



le Scriptorium

présente :

un scénario pour
RuneQuest



QUAND LA BELLE SE FAIT LA BELLE

QUAND LA BELLE SE FAIT LA BELLE

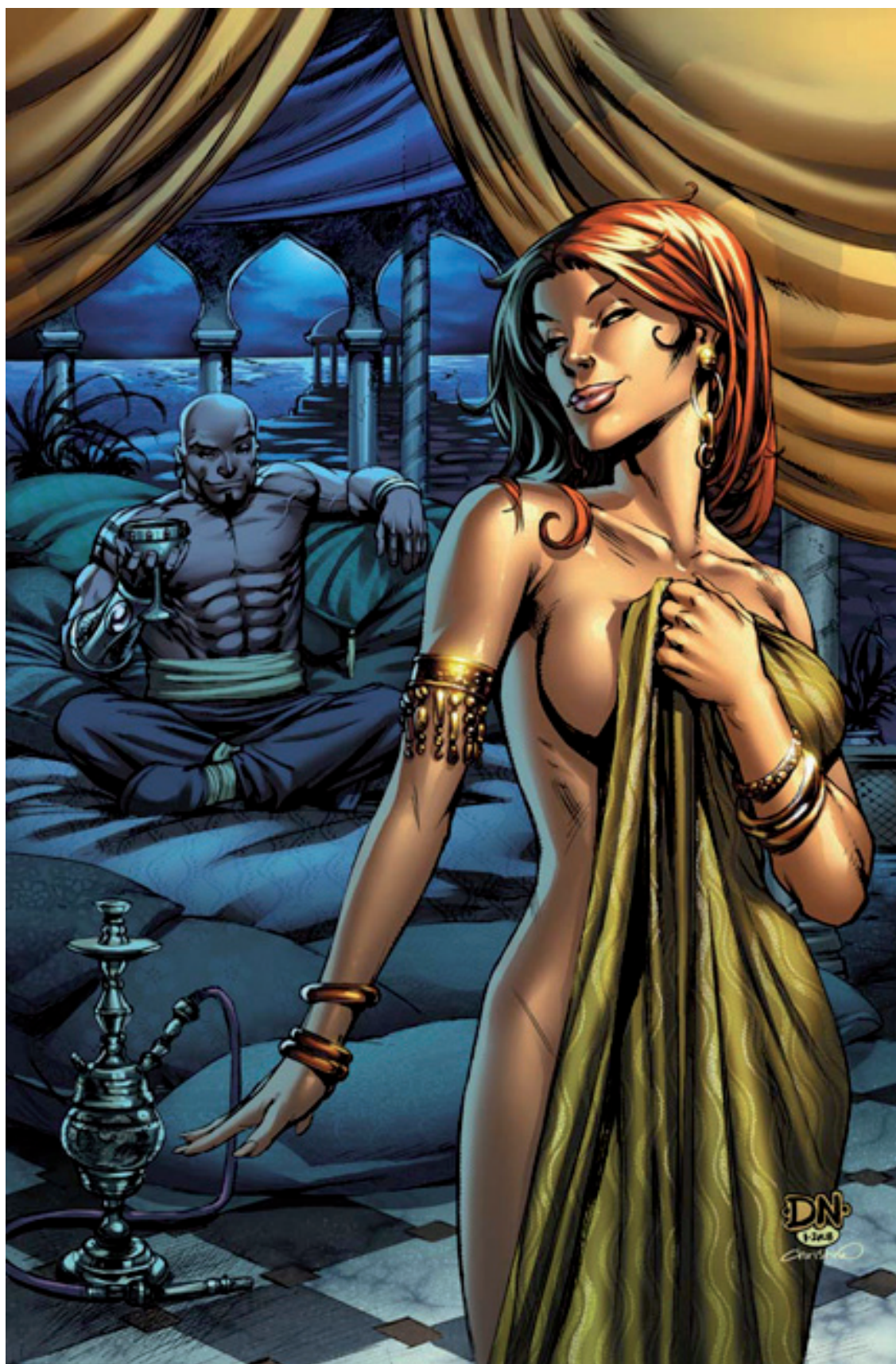


Image par David Nakayama © Zenescope

UN SCÉNARIO POUR MONGOOSE RNEQUEST II
DANS L'UNIVERS DE MAKRIB, PAR ARASMO

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Avant-propos

Pour utiliser ce scénario, vous aurez besoin du livre de base de *Mongoose Runequest II*, ainsi que des deux livres de base de l'univers de Makrib : le *Guide du Joueur* et le *Guide du Maître*. Ces deux guides sont téléchargeables sur le site du [Scriptorium](#).

