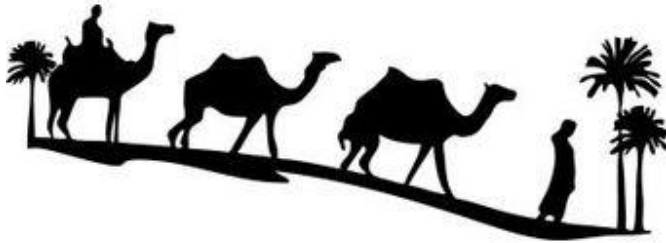


La caravane

Un scénario de Stéphane Tarrade

<http://www.sindarick.fr/wordpress/>



Un scénario pour des aventuriers de niveau 4 utilisant le D20 système. L'histoire se déroule sur la côte Shamyrienne de la mer violette, mais peut prendre place dans n'importe quel monde, de même les PJ et PNJ auxquels il est fait référence peuvent être renommés à loisir !

Synopsis

Les PJ quittent Pamyrr pour porter un message au calife de Shamyria. Leur voyage s'annonce long et difficile, et faute de connaître la route à emprunter, ils s'associent à une caravane en partance pour la capitale du califat. Leur périple va les amener à traverser des terres hostiles et notamment à être attaqué par des brigands. Ces derniers s'en prendront à une demoiselle de qualité, Flore de Blansac, qui se cache parmi les marchands et éventuellement à eux. Ils auront le choix d'aller à sa rescousse ou de tenter de se libérer eux-mêmes s'ils sont faits prisonniers. La capture de la jeune femme n'est pas anodine, un complot se trame derrière ce fait.

De son vrai nom, Flore de Smyrra, Blansac étant le nom de sa mère, elle est la fille cadette du comte Baudouin de Smyrra. Le brigand dit « Faucon du désert » est en cheville avec le prince Renaud de Kerak qui souhaite l'épouser de force. Pour ce faire, il compte lui faire boire un philtre d'amour dont les ingrédients sont également présents dans la caravane. Il pense ce moyen plus efficace pour forcer la main de son père. Ceci permettra de faire oublier qu'à la base Flore a été enlevée. Renaud héberge pour cela une sorcière shamyrienne, une des femmes de Faucon du désert, qui attend les ingrédients. Renaud a également un accord avec l'émir Boubaar ibn Abkem, afin de s'enrichir et à terme renverser le comte de Smyrra en prenant sa place grâce à son mariage. L'émir va demander l'aide du comte de Smyrra pour vaincre les brigands. Ce dernier lui enverra inmanquablement son unique fils, à la tête d'une petite armée. L'émir le fera assassiner au cours des opérations après avoir réduit les brigands en en laissant quelques-uns s'échapper pour mieux les accuser, quitte à les éliminer ensuite. Le mariage de Renaud le propulserait hériter légitime selon la coutume de Smyrra. Renaud ne travaille que pour lui-même, mais œuvre à la déstabilisation de la région. La paix très précaire conclue avec l'impétueux Béchich, émir d'Adesse, qui a capturé quatre chevaliers l'année passée est un autre facteur d'instabilité dans la région. Ce dernier n'est pour rien dans cette histoire.

La taverne de l'efreet moqueur

La cité de Pamyrr est une riante ville de la côte orientale de la mer violette. Reconquise depuis peu par les armées de l'empire Glénorien, à la faveur de la dernière salvarade, elle reste une enclave de culture mixte, un pont tendu entre l'orient et l'occident. C'est

dans cette cité que l'on trouve la célèbre Medress où fut formée Laeta.

Les PJ sont libres d'en parcourir les ruelles et les marchés, on y trouve un peu de tout, à des prix raisonnables, pour peu que l'on prenne la peine de négocier.

L'un d'entre eux, le chevalier Théobald, doit porter un message (et un présent, bien qu'il l'ignore !) au Calife de Shamyria. Il s'agit d'un remerciement de la part du comte de Val-de-Lac pour l'hospitalité passée du calife lors d'une ancienne aventure.

Un soir du mois d'Aphrosia, les PJ sont réunis dans la taverne de l'Efreet moqueur, à deux pas du caravansérail. Ils peuvent y faire la connaissance des membres de la caravane et même apprendre deux ou trois informations utiles (voir - caravane). Ils peuvent également entrer dans le caravansérail pour discuter avec les futurs voyageurs. Le MJ peut articuler cette partie comme il veut. Quelques PNJ, présents à l'Efreet moqueur, comme par exemple Rajkal, Akmar ou un des marchands peuvent aider à faire une présentation grossière de la caravane. Les PJ devront négocier contre espèces sonnantes et trébuchantes leur présence dans l'expédition (10 couronnes d'or par personne pour bénéficier de l'escorte, du guide, des services du chamelier...

...Tous s'assirent autour d'une table basse dans l'auberge. L'air y était agréable, plus frais qu'à l'extérieur, l'aubergiste avait certainement son petit secret. La cheminée était pourtant allumée, une servante maigre et malade y enduisait de sauce épicée des grosses carpes du Typhrate qu'on avait mis à braiser. L'établissement n'était pas rempli, il restait encore beaucoup de places. Néanmoins, une douzaine de clients étaient en grande discussion au niveau du comptoir. Deux autres restaient silencieux, assis dans la pénombre, sur de gros coussins. Ils fumaient le narguilé. Une unique lampe d'or, énorme, suspendue au plafond, éclairait toute la pièce. Hormis les braises de la cheminée, c'était la seule source de lumière. Elle jetait ses ombres mouvantes, au gré de sa flamme vacillante, sur les nombreux bibelots de cuivre qui agrémentaient la salle.

Les royaumes de lune 3 - l'étoile des sables.

Pamyr avait été érigée sur l'estuaire du Gordain, un fleuve qui descendait des monts de sable. La région était accidentée, rocheuse, les récifs noirs et plissés, racines solides de la montagne, affrontaient fièrement la mer violette. Les hautes murailles claires de la cité s'érigeaient à plusieurs encablures en amont d'une colline garnie de broussailles desséchées. La plus vieille des portes de Pamyr s'ouvrait au bout d'un chemin blanc, poussiéreux et caillouteux qui serpentait depuis le vieux port. Plus au sud, des remparts neufs avaient été construits jusqu'à la mer, ils protégeaient le port intérieur de Pamyr et son quartier, bâtis autour de l'estuaire. Les nouvelles constructions tranchaient avec celles de la ville antique, les moellons y étaient plus blancs, mieux assujettis, bien taillés. Les anciennes murailles étaient érodées, polies par les vents de sable et les tempêtes de la mer violette, parsemées de fissures dans lesquelles de petits buissons rabougris avaient tant bien que mal réussi à pousser, pleines d'anfractuosités qui faisaient le délice des colombes et des mouettes. L'ancien port n'avait plus pour vocation essentielle que l'entretien des navires, mais certains marchands le préféraient à celui de la cité. Ce n'était pas une histoire de taxes, elles étaient les mêmes. C'était simplement une question de marchandises. La medress de Pamyr faisait sa réputation, elle avait été construite à l'extrémité nord de la ville, sur un des points les plus élevés, on y dressait des esclaves de plaisir depuis des siècles. Sa masse claire et crénelée avait une vocation défensive, les pentes qui montaient vers les hauteurs nord de Pamyr, bien que très dégarnies, n'étaient pas si abruptes qu'on aurait pu le penser. La cité se déroulait, toute en déclivité, depuis les hauteurs couronnées par la forteresse de l'émir et la medress, jusqu'à l'embouchure du Gordain et la mer.

