by disrupting weapons. Spells that have greater than normal effect against undead creatures—including *chill touch*, *magic stone*, *searing light*, *sunbeam*, *sunburst*, and *wall of fire*—do not have these enhanced effects against deathless creatures. Deathless take only 1d6 points of damage per two caster levels from *searing light*. Spells such as *command undead*, *control undead*, *create undead*, *create greater undead*, and *halt undead* do not affect or create deathless creatures.
- Proficient with its natural weapons and any weapons mentioned in its entries.
- Proficient in whatever type of armor (light, medium, or heavy) it is described as wearing, as well as all lighter types. Deathless not listed as wearing armor are not proficient with armor.

- Deathless do not breathe, eat, or sleep.

## **Crypt Warden**

### **Medium Deathless**

**Hit Dice:** 9d12 (58 hp)

**Initiative:** +1

**Speed:** 20 ft in breastplate (4 squares); 30 ft base.

**Armor Class:** 21 (+1 Dex, +3 natural, +5 masterwork breastplate, +2 masterwork heavy steel shield), touch 11, flat-footed 20

**Base Attack/Grapple:** +4/+6

**Attack:** Masterwork bastard sword +8 melee (1d10+2 plus 1 holy)

**Full Attack:** Masterwork bastard sword +8 melee (1d10+2 plus 1 holy)

**Space/Reach:** 5ft./5ft.

**Special Attacks:** Animate objects, *holy smite*

**Special Qualities:** Damage reduction 5/bludgeoning, deathless traits, spell resistance 19

**Saves:** Fort +3, Ref +4, Will +7

**Abilities:** Str 15, Dex 12, Con —, Int 14, Wis 13, Cha 16

**Skills:** Climb +10, Diplomacy +17, Intimidate +15, Jump +10, Knowledge (religion) +14, Sense Motive +13, Tumble –1

**Feats:** Exotic Weapon Proficiency (bastard sword), Sanctify Martial Strike (bastard sword), Subduing Strike, Weapon Focus (bastard sword)

**Environment:** Underground

**Organization:** Solitary

**Challenge Rating:** 8

**Treasure:** Double standard

**Alignment:** Always lawful good

**Advancement:** 10–13 HD (Medium); 14–27 HD (Large)

Evil undead are not the only creatures that guard ancient tombs: crypt wardens are protectors of the resting places of saints and heroes.

Unlike animated undead that stand eternal guard over their haunts, crypt wardens lie inanimate until their tombs are disturbed. When intruders enter, the crypt warden's spirit returns from its enjoyment of the Seven Mounting Heavens of Celestia, animating its corpse in deathless form to protect the holy ground it guards. When the threat is over, its soul returns to its rest.

A crypt warden's basic form is indistinguishable from a skeleton or similar creature. It wears a fine breastplate and carries a shield and sword to use in its tomb's defense. It speaks Common and Celestial.