Les statistiques des personnages sont simplifiées et utilisent la règle des Points de Vie Généraux (voir page 96 de *MRQ II*).

Introduction

Les PJ viennent de former une petite compagnie de mercenaires et ont proposé leurs services aux petits commerces des Remugles. Après une journée infructueuse, ils se sont rendus à la Gueule de Bois, bouge exécrable et réputé pour être l'une des tavernes les moins chères de la ville. Après avoir bu tout leur saoul, ils se sont entretenus avec Jaled, le tavernier. Celui-ci leur a raconté ses malheurs : sa femme Yalissa est introuvable depuis hier soir et il est quasiment sûr qu'elle est partie vivre chez un certain Yossuf, un type qui traînait souvent dans la taverne jusque là et qui avait tendance à bavarder un peu trop avec elle. Il voudrait que les PJ commencent tout de suite à mener une petite enquête. Si jamais Yossuf est bien l'amant, il est prêt à verser une prime pour que les PJ le tuent. Il conseille aux PJ d'interroger les clients de la taverne pour commencer.

C'est à ce moment que l'aventure débute, alors que la nuit est déjà bien entamée.

Pourquoi les PJ ?

La raison est simple : s'il y a du grabuge, Jaled préfère que ce soient les personnages qui paient les pots cassés... Il n'a pas envie de risquer sa vie et ne fait pas confiance à son homme de main, Muhamad, qu'il soupçonne d'être impliqué dans l'affaire...

Synopsis

La structure de l'aventure est simple. Les PJ interrogent les clients de la taverne et apprennent où habite Yossuf et, éventuellement, qu'il travaille pour l'apothicaire Izeli. S'ils se rendent dans l'appartement de Yossuf, ils découvrent Yalissa, bâillonnée et ligotée. Celle-ci leur explique que Yossuf est l'homme de main d'Izeli et qu'il devait le rencontrer après avoir échoué à une tentative de cambrio-

lage d'un concurrent. Elle veut se rendre tout de suite sur les lieux, si possible avec les PJ.

En réalité, Izeli a tué Yossuf pour que ce dernier n'ébruie pas son cambriolage raté. Si les PJ ou Yalissa se montrent trop insistants, il cherchera à se débarrasser d'eux à l'aide de ses deux sbires.

Les complications

Ces événements sont en général optionnels, mais peuvent servir à épicer un peu le scénario.

CHRONOLOGIE

- **J-1** : Yalissa quitte Jaled en catimini pour vivre chez Yossuf.
- **J début de soirée** : les PJ arrivent à la Gueule de Bois.
- **J vers minuit (24^{ème} Sala)** : Jaled embauche les PJ. Yossuf fait sa tentative ratée de cambriolage et se dispute à son retour avec Yalissa.

Le décompte du temps

Comme sur notre bonne vieille terre, une journée dans le monde de Makrib est découpée en 24 heures, ou Sala. Par contre, il n'existe pas d'équivalent aux minutes ou aux secondes : on se contente d'un « retrouve-moi au début de la 3^{ème} Sala » pour se fixer un rendez-vous ! L'heure se mesure grâce à des clepsydras, des sabliers ou des cadrans solaires. Durant la journée, des crieurs annoncent les Sala depuis les hautes tours de la ville. Bien sûr, rien de tout cela durant la nuit...

DISTANCE-TEMPS ENTRE LES LIEUX

DU SCÉNARIO

- *Gueule de Bois* – *Ruelle Sinistre* : 15 minutes (un quart de Sala)
- *Gueule de Bois* – *Échoppe d'Izeli* : 35 minutes (une demie Sala)
- *Ruelle Sinistre* – *Échoppe d'Izeli* : 20 minutes (un quart de Sala)

A. LA GUEULE DE BOIS

Décor

Un établissement minable des Remugles, célèbre pour ses prix bas, ses liqueurs particulièrement corsées et les incendies qui le ravagent périodiquement. L'établissement proprement dit est au rez-

de-chaussée d'un immeuble en briques cuites, un dortoir commun occupant le premier étage. En entrant, le visiteur est assailli par un brouillard de fumée noirâtre que les deux fenêtres ne suffisent pas à évacuer. Cette fumée provient d'un brasero installé au centre de la taverne. Seules les âmes les plus endurcies supporteront l'odeur de la suie mêlée aux relents de transpiration, de tabac, de pisse et de vomi. Une vingtaine de clients se trouve dans cette pièce sombre, assis à même le sol autour de simples caissons de bois retournés. L'arrivée des PJ ne provoquera guère d'émoi : chacun est trop occupé à jouer aux dés, à boire, à se battre ou à dégo-biller sur le plancher.