Les royaumes de lune 3 - l'étoile des sables.

Au caravansérail

Une caravane de trente montures est affrétée par le caravansérail de Pamyra, plusieurs marchands importants l'ont financée et des négociants plus modestes ainsi que quelques voyageurs l'ont rejointe.

Le maître chamelier, **Akmar el gobélin** (à cause de ses origines gobelines) est un homme expérimenté qui connaît bien la route de Shamyrria. Petit, au visage très basané et fripé, Akmar est un homme avare de mots qui va sur la soixantaine. En dépit de son âge, et de son aspect frêle, il est robuste et très endurant... avec un caractère de pioche ! La caravane traversera le Gordain pour longer les pieds des monts de sables, riches en puits et en sources avant de traverser le désert de dunes en direction de l'oasis de Fadir. A partir de là, elle sera en territoire Shamyrrien, il restera à longer la trouée des monts de sables par le sud puis de suivre la route de Shamyrria à travers le désert. Akmar est non seulement guide mais également soigneur, et il a une empathie reconnue avec les animaux. On prétend qu'il parle leur langage...

Flore de Blansac et **Pétronille** en voyage d'affaire. Elles ont échangé leur identité. Elles vont à l'oasis de Fadir pour négocier un échange de prisonniers, mais elles prétendent vouloir rendre visite à l'oncle de Flore qui y vit (ce qui est vrai, il y est installé et tient un riche commerce de vin Glénoriens). Chacune a sa monture (2 chevaux).

Maître Ambale et **Frizon** son compagnon, transportent un coffret contenant les 7 saphirs, cadeau pour le Calife, dont ils espèrent s'attirer la bienveillance. Ils espèrent obtenir un droit de commerce à vie avec le califat et même un monopole sur le commerce des pierres précieuses occidentales (saphirs de Bazad et agates de Shagzar, ambre nordique...). Ils amènent avec eux une cargaison de fourrures des chasseurs de Brandefune portés par 1 dromadaire + 2 chevaux.

Maître Antius est accompagné de ses commis, **Aldéric** et **Uzar** ainsi que de ses quatre mercenaires numiziens, des brutes à l'aspect rebutant aux visages scarifiés de cicatrices rituelles. Ils n'en sont pas moins fiables et loyaux envers leur employeur. Antius dispose de 8 dromadaires transportant une cargaison de blé clair et d'amphores de vin de Vendare.

Kratos et son éphèbe, **Phoïos** sont deux Spariens, un philosophe et son disciple/amant. Ils vont à la cour de Shamyrria pour y enrichir leurs connaissances et dispenser leurs lumières. Ils ont toute une collection de livres de philosophie sparienne qu'ils comptent vendre ou échanger à la Porte d'or. Il y en a pour une petite fortune. L'un d'eux, traduit en glénorien ancien, principiae vitae est une base très rare de la magie blanche (+2 magique si on peut le consulter pendant 1-20 minutes) ils en veulent 4000 drachmes d'or. Ils ont deux chevaux.

Shem-ben-Yussir est un marchand Shamyrrien avisé, il a 10 dromadaires à lui seul. Avec ses aides et ses 6 gardes du corps, il escorte 15 esclaves (des repris de justice d'origine Shamyrrienne) et une cargaison de froment Glénorien. Parmi les esclaves se trouvent deux brigands de Faucon du désert qui seront opportunément libérés lors du raid. Il y a également deux femmes (**Ahlem** et **Gwenn**) qui sont là pour dettes.

Rajkal et sa fille **Aïcha**, son également des marchands Shamyriens. Sur leurs 4 dromadaires, ils portent des provisions pour le voyage, du thé, des liqueurs, du vin et des friandises. Rajkal est un tavernier ambulant et Aïcha une danseuse avertie. Ils sont assez prisés des voyageurs. Rajkal fait également un peu de négoce, il a un petit chargement d'amphores de vins glénoriens, tous commandés par de riches Shamyriens. A l'insu de tous, Rajkal et Aïcha sont des espions au service du calife, mais ceci n'interviendra qu'ultérieurement.

Odo, un jeune apprenti alchimiste, transporte quelques ingrédients qu'il compte vendre à Fadir. C'est l'émir lui-même qui les a commandés à son maître. Il dispose de 2 perles de la mer violette, d'une once de vif argent, d'un sachet de poussière des fées et de deux fioles de distillats rouges (lumière et soin). Odo voyage à cheval.

L'escorte est constituée de 10 cavaliers dont le chef est **Ahmed ben reik**, un bédouin fier et respecté tout de noir vêtu. Son lieutenant se nomme **Mustapha-sans-foi**. Mustapha est approché dès le début par un brigand de Faucon du désert qui lui remet une forte somme d'or. Il compte bien laisser les brigands faire, tant qu'il a l'assurance qu'ils ne toucheront pas à certaines marchandises et qu'ils le débarrasseront d'Ahmed. Il a lui-même touché « l'assurance » payée par Shem-ben-Yussir. Quant à Rajkal, on dit que sa fille est une houri et que celui qui la toucherait s'attirerait les foudres du Très Haut. Ceci suffit à les protéger tous les deux.

Les informations que l'on peut glaner (DC 15 à 22) :

Afin d'éviter les taxes, surtout les lourdes taxes imposées par Renaud de Kérak ou l'émir Boubaar ibn Abkem, la caravane passe dans des territoires déserts dans l'arrière-pays de l'émirat d'Adesse.

Il n'y a pas de problèmes particuliers de brigandages, mais il est déjà arrivé qu'il y ait des attaques de bédouins lors de la traversée de la passe des monts de sables ou au-delà de Fadir.

Un étranger fait état d'une bande de pillards repérée récemment qui aurait rançonné des voyageurs...

Les esclaves de **Shem-ben-Yussir** sont tous des repris de justice, des bandits et des voleurs condamnés à Pamyrr.

Les Dj peuvent remarquer Mustapha en grande discussion avec deux bédouins dans l'estaminet. C'est à cette occasion qu'il accepte l'or des brigands de Faucon du désert. Les deux bédouins sont deux de ses brigands.

Une ambassade secrète ferait partie de la caravane, avec un cadeau somptueux...

Les voyageuses seraient des filles de bonne compagnie ayant contactées de lourdes dettes étant obligées d'être vendues comme esclaves à la Porte d'or pour les purger. (Confusion avec les esclaves de Shem-ben-Yussir).

Flore et Pétronille

Pour prévenir le risque d'enlèvement et d'attaques, Flore et Pétronille, sa servante, ont échangé leurs vêtements. Toutes deux sont de charmantes jeunes femmes, souriantes et vives, d'un peu plus d'une vingtaine d'années. Flore est brune aux cheveux au carré là où Pétronille est une rousse frisottante. Toutes deux ont des minois enjôleurs. Flore est la fille de Bédouin de Smyrra, son pauvre père étant atteint de la lèpre, c'est elle qu'il a envoyé porter une lettre au gouverneur de Pamyrr puis négocier un échange de prisonniers avec l'émir de Fadir. Elles ont décidé de voyager sans escorte pour passer inaperçues. Si le danger que représente Renaud de Kérak n'est pas encore identifié, celui de l'émir Bechich, prince d'Adesse, est bien connu. C'est lui qui a fait prisonnier 4 chevaliers l'année précédente et les a revendus à l'émir de Fadir plutôt que d'exiger une rançon. La caravane passe sur son territoire, il n'aurait jamais laissé passer un envoyé du comte. Elles ont été obligées d'aller à Pamyrr par navire Bechich fait particulièrement surveiller la route de Fadir depuis Smyrra passant sur son propre territoire.