## **Combat**

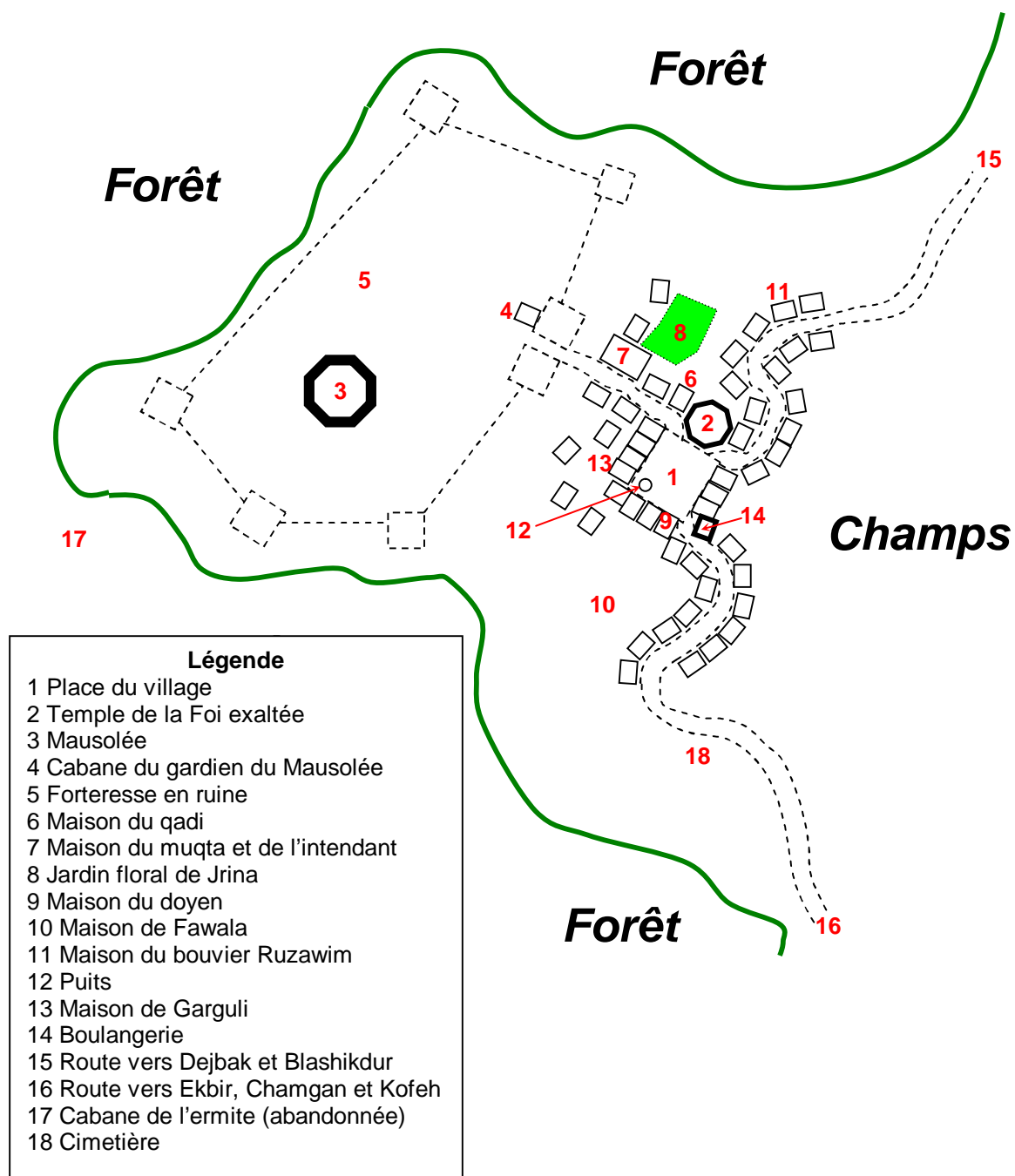
Crypt Wardens fight fearlessly, for they literally have nothing to lose — win or lose, their spirit returns to heavenly bliss when its task is done. They are far more intelligent than they appear, and quickly surprise tombrobbers who assume them to be nothing more than mindless skeletons.

**Animate Objects (Su):** As a standard action, a crypt warden can cause a statue or another object within the tomb it guards to animate, as if affected by the *animate object* spell. It can animate one object of Large size or smaller each round; this ability otherwise works as the spell cast by a 10-th-level cleric.

**Holy Smite (Sp):** A crypt guardian can use *holy smite* at will. Caste level 10<sup>th</sup>; Will save DC 17. The save DC is Charisma-based.

**Deathless Traits:** A crypt warden is immune to mind-affecting effects, poison, *sleep*, paralysis, stunning, disease, death effects, and any effect that requires a Fortitude save, except for energy drain attacks, effects that also work on objects, and harmless effects. It is not subject to critical hits, nonlethal damage, ability drain, or death from massive damage. It is not subject to Strength, Dexterity, or Constitution damage. A crypt warden cannot be raised or resurrected. A crypt warden has darkvision (60-foot range).

