

# Les feux de la terre

Scénario Casus Belli pour Guildes - n° 95

Par Frédéric Ménage  
Illustrations de Bernard Bittler  
Plan de Cyrille Deaujan

Conversion à Savage Worlds : Torgan ([torgan@torgan.net](mailto:torgan@torgan.net)) – <http://www.torgan.net>

Le Scénario « le réveil » est issu de la boîte de base du jeu de rôle *Guildes, la quête des origines*, édité par la Compagnie Multisim. Il est publié sans autorisation. Je suis à la recherche des auteurs et/ou de la société propriétaire des droits des jeux *Gilde, la quête des origines* et *Guildes, El Dorado* afin de statuer sur ce point. Si vous êtes une de ces personnes ou si vous connaissez une des personnes à contacter, merci de m'envoyer un mail à l'adresse [torgan@torgan.net](mailto:torgan@torgan.net).

Les illustrations sont la propriété de leurs auteurs et sont publiées ici sans leur autorisation. Si les dits auteurs tombaient sur ce document et pouvaient se faire connaître j'en serais tout à fait ravi.

L'adaptation à Savage Worlds est l'oeuvre de Torgan (<http://www.torgan.net/>).

Savage Worlds and Smilin' Jack are Copyright 2003, Great White Games/Pinnacle. This work is not an officially licensed product and has no affiliation with Great White Games or Pinnacle.

Je remercie tout particulièrement Bertrand (aka. Bertrand2060), Galilea (aka. Idril d'Alcaran, prêtre de Solace), Baccs pour toutes ses remarques moult constructives et tous les membres de la ML Savage Worlds française (et US aussi mais moins, parce que je les connais moins). Venez nous rejoindre sur [http://fr.groups.yahoo.com/group/Savage\\_Worlds\\_fr/](http://fr.groups.yahoo.com/group/Savage_Worlds_fr/).

GET SAVAGE !



Cette aventure est destinée à des personnages débutants et à des joueurs et un MJ moyennement expérimentés. Il est nécessaire que le groupe compte au moins un pratiquant des arts étranges (d8 au moins en Connaissance Loomique).

La présence d'un personnage originaire de la maison Venn'dys serait intéressante.

## Une nouvelle ambassade

Dans tout ce qui suit, l'expression « Guilde X » désigne la guilde dans laquelle se sont enrôlés. S'ils ont fondé leur propre guilde, vous devrez modifier quelques détails (la Guilde X passera un contrat de type mission avec celle des PJ).

L'un des personnages a été instamment prié par la Guilde X de se rendre à Snake, un havre situé à l'intérieur des terres, à l'orée de la route des Mille Peuples (cf. p. 77 du livret Le Continent). Il y a passé trois mois avec Ezechiel Avona, un Sage des noms sacrés kheysa, expert en linguistique auprès de la Guilde X. Pen-

dant ces trois mois, Avorta lui a enseigné un langage autochtone, le Sicasse. Ajoutez donc la compétence Sicasse à 1d4 sur la feuille du personnage du PJ. A l'issue de cet apprentissage, les autres membres du groupe ont également été convoqués à Snake.

Le scénario commence par l'entrevue entre les PJ et maître Nocth, le représentant de la Guilde X à Snake. Cette entrevue se déroule dans la solide bâtisse gehemdale qui abrite les bureaux de la guilde. Ezechiel Avona y assiste également. Maître Nocth ne s'embarrasse pas de formules de politesse et entre directement dans le vif du sujet :

« Mesdames. Messieurs, vous n'êtes pas sans savoir que Snake constitue le point de départ de l'une des plus longues routes du Continent : la Route des Mille Peuples. Les voyageurs qui l'empruntent ne manquent pas de remarquer, après environ une semaine de voyage, une imposante chaîne de Volcans, située sur leur gauche, au delà d'une grande forêt. En revanche, peu d'entre eux savent que le cratère principal est habité. Il abrite un peuple proche de la Civilisation