Les sentes des monts de sable

La traversée du Gordain a lieu le premier jour et les deux jours suivants, sur les contreforts des monts de sables sont sans histoire. Les PJ peuvent en profiter pour faire connaissance avec les membres de la caravane ou pour fureter à droite à gauche lors des bivouacs. Dès le premier soir, Rajkal ouvre sa taverne ambulante sous une grande tente bédouine et sa fille Aïcha donne un petit spectacle de danse...

Quelques indices et péripéties :

Les esclaves de Shem-ben-Yussir.

Si des PJ arrivent à sympathiser avec des esclaves ou réussissent à leur tirer les vers du nez (difficile) :

- Plusieurs d'entre eux paraissent particulièrement sûrs d'eux. Ils n'ont pas l'air de craindre pour leur sort.
- L'un d'eux parle de diamants cachés dans la caravane et promet une récompense à qui saura les trouver. Il parle d'un cadeau, peut-être d'un ambassadeur...
- Une des 3 filles esclaves, Sanarah, est douée de pouvoirs magiques, elle passe pour une prophétesse et est une des compagnes (et complice) de Faucon du désert. Si un des

PJ découvre la cassette de bijoux de maître Ambale après avoir discuté avec elle, elle le saura et l'indiquera aux brigands.

- Ahlem et Gwenn ne sont pas des voleuses, mais il sera difficile de gagner leur confiance et il faudra ruser pour leur parler sans que leurs compagnons de chaîne ne soient là pour les écouter. Elles ont compris que les bandits comptaient bien s'évader. Certains leurs ont fait des propositions... Ahlem doit 400 couronnes d'or et Gwenn 1000.

Le secret de maître Ambale :

- Maître Ambale et Frizon se relaient, l'un d'eux reste toujours auprès des montures.
- Le coffret est caché dans les fontes du cheval d'Ambale (perception DC 15 - serrure DC 25).

Les mystérieuses voyageuses :

- Flore et Pétronille essaieront de se rapprocher des voyageurs non marchands, donc des PJ. L'un d'eux peut être attiré par l'une d'elles, comme Odo qui n'est pas insensible à leur charme. Si un ou plusieurs aventuriers tentaient de les séduire, ce serait parfait pour la suite !

L'attaque de la vipère tricorne :

- Le second soir, une vipère tricorne géante s'infiltre dans le campement semant la panique. Les mercenaires Numiziens d'Antius ont raison d'elle si les PJ n'interviennent pas.
- Akmar dispose de deux fioles d'antidote contre la morsure de cette vipère (150 CO la dose), elles permettent d'éviter la mort (coma 1-6 jours) et de récupérer les points de constitution 1/6h.

Vipère tricorne géante : I : *8 AC 18 HP : 30 AD *10
DG : 1-6*poison (1-10 const /vigueur DC 18 ou mort en 1-6 min). Après la seconde morsure les effets du poison sont réduits (1-6 const / coma 1-6 jours). Jet de vigueur chaque jour DC 18 pour récupérer 1 point de const. 3 échecs successifs entraînent une perte d'un point définitif.

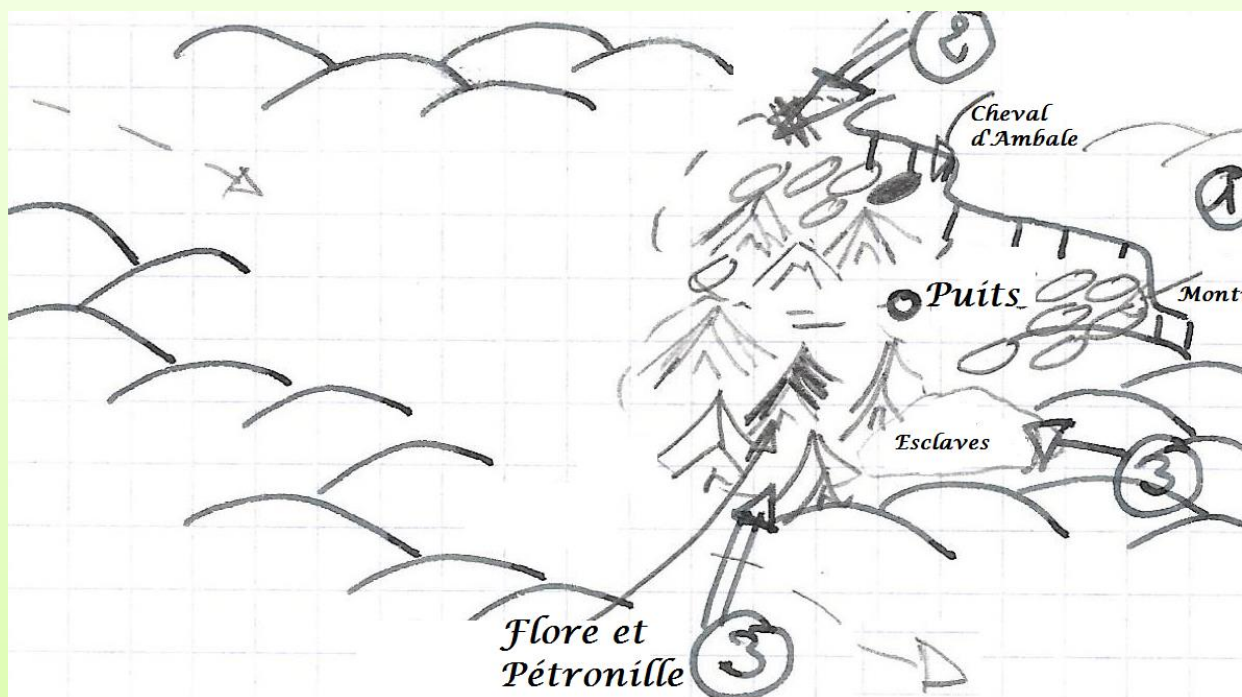
L'attaque des brigands

Au troisième soir du voyage, alors que la caravane campe au creux d'un val des monts de sable un groupe de cavaliers attaque le bivouac. Aussitôt, Mustapha les charge avec une grosse moitié de l'escorte et peut-être des PJ. Ils mettent facilement en fuite les brigands. Mais pendant ce temps, la caravane subit la véritable attaque ! Plusieurs brigands se sont approchés discrètement du campement et tout le reste de la bande surgit à cheval. Mustapha et ses cavaliers tombent dans le piège des brigands et s'éloignent de la caravane lors de la diversion. Cela fait partie de leur accord, tout comme la mort d'Ahmed ben Reik.

Ce sont les filles et les ingrédients alchimiques qui sont visés. Les bijoux ne le seront que si leur présence a été avérée. Ils comptent également libérer leurs complices parmi les esclaves et seulement eux.

D'ailleurs, ces derniers se sont déjà libérés grâce à la complicité de Mustapha qui a mis à leur disposition des outils pour trancher les maillons faibles de leur chaîne (maillons opportunément insérés avant le départ).

