

Le Serpent de Pierre

*Un scénario original de Frédéric Ménage
Conversion à Savage Worlds : Torgan (torgan@torgan.net)
<http://www.torgan.net/>*

NdA : ce scénario convient plutôt à un groupe de personnages composé de combattants discrets et/ou d'éclaireurs ne dédaignant pas faire usage d'une bonne épée. Il se situe chronologiquement deux ans après les scénarios « Le réveil » (dans la boîte du jeu) et « Les feux de la terre » (dans le numéro 95 de la revue casus belli). Il est préférable de le jouer avec des personnages différents de ceux utilisés pour les deux précédents scénarios. Les chiffres entre parenthèses renvoient à des compléments situés en fin de scénario.

INTRODUCTION

Les PJ travaillent pour la guilde Océane (voir feuille de guilde ci-jointe). Ils sont convoqués par Mérédith Winter, le conseiller « spécial » de Mattolo Buonaguidi Jr. Elle s'occupe du secteur espionnage / contre-espionnage de la Guilde.

Les PJ sont reçus au siège de la guilde, à Port Mac Kaer, dans un petit bureau ridicule couvert de papiers en désordre. Lorsqu'ils arrivent, Mérédith semble avoir oublié le rendez-vous. Elle reproche ensuite aux PJ d'être arrivés trop tôt. Dans sa grande mansuétude,

elle les reçoit quand même et fouille dans une montagne de papier pour retrouver leur dossier.

Les PJ se voient confier une mission d'exfiltration de la plus haute importance. Ils doivent mettre la main sur Kalik Tequal, un savant Ulmèque haut placé dans la guilde des Mille Soleils. D'après Sam Thorne, un agent de Mérédith infiltré dans le comptoir de la guilde des Mille Soleils situé à Snake, Tequal vient de quitter la guilde.

Tequal serait le créateur d'une des plus puissantes machinations de la guilde des Mille Soleils : le lien. Le lien est une technique mentale qui permet d'utiliser certaines pierres magiques pour que deux personnes puissent communiquer par télépathie quelle que soit

MÉRÉDITH WINTER

Apparence : Mérédith est une petite femme boulotte aux cheveux châtain, la quarantaine. Mérédith peut sans difficulté passer pour une native de chacune des six maisons, elle possède au moins un trait caractéristique de chaque. Elle se présente aux PJ comme étant Venn'dys, mais bien malin qui peut savoir si c'est vrai.

Personnalité : Au premier contact, Mérédith peut sembler autoritaire, mais en fait il s'agit d'une méthode pour évaluer les gens. Elle les provoque et observe leurs réactions pour se faire une idée rapide de leur personnalité. Lorsqu'elle estime posséder assez d'indications sur ses interlocuteurs, elle devient la plus charmante des femmes. Le plus grand désordre règne dans son bureau, mais là encore, il ne s'agit que d'une façade. En réalité, Mérédith est méthodique et soigneuse. Vous l'aurez compris, tout chez cette femme n'est qu'illusion et tromperie. C'est d'ailleurs ce qui fait sa valeur aux yeux de la guilde Océane.



L'ARBRE DE LA ROUTE

Cet arbre marque l'entrée de la route des Mille Peuples à Snake. Il est situé sur la place des Mille Soleils. Traditionnellement, les guildes l'utilisent pour placarder leurs offres de missions, et les aventuriers pour offrir leurs services. L'apposition d'un message sur l'arbre est soumise à une taxe de 1 guilders par message, perçue par un fonctionnaire dans une petite guérite. L'accès à l'arbre est fermé entre le coucher et le lever des feux du ciel.

la distance qui les sépare. On imagine aisément l'intérêt commercial d'une telle technique. La transmission instantanée d'informations permet à la guilde des Mille Soleils de damer le pion à ses concurrents dans de nombreuses négociations.

La mission des PJ est de trouver Tequal et de lui proposer de rejoindre la guilde Océane, moyennant une excellente rétribution. S'ils acceptent, les PJ doivent l'escorter et le ramener à Port Mac Kaer. S'il refuse, ils doivent le neutraliser et l'amener de force. Ce dernier aspect de la mission est une initiative personnelle de Mérédith Winter. Si Matt était au courant, il désapprouverait certainement...

La seule piste à la disposition des PJ est le contact de la Guilde Océane : Sam Thorne. Mérédith leur indique qu'ils le trouveront à Snake. Pour le rencontrer, ils doivent afficher le message suivant sur l'Arbre de la Route : « *recherche peinture d'un coucher de soleil sur l'océan* ». La réponse prévue est « *possède peinture recherchée, pièce rare* » suivie de coordonnées pour un rendez-vous. L'idée est de Thorne, et Mérédith ne semble guère approuver. Si les PJ le remarquent et lui en parlent, elle pourra même leur avouer que Thorne a été recruté avant son arrivée et que, pour sa part, elle n'aurait jamais engagé un tel incapable.

Fixez la rémunération des PJ en fonction du type de contrat qui les lie à la guilde Océane.

KALIK TEQUAL

Kalik Tequal n'est pas un enfant de cœur. Il est arrivé voici cinq ans à Snake, dans l'unique but de s'emparer de la cité. Pour ce faire, il a commencé par se faire engager par la guilde des Mille Soleils, de loin la plus influente en ce lieu. Il y a vite acquis le rang de maître de chapitre. Pendant cinq ans il a discrètement mis à profit les ressources de sa guilde pour accumuler les connaissances, les techniques et le loom dont il avait besoin. Voici la liste de tout ce qu'il a pu ras-

sembler :

CONNAISSANCES

MAZAK

Tequal a appris que la guilde d'Acier, qui est basée à Snake, compte parmi ses membres un prêtre Ashragor détroqué particulièrement habile à l'utilisation d'un sort apparemment anodin : l'invocation du nuage de Pfligh. Cet ancien prêtre se nomme Mazak.

L'ART DES SICASSES

Tequal a appris qu'un peuple indigène, les Sicasses, vit dans la forêt de Pelme, à une semaine de marche de Snake. Les Sicasses vivaient auparavant sur un volcan, mais celui-ci est entré en éruption, et ils ont dû trouver refuge ailleurs (le récit de ces événements se trouve dans le scénario intitulé « *Les feux de la terre* », in Casus Belli n° 95). La guilde des Mille Soleils les a aidés à s'installer dans la forêt de Pelme, et entretient d'excellentes relations avec eux (ambassade permanente). Les Sicasses viennent de redécouvrir le secret d'une technique architecturale magique très ancienne, qui leur permet de créer des habitations à même la roche, en utilisant des sorts de loom rouge dont le principal effet est de transférer à la roche la capacité d'être modelée par la volonté.

INVOCATION DU NUAGE DE PFLIGH

Voie : Conjuraton

Loom : Noir 6

Portée : Art Démonique mètres

Aire d'effet : voir texte.

