

L'Escorte

Une Aventure régionale Living Greyhawk en 1 Round pour Ekbir

par David Martinez

Édition : Gaël Richard

Le Talled est la région frontière avec les Chakyiks qui en contestent la souveraineté au Califat. Mais quand un marchand que vous escortez doit épouser une nomade Tigre, cela ne peut être que de bonne augure pour l'avenir. Enfin, espérons ! Une aventure d'introduction pour personnages de niveau 1.

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 Wizards of the Coast. To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20

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

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

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com.

RPGA® Sanctioned Play

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

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

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

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

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

Players Read No Farther

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

Preparing for Play

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

Throughout this adventure, text in ***bold italics*** provides player information for you to paraphrase or read aloud when appropriate. Sidebars contain important information for you, including special instruction on running the adventure. Information on nonplayer characters (NPCs) and monsters appear in abbreviated form in the adventure text. Full information on NPCs

and monsters are given in Appendix 1. For your convenience, that appendix is split by APL.

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

Living Greyhawk Levels of Play

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

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

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

3. Sum the results of step 1 and 2, and divide by the number of characters playing in the adventure. Round to the nearest whole number.

4. If you are running a table of six PCs, add one to that average.

Throughout this adventure, APLs categorize the level of challenge the PCs face. APLs are given in even-numbered

increments. If the APL of your group falls on an odd number, ask them before the adventure begins whether they would like to play a harder or easier adventure. Based on their choice, use either the higher or the lower adjacent APL.

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

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

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

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

Time Units and Upkeep

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

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

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

More information about Lifestyle and Upkeep can be found in the "Lifestyle and Upkeep" section of Chapter 3 of the *Living Greyhawk Campaign Sourcebook*.

Contexte de l'Aventure

Ce scénario permet de faire découvrir le Talled, la région la plus au nord du califat avec son atmosphère particulièrement tendue. Vous trouverez en Annexe 5 un résumé vous décrivant le contexte historique entre le Califat d'Ekbir et les nomades Tigres appelés aussi Chakyiks.

Si vous jouez ce scénario en convention avec un temps limité, n'hésitez pas à supprimer la rencontre 4 qui n'apporte rien à la trame générale de cette aventure.

Nachack Dent de tigre est un impétueux Chakyik du clan des Ocelots. Il est contre la paix avec le Califat. Mais ce dernier est obligé d'obéir dans une certaine mesure au chef de clan qui souhaite commercer avec les Ekbirites. Avec quelques autres jeunes de sa tribu, Nachack mène régulièrement de rapides raids sur des petits villages du Califat au sud-ouest des collines Yecha mais évite de s'en prendre aux caravanes marchandes.

Robadek est un marchand affilié au Mouqollad originaire de Fashtri qui négocie régulièrement des peaux et des fourrures aux nomades Tigres. Le négociant rend souvent visite au clan de Nachack car il est tombé amoureux d'une belle Chakyik se nommant Adija qui est la sœur de Nachack. Le marchand fait toujours courtoisement la cour à la jeune femme et ne manque jamais de lui offrir un petit présent mais cette dernière étant très proche de son frère, se refuse à répondre aux avances du marchand, à son grand dam.

Mais récemment lors d'une razzia, Nachack a été capturé par les Askaris de la forteresse d'Hissardamir. Nul doute qu'il risque la mort pour ses nombreux pillages perpétrés. Evidemment, le chef du clan s'en lave les mains et espère que cela servira d'exemple aux autres jeunes impétueux. Tout le monde le considère comme définitivement perdu excepté sa sœur. Adija a donc rapidement décidé d'un plan pour le faire évader. Elle a répondu favorablement aux avances de Robadek et lui fait clairement comprendre qu'elle souhaite se marier dans les plus brefs délais et le plus proche temple d'Al'Akbar, c'est à dire dans celui de la forteresse d'Hissardamir. Aux anges, le marchand s'est empressé d'organiser les préparatifs et d'acheter un cadeau digne pour sa fiancée. Mais en fait, Adija qui est une ensorceleuse douée compte juste se servir du négociant pour pouvoir pénétrer librement dans la forteresse de Hissardamir et faire évader son frère, et même si possible incriminer le marchand.

Les aventuriers vont être embauchés comme escorte par Robadek. Pourront-ils déjouer les plans d'Adija ?

Résumé de l'Aventure

Introduction: Après avoir quitté leurs familles pour se lancer dans l'aventure, les personnages voyagent dans le

nord à la recherche d'un emploi. Sur la route, ils font la connaissance d'un ménestrel. Auprès du feu, il leur chante une chanson Chakyik peu engageante.

Rencontre Un : Les personnages croisent la route de Robadek qui les engage pour récupérer sa marchandise volée par des kobolds. Les aventuriers devront investir la tanière des kobolds et les affronter pour mener à bien leur mission.

Rencontre Deux : Les PJ vont escorter Robadek jusqu'au village de sa promise, une jeune Chakyik du clan Ocelot, et participeront à un banquet en l'honneur des futurs mariés. Ils pourront en apprendre plus sur la fiancée et son clan.

Rencontre Trois : En route vers la forteresse d'Hissardamir, le convoi se fait intercepter par des combattants Chakyik décidés à récupérer la fiancée du marchand.

Rencontre Quatre : En route vers la forteresse d'Hissardamir, le convoi passe à proximité d'une wiverne en plein festin.

Rencontre Cinq : Les héros croisent la route de Bladrik, un voleur et escroc qui se fait passer pour un coursier accidenté afin de dérober facilement des biens dans le chariot.

Rencontre Six : Une fois à la forteresse, Adija fait évader son frère et s'enfuit avec lui. Robadek est accusé de trahison et ce dernier sollicite l'aide des PJ pour prouver son innocence.

Rencontre Sept : Les Personnages arrivent à la cachette des fugitifs pour l'affrontement final.

Conclusion: Les aventuriers retournent à la forteresse d'Hissardamir. Selon qu'Adija est vivante ou non, Robadek passera plus ou moins de temps en prison.

Introduction

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs.

Cela fait quelques jours que vous avez quitté votre foyer pour partir sur les routes à la recherche d'aventure, de fortune et de gloire. Pour le moment, vous n'avez récolté que fatigue et poussière. Il n'est pas si facile de se faire embaucher lorsqu'on a aussi peu d'expérience.

Vous avez décidé d'explorer les provinces du nord qui, entre les bandits de la forêt de l'Udgru et les nomades Tigres, nécessitent souvent l'embauche de mercenaires. Vous longez les collines Yecha en direction de la forteresse d'Hissardamir marquant la frontière de la région très contestée de Talled.

Le soir arrive et vous croisez un voyageur montant sa tente sur le bord de la route. Un feu crépite déjà à ses côtés et vous décidez de faire halte au même endroit. L'homme, un mince Bakluni aux cheveux mi-longs avec une tresse à la mode Paynime vous souhaite la bienvenue : « Bonsoir

voyageurs, Je suis Aghnéber le ménestrel. Si vous le souhaitez, mon feu est également le vôtre ».

Les joueurs peuvent maintenant présenter leur personnage.

Aghnéber est un barde itinérant ayant une ascendance Paynime. Si un personnage le questionne à ce sujet, il révèle que c'est effectivement le cas et qu'il s'est fait artiste et voyageur pour retrouver le clan des Eperviers, l'ancien clan de la famille de sa mère qui est parti rejoindre le Kha-Khan Ogobanuk et sa Hordre implacable en quête de gloire, il y a de cela presque 300 ans. Mais les hommes du clan ne sont jamais revenus dans les terres Paynimes et n'ont apparemment pas migré dans le nord non plus. Après avoir traversé le pays des nomades Tigres, il retourne vers le sud. Il prévient les aventuriers d'être vigilants car certains Chakyiks sont extrêmement vindicatifs envers le Califat d'Ekbir. Pour preuve, ce chant de guerre qu'il a plusieurs fois entendu dans le nord : *Voir en annexe 6*. Bien que cela jette un froid sur la soirée, le ton est donné. Les collines Yecha et toute la province de Talled ne sont pas un territoire où règne la paix. Si les personnages questionnent le barde pour avoir plus de détails, il peut expliquer le contexte historique de la région, lisez alors aux joueurs le document *en Annexe 6* comme si c'était Aghnéber qui leur racontait.

La nuit se passe sans incident et au matin, le Barde continue sa route vers le sud alors que les personnages continuent vers le nord.

