



LE PHENIX

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.

*SE DEROLANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,
COLONIES SEPTENTRIONALES.*

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour 4 à 6 joueurs de niveau 3, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Synopsis	3
Scenario Résumé	3
Conseil aux MJ	3
Acte 1 – Introduction.....	4
Scène 1 – La Squadra Spéciale	4
Scène 2 – Mission Phénix	8
Scène 3 – Enquête	9
Acte 2 – La Casbah des Trois Lampes niv.0	13
Extérieur de la Casbah	13
Magasins	15
Intérieur de la Casbah.....	17
Acte 3 – La Casbah des Trois Lampes niv. sup.....	25
Niveau 1	25
Niveau 2	32
Niveau 3	35
Niveau 4	36
Acte 4 – L’entrepôt des Technomages d’Al’Shriab	37
Scène 1 : Arrivée dans l’entrepôt.....	37
Scène 2 : Le combat.....	38
Scène 3 : Fouiller l’Entrepôt.....	39
Debrief – Compte Rendu de Mission.....	42

SYNOPSIS

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Présentation rapide du monde :

Il y a fort longtemps, l'**Empire des Hommes** dominait le [monde de Grörst](#). Et la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) étaient à l'harmonie.

Mais **les dieux ont trahi les hommes**. L'Empire s'est effondré. Les armées des morts sont sorties des tombeaux, la sphère du chaos s'est levée au sud, et les ennemis des hommes ont déferlé sur leurs terres.

Et dans ce tumulte les hommes ont constaté que **la Magie Essentielle leur échappait**. Ultime trahison des dieux, les hommes ont constaté que chaque utilisation de magie divine faisait diminuer la magie des hommes.

Alors pour préserver la Magie Essentielle, les hommes du Sud ont créé des institutions : les **Ecoles de Technomagies** qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »).

Dans les faits, **une seule religion est tolérée** : [le Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans **la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants**.

Intro du scénario :

Dans ce scénario, le groupe incarne **les membres de la Squadra Spéciale**, une unité d'élite de la [Phalange d'Anima](#) chargée de mission spéciale.

Dans cette mission, la Squadra Spéciale est chargée de récupérer **un mystérieux artefact** dans le [Faubourg des Epices](#) de la ville d'Anima.

SCENARIO RESUME

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

Le scénario s'intègre dans la campagne [La Squadra Spéciale](#). Il s'agit du premier scénario de la campagne. Certains aspects peuvent être adaptés à d'autres campagnes.

Comme tous les scénarios de cette campagne, ce scénario est pensé pour être **joué en deux temps : une phase d'enquête hors session de jeu** (joué à distance par messagerie). Généralement sur une période de deux semaines.

Puis **une phase d'action**, concentré sur une seule soirée de jeu. Les Joueurs doivent finir la mission **avant la fin de la soirée** sans quoi la mission est considérée comme un échec.

Ce scénario propose une **mission assez simple** en apparence : récupérer **un colis dans un entrepôt**. L'accès à l'entrepôt est le principal obstacle : il faut passer par les **dédales de la Casbah des Trois Lampes**.

Plusieurs approches sont possibles pour accéder à l'entrepôt, mais il est probable que les PJs aient au moins à **combattre quelques gardes** pour y arriver.

Note : pour assurer que la partie soit jouable en une soirée, il est recommandé que les PJs aient au moins quelques indices pour accéder au 1^{er} étage de la Casbah (comme l'existence d'un passage secret dans le Fumoir Rose).

CONSEIL AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressés par ce scénario.

- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur **une soirée de jeu**.
- **Système de jeu** : J'ai noté en **rouge** les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adaptées à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs** : Les difficultés de rencontres ont été prévues pour un groupe de 5 joueurs (Barbare, Paladin, Artificier, Guerrier, Moine-Roublard) niveau 3. Si vous avez un groupe plus/moins nombreux, n'hésitez pas à ajouter/retirer quelques ennemis en plus pour augmenter/diminuer la difficulté.
- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com. Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations** : Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **L'Ambiance** : Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de Jeu** : Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté **en vert** les planches à utiliser pour chaque partie du scénar.

ACTE 1 – INTRODUCTION

Début de l'acte : Introduction pour les PJs, tout cet acte se déroule « avant la partie ».

Fin de l'acte : les PJs sont prêt à faire un raid sur la Casbah des trois lampes.

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale (si ce n'est pas déjà fait)
- Briefing de mission
- Phase d'enquête préalable pour obtenir des informations

Lieux :

- La Tour des Murmures
- Faubourg des Epices

SCENE 1 – LA SQUADRA SPECIALE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la campagne pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la campagne

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale
- Présentation mutuelle des membres de la Squadra Spéciale (ce que les autres joueurs savent sur chaque PJ)
- Présentation des PNJs liés à la Squadra Spéciale

Lieux :

- La Tour des Murmures

DESCRIPTION DE LA SQUADRA SPECIALE

Une petite introduction narrative générale sur la campagne et son esprit.

Les aventures que nous allons compter ensemble **sont les heures glorieuses de la Squadra Spéciale de la République d'Anima.**

C'est en l'année 303 de l'indépendance d'Anima que la célèbre Squadra Spéciale de la République fut instituée. Elle fut le résultat de l'initiative du très sage et sagace sénateur **Archibaldo Buestigato**, alors **Condottiere** de la République.

Depuis longtemps le sénateur Buestigato avait **lié son destin à celui des forces armées d'Anima.** Sénateur d'une famille vieille et honorable, il fit son service comme chez les cadets, avant de rejoindre le Sénat, tout en continuant d'occuper **des postes de capitaines** dans les compagnies de la phalange, puis des arbalétriers de l'horloge.

Mais c'est lors de **son mandat de Condottiere** que le sénateur eut l'opportunité de doter la République d'**une nouvelle arme : la Squadra Spéciale.**

L'objectif de cette nouvelle unité était aussi simple que novateur : doté la République d'**une petite force de combattants spécialisés** capable d'effectuer de **petites missions spéciales** pour le compte de la République.

L'idée était de pouvoir disposer d'une force pouvant être à la fois **rapidement mobilisable, mortellement efficace,** et **potentiellement discrète** pour résoudre des problèmes sur le territoire d'Anima, où même à l'extérieur.

L'organisation de cette petite force, et le recrutement de ces premiers membres fut confié à **l'Ordonanzi Giorgio Belairco**, un aide de camp fidèle, discret et efficace ayant suivi le Condottiere tout au long de sa carrière.

Pour cela, il put s'appuyer sur le soutien du **Questore Timéo Carletto**, responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures, mais aussi sur le soutien de deux amis de la phalange : le **technomage magister Marco Meraviglia** de l'école de Technomagie d'Anima, et le **Maître Inquisiteur Mastandi** de la Collégiale d'Anima.

MEMBRES DE LA SQUADRA SPECIALE

Les premiers membres de la Squadra Spéciale sont :

ATIOSO CAPECCO – MAITRE ARBALETRIER

Atioso Capecco est **un jeune combattant originaire** de la ville d'Anima. Après un premier service dans la Phalange, il a été distingué pour ses qualités et invité à rejoindre les **arbalétriers de l'Horloge**, régiment d'élite de la République.

C'est là qu'il a été **remarqué par le sénateur Buestigato** et son fidèle Ordonanzi, Giorgio Belairco.

Il a **rejoint la Squadra Spéciale** pour en **prendre la tête.** C'est un combattant expérimenté qui connaît bien les forces armées d'Anima et qui a toujours fait preuve d'un **grand courage et d'une inflexible loyauté.**

MARIO DI BONVANNI - TECHNOMAGE

Mario di Bonvanni est aussi un natif de la ville d'Anima. C'est un Technomage issu d'une famille de petite extraction. **Fils d'un égoutier d'Anima**, il a été repéré pour son inclination pour la technomagie et son intelligence, et c'est **la guilde des égoutiers qui a financé sa formation de Technomage.**

Il a été proposé par le Technomage Magister Marco Meraviglia, afin **d'apporter le soutien de la Technomagie aux aventures de la Squadra Spéciale.**

GEDEON D'ENTREPIC DE PORSERVAL – INQUISITEUR

Gédéon est **natif des Baronnie de Roche**, issue d'une famille noble il a été formé comme **inquisiteur au**

Barrage. Il a déjà derrière lui une brillante carrière d'inquisiteur, aussi bien comme **tueur de mort vivant que comme chasseur d'hérétique**. Il a été affecté récemment à la Collégiale d'Anima.

Il a été proposé par le Maître Inquisiteur Mastandi afin de **protéger la Squadra Spéciale contre tout contact avec des forces démoniaques, hérétiques ou ésotériques**.

GASHA'RA KURS BALS'K – DIPLOMATE

Gasha'Ra Kurs Bals'K est issue des **tribus orcs qui vivent dans les confins des montagnes noires**. Certaines de ces tribus ont accepté de se soumettre à la République d'Anima et servir de combattant auxiliaires.

La présence de Gasha'Ra Kurs Bals'k comme **« otage / diplomate »** à Anima garantit la **loyauté de la chefferie des Kurs Bals'k** et leur respect des accords.

Si la **communication** avec cette créature est parfois **difficile**, Gasha'Ra Kurs Bals'K semble faire preuve d'une **certaine loyauté**, surtout depuis que le Questore Carletto lui a **fourni une grande hache de bataille** issue de l'arsenal de la Phalange.

FABRICCIO DANTECOLLO - INDIC

Fabriccio est un **repris de justice**. Il se prétend **artiste, jongleur et baladin**, mais ce n'est qu'un **petit criminel** sans envergure, issu des **quartiers populaires d'Anima**.

Il a été **tiré des geôles de la Tour des Murmures** pour servir de **guide et d'indicateur** aux membres de la Squadra Spéciale. Ce profil pourra s'avérer utile pour amener une **connaissance fine des bas-fonds** d'Anima à un groupe constitué de gens bien plus honorables.

La nature exacte de l'accord qui le lie au service de la Phalange n'est pas connue et **le choix de son profil semble entièrement dû à l'Ordonanzi Belairco** ou à son maître.

HIERARCHIE ET PNJ

SENATEUR ARCHIBALDO BUESTIGATO

Le sénateur Archibaldo Buestigato, condottiere d'Anima est le dirigeant de la Squadra Spéciale.

Biographie

Issu d'une famille prestigieuse d'Anima, il a fait une carrière militaire : cadet, puis des rôles d'officier dans la Phalange et les Arbalétriers.

En tant que sénateur, c'est un des tenants du parti Belliciste. Il est actuellement officiellement en retrait du Sénat, tant qu'il tient le poste de Condottiere.

C'est un patricien ambitieux, mais sincèrement dévoué au bien de la cité d'Anima. Il a souvent tendance à voir des menaces partout.

Role

Son rôle de Condottiere (dirigeant des forces armées d'Anima) lui laisse peu de temps pour s'occuper de la Squadra. Il a délégué l'essentiel de la gestion de la Squadra à Giorgio Belairco et se contente de donner des indications à celui-ci.

Archibaldo Buestigato est le dirigeant de la Squadra, mais il est peu présent pour les PJs, il fait figure d'autorité suprême mais les PJs interagissent peu avec lui.

Description

Cet homme imposant, d'une cinquantaine d'années, dégage une **force physique indéniable**. Ses yeux vifs témoignent d'une **intelligence acérée**, tandis que ses cheveux châtain mi-longs, légèrement ondulés, ajoutent une touche de **noblesse** à son allure.

Vêtu **d'un uniforme de Condottiere**, il arbore un **pourpoint mauve aux larges manches bouffantes**, associé à une **culotte blanche** impeccablement taillée. Une **grande cape pourpre**, ornée de somptueuses dorures, complète sa tenue, accentuant son air d'autorité.

Autour de son cou, **une lourde chaîne de sénateur brille**, symbole de son rang élevé. **Son port est assuré**, sa **vivacité palpable**, et il semble **parfaitement à l'aise** dans cette tenue qui ne fait qu'accentuer sa prestance naturelle.

ORDONANZI GIORGIO BELAIRCO

Aide de camp du sénateur Buestigato, Giorgio est le dirigeant effectif de la Squadra Spéciale

Biographie

Fils d'une famille de marchand de farine du quai des meuniers, il s'est rapidement distingué par son intelligence. Giorgio doit son éducation aux sacrifices de sa famille. Son père s'est endetté pour lui offrir une place chez les cadets.

C'est là qu'il a rencontré le futur Condottiere Buestigato. Il s'est rapidement mis dans ses pas, et a obtenu après son service chez les Cadets, un poste d'officier dans la Phalange d'Anima.

Pendant toute sa carrière il a suivi fidèlement le sénateur Buestigato, lui servant d'aide de camp. Aujourd'hui Ordonanzi auprès du Condottiere, il est chargé de superviser les actions de la Squadra Spéciale.

Rôle

En tant qu'Ordonanzi, Giorgio assiste le condottiere sur un ensemble de sujet allant de la logistique à la cartographie ou l'organisation des troupes.

Il a été chargé par le Condottiere de porter le projet de Squadra Spéciale. C'est le principal interlocuteur pour les PJs : il les a recrutés et il donne les missions à la Squadra.

Description

Giorgio Belairco est un **homme d'une cinquantaine d'années, au physique élancé**, marqué par une austérité

apparente. Sa silhouette longiligne et son port droit témoignent d'une **discipline** acquise au fil des années de service militaire.

Son **visage anguleux** est dominé par un nez aquilin qui renforce l'**impression de fermeté** qui émane de lui. Ses cheveux, courts et grisonnants, encadrent un **regard perçant**, d'une acuité presque intimidante. Lorsqu'il parle, son ton est assuré, chaque mot choisi avec soin, révélant un **homme habitué à commander et à être écouté**.

Giorgio porte avec fierté l'**uniforme distinctif des Ordonanzi**, une tenue de la Phalange d'Anima dont le **pourpoint bouffant** et la **culotte ajustée** reprennent les couleurs symboliques de la ville : mauve pour la jambe droite et le bras gauche, blanc pour la jambe gauche et le bras droit. Il arbore une **petite armure de cuir** d'excellente facture, remplaçant la lourde cuirasse d'acier, signe de sa préférence pour la **mobilité et l'efficacité**.

Sur son épaule droite, la **fourragère verte**, emblème de son grade d'Ordonanzi, est clairement visible, symbole de son **autorité et de son dévouement à la cause**. Son apparence, sobre mais soignée, reflète son **rôle crucial dans l'organisation militaire**, où chaque détail compte.

QUESTORE TIMEO CARLETTO

Le Questore Timéo Carletto est le gestionnaire de l'arsenal de la Phalange installé dans la Tour des Murmures. Il peut fournir de l'équipement aux PJs.

Biographie

Timéo Carletto est né le fils d'un greffier d'Anima. Son père le destinait à prendre sa suite, mais ses résultats médiocres ne lui ont pas permis d'intégrer l'école de la magistrature. C'est par défaut qu'il a rejoint la Phalange, mais sa bonne éducation lui a permis d'obtenir un poste de Questore.

Timéo a eu plusieurs affectations dans différentes compagnies de la Phalange avant de terminer sa carrière au poste d'intendant de l'arsenal de la tour des murmures.

C'est un bon vivant qui aime profiter de la vie, mais c'est aussi un servant sérieux de la phalange. Il connaît en détail le contenu de l'arsenal et prend soin de chacune des armes qui y sont stocké.

Rôle

Timéo est responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures. Il fournit des armes et de l'équipement aux PJs qui ont accès à l'arsenal.

Il pourra aussi leur servir des repas, partager une chopine et échanger sur les futures missions si nécessaire. Il peut conseiller les PJs sur les armes et équipements les plus appropriés.

Il fait aussi office de référent principal pour Gasha'Ra Kurs Bals'K qui le considère comme le chef véritable de la Phalange puisque c'est lui qui donne les armes et la nourriture.

Description

Timéo Carletto est un **homme d'une quarantaine d'années**, à la **stature robuste et à l'apparence joviale**.

Son visage charnu est **marqué par les plaisirs de la table**, et s'il a **perdu ses cheveux**, il compense par une **large barbe brune** soigneusement entretenue, qui s'étend généreusement sur son tablier de cuir.

Ce dernier, toujours présent autour de sa taille, est **constellé de taches de graisse**, vestiges à la fois de ses **tâches d'entretien des armes** et de ses **fréquentes agapes**. Timéo affirme d'un sourire que ces traces sont principalement dues à l'entretien méticuleux de l'arsenal, bien qu'il soit tout aussi probable qu'elles témoignent de ses festins réguliers.

Bien qu'il occupe un poste important en tant **qu'intendant de l'arsenal de la Tour des Murmures**, Timéo préfère la simplicité dans sa tenue. Rarement vu en uniforme, il opte pour une **chemise de lin écru**, usée par le travail, et un **pantalon simple mais robuste**.

Le seul signe de son statut de Questore est la **fourragère d'or** qui repose négligemment sur son épaule gauche, un **insigne modeste mais respecté**. Malgré sa décontraction apparente, Timéo est un **serviteur dévoué de la Phalange**, qui **connaît chaque arme et équipement de l'arsenal comme s'ils étaient les siens**.

TECHNOMAGE MAGISTER MARCO MERAVIGLIA

Le Technomage Magister Meraviglia est un des professeurs de l'école de Technomagie d'Anima. Il a encadré les études de Marco di Bonvanni et soutient l'initiative du Condotierre.

Biographie

Cadet d'une famille de rang sénatorial, Marco Meraviglia a été orienté très jeune vers une carrière de Technomage. Il a montré de bonnes dispositions pour la technomagie et s'est fait remarquer pour son sérieux et son dévouement à l'école et à la République d'Anima.

Il a effectué l'ensemble de sa carrière au service de l'école, assurant des fonctions d'enquête, de recherche et d'enseignement.

Son domaine de prédilection est la réalisation de machinerie hydrauliques utilisant divers fluides magiques pour découpler leur puissance.

Rôle

Marco Meraviglia est un ami du Condotiere Buestigato, il a répondu favorablement à sa proposition d'intégrer un Technomage à la Squadra Spéciale.

C'est le référent principal de Mario di Bonvanni.

Description

Marco Meraviglia est un **vieux sage** à la **barbe blanche soyeuse** et aux **sourcils broussailleux**, qui lui confèrent un air à la fois **érudit et bienveillant**. Son visage est

marqué par les années de service et de réflexion, mais reste **toujours accueillant**, souvent illuminé par un **sourire affable**.

Sa voix, **douce et posée**, reflète la patience et l'assurance d'un professeur expérimenté, s'exprimant avec une intonation **légèrement professorale**, mais jamais condescendante. Chaque mot qu'il prononce semble choisi avec soin, témoignant de la profondeur de sa connaissance et de son **attachement à l'enseignement**.

Vêtu de la longue robe parme, emblème de l'école de Technomagie d'Anima, **Marco arbore fièrement les couleurs de l'institution qu'il a servie toute sa vie**. Ses mains se posent souvent sur une **canne inhabituelle**, un chef-d'œuvre d'artisanat composé de tuyaux de cuivre soigneusement assemblés, dont la **fonction semble bien plus complexe** que ne le laisse paraître son apparence. Des murmures circulent parmi les étudiants et collègues sur les **mécanismes occultes qu'elle dissimule**, une spéculation que Marco ne dément jamais vraiment.

Bien que **d'un calme olympien en toutes circonstances**, ses yeux s'animent d'une lueur vive et passionnée dès qu'il parle de ses **domaines d'expertise : les pompes, la tuyauterie, et les arcanes occultes des machines hydrauliques**. À ce moment-là, l'affabilité du vieil homme laisse transparaître un **enthousiasme presque enfantin** pour ces **merveilles technologiques et magiques**.

et **ventru**, accentué par la **tonsure réglementaire** des Inquisiteurs, dégage **une impression de solennité** et de dignité. Malgré son **allure plutôt rondelette**, il porte ses responsabilités avec **une gravité indéniable**.