# Annexe 3 : Plan de Zafreh

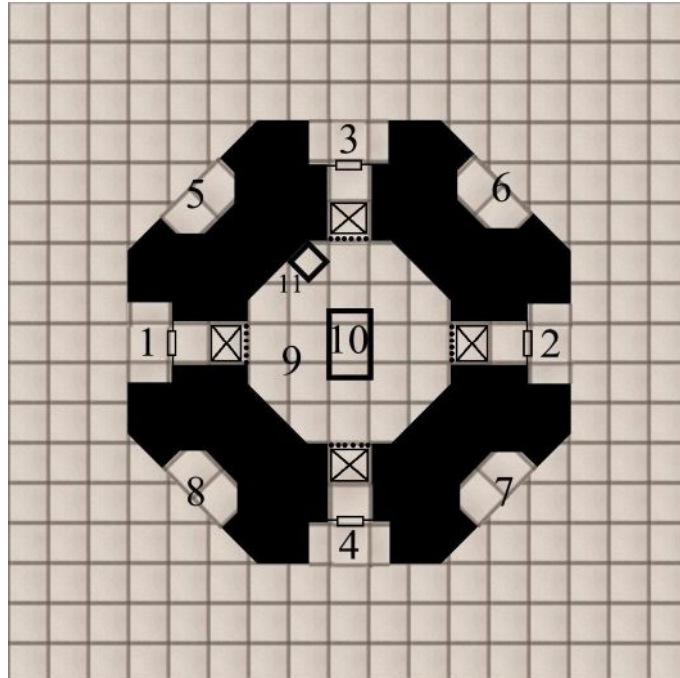




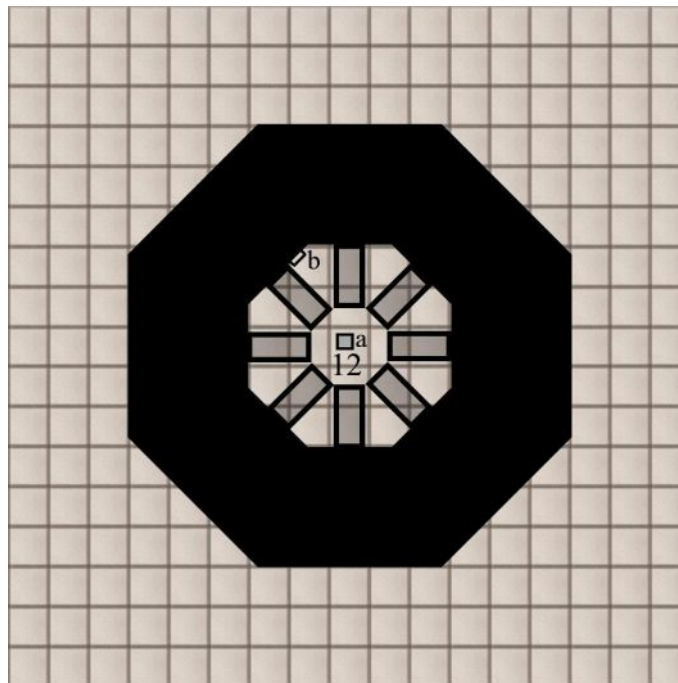
## Annexe 4 : Plan du Mausolée

Échelle: 1 carreau = 1,50 m = 5ft.

Niveau du sol:



Crypte:



## Annexe 5: Carte de la région



## Annexe 6: Petit Guide d'Ekbir

**Coupe:** Pièce d'or ekbirienne.

**Muqta:** Titulaire d'un iqta.

**Iqta :** Un iqta est un fief non héréditaire confié à un soldat méritant, pour le retribuer. Le muqta est donc le seigneur local mais la charge ne se transmet pas à ses descendants.

**Ikhwan :** Membre d'une confrérie religieuse mystique. Beaucoup sont des prêtres. Les confréries religieuses sont basées dans des ribats. Les confréries de faris sont conçues sur le même modèle mais avec un aspect militaire en plus. À la différence des faris, les ikhwans ne reçoivent pas d'entraînement martial. Prières, méditations, récitation de textes sacrés, ascèse occupent la majeure partie du temps qu'ils passent au ribat. Les confréries religieuses n'exigent pas une présence permanente au ribat mais uniquement des séjours réguliers. Les ikhwans ne sont pas des qadi même s'ils font aussi partie de la Foi exaltée.

**Ribat :** Ensemble des bâtiments et dépendances d'une confrérie religieuse. En principe, un ribat est fortifié. Le terme a été conservé même pour des bâtiments non fortifiés. Les ribats sont parfois appelés des monastères même si le terme devrait être réservé aux monastères de Xan Yae et Zuoken. Les confréries de faris occupent aussi des ribats.

**Pouvoir politique :** L'actuel calife est Xargun de la famille royale Khajahal. Il est très âgé. Son premier ministre ou grand vizir est Haoktyar Yundilla. La Califat est à la fois une théocratie et une aristocratie. Le gouvernement est exercé par les qadis issus de familles nobles. Le calife est désigné parmi les qadi de plus haut rang de l'une des cinq familles royales.

**Noblesse royale :** Cinq familles qui font remonter leur lignage à d'antiques empereurs bakluniens. Leurs noms sont Yundilla, Sharazim, Oukoumlinen, Kallimbramallam et Khajahal.

**Rites funèbres:** Les Ekbiens ne pratiquent pas l'incinération. Au contraire, les morts reçoivent des sépultures soignées au sein de nécropoles plus ou moins vastes. La nécropole de la ville d'Ekbir est un complexe très étendu, en grande partie souterrain, comportant des catacombes et des monuments funéraires. Les profanations de tombes comptent parmi les crimes les plus graves. Des mausolées sont élevés pour les saints, les nobles les plus puissants, les

héros de renom et les martyrs. Certains font l'objet d'un pèlerinage. Le mausolée le plus important est bien sûr celui d'Al'Akbar lui-même, dans la ville sainte d'Ekbir.