Arkhé : les Sicasses. Depuis plusieurs années, notre guilde maintient une ambassade auprès d'eux, mais des événements récents et fâcheux sont venus bouleverser nos relations. Tout a commencé il y a huit mois, lorsque le volcan a montré des signes de réveil. Les secousses telluriques ont entraîné l'affaissement d'un mur dans le palais des gouvernants locaux. Une pièce secrète, inconnue jusqu'alors, se trouvait derrière. Ses murs étaient couverts d'inscriptions, auxquelles les Sicasses ont immédiatement accordé le plus vif intérêt. Notre ambassadeur a alors pris une initiative personnelle des plus indélicates. Il a réalisé en secret une copie de ces inscriptions sur des parchemins et s'est discrètement échappé pour nous les apporter. La chose a été très mal prise. Tout d'abord par les Sicasses, qui ont réagi en fautant l'ambassade, Puis par notre guilde, qui s'est empressée de licencier le fautif. Nous avons néanmoins conservé les parchemins. Ils ont été remis à maître Ezechiel Avona, notre plus éminent spécialiste en matière de connaissance des langues autochtones. »

Ezechiel Avona se lève alors et s'adresse à son tour aux PJ du ton condescendant d'un professeur confronté à une assemblée d'élèves incultes :

« Figurez-vous, jeunes gens, que ces parchemins contiennent des révélations de la plus haute importance. Mais avant de vous les communiquer, je dois porter à votre connaissance un aspect très important de la civilisation sicasse. Ces gens ne vivent pas comme vous et moi dans des demeures construites à l'aide de briques ou de pierres, car ils maîtrisent une technique très particulière qui leur permet de modeler la roche à volonté afin d'en faire jaillir des constructions d'un seul tenant. Il serait plus juste de dire que les Sicasses maîtrisaient ces techniques. En effet elles sont aujourd'hui tombées dans l'oubli, et les Sicasses en sont réduits à occuper les bâtiments que leurs ancêtres ont bâti dans le passé. Comme vous l'imaginez, ces techniques aujourd'hui disparues impliquaient l'utilisation des arts étranges... Or, les parchemins révèlent l'existence d'une pierre loomique rouge, située

quelque part dans le palais. Elle contient les sortilèges nécessaires à la mise en oeuvre des techniques que je viens d'évoquer. J'ose espérer que vous êtes capables d'appréhender l'intérêt scientifique et commercial d'une telle découverte... »

« C'est pour cette raison que je n'ai pas cessé de tenter de rétablir des contacts diplomatiques avec les Sicasses, reprend maître Nocht. Ma persévérance a porté ses fruits. Voici trois mois, ils nous ont fait savoir qu'ils acceptaient de rétablir l'ambassade. J'ai donc demandé à maître Avona d'enseigner leur langue à l'un d'entre vous. En effet, bien que la plupart de leurs dirigeants parlent le guildien, il vous sera utile de pouvoir déchiffrer d'éventuelles nouvelles inscriptions. Vous allez vous rendre sur le volcan, en tant qu'ambassadeurs plénipotentiaires. Une fois là-bas, vous mettrez tout en uvre pour retrouver cette pierre et récupérer les informations qu'elle contient. La solution optimale serait d'y parvenir sans provoquer un nouvel incident diplomatique, mais en cas de besoin, donnez la priorité aux informations. »

Maître Nocht n'en sait pas beaucoup plus sur les Sicasses. Le précédent ambassadeur est parti avec tous ses dossiers, ce qui n'a été que modérément apprécié par la guilde, qui le recherche activement. Tout ce que les PJ peuvent apprendre est que les Sicasses ont la peau brune et les yeux bridés.

Le voyage jusqu'au volcan dure trois semaines : une sur la route des Mille Peuples, et deux pour traverser la forêt.

## La cité des Sicasses

Lorsque les PJ arrivent enfin au sommet du volcan, à l'heure où les Feux-du-Ciel se couchent, un spectacle extraordinaire s'offre à leurs yeux : imaginez un cratère de 4km de diamètre, au fond duquel se trouvent deux lacs de magma, reliés par une dizaine de torrents de lave.