Rencontre Un

A seulement quelques heures de la forteresse d'Hissardamir, un événement survient :

C'est le courant de l'après-midi et vous progressez sur une route de plus en plus vallonnée lorsque soudain vous voyez au loin un chariot dévaler une colline à toute allure. Vous ne savez pas si les chevaux se sont emballés ou si le conducteur tente de fuir un danger quelconque. Toutefois, le conducteur semble maîtriser son véhicule car en vous apercevant, il modifie sa trajectoire pour venir croiser la vôtre.

C'est Robadek qui est le conducteur du chariot. Il faisait route à travers les collines pour rejoindre le village d'été d'Adija lorsqu'il s'est fait attaquer par des créatures humanoïdes de petites tailles au faciès reptilien.

Le conducteur tire de toutes ses forces sur le manche du frein et sur les rênes en même temps. Le chariot s'arrête à 3 mètres de vous et vous distinguez 2 carreaux enfoncés sur le côté du véhicule. L'homme saute maladroitement à terre et s'exclame en Bakluni :

« Que le Marchand Divin soit loué ! Gentils hommes, je viens de me faire attaquer par des créatures sauvages qui

m'ont en parti dévalisé. Et malheur, le cadeau précieux pour ma fiancée est entre leur main. J'offre une prime de 50 pièces d'or à qui me le retrouve. »

Un test de connaissance Religion [DD10] permet de savoir que le marchand divin est Mouqol le dieu du commerce Bakluni.

Alors que Robadek progressait à travers les collines, un groupe de kobolds en maraude l'a attaqué. Les groupes d'humanoïdes monstrueux ne sont pas fréquents depuis que les Chakyiks parcourent et exploitent régulièrement les collines Yecha mais il en reste encore pas mal. Ils ne s'attaquent en général aux voyageurs que s'ils ont l'avantage du nombre.

L'attaque a eu lieu à 3 km sur une portion de route étroite qui oblige de passer au pas. Les kobolds ont encerclé le chariot. Robadek s'est défendu comme il pouvait pendant que certaines des créatures vidaient son chariot. Il a réussi à donner un coup de rênes pour que les chevaux partent au grand galop le sauvant ainsi d'une mort probable. Mais hélas, en plus de ses tonnelets de spiritueux, les kobolds ont volé un coffret contenant un cadeau pour sa fiancée. Le marchand souhaite donc accompagner les personnages jusqu'au lieu de l'attaque puis qu'ils remontent leur piste pour récupérer ses affaires et le coffret. Le marchand est un très bon négociateur et 50 po est une somme généreuse, il n'offrira pas plus. Lorsque les aventuriers auront accepté, lisez ce qui suit :

Vous suivez le chemin par lequel le marchand est arrivé en trombe. Après 5 minutes, Robadek vous indique que l'embuscade a eu lieu 50 mètres devant. Vous progressez alors précautionneusement mais les créatures ne sont plus là. Des traces évidentes au sol montrent que l'embuscade a bien eu lieu ici et que les humanoïdes sont partis vers le nord.

Il est facile de voir les traces autour de l'embuscade mais cela l'est moins de les suivre sur une grande distance sans les perdre. Pour remonter la piste, un test de survie (pistage) [DD10] est nécessaire. Si aucun pisteur compétent n'est présent, il faut alors réussir deux tests de fouille [DD15] de suite. Si personne n'en est capable, ils passeront une heure complète pour trouver le repère des kobolds.

Les aventuriers suivent un petit sentier pendant au moins 15 minutes lorsqu'aux abords d'une colline, l'entrée d'une petite grotte apparaît. Voir le plan en Annexe 3.

[1] Un kobold, en faction près de l'entrée, est caché derrière un arbuste, un test de détection opposé à son test de discrétion est nécessaire pour l'apercevoir. Si les personnages ne le détectent pas, dès qu'ils s'approchent il entrera en courant dans la grotte en criant en draconique : « Alerte des soldats arrivent ! ». Ce qui aura comme conséquence que Ytrusk le shaman kobold sera avec les autres kobolds. Si les personnages l'ont détecté, à eux de

faire en sorte qu'il n'est pas le temps de fuir et d'alerter ses congénères.

Kobold : 4 pv, voir *Monster Manual* page 161.

[2] L'entrée de la grotte est basse de plafond et adaptée pour une créature de taille P. Les personnages de taille M sont automatiquement considérés comme devant « se serrer » (-4 att et -4 CA, mouvement divisé par deux) dans les zones des couloirs. Un petit piège rudimentaire est placé dans le couloir.

Piège à flèche. FP1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; att +10 distance (1d6/x3) ; Fouille (DD18) ; Désamorçage (DD18).

[3] Cette salle naturelle haute de 3 mètres est jonchée de petits stalactites. Cette pièce est très humide et des gouttelettes tombent par-ci par-là dans des petits bassins naturels. C'est ici que les kobolds viennent s'abreuver et faire leurs ablutions. Il n'y a rien d'autre de particulier.

[4] Cette large grotte naturelle est décorée par diverses peintures tribales sur les murs. C'est ici que vivent les kobolds. Quelques paillasses sont sur le sol, des ballots et barils sont contre le mur du fond.

Kobolds (4) : 4 pv, voir *Monster Manual* page 161.

Tactique : Si les kobolds sont alertés par leur sentinelle, ils se trouvent tous ici (y compris Ytrusk) formant une rangée d'arbalétriers. Leur Shaman reste dans un premier temps en retrait et lance ses sorts de *protection contre le bien* et *imprécation*. Si les kobolds ne sont pas prévenus de la présence des aventuriers, gérez la rencontre normalement. Si un combat commence dans la salle [5], les kobolds sont alertés si l'un d'eux réussit un test de perception auditive [DD10].

Le coffret est posé avec les autres marchandises. Les kobolds n'ont pas eu le temps de tenter de l'ouvrir. Le coffret est verrouillé.

[5] Cette grotte a été élargie et les murs grossièrement aplanis. Il y a sur le mur du fond un petit autel de fortune avec des bougies et des ossements dédié à Kurtulmak la divinité des kobolds (test de religion [DD15]). Ytrusk et un autre kobold se trouvent dans cette pièce. Un test de fouille permet de trouver le trésor du chaman d'une valeur de 100po (par aventurier).

Ytrusk, kobold clr1 : 6 pv, voir *Annexe 1*.

Kobold : 4 pv, voir *Monster Manual* page 161.

Tactique : Si les kobolds sont alertés par leur sentinelle, ils ne se trouvent pas ici mais dans la pièce [4]. En cas de combat dans la salle [4], Ytrusk et son sbire sont alertés si l'un d'eux réussit un test de perception auditive [DD10].

Une fois les divers kobolds vaincus, les personnages peuvent tranquillement récupérer les marchandises de Robadek. Ce dernier est soulagé de la récupération du coffret. Si quelqu'un souhaite regarder dans le coffret, celui-ci est encore fermé à clef. Il faut réussir un test de

crochetage [DD15] pour pouvoir l'ouvrir. Il contient sur un coussinet de velours avec un magnifique collier de perle. Un test d'estimation [DD15] permet d'évaluer le collier à une valeur de 200 po.

Rencontre Deux

Le marchand doit maintenant se rendre au village d'été du clan d'Adija. Certains clans Chakyiks rejoignent à la belle saison les collines Yecha pour y exploiter ses ressources alors que l'hiver venant, ces clans descendent dans les plaines et souvent rejoignent d'autres clans. C'est le cas des Ocelots.