**Tabou :** Le sort *speak with dead* est tabou dans tout le Califat.

**Faris :** Chevalier baklunien. Dans le Califat, les faris reçoivent un double entraînement, martial et religieux au sein de confréries religieuses abritées dans des ribats. Les confréries de faris les plus importantes sont celle des faris hospitaliers, la confrérie du Lion et l'ordre de la Coupe et du Talisman. Ce dernier est voué à la quête des saintes reliques. Les faris d'Ekbir jouissent d'un grand prestige.

**Amir :** officier dans l'armée. On distingue quatre grades : amir de cinq (sous-officier), amir de dix (officier subalterne), amir de quarante (officier supérieur) et amir de cent (général). Les grades sont les mêmes dans la marine de guerre sauf le dernier qui est celui d'amiral.

**'Askari :** soldat membre d'un 'Askar.

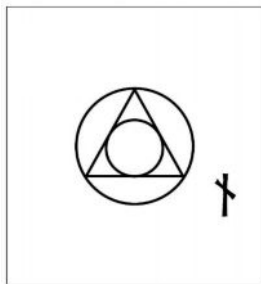
**'Askar :** troupes permanentes entretenues par un seigneur puissant du Califat. Le 'Askar d'Ekbir, directement au service du Calife, est le 'askar le plus puissant du Califat. D'autres seigneurs de haut rang ont leur propre 'askar qu'ils doivent d'ailleurs réunir à l'armée du Califat en tant de guerre, à l'appel du Calife ou du Grand Vizir. Un 'askar peut se composer de plusieurs régiments. Le 'askar du Dezbat, entretenu par le seigneur du Dezbat Urik Ashir, comporte depuis une quinzaine d'années un régiment d'élite composé des fameux cavaliers-tonnerre.

## Annexe 7 : Méta-Orgs d'Ekbir

Si des personnages sont membres des organisations métaludiques d'Ekbir suivantes, découpez les textes ci-dessous et donnez-les aux joueurs correspondants avant le début de la partie. Ces informations sont confidentielles.

✂ .....

**Zashassar d'Ekbir (grade d'initié et supérieur) :** Des cartes au trésor circulent dans le pays. Elles indiquent la présence d'un trésor dans un mausolée à l'emplacement exact d'une dalle marquée du sceau du Zashassar. Cette dalle marque l'emplacement d'une magie puissante lancée par des mages de notre Ordre voici 16 ans. Une ancienne guerrière du nom d'Affa, mariée à un marchand tusman à peu près ruiné du nom de Jazaar Ibn Fadel vivant à Ekbir, posséderait l'une de ces cartes. Prenez discrètement contact avec eux. Jazaar peut souvent être trouvé dans le quartier des marchands, notamment dans l'auberge du Marché. Vérifiez qu'ils possèdent cette carte et observez-là. Allez ensuite au lieu indiqué et vérifiez l'état de la dalle. Normalement, sur la dalle devrait être gravé notre sceau au centre et un glyphe voulant dire prisonnier. Si la dalle était différente d'aspect de ce qui représenté ci-dessous, alertez le maître de votre magistère dans les délais les plus brefs. Déterminez aussi s'il y a vraiment un trésor et qui a bien pu fabriquer toutes ces cartes et pourquoi. Faites aussi une enquête complète et discrète dans les alentours du Mausolée, y compris le village. Le nom du village est Zafreh, près de la Blashikmund. Prenez garde, le Mausolée est fortement piégé.



✂ .....