Quelques personnages

JALED DIMAL, LE TAVERNIER

Stats : Bagarre 30%, Dague 20%, Évasion 30%, Endurance 50%, Influence 35%, Persévérance 40%, CA 2, RA 10, MD 0, PV 13, PA 0

Physique : la quarantaine, petit, maigre, barbe mal taillée ; se gratte constamment l'œil.

Personnalité : nerveux, paranoïaque.

Histoire : Jaled est né à Rachikab, dans une famille d'adorateurs des Dieux-Singes. Pour fuir les persécutions religieuses, sa famille s'est installée à Mayyit. Malheureusement, son père est mort peu de temps après l'installation et Jaled a dû subvenir seul aux besoins de la famille. Il a réussi à trouver du travail en tant que serveur à la Gueule de Bois. Le patron d'alors a fini par le prendre en affection et faire de lui son associé. À sa mort, il a même confié sa fille, qui n'avait guère qu'une dizaine d'années, aux bons soins de Jaled. Celui-ci est devenu de plus en plus amoureux d'elle au fil des années et l'a pris pour femme lorsqu'elle eut seize ans. Ils ont vécu ensemble pendant quatre ans, jusqu'à la semaine dernière...

MUHAMAD YALI,

HOMME DE MAIN DE JALED

Stats : Bagarre 60%, Dague 50%, Évasion 40%, Endurance 50%, CA 2, RA 9, MD +1D2, PV 15, PA 1 (cuir souple)

Physique : la cinquantaine, énorme, yeux porcins, longue barbe ; torse nu avec des tatouages sur le ventre, qui représentent une bouche ouverte d'où jaillissent des insectes.

Personnalité : rieur, colérique, bavard.

Histoire : Muhamad a débuté comme mousse sur un navire pirate puis a réussi à devenir capitaine. Hélas, celui-ci a été coulé par un escadron Ysseï il y a deux ans. Muhamad a réussi à regagner Mayyit à bord d'un radeau de fortune, avec quelques uns de ses matelots. Depuis, Muhamad survit en servant de vigile à Jaled, qui en échange le loge à l'étage et le nourrit gratuitement.

Problème : Muhamad aimerait bien reprendre la mer. Durant ses rares moments de temps libre, il a fait le tour des marchands des Libations pour essayer d'en convaincre quelques uns d'investir dans un navire dont il serait le capitaine. Certains seraient d'accord à condition que Muhamad contribue aussi au capital nécessaire. Afin de gagner un peu d'argent supplémentaire, Muhamad revend des drogues d'Izeli aux clients de la taverne. Jaled n'est pas au courant de l'affaire.

Interactions

Interroger les clients : un jet d'Influence général de difficulté Ardu (-20%) (car les PJ ne sont pas des habitués et que les clients sont méfiants) permet de déterminer les informations récoltées par les PJ. Pour simplifier les choses, le MJ peut assigner le test principal à un seul PJ, avec possibilité pour les autres PJ de l'aider avec des tests d'Assistance.

- *Réussite critique* : les PJ récoltent toutes les informations.
- *Réussite* : les PJ récoltent les trois premières informations.
- *Échec* : les PJ récoltent seulement les deux premières informations.
- *Échec critique* : les PJ n'apprennent que les deux premières informations et subissent une complication.

EXEMPLES DE BONUS

Tournée générale : les PJ offrent une tournée générale, au prix de 25 Dilma. La clientèle accueille avec enthousiasme cet afflux supplémentaire de boisson et les langues se délient plus facilement. Le tavernier verra lui aussi d'un bon œil ce petit coup de pouce à ses affaires... La difficulté du test Principal baisse d'un cran.



Mettre de l'ambiance : l'un des PJ peut tenter de mettre l'ambiance dans la taverne. Il effectue un test de Danse, Chant, ou Jouer d'un Instrument. En cas de réussite, il procure un bonus d'Assistance au test principal.