Les Sicasses ont une légende à ce sujet. Les PJ pourront peut-être l'entendre de la bouche même de la Fille de la terre au cours du repas (voir plus loin). On raconte qu'il y a fort longtemps, un grand cataclysme a modifié l'apparence des Feux-du-Ciel. Auparavant, ils évoluaient librement dans le ciel du Continent Désormais, ils doivent parcourir la voute céleste ensemble, unis à jamais par d'indestructibles liens stellaires. Inquiets de leur nouvel apparence, ils voulurent se mirer dans l'eau d'un lac, au fond du cratère qui deviendrait plus tard le pays des Sicasses. Les Feux-du-Ciel contemplèrent longtemps leur image dans les eaux du lac, mais comme ils s'étaient approchés trop près, le lac se mit à bouillir et toute l'eau s'évapora. Bientôt, il ne resta plus au fond du cratère que le reflet des Feux-du-Ciel. C'est pourquoi les Sicasses nomment les deux lacs de lave « les feux de la terre ».

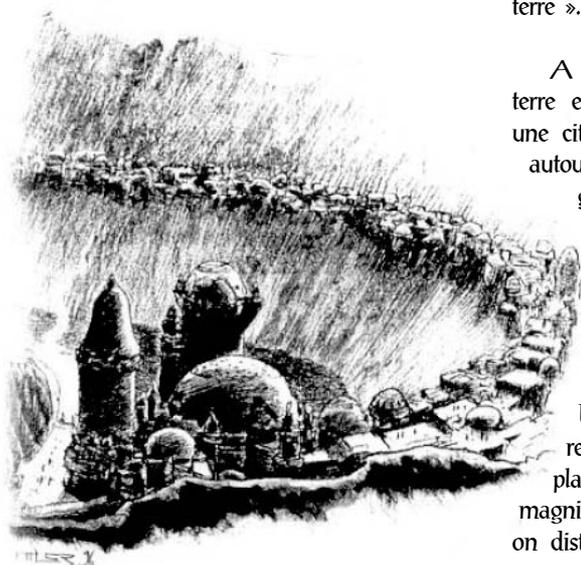
A mi-chemin entre les Feux de la terre et le bord du cratère se trouve une cité en anneau. Elle est organisée autour d'une avenue circulaire, longue d'environ 7km. Cette cité, bâtie en des temps anciens par des architectes au savoir oublié, abrite les Sicasses. À la verticale des PJ, la cité présente une sorte de renflement qui contient plus de bâtiments. Au centre de ce renflement se trouve une grande place, sur laquelle donne un magnifique Palais. Devant ce dernier, on distingue également un objet sphé-

rique. Les PJ sont trop loin pour pouvoir déterminer avec précision ce dont il s'agit. D'un peu partout dans le cratère, des volutes de fumée s'échappent vers le ciel, preuve indiscutable du réveil du volcan. Elles jaillissent principalement à proximité des deux lacs, mais on en trouve ailleurs, et, en particulier des vapeurs louches s'échappent par intermittence de la place située près du palais.

Un chemin assez abrupt descend jusqu'à l'entrée de la cité. Au fur et à mesure qu'ils approchent, les PJ peuvent admirer à loisir la beauté majestueuse de l'architecture sicasse. Libérés des contingences de la maçonnerie habituelle, les bâtisseurs ont laissé leur imagination s'exprimer librement : leur cité n'est que spirales sans fin et encorbellements sophistiqués. Certaines bâtisses ont la légèreté de la dentelle, d'autres la solidité d'un roc. Parmi toutes ces merveilles le palais de la Fille de la terre fait figure de joyau, un joyau qui symbolise l'union parfaite entre les Sicasses et leur environnement.

Si les PJ se comportent correctement avec les soldats qui contrôlent l'entrée de la cité, ils ne devraient pas éprouver de difficultés à se faire conduire au palais par un officier. Lorsqu'ils débouchent en sa compagnie sur la grande place située devant le palais, les PJ peuvent enfin déterminer la nature de l'objet sphérique qu'ils avaient aperçu auparavant. Il s'agit d'une montgolfière Venn'dys, solidement fixée au sol par des cordes. Non loin de là, une crevasse, ouverte dans le sol de la place laisse échapper un mince filet de fumée blanche. Les observations des PJ sont soudainement interrompues par une secousse sismique. Demandez à vos joueurs d'effectuer un jet d'Agilité. En cas d'échec, ils sont victimes d'une chute sans gravité (perte d'un point de fatigue pour 2 heures). Sur un oeil de serpent (double 1), ils tombent et se font mal (1 point de blessure).