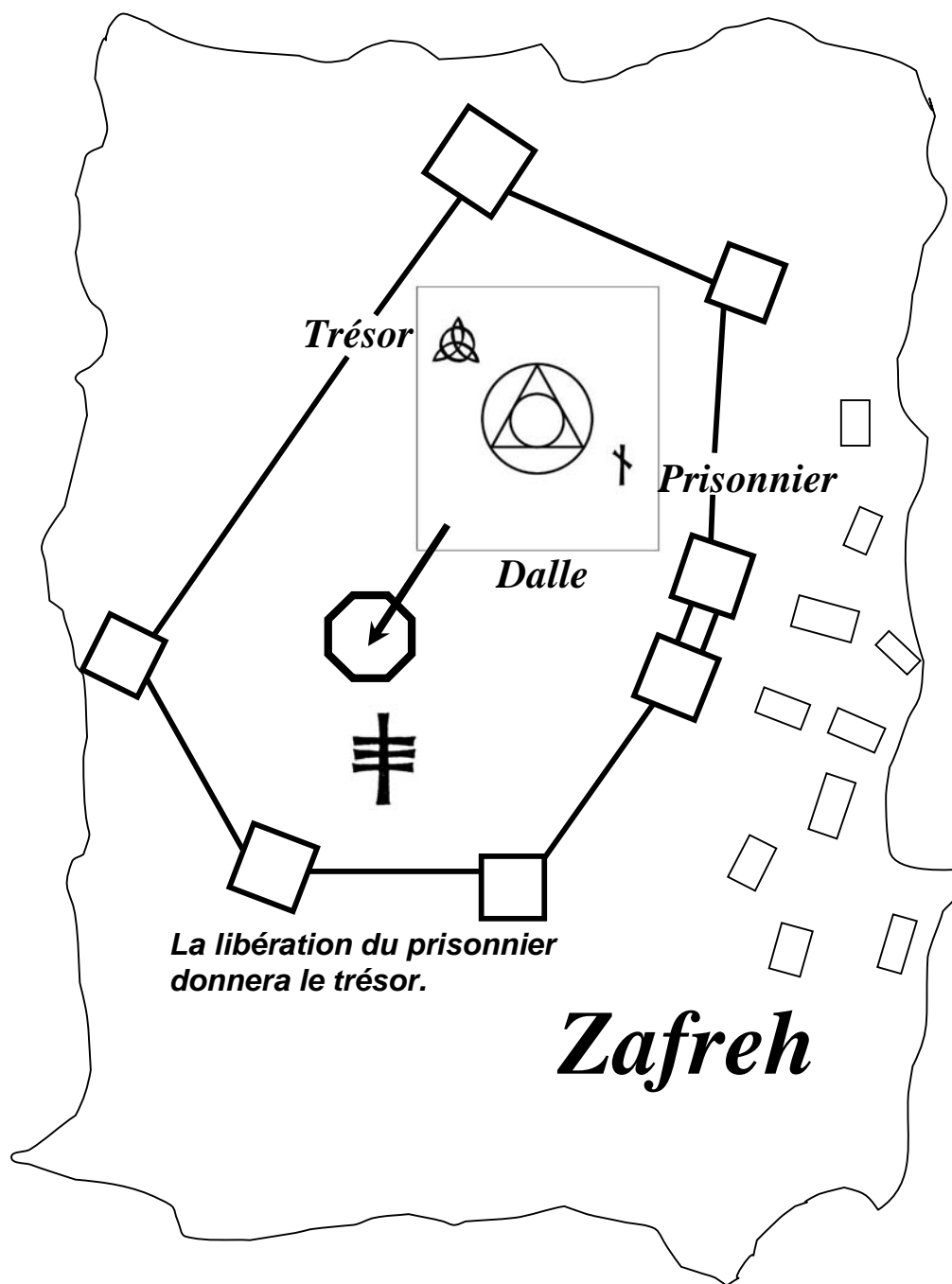
**La Cour des Miracles :** Un de nos informateurs nous a fait savoir qu'un marchand tusman ruiné appartenant au Mouqollad chercherait à engager des aventuriers. Il peut souvent être rencontré à l'auberge du marché dans le quartier des marchands ainsi que dans une confrérie religieuse nommée l'Étoile divine. Essayez d'en savoir plus. Son nom est Jazaar Ibn Fadel.

✂ .....

**La Fraternité féline :** Veuillez surveiller un marchand tusman du nom de Jazaar Ibn Fadel ainsi que sa femme Affa. Vous aurez toutes les chances de le trouver dans le quartier des marchands, notamment à l'auberge du marché. Vous rendrez compte de ce que vous aurez appris. Si vous rencontrez l'un des notres, n'entrez pas sa mission sans pour autant attirer les soupçons sur vous.

✂ .....

Document pour les joueurs n°1 :  
La Carte de Jazaar



## Document pour les joueurs n°2

### Les tragiques événements de 2975 HB

L'irruption de la Horde d'Airain dans les plaines des Paynims bouscula devant elle d'innombrables peuplades bakluniennes et oeridiennes vaincues. Ces dernières furent contraintes à émigrer à la recherche de nouveaux territoires. Elles se rassemblèrent et se dirigèrent vers le nord, le long des routes de pèlerinage qui les amenèrent sur le territoire d'Ekbir où elles pénétrèrent en 2975 HB (738 AA).

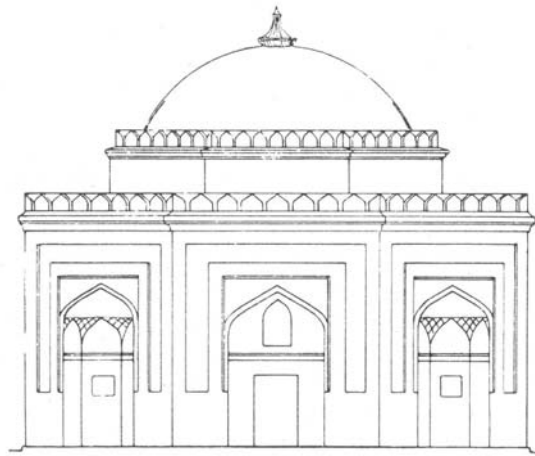
Le Califat établit des camps de réfugiés près de la Blashikmund, notamment à Zafreh, et envoya des gardes pour maintenir l'ordre. La même année, deux bandes encore plus grandes de nomades vaincus entrèrent sur le territoire d'Ekbir et refusèrent de prêter allégeance au Calife. Au contraire, elles incitèrent les tribus qui les avaient précédés à se révolter contre le Calife.