Charme : le personnage qui tente cette manœuvre effectue un test d'Influence ou Séduction. En cas de réussite il fait baisser la difficulté d'un cran. Il peut aussi subir la complication « Tu me fais de l'œil ? » s'il échoue à son test : il n'aura pas attiré la bonne personne !

Une sacrée descente : le personnage démontre sa capacité à ingérer une grande quantité d'alcool en un instant, histoire d'impressionner l'assemblée. S'il réussit un test d'Endurance, la Difficulté du recueil d'information baisse d'un cran. Il peut aussi subir la complication « Une bonne vieille bagarre » s'il échoue à son test : l'alcool peut rendre violent !

Note : la difficulté baisse d'un cran : cela signifie que le test à l'origine Ardu (-20%) devient Normal (+0%) par exemple.

INFORMATIONS

1. Yossuf est un beau garçon, la vingtaine. Il a la gouaille facile et joue souvent à des jeux de hasard.
2. Yalissa et lui se parlaient beaucoup.
3. Certains clients sont déjà allés chez lui pour participer à un jeu de cartes. Yossuf habite au 3 Ruelle Sinistre, 2ème étage, dans les Remugles.
4. Yossuf travaille pour Izeli, un apothicaire assez réputé du Quartier des Libations.

Complications

Vol à la tire : un gamin dérobe une possession d'un des PJ. Si ceux-ci le poursuivent à l'extérieur, ils seront accueillis par une pluie de pierres lancées depuis le toit de l'immeuble. Dix enfants dépennés et armés de frondes sont postés là pour distraire les PJ et laisser le temps à leur collègue de s'échapper. Si les PJ continuent leur poursuite, le petit voleur promènera les PJ de ruelle en ruelle. Un test d'opposition d'Athlétisme ou de Connaissance de la Rue peut être tenté contre la Connaissance de la Rue (80%) du gamin.

Tu me fais de l'œil ? : un PJ, un peu trop beau garçon, vient d'éveiller les intérêts lubriques d'un

client, qui commence à lui faire des avances particulièrement salaces. Si le PJ refuse, il devra affronter la colère du client et de ses trois compères. S'il accepte, sa dignité risque d'en prendre un coup, quelles que soient ses préférences sexuelles !

Une bonne vieille bagarre : deux ivrognes commencent à se cogner dessus, l'un accusant l'autre d'avoir bu son verre. L'affaire dégénère vite en pugilat général et les PJ sont pris à parti.

B. LA RUELLÉ SINISTRE

Décor

Cette ruelle étroite et serpentante n'a pas été pavée : la moindre pluie transforme l'endroit en borbier ! Le bâtiment 3 est un de ces immeubles typiques des Remugles, construit en bois et en torchis et comptant trois étages. Le deuxième étage compte quatre appartements, avec une pancarte portant le nom du ou des locataires suspendus à la porte de chacun. Seule exception, l'une des portes comporte deux panneaux, un où est indiqué le nom Arfi Jalab et un autre avec un nom inscrit en caractères rouges : Noredin Al'Jalik. Apparemment, une Guerre de Sang entre Jalab et Al'Jalik est en cours... Toquer à la porte de Yossuf ne donnera rien, mais tout PJ avec au moins 30% en Perception pourra entendre des bruits rappelant des sanglots étouffés.

Personnages

YALISSA DIMAL

Stats : Évasion 50%, Dague 25%, Athlétisme 40%, Influence 55%, Persévérance 60%, Endurance 35%, MD -1D2, CA 2, RA 14, PV 8, PA 0

Physique : 1,60 m, taille fine et visage agréable avec un petit nez arrondi, cheveux et yeux bruns.

Personnalité : exaltée, fouguese.

Histoire : après avoir considéré Jaled comme un second père, Yalissa se sentit presque obligée de devenir sa femme, tant elle lui était redevable. Pourtant, le caractère fouguese et passionné de la jeune femme s'accommoda mal avec le morne quotidien de la taverne. Les heurts entre les deux époux devinrent de plus en plus fréquents, jusqu'à ce que Yalissa se prenne de passion pour le beau Yossuf et décide de quitter Jaled pour lui.