Certains Sicasse ont été moins chanceux, en particulier une jeune femme, dont les deux jambes sont broyées par un bloc de pierre qui s'est détaché de l'un des bâtiments qui longent la place. Lorsqu'ils sont occupés à la dégager et à la soigner, les PJ entendent un homme



crier en guildien : « *Ma montgolfière ! Ma montgolfière* » S'ils se retournent pour voir d'où proviennent ces vociférations, ils aperçoivent un vieux savant Venn'dys aux cheveux ébouriffés et aux vêtements trop petits pour lui. Il court sur la place, en provenance du palais et en direction de la montgolfière. A une vingtaine de mètres derrière lui, un gros Sicasse vêtu d'habits d'apparat bariolés court après le Venn'dys en s'exclamant en guildien : « *Monsieur Stozzi, arrêtez de courir, vous allez tomber dans le trou.* » En effet, la crevasse se trouve juste devant Stozzi. Heureusement, il s'arrête juste à temps et semble humer les émanations gazeuses. C'est alors qu'un puissant jet de gaz le renverse. Stozzi se retrouve dans les bras du gros homme, le visage tout rouge et les cheveux encore plus ébouriffés. Visiblement très content, l'inventeur se remet debout et lance au gros Sicasse « *Maître Hollo, cette fois, c'est la bonne ! La concentration de GMS est idéale ! Les premiers essais auront lieu ce soir !* »

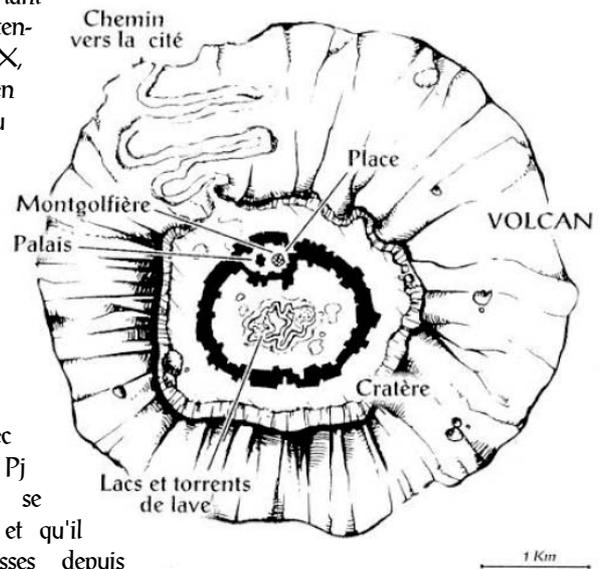
## Un peu de diplomatie

Les PJ seraient bien inspirés d'aller discuter avec ces deux hommes. Ils pourront ainsi apprendre que Maître Hollo est le chef du protocole du palais. L'arrivée des PJ le surprend. Il ne les attendait pas avant deux ou trois jours. Voilà qui va bouleverser toute l'organisation de la soirée ! Sans parler des expériences de Stozzi auxquelles la Fille de la terre voudra certainement assister ! En discutant avec Maître Hollo, les PJ apprennent que la Fille de la terre et Mazel-Toth, le Premier ministre, viennent de prendre la décision d'évacuer la cité et le volcan. Rester plus longtemps serait vraiment trop dangereux. L'évacuation devrait prendre plusieurs jours et commencera dès le lendemain matin. La soirée sera consacrée à des cérémonies religieuses, les dernières que les Sicasses pourront célébrer sur la terre de leurs ancêtres. La cérémonie la plus importante se déroulera au palais. Il s'agit du kritch, une sorte d'intermédiaire entre une messe et un opéra, au cours duquel les Sicasses mettent en scène le mythe fondamental de leur Civilisation. Cette cérémonie

sera précédée d'un grand repas protocolaire. En tant qu'ambassadeurs plénipotentiaires de la Guilde X, les PJ sont bien entendus invités au repas et au kritch. Devant l'insistance de Stozzi, Hollo accepte de « caser » les essais de la montgolfière entre le repas et le kritch.