Au début de l'attaque, Flore et Pétronille sont prises au dépourvu, par malchance, à la lisière du camp, sans que les PJ ne s'en aperçoivent. Ils les chercheront peut-être dans la confusion de l'attaque : elles ne sont ni dans leur tente, ni à la taverne ambulante... Un besoin pressant peut expliquer le fait qu'elles aient dû s'isoler ! Suivant leurs actions, les PJ peuvent faire partiellement échouer ou non l'attaque. Ils peuvent être faits prisonniers ou non. Penser que des brigands qu'on peut aisément confondre avec des mercenaires de marchands se sont mêlés à la caravane et que les esclaves sont avec eux. Ceux-là peuvent frapper de dos. L'attaque ne dure pas...



Faucon du désert: 1 *8 AC 20/22 HP 34 AD *12/*7 DG 1-8*6. Chemise de maille-esquive-peau dure-monté. Attaque sournoise 4d6. Sale coup. Mauvais coup. Feinte. Mauvais coup. Coup assommant.

Cavaliers brigands : 1 *3 AC 16/18 HP 20 AD *8 DG 1-8*3. Attaque sournoise 2d6. Sale coup. Coup assommant. *2 aux attaques en étant monté.

Esclaves libérés / brigands : 1 *3 AC 13/16 HP 18 AD *7 DG 1-4*2 / 1-6*3. Attaque sournoise 2d6. Sale coup. Coup assommant.

Sannarah : 1 *2 AC 14 HP 18 AD *5 DG 1-4*1. Vent de sable - Marchand de sable (sommeil Dc 18 1 personne/pierre rouge) - pique du scorpion (distance, quelques mètres - un scorpion pique la cible) (- 1-4 const / poison Dc 16 -1-4 const douleur infligeant un malus aux actions de 1-4). Sannarah est une prêtresse du dieu noir Scorazim.

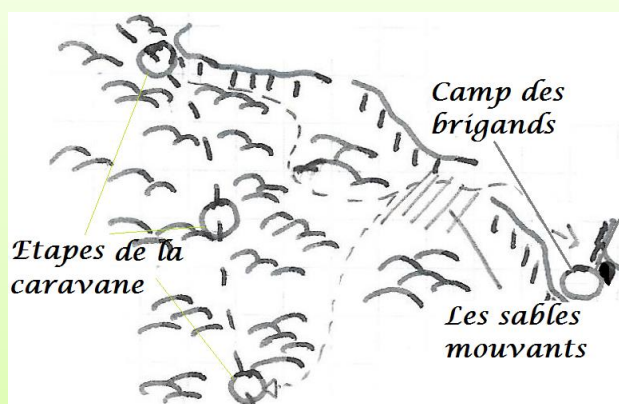
Le repaire de Faucon du désert

Après l'attaque, il devient évident que Flore et Pétronille ont été enlevées. Un ou deux témoins de leur kidnapping peuvent alerter les Pj. Resteront-ils sans rien faire, abandonnant les pauvres damoiselles à leur sort? Odo s'est également fait voler sa sacoche à ingrédients et il est dans tous ses états. Plusieurs des esclaves se sont échappés (ceux qui étaient de connivence avec les brigands), des marchandises ont été volées (uniquement à ceux qui n'étaient pas assuré si on excepte les esclaves) et **Ahmed ben reik** a été tué. **Mustapha-sans-foi** et **Akmar el gobélin** décident, après une longue concertation, de poursuivre la route vers Fadir.

Si les brigands n'ont pas réussi à obtenir ce qu'ils voulaient, ils peuvent attaquer à nouveau dans les deux jours qui suivent (voir plan), tant que la caravane passe à une relative proximité de leur camp.

La suite va consister en une opération de sauvetage ou de libération, si les Pj ont été fait prisonniers.

La région :



À pied, il faut compter une journée pour atteindre le camp des brigands, à cheval on peut compter entre cinq et dix heures.

- Il faut réussir un jet de pistage toutes les heures pour suivre la piste des brigands (DC 10 à 16 suivant les zones). Si on échoue, cela équivaut à une perte d'une heure.
- Les Pj perdront nécessairement du temps, ne serait-ce que dans les sables mouvants, ce qui expliquera que Flore et Pétronille aient déjà été emmenées vers Kérak lorsque les Pj trouveront le camp (s'ils sont prisonniers, ils se réveilleront après le départ des filles).
- La zone de sables mouvants est très dangereuse, un Djial y a creusé des pièges. Il est en sommeil, mais si plus de deux montures se font prendre dans les sables mouvants, il peut se réveiller... Dans cette zone, les traces des brigands se dispersent jusqu'à être très difficiles à suivre (DC 25), mais ils vont globalement vers le plateau. S'ils restent groupés des montures s'enfonceront nécessairement dans le sable. La solution est de se disperser ou de longer de très près les rochers.
- Il y a 1 chance cumulative / PJ d'un groupe / 10 qu'un trou s'ouvre sous une monture chaque heure. Dans ce cas un jet de chevaucher DC 25 permet de sauver la monture si la réaction est immédiate. Au-delà, la monture est perdue (sauf magie). Le cavalier peut échapper au trou en sautant de la monture (jet de réflexe ou saut/acrobatie DC 10 au round 1. La difficulté augmente de 3 par round. À partir du round 4 il est impossible de s'extraire sans aide extérieure. Au round 10 le personnage est complètement enfoui.

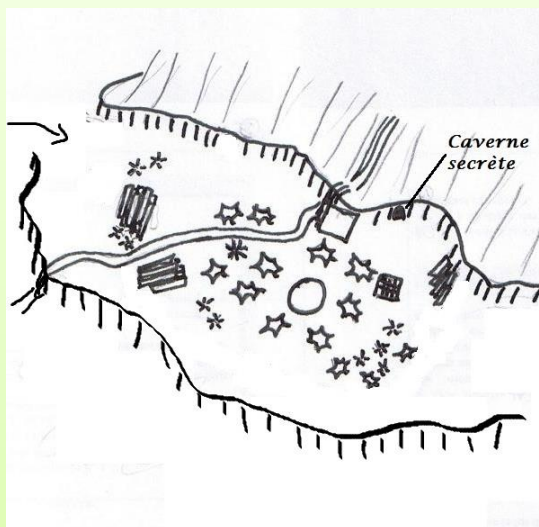
Le Djial n'est pas une créature que les Pj peuvent affronter :

Soudain, un hurlement atroce déchira le désert, dans un tremblement de terre. Une horrible tête couverte d'une carapace rose sombre jaillit des sables, la mâchoire grande ouverte, juste sous le cheval de Rodar. La créature, une sorte de ver immense, pourvu de nombreuses pattes noires et luisantes, émergea jusqu'à plusieurs mètres de haut ne dévoilant ainsi qu'une partie de son abdomen. Elle souleva sa proie qui s'agitait désespérément dans sa gueule avant de la broyer et de l'engloutir. La créature tourna la tête qui ressemblait très vaguement à celle d'un lézard vers les fuyards. Ses énormes yeux étaient clos, eux aussi enfouis dans une anfractuosit  de son  paisse carapace.

Les royaumes de lune 3 - L toile des sables.

1*0 AC 28 HP 100 AD*16(gueule) /*
10*2 (griffes) DG 5-50 /1-10*5. Il
s'attaque aux montures, laissant une chance

Le campement des brigands :



Les Pj arrivent du c t  indiqu  par la fl che. Le camp des brigands est constitu  de tentes b douines tendues autour d'un puits   proximit  d'un oued ass ch .