Sa tenue, bien que fonctionnelle, semble **légèrement incongrue** pour son apparence physique. Il est vêtu d'une **brigantine de cuir robuste**, surmontée **d'un ceinturon d'arme** qui, malgré son utilité, paraît **un peu trop martiale** pour un inquisiteur d'une **collégiale relativement calme comme celle d'Anima**. Cette armure est portée au-dessus de sa tunique et de ses chausses, ce qui donne **un aspect quelque peu décalé**, mais témoigne de son engagement envers **la sécurité et la rigueur de l'Ordre**.

Mastandi est un homme **profondément respectueux de l'autorité et d'un naturel obéissant**, qualités qui ont façonné son cheminement du service ordinaire à la direction de la collégiale d'Anima. Bien que **parfois critiqué pour un manque de pugnacité ou de perspicacité**, il compense largement par son **dévouement sans faille à la République d'Anima et à l'Ordre des Inquisiteurs**.

MAITRE INQUISITEUR MASTANDI

Le Maître Inquisiteur Mastandi est le dirigeant de la collégiale d'Anima de l'ordre des inquisiteurs du Barrage.

Biographie

Mattéo Mastandi est originaire de la ville d'Anima. Fils d'une famille d'artisans menuisier, il a rejoint la Phalange où il a fait un service ordinaire. C'est lors du déploiement de sa compagnie au Barrage qu'il a trouvé sa vocation pour rejoindre l'ordre des Inquisiteurs du Barrage.

Il a fait son Alumnat auprès du Maître Inquisiteur Brivoli avant de rejoindre la collégiale d'Anima. Après plusieurs années de service, il a fini par en prendre la direction.

S'il manque parfois un peu de pugnacité et de perspicacité, il est d'un naturel obéissant, et très respectueux de l'autorité. Presque aussi dévoué à la République d'Anima qu'à l'Ordre des Inquisiteurs, il bénéficie d'une très bonne réputation dans la ville et garantit des bonnes relations entre la République et l'Ordre.

Rôle

Le Maître Inquisiteur Mastandi soutient l'initiative du Condottiere et sert de référent principal pour Gédéon d'Entrepic de Porserval.

Description

Le Maître Inquisiteur Mattéo Mastandi est **un homme d'une quarantaine d'années**, petit de taille, mais dont la présence impose respect et attention. Son **visage joufflu**

SCENE 2 – MISSION PHENIX

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la mission pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la mission

Enjeux :

- Briefing de mission par l'Ordonanzi Giorgio Belairco
- Réponse aux questions immédiates.

Lieux :

- La Tour des Murmures

Giorgio Belairco vous reçoit dans son bureau. Celui-ci se trouve au **dernier étage de la Tour des Murmures**.

L'austérité des lieux reflète l'homme qui vous fait face. Deux étroites meurtrières percent les murs épais de la forteresse, offrant une vue partielle sur **la ville animée en contrebas**. Mais la rumeur des rues du quartier sénatorial ne parvient pas à rompre le **silence discipliné** qui règne ici.

Sous vos pieds, **le parquet** ciré craque légèrement à chaque mouvement, tandis que sur le mur sud, **une immense carte détaillée de la République d'Anima** domine la pièce, témoignant de **l'importance stratégique** de cet endroit.

Et face à vous se tiens **Giorgio**, assis derrière **un bureau ou ne traîne aucun papier**. Il vous **toise un à un**, dans un silence pesant, avant de briser l'attente par un ordre ferme et direct :

- « **Soldats, il est temps de mettre votre petite unité à l'épreuve.** »

Sa voix, assurée, porte toute **la rigueur militaire qu'il incarne**. Il se lève légèrement pour vous présenter un parchemin, qu'il garde encore un instant dans sa main comme pour en souligner l'importance.

- « Nos services ont intercepté récemment **une missive cachée dans un chargement à destination de la République d'Al'Shriab**. Elle mentionne un **artefact** — ou peut-être une **créature** — désigné sous le nom de **'Phénix'**. Nous ignorons s'il s'agit de **l'oiseau légendaire**, toujours sujet à **controverse parmi les Technomages**, ou d'un simple **code pour une arme ou technologie inconnue**. Ce que nous savons avec certitude, c'est que **cette cargaison est d'une importance capitale.** »

Giorgio marque **une pause**, le ton de sa voix se faisant plus grave.

- « Un groupe restreint de **Technomages d'Al'Shriab** est en route depuis le fief de **Dunsila**, transportant ce 'Phénix'. Ils feront une **halte dans notre cité d'Anima** dans quelques jours, ne restant **qu'une nuit** dans le **Faubourg des Épices**. Nos espions ont identifié leur repère : un petit **entrepôt adjacent à la Casbah des Trois Lampes**. C'est là que vous interviendrez. »

Il pose enfin le parchemin sur son bureau, son regard ne quittant pas le vôtre.

- « **Votre mission est simple** : vous devez vous **infiltrer**, récupérer ce **'Phénix'**, et le ramener ici. Nous devons découvrir ce qu'il représente pour Al'Shriab, et si cette **mystérieuse cargaison** justifie les rumeurs qui l'entourent. »

Il recule légèrement, vous donnant l'espace pour réfléchir à l'importance de cette mission.

- « **L'échec n'est pas une option**. Vous n'avez **qu'une nuit pour agir**, et c'est notre meilleure opportunité. Vous êtes **la pointe acérée de la République d'Anima**, discrète et mortelle. Maintenant, **faites honneur à votre nom.** »

QUESTIONS ET REPONSES

COMMENT LES SHRIABI SONT-ILS PERÇUS A ANIMA

Cette information est disponible / connu des PJs :

Les Shriabi sont **les habitants de la république d'Al'Shriab** (au Sud d'Anima).

Ils ont une **culture différente** de celle de la république d'Anima, mais ils sont globalement **proche physiquement**, peut-être la **peau un peu plus mate**, mais c'est surtout par **leurs vêtements** un peu différents et **leurs coutumes** qu'ils se distinguent.

Comme **les autres habitants des Républiques de Technomagie**, ils sont plutôt *"bien"* considérés par les habitants d'Anima. ils ne sont pas vu comme barbare, sauvage ou inférieur, plutôt comme **globalement des égaux**, leur **culture est parfois surprenante**, mais c'est tout.

UNE MISSION OFFICIELLE ?

Question de **Atioso Capecco**

Si ce Phénix est **transporté de manière illégale**, est-ce que la **Squadra agit en tant que force de l'ordre** ?

Par exemple, doit-on procéder **officiellement**, comme en arrivant avec un **mandat de perquisition** en bonne et due forme, ou bien doit-on opérer de manière **plus discrète et officieuse** ?

Réponse **Giorgio Belairco** :

- Oui il est à peu près établi que les Shriabi font des **trafics illégaux** en utilisant leurs différents comptoirs du faubourg des épices. **Le transit du "Phénix" en fait partie.**

- Mais il y a aussi sans doute d'**honnêtes commerçants et habitants** dans la Casbah des trois lampes, et notre objectif n'est **pas de retourner intégralement le Faubourg des Épices**, ou de **créer des tensions** avec la communauté Shriabi établie en ville. Si on peut aussi éviter **d'attiser trop les tensions avec les technomages d'Al'Shriab**, c'est aussi mieux.

- Donc, même si oui **vous avez autorité pour saisir le contenu de cette cargaison** et pour déployer toute la force strictement nécessaire pour y arriver (ie. On ne vous en voudra pas si y'a quelques morts), on attend de vous **un certain tact et discrétion**. Sinon on enverrait juste une compagnie complète d'arbalétrier encercler la Casbah et tuer méthodiquement tout ce qui en sort.

- Au final **l'issue idéale serait qu'on récupère le Phénix**, que les technomages d'Al'Shriab se doutent que c'est nous, mais **sans avoir toutes les preuves ou sans pouvoir les exploiter** pour en faire **un incident diplomatique**.

- En gros, **faire passer un message**, mais sans leur laisser la **possibilité de vraiment protester**.

USAGE DE LA FORCE

Questions de **Fabriccio Dantecollo** :

Pouvons-nous si besoin **agir par la force** ? Sommes nous autorisés à nous débarrasser de curieux ?

Réponse **Giorgio Belairco** :

Oui. Vous pouvez utiliser la force si besoin.

C'est même assez **probable** que vous ayez à affronter les Technomages et/ou les gardes de la Casbah (qui sont des gardes privés).

Néanmoins, et dans la mesure du possible, **soyez modérés dans votre usage de la force**. Pas la peine de tuer les témoins innocents tant qu'ils ne compromettent pas la mission.

LEADERSHIP

Question de **Fabriccio Dantecollo** :

Qui est le **capitaine** de cette mission ?

Réponse **Giorgio Belairco** :

Votre leader est **Atioso Capecco**, mais chacun d'entre vous doit avoir des choses à apporter dans la réalisation de la mission.

SECRET SUR LA SQUADRA SPECIALE

Question de Fabriccio Dantecollo

Qu'en est-il si **notre couverture** est compromise ? Peut-on révéler **l'existence de la Squadra Spéciale** ou doit-on préférer nous mourir pour garder le secret ?

Réponse **Giorgio Belairco** :

Si vous êtes capturés vous pouvez **vous présenter comme en lien avec la Phalange**, mais pas besoin de rentrer dans les **détails de notre organisation** et d'ébruiter l'existence de la Squadra Spéciale.

Votre lien avec la Phalange devrait suffire à **garder certain d'entre vous en vie**. Et dans ce cas on pourra essayer **d'échanger** certains d'entre vous selon leur valeur.

Mais dans la mesure du possible, **évittez qu'on ait à en arriver là**.

SCENE 3 – ENQUETE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la mission pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la mission

Enjeux :

- Echanges entre les PJs et le MJ sur la mission.

Lieux :

- Anima

Les informations ci-dessous ont été obtenues pendant la phase d'enquête des personnages. Pendant cette phase, les joueurs sont invités à préparer, chacun à sa façon la mission. Ces échanges se font en différé et en 1-1 avec le maître du jeu (via messagerie instantanée) pour préparer la séance de jeu.

ATIOSO CAPECCO

LES DANGERS DU FAUBOURG DES EPICES

Atioso se renseigne auprès de ses contacts de la Phalange et de la garde d'Anima pour savoir si le quartier des épices est plutôt tranquille généralement côté activité criminelle, ou s'il y a fréquemment des embrouilles avec la garde ? une criminalité organisée ?

Le quartier des épices est un **quartier relativement tranquille**. C'est un quartier de commerçants et d'artisan abritant la **petite communauté locale de Shriabi**.

Le quartier n'est **pas considéré comme dangereux**. La sécurité du quartier est principalement assurée directement par des **gardes privés** liés aux marchands Shriabi. En fait la garde de la ville y patrouille assez rarement et la Phalange y va rarement, à part dans le cadre de ses missions de patrouille sur le **rempart sud**.

Normalement **tous les quartiers de la ville** contribuent des hommes et de l'argent pour l'entretien de la garde de la ville. Mais dans le cas du Faubourg des épices, la contribution est **principalement financière**. Les habitants du quartier s'engagent **rarement dans la garde**, les commerçants préfèrent payer et font souvent appel à des **gardes privés** pour protéger leurs échoppes.

Il y a parfois **des tensions entre les caravaniers d'Al Shriab et les caravaniers libres**. Mais ces tensions sont généralement résolues par des échanges commerciaux et au besoin l'intervention diplomatique de certains sénateurs. Tous les marchands savent qu'ils ont souvent **plus à perdre qu'à gagner à passer par la violence**.

LES ACCES DE LA CASBAH DES EPICES ET DE L'ENTREPOT.

Atioso consulte les cartes disponibles du Faubourg des Epices pour identifier l'entrepôt et ses accès.

L'entrepôt se trouve là (rond rouge sur la carte). Il est juste à côté de la Casbah des trois lampes, un des ensembles d'habitations pyramidales du quartier. Il ne semble pas y avoir d'entrée directe dans cet entrepôt, il va falloir passer par la Casbah, l'entrée dans l'entrepôt doit se faire depuis l'intérieur de celle-ci.



D'après les informations que tu obtiens du bureau des cartes d'Anima, l'entrepôt a un accès à partir de la terrasse du premier étage de la Casbah. Il faut donc entrer dans la Casbah, monter au 1er et ensuite trouver l'entrée de l'entrepôt sur la terrasse.

La Casbah a 3 entrées possibles. Il y a une entrée dans la Traverse des Trois Lampes, et 2 entrées dans la Rue du Rempart Sud. D'après les informations que tu obtiens, à chaque fois ce sont des commerces, marchand de légumes, de fruits et poteries. Aucune n'a l'air particulièrement plus intéressante que l'autre.

Tu n'as pas accès aux plans intérieurs de la Casbah, tout ce que tu sais c'est que c'est plutôt embrouillé et tortueux.

LES GARDES DE LA CASBAH

Atioso se renseigne auprès de la Phalange et de la garde sur les gardes de la Casbah.

Tu obtiens des infos sur la garde locale. D'après les rapports auquel tu as accès, la Casbah dispose d'une garde dédiée. Elle est dirigée par une sorte de sergent et il doit en tout y avoir environ une dizaine de gardes sur place.

Ce sont des combattants, armés de masse d'armes et d'armures de cuir, mais cela reste de simples gardes, pas des soldats aguerris. L'adversaire le plus sérieux sera sans doute le sergent.

Tu sais aussi que l'armée d'Al'Shriab utilise parfois des armes technomagiques lié à la magie du feu, mais là-dessus tu trouves assez peu d'information et c'est peu probable que de simples gardes y ait accès.

Apparemment les gardes ont une salle dédiée au premier étage de la Casbah, et ils patrouillent sans doute aussi dans tout le bâtiment. Il est probable aussi que le sergent est accès aux clefs des différentes parties de la Casbah.

Et ces gardes sont hostiles ? vont-ils essayer d'empêcher notre mission ?

C'est une probabilité réelle. Ce sont des gardes privés, sans lien avec la Phalange, ni avec la garde d'Anima. Nous n'avons pas d'autorité sur eux et leur loyauté va à leurs maîtres : les commerçants et marchands de la Casbah.

MARIO DI BONVANNI

LE PHENIX, AVIS DES TECHNOMAGES

Mario fait des recherches à Pécole de Technomagie d'Anima sur le Phénix.

Tes recherches sur le Phénix mènent à peu de résultats très concrets et concluants.

C'est une créature au statut incertain, peut-être même totalement légendaire. Les mentions les plus claires de son existence date de l'Ere Impériale, et ne sont accessibles que via des copies de copies de parchemins.

Ce serait une créature liée au plan élémentaire du feu, un endroit que personne n'a visité depuis bien des lustres. Il n'est même pas sûr que cela soit encore possible à cause de la disparition progressive de la magie Essentielle. La convocation d'élémentaires reste une possibilité, mais c'est loin d'être évident.

Sinon le Phénix serait un oiseau capable de renaître de ses cendres, une créature possédant une grande magie et qui est parfois décrite comme un avatar du bien ou de la destruction (ce qui peut sembler contradictoire). Si la créature existe elle est en tout cas d'une grande puissance (du genre que votre groupe n'a clairement pas le niveau pour affronter).

On prête aussi plein de vertus magiques aux éléments issus de la bête (plumes, griffe, sang). Ce serait de puissants catalyseurs technomagiques. Et c'est peut-être sur une de ces reliques que les technomages d'Al'Shriab auraient mis la main.

LES TECHNOMAGES D'AL'SHRIAB

Mario cherche des informations dans la bibliothèque de l'Ecole de Technomagie d'Anima et auprès de son maître sur les Technomages d'Al'Shriab, leur magie et leur culture.

Les Technomages d'Al'Shriab sont réputés pour leur maîtrise de la Pyrotechnie. La magie d'Al'Shriab est une magie du Feu avec des effets souvent spectaculaires.

Les technomages d'Al'Shriab sont capables de créer des armes utilisant la puissance explosive du feu pour propulser des projectiles mortels. Ces armes « à feu » sont relativement rares, mais puissantes.

Les mages d'Al'Shriab maîtrisent aussi certains éléments éthérés liés à l'animation des tissus. On dit que certains d'entre eux sont capables d'animer des tapis et même de voler sur des tapis animés. C'est une compétence assez rare, mais qui a l'air d'être attestée dans la littérature.

Tu en apprends un peu plus aussi sur la culture d'Al'Shriab. D'après les informations que tu obtiens, les

différents **niveaux d'une Casbah** ont une grande importance **symbolique** pour les Shriabi. La société Shriabi est très **hiérarchisée** et le passage d'un niveau à l'autre est parfois **dissimulé ou protéger par des enchantements**.

A mesure qu'on **monte dans les niveaux** d'une Casbah on monte dans la **hiérarchie sociale** des Shriabi. A priori chacune d'entre elle est dirigé par un **Kabir Altujaari**, une sorte de mélange entre fonctionnaire en chef, et dirigeant de guilde marchande.

On dit **qu'ils vivent dans le luxe au sommet des Casbah** et qu'ils contrôlent tout ce qui se passe dans leur domaine.

GEDEON D'ENTREPIC DE PORSERVAL

NATURE DU PHENIX – AVIS DE L'INQUISITION

Gédéon consulte les **archives de l'inquisition** et le **maître inquisiteur Mastandi** sur la nature du Phénix.

Dans les **archives de l'inquisition**, du moins à la collégiale d'Anima, il y a peu ou pas de référence à ce que pourrait être ce phénix. **C'est un animal mythologique**, qui est peut-être **légendaire**. Si cette bête a existé, **personne n'en a vu depuis très longtemps**.

Ce que l'inquisition t'apprend par contre, c'est que **ce type de créature ou de légendes**, même quand elle n'existe pas peut **donner lieu à des cultes et perversions théurgistes**. Il est possible (mais pas certain) que ce soit le cas ici. Parfois ces cultes sont manipulés par des **entités démoniaques, féériques ou des pseudo divinités**, parfois ce sont juste **des humains qui en manipulent d'autres**.

C'est donc bien que tu participes à cette mission, au cas où il y ait **un de ces cultes derrière cette histoire de phénix**.

LES CULTES SECRETS LIES A AL'SHRIAB

Gédéon consulte les **archives de l'inquisition** et le **maître inquisiteur Mastandi** sur l'existence de cultes secret lié à Al'Shriab

Al'Shriab est une des républiques de technomagic et ils **contribuent aux efforts de l'Inquisition** comme les autres. Les technomages d'Anima ont plutôt **bonne réputation** auprès de l'inquisition (comme tous les technomages), après tout ils sont directement concernés par l'enjeu de **limiter le risque théurgique** (puisque'ils perdraient leur magie si la théurgie se développait).

Les principaux risques de **contamination théurgiste** par la république d'Al'Shriab concerne les **contacts au Sud**. Les **caravaniers d'Al'Shriab** vont parfois loin à l'**Est** et au **Sud**, traversant le **désert des damnés** et allant jusqu'à la **montagne des Cendres**. Le désert en lui-même est partiellement contaminé par les morts vivants, et quant à

ce qui se trouve au-delà, ce n'est pas vraiment clair, mais la **probabilité qu'il y ait des Théurgistes est très élevée**.

D'après les informations que vous avez ceci dit, **le phénix vient plutôt du Nord**. De ce côté-là, impossible de savoir ce que les **Technomages d'Al'Shriab ont été chercher**. Est-ce que le Phénix vient des **Baronnies de Roches** ? des **montagnes noires** ? ou de **par-delà la mer** ? impossible de savoir et ça ne t'en dit pas plus sur ce qu'est le phénix, ni sur ce s'il y a un **lien avec la Théurgie**.

FABRICCIO DANTECOLLO

Fabriccio se rend dans le Faubourg des Epices à la recherche d'informations.

VETEMENTS SHRIABI

Est-ce que quelqu'un pourrait nous fournir éventuellement des habits pour passer un peu plus inaperçu

Tu te rends dans le faubourg des épices **pour fouiner un peu en avant de la mission**. Tu passes quelques jours à faire des numéros de jonglerie sur les marchés du Faubourg, histoire de prendre un peu **l'ambiance du quartier** de commencer à récolter des infos. Tu passes relativement inaperçu comme **tous les saltimbanques et les mendiants**, tout le monde te vois, personne ne fait vraiment attention.

Un des points que tu repères assez vite, c'est effectivement **le coup des vêtements**. Dans le quartier les Shriabi sont vêtu à leur manière : **grands vêtements amples, robes et turbans...** les étrangers sont vite repérés. Achetés des vêtements à leur mode n'est pas difficile, on en trouve **sur les marchés du quartier**.