S'ils discutent avec Stozzi, les PJ apprendront qu'il se prénomme Massimo et qu'il est l'hôte des Sicasses depuis plusieurs mois avec sa fille Estesla. La Fille de la terre s'est prise d'amitié pour eux et semble s'intéresser aux recherches du vieux savant (plus par gentillesse que par réel intérêt scientifique). Massimo prétend être sur le point de réaliser un progrès extraordinaire dans la science des aérostats. Les montgolfières utilisent de l'air chauffé par un chalumeau, ce qui comporte des dangers d'embrasement évidents. Or, Massimo a détecté dans les émanations du volcan la présence d'un gaz plus léger que l'air, qu'il a nommé en toute modestie le GMS (Gaz Massimo Slozzi). Il compte procéder aux premiers essais le soir même. A ferme, il estime qu'on pourra remplacer l'air chaud par le GMS dans tous les aérostats. En vérité la motivation de Massimo n'est pas uniquement scientifique. Sa fille est aux derniers stades de la langueur. Massimo l'a emmenée sur le continent dans l'espoir de la guérir, mais aucun médecin du Continent n'a pu lui communiquer la moindre ébauche de solution. Alors, il a décidé de se rendre en montgolfière vers les régions inexplorées afin de trouver le remède. C'est pour cette raison qu'il cherche à développer un moyen sûr de voyager loin en montgolfière.

Les PJ seront ensuite conduits au palais par Hollo, qui organise immédiatement une entrevue avec le Premier ministre dans l'un des salons d'apparat du palais. Mazel-Toth est un



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

Nous abordons ici la partie purement diplomatique du scénario. Aux PJ de savoir défendre leurs intérêts et de mettre en place des tactiques efficaces pour obtenir ce qu'ils cherchent, et à vous d'improviser les réactions de tous les autres protagonistes. Mazel-Toth, pour sa part, se doute bien des motivations de la Guilde X. Celle-ci a beaucoup insisté pour rouvrir l'ambassade, et il paraît difficile de croire que c'est uniquement pour améliorer les relations entre les peuples.

Pour le moment, le Premier ministre a l'intention d'observer le comportement des ambassadeurs. Il tentera de leur tirer vers du nez à la moindre occasion. Déployez vos talents d'improvisateur, l'entretien ne dure pas plus d'un quart d'heure. Les PJ sont ensuite conduits par maître Hollo dans la salle où l'on sert l'apéritif, avant le grand repas protocolaire. Parmi les convives, ils ne manqueront pas de remarquer la présence de deux Ashragors, un homme et une femme. La femme se nomme Darka Khan, et prétend représenter la Guilde Stellaire. Les PJ n'en ont jamais entendu parler, et pour cause, elle n'existe pas ! En vérité, Darka Khan est un agent direct Ashragor. Elle est ici pour la même raison que les

PJ : récupérer les sortilèges de la pierre loomique. L'usage que le démon compte en faire sera sûrement moins pacifique que les intentions de la guilde X. L'homme se nomme Kathorn. C'est le chef de l'escorte de Darka, une trentaine de guerriers ashragos. Stozzi est également présent, accompagné de sa fille Estella. Décrivez la jeune femme en insistant sur les symptômes avancés de la langueur. Massimo, tout à l'heure si jovial et enthousiaste lorsqu'il parlait aux PJ de ses recherches, est défiguré par le chagrin. Il supporte de plus en plus difficilement le calvaire de sa fille. Le plus terrible, c'est qu'elle ne se rend même pas compte qu'elle est malade.

## Bon Voyage, monsieur Stozzi !

Lors du repas, les PJ mangent à la même table que la Fille de la terre. Elle est l'équivalent sicasse du Fils du soleil des Ulmèques. 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

### Darka Khan

*Maison Ashragor, 35 ans.*

**Traits :** Agilité d6, Ame d10, Intellect d10, Force d6, Vigueur d10.

**Compétences :** Art Etrange d8, Art Guildien d10+4, Connaissance Loomique d10, Connaissance [Ark-hé], Corps à corps d6, Perception d6, Persuasion d8+4, Tripes d8+2.

