Histoire d’eau

Les persos sont contactés par un groupe de religieux afin de venir aider leur communauté menacée par les pillards.

Les religieux sont installés dans un village fortifié dans une région chaude. La plus grande richesse du lieu est son puit, seule source d’eau à des kilomètres. C’est semble-t-il, ce puit qui est à l’origine de la convoitise des brigands.

Les attaques ont commencé il y a environ un mois, il n’y avait jusqu’alors eu aucun soucis majeur.

La communauté religieuse de Tahar est une ancienne communauté installée dans un village abandonné, il y a bien longtemps. Les religieux, des chrétiens, se sont regroupés afin de prier et de trouver un relatif isolement. L’un d’eux, **Odon**, (en fait il est élémentaliste mais ses frères l’ont toujours ignoré hormis le chef de la congrégation), a « découvert » qu’il y avait une source d’eau au niveau du village. Cette découverte a entraîné l’arrivée de quelques personnes que les religieux ont installé avec eux, certains sont mêmes entrés dans les ordres, l’un de ses « convertis » **Dujas** est arrivé très récemment. En fait **Dujas** a été envoyé en éclaireur pour comprendre le secret du puits. Dujas travaille avec ses collègues pillards pour un démon du nom de **Vlad**. **Vlad** sait que la communauté ne fait pas qu’héberger un élémentaliste mais qu’il y a au sein de cette communauté un bien plus précieux encore.

Odon s’est réfugié au sein de la communauté car les démons le pourchassaient, il est en effet en possession d’une gemme bleue. Il a décidé temporairement de se cacher car le dernier affrontement avec ses ennemis a bien failli lui coûter la vie. Hélas les démons ont retrouvé sa trace. Vlad, qui doit faire pardonner son échec, (c’est lui qui a laissé échapper **Odon**) a embaucher des pillards pour l’aider à localiser **Odon** mais surtout la gemme.

Dujas a essayé de se lier avec **Odon** mais hélas pas assez pour que ce dernier ne se confie. Les consignes sont désormais d’attaquer la communauté et de capturer Odon afin de le faire parler ce qui ne sera pas chose facile, l’élémentaliste préférera certainement mourir que de confier son secret.

La mission consiste donc non seulement à protéger la communauté mais surtout **Odon** et éventuellement mettre hors d’état de nuire **Vlad** et ses comparses.

Acte 1 : La route jusqu’à Tahar

Les persos se retrouvent dans une ville à moins de 300km de Tahar du nom de Loke. C’est une ville comptant une centaine d’habitants. Ils pourront y glaner des informations sur Tahar et son histoire, trouver un plan pour s’y rendre ça sera plus pratique, un moyen de transport s’ils n’en ont pas, des objets utiles comme une longue vue et des réserves de nourritures.

Leur contact à Loke est **Abraham Mektoub**, il est de type maghrébin. Il parle un anglais impeccable. Abraham est un psy, il connaît l’existence d’Odon mais n’en parlera pas aux persos même en insistant. Il est immunisé contre les pouvoirs de contrôle mental et de lecture de pensée des persos. Abraham connaît bien la magie élémentaire mais ne la pratique pas.

La rencontre avec **Abraham Mektoub** se fera dans un café puis si les persos savent s’y prendre il les conduira chez lui pour discuter plus à l’aise. Il a un plan précis de Tahar mais ne le donnera que si les persos se débrouillent bien. Il déteste être pris de haut, en particulier par des psy ou des élémentalistes trop démonstratifs. Chez Abraham, les persos pourront observer des livres de magie dans la bibliothèque, certains peuvent s’avérer

passionnant pour un élémentaliste curieux, il y a une description complète de technique de sorts. Certains d'entre eux peuvent être maîtrisés en étudiant longuement les explications. Abraham peut proposer à un des persos de lui offrir un livre si Odon est protégé efficacement.

Dans la ville, ils peuvent rencontrer un artisan qui rempaille les chaises, **Ignacio Deluega**. Cet homme ne leur racontera que des histoires à dormir debout sur les dangers de la route, son rôle est de décourager les persos et surtout de les espionner (CHA : 6, baratin : 8, PER 5, DEX : 7, discrétion : 5, Mêlée : 3, dague init : 13, att : 7, déf 4 Dégats : 2+3 points) Il va sans doute suivre les persos si ces derniers se rendent à nouveau chez Abraham. De plus, il a une moto et va suivre à distance les personnages sans jamais intervenir à moins d'être découvert et dans ce cas il leur racontera un bobard de première : il est un ami d'Abraham qui l'a envoyé aider les persos. S'il est cru, il fera route avec les persos les aidant même à combattre les pillards, qui sont pourtant ses amis, pour mieux brouiller les pistes.