Durée : Art Démonique minutes

Le lanceur s'élève dans les airs verticalement jusqu'à une hauteur de deux mètres et redescend sans chuter. Ce sort a pour effet d'invoquer 50 démons Pflighiens. Ces démons sont capables de s'emparer de l'esprit de créatures d'intelligence très limitée (rien de plus évolué que des insectes ou des vers de terre). Par l'intermédiaire de ces démons, le mage peut contrôler les créatures ainsi possédées. En général, ce sort est utilisé sur une nuée d'insectes de type guêpes ou frelons. Les dégâts occasionnés par un essaim de tels insectes est de 2d6 par round sur une surface équivalent à un gabarit moyen,

CHRONOLOGIE

- J - 5 ans** Tequal est engagé par la guilde des Mille Soleils.
- J - 4 ans** Tequal recrute Pipo Kaloatl. La guilde des Mille Soleils fait l'acquisition d'une mine de jadelume située à 15 jours de cheval de Snake.
- J - 3 ans** Tequal atteint le rang de maître de chapitre, au sein de sa guilde.
- J - 2 ans** Les Sicasses fuient leur volcan en éruption et se réfugient dans la forêt de Pelme, à côté du Mont aux Chèvres (un volcan éteint). Tequal entend parler de leur étrange magie de la pierre.
- J - 2 mois** Pris d'une apparente crise de philanthropie, Tequal recueille chez lui une demi-douzaine de clochards. En vérité, il les contrôle grâce au lien. Ces hommes deviennent les exécuteurs de ses basses oeuvres. Dans les deux mois qui suivent, les clochards enlèvent une cinquantaine d'hommes dans Snake. Dans un premier temps, chaque individu enlevé (ce sont tous des hommes robustes) est « parqué » dans un entrepôt secret, puis on lui remet un torque orné d'une pierre de jadelume. Il tombe alors sous le contrôle absolu de Tequal. Ensuite, il quitte discrètement la ville et rejoint un camp retranché situé en pleine forêt, à un jour de marche de Snake. Là, il subit un entraînement intensif au combat. La plupart de ces hommes étaient des voyageurs solitaires, de passage à Snake, et leur disparition est passée relativement inaperçue. Néanmoins, quelques habitants de Snake figurent au nombre des disparus. Leur disparition a été signalée à la milice.
- J - 1 mois** Les hommes de Tequal enlèvent 4 prêtres et 3 enfants Sicasses. En menaçant la vie des enfants, Tequal force les prêtres à lui bâtir un refuge sous le Mont aux Chèvres. Tequal ne peut pas contrôler les prêtres au moyen d'un torque de jadelume, car l'un des effets secondaires du lien est d'empêcher l'usage de toute magie basée sur un loom d'une autre couleur que le vert. Grâce à leurs techniques magiques et à la grande quantité de loom rouge que leur fournit Tequal, les prêtres réalisent ce refuge en 15 jours.
- J - 17 jours** Les hommes de Tequal enlèvent Mazak, le magicien de la guilde d'Acier. Mazak est emmené à l'entrepôt. Il essaye d'utiliser sa magie pour se libérer, mais il ne parvient qu'à épuiser ses dernières réserves de loom noir. Mazak, qui n'est pas un modèle de courage, accepte de travailler pour Tequal en échange de la vie sauve.
- J - 16 jours** Tequal quitte la guilde des Mille Soleils, sous le fallacieux prétexte d'une dispute avec un de ses collègues : un sage Kheysa nommé Ezechiel Avona. Il s'arrange pour être vu en partant par un certain nombre de personnes susceptibles de lancer sur sa piste des enquêteurs (comme le fouineur de la guilde d'Acier ou les PJ). Il veut les capturer pour en faire un petit commando d'infiltration destiné à provoquer des sabotages à l'intérieur de la ville. L'entrepôt secret est vidé et le camp retranché est abandonné. Le QG de Tequal se situe maintenant dans le refuge sous le Mont aux Chèvres.
- J -15 jours** Sam Thorne envoie un pigeon voyageur à Méréedith Winter pour l'informer du départ de Tequal.
- J - 12 jours** Le pigeon arrive à Port Mac Kaer. Méréedith envoie les PJ en mission à Snake.
- J - 10 jours** Tequal demande aux prêtres de réaliser une cinquantaine de statues de pierre malléable. Il demande à Mazak d'utiliser le sortilège « invocation de Pfligh » pour donner une âme démoniaque à ces corps de pierre.
- J - 6 jours** Les prêtres Sicasses tentent de s'échapper avec les enfants. Ils sont rattrapés par les hommes de Tequal et les Golems. Malheureusement, les golems font de l'excès de zèle et tuent les prêtres et un enfant. Les deux enfants survivants sont ramenés au Mont au Chèvres.
- J - 3 jours** Tequal a encore besoin de prêtres Sicasses pour créer une autre cinquantaine de golems. Six hommes et trois golems sont chargés d'enlever de nouveaux prêtres. Ils y parviennent, mais ils doivent combattre une escorte armée. Bilan : 3 hommes de Tequal et 6 gardes Sicasses meurent dans le combat. Un survivant Sicasse est retrouvé par les siens quelques heures plus tard. Il est dans le coma.
- J** Les PJ arrivent à Snake.

TECHNIQUES

LE LIEN

Cette machination comporte deux aspects : la forme bénigne et la forme maligne. L'une et l'autre nécessitent l'utilisation d'un minerai loomique qu'on ne trouve que sur le Continent, la jadelume (il ne s'agit donc pas d'une pierre Ulmèque, comme le croit Sam Thorne, le contact des PJ à Snake). La jadelume se reconnaît à sa transparence cristalline, sa couleur verte et sa capacité à briller faiblement dans le noir. Ses propriétés magiques utilisent le loom vert, qu'elle contient en petite quantité. Il est possible d'absorber ce loom. La méthode la plus répandue est de réduire la pierre en poudre, d'en emplir une piscine et de s'y immerger jusqu'au cou pendant trois heures. Une fois le loom absorbé (1d3 points), la poudre perd toutes ses pouvoirs et ne brille plus dans le noir.

Cette méthode est très coûteuse et rarement utilisée, car les propriétés magiques intrinsèques de la jadelume sont bien plus intéressantes. Cette pierre permet à un agent extérieur d'accéder aux pensées d'une personne qui la porte sur soi. Pour pouvoir tirer parti de ces possibilités, l'agent extérieur doit avoir appris certaines pratiques mentales qui ne peuvent s'acquérir que par un long entraînement. Le seul mérite de Tequal est d'avoir découvert la technique mentale qui permet de mettre en œuvre la forme bénigne du lien : la communication à distance. Elle permet un dialogue télépathique instantané entre deux porteurs de la pierre, quelque soit la distance qui les sépare. La durée de ce dialogue est limitée (*Art Onirique* minutes par jour).