Dans la révolte, les gardes ekbiriens furent massacrés et les nomades quittèrent le campement pour se diriger en masse vers le nord, à travers le pays d'Ekbir qu'ils pillèrent et ravagèrent en chemin. L'armée ekbirienne leur donna la chasse mais les nomades réussirent à atteindre les collines Yécha en moins de deux semaines grâce à une aide magique aussi mystérieuse qu'inattendue. Ces peuplades mixtes oerido-bakluniennes arrivèrent donc dans les vastes steppes au nord d'Ekbir et des Yatils, en une fuite éperdue après avoir connu la défaite et l'exil.

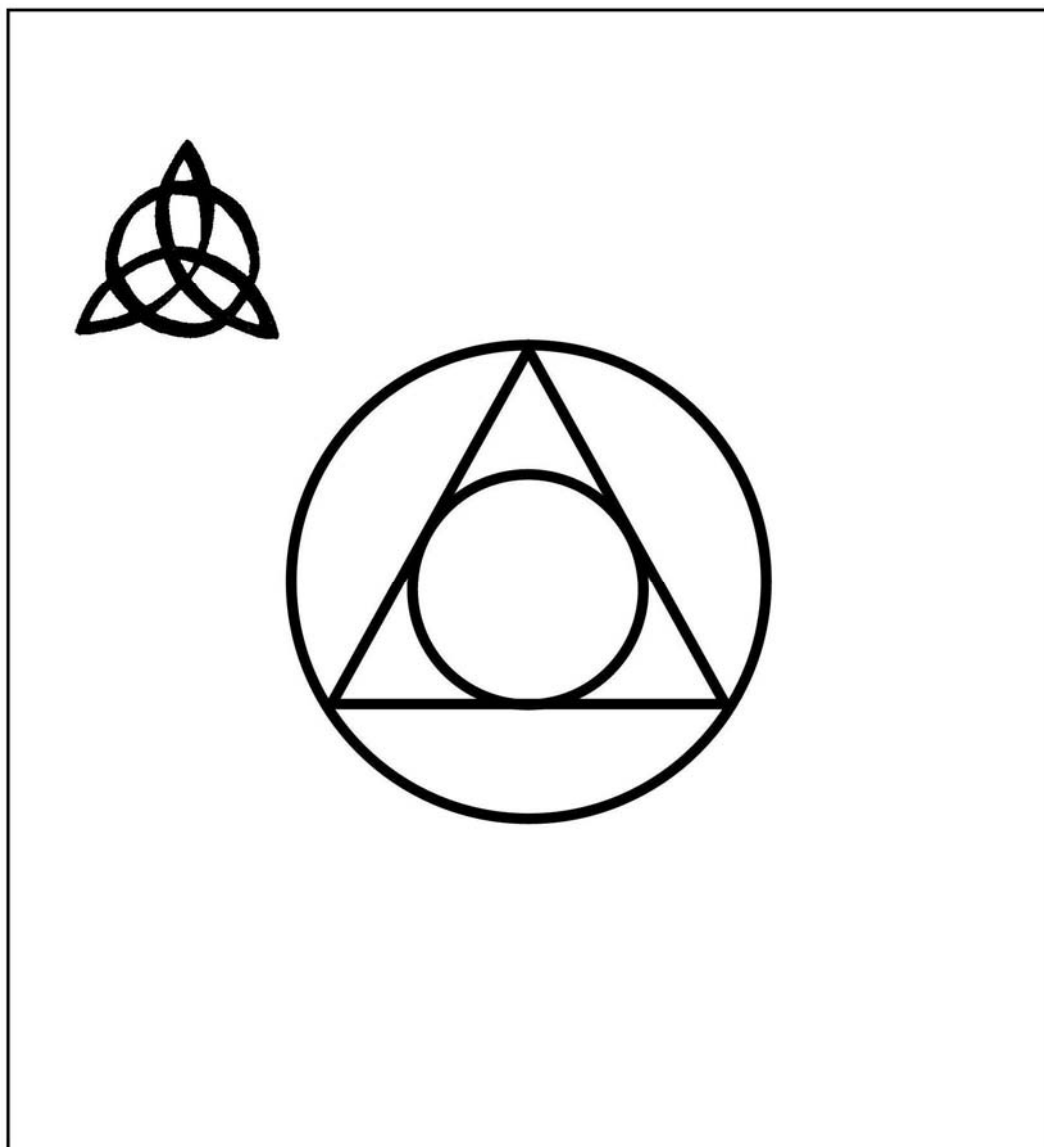
Mais en quelques années, elles se réorganisèrent et formèrent une armée puissante que l'on nomma la Horde implacable. Après la mort de son Kha-Khan Ogobanuk en 3004 HB (767 AA), la Horde implacable forma les tribus actuelles des Nomades-Tigres et des Nomades-Loups.