ARFI JALAB

Stats : Évasion 70%, Épée courte 75%, Bagarre 80%, Athlétisme 65%, Influence 50%, Endurance 60%, Persévérance 70%, MD : +1D2, CA 2, RA 14, PV 12, PA 2 (armure de cuir)

Physique : 1,75 m, la vingtaine, musclé, barbe coupée en pointe.

Personnalité : bon vivant, libidineux, sûr de lui, impulsif.

Histoire : Arfi se dit peintre mais n'a jamais réussi à vivre de son pinceau, ce qui l'a amené à accomplir les tâches les plus diverses pour le compte de sa Protectrice, une ancienne prostituée qui possède désormais sa propre maison close. La nature libidineuse d'Arfi lui a souvent causé tort, mais cette fois, il semble qu'il ait dépassé les bornes. Pour avoir défloré une jeune fille de bonne famille, il s'est retrouvé avec une Guerre de Sang sur le dos. Noredin Al'Jalik semble en effet déterminé à venger l'honneur de sa fille. Or, c'est un homme puissant qui compte de nombreux Dépendants. Arfi a mis sa famille en lieu sûr (sa mère et ses quatre frères et sœurs), mais il ne veut pas quitter son appartement. Il s'estime capable de faire face à n'importe quelle menace. Il a déjà subi deux tentatives d'assassinat et il se doute bien que Noredin passera bientôt à la vitesse supérieure.

Interactions

Interroger les voisins : un seul d'entre eux est là durant la journée : Arfi Jalab. Il se montrera plutôt hostile au début, pensant que les personnages sont des assassins à la solde des Al'Jalik. Si les personnages parviennent à dissiper ses craintes, il leur dira qu'il a entendu Yossuf et une femme se disputer la veille au soir et que le premier est parti en début de matinée. Il ne sait pas grand-chose sur le couple : d'après lui, Yossuf vit ici depuis plusieurs années et il accueille souvent des femmes chez lui. Autrefois, sa famille était puissante, mais elle a été Destituée pour avoir apporté un soutien trop voyant à une de ses familles Dépendantes lors d'une Guerre de Sang. Arfi ne connaît pas l'occupation de Yossuf, n'ayant guère l'occasion de lui parler, mais le soupçonne de tremper dans des affaires louches, étant donné ses horaires très variables et souvent nocturnes...

Entrer dans l'appartement de Yossuf : un personnage avec 30% en Force Brute ou en Crochetage pourra automatiquement ouvrir la porte. L'appartement fait environ 15 m² et ne comporte qu'une seule pièce. Il est très sombre car les volets de l'unique fenêtre sont fermés. De plus, il empest ! Manifestement, le pot de chambre n'a pas été vidé depuis longtemps... Un foyer en céramique est placé au centre, à côté de deux plats en terre cuite et d'une grande amphore remplie d'eau. Un coffre repose sur un côté de la pièce, non loin du pot de chambre : il n'est pas fermé et contient des vêtements de toile ainsi que divers ustensiles de vaisselle de mauvaise qualité. De l'autre côté de la pièce se trouvent deux lits de paille rudimentaires, avec une femme bâillonnée et ligotée qui semble sangloter.

Libérer Yalissa : si elle est débâillonnée sans que les PJ ne l'avertissent de leurs intentions, elle hurlera à l'aide, pensant que les PJ sont venus pour la violenter. Une fois rassurée, elle dira s'appeler Yalissa et avoir été surprise et assommée par des voleurs. Une fois libérée, elle remerciera les PJ, fera semblant de fouiller le coffre et de feindre l'horreur : les voleurs auraient volé ses économies ! Elle leur demandera de l'accompagner au 4 Rue des Essences (Libations), dans l'échoppe de l'apothicaire Izeli où travaille son mari Yossuf. Elle veut lui annoncer la nouvelle et lui demander si possible de récompenser les PJ.

En réalité, c'est Yossuf qui l'a ligotée... Explication : à cause de la ruine de sa famille, Yossuf en est réduit à travailler comme homme de main pour Izeli, pour qui il accomplit toutes sortes de basses besognes. Dernièrement, Izeli s'est montré très contrarié par le succès de Rajlim Del'Ka, qui lui a fait perdre une bonne partie de sa clientèle. S'il a pu se procurer un échantillon de l'aphrodisiaque vendu par Rajlim, il s'est avéré incapable d'en comprendre la fabrication. Il a donc demandé à Yossuf d'entrer dans l'échoppe de son concurrent et de dérober les aphrodisiaques révolutionnaires ou, à défaut, de commettre de gros dommages à l'intérieur. Comme l'offre était bien payée et qu'il avait besoin d'argent, Yossuf a accepté. Hélas, lors de sa tentative, il n'avait pas prévu la présence des vigiles... Il a dû rentrer chez lui bredouille, en prévoyant de voir Izeli le lendemain pour l'avertir de son échec et lui demander une seconde chance. Hélas, il a eu la mauvaise idée d'expliquer la situation à Yalissa. La dispute qui s'ensuivit fut homérique, car celle-ci tenait absolument à l'accompagner pour l'aider