Tequal a été recruté à la guilde des Mille Soleils pour enseigner cette technique. Parallèlement, la guilde des Mille Soleils a fait l'acquisition d'une mine de jadelume située à 15 jours de cheval de Snake.

Tequal s'est rapidement offert les services d'un magicien Ulmèque beaucoup plus compétent que lui, nommé Pipo Kaloatl. Obéissant aux injonctions de Tequal, qu'il considère comme son maître, Pipo a effectué des recherches très poussées sur la jadelume. Il a ainsi pu développer la forme maligne du lien, la domination mentale. Elle permet à un magicien de dominer tout porteur de jadelume (en général, ses victimes portent leur pierre sertie dans un torque). Seuls Pipo et Tequal maîtrisent la technique, et seul Tequal possède le cristal de jadelume étoilé, nécessaire à son application.

N.B. : une personne qui détruirait ce cristal, pour-

PIPO KALOATL

Apparence : Pipo est un petit homme maigre, frileux et souffreteux. Il ne quitte jamais sa longue et sale écharpe, dont la principale fonction est d'absorber une éternelle goutte au nez, probable résultat d'une malédiction acquise en Nocte, l'univers onirique de la magie du loom vert.

Personnalité : Pipo est un magicien bien plus compétent que son maître. Mais sa personnalité inexistante a fait de lui une proie facile pour le charismatique Kalik Tequal, qui le tue à la tâche en le pressant comme un citron.

rait absorber un point de loom dans l'opération.

L'ARMÉE DE GOLEMS

Tequal a découvert qu'en associant le sortilège « *invocation de Pfligh* » et la magie des Sicasses, il peut créer une ribambelle de golems de pierre entièrement dévoués à sa cause. Son intention est d'attaquer Snake avec une armée composée de golems et d'hommes contrôlés par le lien.

LOOM

Tequal a constitué des réserves de loom suffisantes pour pouvoir mener son projet à terme.

N.B. : Ces réserves ne pourront pas être récupérées par les PJ. En effet, soit elles ont déjà été utilisées, soit elles sont stockées dans le guilder constellé de Tequal et donc inutilisables par toute autre personne.

L'ARRIVÉE À SNAKE

Le voyage de Port Mac Kaer à Snake dure 11 jours. Les PJ arrivent en ville en fin d'après-midi.

Snake est une magnifique forteresse Gehemdale bâtie sur un éperon rocheux qui émerge de la jungle environnante. Lorsque les PJ arrivent, la saison est le printemps. Snake possède deux portes, une au nord et l'autre au sud. Chaque porte représente une tête de serpent qui se mord la queue. De sorte que la ville semble entourée par deux serpents qui se mordent l'un l'autre, dont les corps seraient les remparts. La porte Sud donne sur la route des Mille Peuples, qui mène jusqu'à la lointaine Jonril. La ville de Snake est brièvement évoquée à la page 77 du livret « Le Continent » (ne tenez aucun compte du paragraphe relatif aux comptoirs).

QUELQUES AUBERGES

	prix de la nuit	prix du repas	prix du petit déjeuner
Hostellerie de l'arbre (riche)	8	6	3
<i>Située sur la place des Mille Soleils, tout comme le siège de la guilde du même nom, cette auberge est la plus réputée de Snake.</i>			
Le serpent de pierre (moyen)	4	4	2
<i>Cette auberge est adossée aux remparts, côté intérieur.</i>			
La yourte (bouge)	1	2	1
<i>Il s'agit d'une tente kheysa dressée dans les bas quartiers (son emplacement exact dépend de l'humeur de la milice, qui effectue de fréquentes descentes).</i>			

Le premier souci des PJ sera probablement de trouver une auberge. Selon la somme qu'ils comptent y consacrer, orientez-les vers un des trois établissements proposés (les prix sont exprimés en guilders).

Les PJ seraient bien avisés d'aller déposer leur message sur l'Arbre de la Route avant que son accès ne soit clos, au coucher des Feux du Ciel. La réponse de Thorne sera affichée dès le lendemain matin, il leur donnera rendez-vous dans une auberge (choisissez dans la liste précédente une auberge différente de celle des PJ). Sur l'arbre, les PJ pourront remarquer quelques affichettes décrivant des personnes disparues. La milice offre une récompense de 200 guilders à qui permettra de les retrouver et de capturer leurs ravisseurs.

SAM THORNE

Sam Thorne est un grand benêt maigre et peu regardant sur l'hygiène corporelle. Il ne possède aucune des qualités qui font un bon espion : discrétion, efficacité, esprit d'initiative... Voilà 10 ans qu'il a « infiltré » la guilde des Mille Soleils, mais Tequal n'a eu aucune difficulté à le repérer et à savoir pour qui il travaille. En fait, Tequal intercepte tous les pigeons que Thorne envoie ou reçoit. Au sein de la guilde des Mille Soleils, Thorne occupe un poste subalterne : responsable des approvisionnements en eau et en grain.

Voici les informations qu'il peut communiquer aux PJ au cours de leur entretien (des précisions sur leur véracité, à l'intention du seul MJ, figurent en italique) :

- Tequal a quitté la guilde à la suite d'un différent avec un autre maître, un Kheysa nommé Ezechiel

REPÉSENTANTS

Nom	Présentation	Raison de sa présence à la réunion
Thorne	Voir ci-dessus.	Tequal sait que Thorne travaille pour Mérédith Winter dont il connaît la réputation d'efficacité. Il se doute qu'elle enverra des enquêteurs efficaces pour le récupérer.
Lorna	Lorna est la cuisinière Ashragor de la guilde d'acier. C'est une grosse femme autoritaire respectée par tous les membres de sa guilde.	La guilde d'acier possède un enquêteur hors pair qui se fait appeler le Fouineur.
Pablo Condi	Ce jeune aristocrate Venn'dys s'occupe de l'intendance du comptoir de la guilde Rubisque, l'une des plus importantes guildes de la région.	Tequal estime que, vu l'importance de cette guilde, celle-ci doit posséder de bons enquêteurs.

Avona. C'est un intellectuel qui parle une dizaine de langues (en fait, la dispute a été volontairement provoquée par Tequal, pour donner un alibi à son départ).

- Tequal était maître de chapitre, et il enseignait une machination : le lien, basé sur l'emploi de pierres magiques. Cette machination permet une communication télépathique instantanée entre deux êtres (vrai mais incomplet).

- Thorne pense que le départ de Tequal n'est pas à relier aux kidnappings (à la fois vrai et faux).