Document pour les joueurs n°3 :

## Le Mausolée de Zafreh

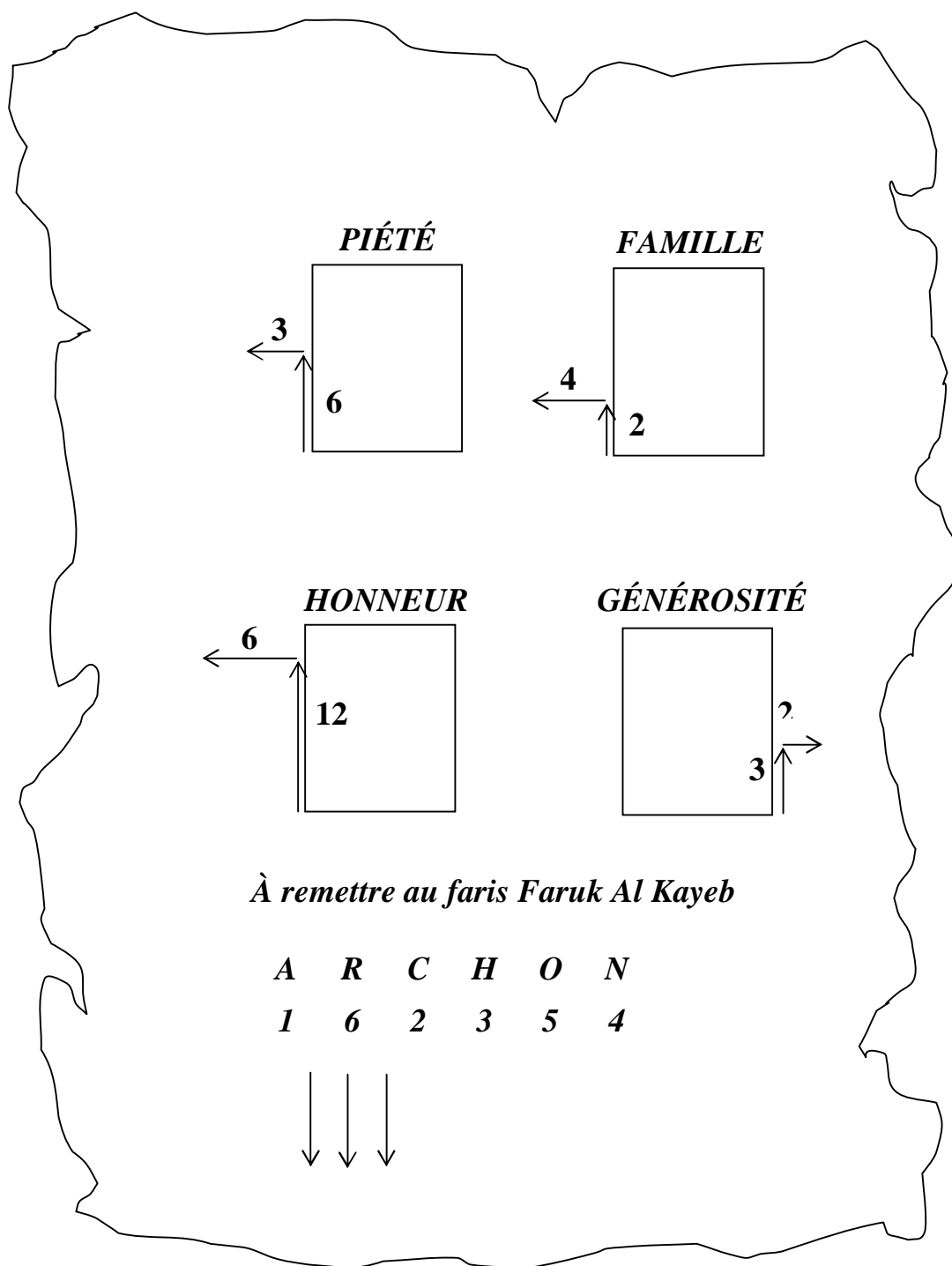


## Document pour les joueurs n°4 : La Dalle





Document pour les joueurs n°5 :  
Les Parchemins de Lubash



Document pour les joueurs n°5bis :  
Les Parchemins de Lubash

*Au nom de Sa Sublime Magnificence  
le Calife, de l'amir Osman Yundilla*

<i><b>R</b></i>	<i><b>E</b></i>	<i><b>T</b></i>	<i><b>O</b></i>	<i><b>M</b></i>	<i><b>L</b></i>
<i><b>N</b></i>	<i><b>T</b></i>	<i><b>E</b></i>	<i><b>E</b></i>	<i><b>A</b></i>	<i><b>E</b></i>
<i><b>T</b></i>	<i><b>U</b></i>	<i><b>P</b></i>	<i><b>R</b></i>	<i><b>T</b></i>	<i><b>B</b></i>
<i><b>U</b></i>	<i><b>U</b></i>	<i><b>E</b></i>	<i><b>Z</b></i>	<i><b>I</b></i>	<i><b>R</b></i>



Document pour les joueurs n°6  
Le Fragment du puits

devant les dieux  
moire des martyrs  
de l'oubli  
grâce au Gardien

qu'en procession  
de la couleur rouge  
et par nous l'encens funèbre  
Nous respecterons le silence  
la poussière des ans.

proclamerons haut et fort

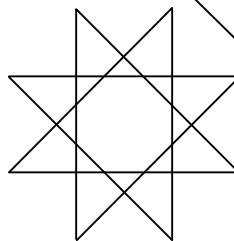
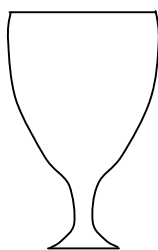
avec son titre

tombes.

exaltée.

**Document pour les joueurs n°7 :  
Le Fragment du four**

Voici les termes du serment prêté  
Toujours nous honorerons la mé  
et nous les préserverons  
Nous entrerons dans le Mausolée  
qui a la clé. Nous n'entrerons  
vêtu des robes funèbres  
qui est celle des martyrs  
emplira le Mausolée.  
et nous ôterons  
Devant les tombes, nous  
le nom de chaque défunt  
et nous fleurirons chacune des  
Pour finir, nous réciterons une prière



## Document pour les joueurs n°8 :

### Les Inscriptions dans le Mausolée

Toutes ces inscriptions sont en Ancien Baklunite. Ne les remettez aux joueurs que lorsqu'ils déchiffrent chacune des inscriptions.

✂ .....