**Allure :** 6+d6

**Parade :** 5

**Résistance :** 7

**Résistance loomique :** 7

**Charisme :** +4.

**Atouts :** Adeptes des Arts Etranges, Arts Martiaux, Charismatique, Habitué à l'horreur, Maître des Arts Séduisante.

**Langues :** Guildien, Ashragor, Felsin d6, Arkhé d6, Wish d4.

visage radieux. Elle est prête à entendre les demandes de tous les natifs présents à sa table : Stozzi, Darka Khan et les PJ. Les PJ ont intérêt à jouer serré, car Darka ne leur fait pas de cadeau. Son but est d'obtenir pour elle, et pour elle seule, l'autorisation de mener des recherches pour retrouver la pierre. Elle prétend que le matériau qui la compose est le principal composant d'une potion de soins particulièrement efficace qui permettra de sauver des milliers de vies, que sa guilde a toujours eu pour vocation d'aider son prochain, etc. La Fille de la terre est extrêmement attentive au malheur et à la souffrance d'autrui (c'est pour cette raison qu'elle vient en aide à Massimo et Estella). Elle est donc relativement sensible aux arguments développés par Darka, mais l'habileté politique du Premier ministre compense largement ses accès de naïveté. A vous d'improviser les conversations compte tenu de ces données.

Pendant que vous louez les négociations entre les PJ et les autres protagonistes, décrivez le repas. Les personnages voient se succéder des plats tout aussi exotiques et immangeables les uns que les autres (pensez à *Indiana Jones et le temple maudit*). Quelques jets de Vigueur permettront de vérifier que les natifs des Rivages (les PJ, les Stozzi et Darka Khan) parviennent à conserver un comportement correct à table malgré le caractère franchement écoeurant des mets qui leur sont servis.

A l'issue du repas, tout le monde se rend sur la place pour assister aux essais de la montgolfière. Les PJ seraient bien inspirés de ne pas tous y



Darka Khan

aller et de dépêcher certains d'entre eux à la recherche de la pierre. In effet, leur présence au kritchka est obligatoire, ruais ce n'est pas le cas pour les essais de Stozzi. Il n'est pas impossible que les PJ qui recherchent la pierre tombent nez à nez, dans un des couloirs du palais, avec deux soldats ashragos de la garde de Darka Khan. Le combat risque alors d'être inévitable. Les soldats sont là pour la même raison que les PJ : ils recherchent la pierre partout dans le palais. Leur maîtresse, pour sa part, assiste aux essais.

Pendant ce temps, sur la grand-place, Massimo procède aux derniers réglages dans la nacelle alors que survient un nouveau tremblement de terre. Demandez aux PJ de faire un jet d'Agilité, et appliquez les mêmes conséquences que précédemment. Malheureusement pour Massimo, un puissant jet de gaz est récupéré par le système de tuyaux mis en place par l'inventeur, et est injecté dans l'aérostat. La montgolfière est soulevée dans les airs. La corde qui maintenait au sol se rompt. Massimo s'envole avec son invention, haut, très haut... Comme il comptait faire ses essais en restant prudemment ancré au sol, il n'avait pas encore installé la soupape permettant de redescendre. Un jet de Réparation permet de comprendre qu'il va mourir asphyxié s'il ne trouve pas un moyen de redescendre, mais en bas, personne ne peut plus rien pour lui. Il ne reste qu'à attendre et prier pour qu'il s'en sorte. Estella, sous l'emprise de la langueur, réagit à peine à la disparition de son père. Mais déjà les cloches retentissent dans le palais : c'est l'heure du kritchka. Cette cérémonie est trop importante pour être reportée, malgré le terrible incident qui vient de se produire.

## Le kritchka

La salle de spectacle est située à l'intérieur du palais, Les PJ sont placés à la tribune d'honneur, en compagnie de la Fille de la terre, du Premier ministre, de Darka Khan et d'Estella. On leur distribue un livret qui comporte le texte du kritchka. Ceux d'entre eux qui parle le sicasse devraient être capable de le résumer dus autres.