- Thorne l'a vu partir vers le sud (ce qui implique que Tequal n'est pas une victime des récentes disparitions). En effet, le matin où Tequal est parti, Thorne participait à une réunion sur les remparts, au dessus de la porte Sud. Il a vu Tequal s'engager à cheval sur la route des Mille Peuples. En fait, Tequal s'est arrangé pour être vu. En effet, il veut attirer vers son repaire un certain nombre d'enquêteurs pour pouvoir les capturer discrètement et les utiliser à des fins de sabotage intra-muros. La réunion rassemblait des émissaires de trois guildes de Snake et un représentant d'une certaine « guilde des Silos », un Gehemdal nommé Lars Tripiak. Cette réunion a été organisée à l'initiative de Tripiak, qui a insisté pour qu'elle ait lieu à une heure bien précise et dans un lieu plutôt incongru : les remparts. Au cours de la réunion, Tripiak a vendu des quantités importantes de grain aux trois représentants à un prix défiant toute concurrence (paiement après livraison).

Vous l'aurez compris, la guilde des Silos n'existe pas. Tripiak est un des hommes de Tequal, et son seul but était que les trois représentants soient présents au dessus de la porte, afin qu'ils puissent assister au départ de Tequal vers le sud, de façon à appâter d'éventuels enquêteurs de leurs guildes respectives. Le tableau présente chacun de ces représentants, ainsi que la raison pour laquelle Tequal tenait à leur présence.

Si les PJ demandent à Thorne de leur donner le signalement de Tripiak, ils se rendront compte qu'il s'agit d'une des personnes disparues dont ils ont vu le portrait sur les affichettes de l'Arbre de la Route. A la réunion, Tripiak portait un torque avec une pierre verte. Thorne ne se souvient pas de ce détail important (il n'est pas très observateur), mais les PJ pourront l'apprendre en interrogeant l'un des deux autres protagonistes de la réunion.

N.B. Thorne pourra signaler un jour après sa première rencontre avec les PJ que la livraison de grain prévue n'a pas eu lieu.

L'entretien des PJ avec Thorne peut les mener sur

deux autres pistes :

- **Ezechiel Avona,**
- **les participants à la réunion.**

EZECHIEL AVONA

Ezechiel est un vieux sage Kheysa qui a été recruté par la guilde des Mille Soleils en raison de ses dons pour les langues. Il connaît toutes les langues des Rivages, ainsi que les variantes les plus connues des langues des cinq grandes civilisations du Continent. Décrivez-le comme un vieillard bien conservé, aux cheveux et à la barbe blanche. Il porte en permanence une minuscule paire de lorgnons.

Ezechiel recevra les PJ sans difficulté. Le plus dur pour eux sera de trouver une couverture suffisamment élaborée pour pouvoir lui poser leurs questions sans éveiller ses soupçons, car il n'est pas tombé de la dernière pluie. Si les PJ ne sont pas assez fins, Ezechiel se doutera de leurs motivations réelles et préviendra sa guilde. Les PJ risquent alors de recevoir la visite d'une demi-douzaine de gros bras de la guilde des Mille Soleils (prendre les mêmes caractéristiques que pour la milice) qui essaieront de leur faire peur et les prieront instamment de quitter la ville.

Voici les informations qu'Ezechiel peut communiquer aux PJ :

- Il n'a jamais beaucoup apprécié Tequal, qu'il considérait comme un arriviste.

- Le sujet de leur dispute était Merquiel Avona, la nièce d'Ezechiel, que Tequal draguait ouvertement. A l'issue de la dispute, Tequal a déclaré à Ezechiel : « *J'en ai par dessus la tête de ta sale tronche et de cette foutue guilde. Puisque c'est comme ça je me casse ! Vous vous démerdez sans moi !* ». Ezechiel estime que le départ de Tequal est loin d'être une perte pour sa guilde.

- Tequal faisait effectuer à la guilde des dépenses démesurées : achat d'une mine de pierres loomiques, achat d'entrepôts en ville pour son usage personnel (Ezechiel peut procurer aux PJ les coordonnées de l'entrepôt, s'ils lui en font la demande).

- Ezechiel soupçonne Tequal d'irrégularités dans ses comptes, car il ne voulait jamais que quelqu'un les examine. En cambriolant l'ancien bureau de Tequal on peut trouver son livre de comptes et voir qu'il trafiquait les bilans de production de la mine afin de détourner 80% des pierres pour un usage personnel.

- Ezechiel connaît bien le peuple Sicasse et lui rend souvent visite. A plusieurs reprises Tequal l'a interrogé sur ce peuple, en particulier sur ses prêtres et leur étrange magie de la pierre... Ezechiel a entendu

dire que des Sicasses ont récemment disparu, dans le même genre de circonstances que les personnes enlevées à Snake.

L'entretien avec Ezechiel peut mener les PJ sur les deux pistes suivantes :

- **l'entrepôt,**
- **les Sicasses.**

LES PARTICIPANTS À LA RÉUNION

Interroger Pablo Condi se révèle peu fructueux : il n'a même pas remarqué le départ de Tequal. En revanche, il a repéré que Tripiak portait une sorte de torque en or, orné d'une pierre verte vaguement brillante...

Lorna peut être trouvée au QG de la guilde d'acier, dont les PJ peuvent apprendre l'emplacement auprès de la milice ou de Sam Thorne Thorne. Lorna a remarqué le départ de Tequal et le Torque en or de Tripiak. Elle peut également révéler aux PJ que deux membres de sa guilde ont disparu. Si les PJ veulent en savoir plus, elle les conduira à son chef : Gark Zolan.

L'ENTREPÔT

Kalik Tequal a fait acheter par sa guilde un vaste entrepôt situé dans un quartier peu fréquentable de la ville de Snake. Il l'a utilisé pour abriter son atelier de fabrication des torques de jadelume et pour parquer ses prisonniers avant de les contrôler au moyen d'un torque. Le jour du départ de Tequal, l'entrepôt a été entièrement vidé de son contenu. Les PJ peuvent apprendre l'existence et la localisation de cet entrepôt auprès d'Ezechiel Avona.

L'entrepôt comporte deux portes et une dizaine de hautes fenêtres. Les fenêtres sont fermées de l'intérieur et obstruées par des planches. Les portes sont fermées par une chaîne et un cadenas. Si les PJ parviennent à rentrer, ils peuvent constater que l'endroit est vide. Mais en y regardant de plus près, certains indices apparaissent :

- On peut distinguer des marques au sol correspondant au four qui servait à fondre l'or ainsi qu'aux emplacements des cellules où étaient enfermés les prisonniers.

- Si les PJ visitent l'entrepôt de nuit, ils peuvent repérer des petits tas de poudres brillante (ils s'agit des résidus provenant de la taille des pierres de jadelume). S'ils le souhaitent, les PJ peuvent en récupérer l'équivalent en volume d'une petite fiole. En la faisant expertiser par un joaillier ils peuvent apprendre qu'il s'agit de jadelume et que cette pierre possède des

propriétés vaguement magiques (le joaillier peut également leur apprendre que la guilde des Mille Soleils possède la seule mine de jadelume des environs).