Quelque peu traumatisé et s'inquiétant pour la sécurité de sa fiancée, Robadek propose aux aventuriers de lui servir d'escorte jusqu'au mariage. Il explique la situation en quelques mots :

« Cela fait maintenant plusieurs années que j'ai la chance de commercer avec les Chakyiks. J'ai rencontré Adija il y a deux ans et depuis, je ne cesse de lui faire la cour. Elle est d'une rare beauté et a un tempérament de feu. Mais hélas, malgré un grand nombre de présents, je ne semblais pas l'intéresser mais Mouqol a su récompenser mes efforts car il y a 3 jours, Adija a accepté de devenir ma femme. Elle a même insisté pour que la cérémonie se fasse au plus vite. Apparemment, sa chamane lui a indiqué que dans trois jours nous seront le 1^{er} Isturia du sanglier et les augures affirment que c'est une date idéale. Bien évidemment cela ne m'a pas laissé le temps d'organiser une grande cérémonie à Fashtri mais j'ai pu me rendre à la forteresse d'Hissardamir où le prêtre d'Al'Akbar a volontiers accepté de nous marier. J'ai donc acheté un cadeau pour Adija et je dois maintenant aller la chercher. Mais je ne veux plus prendre aucun risque. J'ai été trop insouciant. J'aimerais que vous nous escortiez jusqu'à la forteresse puis jusqu'à Fashtri. Etes-vous d'accord ? »

Les joueurs ont maintenant une mission claire : accompagner et protéger le marchand et sa fiancée. Voici quelques informations que peut fournir Robadek si les PJ l'interrogent spécifiquement :

- La tribu d'Adija se nomme les Ocelots. (nom d'un petit félin).
- Les Ocelots sont méfiants avec les gens d'Ekbir mais pas agressifs à part peut être quelques jeunes fougueux.
- Robadek a su convaincre le chef Sanddoguk que le commerce est la clef de la prospérité, il dispose ainsi d'un sauf-conduit auprès des Chakyiks.

Le trajet jusqu'au village dure seulement 5 heures. Une fois aux abords du village, les personnages sont escortés par une petite troupe d'enfants. Mais certains regards des adultes semblent inamicaux.

Vous pénétrez en début de soirée dans un village fait de grandes yourtes en peaux. Vous êtes suivi par des enfants

curieux mais vous ne manquez pas de distinguer quelques regards inamicaux sur le visage de quelques Chakyiks, généralement de jeunes guerriers. Robadek finti par arrêter son chariot à côté d'une yourte. Lorsqu'il en descend, une séduisante jeune femme en sort et l'accueille.

Un test de Psychologie [DD15] permet de s'apercevoir que l'accueil est poli et relativement amical mais dénué de chaleur.

Robadek présente les aventuriers à sa fiancée qui se montre juste polie mais vous invite à rentrer dans sa yourte. Elle propose à tout le monde du vin épicé ou bien du lait de brebis d'un air narquois à ceux qui refusent l'alcool. Robadek raconte ses péripéties de voyage lorsqu'un homme fait son apparition à l'entrée de la yourte. Assez âgé, il doit avoir dans les 50 ans. Ses cheveux longs et poivrés sont décorés de plumes attestant d'un rang important dans le clan. Adija et Robadek se lèvent à son entrée.

« Asseyez-vous mes amis ! Je viens vous annoncer que nous allons ce soir faire une veillée afin d'honorer l'union de notre belle Adija. Nous ferons en sorte que son dernier repas au sein de sa tribu soit un festin. »

Il s'agit de Sanddoguk le chef du village. Il quitte ensuite la yourte suivi de Robadek. Le marchand et lui parlent affaires pendant quelques minutes et le marchand finit par vendre ses tonnelets et bouteilles d'alcool par des peaux et de l'orfèvrerie typiquement Chakyik. Il charge tout dans son chariot.

Viennent ensuite les festivités qui sont relativement humbles. La tribu est autour d'un feu et des hommes et des femmes dansent avec des gestes langoureux devant inspirer les futurs époux. Une vieille femme, appelée la mère des femmes avec respect par les Chakyiks, vient bénir les futurs époux. Elle propose également les augures à qui le souhaite. Avec un test de religion [DD10] un personnage peut reconnaître le symbole d'Istus sur elle. Son châle est en fait tricoté comme une sorte de toile d'araignée. Utilisez les informations générales sur les personnages pour dire deux ou trois banalités puis donnez un augure particulier (Voir en *Annexe*). Choisir une phrase différente pour chaque PJ souhaitant un augure parmi la liste proposée.

Le repas fait de gibier est par contre très copieux. Beaucoup de gens (dont Adija qui se dit très lasse) partent se coucher assez tôt mais des hommes ne restent pas loin et commencent un concours de bras de fer. Il est possible aux personnages d'y participer. Il faut 1 pièce d'or pour rentrer dans la partie. Le gagnant de la finale remportera 10 po. Pour enlever la victoire, il faut gagner 3 parties de suite. Pour gagner une partie il faut réussir 2 tests de force consécutivement. Les Chakyiks qui participent ont un modificateur de force de +3 pour les deux premières phases. Le champion a lui un modificateur de +4. Dans le cas où deux personnages passeraient les deux premières

phases, ils font la finale l'un contre l'autre et non contre le champion.

Si des personnages tentent d'en apprendre plus sur la tribu ou Adija, voici quelques informations à communiquer sous condition de réussir un test de diplomatie [DD10] (Un personnage peut avoir un bonus de circonstance de +1 par partie de bras de fer remportée).

- Les Ocelots souhaitent la paix avec Ekbir tant que le califat ne tente pas de revendiquer les collines Yecha comme territoire à part entière.
- Contre l'avis du chef de clan, certains jeunes et farouches guerriers en quête de gloire font des razzias sur des villages d'Ekbir.

Dans le courant de la soirée pendant qu'Adija va se coucher, une vieille dame s'approchera d'un personnage, une femme en priorité si le groupe en a, sinon un personnage avec beaucoup de charisme.

« Ah ma petite Adija est maintenant une belle jeune femme, vous ne trouvez pas ? Elle fera sûrement de beaux enfants ! »

Cela doit initier une conversation. Cette femme est Deshkya qui servit de nounou aux enfants, à Adija et son frère lorsqu'ils sont devenus orphelins. Il est important qu'elle donne les informations suivantes :

- Adija a perdu récemment son frère dans une razzia organisée par des jeunes têtes brulées du clan. Elle est maintenant seule et orpheline, voilà probablement la raison de son choix d'épouser Robadek qui est un bon parti.
- Enfants, Adija et son frère étaient très proches. Leurs parents sont morts il y a longtemps dans un glissement de terrain à la mauvaise saison. Très indépendants, ils disparaissaient parfois pendant des heures. En fait, ils avaient un repère à eux près de la cascade de l'étang aux grenouilles où il fallait parfois les y déloger.

Ce repère est une grotte derrière la cascade. C'est en ce lieu qu'Adija souhaite échapper à d'éventuels poursuivants si son plan fonctionne. Sinon, de manière générale, personne ne parlera plus de Nachack, qui a fait honte à la tribu en se faisant prendre par les soldats du Califat.

Alors qu'il se fait tard, deux Chakyiks éméchés vont venir s'en prendre verbalement aux PJ.

Il commence à se faire très tard lorsqu'un éclat de voix retentit à quelques mètres. Un jeune colosse à la démarche chaloupée vient se planter devant vous. Il vous pointe du doigt et vous invective. Les postillons que vous recevez sentent fortement le vin épicé. Il vous traite de voleur de terre et de voleur de femme mais le chef du village se lève et lui ordonne de se taire tout en faisant signe à deux acolytes de s'occuper du fauteur de trouble qui est emmener plus loin pour dessaoûler. Mais trop tard, l'ambiance est gâchée et tout le reste du clan va se coucher.

Le reste de la nuit se passe sans incident.

Rencontre Trois

Au matin, Adija charge une grosse malle avec toutes ses affaires (des habits et objets divers) dans le chariot. Le convoi part peu de temps après, surveillé par quelques anciens du clan. Le trajet doit durer normalement 1 jour et demi sans incident.

Avec un test de détection [DD15], un aventurier peut apercevoir trois hommes Chakyiks dans un coin éloigné qui les regardent partir avec un visage assez inamical. L'un d'eux est d'ailleurs le fauteur de trouble de la veille au soir.

Le voyage se passe sans histoire pendant 2 heures jusqu'à l'arrivée des guerriers Ocelots. Un test de détection [DD15] permet de les repérer au loin.

Cela fait maintenant environ deux heures que vous avez quitté le village d'Adija lorsque vous voyez trois silhouettes se dessiner au loin derrière vous sur le haut d'une colline. 3 cavaliers Chakyiks s'approchent au galop.

Laisser 5 secondes aux joueurs pour réagir mais sans répondre aux éventuelles questions, reprenez le texte descriptif.