Mais bon tu ne vas quand même pas payer pour ça... du coup tu demandes à **Giorgio**. Il accueille ta demande avec un air circonspect. Tu vois qu'il doute un peu, est ce ne que t'es pas juste en train d'essayer de lui faire les poches. Mais après un instant d'hésitation, son attitude change :

- « **Très bon point Fabriccio !** Et bien je vois que j'ai bien fait de vous intégrer dans cette équipe, c'est exactement ce genre de **considération de bon sens** que j'attends de vous. Tenez, **prenez cette bourse** et achetez des tenues adaptées pour toute la Squadra Spéciale. »

Tu **achètes les vêtements et garde évidemment la monnaie**.

ABORDS DE L'ENTREPOT

Fabriccio fait des repérages dans le Faubourg des Epices, pour obtenir des infos sur les alentours de l'entrepôt

En trainant dans le quartier tu finis par avoir **une bonne idée des abords de l'entrepôt** que vous ciblez. Il est juste à côté de la **Casbah des trois lampes**, un des ensembles d'habitations pyramidales du quartier. Il ne **semble pas y avoir d'entrée directe dans cet entrepôt**, il va falloir passer par la Casbah, l'entrée dans l'entrepôt doit se faire depuis l'intérieur de celle-ci.



La Casbah a **3 entrées possibles**. Il y a une entrée dans la Traverse des Trois Lampes, et 2 entrées dans la Rue du Rempart Sud. A chaque fois ce sont des commerces, marchand de légumes, de fruits et poteries. **Aucune n'a l'air particulièrement plus intéressante que l'autre.**

Mais à force de roder dans le quartier, tu finis par trouver une **alternative**. Il y a une **cour à l'Ouest de la Casbah** (et au Nord de l'Entrepôt). Celle-ci semble être **aussi reliée à la Casbah et peut être même à l'entrepôt.**

Pour entrer dans cette cour par contre, **c'est peut-être moins évident**. Les bâtiments attenants sont un bâtiment d'une guilde de marchand, qui est solidement gardé, et **une petite habitation où vit un vieux monsieur Shriabi.**

VOIE DE SORTIE

Fabriccio recherche des solutions de repli pour la fin de mission ou une planque dans le quartier.

Un autre point de réflexion qui te vient en trainant dans le quartier c'est le besoin de **définir une voie de sortie** une fois la mission effectuée. Le quartier est **très communautaire**, et tu n'as pas vraiment de contacts suffisamment sûrs pour avoir **une planque sur place.**

Une fois la cargaison récupérée, **il faudra sortir du quartier**. Tu repères les routes possibles et tu en parle avec Giorgio. Là aussi, celui-ci accueille avec intérêt tes suggestions.

Pour lui **la route la plus sûre** sera de **longer le rempart Sud**, en direction du **Nord Est** pour rejoindre le Faubourg de l'Est. C'est le plus rapide, et si besoin vous aurez un **appui feu depuis le haut des remparts**. Giorgio s'assurera que des gardes de la phalange soit là pour vous couvrir si besoin.

ACTE 2 – LA CASBAH DES TROIS LAMPES NIV.0

Début de l'acte : Les PJs arrivent devant la Casbah des Trois Lampes.

Fin de l'acte : les PJs montent au premier étage.

Enjeux :

- Entrer dans la Casbah et s'y déplacer discrètement.
- Trouver le bon accès au premier étage (par le fumoir rose)

Lieux :

- Casbah niveau 0.



EXTERIEUR DE LA CASBAH

Les parties extérieures de la Casbah

A. SUD DE LA CASBAH

Le sud de la Casbah, rue du Rempart Sud.



Vous arrivez devant la **Casbah des Trois Lampes** en passant par la **Rue du Rempart Sud**.

L'**Odeur des fruits exotiques, de l'encens et des épices** vous a rapidement assailli lorsque vous êtes entré dans le Faubourg des Epices. Les rues sont calmes et vous **longez le grand rempart sud d'Anima**. Quelque part sur ses courtines vous savez que **vos collègues de la Phalange veillent**.

La Casbah des Trois Lampes est un des quelques exemples d'**architecture Shriabi** qui font la renommée du quartier.

Conçue sur le principe d'une **pyramide**, vous savez que ce grand bâtiment aux pierres écriues **condense toutes les couches de la société** en un seul bâtiment. L'intérieur est réputé **labyrinthique** et aussi **complexe que l'esprit tortueux des Technomages d'Al'Shriab**.

Mais votre vraie cible se trouve à côté : **un simple entrepôt** qui n'est **accessible que depuis la Casbah**. Il va vous falloir trouver un moyen d'y pénétrer.

Devant vous se trouve **deux portes** de ce qui semble être des **étals de marchands de fruits et légumes**. De la lumière provient d'une fenêtre près de l'étal de droite. Plusieurs **petites fenêtres** donnent également sur l'intérieur du bâtiment.

A.1 ENTREE MAGASIN WAHIL

L'entrée d'un magasin de fruits exotiques.

Devant cette porte se trouve plusieurs tapis, à la manière des étals de marchand d'Al Shriab. Il y a encore plusieurs caisses dehors. Elles contiennent des sortes fruits dont vous ignorez le nom.

La porte est verrouillée : **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10 PdV**.

A.2 ENTREE MAGASIN YOUSOUF

L'entrée d'un magasin de fruits, légumes et poteries.

Une **lueur vacillante** provient d'une fenêtre devant cet étal de marchand. Elle éclaire un **entrelacs de tapis** sur lesquels sont exposés **des fruits et légumes**, ainsi que quelques **poteries**.

La porte n'est pas verrouillée mais une petite clochette tinte si on l'ouvre. **Perception DD12**

Il est possible de bloquer la clochette avec des **Outils de Bricoleur DD12**

A.3 FENETRE LOGEMENT YOUSOUF

Les différentes fenêtres donnent sur l'intérieur de la Casbah. Elles sont trop étroites pour s'y glisser. Un jet de **Perception DD16** permet de distinguer l'intérieur :

Tu aperçois un lit. Il s'agit vraisemblablement d'une **habitation**.

B. NORD DE LA CASBAH

L'accès nord-est de la Casbah par la Traverse des Trois Lampes.



Vous arrivez devant la Casbah des Trois Lampes en passant par la **petite traverse des trois lampes**.

L'**Odeur des fruits exotiques, de l'encens et des épices** vous a rapidement assailli lorsque vous êtes entré dans le Faubourg des Epices. Les rues sont calmes à cette heure et le quartier Shriabi prend des airs mystérieux.

La Casbah des Trois Lampes est un des quelques exemples **d'architecture Shriabi** qui font la renommée du quartier. Conçue sur le principe d'une **pyramide**, vous savez que ce grand bâtiment au pierre écrue **condense toutes les couches de la société** en un seul bâtiment. L'intérieur est réputé **labyrinthique** et aussi **complexe que l'esprit tortueux des Technomages d'Al'Shriab**.

Devant vous se tient une **simple porte** et les **restes nocturnes de l'étal d'un marchand**.

B.1 ETAL DE HASSAN

Un étal nocturne de fruits, légumes et épices.

Sur cet étal se trouve **des fruits, légumes et épices** qui vous sont inconnus. Leur odeur suave et légèrement écœurante éveille en vous **un sentiment partagé d'attrance et de dégoût**.

B.2 PORTE DU MAGASIN DE HASSAN

Une **lueur vacillante** provient d'une fenêtre devant cet étal de marchand. A l'intérieur vous distinguez le pêle-mêle d'une épicerie Shriabi.

La porte n'est pas verrouillée mais une petite clochette tinte si on l'ouvre. **Perception DD12**

Il est possible de bloquer la clochette avec des **Outils de Bricoleur DD12**

C COUR DES DROMADAIRES

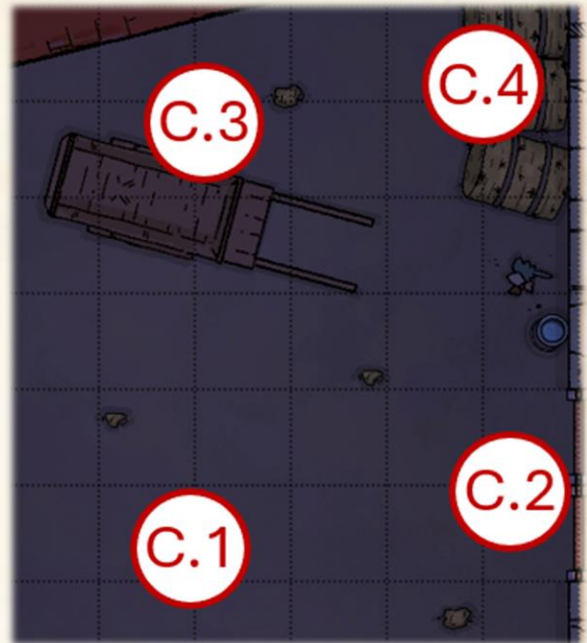
Cette cour sert d'air de bât pour les dromadaires des caravanes Shriabi. Elle est accessible en corrompant l'habitant de la maison mitoyenne.

Les **contacts de Frabiccio n'avaient pas menti**. Vous traversez le marché et vous êtes accueilli par **un vieil homme**. Il porte une **longue robe traditionnelle Shriabi** et porte une **petite barbichette**. Vous voyez qu'il s'appuie

sur une **longue canne** et semble avoir **perdu l'usage d'une de ses jambes**.

Il **prend la bourse** que vous lui tendez et vous fait rentrer **sans un mot** et avec un air de mépris. Sa maison semble le reflet de son habitant : **elle est bancale et dans un profond dénuement**. Une maigre bougie éclaire **un salon presque vide**.

Le vieil homme **vous indique du doigt une petite porte** permettant d'accéder à la cour.



Les PJs arrivent dans une cour où se trouve deux **dromadaires** à l'air patibulaire.

Vous pénétrez dans **une cour au sol poussiéreux, recouvert d'une fine couche de sable**. Une odeur âcre et **animale** envahit vos narines. Le sol, parsemé de **déjections**, témoigne du passage récent des bêtes.

Dans un coin, quelques **bottes de paille** s'amoncellent nonchalamment à côté d'une **vieille charrette** rongée par le temps. Devant vous, dans la pénombre, se dessinent les **silhouettes imposantes et maladroit** de deux **dromadaires**.

À votre approche, **ils se redressent lentement**, laissant échapper un **grognement sourd et plaintif**, comme une **mise en garde passive** face à l'intrusion.

C.1 DROMADAIRES

Les dromadaires s'inquiètent si les PJs s'approchent, ils montrent des signes d'agitation puis attaque.

Votre entrée à clairement **inquiète les deux vieux dromadaires**. Ils montrent des signes d'agitation et il va falloir **les calmer d'une manière ou d'une autre**, avant qu'ils ne **donnent l'alerte** à tout le quartier.

Lancer l'initiative.

Il faut réussir **un jet de Dressage DD15** pour calmer les deux dromadaires.

Il est aussi possible de les **combattre**.

Si le combat ou le dressage dure **plus de 2 rounds**, le bruit alerte les gardes sur le chemin de ronde.

Vous entendez **des voix s'élever** depuis le **chemin de ronde de la Casbah** et vous voyez des **torches** qui **s'agitent**. Votre arrivée semble avoir été **repérée**.

3 Malfrats descendent de la salle des gardes et attendent les PJs dans l'**antichambre (K)**. Ils se cachent à l'approche des PJs et attaquent par surprise.

C.2 PORTE DE LA CASBAH

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre sur le couloir L.

Cette grande porte ne semble **pas verrouillée**, elle s'ouvre dans un léger grincement.

C.3 CHARRETTE

Juste une vieille charrette.

En vous approchant de la vieille charrette, vous percevez davantage **les détails de son état délabré**. Le bois, autrefois robuste, est désormais **craquelé et terni**, ses planches déformées par les années et les intempéries. Les roues, couvertes de poussière et d'éclats de boue séchée, semblent **prêtes à s'effondrer sous leur propre poids**, légèrement enfoncées dans le sol sableux.

Sous la charrette, un **amas de paille mêlé de poussière** a formé un petit nid où se terrent **quelques insectes**. Un léger **grincement**, presque imperceptible, s'élève lorsque vous effleurez l'une des roues, comme si la charrette elle-même portait encore **l'écho de ses anciens trajets oubliés**.

C.4 BOTTE DE PAILLE

Il est possible **d'escalader les botte de paille** pour atteindre directement le **chemin de ronde**.

Pour cela il faut réussir **deux Jet d'Athlétisme DD15**. Un pour monter sur les bottes de paille et un pour monter sur le mur.

En cas de chute le personnage doit réussir un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD15** ou subir **2d6 dégât de chute**.

Une chute **alerte également les gardes**.

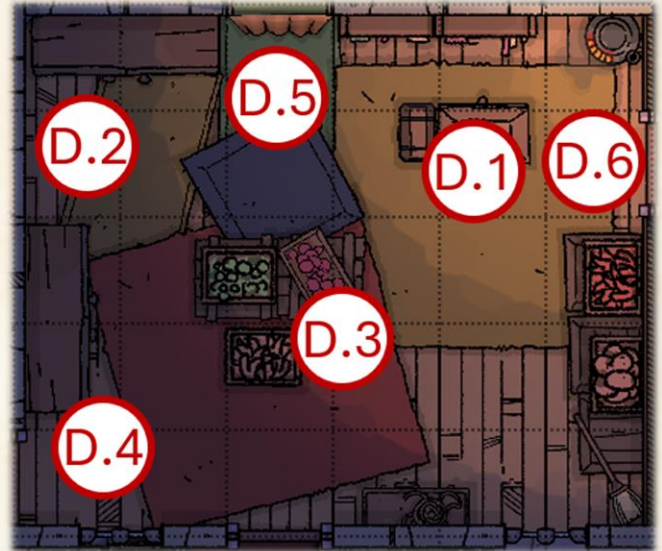
Il est possible d'avoir un **avantage** au jet d'Athlétisme en étant aidé par le bas (pour monter sur les bottes) ou par le haut (avec une corde).

MAGASINS

La partie de la Casbah qui est accessible au grand public. Pendant la phase d'enquête les PJ pourraient avoir obtenu des informations sur ces magasins.

D. MAGASIN DE WAHIL

Un magasin de fruits exotiques.



Vous entrez dans une pièce qui semble être **un magasin de fruit**.

Dans le coin Nord Est, **un poêle encore chaud** diffuse une légère lueur, autrement la pièce est plongée dans **l'obscurité**. Vous y distinguez des **étals de fruits**, un **comptoir de marchand** et quelques **armoires**.

La pièce a trois issues : **une porte au Sud-Ouest**, une **porte sur le mur Est**, près du poêle, et un **passage au nord** barré par un simple rideau de toile orange.

D.1 COMPTOIR

Le comptoir de Wahil.

Il s'agit d'un **comptoir de marchand** assez simple, à son pied se trouve un **petit coffre de bois** et derrière une **bibliothèque**.

La bibliothèque contient des **livres de comptes** et des **cartes** de la République d'Al'Shriab.

Le coffre est verrouillé (**Outil de Voleur DD15, CA15 – 5PV**) et contient **11po**, une **dague** et un **sachet d'herbe à fumer**.

D.2 ARMOIRES

Les armoires contiennent des **caisse vides** et des **fruits séchés**.

D.3 ETALS DE FRUITS

Il y a là une grande **diversité de fruits**, dont la plupart vous sont **inconnus**. Leur odeur suave et légèrement écœurante éveille en vous **un sentiment partagé d'attrance et de dégoût**.

D.4 PORTE DU COULOIR

Cette porte n'est pas verrouillée.

D.5 RIDEAU VERS LE FUMOIR BLEU

Un simple rideau vous sépare de la pièce suivante. Il en provient une odeur discrète de vieille fumée.

D.6 PORTE VERS LE LOGEMENT DE WAHIL

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 - 10PV**).

E. MAGASIN DE YOUSOUF

Un magasin de fruits, légumes et poteries.

**REVEILLER YOUSOUF**

Si les PJs poussent la porte sans désactiver la clochette, celle-ci sonne et réveille Youssouf.

Vous poussez la porte du magasin et **le tintement cristallin d'une clochette** retentit soudain **dans le silence de la nuit**. Votre entrée aurait pu être **plus discrète**.

Youssouf, profil de **roturier**, arrive assez rapidement dans la pièce, en venant depuis son logement (R). Il s'enquiert d'abord de la **présence de potentiels clients**, mais essaiera de chasser les PJs ou d'appeler à la garde s'il se sent **menacé** ou si les PJs s'aventure **plus loin que son magasin**.

ENTREE DANS LE MAGASIN

Vous pénétrez dans une **petite épicerie Shriabi**.

La pièce est éclairée par **une lanterne** posée près de la fenêtre et un **poêle installé** près du mur nord diffuse une **douce chaleur**.

Il y a là des **étals avec des fruits et légumes divers et variés**, mais aussi des **poteries**, de **petits outils** et divers **équipements de cuisines**.

A l'Ouest de la pièce un **escalier de bois** monte à l'étage supérieur. Sur le mur Nord, une **porte fermée** doit mener vers **l'intérieur de la Casbah**.

E.1 COMPTOIR

Un simple comptoir de bois sur lequel est posé un livre de compte.

E.2 ETAL DE FRUITS ET LEGUMES

Des étals de fruits et légumes.

Vous examinez les étals et vous y voyez un ensemble de **fruits et légumes divers**. Certains vous semblent exotiques. Leur **peau brillante et irrégulière** évoque des **contrées lointaines**. Vous notez également un ensemble de **casseroles et poteries** destinées à la cuisine. Les ustensiles en cuivre et en terre cuite dégagent un **charme rustique**, témoignant d'un **savoir-faire artisanal**.

E.3 ARMOIRES

Les armoires peuvent s'ouvrir pour présenter une collection d'outils divers.

E.4 ESCALIER

L'escalier monte au niveau 1 (Acte 3.B Entrepôt sud-est).

E.5 PORTE DU FUMOIR ROSE

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 - 10PV**).

F. MAGASIN DE HASSAN CHEF

Un magasin de fruits, légumes, poteries et épices.

**REVEILLER HASSAN**

Si les PJs poussent la porte sans désactiver la clochette, celle-ci sonne et réveil Hassan.

Vous poussez la porte du magasin et **le tintement cristallin d'une clochette** retentit soudain **dans le silence de la nuit**. Votre entrée aurait pu être **plus discrète**.

Hassan Cehéf, profil de [roturier](#), arrive assez rapidement dans la pièce, en venant depuis son logement (P). Il s'enquiert d'abord de la **présence de potentiels clients**, mais essaiera de chasser les PJs ou d'appeler à la garde s'il se sent **menacé** ou si les PJs s'aventure **plus loin que son magasin**.

ENTREE DANS LE MAGASIN

La porte s'ouvre sur un **magasin d'épices et de denrées exotiques**, et aussitôt, un **tourbillon de fragrances envoûtantes** envahit vos narines, mêlant des notes **piquantes, sucrées et terreuses**.

L'**éclairage tamisé** d'une lanterne vacillante, posée près d'une fenêtre, diffuse une **lumière douce**, à peine suffisante pour révéler les détails de la pièce.

Autour de vous, **des légumes étranges, aux formes torturées**, côtoient des **fruits mystérieux** dont vous ignorez jusqu'au nom. Les épices, présentées dans de petits récipients, se déclinent sous des formes variées : **poudres colorées, noix séchées, pâtes épaisses et onguents huileux**, chacun promettant des **saveurs intenses**.

Sur le mur **Nord** se trouve **une porte menant sans doute à une autre pièce**. Une autre ouverture dans le mur **Est** se trouve simplement **barrée par un rideau de tissu orange** à l'aspect défraîchi.

F.1 COMPTOIR

Un comptoir de marchand, un coffre et une armoire.

L'armoire contient des épices.

Le comptoir est encombré de documents comptables.

Le coffre est verrouillé (**Outil de Voleur DD15, CA15 – 5PV**) et contient **17po**, un **fouet** et une **boîte d'épingles**.