N.B. : L'ingestion du contenu de cette fiole permet de développer légèrement les capacités empathiques d'un individu pendant 24 heures (+2 en Perception pour détecter les mensonges).

- A un endroit, on trouve de nombreux cadavres de guêpes, écrasés sur le sol ou contre les parois. L'explication en est la suivante : lorsque Mazak a été capturé, il a tenté de s'échapper en utilisant l'invocation de Pfligh sur un nid de guêpes situé à proximité de l'entrepôt. Il n'a pas réussi à s'enfuir, mais de nombreux hommes de Tequal ont été piqués, et l'un d'entre eux a même trouvé la mort. Son cadavre se trouve dans une décharge proche (voir plus loin).

- A l'extérieur, près de la porte d'entrée principale, un symbole a été gravé à la hâte dans le bois (par Mazak, pour laisser une piste pour ses amis de la guilde d'Acier). Si les PJ n'ont pas encore rencontré Gark Zolan, le chef de la guilde d'Acier, vous pouvez le faire débarquer dans l'entrepôt au moment où les PJ y enquêtent, accompagné d'une demi-douzaine de mercenaires de sa guilde. Il est possible que cette rencontre entre Gark et les PJ commence par un combat, mais rapidement, les deux camps en présence devraient se rendre compte qu'ils ne sont pas ennemis.

LA DÉCHARGE

En approchant de l'entrepôt, les PJ peuvent remarquer la présence d'une décharge située à proximité. S'ils ont la bonne idée d'aller la fouiller, ils y trouveront les restes de l'ancien contenu de l'entrepôt : anciennes cloisons des cellules, matériel de forge et de taille de pierre, résidus de jadelume (de quoi faire deux autres fioles), mais également un cadavre en cours de décomposition. Le corps est constellé de piqûres de guêpes. Il porte également une trace de brûlure grave au cou. Cette trace est le résultat de ce qui arrive quand on ôte son torque à un des hommes qui sont sous le contrôle de Tequal. C'est un moyen utile pour Tequal afin de s'assurer que ses « protégés » ne risquent pas d'enlever leur torque pour échapper à son contrôle, mais c'est également un moyen très utile pour les PJ pour mettre hors d'état de nuire un de ces hommes. La brûlure, située au niveau d'organes vitaux (artère et veine jugulaires...) provoque 3d6 points de dégât. Si jamais Tequal meurt, cette « protection » disparaît, et un porteur peut enlever son torque sans subir le moindre dommage.

GARK ZOLAN

Gark Zolan est le chef de la guilde d'Acier. Les PJ peuvent être amenés à rencontrer Gark Zolan soit après leur entretien avec Lorna, soit lors de leur visite à l'entrepôt. Les informations qu'il pourront obtenir de sa part dépendront de leur attitude. S'ils ne disent rien sur leurs propres motivations, Gark gardera bouche close. S'ils lui en disent suffisamment, il lâchera ses propres informations : à savoir la disparition de leur sorcier, Mazak. Si les PJ se montrent particulièrement coopératifs, Gark ira même jusqu'à leur parler du type de magie exercée par Mazak et du sortilège de « *l'invocation de Pfligh* ».

A ce stade, Gark propose un marché aux PJ. Son meilleur enquêteur, un espion professionnel connu

ROLF

Traits : Agilité d6, Âme d6, Intellect d6, Force d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d10, Intimidation d8, Perception d6. Tir d8, Tripes d8.

Allure : 5+d6

Parade : 7

Résistance : 8 (6 + 2 [*cotte de maille*])

Résistance loomique : 2

Charisme : -1

Atout : Balayage, Commandement.

Handicap : Bossu (-1 en *Allure* et -1 en *Charisme*).

Langues : Gehemdal, Guildien.

Équipement : cotte de maille (*Armure* + 2), hache à deux mains (*Force* + 4).

LES MERCENAIRES

Traits : Agilité d6, Âme d6, Intellect d4, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Intimidation d4, Perception d6. Tir d8, Tripes d8.

Allure : 6+d6

Parade : 7 (6 + 1 [*Ecu*])

Résistance : 8 (6 + 2 [*cotte de maille*])

Résistance loomique : 2

Langues : Gehemdal, Guildien.

Équipement : cotte de maille (*Armure* + 2), hache de bataille (*Force* + 3), Ecu (*Parade* + 1)

LA GUILDE D'ACIER

C'est une guilde de mercenaires, principalement Ashragors. Elle comprend une cinquantaine de membre et est basée à Snake. Ses principales activités sont l'escorte de convois sur la route des Mille Peuples et la protection rapprochée de notables. Elle est commandée par Gark Zolan, un vétéran de nombreuses escarmouches livrées sur le Continent. Il a perdu un œil au cours de l'une d'entre elles.

sous le nom du « Fouineur » a disparu il y a quelques jours, alors qu'il enquêtait sur l'enlèvement de Mazak. Gark Zolan se trouve donc privé de deux de ses plus précieux collaborateurs. C'est pourquoi il est prêt à s'associer avec les PJ. Le principe est simple, les PJ se chargent de l'enquête et il leur adjoint une demi-douzaine de mercenaires, pour leur prêter main forte le moment venu. Si les PJ se font prier, il est même prêt à les payer, raisonnablement.

L'escorte de mercenaires, commandée par un Gehemdal bossu nommé Rolf, se joindra aux PJ quand ils quitteront la ville (pour aller chez les Sicasses).

LA MILICE

Si les PJ attirent trop l'attention sur eux, ils pourraient bien avoir affaire à la milice. Ils seront alors interrogés au castel, une grande tour contiguë aux remparts. Ils ne devraient pas avoir trop de difficultés à se tirer de ce mauvais pas au moyen d'un bon batin. Le tout est de convaincre les miliciens qu'ils ne

LA MILICE

La milice de Snake est principalement composée de natifs de la maison Gehemdal. Elle est au service du conseil des guildes qui dirige la ville. Le chef de la milice est le capitaine Hans Kopf.

Traits : Agilité d6, Âme d6, Intellect d4, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Intimidation d4, Perception d6. Tir d8, Tripes d8.

Allure : 6+d6

Parade : 7 (6 + 1 [*Epieu*])

Résistance : 7 (6 + 1 [*Armure de cuir*])

Résistance loomique : 2

Langues : Gehemdal, Guildien.

Équipement : Armure de cuir (*Armure* + 1), Epieu (*Force* + 2, *Parade* + 1, *Allonge* 1)

sont en rien responsables des récentes disparitions. Dans la conversation, les miliciens pourraient même lâcher involontairement des informations relatives à ces disparitions, en particulier le fait que des disparitions similaires ont été signalées chez une peuplade voisine : les Sicasses.

LES SICASSES

Le peuple Sicasse appartient à la civilisation Arkhè. La plupart d'entre eux ont la peau brune et les yeux bridés (un peu à la façon des Tibétains). Ce sont des êtres pacifiques et leur vie est principalement consacrée à la religion. Ils n'en sont pas moins de redoutables commerçants, très durs en affaire.