L'endroit est pierreux et si on excepte quelques maigres arbustes rabougris, quelques buissons secs et des tas de vieux troncs secs, il n'y a pas grand-chose ici. L'oasis qui existait ici   disparu. Les brigands de Faucon du d sert ont construit une cage pour les prisonniers, au milieu de leur campe, ainsi qu'une cabane en bois pour leur chef. La plupart est au courant de l'existence de la caverne secr te, mais aucun ne s'y rend... par peur.

Les brigands sont au nombre de 38 en comptant Faucon du d sert, Sanarah, Grua sa seconde femme et Sheck son bras droit. Il n'est pas question pour les Pj de tenter de tous les affronter. Ils devront agir avec ruse...

Si les brigands ont r ussi leur coup, il est probable qu'ils s'enivreront pour f ter leur victoire, ce sera certainement le moment le plus opportun pour agir. Mais m me l , si une alerte est donn e, les Pj feraient mieux de fuir.

Les indices :

Les brigands peuvent assez facilement  tre dup s ou charm s... ils savent pas mal de choses :

- Il existe une caverne secr te, cach e par la magie de Sanarah la sorci re. Elle s'ouvre dans la falaise mais personne n'y va.
- Faucon du d sert savait que les deux jeunes femmes seraient dans la caravane. Il avait un contrat avec un seigneur occidental pour les enlever. Elles sont d j  en route pour sa forteresse...

- Il y avait des choses étranges dans le butin... probablement pour Sanarah (c'est une référence aux ingrédients alchimiques, mais ils ont également été emportés vers Kerak).
- Les brigands vont bientôt lever le camp. Ils repartent vers l'émirat de Boubaar (seuls Faucon du désert et Sanarah savent la suite de la mission : créer des troubles afin de permettre à l'émir d'attirer et tuer Eudes de Smyrra, le fils de Baudouin).

Les lieux particuliers :

La cabane de Faucon du désert.

L'intérieur n'est constitué que d'une pièce où logent les gardes de Faucon du désert donnant sur une anfractuosit  rocheuse. Dans cette quasi-caverne, le chef des brigands a mont  sa tente. Il y vit avec ses femmes. Elle est constitu e d'une pi ce principale et d'une chambre.

Remarque : lors de la f te des brigands, la petite cabane est vide   l'exception d'un garde   l'entr e.

- Un coffre de la pi ce principale, ferm    clef, cache la lettre non sign e de Renaud, ainsi qu'un plan indiquant la route de la caravane ainsi que celle de la forteresse de Kerak.
- En dehors de cela on peut trouver diverses armes orientales, un peu de vaisselle, un narguil ... mais peu de choses de valeur.
- Dans la chambre, il n'y a rien   trouver si ce n'est des ennuis !
- Dans la caverne, une illusion cr e par Sanarah cache l'entr e de la grotte o  est entrepos  le butin des brigands. L'image est parfaite, mais elle laisse passer l'air et on

peut passer   travers. Il faut, cependant, la rechercher   tâtons.

La caverne secr te :

-   l'ext rieur, dans la falaise, une illusion identique cache l'autre bout de cette caverne. Il n'y a pas de traces qui y m nent. Elle est extr mement difficile   trouver.

Sanarah y a improvis  un petit temple   sa divinit  noire du d sert : le seigneur scorpion. Une petite idole (de bois, amovible) peu engageante d'un scorpion humano de tr ne sur un rocher autour duquel des offrandes ont  t  plac es. (Nourriture, or, bijoux...). Non loin, le butin des brigands est entass  : ce qu'ils ont vol    la caravane ainsi qu'un coffre ferm    clef (DC 23) et prot g  par un sort de pique de scorpion, contenant 250 couronnes d'or. On trouve aussi des sacs de grain, des ballots de tissus et quelques tapis de moindre valeur.

- Il y a des scorpions dans toute la caverne... Pour toute action qui implique de toucher un objet, de se cacher ou simplement de rester ici plus de quelques minutes, il y a 1/6 chance cumulative par action intent e qu'un scorpion tente grimpe sur un PJ. Dans ce cas, s'il n'est pas rep r  (discr tion +8) il pique le personnage en 1-3 rounds (pas de jet de toucher, cela repr sente le temps que l'animal trouve un endroit d garni). Le scorpion peut  tre rep r  avant, chaque round.

- Pique de scorpion : -1-4 const / DC 15
- 1-4 const et autant aux actions à cause
de la douleur.

Faucon du désert: I *8 AC 20/22 HP 34 AT
*12/*7 DG 1-8*6. Chemise de maille-
esquive-peau dure-monté. Attaque sournoise
4d6. Safe coup. Mauvais coup. Feinte.
Mauvais coup. Coup assommant.

Cavaliers brigands : I *3 AC 16/18 HP 20
AT *8 DG 1-8*3. Attaque sournoise 2d6.
Safe coup. Coup assommant.

Sannarah : I *2 AC 14 HP 18 AT *5 DG
1-4*1. Vent de sable - Marchand de sable
(sommeil DC 18 1 personne/pierre rouge) -
pique du scorpion (poison DC 16). Sannarah est
une prêtresse du dieu noir Scorazim.

Dans les griffes de Renaud de Kérak

La piste vers le château de Kérak est relativement facile à suivre dans la mesure où les PJ ont trouvé la carte dans le coffre de Faucon du désert. Dans ce cas faire quelques tirages de pistage (3 jets DC 12). En revanche, si les PJ n'ont pas cette information mais savent que des cavaliers ont emmené Flore et Pétronille, ils devront pister plus souvent et avec plus de difficulté (5 tirages DC 16).

Le voyage, sur le plateau désertique, les pentes des monts de sables et au pied de ces derniers versant est, dure entre une et deux journées en fonction de la rapidité des PJ (employer la compétence équitation). Doubler cette durée s'ils sont à pied.

Il n'est pas impossible qu'ils soient poursuivis par les brigands s'ils ont fait du grabuge (au choix du MJ). Ces derniers ne pousseront pas leurs recherches au-delà du plateau.

La forteresse de pierre claire, perchée à flanc de montagne, se dessine de loin. Un maigre hameau décoré d'oriflammes flottant au vent est blotti à ses pieds. Kérak est avant tout une fortification bien entretenue, elle n'a rien d'un palais confortable. Le château n'est pas très grand, il ne peut pas contenir une garnison très importante. En revanche, avec ses tours rondes et carrées presque collées les unes aux autres et son aspect altier, on le devine très difficile à prendre. Un ravin naturel vertigineux le sépare du petit village, lui aussi en hauteur. Un grand pont levé permet l'accès à l'édifice.

Les PJ peuvent apprendre sans difficulté le nom du seigneur local : Renaud de Kérak. C'est d'autant plus facile que le village est en émois : le prince va se marier ! La nouvelle vient juste de tomber et les noces doivent être préparées en toute hâte ! Il va épouser Flore de Smyrra.

Il est assez facile aux PJ de se faire accueillir dans Kérak, pour peu qu'ils se présentent comme la suite d'un petit seigneur parti en salvarade par exemple. Ils peuvent également prétendre être des troubadours, ou avoir une autre idée.

La forteresse est bien gardée, les chevaliers et les gardes sont plus nombreux qu'on pouvait initialement le penser. Renaud entretient une petite armée bien équipée et aguerrie, chevaliers et hommes de troupe sont expérimentés. Mais comme l'heure est à la fête, on ne cherchera pas de noises aux aventuriers pourvu qu'ils ne se fassent pas remarquer. Ils seront même conviés à la table du seigneur.