F.2 ETALS D'EPICES

Des étals d'épices, de légumes et de fruits.

F.3 ACCES ARRIERE-BOUTIQUE

Le rideau permet d'accéder à l'arrière-boutique.

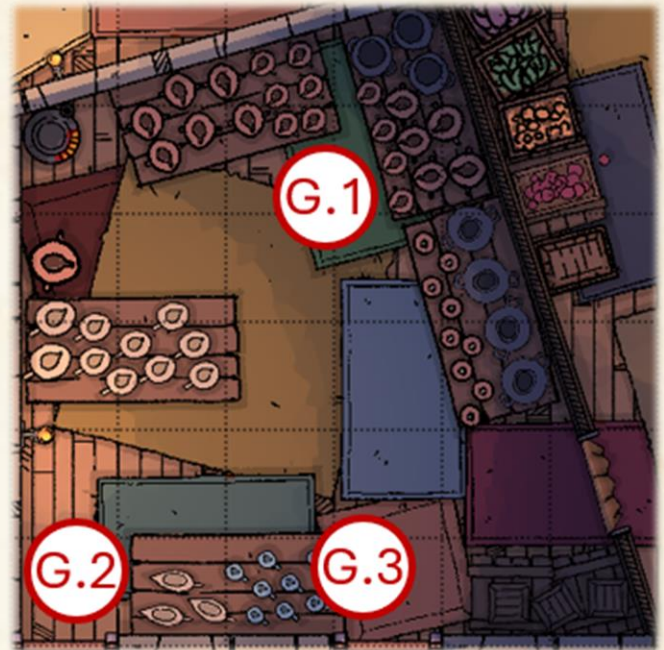
A travers le rideau vous apercevez **une pièce faiblement éclairée** où se trouve un **ensemble de poteries et d'accessoires de cuisines**.

F.4 PORTE NORD

Cette porte n'est pas verrouillée.

G. ARRIERE-BOUTIQUE DE HASSAN

La partie « poterie et accessoires de cuisines du magasin d'Hassan ».



Vous entrez dans une pièce qui doit être **l'arrière-boutique de l'épicerie**. Une torche sur le mur Est lance une lumière vacillante sur un **ensemble d'étals** où sont exposés **toutes sortes de poteries, vases, cruches, plats et pots en terre cuite**. Sur le mur Sud, se trouve **deux portes**, une dans le coin **Sud Est** et une vers le **milieu de la pièce**.

G.1 POTERIES

Il y a là toutes sortes de poteries, de tailles et qualité diverse.

G.2 PORTE SUD OUEST

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**.

G.3 PORTE SUD

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**.

INTERIEUR DE LA CASBAH

L'intérieur de la Casbah réservé aux habitants et familles.

H LOGEMENT DE WAHIL

Le petit logement de Wahil, marchand de fruits exotiques.



H.1 REVEILLER WAHIL

Ouvrir l'une des deux portes du logement et y pénétrer sans réveiller Wahil demande un jet de **Discrétion DD18**.

La porte s'ouvre sur une **pièce plongée dans l'obscurité**. Une **odeur légère de sueur et chaleur humaine** règne dans la pièce. Il y a **quelqu'un qui dort ici...**

Ou plutôt **qui dormait** car il se réveille en furie et lâche un juron :

- Shakson Mouktabaroun ! Satané voleur !

Il sort de sous ses draps ce qui vous semble être une sorte de **gourdin** et le pointe vers vous. Soudain une **explosion** retentit et la pièce se remplit d'une sorte de **fumée âcre et poisseuse**.

Vous venez de **subir le tir** d'une des fameuses **arquebuses** Shriabi.

Wahil a un profil de **roturier**. Mais il dort avec une arquebuse chargée dans son lit. Il tire sur la première personne qu'il voit. Il n'a pas de quoi recharger son arquebuse et l'utilise ensuite comme un gourdin.

Arquebuse. *Attaque à distance avec une arme* : +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

H.2 ARMOIRE ET COFFRE

Dans l'armoire il y a des vêtements communs à la mode Shriabi. Un **Jet de Perception DD12** permet de trouver la clef du coffre cachée dans les vêtements.

Le coffre est verrouillé (**Outil de Voleur DD15, CA15 – 5PV**) et contient **23po**, un sachet d'herbe à fumer et **deux doses de poudre** et munition pour l'arquebuse.

H.3 PORTE EST

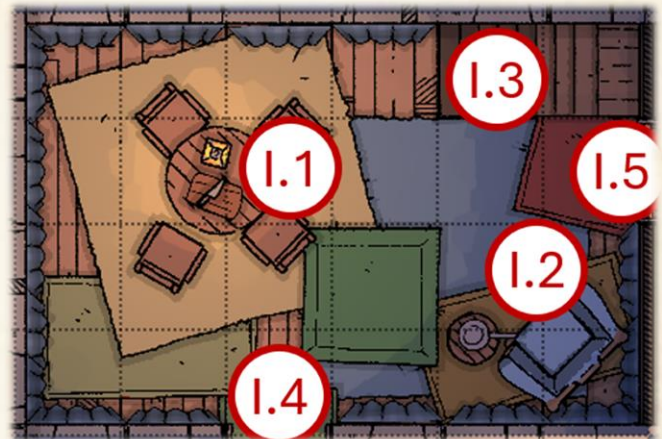
Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**.

H.4 PORTE NORD

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**.

1. FUMOIR BLEU

Un petit salon / fumoir à la mode Shriabi. Les commerçants y accueillent leurs bons clients et contacts commerciaux pour y négocier les affaires. C'est aussi un lieu de détente pour les habitants de la Casbah.



Une **odeur âcre de vieille fumée** imprègne l'air de la pièce, comme un souvenir tenace **d'anciennes conversations**. Les murs sont **drapés de tentures bleues**, absorbant légèrement les sons et créant une **atmosphère feutrée, presque intime**.

Au centre, une **simple table en bois** repose sous la lumière vacillante d'une **lanterne**, son halo doré illuminant discrètement les environs. Dans le coin sud-est, un **fauteuil usé** semble inviter à la détente, accompagné d'une **petite table** sur laquelle trône une **pipe à eau**, témoignant d'habitudes paisibles.

Sur le mur Sud et le mur Est, **deux passages sont fermés par de simples rideaux de toile**. Dans le coin Nord-Est, un **escalier monte** au premier étage.

I.1 TABLE

Sur la table on trouve une lanterne et un couteau.

I.2 FAUTEUIL

La pipe à eau est fonctionnelle mais il n'y a pas d'herbe.

I.3 ESCALIER

Un Escalier qui monte au niveau 1 – Entrepôt Sud-Ouest. (Acte 3 – Niveau 1.A).

I.4 PASSAGE SUD

Un rideau sépare cette pièce du magasin de Wahil (D).

I.5 PASSAGE EST

Un simple rideau sépare cette pièce de l'Antichambre (K)

J. FUMOIR ROSE

Un salon / fumoir à la mode Shriabi, un passage secret permet d'accéder à l'escalier du niveau 1.



Vous pénétrez dans **une pièce à l'atmosphère enveloppante et chaleureuse**, où règne une **douceur feutrée**. Les murs, habillés de **tissu fuchsia**, baignent la pièce dans des **teintes vibrantes**, tandis que le sol est recouvert de **lourds tapis assortis**, épais et confortables sous vos pas. Au centre, **un petit pot à feu** diffuse une **lumière ambrée et réconfortante**, projetant des **ombres dansantes** sur les tentures.

Il y a dans la pièce une **odeur âcre et prégnante d'herbe brûlée** et de **vieille fumée**. Et tout autour de la pièce, de **moelleux canapés** sont disposés en cercle, invitant à la **détente et à l'abandon**. Leur allure accueillante semble promettre **un refuge où paresse et quiétude** sont les seules règles.

Sur **les murs Sud et Ouest**, deux passages sont masqués par de simples **rideaux orange**. Sur le mur Est, **une porte de bois** ferme l'accès à une autre pièce.

J.1 CANAPE SUD ET TABLE

Sur la table se trouve un petit pot à feu, une chope où l'on trouve un fond d'alcool de figue et un petit tas de poudre grise (cendre).

Un **Jet de Perception DD12** permet d'en apprendre un peu plus.

Ce canapé, **un peu plus affaissé que les autres**, trahit un usage fréquent, comme s'il était le favori de quelqu'un. Son **tissu légèrement usé** témoigne de nombreuses heures de détente ou de réflexion.

En fouillant les cendres, vous découvrez **les fragments noircis d'un document réduit en miettes**. Les restes de papier brûlé révèlent qu'une main précipitée a tenté de faire **disparaître un écrit**, probablement pour effacer toute trace de son existence.

Les restes sont indéchiffrable mais il s'agissait d'un contrat de livraison de figures.

J.2 CANAPE SUD-OUEST

Sur ce canapé se trouve un échiquier dont la partie n'a pas été terminée.

Sur ce canapé repose un échiquier, **ses pièces figées en plein milieu d'une partie inachevée**. Les pions et cavaliers semblent attendre le prochain coup, **témoins silencieux d'une réflexion interrompue**, comme si les joueurs avaient dû quitter précipitamment, laissant derrière eux **une stratégie incomplète**.

Un **jet d'Investigation DD14** permet de savoir que les noirs ont un léger avantage.

J.3 PASSAGE SECRET

En examinant les canapés nord (**Perception DD12**) on peut voir que les deux canapés du coin Nord-Est semble peu utilisé et être régulièrement déplacés d'après les traces sur le tapis.

Les deux canapés dans le coin nord-est paraissent **nettement moins utilisés que les autres**. Leur tissu, presque intact, **contraste avec l'usure visible ailleurs**. De **légères marques sur le tapis** laissent deviner qu'ils sont **souvent déplacés**, comme si leur position changeait régulièrement, dissimulant peut-être une autre utilité...

En examinant attentivement le mur Nord on peut trouver **une porte dissimulée** derrière les tentures. Elle amène à **l'escalier secret S**.

J.5 PORTE EST

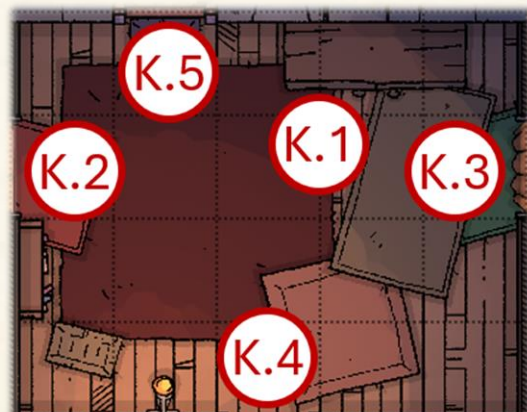
Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 - 10PV**.

J.6 PASSAGE OUEST

Un simple rideau sépare cette pièce de l'Antichambre (K)

K. ANTICHAMBRE

Cette pièce est un point de croisement dans la Casbah.



La pièce devant vous est **faiblement éclairée par une torche fixée au mur sud**, projetant des lueurs vacillantes sur les murs. Le sol est recouvert de **tapis usés**, dont les motifs autrefois vibrants sont désormais ternis par le temps et l'usure. Leur **aspect défraîchi**, marqué par des **traces de pas**, révèle que cette salle est souvent empruntée, un **lieu de passage fréquent** où le mouvement ne cesse jamais vraiment.

Sur le mur nord se trouve une armoire et sur le mur Ouest une petite bibliothèque. Au Nord et au Sud de la pièce deux portes de bois barre l'accès. Sur les murs Est et Ouest se trouvent des ouvertures masquées par des rideaux de tissu orange.

ATTAQUE DES GARDES

Si les PJs ont attiré l'attention des gardes (arrivée peu discrète par la cour des dromadaires, ou autre). Trois **Malfrats** tendent une **embuscade** au PJ dans cette pièce.

Alors que vous entrez dans la pièce, il vous semble percevoir **un léger mouvement**. Soudain, et sans que vous n'ayez eu le temps de vous préparer, **trois hommes armés de Masse d'Arme** se jettent sur vous.

Ils attaquent par surprise. Les personnages avec une **Perception Passive inférieure à 12 (Mario et Gédéon)** sont surpris. Ce sont eux qui sont attaqués en priorité par les Malfrats.

K.1 ARMOIRE ET BIBLIOTHEQUE

L'armoire contient du linge de maison.

La bibliothèque contient une collection complète de **l'histoire officielle de la grande pyramide d'Al'Shriab**. Un récit « très officiel » tout à la gloire du pouvoir d'Al'Shriab qui ne semble pas être consulté très souvent par les habitants de la Casbah.

K.2 PASSAGE OUEST

Un simple rideau sépare cette pièce du fumoir bleu (I).

K.3 PASSAGE EST

Un simple rideau sépare cette pièce du fumoir rose (J).

K.4 PORTE SUD

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**.

K.5 PORTE NORD

Cette porte n'est pas verrouillée.

L. COULOIR

Un simple couloir qui relie les magasins de Wahil et de Hassan.

Les portes ne sont pas verrouillées, sauf celle donnant sur le garde-manger M.

Vous avancez dans un **long couloir**. Des torches situées environ **tous les 10 mètres** éclairent le couloir d'une lueur hésitante.

Les murs fait de **pierres ajustées avec soin** témoignent de la **solidité de la Casbah** et de la **maîtrise de ses architectes**. Ils sont cependant **exempts de décoration**, montrant l'aspect fonctionnel de ce **couloir de service**. Sur le sol, le **parquet un peu usé** a été couvert de **tapis** aux couleurs passées mais alternées avec soin.

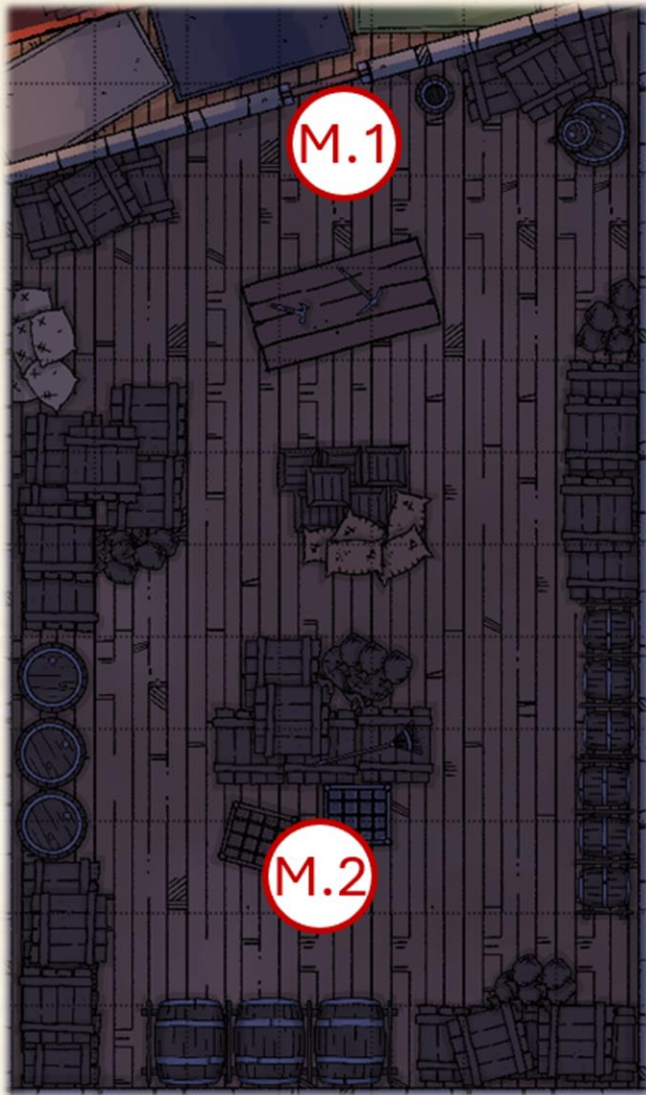
M. GARDE-MANGER

Cet entrepôt sert de garde mangé pour la Casbah, il contient des provisions de nourriture, des tonneaux de boissons, et quelques outils.

Sa porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**.

Vous poussez la porte qui **grince un peu en s'ouvrant**. Devant vous s'ouvre une pièce baignée dans l'obscurité et c'est une **odeur de vieux grenier** qui vous assaille, mélange de **grain séché et de poussière**.

A l'intérieur de cette pièce **aux vastes dimensions** vous distinguez un ensemble de **caisse en bois**, de **tonneaux de formes et contenance variés**, des **sacs de grain**, quelques **outils** et de vieux **meubles**.



En cherchant dans la pièce les PJs peuvent trouver diverses provisions de bouches. Il y a là de quoi **tenir un siège**.

Ils trouvent aussi, s'ils s'intéressent aux **tonneaux**, quelques tonneaux de **bon vin** et un très bon **alcool de figue**.

En examinant les meubles. Ils **découvrent de vieilles cages** aillant servi au transport d'animaux exotiques (sans doute en toute illégalité).

En examinant de plus près les meubles empilés dans un coin, vous tombez sur des **cages anciennes**.

Le bois de ces cages est **marqué par les griffures et morsures** de créatures autrefois enfermées, leurs barreaux de fer légèrement rouillés mais encore solides. Les dimensions variées des cages, certaines assez grandes pour contenir des **bêtes imposantes**, suggèrent qu'elles ont servi à transporter des animaux exotiques. À l'intérieur, quelques **plumes colorées et poils épars** témoignent de la présence passée de créatures mystérieuses.

En observant plus attentivement, il devient évident que ce **trafic n'était pas légal** : les cages sont conçues pour la discrétion, sans marques distinctives, et les ferrures semblent avoir été renforcées pour empêcher toute fuite. L'odeur **persistante, mélange de fauve et de bois**

ancien, laisse une **impression troublante**, évoquant le sort de ces animaux captifs.

N. COULOIR INTERNE

Un simple couloir intérieur.

Vous êtes face à un **couloir très simple et étroit** au parquet de **bois usé par le passage régulier**. Une torche fixé sur le mur Ouest apporte une **lumière dansante**.

Le couloir dessert **trois portes** : au Nord, au Sud et sur le mur Est.

La porte Sud n'est pas verrouillée.

Les autres (Nord et Est) sont verrouillées **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**.

O. FUMOIR VERT

Le salon privé de Hassan Cehéf.



La porte s'ouvre sur un **petit salon à l'atmosphère raffinée et accueillante**.

De **lourds rideaux verts** drapent les murs, ajoutant une touche de confort feutré, tandis que des **tapis moelleux** recouvrent le sol, invitant à la détente. Dans un coin, un **petit pot à feu** diffuse une **lueur chaleureuse**, baignant la pièce dans une **ambiance douce et réconfortante**. Les **fauteuils et canapés**, parfaitement assortis dans des nuances de vert, sont disposés pour offrir de **multiples espaces de repos**.

L'air est **imprégné d'une odeur âcre et forte de plantes brûlées**, qui chatouille vos narines, suggérant un rituel ou une coutume particulière propre à cet endroit.

Sur le **mur Est**, une ouverture masquée par un simple rideau semble mener à une autre pièce.

O.1 TABLES BASSES

En examinant les tables basses, les PJs peuvent trouver une pipe à eau fonctionnelle (et chargé en herbe) ainsi qu'une cruche d'alcool de figue.

O.2 PORTE NORD

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**).

O.3 OUVERTURE EST

Un jet de **Perception DD12** permet de voir par l'ouverture du rideau le contenu de la pièce suivante.

En jetant un œil par l'ouverture du rideau, vous apercevez ce qui semble être un **logement privé**. D'après les sons de **ronflement étouffé** qui en proviennent il y a là **plusieurs personnes qui dorment**.

P. LOGEMENT DE HASSAN

Le logement d'Hassan Chef et sa famille.



Pénétrer dans la pièce sans réveiller Hassan demande un jet de **Discrétion DD18**.

Vous rentrez dans une pièce **plongée dans l'obscurité**. Il y a là **plusieurs lits où dorment les membres d'une famille**. Au centre de la pièce, **un jeu de carte** est étalé sur une table.

P.1 REVEILLER HASSAN

Hassan dort ici avec sa femme. Ils ont tous deux un profil de **roturier**. Et essaieront de se défendre et de protéger leurs enfants.