En ville, ils devront se méfier de **Paul** (DEX 7 Pickpocket 6 Discrétion 5), un enfant très doué pour le vol qui tentera de leur faire les poches s'ils n'y prennent pas garde pendant qu'ils discutent avec des habitants.

Une fois les provisions achetées, il faut deux jours de route jusqu'à Tahar si on ne se perd pas car la route est en mauvais état.

En chemin, les persos seront peut être amenés à rencontrer un groupe de villageois blessés, ils viennent d'être attaqués par les pillards ou si les persos arrivent à temps ils pourront aider les villageois face aux pillards (ils sont 5). Si les persos font des prisonniers ceux mourront avant d'avoir pu parler, ils ont une capsule de poison prévue à cette effet sous leur langue.

Les pillards :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
6	4	3	6	5	4	3

TAI : 1 Mêlée : 6 Tir : 5 Esquive : 4 Athlétisme : 4 BD : +3
Machette : init : 7 Atta : 13 Défense : 8 Dégâts : MR+3+10

FEDERATED ARMS TECH ASSAULT II
Init : 5 Atta : 10 Dégâts : 4 points (6mm) Cadence : 6 Efficacité : 3 Chargeur : 50 Portée 50m

Les persos devront sans doute passer une nuit à la belle étoile, ils devront trouver un endroit tranquille pour se reposer au mieux. Si tel n'est pas le cas ils arriveront à Tahar fatigués.

Si les persos n'ont pas combattu les pillards, ils se feront attaquer la nuit par 3 loups mutants **:**

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER	Mêlée
2	6	5	7	6	7	6

Ils attaquent avec leurs griffes ou en mordant.
Griffe : 8 Dégâts : 6 points T Morsure : 7 Dégâts : 9 P BD : +3
Points de vie par ligne : 7 Points de fatigue par ligne : 5Armure naturelle : 1

S'ils ont déjà affronté les pillards, ils ne croiseront qu'un seul loup mais toujours la nuit.

La suite du voyage peut se passer sans encombre à moins que le véhicule ne tombe en panne…

Acte 2 : Arrivée à Tahar

Les persos finissent par arrivée à Tahar. Ils sont accueillis par le chef de la communauté, **Ben Jeloum** (la cinquantaine bien tassée, le visage buriné par le soleil et une barbe grisonnante, il mesure 1,65m et est très maigre). La communauté comprend une vingtaine de personnes dont 12 religieux.

Les blessés seront soignés efficacement par les religieux. Toute donation pour la communauté sera fortement appréciée…

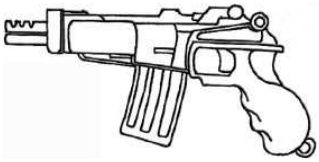
Les persos ne rencontreront **Odon** que par hasard en se promenant dans le village. **Odon** est grand, un peu rondouillard avec un visage d'enfant ravagé par une grosse barbe brune. Il est peu bavard, juste poli. Il ne donnera que peu de détail sur les attaques, il confirmera que la communauté s'est agrandie depuis peu et se félicitent des nouvelles conversions. Odon n'est pas un vrai religieux et entretien une liaison secrète avec une des réfugiées **Elsa** (Une petite brune à la peau mat et aux yeux clairs, elle est magnifique, on a d'emblée envie de tout faire pour l'aider. Sa beauté est presque surnaturelle, insister sur ce point, pourtant c'est humaine standard).

En revanche, **Dujas** se montrera très attentionné avec les persos d'autant plus s'ils sont accompagnés d'**Ignacio** ou s'ils ont eu affaire avec les pillards. **Dujas** est plutôt beau, un bouc, la peau claire et les yeux très bleus, il fume d'infects cigarillos. Il racontera les attaques des pillards expliquant que les religieux sont pacifistes mais ne se laissent pas faire : ils ont repoussé les attaques avec des arcs et des arbalètes.

Dujas :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
4	4	5	5	4	54	7

TAI : 1 Mêlée : 4 TIR : 4Esquive 3 Athlétisme 2 BD +2 Pilotage moto : 5



Heckler et Koch P2M-13S Dégâts 7 points (177^{E}) Cad : 6 Eff : 3 Chargeur 20 Init 4 Att 8

Les persos peuvent rencontrée Elsa et lui parler, elle n'est pas timide mais ne leur évoquera jamais sa liaison avec Odon. En revanche les persos peuvent apercevoir un soir les allées et venues d'**Odon** et **Elsa**. S'ils sont pris, ils nieront farouchement. Parmi les réfugiés, un jeune homme **Sean** (grand, brun, assez beau avec une cicatrice sur la joue) sait pour **Elsa** et **Odon**, il est jaloux et fera tout pour que les persos soient au courant de l'amourette. **Sean** pourra également apprendre aux persos que **Dujas** et **Elsa** ont l'air de bien se connaître.