Le kritcha est la représentation rituelle du mythe fondamental de la civilisation sicasse. Il révèle comment et pourquoi leurs ancêtres sont venus s'installer sur le volcan. A l'origine, la nation sicasse vivait dans une grande forêt, mais un jour, elle se retrouva prise entre le marteau et l'enclume. En effet, un de ses voisins avait décidé d'envahir le territoire d'un autre, mais le pays des Sicasses se trouvait sur son chemin. Pour convaincre les envahisseurs de faire le tour, Hôtan, le chef des Sicasses, décida d'invoquer un redoutable dragon. Le premier acte de l'opéra représente cette invocation. Au deuxième acte, on apprend que les anciens sicasses, aidés par le dragon, ont massacré l'avant-garde des envahisseurs, ce qui a permis de leur faire comprendre qu'ils avaient intérêt à contourner la forêt. Malheureusement, aussitôt la bataille terminée, le dragon s'est retourné contre les troupes sicasses et les a anéanties. Au troisième acte,

Hôtan prend une décision terrible : son peuple vivra désormais sous la terre, pour échapper à la menace du dragon. Cette décision est contestée par deux personnes Kira-li, la fille de la terre du moment. Elle décide de quitter la forêt pour aller s'installer ailleurs. Elle est suivie en cela par un tiers des Sicasses. Ce sont ces « exilés » qui sont venus ensuite habiter dans le volcan. Le second contestatane n'est autre que Vôtan, le propre gendre de Hôtan. Il décide d'aller combattre seul contre le dragon. Le troisième acte s'achève sur un duo entre Vôtan et son épouse, Istrella. Elle lui remet une épée, une armure et un heaume magique, destinés à lui assurer la victoire. Le quatrième acte évoque le combat entre Vôtan et le dragon. Il est sur le point de triompher mais Istrella, éperdument amoureuse, a suivi son mari. Le dragon s'en rend compte et dirige une de ses attaques vers la jeune femme. Vôtan se jette devant elle pour la sauver, et meurt sous les coups du dragon. Istrella parvient à s'enfuir avec la dépouille de son mari. Au cinquième acte, ivre de douleur, Istrella se jette dans un gouffre. Son fantôme quitte le territoire souterrain qui constitue désormais le refuge des Sicasses de Hôtan et va hanter les rêves des exilés qui ont suivi Kira-li. C'est ainsi que ces derniers ont appris toute l'histoire.

La représentation commence sans incident particulier. A l'acte trois, l'acteur qui interprète Hôtan entonne l'un des plus beaux chants de l'opéra : celui où il dit adieu au monde de la surface. En plein milieu, une secousse dix fois plus forte que les autres l'interrompt. L'opéra s'écroule autour des PJ, Des dizaines de personnes meurent écrasées, de nombreuses autres sont blessées. Darka Khan en profite pour s'enfuir et rejoindre ses hommes, qui sont toujours à la recherche de la pierre. Les PJ doivent choisir : soigner les blessés ou la poursuivre ? Il est probable qu'ils se sépareront. Le groupe qui poursuit Darka Khan s'engouffre dans les couloirs. Si vous le souhaitez, provoquez un nouveau combat avec les Ashragors. Peu après, nouvelle secousse survient. Le sol se dérobe sous les pieds du PJ qui mène la poursuite. Il tombe deux mètres plus bas sans se faire mal, dans une pièce aux murs couverts d'inscriptions. Au centre de cette salle se trouve une pierre lumineuse rouge, d'un mètre de haut. C'est la pierre loomique que cherchent les PJ. Si le magicien du groupe et le personnage qui comprend le sicasse ne sont pas là, il serait utile d'aller les chercher.

## Kathorn

*Maison Ashragor, 38 ans.*

**Traits** : Agilité d8, Ame d6, Intellect d6, Force d8, Vigueur d10.

**Compétences** : Art Etrange d4, Art Guildien d6, Connaissance de la Rue d4, Corps à corps d10, Discrétion d4, Escalade d6, Intimidation d8, Perception d8, Pistage d8, Survie d4, Tir d8, Tripes d6+2.