Ils vivaient depuis des temps immémoriaux dans le cratère d'un volcan, mais l'explosion de ce dernier les a amené à trouver refuge dans la forêt de Pelme, où ils habitent dans des maisons creusées magiquement dans des formations géologiques naturelles de type « cheminées de fées » (on les appelle aussi « demoiselles coiffées », et elles ont en gros la forme d'un champignon). La guilde des Mille Soleils les a beaucoup aidés dans cette terrible épreuve, mais cette aide n'avait rien de désintéressé. En effet, la guilde a acquis dans l'opération la connaissance des techniques magiques de contrôle de la pierre qui forment les bases de l'étonnante architecture Sicasse (pour plus de détails, vous pouvez consulter le scénario intitulé « Les feux de la terre », in Casus Belli n° 95, en considérant que la guilde X est la guilde des Mille Soleils). La guilde est actuellement en pourparlers pour acquérir les composantes architecturales et artistiques des méthodes de construction des Sicasses.

Le passage chez les Sicasses est un point obligatoire du scénario. Les pistes qui mènent en ce lieu sont l'entretien avec Ezechiel et/ou le passage dans les locaux de la milice. Lorsque les PJ arrivent, ils sont immédiatement conduits dans la demeure de la Fille de la Terre, déesse incarnée du peuple Sicasse. Leurs principaux interlocuteurs sont les quatre personnes suivantes :

LA FILLE DE LA TERRE

Elle est l'équivalent Sicasse du Fils du Soleil Ulmèque. Décrivez-la comme une petite fille de neuf ans, vêtue très simplement. Une impression de sagesse absolue et d'illumination émane en permanence de son visage radieux et souriant. Elle se montre tout à fait prête à aider les PJ dans leur quête et leur propose même les précieux services d'un de ses prêtres (voir

plus loin).

MAZEL TOTH, LE PREMIER MINISTRE

Une grande vivacité peut se lire dans le regard de cet homme de petite taille, âgé d'environ 60 ans. Il s'exprime en Guildien sans le moindre accent.

MAÎTRE HOLLO, LE CHEF DU PROTOCOLE

Toujours vêtu d'habits plus bariolés que ceux d'un bouffon Venn'dys, Maître Hollo gère la vie quotidienne de la Fille de la Terre et de son entourage. Il ne quitte pas les PJ d'une semelle pendant toute la durée de leur séjour, papillonnant autour d'eux avec une agilité étonnante chez un homme aussi gros.

MERQUIEL AVONA, NIÈCE D'EZECHIEL ET AMBASSADRICE DE LA GUILDE DES MILLE SOLEILS

Merquiel n'est pas tombée de la dernière pluie. Pendant tout le séjour des PJ, elles cherchera à percer les motivations réelles des PJ, surtout s'ils sont accompagnés des mercenaires de la guilde d'Acier, dont elle connaît les tarifs exorbitants.

Au cour de leur séjour, les PJ peuvent apprendre les circonstances et la date des deux enlèvements (cf. Chronologie à J - 1 mois et J - 3 jours). Un garde Sicasse a survécu à l'agression du second enlèvement, mais, à bout de force, il a sombré dans le coma à son arrivée au village. Quelques heures après l'arrivée des PJ, il reprend connaissance, mais ses propos sont incohérents. Tout juste arrive-t-on à comprendre que le petit groupe a été attaqué par des êtres de pierre. Il est néanmoins capable de conduire les Sicasses et les PJ jusqu'au lieu de la bataille. Les PJ peuvent y observer les larges et profondes empreintes laissées par les Golems dans le sol. Ils trouvent également les cadavres des gardes Sicasses et des hommes de Tequal. Les cadavres Sicasses ont eu la tête ou la cage thoracique broyée (par les Golems). Les cadavres des hommes de Tequal portent la même marque de brûlure au cou que le corps découvert dans la décharge. Les traces de pas laissées par les Golems semblent prendre la direction du Mont aux Chèvres, un petit volcan situé non loin de la forêt.

La Fille de la Terre propose aux PJ de leur « prêter » un de ses prêtres : Telig. Elle leur explique qu'il leur sera d'une grande utilité pour s'orienter sur et dans le volcan, grâce à ses dons de perception de la pierre. S'il arrive à se rapprocher suffisamment du lieu de leur détention, il pourra même tenter de localiser avec

TELIG

Avec lui, les PJ ne devraient pas s'ennuyer. En effet, Telig serait un compagnon de voyage agréable, si sa ferveur religieuse ne le poussait pas à voir le pêché partout et à tenter de convertir les PJ à sa religion. Décrivez-le comme un homme sec, aux yeux fiévreux, en proie à de perpétuels doutes sur sa pureté et celle des autres... (ceux qui ont lu « La Belgariade » peuvent largement s'inspirer du personnage de Relg).

Traits : Agilité d6, Âme d10, Intellect d8, Force d4, Vigueur d8.

Compétences : Art Metallique d8, Combat d4, Intimidation d4, Perception d6. Tir d8, Tripes d8.

Allure : 6+d6

Parade : 5 (4 + 1 [Baton])

Résistance : 6

Résistance loomique : 2

Atout : Adeptes des Arts Etranges.

Handicaps : Mauvaise habitude (*Doit faire ses prières et se purifier trop souvent*), Serment (*envers la Terre*).

Langues : Sicasse, Guildien d4.

Equipement : Baton (Force + 1, Parade +1)

précision les prêtres prisonniers, à condition bien sûr qu'ils soient encore en vie.

À l'issue de leur séjour, les PJ devraient donc se diriger vers le volcan, éventuellement accompagnés d'une douzaine de mercenaires de la guilde d'Acier et/ou de Telig.



LE MONT AUX CHÈVRES

L'APPROCHE

Il faut 4 heures de marche dans une forêt touffue pour accéder au Mont aux Chèvres. Avant de voir ce qui va s'y passer, effectuons un petit bilan stratégique. Si tout s'est bien passé dans la partie précédente du scénario, le groupe comprend trois composantes :

- **six hommes de la guilde d'Acier**, commandés par Hans. Ils ne sont pas discrets, mais ce sont de bons combattants. Leur principale motivation est de retrouver les deux membres de leur guilde : Mazak et le Fouineur.

- **Telig, le prêtre Sicasse**, dont les pouvoirs lui permettent de s'orienter aux abords et à l'intérieur du volcan, ainsi que de localiser les prêtres prisonniers, s'ils sont encore en vie (ce qui est le cas). Son but est de les retrouver et de les ramener vivants.