Le premier soir se passe sans embûche. Tout comme la journée du lendemain et le soir suivant.

En revanche, un peu avant le lever du deuxième jour, les pillards attaquent en force : ils sont une dizaine mais sans arme à feu pour ne pas blesser par erreur **Odon**.

L'attaque est en fait l'occasion pour **Dujas** d'enlever discrètement **Odon** avec l'aide d'**Ignacio** s'il est toujours en course et d'**Elsa**.

Les persos ne pourront hélas pas empêcher l'enlèvement.

Acte 3 ; A la recherche du religieux

Les persos pourront s'ils y pensent demander à fouiller la chambre d'**Odon**, ils n'y trouveront rien d'intéressant à priori. Mais en fouillant de plus près, ils peuvent trouver fixé

sous le lit un recueil de notes, si un élémentaliste s'y penche il comprendra qu'il s'agit d'un livre de magie.

Ben Jeloum niera farouchement qu'**Odon** est un élémentaliste, sauf si les persos font intelligemment référence à Abraham. En effet, le commanditaire et le chef de la communauté se connaissent. Reste à savoir si les persos lui feront confiance.

Si les persos ont l'idée de génie de fouiller le puits, ils y trouveront un petit coffret fermé à clé, à l'intérieur une pierre bleue : la fameuse gemme.

Les persos pourront également fouillé la chambre de **Dujas**, ils n'y trouveront rien d'intéressant hormis un plan de Tahar. En revanche, s'ils se renseignent ils apprendront qu'au départ Dujas a vécu dans une des maisons de Tahar. S'ils s'y rendent il pourront en fouillant scrupuleusement la maison trouver une lettre étrange :

« Cher ami, j'ai bien reçu votre message. Le temps presse vous devez gagner la confiance de qui vous savez au plus vite ; Il faut le faire parler pour trouver l'objet. La solution serait de vous faire religieux, je sais que cela sera une véritable torture pour vous de vous faire passer pour un de ses satanés chrétiens mais c'est la solution la plus rapide. A bientôt. V. »

Si l'on fait un jet de PER+connaissance des démons, on peut savoir que la lettre a été tenu par un démon et si le jet est particulièrement réussi que la lettre a été écrite par un démon.

En inspectant la partie arrière du village les persos pourront découvrir des traces de véhicule (une ou deux motos et un véhicule tout terrain, en fonction de la présence d'Ignacio)

La piste n'est pas très difficile à suivre, il peut y avoir ça et là des traces humides suspectes (merci **Odon** !).

Au bout de deux jours de traque, en espérant que les persos aient pris de quoi se nourrir car il n'y a pas grand-chose dans le coin pour manger en dehors de quelques plantes (mais toutes ne sont pas comestibles) et de petits lapins très farouches, les persos semblent se rapprocher du but. Les traces sont fraîches, il y a des traces de feu de camps récent (gag éventuel du cigare comme dans le bon la brute et le truand).

Les traces indiquent que les motos accompagnées d'autres véhicules sont passées derrière une colline.

Si les persos se montrent imprudent, ils risquent fort d'être repérés et attaqués par les pillards. En revanche, s'il agissent avec prudence ils pourront examiner de loin le camps des méchants.

Acte 4 : l'attaque de Fort Alamo

Si les persos l'ont joué en finesse, il vont peut être tenter une attaque indirecte ce qui serait le mieux. Sinon ça risque de tourner au massacre mais bon c'est comme vous voyez y'en a qui ont essayé mais ils ont eu des problèmes. Si les persos ont eu la bonne idée de prendre la gemme avec eux, Le démon aura plus de facilité à réussir son plan.

Le camp où se retranchent les méchants est de forme vaguement carré, c'est un ancien village désaffecté depuis longtemps. Il y a à l'intérieur **Dujas**, **Ignacio** (si les persos ne s'en sont pas débarrassés), **Elsa**, une dizaine de pillards et **Vlad**. Le Belz ne se montrera qu'au dernier moment.

Odon est retenu prisonnier dans une maison, il est attaché vigoureusement avec des menottes et des chaînes, il a en permanence un garde avec lui. Elsa passe de temps en temps en compagnie du démon pour tenter de lui faire avouer où la gemme est cachée.