En quelques secondes, les Cavaliers arrivent à votre hauteur. Vous reconnaissez des guerriers Ocelots dont celui qui était saoul la veille au soir. Son attitude semble menaçante. Dans un grand coup de rênes il fait se cabrer son destrier qui s'arrête à 6 mètres de vous et les cavaliers sautent à terre. Il hurle alors en vous regardant d'un air de défi : « Adijà ! Tu es une Chakyik du clan des Ocelots. Les fauves ne se laissent pas si facilement mettre en cage. Reviens à la raison ou c'est de force que nous te ramènerons au village ! Adija se lève alors de sa place sur le chariot et lui répond sèchement : Par le sang de mon frère, Krom cela ne sont pas tes affaires. Va-t-en avant de provoquer la colère de Sanddoguk ! » Et il lui répond aussi promptement : « Folle, nous prends-tu pour des couards ? Ne compte pas sur ces Ekbirites pour nous arrêter ! » La main sur sa grande hache Krom commence à s'avancer vers vous

Ne demandez pas l'initiative immédiatement. La situation est explosive mais il y a encore une chance qu'elle puisse être désamorcée. Si un personnage souhaite tenter de parlementer avant qu'un coup ne soit porté, c'est possible. Pour cela, il faut réussir un test de diplomatie [DD25]. Donnez un bonus de circonstance de +2 au test pour chaque cas suivant :

- Le PJ prend son round complet et n'a pas dégainé son arme.
- Le joueur a argumenté avec un bon roleplay.
- Le personnage n'est pas citoyen du Califat d'Ekbir.

En cas de réussite, les guerriers Ocelots deviennent plus ou moins indifférents et se rangent du côté de la raison et

partent non sans une petite rebuffade. Sinon, le combat devient inévitable.

Il y a parfois des situations où la violence n'est pas nécessaire, où la diplomatie est encore possible si les morts veulent être évités.

Krom : Bbn1, pv14, cf Annexe I
Guerrier (2) : Ftr1, pv12, cf Annexe I.

Tactique : Les combattants Ocelots attaqueront avec un malus de -4 afin de ne pas tuer leur adversaire car ils ne veulent pas trop s'attirer les foudres du chef du clan. Il souhaite assommer les PJ pour enlever Adija. Mais si l'un d'entre eux subit de vraies blessures, ils attaqueront normalement et Krom passera en rage. Si un aventurier tombe sous les coups, Adija utilisera ses sorts pour aider mais en commençant par de simples hébètements afin de ne pas trop dévoiler ses pouvoirs.

En cas de capture des guerriers, Adija insistera pour les libérer. Ils n'auront rien de particulier à dire si ce n'est qu'ils voulaient prouver à Adija que seul un guerrier Ocelot pouvait la protéger et ainsi la faire rester au village.

Rencontre Quatre

Le convoi reprend ensuite sa route normalement jusqu'à ce que survienne un autre événement.

Dans un petit sous-bois, à une centaine de mètres, les PJ voient et entendent des oiseaux s'envoler comme effrayés. Sur un test de perception auditive [DD12], les personnages entendent un cri étranglé de bête.

En fait, une wiverne (test de connaissance nature [DD17] pour l'identifier) vient de tuer un gros sanglier et finit de le dévorer. Si les PJ s'approchent :

Vous avancez prudemment à travers quelques fourrés et après un petit monticule rocheux qui n'est qu'à 30 mètres de la route vous distinguez devant vous dans une petite clairière, une créature qui vous glace le sang autant qu'elle vous fascine. Cette créature reptilienne aux écailles brunes possède des ailes dont l'envergure devrait avoisiner facilement les 6 mètres et surtout une queue puissante avec une sorte de dard à son extrémité. Elle mange tranquillement un gros sanglier. Ses énormes crocs semblent déchiqueter l'animal avec une facilité déconcertante.

Si des aventuriers trop curieux s'approchent et que la wiverne les détecte, elle tournera la tête vers eux et pourra même se dresser faisant mine de charger, mais étant en fin de repas et pratiquement repue, elle n'attaquera que si elle se sent vraiment menacée. Si les aventuriers ont la bêtise d'attaquer, paix à leur âme.

Wiverne : 59 pv, voir *Monster Manual* page 259.

Avertissement aux débutants : Cette rencontre n'a pas vocation à tuer des joueurs mais à montrer qu'il y a parfois des périls trop dangereux pour être affrontés. Si

vos joueurs sont débutants et n'ont aucune conscience du danger malgré la description de la bête, n'hésitez pas à leur demander un test de sagesse [DD5], en cas de réussite, lisez la phrase suivante : *Il y a parfois des situations trop dangereuses, des voies obscures que le sage saura éviter.*

Rencontre Cinq

Le soir arrive au moment où la route rejoint la route principale du nord en direction de la province de Talled. Il ne reste plus que 4h ou 5h de route mais Robadek préfère ne pas prendre de risque à voyager de nuit et décide de monter le camp.

Pendant la nuit, Bladrik un voleur de grand chemin doublé d'un escroc de talent va apercevoir le camp. Il laisse alors son cheval au loin et s'approche pour espionner. Il ne fait rien d'autre pour ne pas prendre de risque mais décide d'un plan pour le lendemain. Cela se passe pendant l'éventuel premier tour de garde. Un test de perception auditive contre son déplacement silencieux et un test de détection contre sa discrétion sont possibles pour éventuellement le détecter. Si c'est le cas, il fuira pour ne prendre aucun risque sachant qu'il compte opérer que le lendemain matin.

Au matin, le convoi se remet en route.

Cela fait une dizaine de minutes que vous avez repris la route en direction du nord et vous entendez au loin un bruit de cavalcade. Le son se rapproche de plus en plus quand vous voyez venant du sud un cavalier. Lorsque celui-ci se rapproche et n'est plus qu'à une trentaine de mètres, vous distinguez un humain Bakluni avec un tabard d'Askar et une grande sacoche au côté. Celui-ci passe au grand galop à côté du chariot et crie : « Place au courrier, faites place ! » Puis disparaît à l'horizon aussi vite qu'il est venu. Rien d'autre ne se passe pendant une trentaine de minutes lorsque vous voyez devant vous ce même individu qui marche en boitillant légèrement sur la route. En vous entendant approché, il vous fait des signes. Une fois à sa hauteur, vous remarquez qu'il est contusionné au front et que sa chemise est légèrement déchirée à l'épaule.

Bladrik se présente comme Amédén, ordonnance de la forteresse d'Hissardamir. Il dit que son cheval s'est affolé et l'a désarçonné lorsque qu'un sanglier a traversé la route presque sous ses pattes. Il a perdu conscience quelques secondes pense-t-il et hélas son cheval s'est enfui. Il est évidemment possible de faire un test de psychologie contre son test de bluff si un personnage est méfiant. Il affirme avoir un peu mal à la hanche mais rien de grave. Il a pris soins de se faire rougir la peau par frottement à divers endroits pour faire croire aux contusions de sa chute. Si un personnage souhaite examiner les contusions de Bladrik, demandez un test de premier secours [DD15],

en cas de réussite dite au joueur que les contusions sont bénignes et que le coursier en rajoute sûrement beaucoup.

Il demande ensuite si le convoi passe bien par la forteresse d'Hissardamir et demande l'autorisation de monter dans le chariot. Il souhaite subtiliser discrètement un maximum de chose (3 tests d'escamotages) le temps que la troupe passe à la hauteur de son cheval, qui est parfaitement bien dressé et qui est resté au bord de la route plus loin. Il compte ensuite simplement le récupérer et remercier tout le monde avant de partir avec son butin. Si les PJ méfiants ne souhaitent pas le faire monter dans le chariot, il se mettra à côté des passagers et tentera de voler le collier juste en arrivant à la hauteur de son cheval, profitant de la diversion momentanée que fera sa découverte et il pourra toujours bondir dessus s'il se fait surprendre, voir s'il échoue.

- Voler des marchandises dans le chariot, test d'escamotage [DD12].
- Voler le collier sur Adija, test d'escamotage [DD20].

Bladrik : Rog2, pv9, cf Annexe I

Tactique : Bladrik ne souhaite pas combattre. Il n'est pas du genre violent et surtout il est seul. Il souhaite s'enfuir si possible. Il ne combattra qu'acculé car il ne souhaite pas aller en prison.

La vigilance est une qualité première chez tout aventurier car certaines apparences sont parfois trompeuses.

Rencontre Six

Alors que le soleil est à son zénith, vous arrivez devant la forteresse d'Hissardamir. Cette forteresse est le siège du Nayib de la province de Talled. Bâtie sur une hauteur, cette grande forteresse surveille le point stratégique de passage entre le Talled et le Dagbakir. Actuellement, le Califat ne contrôle guère que la région immédiatement aux alentours d'Hissardamir. La pauvreté du Talled n'incite pas Ekbir à une action coûteuse en vies et en or pour récupérer la province. Les opérations militaires se bornent à des expéditions de représailles contre les pillards Chakyiks.