Flore et Pétronille sont bien là, Flore est d'ailleurs assise à la droite de Renaud de Kérak, un seigneur

ambitieux à la belle gueule mais à l'allure de brigand qui a près de vingt ans de plus qu'elle. Les deux demoiselles sont quasi-muettes et affichent en toutes circonstances un visage fermé. Il n'est pas difficile à deviner qu'à défaut d'être prisonnières, elles ne sont pas libres de leurs mouvements.

La date du mariage est fixée au lendemain de l'arrivée des PJ, ils n'ont qu'une journée complète pour trouver une solution ! Renaud attend que Sanarah, qui est venue jusqu'ici, lui réalise le filtre d'amour. Lorsque ce sera fait, il le fera boire à Flore et l'épousera. En attendant, les préparatifs vont bon train au château : les cuisines sont en effervescence, on décore de rubans et de fleurs la grande salle ainsi que les tours. Plusieurs invités, dont l'émir Boubaar ibn Abkem, sont là. Renaud avait bien préparé son coup, il avait d'ailleurs convié quelques marchands à Kérak afin d'être certain de disposer des vivres nécessaires. Certains sont encore ici, mes PJ ne sont pas les seuls étrangers.

Les informations que l'on peut glaner au château :

- Flore de Smyrra et Pétronille sont libre de leurs mouvements dans le petit château, mais il leur est expressément interdit de franchir le pont levis ou d'accéder aux salles habituellement interdites, comme la basse-fosse ou le bureau de Renaud de Kérak. Elles sont perpétuellement suivies par Dame Cunégonde, une duègne revêche bâtie comme une ogresse qui a charge de les surveiller. Au besoin, elle les confine dans leur chambre, en attendant l'avis de Renaud, lorsqu'elles commettent quelque impair. Impossible de s'entretenir avec elles sans écarter la duègne. S'ils arrivent à leur parler, ils peuvent apprendre toute l'histoire que Flore a devinée. Elle craint beaucoup pour son frère.

La seule chose qui lui échappe est la partie concernant le philtre d'amour. Car même mariée de force, elle révélera tout à son père ou à ses vassaux si elle revient à Smyrra.

- A l'écouter des conversations de l'émir Boubaar ibn Abkem (DC 14), on peut apprendre des bribes du complot et de sa seconde partie : la future montée sur le trône de Smyrra de Renaud et l'assassinat projeté de son fils, Eudes.
- On peut également apprendre en discutant avec des gardes que Renaud et l'émir Boubaar ne tarderont pas à se débarrasser définitivement de toute une bande de brigands, qui sévissent dans les environs de Smyrra. Les préparatifs de l'expédition sont terminés. En pratique, une fois Eudes éliminé, Renaud et Boubaar comptent se débarrasser des brigands, y compris Faucon du désert et Sanarah, pour éviter les indiscretions...
- Les PJ peuvent croiser Sanarah, vêtue comme une princesse orientale. Elle fait de courtes apparitions dans la grande salle seigneuriale lorsqu'elle n'est pas à couvrir la potion qu'elle fait mijoter dans la basse-fosse. Il est assez aisé de voir par où elle repart. En revanche, à se montrer à ses yeux, les PJ prennent le risque d'être reconnus et démasqués. Il faut bien faire sentir aux joueurs qu'elle représente un grave danger pour eux.
- S'ils ont vraiment de la chance et discutent guerre ou fortifications, les PJ peuvent entendre parler d'un tunnel d'évasion, permettant de quitter la forteresse, dont seul Renaud connaîtrait le secret.

La situation :

Les préparatifs frénétiques du mariage sont propices aux PJ pour évoluer inaperçus dans le château. Il y a cependant des gardes un peu partout, qui ont tous des consignes de vigilance vis-à-vis de Flore.

Renaud, qui est déjà un bon combattant, est toujours escorté de trois gardes. Les PJ n'échapperont pas à des questions si on les trouve dans les couloirs du château, dans les cuisines etc. A eux d'être convaincants et d'avoir prévu un bon plan.

A partir de la grande salle seigneuriale, celle où se tiennent les banquets, on peut accéder aux chambres, dont celle des filles ou celle de Renaud, aux cuisines, à diverses salles d'armes ou dortoirs sans importance, à la **basse-fosse** et à la **cour intérieure**. Celle-ci donne sur le pont-levis et la liberté. Le positionnement du château, perché sur un piton rocheux, exclue toute tentative de fuite par un rempart ou une fenêtre. Il faut soit passer par le pont-levis, soit fuir par un passage secret.

Cour et Pont-levis :

Le pont-levis est bien gardé, de jour comme de nuit, par 5 hommes au niveau du porche et 10 de plus dans la tour défendant l'accès à la forteresse. Ils ne laisseront, en aucun cas, passer Flore et Pétronille.

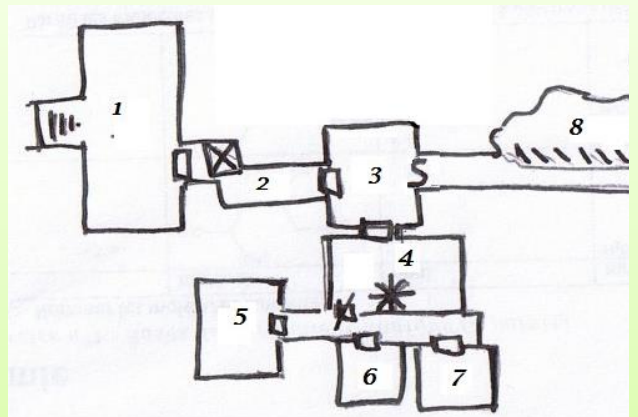
Il y a des écuries dans la cour intérieure, mais elles ne contiennent que les chevaux des chevaliers. Les gardes de la cour ont un œil dessus, mais on peut imaginer pénétrer discrètement à l'intérieur en passant par effraction par le côté donnant sur le poulailler du castel.

Dans la cour, des marchands rentrent parfois des charrettes à main ou tirées par des chevaux. Elles ressortent également...

La basse-fosse :

Dans la pièce principale, un escalier fermé par une porte, y donne directement. La porte est elle-même cachée par une tenture sombre ce qui est plutôt une aubaine pour les fouineurs ! Même si elle est située derrière la table seigneuriale, on peut se faufiler derrière la tenture et tenter de la crocheter tout en étant discret (crochetage DC 18).

Un garde est cependant toujours à côté, il faudra au préalable, trouver une astuce pour l'éloigner. Elle donne sur l'ancienne basse-fosse, dans laquelle Sanarah prépare son philtre d'amour. Ce que cette dernière ne sait pas, c'est qu'en plus, une porte secrète donne sur un tunnel d'évasion qui aboutit au pied de la montagne légèrement à l'écart du village.



1. **La réserve de vivres** : tout un tas de tonneaux et de sacs sont entreposés ici, ils contiennent du grain, de l'eau, du vin, et des vivres conservables à long terme.
2. **Le couloir piégé** : une fosse s'ouvre sous les pieds des imprudents : 3d6 chute + pieux. Ajouter une attaque à +12 d'un pieu 1-6*5. Le piège est assez facile à repérer DC 15.
3. **La salle intermédiaire** est vide. Le passage secret permettant de quitter le château est DC 20 à trouver.