Les pillards :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
6	4	3	6	5	4	3

TAI : 1 Mêlée : 6 Tir : 5 Esquive : 4 Athlétisme : 4 BD : +3
Machette : init : 7 Atta : 13 Défense : 8 Dégâts : MR+3+10
Arbalète : init : 11 Atta : 9 Dégâts : 12 points Portée 50m Pas de chargeur
Plus s'il n'y a pas eu de rencontre avant Tahar un pillard avec un PM comme décrit plus haut.

Le plus simple est d'attaquer la nuit ou au petit matin, les hommes ne sont pas très vigilants car la présence du démon leur fait croire qu'ils ne risquent rien. Le meilleur moyen est d'entrer par un des côtés du village où les murs sont écroulés mais les gardes patrouillent parfois. Sinon, il faudra grimper, il n'y aura pas de garde mais c'est plus difficile.

Les gardes font des trous de patrouille mais de manière très irrégulière.

La suite des aventures dépendra entièrement des persos.

Odon ne s'est pas évadé car il comptait sur l'aide des persos pour détruire **Vlad**, de plus la trahison d'**Elsa** l'a plongé dans le plus grand désespoir.

Si **Elsa** est confrontée aux personnages, elle s'écroulera en sanglots, elle racontera que le démon a enlevé sa famille et la retient prisonnière ailleurs pour obtenir une parfaite collaboration. Elle se montrera aimable et prête à les aider s'ils lui promettent de libérer sa famille. **Elsa** montrera même une cicatrice récente en affirmant que la blessure est le fait du démon. En réalité cette blessure date de sa mission antérieure au profit de **Béhamot**, un autre démon. Il est possible en regardant attentivement la cicatrice de découvrir qu'elle est d'origine magique (c'est un élémentaliste du feu qui en est la cause, il a été tué alors qu'il convoyait lui aussi une gemme).

Odon :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA	CAP PSY	PUI PSY	RESO MAG
5	4	7	5	6	7	5	5	5	10

MELée : 5 TIR : 5 POT PSY 10 POT MAG Eau : 20 POT MAG Terre 12
Esquive : 3 Discrétion : 2 Connaissance magie 8 Connaissance Psy 6
Démonologie 6
Pouvoir psy : disparition mineure, disparition majeure, transmission mineure
Sorts d'eau : Balle d'eau (15), Bille d'eau (10) ; Boule d'eau (20), de l'eau (10), Soif (25), Pureté du corps (25), Rempart d'eau (20)
Sorts de Terre : Dur comme le sol (10), Scinder (15)

Elsa :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
3	3	5	5	4	5	9

TAI : 0 (1,65 m) MELée : 4 Esquive : 6 Discrétion : 5 Séduction : 9 Baratin : 7
Pilotage 4 X 4 : 5
Poignard : Init : 9 Attaque : 6 Défense : 4 Dégâts : 4+MR

Vlad :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA	CAP DEM	PUI DEM
6	5	5	6	6	5	3	5	5

TAI : 3 MELée 6 POT DEM 10
BD +3
Cornes : init 8, attaque 13, défense 6. Dégâts 9 P
Griffes : init 8, attaque 16, défense 11. Dégâts 11 T
Armure naturelle : +10 C, +15 T, +10 P

Téléportation mineure :
Seuil : 10
Concentration : 1 tour
Durée : instantanée
Portée : le démon
Zone d'effet : spéciale
Le démon grâce à ce pouvoir peut changer très rapidement de lieu, en fait il ne se retrouve qu'à maximum 15 mètres de son point de départ mais cela peut lui permettre de se retrouver aisément derrière un adversaire pour mieux l'attaquer.

Epilogue :

Les persos peuvent décider d'épargner **Elsa**, **Odon** la laissera s'enfuir. Les persos risquent de la revoir…
Les persos peuvent rendre la gemme à **Odon**, ce denier leur parlera de la possibilité de mélanger des magies élémentaires pour créer une magie élémentaire supérieure.
Si le démon est tué, ça fera toujours un de moins sur notre planète.
Les persos peuvent repasser à Tahar puis rentrer voir **Abraham** qui leur en dira plus sur les démons et le rôle des gemmes.

Si **Elsa** est vivante : En revenant à Tahar, Les persos vont être de nouveau surpris. **Elsa** les a suivi (ou est avec eux si le baratin a fonctionné) et va tenter une dernière action pour récupérer la gemme. Elle sera tuée dans cette opération. Si elle n'a pas été fouillée avant, ils pourront trouver des documents sur elle. Il y a une lettre :
« Ma chère, je vous remercie pour votre aide lors de notre opération et vous prie de prendre contact avec V. qui aurait besoin de vos services. Bien à vous T. »
La lettre a été écrite par un démon. Ce document peut être trouvé lors de l'attaque du fort, si Elsa y est tuée.