La forteresse possède 2 murs d'enceinte. Le premier, haut de 6 mètres protège les quelques habitations. On y trouve également une taverne et une auberge ainsi que différents corps de métiers comme un maréchal-ferrant. Le 2^e mur d'enceinte protège la garnison et l'imposant donjon dans lequel est enfermé Nachack Dent de tigre le frère d'Adija en attente de son exécution imminente. Accolé au donjon se trouve un petit temple d'Al'Akbar dans lequel devrait avoir lieu la cérémonie du mariage.

Une fois dans la place, Robadek donne congé aux personnages. Il leur donne rendez-vous le lendemain à 12h pour la cérémonie. Il fera le nécessaire auprès des

autorités pour que les PJ puissent être autorisés à aller jusqu'au temple car tout le monde n'est pas autorisé à franchir le 2^e mur d'enceinte. Le marchand prendra une chambre double pour lui et Adija à l'auberge « le chat tigré » tenu par un vétéran askar.

Le soir venu, Robadek accompagne sa fiancée au temple où celle-ci a dit vouloir se rendre pour méditer une bonne partie de la nuit avant le mariage. Voyant là un geste pieux, ni le marchand ni le Qadi ne s'y sont opposés. Mais une fois seule, Adija va rentrer discrètement dans le donjon et charmer le 1^{er} soldat qu'elle croise, lui demandant de l'escorter jusqu'aux prisonniers. Là, elle endort le dernier garde et ouvre la cellule de son frère. Toujours avec la complicité du garde charmé, les Chakyiks volent des chevaux et franchissent la poterne avant de prendre la fuite vers l'étang aux grenouilles et se cacher dans leur ancien repère sous la cascade.

Les aventuriers ne peuvent pas empêcher l'évasion. S'ils sont méfiants et maintiennent une surveillance de la poterne, ils pourront voir Adija, son frère et un soldat sortir à cheval et partir au grand galop. Le soldat s'appelle Radane et n'ira pas plus loin que le petit mur d'enceinte. Il déclarera après coup, avoir simplement rendu un service à sa meilleure amie.

Juste avant le matin, l'évasion est découverte. Robadek est réveillé, arrêté et accusé de trahison. Les PJ sont interrogés longuement mais on leur laisse le bénéfice du doute. Personne n'est autorisé à quitter la forteresse même si les personnages clament savoir où sont aller les fugitifs. Alkadem l'Amir en charge de gérer cette crise ne fait pas confiance aux PJ. Finalement, l'arrestation de Robadek est maintenue et celui-ci demande l'aide aux aventuriers :

« Mes amis, je crois que j'ai été trompé. Adija s'est servi de moi pour pouvoir pénétrer dans la forteresse et délivrer son frère qui n'avait pas encore été exécuté. Je vous en prie, acceptez de m'aider. Il faut que vous retrouviez Adija et son frère afin de réparer les torts que j'ai commis par naïveté de cœur. Et si possible, ne faites pas de mal à Adija. Je sais qu'elle ne m'aime pas mais cela me ferait de la peine de la savoir morte en partie à cause de moi. »

Les aventuriers sont autorisés à quitter la forteresse vers la fin de matinée. Les fugitifs ont beaucoup d'avance et il n'est pas possible de les pister. Le seul moyen de les retrouver, c'est de se souvenir de l'information récoltée au village Ocelot et de s'y rendre tant bien que mal. En réussissant un test de renseignement [DD12] dans la forteresse, il est possible d'obtenir une bonne localisation de l'étang aux grenouilles dans les collines Yecha de la part d'un éclaireur.

Rencontre Sept

Après avoir chercher avec les quelques indications obtenues, vous arrivez devant un cours d'eau qui fini par

se déverser par une petite cascade de 5 mètres de haut, dans un grand étang. Il y a pas mal de nénuphars sur lesquels vous pouvez parfois distinguer divers batraciens.

L'entrée de la grotte est facile à trouver. Les chevaux sont camouflés non loin derrière des arbustes. Un test de pistage (survie) [DD12] permet de repérer leur trace.

Adija a eu le temps avant l'arrivée de Robadek d'y cacher des affaires, des vivres et un équipement pour son frère. Il y a peu de temps, elle a en plus invoqué un familier. Un crapaud qui surveille l'entrée depuis la mare. Mais ce dernier n'interviendra pas dans le combat.

[1] **Couloir d'entrée** – Le couloir s'élargit et tourne vers la caverne.

[2] **La caverne** – elle dispose d'un bassin naturel et quelques stalactites jonchent le plafond. Adija et son frère sont en embuscade car le crapaud familier de l'ensorceleuse l'aura prévenue. Une lanterne sourde a été masquée pour ne pas alerter les aventuriers. Ils comptent sur la lumière que feront les intrus pour les repérer facilement.

Adija a camouflé derrière un rocher ses biens de valeur pouvant éventuellement les aider à monnayer des services. Un test de fouille [DD15] est nécessaire pour trouver cette cache. Il y en a pour 50po (par aventurier) ainsi que le collier, cadeau de Robadek.

Adija : Sor1, pv8, cf Annexe I

Nachack : Bbn2, pv26, cf Annexe I.

Tactique : Nachack couvre sa sœur en essayant d'empêcher tout adversaire d'aller à son contact. Il rentre en rage dès le début du combat. Adija tente au préalable de charmer un Pj qu'elle pense malléable afin de lui commander de ne pas intervenir. Puis elle s'occupera des adversaires avec tout son arsenal. Ils n'auront aucune pitié. Aucun des deux ne se rendra. Par contre si Nachack est tué, Adija deviendra folle de rage et si elle est capturée vivante, elle finira dans une sorte d'état catatonique dû au désespoir.

Il reste la possibilité qu'ils soient capturés vivants si les personnages se débrouillent très bien. Dans ce cas, les fugitifs les supplieront de les laisser s'échapper car c'est la mort assurée pour eux.

Trésor

APL 1 : F—20 po ; P—65 po ; M—0 po ;

Conclusion

Nos héros devraient finalement retourner à la forteresse.

Les fugitifs sont morts ou considérés comme tel :

Robadek restera l'équivalent de un TU en prison le temps que tout doute soit levé sur son éventuel complicité dans l'évasion de Nachack. Il remercie les PJ mais déplore la mort d'Adija. Alkadem offre une prime de 50 po aux aventuriers si les corps sont ramenés. Si les personnages

restituent au marchand le collier d'Adija, le marchand leur offre la faveur du Mouqollad.

Les fugitifs sont ramenés vivants : Les autorités sont extrêmement satisfaites et félicitent publiquement les aventuriers et leur offre une prime de 50 po. Robadek est rapidement relâché après l'interrogatoire des fugitifs. Le marchand remercie chaleureusement les PJ. Malgré les événements, il compte apporter son soutien dans le procès d'Adija. Il récompense les personnages d'une prime de 25 po. Si les personnages lui restituent le collier d'Adija, le marchand leur offre la faveur du Mouqollad.

Seule Adija est ramenée vivante : Les autorités sont satisfaites et félicitent les aventuriers. Alkadem offre une prime de 50 po aux aventuriers si le corps de Nachack est ramené. Robadek est relâché après l'interrogatoire d'Adija. Le marchand remercie personnellement les PJ. Malgré les événements, il compte apporter son soutien dans le procès d'Adija. Il récompense les aventuriers d'une prime de 25 po. Si les personnages lui restituent le collier d'Adija, le marchand leur offre la faveur du Mouqollad.

Seul Nachack est ramené vivant : Les autorités sont satisfaites et félicitent les aventuriers. Alkadem offre une prime de 50 po aux aventuriers. Robadek restera l'équivalent de un TU en prison le temps que tout doute soit levé sur son éventuel complicité dans l'évasion car Nachack ne connaît pas son éventuelle implication. Le marchand remercie les PJ mais déplore la mort d'Adija. Si les personnages lui restituent le collier d'Adija, le marchand leur offre la faveur du Mouqollad.