Votre présence dans la pièce est **rapidement remarquée**. Les dormeurs **s'éveillent en panique** et pensent être attaqué. Dans les lits d'enfants, deux bambins **hurlent et pleurent** avec terreur. Et face à vous se tiens **un couple, mal réveillé** et en **petite tenue**, mais bien décidé à

protéger leur famille. L'homme a ramassé une sorte de **gourdin** et la femme vous menace d'un **couteau**.

Le coffre au pied du lit est verrouillé (**Outil de Voleur DD15 – CA15 5PV**). Il contient 21 po, de l'herbe à fumer, et des documents commerciaux sur le commerce d'épice.

P.2 LES ENFANTS

Les deux enfants d'Hassan, un garçon et une fille, dorment ici. Ce sont des **roturier** sans attaque et avec 1 PdV.

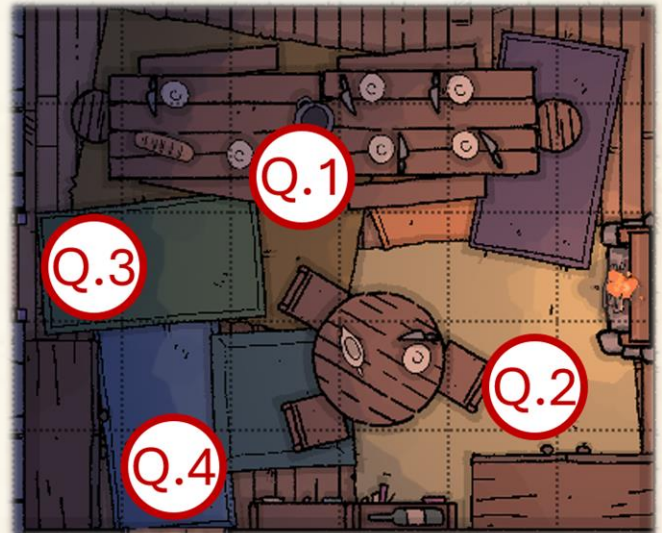
P.3 TABLE ET ARMOIRE

Sur la table se trouve un jeu de carte et un vieux chapeau.

Dans l'armoire des vêtements communs de style Shriabi.

Q. SALLE COMMUNE

Cette salle sert aux différents marchands de salle commune où ils se retrouvent pour partager des repas.



La porte s'ouvre sur ce qui semble être **une salle à manger**. Sur le mur opposé, un **feu** crépite doucement dans la **cheminée**, projetant une **lumière vacillante** qui danse sur les murs, enveloppant la pièce d'une **chaleur réconfortante**. Au centre, plusieurs tables sont **éparpillées**, encore **garnies de vaisselle** et **des restes de repas** récents.

Le long du mur sud, une **bibliothèque** débordante de vieux livres et de rouleaux de parchemin s'impose, son bois usé contrastant avec l'organisation chaotique des ouvrages. À côté, une **grande commode** en bois finement ouvragé attire l'œil.

Q.1 TABLES

Les tables contiennent de la vaisselle ordinaire et des restes de repas.

Q.2 ARMOIRE ET BIBLIOTHEQUE

L'armoire contient de la vaisselle.

La bibliothèque contient des livres de contes du désert d'Al'Shriab et des ouvrages sur la danse, les combats de gladiateurs et le commerce d'esclaves.

Q.3 PORTE OUEST

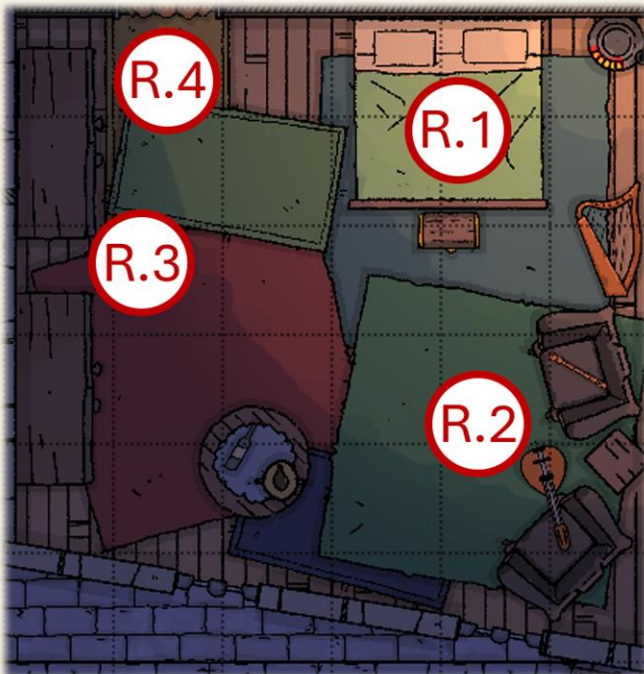
Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**.

Q.4 OUVERTURE AU SUD

Cette ouverture donne sur la chambre de Youssouf (R).

R. LOGEMENT DE YOUSOUF

Le logement du marchand de fruits et légumes Youssouf.



Pénétrer dans la pièce sans réveiller Youssouf demande un jet de **Discrétion DD18**.

Devant vous s'ouvre une grande **chambre à l'atmosphère paisible et confortable**, faiblement éclairée par la douce lueur d'un **petit poêle à charbon**. La chaleur diffuse ajoute une touche de **quiétude** à l'espace.

Un **couple repose** profondément dans le lit, enveloppé dans de lourdes couvertures qui se **soulèvent doucement au rythme de leur respiration**.

Dans le coin sud-est, **plusieurs instruments de musique** sont soigneusement posés sur de larges fauteuils, comme s'ils avaient **récemment servi**. Les **courbes élégantes** des instruments brillent faiblement dans la pénombre.

R.1 REVEILLER YOUSOUF

Youssouf dort ici avec sa femme, ils se réveillent et tente de repousser les PJs. Ce sont des **roturiers**.

À votre entrée **le couple se réveille en furie**. Il se lève rapidement et tente de vous **chasser de leur chambre** à l'aide d'armes improvisées : **un pot de chambre et un tisonnier**.

Le coffre au pied du lit est verrouillé (**Outil de Voleur DD15 – CA15 5PV**). Il contient 19po, de l'herbe à fumer, et des partitions de musique.

R.2 INSTRUMENTS DE MUSIQUE

On trouve là une petite harpe, un oud et une flûte.

R.3 ARMOIRES

Les armoires contiennent une garde-robe élaborée de vêtement Shriabi au soin particulièrement élégant.

R.4 OUVERTURE NORD.

Cette ouverture donne sur la salle commune (Q)

S. ENTREPOT

Cet entrepôt est utilisé pour stocker des outils généraux et des ressources partagées par l'ensemble des habitants de la Casbah.



La pièce devant vous est **plongée dans une obscurité épaisse**, d'où émane une **odeur de poussière** mêlée à des relents de **moisissure**. L'air y est **lourd**, presque stagnant. Devant vous, des **caisses en bois** sont empilées de manière chaotique, ajoutant à la **sensation de désordre** qui règne ici. Leurs contours irréguliers se devinent à peine dans l'ombre.

De **grandes armoires massives**, alignées contre les murs, accentuent encore l'impression d'encombrement, comme si l'espace avait été abandonné à un **entassement désorganisé d'objets oubliés**. L'ensemble confère à la pièce une atmosphère **oppressante**, un lieu où le temps semble s'être arrêté, figé dans la poussière.

S.1 CAISSES

La plupart des caisses sont vides. Certaines contiennent du linge et de la vaisselle. Dans un coin, on trouve des restes de poterie cassé, entassé sans soin.

S.2 ARMOIRES

Les armoires contiennent des outils de bricoleur et de menuisier.

S.3 PORTE

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**).

T. ESCALIER SECRET

Cet escalier secret monte au premier étage (Fumoir du Panier, Acte 3, Niveau 1, F).

ACTE 3 — LA CASBAH DES TROIS LAMPES NIV. SUP.

Début de l'acte : les PJs montent au premier étage de la Casbah des Trois Lampes

Fin de l'acte : les PJs entrent dans l'entrepôt des Technomages d'Al'Shriab.

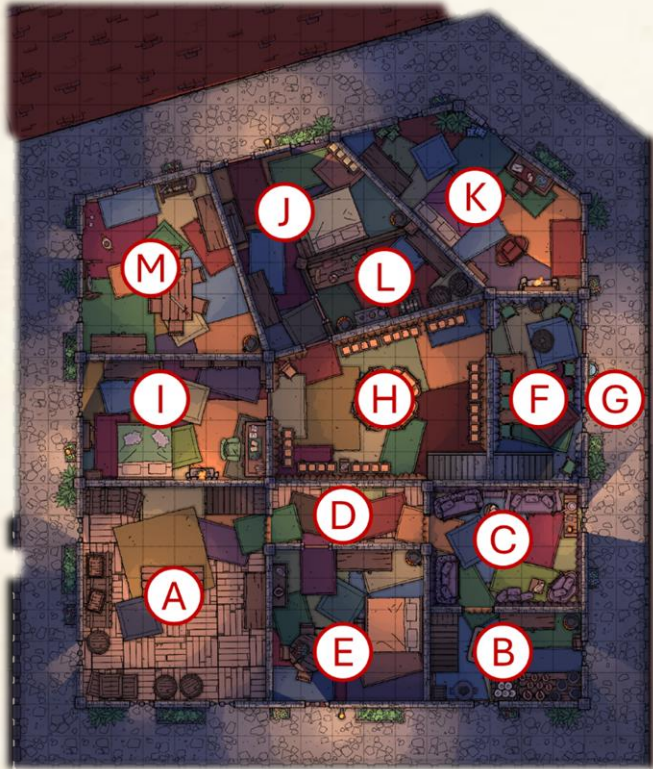
Enjeux :

- Obtenir une des deux clefs de l'entrepôt.
- L'une est détenue par les gardes au niveau 1
- L'autre par le Kabir Altujaari de la Casbah au niveau 3.

Lieux :

- Casbah des Trois Lampes niveau 1, 2, 3, 4.

NIVEAU 1



A – ENTREPOT SUD-OUEST

Un entrepôt desservant le magasin de fruits de Wahil.



Vous entrez dans ce qui semble être un **petit entrepôt**. Au centre de la pièce se trouve **une petite table** éclairée par **une lanterne** sur laquelle se trouve **quelques outils**. Une odeur **de grenier poussiéreux** règne dans la pièce. La pièce est remplie de **caisses et de tonneaux**. Sur le mur Est, il y a une **ouverture barrée par un rideau** et plusieurs **fenêtres étroites** donnent vers l'extérieur.

Il n'est pas possible de passer par les fenêtres (trop étroites), elles donnent sur un chemin de ronde.

L'ouverture du mur Est mène au Couloir D.

A.1 ESCALIERS

Un escalier menant au fumoir bleu (Acte 2, I).

A.2 TABLE

Sur la table il y a une lanterne, un marteau et une pelle.

A.3 CAISSES

Les caisses sont vides

A.4 TONNEAUX

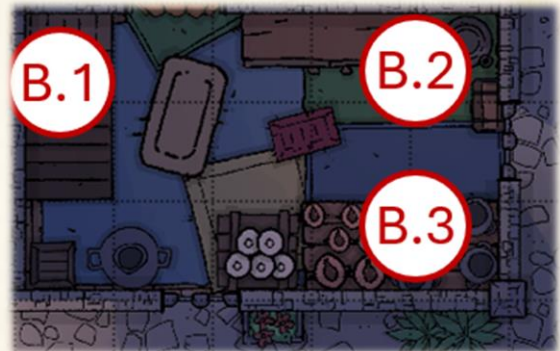
Il y a 2 tonneaux de mélasse et un tonneau vide.

A.5 ARMOIRE

L'armoire contient des échantillons de fruit séchés.

B – ENTREPOT SUD-EST

Un entrepôt desservant le magasin de fruit et poterie de Youssouf.



Vous arrivez dans un **petit entrepôt en fouillis**. De nombreuses poteries sont présentées sur des étagères. Il y a une **ouverture au Nord** barrée par un rideau et **des petites fenêtres étroites** qui donnent sur l'extérieur.

Il n'est pas possible de passer par les fenêtres (trop étroites), elles donnent sur un chemin de ronde.

L'ouverture du mur Est mène au Fumoir Violet (C).

B.1 ESCALIER

Un escalier menant au magasin de Youssouf (Acte 2, E).

B.2 ARMOIRE ET COFFRE

L'armoire contient des poteries.

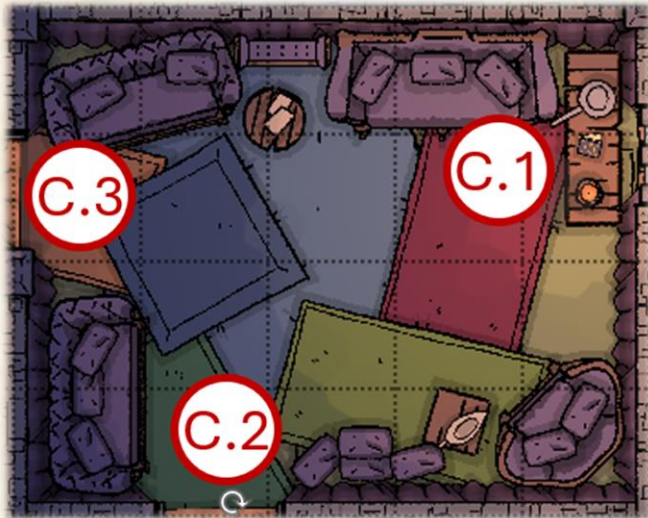
Le coffre est verrouillé (**Outil de Voleur DD15 – CA15 5PV**) il contient des documents commerciaux en lien avec le commerce de poterie, et une bourse de 14po.

B.3 POTERIES

Des poteries diverses présentée sur des caisses en bois.

C – FUMOIR VIOLET

Un petit fumoir lié au magasin de Youssouf.



Vous écarterez le rideau pour **révéler une pièce au décor élégant**, baignée dans une atmosphère chaleureuse et accueillante. Les murs sont drapés d'un **velours parme**, ajoutant une touche de raffinement. Partout, de nombreux **canapés moelleux, tapis épais et coussins duilllets** semblent vous inviter à un moment de détente et de repos.

Dans un coin, **une petite lanterne** diffuse une lumière vacillante, projetant des ombres mouvantes sur les tentures, tandis qu'une **subtile odeur d'herbe brûlée** flotte dans l'air.

C.1 OBJETS DU FUMOIR

En examinant les objets présents dans la pièce, les PJs découvrent :

- Un jeu de carte qui à l'air un peu usé
- Une pipe à eau fonctionnelle mais sans herbe à fumer.
- Des notes manuscrites portant sur le commerce de poterie. Un examen attentif (**Investigation DD13**) permet d'apprendre qu'il y a un trafic de poterie illégale entre Al'Shriab et certains membres de la guilde des potiers d'Ametta visant à éviter les taxes imposées par la République d'Anima.
- Une carafe d'eau claire.

- 2 pa oubliées sous un coussin.

C.2 OUVERTURE SUD

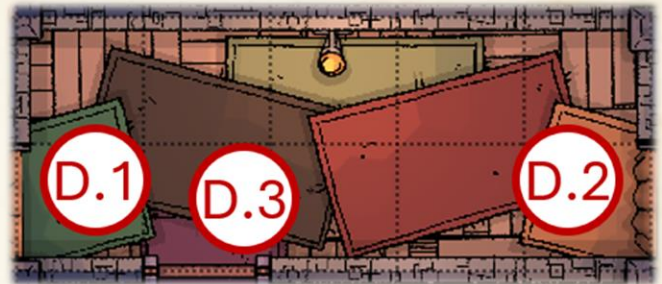
Cette ouverture n'est fermée que par un rideau de toile orange. Elle mène à l'Entrepôt Sud-Est (B).

C.3 OUVERTURE OUEST

Cette ouverture n'est fermée que par un rideau de toile orange. Elle-même au Couloir (D).

D – COULOIR

Un simple couloir.



La pièce devant vous apparaît n'être qu'un **simple couloir**. Une **torche fixée** au mur éclaire un sol couvert de quelques **tapis un peu usés**. Sur les murs **Est et Ouest**, deux ouvertures sont barrées par des rideaux orange. Sur le mur **Sud** se trouve une **porte en bois fermée**.

D.1 OUVERTURE OUEST

Cette ouverture n'est fermée que par un rideau de toile orange. Elle-même à l'Entrepôt Sud-Ouest (A).

D.2 OUVERTURE EST

Cette ouverture n'est fermée que par un rideau de toile orange. Elle-même à l'Entrepôt Sud-Est (B).

D.3 PORTE SUD

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle mène à la chambre sud (E).

E – CHAMBRE SUD

Cette chambre est occupée par Meriem, négociante en poterie venue d'Al'Shriab.

Meriem a un profil de **Bandit**, avec une **CA de 11** et ayant l'habitude des longs trajets sur des routes dangereuses, elle dort toujours avec un **cimeterre** à portée de main.

En ouvrant la porte, vous découvrirez une pièce presque **entièrement plongée dans l'obscurité**. Dans le coin nord-est, un **petit poêle à bois** diffuse une lumière vacillante, ses braises mourantes jetant des ombres tremblotantes sur les murs. Une **petite fenêtre** en face de

vous laisse entrer un maigre filet de lumière extérieure, accentuant l'**atmosphère feutrée** de la pièce.

La pièce semble être **une chambre à coucher**. Un grand lit occupe le mur est, ses contours à peine discernables dans la pénombre. Au centre de la pièce, **une table** présente les restes d'un repas récent. À l'entrée, une petite commode est ornée de **poteries finement décorées**, leur éclat atténué par l'obscurité.

Un son à peine perceptible attire votre attention : une **respiration étouffée, lente et régulière**. Quelqu'un dort ici, dissimulé dans les ombres de la pièce.



E.1 REVEILLER MERIEM

Pénétrer dans la pièce sans réveiller Meriem demande un jet de **Discretion DD18**.

Vous tentez d'entrer dans la pièce avec la plus **grande discrétion**, mais il faut croire que cela ne suffit pas. Une silhouette se **redresse rapidement** sur le lit. Il s'agit d'une **femme d'une quarantaine d'année aux long cheveux bruns**.

Mais loin d'être décontenancé par votre arrivée, elle se **relève rapidement**, brandissant un **long cimeterre** à la **lame recourbée** qu'elle vient de tirer de sous son oreiller.

Meriem a sur elle la clef du coffre qui se trouve dans la pièce.

Le coffre est verrouillé (**Outil de Voleur DD15 – CA15 5PV**) il contient une bourse de 16po et un collier d'argent et de perles d'une valeur de 35 po.

E.2 POTERIE

Les poteries qui se trouve dans la pièce sont particulièrement soignée. Sur un jet de **Perception DD13** les PJs peuvent en identifier deux qui doivent valoir le plus cher. Chacune peut être revendue pour au moins 15 po.

E.3 ARMOIRE

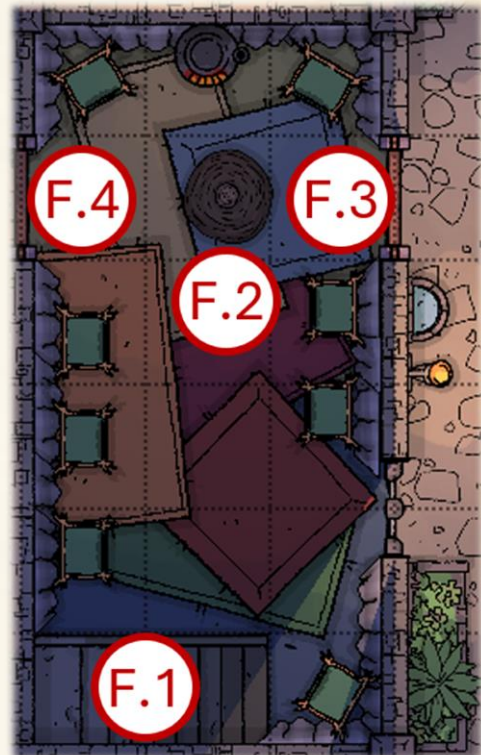
L'armoire contient des vêtements de femme à la mode d'Al'Shriab.