**Allure** : 6+d6

**Parade** : 8 (7 + 1 [Bouclier])

**Résistance** : 9 (7 + 2 [Maille])

**Résistance loomique** : 4

**Charisme** : +0.

**Atouts** : Commandement, Habitué à l'horreur.

**Handicaps** : Sanguinaire, Trop sur de lui.

**Equipement** : Cotte de Maille (Armure + 2), épée longue (Force + 3), Bouclier (+1 Parade).

**Langues** : Guildien, Ashragor.



## Les soldats ashragor

**Traits** : Agilité d6, Ame d6, Intellect d4, Force d8, Vigueur d8.

**Compétences** : Corps à corps d6, Discrétion d4, Escalade d4, Perception d8, Tir d6, Tripes d4.

**Allure** : 6+d6

**Parade** : 6 (5 + 1 [Bouclier])

**Résistance** : 7 (6 + 1 [Cuir])

**Résistance loomique** : 2

**Charisme** : +0.

**Equipement** : Armure de cuir (Armure + 1), Épée longue (Force + 3), Bouclier (Parade + 1).

**Langues** : Guildien, Ashragor.

## La pierre

Pendant que le PJ qui connaît le Sicasse tente de déchiffrer les inscriptions du mur, demandez au magicien de faire un jet de Connaissance Loomique. En cas de réussite, il sent que cette pierre contient une grande quantité de loom rouge, mais il réalise également que ce loom maintient l'intégrité des demeures sicasses, et probablement du volcan. S'il absorbe les sortilèges qui sont à l'intérieur, comme l'a demandé maître Nocth, le loom va disparaître et rien ne pourra plus contenir l'éruption. Affreux dilemme.

Sur ces entrefaites, Darka Khan surgit d'un des nombreux tunnels qui mènent à cette salle, accompagnée de Kathorn et d'une vingtaine de soldats ashragors. Les PJ seraient bien avisés de ne pas chercher l'affrontement. Darka Khan demande au magicien pourquoi il n'a pas encore absorbé les sortilèges. Si le magicien ne lui dit pas, elle finit par

trouver l'explication toute seule. Malheureusement pour les PJ et les sicasses, Darka n'a pas autant de scrupules que le magicien du groupe : elle absorbe le sortilège. (Si le PJ a absorbé le sortilège avant l'arrivée des Ashragors - jet de Connaissance loomique à -2), vous devrez adapter quelque peu la fin du scénario).

Son forfait accompli, Darka s'enfuit, laissant ses hommes protéger sa fuite. Les PJ n'ont rien d'autre à faire que de tenter d'échapper aux Ashragors et au volcan qui entre en éruption au moment même où le loom disparaît de la pierre. Ne lésinez pas sur les effets spéciaux les effets spéciaux : anéantissez les Ashragors dans une coulée de lave. Ne laissez survivre que Kathorn pour un ultime combat contre le combattant du groupe. Tout n'est pas perdu. Le PJ qui comprend la langue des Sicasse aura eu le temps de déchiffrer une partie des inscriptions sur les murs de la salle. Elles indiquent qu'un double de la pierre existe quelque part sur les pentes du volcan, dans la clairière dite

de « l'oeil du dragon ».

Enfin libérés de la menace ashragor, les PJ se ruent à l'extérieur du palais. Hélas, il est trop tard. Quand ils débouchent sur la grande place, la lave les environne de toutes parts. C'est alors qu'une échelle de corde apparaît devant leur nez. Quelques mètres au dessus, dans la montgolfière, Massimo leur crie : « Dépêchez-vous de monter ! » Grâce à la montgolfière, les PJ n'auront aucun mal à repérer une forêt en forme de tête de dragon sur les pentes du volcan, et à localiser la clairière qui se trouve à l'endroit où devrait se situer son il. La pierre se trouvait là, mais elle n'y est plus. Il ne subsiste que quelques gravats d'une roche rouge friable, tout juste imprégnés d'un soupçon de loom. Laissez les PJ se lamenter un peu, puis faites intervenir Stozzi qui, tout honteux, leur avoue qu'il s'est posé dans cette clairière pour aller chercher du lest avant de revenir au cratère. Et cette jolie roche rouge si friable convenait tout à fait.

Fort [heureusement, le sac de lest se trouve toujours dans la montgolfière, et le magicien ne devrait pas éprouver de difficultés à absorber les sortilèges stockés dans la pierre. La suite des événements à votre entière convenance. Les PJ aideront-ils les Sicasses survivants à trouver un nouveau territoire ? Partiront-ils avec Massimo à la recherche d'un remède pour la Langueur ?

Quant à Darka khan, ne doutons pas qu'elle devrait bientôt croiser à nouveau la route des PJ, mais ceci est une autre histoire qui sera contée une autre fois.