Trésor

APL 1 : F—0 po ; P—75 po ; M—0 po ;

FIN

Résumé des points d'expérience

Vaincre la sentinelle kobold sans que l'alerte ne soit donnée :	15xp
Désamorcer ou subir le piège kobold (EL 1) :	30xp
Vaincre les kobolds (EL 3) :	90xp
Vaincre les combattants Chakyiks (EL 3)	
– sans les tuer :	105xp
– en les tuant :	90xp
Vaincre Bladrik (EL 2)	
– sans le tuer :	75xp
– en le tuant :	60xp
Vaincre les fugitifs (EL 3)	
– sans tuer Adija :	105xp
– en tuant Adija :	90xp
Récompense de rôle-play :	30xp

Expérience totale possible:

APL1 : 450xp

Faveur du consortium du Mouqollad (Robadek)

En tant que marchand affilié au consortium du Mouqollad, Robadek dispose d'un grand réseau d'amis et d'associés. Il en fait profiter les personnages qui bénéficient d'un train de vie (*lifestyle*) gratuit en Ekbir, soit en *normal (standard)* pour 4 rounds de scénario régional soit en *riche* pour 1 seul round de scénario régional.

Résumé des trésors

Pendant une aventure, les personnages découvrent des trésors, généralement en la possession d'ennemis. Chaque rencontre dans laquelle un trésor peut être obtenu a une section « trésor » incluse dans la description de la rencontre donnant plus d'informations sur la nature des objets magiques ou non et le montant en pièces qui constituent ledit trésor.

Le butin total est le nombre de pièces d'or que chaque personnage acquiert en débarrassant les ennemis défaits de tous leurs biens matériels. Fouiller les corps prend en général 10 minutes par tranche de 5 ennemis. Si les personnages ne prennent pas ce temps, ils n'acquièrent pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnables qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduit des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Le nombre de pièces total est la quantité de pièces d'or que les personnages gagnent en cours d'aventure. Si pour une raison quelconque, ils passent à côté d'un trésor, le nombre de pièces correspondant doit être soustrait des totaux par rencontres décrites ci-dessous.

Enfin, les objets magiques sont listés. Les trésors magiques sont les plus durs à évaluer parce qu'ils sont variés et parce que les personnages peuvent vouloir les utiliser pendant l'aventure. Souvent, les personnages doivent lancer *identification*, *analyse d'enchantement* ou d'autres sortilèges similaires pour déterminer ce que fait l'objet et comment l'activer. Dans d'autres cas, ils peuvent tenter d'utiliser l'objet en aveugle. Si l'objet magique peut être consommé (potion, parchemin, etc.) et que l'objet est utilisé avant la fin de l'aventure, sa valeur est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Une fois que vous avez soustrait la valeur des trésors non obtenus pour chaque rencontre, faite la somme. Ce total est le nombre de pièces d'or (PO) total dont le personnage s'enrichit en fin d'aventure. Inscrivez ce total dans le champ « PO Gagnées » du certificat d'aventure. Comme ce scénario est un scénario régional, les personnages peuvent dépenser des Unités de Temps supplémentaires pour s'exercer dans une profession ou créer des objets à la fin de l'aventure. Ainsi, le total de l'aventure peut-être modifié selon les circonstances.

Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents
P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs
M : Objets magiques

Rencontre Un

Butin des kobolds

APL1 : F: 25Po ; P: 100Po ; M :0Po

Récompense de Robadek

APL1 : F: 0Po ; P: 50Po ; M :0Po

Rencontre Deux :

Gain de la partie de bras de fer

APL1 : F: 0Po ; P: 10Po ; M :0Po

Rencontre Trois :

Butin des Chakyiks (avec les chevaux)

APL1 : F: 15Po ; P: 10Po ; M :0Po

Butin des Chakyiks (sans les chevaux)

APL1 : F: 140Po ; P: 10Po ; M :0Po

Rencontre Cinq :

Butin de Bladrik

APL1 : F: 5Po ; P: 20Po ; M :0Po

Rencontre Sept :

Butin dans la caverne :

- Comprenant le collier :
APL1 : F: 20Po ; P: 65Po ; M :0Po
- Sans le collier:
APL1 : F: 20Po ; P: 50Po ; M :0Po

Conclusion :

Selon la conclusion finale (vérifiez les primes)

APL 1: F: 0 Po; P: 50 Po; M: 0 Po

APL 1: F: 0 Po; P: 75 Po; M: 0 Po

Trésor total possible

APL 1: Total 450 Po

Annexe 1

Rencontre 1

Robadek :

Humain (m) Expert Marchand niv 2 ; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 2d6 ; pv 10 ; init +2 ; VD 9m (6 cases) ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; att +1 corps à corps (1d4-1, 19-20/x2, dague de maître) ; att +3 distance (1d8, 19-20/x2, arbalète légère)

AL LN; JS Ref +2, Vig +0, Vol +4; For 9, Dex 14, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 15.

Compétences : Bluff 8, Connaissance (tissu) 5, Connaissance (géographie) 5, Déguisement 4, Diplomatie 8, Estimation 5, Profession (marchand) 5, Psychologie 5, Renseignement 8, Représentation 6

Dons : Charlatan (+2 en bluff/déguisement), Confident (+2 en diplomatie/renseignement)

Possessions :

1 chariot de spiritueux (à l'aller), 1 dague de maître, 1 arbalète légère, 14 carreaux, 1 bourse bien garnie, 1 chariot de peau et d'orfèvrerie Chakyik (au retour).

Description : Marchand établi à Fastri, il parcourt Les régions nord à la belle saison. D'une quarantaine d'années, il souhaite ardemment fonder une famille. Adija est pour lui la femme idéale.

Ytrusk le shaman Kobold

Kobold (m) Prêtre de Kurtulmak 1; FP 1 ; humanoïde de taille P (kobold) ; DV 1d8 ; pv 6 ; init +1 ; VD 6m (4 cases) ; CA 13 (contact 11, pris au dépourvu 12) ; att +0 corps à corps (1d6, 20/x3, bâton) ; AL LM; JS Ref +0, Vig +2, Vol +3; For 10, Dex 12, Con 10, Int 11, Sag 13, Cha 11.

Compétences : Concentration 4, Connaissance des sorts 2, Connaissance Religion 2, Premier secours 4.

Dons : Magie de guerre

Possessions : Armure de cuir, bâton.

Description : Chef de la troupe de Kobolds, Iitrusk est puissant pour un Kobold. Il n'est pas bête et sait organiser ses sbires. Il est le seul Kobold à parler le commun.

Sorts préparés : 4 / 2+1 (DD11 + spell level)

0 : assistance divine, blessure superficielle, purification nourriture/eau, soins superficiels

1 : imprécation, frayeur, protection contre le bien (domaine).

Rencontre 3

Krom, combattant Chakyiks

Humain (m) Barbare 1; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d12 ; pv 14 ; init +1 ; VD 12m (8 cases) ; CA 14 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; att +5 corps à corps (1d12+4, 20/x3, grande hache) ; AL CN; JS Ref +1, Vig +4, Vol +0; For 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences : Equitation 4, Intimidation 2, Survie 2, natation 2.

Dons : Arme de prédilection Grande hache, Esquive.

Capacités : Déplacement accéléré, Illettrisme, Rage 1/j.

Possessions : Armure de cuir clouté, Grande hache, quelques pièces d'or.

Description : Krom était un compagnon de Nachack, Il n'apprécie pas les étrangers en général et est assez colérique.

Guerrier (2), combattant Chakyiks

Humain (m) Guerrier 1; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d10 ; pv 12 ; init +2 ; VD 9m (6 cases) ; CA 15 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; att +4 corps à corps (1d8+3, 20/x3, hache) ; AL N; JS Ref +1, Vig +4, Vol +0; For 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences : Equitation 4, Intimidation 2, Saut 5.

Dons : Attaque réflexe, Combat monté, Esquive.

Possessions : Armure de cuir cloutée, Hache d'arme, Rondache en bois, quelques pièces d'or.

Description : Jeune Chakyik, ce combattant s'est laissé influencé par krom. Il souhaite faire juste revenir Adija à son village.

Rencontre 5

Bladrik, voleur et escroc

Humain (m) Roublard 1; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d6 ; pv 14 ; init +1 ; VD 9m (6 cases) ; CA 14 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; att +5 corps à corps (1d6, 18-20/x2, grande hache) ; AL CN; JS Ref +5, Vig +0, Vol +0; For 10, Dex 16, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 14.

Compétences : Equilibre 5, Bluff 6, Escalade 2, Diplomatie 4, Désamorçage 6, Déguisement 6, Evasion 7, Discrétion 3, Perception auditive 3, Mouvement silencieux 6, Psychologie 4, Escamotage 9, Utilisation des cordes 5.