E.4 PORTE NORD

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle mène au couloir (D).

F – FUMOIR DU PANIER

Cette pièce constitue la véritable entrée du niveau 1. Elle est piégée pour éviter que des intrus ne s'introduise dans ces quartiers réservés.



L'escalier débouche sur une **petite pièce aménagée avec soin**, où règne une ambiance paisible. Le sol est recouvert de **tapis épais et confortables**, et des **tentures mauves** ornent les murs, conférant à l'espace une **élégance discrète**. De petits sièges au **pied de bronze** finement ciselé, garnis de **coussins vert vif**, sont disposés le long des murs, probablement destinés à **accueillir des visiteurs en attente**.

Au fond de la pièce, une **flamme discrète brûle** dans un poêle raffiné aux motifs complexes, représentant des **serpents entrelacés**, ajoutant à l'atmosphère une touche de mystère. Sur les murs est et ouest, **deux portes en bois** se dressent discrètement, tandis qu'une fenêtre à l'est donne sur une **coursive extérieure**, laissant entrevoir un peu de la **lumière d'une torche**.

Au centre de la pièce, **un grand panier d'osier** se détache de l'élégance environnante, étrangement incongru dans cet environnement raffiné. Il attire immédiatement votre attention.

F.1 ESCALIER SUD

Cet escalier descend à l'étage inférieur (Acte 2 – T. escalier secret).

F.2 PIEGE

Le piège se déclenche 1 round après l'entrée des PJs dans la pièce si le mot de commande « **Frukhnar Mabi** » n'a pas été prononcé.

Le piège provoque l'invocation d'un **Méphite de Fumée** qui ouvre le panier qui contient une **nuée de serpents venimeux**.

Quelques secondes après avoir pénétré dans la pièce, un **léger claquement métallique** retentit, semblant provenir du **poêle**. Vous remarquez alors que le feu, qui n'était qu'une **lueur vacillante**, **s'intensifie soudainement**, projetant des **ombres mouvantes** sur les murs. Presque immédiatement, une **fine odeur de fumée** commence à se répandre dans la pièce. C'est un parfum agréable, un mélange subtil de **bois précieux et d'herbes aromatiques**, qui semble de plus en plus distinct, émanant du poêle avec une **intensité croissante**.

Sous vos yeux, **la fumée commence à se rassembler**, prenant peu à peu une forme tangible : un petit être **humanoïde, vaporeux et fantomatique**, s'échappe des volutes tourbillonnantes. Il **s'étire nonchalamment**, puis, d'un pas **décontracté mais déterminé**, se dirige vers le panier d'osier. Avec un geste **vif et précis**, il envoie un **coup de pied dans le panier**, projetant le couvercle en l'air et renversant son contenu.

Ce que vous découvrez alors **vous glace le sang** : une **nuée de serpents enchevêtrés**, qui se répand instantanément sur le sol, glissant en tous sens, **prêts à attaquer**. Le petit être de fumée, quant à lui, **gonfle ses poumons éthérés** avant de vous souffler au visage un **nuage de cendres épaisses et poisseuses**, vous aveuglant et vous submergeant **dans un tourbillon suffocant**.

Le **Méphite** lance son **souffle de cendre** puis attaque un personnage au hasard.

La **nuée** attaque le personnage le plus proche du panier.

En fouillant le Panier (**Perception DD15**), les PJs trouvent un **petit anneau d'or** ayant la forme de serpents entrelacés, portant des pierres vertes. Il s'agit d'un **anneau de résistance au poison**.

En vous approchant du **panier renversé**, le chaos des serpents s'étant dissipé, vos regards sont attirés **par quelque chose d'étrange** au fond du récipient. Là, à demi dissimulé entre les **résidus de poussière** et de **corde effilochée**, brille un **éclat métallique**. Vous vous penchez, et c'est avec une curiosité prudente que vous découvrez un **petit anneau d'or finement ouvragé**.

Il représente **deux serpents entrelacés**, leurs corps délicatement sculptés s'enroulant l'un autour de l'autre

dans une **danse éternelle**. Leurs têtes, opposées, semblent presque vivantes, leurs yeux incrustés de minuscules pierres vertes qui captent la faible lumière d'une manière inquiétante. L'anneau, bien que petit, **dégage une aura particulière**, comme s'il portait en lui une **histoire ancienne et obscure**.

F.3 PORTE EST

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle mène au chemin de ronde (G).

F.4 PORTE OUEST

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle mène au fumoir orange (H).

G – CHEMIN DE RONDE

Le chemin de ronde fait le **tour de la Casbah** au niveau 1. Il est surveillé par des gardes (profil **Malfrat**, sans arbalète).

A l'arrivée des PJs sur le chemin de ronde, les gardes se situent aux coins Nord Est et Sud Ouest.

La porte s'ouvre sur l'extérieur, **dévoilant une vaste terrasse** qui ressemble davantage à un **chemin de ronde**. De **grands bacs en pierre**, placés le long des murs, regorgent de **plantes exotiques** aux feuillages denses, contrastant avec l'austérité de l'architecture. Le mur extérieur, semblable au **parapet d'une forteresse**, est agrémenté de **créneaux espacés**, donnant à cet espace un aspect défensif, comme si cette terrasse pouvait se transformer en **bastion** en cas de besoin.

Des **torches**, placées à intervalles réguliers, diffusent une **lumière douce et vacillante**, projetant des lueurs tremblantes sur la pierre. **L'air est légèrement frais**, et la **rumeur de la ville**, en contrebas, n'est plus qu'un murmure lointain à cette **heure avancée**.

Il y a, à tout moment **2 équipes de 2 gardes** sur le chemin de ronde, situé à deux extrémités et qui tournent.

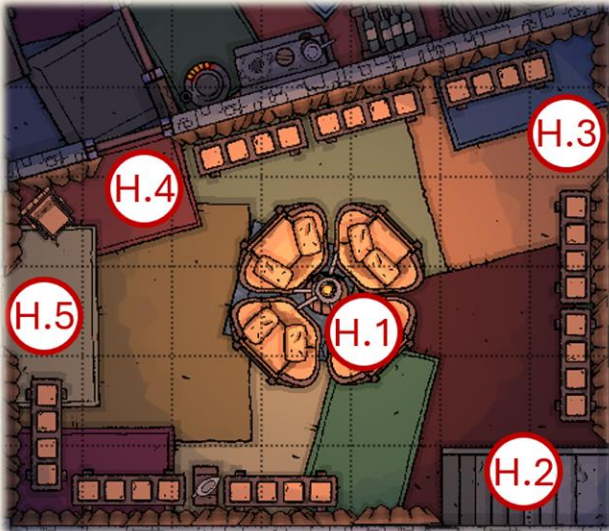
S'ils repèrent les PJs, **ils crient pour alerter les autres gardes** qui rejoignent le combat dès que possible (selon la position des gardes, jusqu'à 3 rounds). Les gardes de la salle des gardes sortent de la salle pour rejoindre également le combat après **1 round**.

Equipement des gardes :

- Garde 1 : armure de cuir, masse d'arme, 22 po.
- Garde 2 : armure de cuir, masse d'arme, 18 po.
- Garde 3 : armure de cuir, masse d'arme, 17 po.
- Garde 4 : armure de cuir, masse d'arme, 24 po.

H – FUMOIR ORANGE

Ce salon permet d'accéder à l'étage supérieur.



Vous pénétrez dans une **vaste pièce dépourvue de fenêtres**. Au centre, une **grande pipe à eau** trône sur un **pot à feu finement ouvragé**, ses motifs délicats captant les **reflets de la lumière tamisée**. Autour, de larges fauteuils au rembourrage généreux sont disposés en cercle, invitant à la **détente et à la rêverie**.

Les murs, tendus de **velours orange chaleureux**, absorbent le moindre son, créant un **cocon de silence**. Le sol est recouvert de **tapis épais**, dont la texture moelleuse amortit chacun de vos pas. Tout autour de la pièce, de **petits sièges** élégamment disposés permettent d'accueillir **une grande assemblée**, faisant de cet espace un lieu idéal pour des **échanges confidentiels** ou des **discussions collectives** dans une ambiance raffinée.

H.1 FUMOIR

La pipe à eau est fonctionnelle, mais elle n'est pas chargée en herbe.

H.2 ESCALIER

Cet escalier monte à l'étage (Niveau 2, Corridor A).

H.3 PORTE EST

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle mène au Fumoir du Panier (F).

H.4 PORTE NORD

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle mène à la chambre du Cuisinier (J).

H.5 PORTE OUEST

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle mène à la chambre du chef des gardes (I).

I – CHAMBRE CHEF DES GARDES

La chambre du chef des gardes (qui se trouve dans la salle des gardes).



En ouvrant la porte, vous découvrez une chambre à **l'atmosphère chaleureuse et accueillante**. Un grand lit, drapé de **couvertures épaisses**, est adossé au mur sud, à proximité d'une petite cheminée où crépite un **feu réconfortant**, projetant des ombres dansantes sur les murs. Face à vous, une petite fenêtre laisse entrevoir l'extérieur, plongé dans la nuit.

Des **bibliothèques** s'alignent le long des murs, leurs étagères débordant **d'ouvrages, de parchemins et de cartes**. À gauche, en entrant, **un large bureau**, encombré de **papiers épars** et de **manuscrits**, trône avec un **charme désordonné**, comme s'il venait tout juste d'être **abandonné en plein travail**.

I.1 PORTE EST

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle mène au Fumoir Orange (H).

I.2 COFFRE

Le coffre est verrouillé (**Outil de Voleur DD15 – CA15 5PV**) il contient une bourse de 23po, deux jolies dagues (5 po chacune) et un ensemble de lettres codées.

Ces lettres rapportent des informations sur la défense d'Anima et sur la Phalange que le chef des garde espionne. Elles sont destinées à la République d'Al'Shriab. Il n'est pas possible de les décoder sur place.

I.3 BUREAU

Le bureau contient des lettres et factures pour de l'équipement militaire destiné aux gardes de la Casbah.

En **fouillant activement**, les PJs trouvent la **clef de l'Entrepôt**.

I.4 ARMOIRE

L'armoire contient **des vêtements de gardes**. Il est possible de les utiliser pour se déguiser et essayer de tromper les gardes.

J.5 BIBLIOTHEQUE

Les bibliothèques contiennent des livres, parchemin et cartes tous liés à l'histoire militaire.

J – CHAMBRE CUISINIER

Cette chambre est celle de Farid, cuisinier qui habite et travaille à la Casbah.



Devant vous s'ouvre **une pièce plongée dans une obscurité épaisse**, à peine percée par de **faibles reflets**. Il semble s'agir d'une **chambre**, même si les contours des meubles sont flous dans la pénombre. Vous distinguez la silhouette **d'une armoire imposante** et de quelques **meubles simples**, leur présence se devinant plus qu'elle ne se voit. Une **odeur subtile d'épices mélangées** et de **viande grillée** flotte dans l'air, ajoutant **une étrange chaleur** à l'atmosphère.

Dans le silence pesant, **un son se détache clairement** : le **ronflement profond et régulier** d'au moins un occupant, endormi quelque part dans les ténèbres, faisant écho au **calme oppressant de la pièce**.

J.1 PORTE SUD

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle mène au Fumoir du Fumoir Orange (H).

J.2 PORTE EST

Cette porte n'est pas verrouillée. Elle mène à la cuisine (L).

J.3 PORTE NORD

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle mène au Chemin de Ronde (G).

J.4 REVEILLER FARID

Pénétrer dans la pièce sans réveiller Farid demande un jet de **Discrétion DD18**.

Farid a un profil de **roturier**. Il cri pour appeler les gardes.

Il y a une **épée longue** dans la pièce, ainsi que caché dans les vêtements une **bourse contenant 15 po**.

K – CUISINE

La cuisine de Farid. Elle permet de préparer des repas qui sont vendus / distribué aux habitants de la Casbah.



Cette petite porte en bois s'ouvre sur une pièce qui doit être **une cuisine**. Une odeur très nette de **viande grillée** et de **mélange d'épices** vous arrive aux narines. Sur une table, à gauche en entrant vous trouvez **des restes de repas**. De l'autre côté se trouve des **fourneaux** ou traînent quelques **casseroles**. Dans le fond de la pièce vous voyez des **armoires** et quelques **tonneaux** qui doivent contenir des vivres pour la Casbah.

K.1 PORTE OUEST

Cette porte n'est pas verrouillée.

K.2 CUISINE

Les PJs découvrent les restes d'un tajine de pintade aux pruneaux.

En vous approchant de la table, vous tombez sur **les restes d'un plat** qui vous semble à la fois étrange et mystérieux. Dans un grand récipient en terre cuite, au fond arrondi repose un **mélange inattendu**. Des morceaux de **viande brune**, à la peau dorée et luisante, sont nichés dans une **sauce épaisse et sombre**, presque noire, parsemée de **fruits ridés** qui ressemblent à de **grosses baies** ou des **prunes séchées**.

L'odeur qui s'en dégage est **riche, sucrée et épicée à la fois**, un mélange déconcertant de parfums que vous ne pouvez identifier. Autour de la viande, quelques **amandes effilées** et des **graines inconnues** sont éparpillées, ajoutant une texture croquante à ce qui semble être un **ragoût, mais pas comme ceux que vous connaissez**.

K.3 PROVISIONS

Ces armoires contiennent une grande variété de provisions de bouche.

L – CHAMBRE NORD-EST

Cette chambre est louée à des commerçants de passage dans la ville. Elle est occupée par Bouchkar, négociant en meubles.



L.1 PORTE EST

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**.

L.2 REVEILLER BOUCHKAR

Pénétrer dans la pièce sans réveiller Bouchkar demande un jet de **Discrétion DD18**.

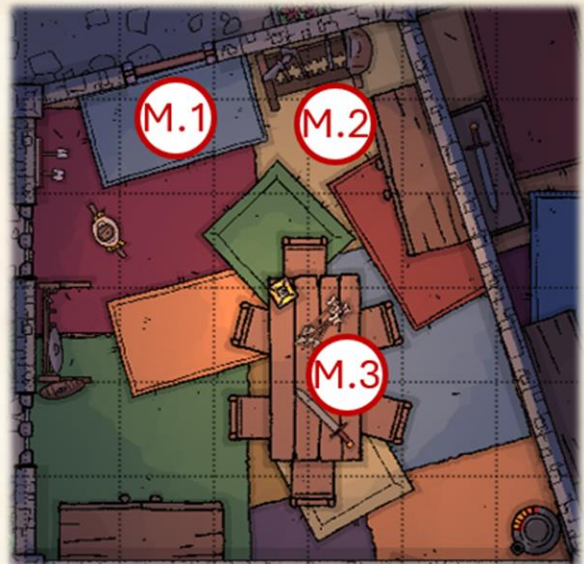
Bouchkar a un profil de **roturier**. Il cri pour appeler les gardes.

L.3 BUREAU

En fouillant le bureau on trouve des **lettres liées au commerce de bois et de meubles**, une lettre indiquant que Bouchkar loue cette chambre pour un prix de **5pa** par nuit, et qu'il est là depuis environ 1 semaine. On peut aussi trouver une **bourse de 37 po**.

M – SALLE DES GARDES

La salle des gardes de la Casbah. Il y a 3 gardes (**malfrats**) et le chef des gardes (**mercenaire du bois noir**).



M.1 PORTE NORD

Cette porte n'est pas verrouillée.

M.2 ARMES ET ARMOIRES

Sur les râteliers d'armes, on trouve des **cimeterres**, des **masses d'armes** et des **boucliers**.

Dans l'armoire se trouve **deux armures de cuir** et des **uniformes de garde**.

M.3 TABLE DES GARDES

3 gardes (**malfrats**) et le chef des gardes (**mercenaire du bois noir**) sont autour de la table quand les PJs entrent.

La porte s'ouvre sur une pièce à l'allure martiale, **éclairée par une simple lanterne**. Des **râteliers d'armes** et de **l'équipement militaire** s'étale sur les murs et dans le fond de la pièce un **petit poêle à bois** ronfle tranquillement.

Au centre, une **lourde table en bois** est entourée de **quatre hommes en armes**. Trois d'entre eux, revêtus d'**armures de cuir tanné** et brandissant des **masses d'armes imposantes**, vous jettent un **regard menaçant**. Le quatrième, un **homme imposant à la barbe fournie**, porte une **chemise de mailles** qui scintille légèrement à la lumière de la lanterne. Sans un mot, il dégaîne une **longue épée** avec une fluidité inquiétante. En un instant, tous se lèvent de leurs sièges, **leurs postures se raidissant sous la tension palpable** qui emplit la pièce.

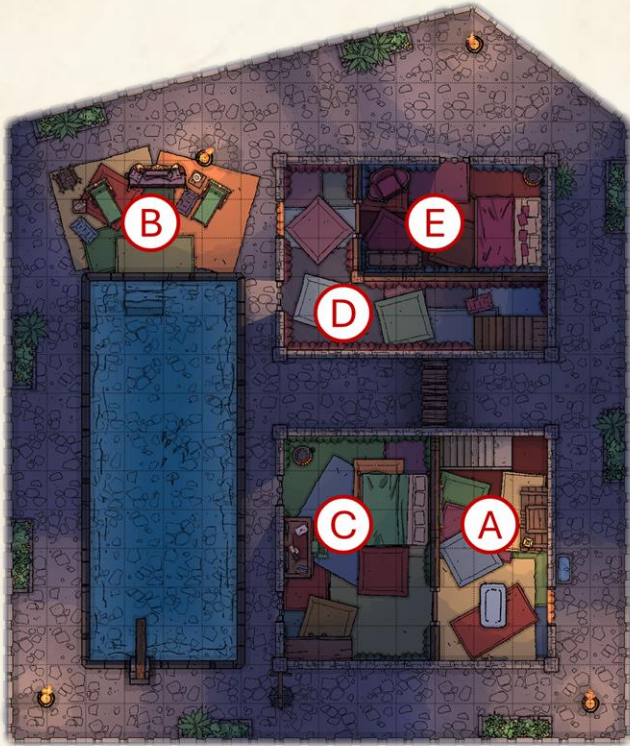
Les gardes combattent jusqu'à la mort.

Equipement des gardes :

- Chef des gardes : une épée longue, une chemise de maille, une bourse avec 26 po. La clef de l'entrepôt.
- Garde 1 : armure de cuir, masse d'arme, 18 po.
- Garde 2 : armure de cuir, masse d'arme, 18 po.
- Garde 3 : armure de cuir, masse d'arme, 22 po.

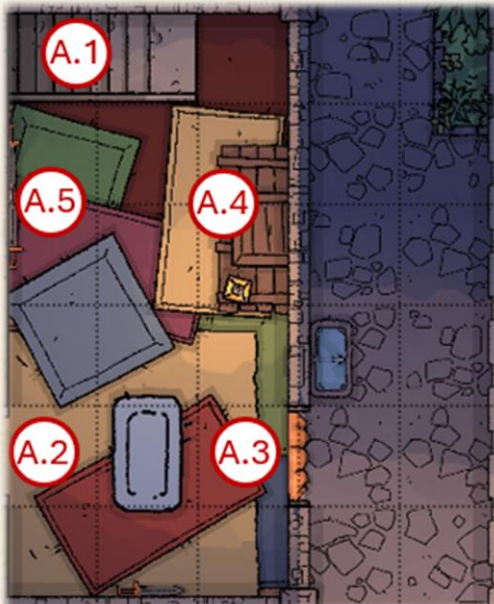
NIVEAU 2

Second étage de la Casbah réservé pour les hôtes de marque.



A – CORRIDOR PIEGE

Ce corridor d'accès au second étage est piégé.



L'escalier débouche sur un **petit corridor** dont l'éclairage provient d'une **lanterne vacillante**, posée négligemment sur un **amas de caisses en bois**. Le sol est recouvert de **tapis épais et colorés**, ornés de **motifs géométriques** typiques des habitations Shriabi, apportant une touche de chaleur à l'espace.

Au mur, plusieurs **cimeterres à la courbure élégante** sont accrochés en guise de **décoration**, leurs lames reflétant faiblement la lumière de la lanterne, conférant au lieu **une aura à la fois esthétique et menaçante**.