- **Les PJ**, tout à fait adaptés pour une infiltration discrète du volcan. Leurs intentions dépendront probablement de la façon dont s'est déroulé le début du scénario. La grande question est de savoir s'ils veulent continuer à obéir à leurs ordres (à savoir « recruter » Tequal) ou s'ils ont compris que ce type est dangereux et qu'il faut l'éliminer. Peut-être auront-ils été payés par Gark Zolan pour retrouver Mazak et le Fouineur.

La préparation de l'expédition peut faire la différence à la fin, en particulier en ce qui concerne l'armement. Les PJ disposent d'assez d'indices pour pouvoir comprendre qu'ils vont avoir affaire à des créatures de pierre. Il va de soi qu'un marteau de guerre sera plus efficace qu'un rapière face à ces êtres (n'hésitez pas à diminuer la capacité de dommages de toute arme non contondante).

Lorsque le groupe approche du volcan, Telig sent que de nombreuses salles ont été créées magiquement à l'intérieur. Il repère sans difficulté l'entrée principale, fermée par des portes de pierre quasiment indécélables. Néanmoins, quelques minutes d'observation montrent que cette entrée est très surveillée. Ce serait une folie que de vouloir rentrer par là. Mieux vaut tenter de trouver une entrée dérobée. Après environ trois quart d'heures de recherche, Telig localise une faille dont il « sent » qu'elle peut mener le groupe vers les prêtres prisonniers ; il est maintenant certain que certains d'entre eux sont encore en vie.

L'entrée qu'il a localisée mène aux quartiers où sont gardés les prisonniers de Tequal. Il s'agit de personnes qu'il ne peut pas contrôler au moyen d'un tor-

que :

- les trois prêtres Sicasses, car leur magie se trouverait grandement diminuée par le port d'un torque,
- les deux enfants Sicasses encore en vie (Tequal n'a aucune envie de gâcher du jadelume pour les contrôler,
- mais également Pipo Kaloatl, qui est l'inventeur de la technique de domination mentale par les torques de Jadelume, et qui sait donc comment s'en protéger. Lorsqu'il a compris quels étaient les plans de son patron, il a essayé de l'en dissuader. Pour toute réponse, il a été jeté en prison.

Mazak est retenu prisonnier dans une autre partie du volcan, mais les prêtres savent où se trouve sa geôle.

Le Fouineur ne fait pas partie des prisonniers. Il est sous le contrôle d'un torque, et se trouve actuellement à Snake, pour préparer diverses actions de sabotage.

Le moment est maintenant venu d'entrer dans le volcan. Conformément aux accords conclus entre la guilde d'Acier et les PJ, Hans demande à ces derniers d'aller faire une reconnaissance à l'intérieur avant de revenir chercher son groupe de mercenaires. Bref, il leur demande de jouer leur rôle d'éclaireurs. Telig, pour sa part, tient à accompagner les PJ. Il avancera deux arguments :

- lui seul peut localiser les prisonniers,
- ses pouvoirs peuvent se monter efficaces dans la lutte contre les Golems.

LES FORCES EN PRÉSENCE

A l'intérieur du volcan, les PJ et leurs alliés vont être confrontés à deux types d'adversaires : les Golems et les hommes contrôlés par Tequal. Leurs caractéristiques figurent plus loin.



La rencontre avec Tequal lui-même constituera l'épisode final de ce scénario.

LES PRISONS

La libération des prisonniers constitue une étape indispensable à la réussite du plan des PJ, quel qu'il soit. En effet, chaque prisonnier (à l'exception des enfants) peut leur apporter une aide efficace.

Les prêtres peuvent indiquer au groupe où se trouve la geôle de Mazak. Ils peuvent aider les PJ à faire sauter le volcan (en créant magiquement une brèche dans la cheminée centrale).

Pipo connaît une technique simple pour anéantir l'action d'un torque de jadelume. Il suffit d'asperger le joyau d'acide sulfurique (1d6 points de dégâts pour le porteur), ce qui a pour effet de dissoudre la jadelume sans provoquer les brûlures mortelles qui interviennent si on ôte le torque. Ce ne sont pas les sources de soufre qui manquent dans le volcan, et un personnage réussissant un jet de Connaissance [*sciences*] ou Connaissance [*chimie*] sait comment fabriquer de l'acide sulfurique.

Mazak, quant à lui, peut rompre le pacte qui lie les démons Pflighiens aux statues de pierre. Mais pour cela, il doit être en présence d'un Golem relativement immobile pendant 5 minutes environ (les prêtres connaissent cette information, car Mazak a eu l'occasion de leur dire).

Revenons maintenant aux PJ et à leur progression dans le volcan. L'entrée découverte par Telig leur fait suivre un long boyau naturel. Ce boyau aboutit dans un couloir proche des prisons. Malheureusement pour les PJ, Tequal s'attend à leur venue (rappelez-vous, il a fait exprès de laisser des indices derrière lui pour attirer des espions qu'il veut contrôler). L'endroit où le boyau débouche dans le couloir est donc surveillé, et les PJ seront attaqués par surprise par trois hommes et un Golem. Telig leur crie de lui laisser le Golem, car sa magie peut le vaincre. Il se trompe lourdement. Le Golem ne lui laisse pas le temps d'incanter et lui éclate le crâne dès le premier round de combat. Les PJ doivent se sortir tout seuls de ce mauvais pas. L'un d'entre eux peut décider d'aller chercher les mercenaires, mais cela prendra quinze rounds de combat pour faire l'aller-retour jusqu'à l'entrée.

Avant de sortir du boyau, Telig leur avait indiqué qu'il faut tourner à gauche dans le couloir. Ils n'auront donc pas trop de difficultés pour trouver le chemin des prisons malgré la mort de leur guide. Mais pourquoi tuer Telig à ce stade du scénario, me direz-vous ? En général, lorsqu'un PNJ guide le groupe, les joueurs

ont tendance à se sentir rassurés (surtout s'il pratique la magie) et à tout faire reposer sur lui. Sa mort prématurée devrait les stresser quelque peu et provoquer le redoutable frisson du doute qui donne tout son sel à une partie de jeux de rôles...

Si vous en ressentez le besoin, intercalez d'autres obstacles entre les PJ et le quartier des prisons (surtout si Hans et ses bruyants mercenaires sont avec eux). A propos, il est inutile de « jouer » les combats entre les mercenaires et les PNJ du volcan. Servez-vous du rapport de force et de votre humeur du moment pour décider du résultat et concentrez-vous plutôt sur les combats des PJ. Toutes ces scènes doivent se dérouler très vite, ne vous laissez pas freiner par les règles de

GOLEM

Attributs : Agilité d6, Âme d6, Force d12+4, Intellect d4, Vigueur d12

Compétences : Combat d6, Intimidation d10, Perception d6

Allure : 5 + d6

Parade : 5

Résistance : 12

Équipement : Coup de poing (Force)

Capacités spéciales

- **Armure +3** : peau de pierre
- **Taille +2**
- **Sans peur** : immunisé à la peur et à l'intimidation.
- **Construction** : Résistance +2, +2 aux jets pour échapper à l'état Secoué, La visée n'augmente pas les dégâts, Demi dégâts contre les attaques perforantes.