Dons : Doigts de fée, Esquive.

Capacités : Attaque sournoise 1d6, Recherche de piège.

Possessions : Armure de cuir, cimeterre, Dague, quelques pièces d'or.

Description : Bladrik est un filou qui monte des arnaques, il n'est pas un bon combattant et évite les affrontements directs.

Rencontre 7

Adija, jeune femme Chakyik

Humain (f) Ensorceleuse 1; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d4 ; pv 8 ; init +2 ; VD 9m (6 cases) ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; att +0 corps à corps (1d4, 20/x3, dague) ; AL CN; JS Ref +2, Vig +1, Vol +2; For 10, Dex 14, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 16.

Compétences : Bluff 7, Concentration 5, Connaissance des sorts 5, Connaissance des mystères 5, détection 2, perception auditive 2.

Dons : Magie de guerre, Ecole renforcé Enchantement.

Capacités : Transfère d'effet magique, Lien télépathique, Vigilance.

Possessions : Armure de cuir, Dague.

Description : Adija est une jeune femme très déterminée et très belle. Ayant perdue ses parents, son frère est ce qui lui reste de plus cher.

Sorts: 5 / 4 (DD13 + spell level)

0 : Détection de la magie, hébètement, rayon de givre, résistance.

1 : Charme personne, sommeil.

Nachack, fugitif Chakyiks

Humain (m) Barbare 2; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d12 ; pv 26 ; init +1 ; VD 12m (8 cases) ; CA 16 (contact 12, pris au dépourvu 14) ; att +6 corps à corps (2d4+4, 18-20/x2, Cimeterre à 2 mains) ; AL CN; JS Ref +2, Vig +5, Vol +0; For 16, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences : Acrobatie 1, Equitation 4, Intimidation 4, Survie 3, natation 3.

Dons : Arme de prédilection Cimeterre à deux mains, Robustesse.

Capacités : Déplacement accéléré, Illettrisme, Rage 1/j et Esquive instinctive.

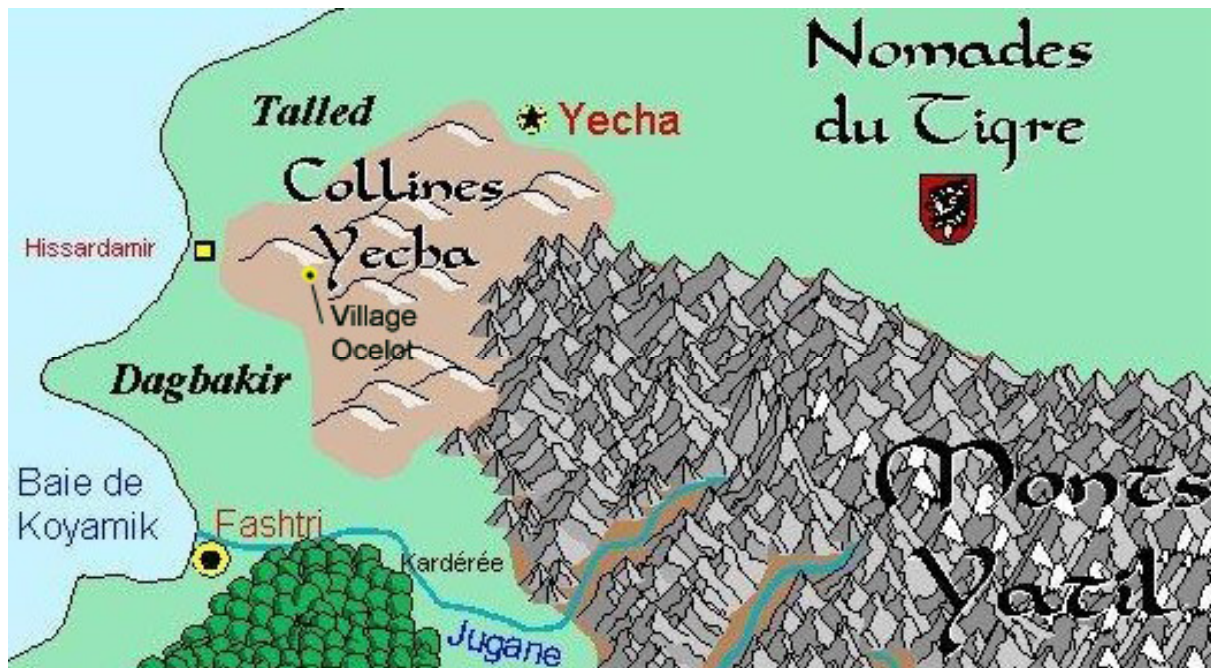
Possessions : Chemise de maille, Cimeterre à 2 mains, quelques pièces d'or.

Description : Nachack est un Chakyik assez vindicatif envers Ekbir. Il est prêt à tout pour préserver sa liberté et protéger sa sœur.