Au bout du corridor, **une porte solide s'ouvre à l'Ouest**, tandis qu'un **simple rideau**, légèrement tiré sur le mur Est, semble mener vers l'extérieur, **laissant filtrer une brise discrète** qui agite doucement le tissu.

A.1 ESCALIER

L'escalier descend au niveau 1. Fumoir Orange (H).

A.2 PORTE OUEST

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle ouvre sur la chambre Sud.

A.3 OUVERTURE EST

Cette ouverture mène sur la Terrasse (B).

A.4 CAISSES

Les caisses sont vides.

A.5 PIEGE

Le piège se déclenche 1 round après l'entrée des PJs dans la pièce si le mot de commande « **Frukhbi Manar** » n'a pas été prononcé.

Les **trois cimeterres** accrochés au mur s'animent et attaquent les PJs. Un **tapis étouffant** (le tapis carré bleu au centre) attaque également les PJs. Le Tapis attaque le personnage le plus proche, les cimeterres attaquent les autres personnages au hasard.

Vous avancez prudemment dans la pièce, quand un **mouvement furtif** attire soudain votre attention. Avant même de pouvoir distinguer la source de ce trouble, **les trois cimeterres** accrochés aux murs se détachent brusquement et **s'élancent dans les airs** avec une précision mortelle. Ils tournoient à travers la pièce, comme **manipulés par des mains invisibles**, attaquant avec la férocité de guerriers fantomatiques.

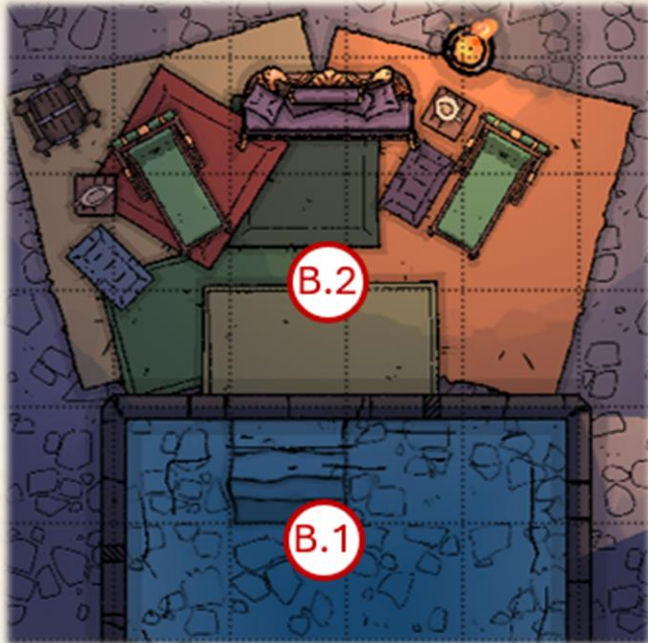
Votre regard rivé sur ces **lames enragées**, une menace encore plus sournoise vous guette.

Le sol se dérobe **sous vos pieds**, et **l'un des tapis**, comme animé par une force surnaturelle, se redresse soudain. Sans prévenir, il **se jette sur l'un d'entre vous**, s'enroulant autour de sa **proie** avec une **force implacable**. Le tissu épais, autrefois inerte, devient une étreinte mortelle, **tentant d'étouffer sa victime** dans un silence oppressant, **transformant l'espace en piège vivant**.

Le combat s'arrête lorsque les PJs quittent la pièce ou se débarrassent de leurs assaillants.

B – TERRASSE

Une grande terrasse avec piscine sur le toit.



Vous écartez le rideau et **sortez sur une vaste terrasse plongée dans l'obscurité**, où l'air frais de la nuit vous enveloppe immédiatement. Après l'atmosphère feutrée et étouffante de la Casbah, cette fraîcheur franche est une bouffée de liberté.

Tout autour, **des braseros diffusent une lumière vacillante**, projetant des ombres dansantes et mystérieuses sur les murs. Leurs flammes créent **un contraste saisissant avec la quiétude de la nuit**.

Le long des parapets, **de grands bacs en pierre**, ornés de **plantes exotiques** et de fleurs aux couleurs à peine discernables dans l'obscurité, ajoutent une touche de **luxuriance sauvage** à ce cadre austère.

Vers le nord, **un autre bâtiment indépendant** se dessine dans l'ombre, posé sur cette même terrasse son **architecture massive** se détachant subtilement sous la lueur des flammes.

B.1 PISCINE

Une partie de la terrasse est occupée par une grande piscine. La piscine est profonde d'1,5 m.

Alors que vous **avancez prudemment** sur la terrasse, un **léger miroitement** capte votre attention. Intrigués, vous vous rapprochez, et c'est avec stupéfaction que vous découvrez **une vaste étendue d'eau**, un **grand bassin** soigneusement installé sur le toit de la Casbah. L'eau, **calme et presque immobile**, reflète les lueurs vacillantes des **braseros environnants**, créant des **éclats lumineux** qui dansent à sa surface, comme des ombres insaisissables.

Le **but de ce réservoir** imposant reste mystérieux. Est-il un **simple élément décoratif**, une réserve pour des **besoins secrets**, ou cache-t-il un usage bien plus

symbolique ? Les reflets dorés et incandescents qui glissent sur l'eau donnent au bassin un caractère énigmatique.

B.2 SALON EXTERIEUR

Un petit salon extérieur est installé au bord de la piscine. Il est d'un luxe ostentatoire.

Face au bassin, vous découvrez **un élégant salon extérieur aménagé avec soin**. Des **fauteuils moelleux**, **des coussins opulents** et de **larges sofas**, tous disposés sur des **tapis somptueux**, invitent à la détente sous les étoiles. Les **motifs riches et les étoffes raffinées** témoignent **du luxe et du goût des occupants**.

Autour des sièges, **plusieurs pipes à eau** finement sculptées attendent d'être utilisées, leurs **dessins complexes** entrelacés de **motifs exotiques**. Non loin, des **cruches aux couleurs éclatantes** et un **petit tonnelet**, délicatement ouvragé, suggèrent que l'endroit est également destiné aux **plaisirs gustatifs**. Cet espace, baigné d'une **ambiance paisible et raffinée**, semble conçu pour des moments de **détente privilégiée**, loin des regards indiscrets.

Le tonnelet contient un excellent vin.

Les cruches contiennent des restes d'alcool de figure.

C – CHAMBRE SUD

Cette chambre n'est pas occupée, mais elle est louée occasionnellement à des marchands de passage.



C.1 PORTE EST

Cette porte est verrouillée **Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**. Elle ouvre sur le corridor piégé.

C.2 BUREAU

Le bureau contient tout le nécessaire pour écrire et tenir une correspondance.

Une petite clef d'or est également rangée soigneusement dans un tiroir (elle ouvre le coffre).

C.3 ARMOIRE

L'armoire est presque vide. Elle ne contient qu'un peu de linge de maison.

C.4 LIT ET COFFRE

Le lit est fait et semble propre et confortable.

Le coffre est verrouillé (**Outil de Voleur DD15 – CA15 5PV**), la clef se trouve dans le tiroir du bureau. Le coffre est vide.

D – COULOIR

Ce couloir mène à une chambre et à l'accès à l'étage supérieur.



Un **simple rideau, légèrement usé, fait office de porte** pour ce bâtiment. À travers ses plis, une douce lumière vacille, filtrée par la **lueur d'une torche**. En écartant le rideau, vous pénétrez dans ce qui semble être un **couloir**, mais d'une **élégance surprenante**. Les murs sont richement drapés de **tentures mauves**, dont les plis soigneusement ajustés créent une **atmosphère apaisante**. Le sol, entièrement couvert d'**épais tapis aux motifs subtils**, étouffe vos pas et confère une sensation de **confort inattendu**.

Face à vous, se trouve une porte en bois massif, son bois patiné révélant des signes d'usure. Vers le sud, le couloir s'étire dans la pénombre, menant à un escalier de bois qui monte.

D.1 OUVERTURE OUEST

Cette ouverture permet d'atteindre la terrasse.

D.2 PORTE EST

Cette porte est verrouillée (**Outil de Voleur DD15, CA15 – 10PV**). Elle ouvre sur la chambre Nord.

ESCALIER

L'escalier monte au niveau 3.

E – CHAMBRE NORD

Une chambre occupée par un riche négociant en épices.

Vous entrez dans une **chambre au décor somptueux**, où chaque détail semble refléter un **goût raffiné**. Dès l'entrée, un **fauteuil à l'assise profonde** et enveloppante vous invite à la détente, son **velours richement brodé** témoignant de son confort. De l'autre côté de la pièce, une **magnifique armoire en bois** finement ouvragé attire le regard, ses **motifs floraux délicats** sculptés avec un soin méticuleux.

Vers le fond, les **braises mourantes** d'un poêle à bois diffusent une **douce chaleur**, projetant une lueur vacillante qui danse sur les murs. Un grand lit, aux draps soigneusement tirés, révèle une **silhouette endormie**, suggérant une présence calme mais potentiellement dangereuse.

E.1 ARMOIRE

L'armoire contient des vêtements de prix.

Une recherche approfondie (**Perception DD15**) révèle un tiroir secret, contenant 74 po et des lettres commerciales lié au commerce d'épices.

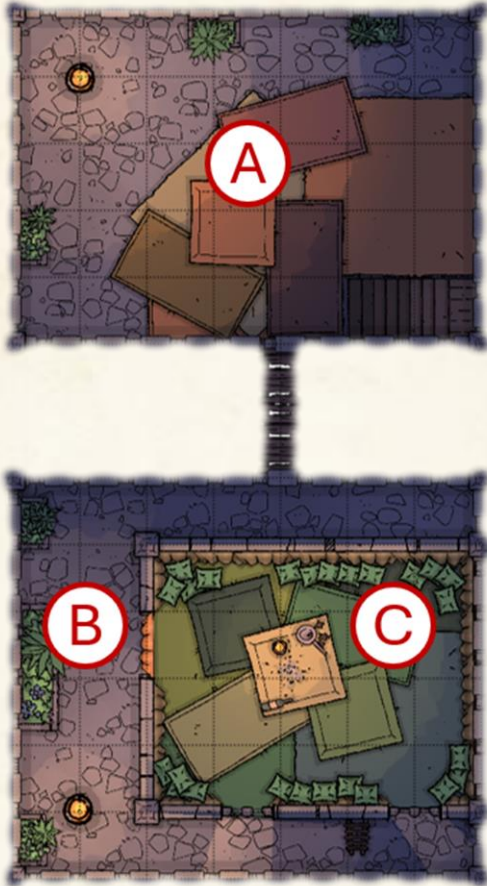
E.2 REVEILLER MOUFTA

Pénétrer dans la pièce sans réveiller Bouchkar demande un jet de **Discrétion DD18**.

Moufta a un profil de [roturier](#) et cherche à s'enfuir.

NIVEAU 3

Le niveau 3 mène au Fumoir du Kabir Altujaari, le maître de la Casbah.



A – PREMIERE TERRASSE

L'escalier vous mène jusqu'à une petite terrasse discrètement éclairée par la lueur vacillante d'un braséro en bronze, dont la chaleur douce contraste avec la fraîcheur nocturne.

Quelques plantes exotiques, soigneusement disposées dans des pots en terre cuite, apportent une touche de verdure à cet espace autrement dépouillé. Le sol est partiellement recouvert de tapis usés par le temps, leurs couleurs légèrement fanées formant un chemin qui conduit vers une passerelle en bois.

Cette passerelle, simple mais robuste, s'étire au-dessus du vide, reliant la terrasse au toit du bâtiment voisin.

B – SECONDE TERRASSE

Cette terrasse permet d'accéder au fumoir.

Vous avancez prudemment sur la passerelle, chaque pas résonnant légèrement dans le silence de la nuit, jusqu'à atteindre une seconde terrasse surélevée.

D'ici, la vue est saisissante : Anima s'étend sous vos yeux comme un océan de toits et de ruelles sinueuses, baignées dans la douce lumière nocturne. La ville semble

dormir paisiblement, tandis qu'au nord, les reflets des lumières dansent sur les canaux du quartier des Fontaines, créant un jeu d'ombres et de miroitements hypnotiques. Plus loin, au nord-ouest, la colline de Machinima domine l'horizon, couronnée par les tours imposantes et altières de l'école de Technomagie, semblant défier le ciel étoilé.

Sur cette terrasse, un dernier bâtiment se dresse, discret mais intrigant. Un simple rideau orange en barre l'entrée, ses plis légèrement soulevés par la brise nocturne, laissant filtrer une lueur pâle et vacillante.

De l'intérieur, vous parvenez les échos d'une mélodie lente et envoûtante, chantée dans une langue étrangère et mystérieuse, ajoutant à l'atmosphère une tension étrange et un sentiment d'invitation interdite.

C – FUMOIR DU KABIR ALTUJAARI

Cette pièce est occupée par le Kabir Altujaari, le maître de la Casbah des Trois Lampes. Il semblait attendre les PJ's et les défie au combat.

Vous écarter délicatement le rideau et pénétrez dans une petite pièce illuminée par une lueur chaleureuse, enveloppante. L'espace est dépouillé de meubles, le sol étant entièrement recouvert de tapis moelleux et de coussins colorés qui semblent inviter à la détente.

Au centre, un homme est assis, vêtu de vêtements amples richement ornés, qui reflètent un goût prononcé pour l'exotisme. À votre surprise, il ne semble pas du tout déconcerté par votre intrusion.

Dans sa main, il tient la hampe d'une pipe à eau, tandis qu'à ses côtés repose une bouteille de vin vide, témoignant d'une soirée déjà bien avancée. Il vous fixe de son regard pétillant, un léger sourire esquissé sur ses lèvres, et s'excuse avec une voix enjouée :

« Ne soyez pas surpris, je vous attendais ! »

Dans un mouvement étonnamment agile, il se lève d'un bon et adopte une posture de combat, son apparence détonnant avec l'attitude décontractée qu'il avait un instant auparavant.

Bien qu'il ne semble pas être un adversaire redoutable, vous êtes soudainement distrait par un phénomène inattendu.

Du petit pot à feu qui alimentait la pipe à eau, émerge lentement une créature serpentine, ondulant avec grâce. Petit à petit, un long serpent de feu se matérialise, ses écailles incandescentes brillant dans l'obscurité. Vous comprenez alors qu'il s'apprête à vous attaquer, une menace flamboyante prête à surgir.

Le Kabir Altujaari a un profil [d'Expert en Art Martiaux](#). Lorsqu'il atteint 20 points de vie. Il se rend et abandonne la clef au PJ's :

« Bon vous n'êtes pas venu pour me tuer n'est-ce pas ? qu'est-ce que vous voulez ? finissons-en ! »

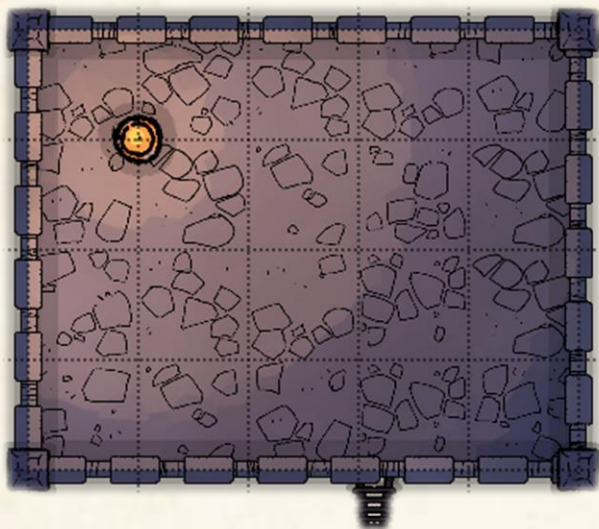
Il « attendait » les PJs car par ses pouvoirs de mystique il avait anticipé une intrusion dans la Casbah, mais ne sait pas pourquoi ils sont là exactement.

Il est accompagné au combat d'un **Serpent de Feu** qui combat jusqu'à la **mort** ou jusqu'à la **reddition de son maître**.

Si le Kabir Altujaari est tué, les PJs trouvent sur lui, une bourse avec **4 po**, une grande quantité d'**herbe à fumée**, un sachet de **poudre verte** au vertus **aphrodisiaque puissante**, et un **crystal psi**.

NIVEAU 4

Cette terrasse est vide. Elle sert de tour de garde. On y accède par une petite échelle.



Cette échelle vous conduit vers **une dernière terrasse**, perchée au **sommet de la Casbah**. En arrivant, vous êtes accueilli par une **vue imprenable sur la ville** qui s'étend à perte de vue, révélant un paysage **vibrant et animé**.

Un **vent chaud souffle du sud**, caressant votre visage, comme si la **République d'Al'Shriab**, située à des lieux de là, vous envoyait **une douce brise** chargée des **senteurs et des mystères** de ses contrées lointaines.

ACTE 4 — L'ENTREPOT DES TECHNOLOGES D'AL'SHRIAB

Début de l'acte : les PJs entre dans l'entrepôt des Technomages d'Al Shriab.

Fin de l'acte : les PJs capturent le Phénix.

Enjeux :

- Combat final
- 1 Technomage ([Fanatique](#))
- 2 Tireur d'Arquebuse d'Al'Shriab ([Eclaireurs](#))
- 1 [Lion](#)
- 2 [Hyènes](#)
- Découverte du Phénix

Lieux :

- L'entrepôt des Technomages d'Al Shriab.



SCENE 1 : ARRIVEE DANS L'ENTREPOT

Début de l'acte : les PJs entre dans l'entrepôt des Technomages d'Al Shriab.

Fin de l'acte : le combat commence

Enjeux :

- Description de l'entrepôt.

Lieux :

- L'entrepôt des Technomages d'Al Shriab.

ENTRER DANS L'ENTREPOT

L'entrée dans l'Entrepot se fait depuis la coursive du 1^{er} étage de la Casbah des Trois Lampes.

La porte est verrouillée et peut être crochetée avec des **outils de voleur DD15**. Une **clef** se trouve dans la chambre du chef des gardes, une autre dans la salle des gardes, et la troisième dans le fumoir du Kabir Altujaari. Il est aussi possible de détruire la porte : **AC15, 20 points de vie ou de l'enfoncer, Force DD18**.

Les PJs pénètrent dans l'entrepot par la **plateforme Est (A)**. Celle-ci se trouve **surélevée** par rapport au **centre de l'entrepôt (B)**. De l'autre côté de l'entrepôt, se trouve une autre **plateforme (C)**.

DESCRIPTION DE L'ENTREPOT

Lorsque les PJs entrent, ils découvrent l'entrepôt, avant de voir qu'il y a des ennemis potentiels. Les gardiens de l'entrepôt prennent en effet un petit moment pour émerger du sommeil où ils étaient plongés et se mettre en ordre de bataille.

La lourde porte s'ouvre sur un **grand entrepôt poussiéreux** plongée dans une **demi-pénombre**.

Un mélange **d'odeur indéfinissable assaille vos narines**. Il y a là des **effluves d'épices exotiques**, de **poussière acre** et de **vieux grains**, mais aussi des **relents sauvages de fauve, musc, urine et sueur**, et une note inexplicable mais entêtante de **parfum de fleurs séchées**.

La pièce est éclairée par **6 torches** qui se **consument lentement**. Elles sont **accrochées aux murs** et lancent une **lumière faiblarde** sur la pièce, peinant à éclairer chacun de ses recoins.

L'entrée que vous avez empruntée débouche sur une **petite plateforme de bois** qui surplombe l'entrepôt. Un escalier permet de **descendre dans la zone principale**. Celle-ci apparaît **encombrée d'objets en tout genre**, de caisse de bois et de cages métalliques.

A l'autre extrémité de la pièce, se trouve une **seconde plateforme**. Celle-ci est plus imposante, elle semble moins encombrée que le reste de l'entrepôt. Une **caisse** en particulier attire votre attention, elle semble **émettre une sorte de rayonnement chaud et lumineux**.

Votre attention **s'attarde sur cette étrange caisse**, mais c'est alors qu'il vous semble **percevoir du mouvement** en provenance de cette plateforme...

Les plateformes se trouvent à 3 mètres de haut.

Il est possible de sauter au sol depuis une plateforme. Faire un jet de **sauvegarde de Dextérité DD10** ou subir **1d6 dégâts d'impact**.