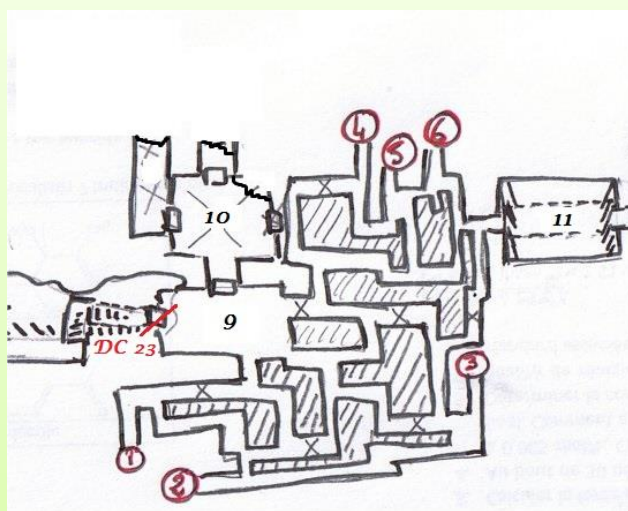
4. **Le laboratoire de Sanarah.** Cette pièce éclairée par des bougies est une ancienne salle de torture reconverte en laboratoire. Des fioles, des cornues, un four et un brasier sur lequel bouillonne un liquide bleu dans un ballon indiquent que le laboratoire est en activité. Le philtre d'amour est presque prêt. Un parchemin en shamyrrien détaille la confection de deux philtres de qualités différentes (difficultés 6 et 10 - ce sont des potions qui emploient le pouvoir rouge. Elles diffèrent essentiellement par leur durée de fonctionnement. La plus difficile à faire étant réputée permanente.) **Sanarah** et son acolyte **Zaram** sont ici lorsqu'ils ne sont pas en haut.

5. **Geôle vide.**

6. **Geôle vide.**

7. **Geôle vide.**

8. **Passage délicat** s'ouvrant sur une faille souterraine vertigineuse. Y glisser peut être mortel.



9. **L'ancienne carrière de pierres.** La porte qui permet d'y accéder est une véritable poterne bien verrouillée (DC 23) C'est **Renaud** qui en a la clef dans son bureau, tout en haut du donjon. Chaque croix

correspond à une fosse analogue à celle trouvée en 2 (3d6 * $\mathcal{A}\mathcal{D}$ * 12 DG 1-6*5). Les pièges sont difficiles à trouver dans les ténèbres de cette carrière (DC 20) surtout qu'ils sont sous une couche d'un centimètre de poussière. Ils sont assez repérables si on tâte le sol avec un bâton ou une arme.

Les couloirs 1,2,3 et 4,5,6 donnent sur des passages enchevêtrés qui font globalement tourner en rond. Au bout de 1-6*5 minutes on aboutit aléatoirement à une des 3 issues de départ.

Au départ du tunnel 4, de longues planches (12 mètres) sont posées au sol, elles sont destinées à franchir la fosse 11.

10. **Les salles effondrées.** Ces salles sont à moitié ensevelies et menacent de s'effondrer un peu plus. Des gravats, de la terre et des pierres jonchent le sol. Toute personne y pénétrant a 10% de risque de provoquer un éboulement. Ouvrir une des portes coincées fait courir un risque de 20%. En cas d'éboulement, tout un pan de plafond s'effondre pour 6d6 de dégâts. Pour chaque « 6 » tiré, un personnage est enfoui sous l'effondrement. Seule une aide extérieure rapide lui permettra de s'en sortir.

11. **La grande fosse.** Personne ne sait comment une telle fosse a été creusée, elle paraît sans fond. Elle est probablement d'origine naturelle... Elle fait dix mètres de long et ses parois n'offrent que peu de prises (Escalade DC 20 à 3 reprises pour passer de l'autre côté. Tout échec de plus de 5 implique une chute mortelle.). Les planches entreposées en 4 permettent d'improviser un pont. Il faudra être très prudent pour le franchir.

A l'autre bout, un long tunnel permet d'aboutir à plus d'un kilomètre du village, tout au pied du massif montagneux sous un épais buisson. La liberté est à portée de main ! Au besoin, les **Pj** peuvent trouver des chevaux au village, on ne les leur cèdera pas à

moins du triple du prix, mais ils peuvent également les voler...

Renaud de Kerak : I *5 AC 18/24 HP 38
AT *13/*8 DG 1-8*6. Chemise de maille ou plus et bouclier. Bottes d'escrime médiévale.

Chevaliers et gardes : I *3 AC 18/20 HP 20
AT *8 DG 1-8*4. Les chevaliers connaissent quelques bottes. Ceux qui ont des boucliers ont AC 20.

Cunéfolène : I *1 AC 14 HP 28 AT *7 DG 1-4*4. Elle a une grande force en plus d'être assez futée et méfiante (perception *8, repérer le mensonge etc.)

Sannarah : I *2 AC 14 HP 18 AT *5 DG 1-4*1. Vent de sable - Marchand de sable (sommeil Dc 18 1 personne/pierre rouge) - piqure du scorpion (poison Dc 16). Sannarah est une prêtresse du dieu noir Scorazim.

Zaram : I *3 AC 16 HP 24 AT *7 DG 1-6*3. Ce gobelin fourbe sait faire coup assommant et attaque sournoise *3d6. Il est l'esclave de Sannarah et lui est complètement dévoué.

Sannarah d'abandonner son soutien à Renaud puisqu'il compte se débarrasser d'elle et non ouvrir les temples des dieux noirs à Smyrra comme il le lui a promis. Cette hypothèse demandera beaucoup de tact et d'efforts au PJ.

Une fois dehors, Flore et Pétronille insisteront pour cavalier à brides abattues vers Smyrra afin de prévenir leur père et sauver leur frère. Si tout se passe bien, ils arriveront largement à temps, Renaud et l'émir Boubaa étant derrière eux. Le complot étant éventé, Renaud ne se risquera probablement pas à s'approcher de Smyrra.

Et, à moins que le MJ ne décide de leur octroyer une pause et d'imaginer un développement amoureux à la relation de certains d'entre eux avec les deux damoiselles, les PJ n'arriveront jamais à Smyrra. En effet, ils tomberont, en chemin, dans les serres du terrible Roc. Mais ceci est une autre aventure : Le nid du Roc.

Annexes

Faucon du désert

Je te suis très reconnaissant pour ton aide et ton dévouement. Le petit dédommagement que je t'envoie avec cette missive n'est qu'un acompte, l'émir Boubaa ibn Abkem saura t'octroyer le reste de ta récompense lorsque tu auras complètement accompli ta mission.

Une caravane ne va pas tarder à quitter Pamyrr pour Shamyria, comme tu le sais déjà. Elle fera halte à Fadir, mais tu devras l'intercepter avant. J'espère que l'emplacement et la caverne que mes éclaireurs t'ont trouvé conviendra à ta troupe. Tu peux y établir tes quartiers pour quelques temps.

Épilogue

Les PJ ont plusieurs manières de s'en sortir, par le pont-levis en cachant les filles dans une charrette et en trompant la vigilance des gardes ou par le souterrain. On peut aussi imaginer qu'ils réussissent à convaincre

Ne cause pas trop de troubles tant que cette caravane ne sera pas partie. Tu sauras de laquelle il s'agit : deux jeunes femmes occidentales y prendront part, des filles de marchands Flore Blansac et sa servante Pétronille. Flore est brune et Pétronille est rousse. Je sais que tu as des yeux au caravansérail de Pamyrr... Tu sauras.