en cas de coup dur. Connaissant la nature impulsive de la belle et ayant trop peur des risques qu'elle pourrait courir en le suivant, Yossuf l'a assommée, ligotée et bâillonnée. Maintenant qu'elle est libre, Yalissa, aussi furieuse qu'inquiète, veut se rendre au plus vite chez Izeli.

Si les PJ dévoilent son mensonge ou disent qu'ils viennent de la part de Jaled, elle cherchera à s'enfuir, non sans pousser de grands cris pour alerter le voisinage. Elle se dirigera vers l'échoppe d'Izeli. Si les PJ parviennent à la rattraper sans trop amener la foule, elle leur révélera le pot-aux-roses et les suppliera de l'aider. Si les PJ refusent, elle cherchera encore à leur échapper et à appeler à l'aide.

Emmener Yalissa : les chances pour qu'elle coopère sont minces, car elle est éperdument amoureuse de Yossuf. Les PJ seront sûrement obligés de la neutraliser, ce qui risque d'entraîner des complications...

Accompagner Yalissa chez Izeli : consultez la section C. L'échoppe d'Izeli pour plus de détails.

Complications

C'est quoi ce ramdam ? : Les hurlements de Yalissa risquent d'attirer du monde... Arfi Jalab, qui s'est senti un peu coupable de n'être pas intervenu la veille, ira à la rescousse de la donzelle. Si Yalissa cherche à attirer l'attention dans la rue, elle aura le soutien d'une bande de jeunes désœuvrés ravis de l'aubaine.

C. L'ÉCHOPPE D'IZELI

Décor

Une petite cloche sonne lorsque la porte s'ouvre et l'odeur d'encens chatouille les narines à l'intérieur. L'espace entre l'entrée et le comptoir est très étroit, deux hommes y tiendraient tout juste côte à côte. La pièce est curieusement vide ; même le comptoir ne comporte aucun ustensile ou objet. Derrière le comptoir, une porte donne vers l'arrière-boutique où se trouve justement Izeli et deux de ses Dépendants. Au son de la cloche, l'apothicaire accourt dans la boutique, non sans avoir préalablement averti ses hommes de se tenir prêt en cas de grabuge, puis salue les personnages de façon extravagante tout en vantant les mérites de ses merveilleuses potions.

L'arrière-boutique est un véritable capharnaüm avec des étagères remplies de potions, une table couverte de matériel alchimique, des herbes de toutes sortes... Au fond de la pièce se trouvent quatre petits sacs de toile, qui contiennent les morceaux du cadavre de Yossuf. Les Dépendants allaient justement partir avec les sacs à l'arrivée des PJ.

Personnages

IZELI

Stats : Influence 60%, Persévérance 40%, Endurance 30%, Dague 50%, Négocio : 65%, CA 2, RA 16, MD 0, PV 12, PA 1 (cuir souple sous sa robe)

Physique : la trentaine, grand, visage émacié, cheveux noir descendant jusqu'aux épaules, yeux globuleux ; porte une robe en soie de couleur orange.

Personnalité : sans scrupule, déterminé, exubérant.

Histoire : après avoir œuvré de longues années pour un apothicaire de Rachikab, Izeli a voulu voler de ses propres ailes et s'est installé à Mayyit, où le nombre d'échoppes n'est pas limité par les guildes. Grâce au soutien d'un riche Protecteur, il a pu réunir les fonds nécessaires à la création de sa boutique. Les affaires d'Izeli se portaient à merveille jusqu'à récemment, grâce notamment à ses divers philtres d'amour. Hélas, la concurrence inattendue de Rajlim Del'Ka a totalement changé la donne, à tel point qu'il risque bientôt ne plus avoir de quoi payer la rente demandée chaque dizaine par son Protecteur...