HOMMES « TORQUÉS »

Traits : Agilité d6, Âme d4 (d6), Force d6, Intellect d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Perception d6. Tir d4.

Allure : 6 + d6

Parade : 7 (6 + 1 [Epieu])

Résistance : 7 (6 + 1 [Armure de cuir])

Résistance loomique : 2

Langues : Guildien.

Équipement : Armes diverses - pelles, pioches, haches, etc... (Force + 2)

simulation.

Les PJ sont maintenant arrivés du côté des prisons. Une salle de garde leur bloque le passage. Elle contient six hommes et trois Golems. Ils sont assez nombreux, c'est vrai, mais les PJ devraient cette fois-ci avoir l'avantage de la surprise. A eux de le rentabiliser.

LA CONFRONTATION

Une fois les prisonniers libérés, voici comment les choses devraient se passer : il est évident que les ennemis sont beaucoup trop nombreux. Pour avoir des chances de s'en tirer, les PJ doivent trouver un moyen de se débarrasser des Golems et d'anéantir le contrôle des torques. Le second point est le plus aisé, il suffit de trouver du soufre (une « task force » composée de Pipo, d'un ou deux mercenaires et d'un ou deux PJ devrait suffire). Pour anéantir les Golems il faut d'une part récupérer Mazak (Hans et ses hommes, accompagnés des prêtres s'en chargeront) et d'autre part capturer et immobiliser un Golem. Normalement, les PJ devraient s'en charger. A eux d'imaginer un plan ingénieux. Si les PJ y tiennent, ils peuvent aussi monter un petit commando comprenant les prêtres pour aller faire exploser le volcan, mais ce n'est nullement une condition nécessaire à leur victoire (et c'est de plus très dangereux...).

Une fois tout ceci effectué et le rituel de Mazak accompli, tous les Golems redeviennent des statues de pierre immobiles : le plan de Tequal a échoué. Dès qu'il s'en rend compte, ce dernier se décide à mettre les voiles. S'ils veulent mettre la main dessus, les PJ feraient mieux de se dépêcher. S'ils ne se débrouillent pas trop mal, ils le rattraperont alors qu'il dévale les pentes du volcan. Tequal a épuisé ses réserves de loom, il est quasiment sans défense (enfin presque !). Il feint de se rendre (ou d'accepter de rejoindre la guilde Océane, si c'est ce que les PJ lui demandent), mais au dernier moment, il lance une espèce de boule fumigène verte devant lui. Lorsque la fumée se dissipe, Tequal semble avoir changé. Il sourit aux PJ et, ce faisant, laisse apparaître une rangée de dents effilées qu'ils n'avaient pas remarquées auparavant. C'est un ogre !

L'ogre fonce sur les PJ. Ses caractéristiques ne sont pas fournies, car en fait tout ceci est un cauchemar. La fumée verte a endormi les PJ et un puissant sortilège les maintient prisonniers dans un cauchemar, le temps que le vrai Tequal puisse s'enfuir. En ce qui concerne le contenu du cauchemar, laissez libre court à votre imagination, faites glisser progressivement

OGRE

Attributs : Agilité d8, Âme d6, Force d12+1, Intellect d8, Vigueur d12

Compétences : Combat d8, Intimidation d8, Tripes d8

Allure : 6 + d6

Parade : 6

Résistance : 10

Handicap : Sanguinaire

Équipement : Massue (Force + 2)

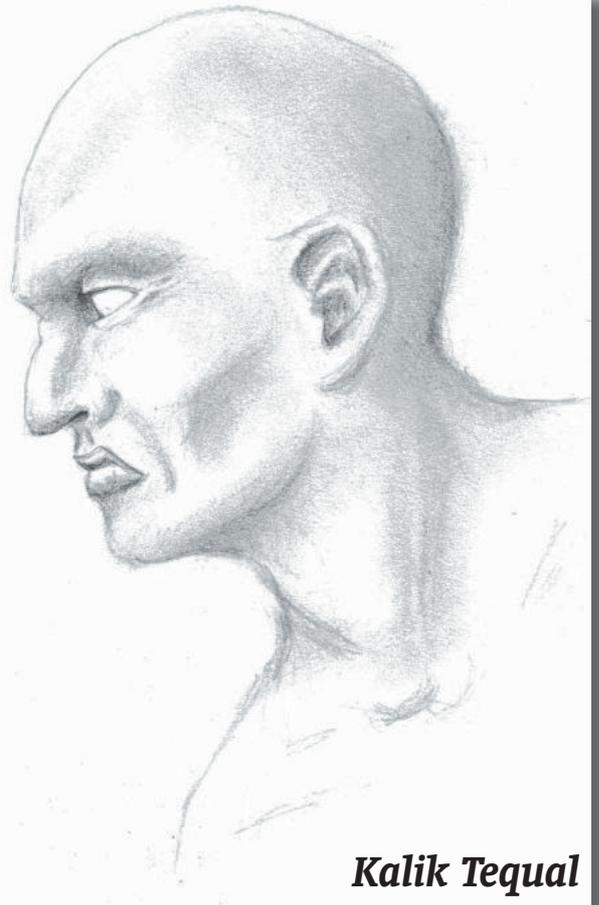
les PJ dans un environnement de plus en plus absurde et illogique, jusqu'à ce que l'un d'entre eux commence à se poser des questions. Autorisez-lui alors un jet d'Art Onirique pour sortir du rêve. Si ce jet est réussi et si les PJ n'ont pas mis trop de temps à percuter, ils devraient pouvoir rattraper Tequal, sinon, il aura pu s'enfuir. S'ils rattrapent Tequal, celui-ci se fera dévoré sous leurs yeux par une bête sauvage qui vient de surgir de la forêt toute proche. La bête ne semble d'ailleurs pas contrôler ses propres actes, ses yeux luisent d'une étrange couleur verte. Quelqu'un ou quelque chose ne veut pas que Tequal puisse parler. Néanmoins, les PJ trouveront sur son corps un étrange parchemin, rédigé en Guildien, sur lequel sont inscrites les phrases sibyllines suivantes :

« Je te commande de t'emparer de la cité du Serpent de Pierre, car celui qui doit revenir s'éveillera bientôt et il aura besoin d'une forteresse. Je compte sur toi pour qu'elle soit prête à l'accueillir le moment venu ».

Le message n'est pas signé, et il se décompose entre les mains des PJ, qui ont tout juste le temps de le lire avant qu'il ne soit réduit à un tas de moisissures infectes.

Les PJ n'en sauront pas plus... et vous non plus. Gageons que tout ceci s'éclaircira le moment venu...

A bientôt, donc.



Kalik Tequal