Ces filles sont pour moi, il ne doit rien leur arriver de fâcheux. Si tu veux conserver mon amitié, traite-les comme des princesses, surtout Flore, et surtout conduis-les toutes les deux chez moi sans attendre : le soir-même où tu les prendras.

Un certain Odo sera d'une caravane pour Fadir. Peut-être celle-ci, peut-être, une autre. C'est son sac que je veux. Il s'agit d'ingrédients. Ta très respectable épouse saura de quoi je parle. Ces ingrédients sont également impératifs.

Tout le reste est à toi !

Nous nous retrouverons bientôt dans la région de Smyrra, lorsque la seconde partie de ta mission sera accomplie. Comme promis, tu auras toute ma gratitude : l'or et la terre...

Ton très cher sire

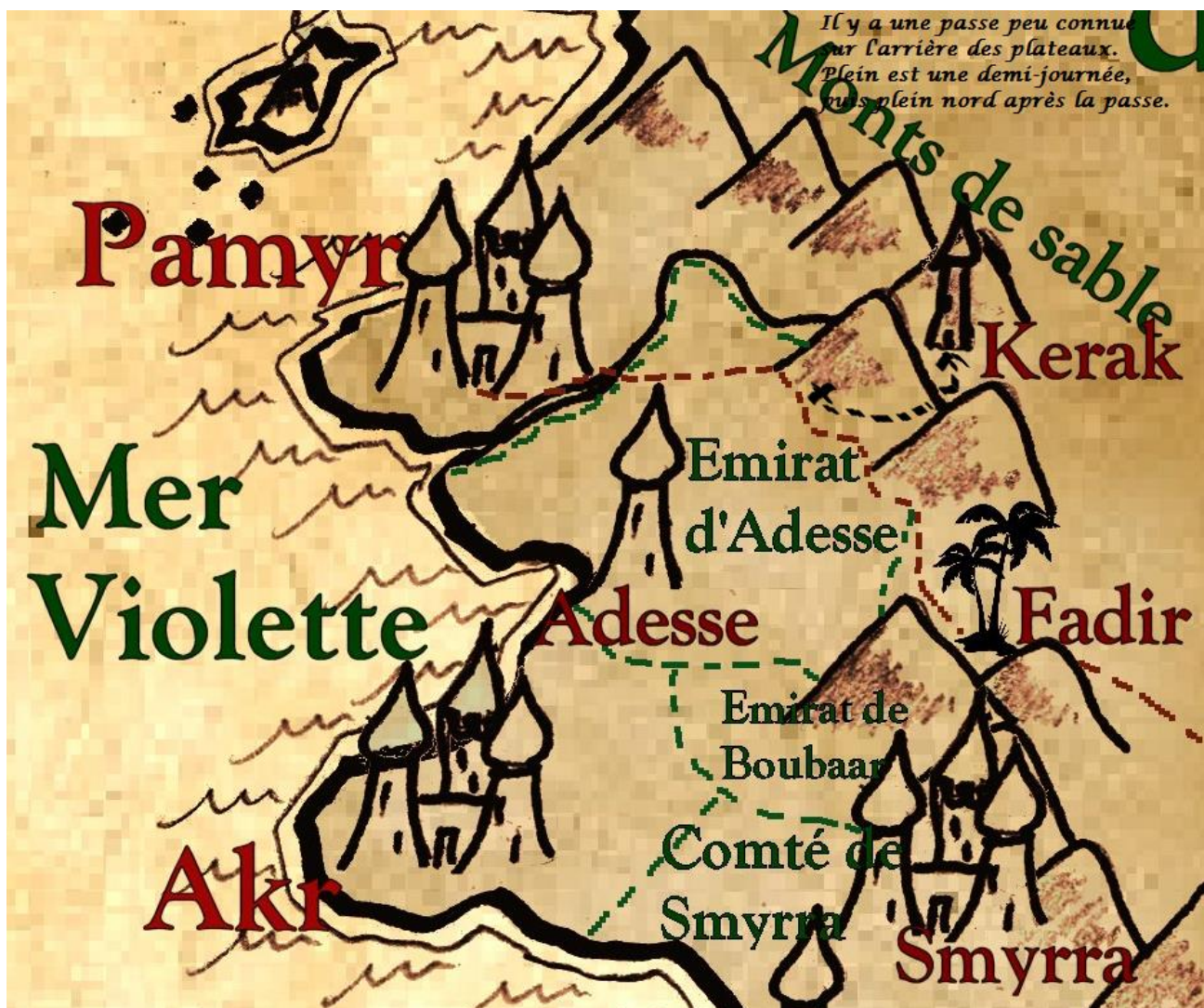
La situation politique générale :

Le comte Baudouin de Smyrra, atteint de la lèpre et vieillissant est le suzerain de Renaud de Kérak. L'émir BouBaar lui a également fait allégeance à la suite de la dernière salvarade. La position de comte de Smyrra est très importante, surtout sur le plan religieux puisque la ville est sainte à la fois aux yeux de l'Éclairement et pour la révélation de Jenva. Le comte de Smyrra a d'autres vassaux plus au sud qui n'interviennent pas dans cette histoire. Il est lui-même, de manière théorique, vassal du roi d'Akr, mais ce dernier est en position difficile depuis

plusieurs années et n'a pas la puissance militaire nécessaire pour s'imposer en dehors de son petit royaume. De plus, depuis que la troisième salvarade a été lancée, l'impérator de Glénor et une grosse partie de son armée stationne à Akr ce qui décrédibilise le petit roi dans son aspiration à gouverner la région. Baudouin de Smyrra n'a qu'un fils, Eudes, qui est censé prendre sa succession et une fille, Flore...

De longue date, l'émir Bechich s'est déclaré autonome, que ce soit vis-à-vis du calife de Shamyria ou des occidentaux. Il tient encore Adesse avec une armée conséquente et compte bien négocier plutôt que de se retrouver défait par l'armée impériale. Changer de camp ne sera pas un problème pour lui tant qu'on lui conservera sa souveraineté sur son émirat. L'émir de Fadir a lui-aussi pris ses distances avec Shamyria : le califat se délite peu à peu sur la côte occidentale depuis le débarquement de la troisième salvarade.

Quant à Renaud de Kérak, c'est un chien fou batailleur qui a joué un grand rôle dans les batailles des dernières années, mais qui a aussi rompu les trêves en s'attaquant à de riches caravanes Shamyriennes. Il a toujours bénéficié de la bienveillance du roi d'Akr puisqu'il ne s'attaque qu'aux shamyriens. Le comte de Smyrra a plutôt laissé faire son turbulent vassal, faute de pouvoir de contrôler et à cause de sa situation géographique plutôt éloignée. Renaud compte bien saisir l'occasion de la mort prochaine de Baudouin pour s'élever au titre de comte de Smyrra, il sait pouvoir compter sur des appuis dans l'entourage de l'empereur et pense pouvoir obtenir son aval à son mariage en offrant ses services et une participation active à la salvarade. La salvarade promet d'être juteuse, autant être de ceux qui se partageront les grosses parts du gâteau. Renaud connaît l'état de déliquescence du califat et compte bien profiter.



Il y a une passe peu connue sur l'arrière des plateaux. Plein est une demi-journée et plein nord ensuite.

La Caravane

Un scénario de Stéphane Tarrade

<http://www.stephanetarradeauteur.sindarick.fr/>

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur. Il vous est cependant possible de l'utiliser pour un usage privé, non commercial. Cela exclut toute diffusion, quelle qu'elle soit, sans l'autorisation de l'auteur.