#### Alcôve du nord-ouest (5)

Loués soient les dieux qui firent don de la Coupe et du Talisman ! Par la grâce d'Al'Akbar, nous sommes les amis du droit. Nous ne sommes pas les amis du mal. Ce n'est pas notre désir que le faible soit lésé par le fort ni est-ce notre désir que le fort soit lésé par le faible. Nous ne sommes pas les amis des menteurs ni des ingrats. Nous avons observé les préceptes sacrés ainsi que les quatre piliers. Qu'Al'Akbar nous accueille en son jardin ! Toi qui verras plus tard cette inscription ou ces sculptures, ne les détruis pas ! Pendant que tu seras en bonne forme, préserve-les et honore notre souvenir afin que ce qui fut ne soit pas oublié !

✂ .....

#### Alcôve du nord-est (6)

Devant notre colère, les ingrats s'enfuirent vers le nord. Ils pillèrent notre terre et massacrèrent des innocents. Que les dieux qui firent don de la Coupe et du Talisman les punissent de leurs crimes. Si tu vois cette inscription ou ces sculptures et les détruis, qu'Al'Akbar te soit un adversaire !

✂ .....

#### Alcôve du sud-est (7)

Malheur aux meurtriers de leurs bienfaiteurs ! Malheur à celui qui frappe la main qui le nourrit ! Que les dieux qui firent don de la Coupe et du Talisman soient des adversaires pour les ingrats et les fourbes ! Toi qui liras cette inscription plus tard, l'homme qui sera faux ou qui sera ingrat, ne sois pas son ami et punis-le bien !

✂ .....

#### Alcôve du sud-ouest (8)

Ils sont venus vaincus, implorants, dépouillés et affamés. Nous les avons accueillis, nous les avons vêtus et nous les avons nourris. Toi qui plus tard liras cette inscription, que ce qui a été fait par nous te convainque. Ne pense pas que c'est un mensonge.

✂ .....

#### Salle intérieure (9)

Grands sont les dieux qui firent don de la Coupe et du Talisman. Loué soit Al'Akbar le très saint Grand Prêtre dont la sagesse guide nos pas. Je suis Darayash Kallimbramallam, amir de quarante, faris hospitalier. Qu'Al'Akbar me protège du mal, et ma famille et ce pays ! Ceci j'en prie Al'Akbar. Ô homme, n'abandonne pas le droit chemin et souviens-toi !

✂ .....