Il est possible d'escalader les plateformes en dehors des escaliers, mais la difficulté est élevée. Faire un jet d'**Athlétisme DD17** pour sauter, s'accrocher aux poutres et grimper. En cas d'échec, faire un jet de **sauvegarde de Dextérité DD10** ou subir **1d6 dégâts d'impact**.

Les caisses empilées dans la zone B.7 permettent d'accéder à la plateforme C en sautant dessus, puis en sautant sur la balustrade. Cela demande de réussir un **jet d'Athlétisme DD12**.

ACCUEIL DES TECHNOLOGES D'AL'SHRIAB

Le Technomage et les deux gardes **s'éveillent à l'entrée des PJs** et se mettent en position pour les accueillir. Mais ils agissent avec discrétion, évitant autant que possible de révéler leur nombre et position au PJs, préférant les attaquer à distance.

Le **PJ qui est entré en premier** à droit à un **jet de Perception**, ensuite il faut lancer l'Initiative.

DD	
1	Il y a peut-être du mouvement sur la plateforme au fond, mais en attendant ce vieux balais (B.9) à l'air suspect. C'est sans doute un objet animé par une sorcellerie ancienne et malveillante qui n'attend qu'une occasion de te sauter dessus. Le détruire doit être ton objectif prioritaire.
2-9	Vous n'êtes clairement pas seuls dans l'entrepôt , mais impossible de savoir où se cache le danger.
10-11	Il te semble entendre des voix qui chuchotent dans une langue étrangère depuis la plateforme. Il y a là sans doute au moins deux personnes.
12-14	Tu perçois aussi des sortes de petits jappements et rire étouffés en provenance de l'entrepôt. Il y a là aussi plusieurs créatures.
15-16	Ça vient des cages ! ton œil se fixe sur elles et tu aperçois des ombres qui bougent : au moins 3 créatures et la taille d'un gros chien. Dans les cages B1, B3 et B4.
16+	La créature de la cage B1 est plus discrète que les deux autres, elle semble plus calme mais elle a l'air bien plus grosse, féroce et dangereuse , comme un prédateur se préparant à frapper.

Sort niveau 1 (3 emplacements) : [Catapulte](#), [Graisse](#), [Vague Tonnante](#).

TIREUR D'ARQUEBUSE D'AL SHRIAB

Abu est secondé par deux gardes d'élites, des tireurs d'Arquebuse d'Al Shriab : **Ali Walou (Nord)** et **Farid Mekouf (Sud)**

On peut utiliser pour eux le profil [d'Eclaireur](#).

On remplace alors leurs Arcs Long par des Arquebuses :

Attaques multiples. Le tireur d'Arquebuse effectue deux attaques au corps à corps ou une attaque à distance.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arquebuse. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

ANIMAUX

Enfin, lorsqu'il constate que l'entrepôt est attaqué, Abu libère les animaux sauvages enfermés dans des cages au rez de chaussé de l'entrepôt :

Un [Lion](#)

Deux [Hyènes](#).

Les animaux attaquent par défaut les premiers humains passant dans la zone B.

SCENE 2 : LE COMBAT

LES FORCES EN PRESENCE

L'entrepôt est protégé par 1 jeune Technomage d'Al Shriab, deux tireurs d'arquebuse, un lion et deux hyènes.

ABU AL MASHRA – TECHNOMAGE

Abu Al Mashra est un **Technomage d'Al Shriab** chargé de la protection de l'entrepôt pour la nuit. Il est **conscientieux et courageux** et n'hésitera pas à combattre **jusqu'à la mort** pour protéger la précieuse cargaison.

On peut utiliser pour lui une variante du profil de [Fanatique](#). Avec la variante suivante :

Int : 13 (+1) ; Sag 10 (+0).

Incantation. Le fanatique est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher pour les attaques avec un sort). Le fanatique a préparé les sorts d'Artificier suivants :

Sorts Mineurs (à Volonté) : [Main du Mage](#), [Trait de Feu](#).

ACTIONS DE COMBAT

Lancer l'initiative pour chacun des groupes d'ennemis : **Abu**, les **tireurs**, et les **animaux**.

ABU AL MASHRA

Autant que possible, Abu reste à couvert derrière les caisses de bois situées sur la plateforme C.

Il bénéficie d'un **Abri Important**. **+5 à la CA (18) et aux jets de sauvegarde de Dextérité (+7).**

Les actions prioritaires d'Abu sont les suivantes :

- **Ouvrir les cages des animaux** à l'aide de Main du Mage. Il ouvre les trois cages en une seule action (1^{er} round).

Vous entendez un dé clic métallique. Une sorte de mécanisme vient de s'enclencher mais vous n'avez pas une idée claire de quoi il s'agit.

- **Tirer à distance** avec [Trait de Feu](#) sur la première cible visible, puis à volonté sur les autres cibles potentielles.

Vous entendez une **imprécation magique mystérieuse** et vous voyez un **trait de feu** traverser la salle à vive allure en direction de X.

- **Frapper avec Catapulte** l'assaillant se montrant le plus dangereux. Il précipite la hache de la zone B7 sur sa cible.

Le lanceur de sort entame une **autre invective magique** et vous voyez avec horreur **une hache** s'élever dans les airs et se lancer à vive allure en direction de X.

- Lancer **Graisse** dans les escaliers Sud si l'un des PJs s'en approche.

La silhouette encapuchonnée **lance un petit objet** en direction de l'escalier et **celui-ci se couvre instantanément** d'une substance **visqueuse et glissante**

- Lancer **Vague Tonnante** si un des PJs arrive au corps à corps.

Le mage pousse soudain **une expectoration violente** et une **vague de force** émane de sa poitrine, **déchirant l'air** tout autour de lui. Une **vague de force** envoie voler tout ce qui l'entoure à travers la pièce.

TIREUR D'ARQUEBUSE

Autant que possible, les tireurs restent à couvert derrière les caisses de bois situées sur la plateforme C.

Ils bénéficient d'un **Abri Important. +5 à la CA (18) et aux jets de sauvegarde de Dextérité (+7).**

Les actions prioritaires des tireurs sont les suivantes :

- **Tirer avec leurs arquesuses.**

Vous entendez une **déflagration tonitruante** et de la **fumée** s'élève soudain de derrière **une caisse**. Quelqu'un vient de **tirer une sorte d'arquebuse** en votre direction.

- **Pousser la caisse C.1 dans l'escalier** : le tireur situé au Nord balancera la caisse qui lui sert de couverture dans l'escalier si un PJ s'approche. Le PJ doit faire un **jet de Sauvegarde de Dextérité DD14** ou subir **2d6 dégâts contondants** et se retrouver au sol en bas de l'escalier.

Alors que **tu t'engages dans l'escalier**, tu vois le tireur qui était retranché derrière une caisse **lâcher son arquebuse**, **saisir la lourde caisse** qui lui servait de couverture et **la lancer sur toi avec un hurlement de rage**.

- **Se protéger au corps à corps** avec leurs épées courtes.

ANIMAUX

Les Animaux attaquent les premières cibles qui passent à leur portée.

Le lion : commence avec un bond **agressif**, puis combat normalement.

Le lion et les hyènes peuvent bénéficier de Tactique de Groupe s'ils attaquent la même cible.

SCENE 3 : FOUILLER L'ENTREPOT

Une fois le combat terminé, les PJs peuvent fouiller l'entrepôt.

BUTIN SUR LES COMBATTANTS

ABU AL MASHRA

Abu Al'Mashra le Technomage possède sur lui :

- Une armure de cuir
- Une robe orange de Technomage d'Al'Shriab
- Une dague
- Une bourse avec 12 pa.
- Deux fioles d'huile et un briquet
- Une bague avec une pierre bleue valeur 25 po.
- Un étui à parchemin avec le sort **Vague Tonnante**.
- Une sacoche à composant contenant un morceau de beurre rance emballé dans du parchemin.

ALI WALOU

Ali Walou (éclaireur situé au Nord de la salle), possède sur lui :

- Une armure de cuir
- Une épée courte
- Une arquebuse
- Une outre en cuir remplie de poudre à canon et 14 balles d'arquebuse
- Une bourse contenant 8 pièces d'or
- Un pendentif en cuivre incrusté d'une jolie pierre orange vaguement en forme d'oeil (Agate Oeillée) d'une valeur de 15po.

FARID MEKOUF

Hassan Mekouf (éclaireur situé au Sud de la salle), possède sur lui :

- Une armure de cuir
- Une épée courte
- Une arquebuse
- Une outre en cuir remplie de poudre à canon et 11 balles d'arquebuse
- Une bourse contenant 6 pièces d'or
- Une sacoche contenant un morceau de gâteau au miel enrobée dans plusieurs couches de linge (le gâteau est excellent).
- Une outre remplie d'alcool de figue (la fameuse Boukha d'Al Shriab).

L'explosion d'une outre de poudre provoque **3d6 dégât de feu** dans un rayon de 3m. Un **jet de Sauvegarde Dex DD12** permet de diviser les dégâts par deux.

LA CAISSE DU PHENIX

Au milieu de la plateforme C se trouve une mystérieuse caisse à l'aura magique.

EXAMINER LA CAISSE

Vous pouvez à présent **examiner en détail cette étrange caisse de bois**. Elle semble rayonner d'une **étrange énergie magique**.

La caisse en elle-même semble **d'aspect ordinaire** et similaire à d'autres caisses présente dans l'entrepôt. Mais elle émet de **la lumière et une douce chaleur**. Il vous semble également distinguer **une pulsation régulière** dans cette aura : elle **s'élève et diminue** comme une sorte de **respiration ardente**.

Un **jet d'Arcane DD13** permet d'en apprendre plus sur la caisse :

En examinant plus en détail la caisse, **tu reconnais certains symboles technomagiques gravés dans le bois**.

Il s'agit vraisemblablement de **sceau de protection** lié à une magie du feu, même si tu ne les déchiffre pas complètement.

Il n'est pas clair si ces sceaux **protègent le contenu** de la caisse par une magie du feu, où s'ils protègent **ceux qui se trouvent autour de la caisse** contre ce qui se trouve à l'intérieur...

OUVRIRE LA CAISSE

Ouvrir la caisse demande un **jet de Force DD15**. Le jet se fait avec **avantage** si on utilise un **outil approprié** (hache, pied de biche...)

Si les PJs décident d'ouvrir la caisse, il se **produit une explosion magique**.

Alors que vous ouvrez la caisse celle-ci commence à **s'enflammer doucement...** puis soudain elle **explose dans un déluge de feu**.

Toutes créatures situées dans **un rayon de 3m** autour de la caisse subissent **3d6 dégâts de feu**. Un **jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** permet de diviser ces dégâts par deux.

Si le tonnelet de poudre situé dans la zone C2 n'a pas été mis à l'abris, il explose à la suite, provoquant **7d6 dégâts de feu** dans un rayon de 3m. Un **jet de Sauvegarde Dex DD12** permet de diviser les dégâts par deux.

Alors que **vous reprenez à peine vos esprits après cette violente explosion**, vous constatez **qu'un petit tonnelet émet d'étrange sifflement...** et avant que vous n'ayez eu le temps d'y porter plus attention, **il explose à son tour**. Une nouvelle **vague de chaleur, d'éclats de bois et de métal** vous submerge, projetant **des éclats dans toutes les directions**.

CONTENU DE LA CAISSE

Les PJs peuvent alors découvrir le contenu de la caisse.

Alors que **la poussière retombe lentement autour de vous**, vous examiner alors le contenu de cette mystérieuse caisse. Les **éclats de bois brisé** et les **volutes de fumée** qui s'élèvent encore trahissent la violence du moment passé.

Et ce que vous découvrez vous laisse sans voix. **Au milieu des débris fumant** de la caisse, vous trouvez **une jeune fille, entièrement nue et couché en position fœtale**. Son visage est serein, ses traits détendus et elle semble **dormir d'un profond et paisible sommeil**, ignorant tout du chaos qui règne autour d'elle.

L'aventure se termine ici.

Les PJs ramènent alors la caisse (ou son contenu) à la tour des murmures... to be continued.



AUTRES BUTINS POSSIBLES

CONTENU DE L'ENTREPOT

L'entrepôt contient principalement des caisses remplies d'herbe sèche. Il s'agit d'herbe à fumer pour les fumeurs Shriabi. Il y a également quelques sacs de grains et des outils.

B9

Dans ce coin de l'entrepôt on trouve un balai (ordinaire) et un tonneau rempli d'eau.

B8

Dans ce coin de l'entrepôt on trouve une petite commode sur laquelle se trouve un vieux cimenterre.

A côté se trouve un petit tonnelet de poudre à canon.

L'explosion d'un tonnelet de poudre provoque **7d6 dégât de feu** dans un rayon de 3m. Un **jet de Sauvegarde Dex DD12** permet de diviser les dégâts par deux.

B6

Une statue de sphinx en pierre. La statue est couverte de poussière et semble être là depuis très longtemps.

En examinant attentivement le Sphinx (**Perception DD13**) on découvre que ses yeux sont des émeraudes (valeur 50 po chacune).

Les détacher demande **un test de Force DD18** en cas d'échec, lancer **1d6 sur 5+** l'émeraude éclate en un million de débris.

B7

Sur ces caisses se trouve une hache ordinaire (hachette).

C2

Il y a tonnelet de poudre à canon dans le coin près de ces caisses.

L'explosion d'un tonnelet de poudre provoque **7d6 dégât de feu** dans un rayon de 3m. Un **jet de Sauvegarde Dex DD12** permet de diviser les dégâts par deux.

C4

Cette armoire contient des **parchemins d'archives** sur la Casbah des Trois Lampes : transactions commerciales et route des caravanes.

C5

Sur ces caisses se trouve un petit coffre en bois.

Le coffre est fermé à clef, il faut réussir un jet d'**outil de valeur DD15** pour ouvrir la serrure, ou fracturer le coffre **CA15 – 15PV**.

Si on fracture le coffre **le miroir et le parfum** sont cassés.

Il contient un petit **miroir** entouré d'un cadre de bois peint (25 po), une **bourse** de 50 po, un **sachet de poudre d'encens** et une fiole de **parfum envoutant**.

PARFUM ENVOUTANT

Cette petite fiole contient un parfum magique, suffisant pour **une utilisation**.

Vous pouvez utiliser **une action** pour appliquer le parfum sur vous-même, et son effet dure **1 heure**.

Durant ce temps, vous avez un **avantage à tous les jets de Charisme** dirigés contre des **humanoïdes de FP 1 ou inférieur**. Ceux qui subissent l'effet du parfum ne savent pas qu'ils ont été influencés par la magie.

DEBRIEF — COMPTE RENDU DE MISSION.

Vous trouverez ici le compte rendu de mission de la Squadra Spéciale.

POINT DE RENDEZ-VOUS

La Squadra Spéciale avait rendez-vous à la Tour des Murmures, à minuit pour lancer la mission.

Atioso, Gédéon, et Fabriccio se retrouvent à l'heure, dans le hall de la Tour des Murmures. Ils discutent de la mission en attendant les autres.

L'orc Gasha'ra fait une entrée remarquée, éructant force jurons et imprécation en brandissant sa hache de bataille. Sans doute une façon d'excuser son retard dans la culture orc.

Enfin, alors que la Squadra se décidait à partir sans lui, Mario di Bonvanni fait son apparition. Le groupe lui demande tout d'abord des explications sérieuses pour ce retard. Mais les nombreux dictons et anecdotes familiales de Mario lassent bien vite Atioso et Gédéon, et le groupe se met enfin en marche.

ENTREE DANS LA CASBAH

Le groupe rejoint la Casbah par le Sud, en suivant la rue des Remparts. Face aux deux portes d'entrée des magasins, ils décident de s'approcher de celui de gauche, où aucune lumière n'est visible.

Mario met à profit sa connaissance des serrures pour ouvrir la porte et le groupe s'introduit à l'intérieur de la Casbah. Ils y découvrent un magasin, puis un fumoir où un escalier permet de monter à l'étage.

EXPLORATION DU PREMIER ETAGE

Au premier étage, le groupe arrive dans un entrepôt. Une fenêtre leur permet de découvrir qu'à l'extérieur il y a une coursive qui fait manifestement le tour de tout le premier étage. Et sur cette coursive, une porte permet de mener à l'entrepôt. Il leur reste à découvrir un accès à la coursive.

Le groupe note également que la coursive est gardée par au moins deux patrouilles de deux gardes.

Ils explorent les salles attenantes mais ne trouvent des entrepôts et fumoirs sans accès à l'extérieur à part de petite fenêtre trop exiguë pour pouvoir s'y glisser.

Enfin ils tombent sur une chambre occupée par une femme au tempérament explosif. A peine éveillée elle brandit un cimeterre et les menace. Le groupe est obligé de la réduire au silence, mais le combat alerte manifestement les gardes.

RETOUR AU REZ-DE-CHAUSSEE.

Le groupe se décide à redescendre pour chercher un autre accès. Ils explorent un autre magasin, un fumoir et un petit couloir.

C'est dans cette pièce que les gardes leur tendent une embuscade. 3 gardes les attaquent à l'improviste. Le combat est bien maîtrisé, avec notamment une très belle performance martiale de Fabriccio.

DECOUVERTE DU PASSAGE SECRET

Mario ayant une intuition décide de revenir visiter le dernier fumoir que le groupe avait un peu vite traversé.

C'est en examinant les sofas qu'ils découvrent des traces sur les tapis, preuve que ceux-ci sont régulièrement déplacés.

En examinant le mur, le groupe découvre alors un passage menant à un autre escalier pour le premier étage.

DIABLOTIN ET SERPENTS

Mario monte explorer le premier. Mais son arrivée déclenche un piège technomagique et il fait face à un diabolotin de fumée qui renverse un panier de serpents venimeux.

Il redescend chercher de l'aide et c'est tout le groupe qui monte pour en découdre avec les serpents et le méphite de fumée.

Là aussi, le groupe fait preuve de sa maîtrise martiale, avec encore une belle action de Fabriccio qui termine les serpents à coup de tabouret.

Le Méphite inquiète les membres du groupe les plus versés dans les sciences occultes. Mais Gasha'ra n'ayant pas ces pudeurs fait la preuve avec sa hache de bataille que l'acier peut trancher la fumée.

COMBAT SUR LA COURSIVE

Depuis cette salle, le groupe trouve une porte donnant sur la coursive. Ils s'y engagent en essayant de suivre les gardes aussi discrètement que possible.

Malheureusement pour eux, ils sont vite repérés et un combat s'ensuit. Ils font face alors à 4 gardes rapidement rejoints par le chef de la garde.

Le combat est plus chaotique que les précédents, avec des échecs significatifs (Atioso qui se met un carreau dans l'œil au lieu de le tirer sur l'ennemi, Mario qui attire l'attention du chef des gardes). Mais aussi de belles réussites (Mario qui trouve le bon réglage sur son dispositif de tir, une très belle reprise de volée sur le chef des gardes alors qu'il passait à portée en fonçant sur Mario, Fabriccio qui escalade au deuxième étage pour sauter sur les gardes).

NETTOYAGE DE L'ENTREPOT

Une fois le combat terminé, le groupe se rend dans l'entrepôt. Ils sont rapidement attaqués par un groupe de Shriabi embusqués à l'autre bout de l'entrepôt et par des bêtes sauvages cachées dans des cages.

Atioso fait preuve de l'efficacité de ses armes en clouant plusieurs des protagonistes aux murs à coup de carreaux d'arbalète. Fabriccio tente une audacieuse traversée de la salle, tandis que Mario échange des tirs à distance avec les arquebusiers et le technomage Shriabi.

Si les bêtes sauvages sont rapidement mises à mort, elles ralentissent le groupe, et les tirs des Shriabi se révèlent dévastateurs. Mario et Fabriccio sont obligé de se cacher derrière des caisses, incapables de poursuivre le combat.

Il revient à Gédéon et Gasha'ra d'aller au contact et de terminer le travail.

Le groupe met alors la main sur une étrange caisse ornée de runes de protections et émettant une douce chaleur. Gasha'ra se charge de la caisse et le groupe quitte la Casbah, la mission terminée.