SBIRES D'IZELI

Stats : Épée longue 50%, Persévérance 40%, Endurance 50%, Athlétisme 50%, CA 2, RA 8, MD +1D2, PV 14, PA 2 (cuir rigide)

Interactions

Interroger Izeli : si elle est présente, Yalissa ne fait pas dans le détail et demande tout de suite où est Yossuf. La réaction d'Izeli est méfiante : qui est-elle ? Pourquoi s'intéresse-t-elle à lui ? Là encore, Yalissa est directe et déballe toute l'affaire. L'apothicaire répond que Yossuf est venu le voir ce matin pour lui annoncer son échec et lui demander une seconde chance, qui lui a été accordée. Il est ensuite reparti. Un personnage avec au moins 30%

en Perspicacité soupçonnera un mensonge, tant le débit précipité et les gestes saccadés d'Izeli trahissent son malaise. En tout cas, Yalissa n'est pas dupe : elle met en doute les dires d'Izeli et demande à voir l'arrière du magasin, sans se douter de la présence des deux Dépendants.

Si Yalissa est absente, Izeli aura la partie plus facile : il dira que Yossuf est venu ce matin pour donner sa démission, annonçant qu'il voulait prendre un nouveau départ dans la vie. Si les PJ parlent de Yalissa, Izeli sera sincèrement surpris : il ignore tout de cette femme. Si les PJ se montrent vraiment insistants et veulent visiter l'arrière-boutique, Izeli cherchera à se débarrasser d'eux, comme indiqué dans la section qui suit.

Les PJ entrent dans l'arrière-boutique : Izeli ouvre la porte et invite les PJ à pénétrer dans la pièce. Les deux sbires d'Izeli attendent des deux côtés de la porte et attaqueront le premier entrant. En même temps, Izeli tentera de se placer derrière Yalissa et sortira sa dague pour la prendre en otage. À défaut, il agira de la sorte avec le PJ le moins costaud (Test d'opposition d'Athlétisme, de Force Brute ou de Bagarre). S'il réussit, il demandera alors aux PJ de rendre les armes et d'aller dans l'arrière-boutique, le but étant de se débarrasser d'eux rapidement...

S'il échoue, Izeli livrera combat mais se rendra dès que le combat tourne en sa défaveur. Il implorera les PJ de l'épargner, allant jusqu'à leur promettre une somme d'argent et une rente régulière. Il révélera aussi le sort funeste de Yossuf, non sans ajouter que celui-ci l'avait menacé et quasiment contraint aux dernières extrémités !

Les PJ capturent Izeli : si les PJ parviennent à capturer Izeli, ils peuvent soit le relâcher, éventuellement contre un « tribut ». Mais Izeli cherchera à leur nuire dès qu'il en aura la possibilité, sauf si un arrangement gagnant-gagnant peut être trouvé, les PJ devenant partenaires de l'affaire s'ils se débarrassent de Rajlim Del'Ka ou parviennent à découvrir comment il fabrique ses philtres d'amour, par exemple...

Si les PJ emmènent Izeli à Rajlim Del'Ka, celui-ci s'en chargera, une fois convaincu du rôle qu'il a joué dans le cambriolage. Il le forcera à lui remettre les titres de propriété de l'échoppe ainsi qu'à signer un document de vente... Il récompensera aussi les PJ : 40 pièces de cuivre et la possibilité de travailler pour lui.

Si Izeli est tué ou doit céder son échoppe, deux cas de figure se présentent. Soit le Protecteur d'Izeli, un riche marchand, mènera une enquête pour savoir ce qu'il est advenu de lui. S'il découvre que les PJ sont impliqués dans l'affaire, il enverra des hommes de main pour s'occuper d'eux. Soit il cherchera à devenir le Protecteur de Rajlim, moyennant une rente régulière. Si ce dernier refuse, il n'hésitera pas à adopter la méthode forte...

La récompense de Jaled : si les PJ parviennent à lui ramener Yalissa, Jaled sera fou de joie. Il donnera aux PJ 20 pièces de cuivre et leur fournira gîte et couvert pour un temps indéterminé.

Complications

Il y a du monde dans la boutique ! : En cas de combat avec les PJ, Izeli peut crier à l'aide et faire passer les PJ pour des voleurs. Quelques passants entreront dans la boutique pour prêter main forte à Izeli, à moins que les PJ ne parviennent à retourner la situation (un jet d'Opposition d'Influence peut être effectué).