Annexe 2

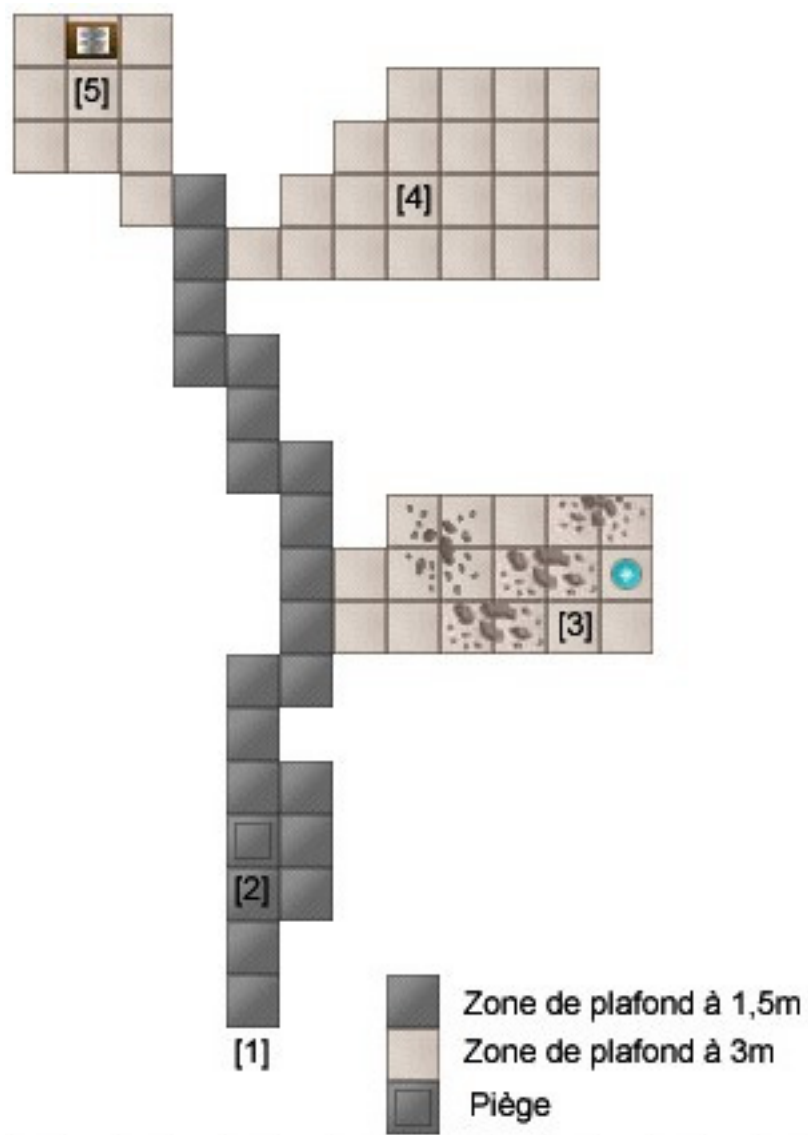
Région nord d'Ekbir

Emplacement du village d'été du clan Ocelot



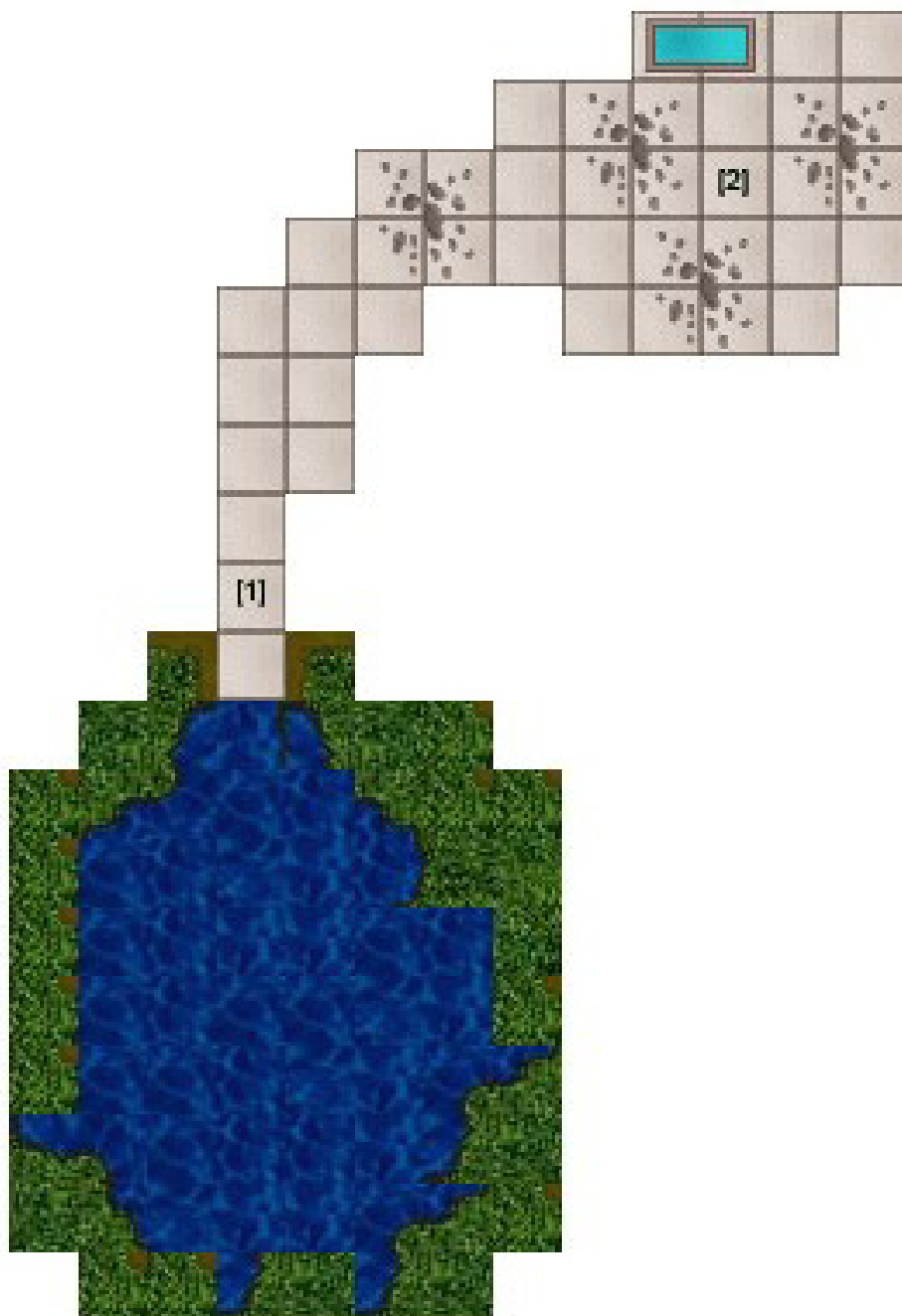
Annexe 3

La grotte des kobolds



Annexe 4

Le repaire des fugitifs



Annexe 5

Contexte historique avec les Chakyiks

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 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. Celle-ci envahit ou dévasta des territoires immenses. Après la mort de son Kha-Khan Ogobanuk en 3004 HB (767 AA), la Horde implacable finit par être

contenue mais se maintint sur les plaines entre l'océan Dramidj et la Dulsi et forma les tribus actuelles des Nomades-Tigres et des Nomades-Loups. Ces Nomades-Tigres vivants dans les steppes froides au nord d'Ekbir ont très mauvaise réputation. Certains Ekbiriens les accusent de cruauté et d'impiété et les combats entre les deux peuples sont fréquents. En dépit de tout, un commerce important a lieu entre Ekbir et les Chakyiks qui transite par la ville de Fashtri. La diplomatie ekbirienne recherche un accord avec les Wegwiurs pour contrer les Chakyiks mais cela n'a pas encore abouti sur une réelle alliance. Ekbir essaye aussi d'éviter une alliance des Nomades-Tigres avec Iuz ou les Ataphades.

En tout état de cause, la frontière nord-est, la province de Talled et les collines Yecha sont une zone de guerre et d'escarmouches permanentes.

Les collines de Yecha sont assez riches en dépôts minéraux, notamment argent et gemmes. Les plus sédentaires des Nomades du Tigre exploitent des mines depuis quelques générations. Leur capitale Yecha, la seule implantation permanente de ce peuple, est située au nord de cette région. De nombreux bergers y font brouter leurs troupeaux de moutons et de chèvres. Avant l'exploitation des mines, ces collines étaient une zone neutre, la limite sud formait la frontière d'Ekbir et la limite nord celle des territoires de chasse des nomades du Tigre, entre les deux l'on rencontrait des patrouilles de mercenaires Ekbirites, des raiders nomades, quelques bergers et surtout beaucoup de créatures humanoïdes.

Annexe 6

Chanson de bataille Chakyik

Mes frères,

Nous sommes les cavaliers de notre propre vie,
Fils des grandes steppes comme moi ou lui !
Nous avons fait couler le sang de grands guerriers !
Nous avons fait trembler les plus hautes murailles !
Devant nous les Faris ont vomi leurs entrailles !
Nous avons renvoyé à la Terre des armées,
De soldats courageux ! Mais ce n'est pas assez.
Jamais las de combattre, il nous faudra livrer,
Une ultime bataille dans leurs grandes cités !

Mes frères,

Frères de mon sang, frères de nos terres
Que la Horde se reforme et puise dans la colère
Frères de mon sang, frères de mon père
Nous tuons nos ennemis et violons leurs mères
Nous étions des Hommes, ils font de nous des Tigres !
Abreuons nos épées du sang de la grande Ekbir !
Armez-vous de la rage, armez-vous de la Haine,
Et par notre fureur, rouge sera la plaine !
Oh que jamais les Hommes n'oublient notre colère !
Qu'ils sachent comment meurent les braves en cette Terre.
Je vous prédis mes frères que dans 100 années,
Encore ils trembleront rien qu'à nous évoquer !
Qu'ils sachent ce qu'il en coûte d'oser nous offenser !
Qu'ils sachent ce qu'il en coûte de nous insulter !

Refrain

Si cette nuit est la fin de nos grandes épopées,
Si cette nuit est la fin de nos folles chevauchées,
Nous aurons notre place aux cœurs des pinacles !
Et les morts murmureront « Voici des Hommes
De la race d'Ogobanuk, toujours ivres de gloire » !
Leurs sangs et leurs épées sont entrés dans l'Histoire !

Refrain

Mes frères n'ayez pas peur, car passé cette porte
Nous serons immortels, pourfendant les cohortes
Des lâches derrière leurs cités qui, par folie crurent
Pouvoir nous domestiquer et je n'en puis plus !
Mon cœur crie vengeance ! La rage s'est réveillée !
Car j'entends la bataille qui vient de commencer !

Refrain

Annexe 7

Les augures de la Mère des femmes.

Après quelques banalités, les yeux de la prophétesse se révulsent et d'une voie particulièrement grave, elle dit l'une des phrases suivantes à un aventurier ayant souhaité une divination.

- « Je vois un danger, une mort rampante et malsaine. Seule la foi t'apportera le salut. »
- « Je vois une grande étendue d'eau, vaste et profonde. Prends garde, de celle-ci jaillira un grand péril. »
- « Je vois une grande forêt. Les hautes cimes des arbres masquent la lumière. Et dans ces sombres sentiers jaillira une menace. »
- « Je vois une puissante magie. Un objet dangereux. Le combat pour se l'approprier a commencé. Ton destin est lié à lui. »
- « Je vois une grotte humide, froide et silencieuse. Vous avancez avec une grande prudence mais cela ne sert à rien car l'espion au sang froid était là et la mort s'apprête à fondre sur vous ! »
- « Je vois une quête. Un serment de justice mais la trahison est au bout du chemin si tu n'y prends pas garde. »
- « Je vois une étrange contrée. Un pays bien différent vers l'Est. La guerre menace mais l'espoir et la ténacité pourront apporter la paix. »