



# GHAZAL

DAVID HOWERY

Libère toi de tes chaînes —  
ou meurs écrasé

Illustrations : Ken Widing

Traduction : Ludwig  
Relecture et mise en pages : Maître Poulpe

David est diplômé de l'université de l'État du Montana où il a appris à jouer au jeu AD&D®. Il a écrit de nombreux articles pour le magazine DRAGON®, DUNGEON® et The General, de la société de jeux Avalon Hill. « Ghazal » est une aventure tirée de sa campagne de 1989 pour la compagnie d'aventuriers du Pentacle infâme (Tyler, Terry, Carrie, John, Jim et Jamaica), à qui il aimerait dire « Salut ! ».

« Ghazal » est une aventure AD&D 2<sup>e</sup> édition pour 5 à 7 personnages de niveaux 6-8 (environ 42 niveaux au total). Celle-ci a été écrite pour le cadre fantastique du MONDE DE GREYHAWK® mais peut être utilisée dans n'importe quel monde de campagne contenant une grande région désertique. Les noms et le contexte peuvent être modifiés pour s'adapter aux détails de l'univers du MD. Au moins un PJ doit être voleur ou avoir la compétence alpinisme (2101F – *Manuel des Joueurs*, page 61). Le *Guide de survie en extérieur* de la 1<sup>re</sup> édition sera utile pour mener à bien cette aventure. On peut trouver Le contexte sur la Flannesse, ses peuples et ses villes dans « Le monde de Greyhawk – Atlas », dans la boîte du MONDE DE GREYHAWK.

Une partie de cette aventure repose sur la vision des personnages sur la hiérarchie et les rôles des sexes dans la société. Si le groupe de personnages est majoritairement masculin, cela peut s'avérer très divertissant.

## Contexte de l'aventure

Il y a bien longtemps, les empires de Suloise et de Baklunish se détruisirent l'un l'autre dans un holocauste magique. Alors que les Suloisiens survivants s'enfuyaient vers l'est, ils furent poursuivis de près par leurs adversaires. Les Suloisiens, qui provoquaient partout la colère des populations indigènes par leur méchanceté, furent repoussés vers les terres désolées du nord et du sud. L'une de ces terres inhabitées était le Désert étincelant.

Plusieurs petites tribus suloisiennes se regroupèrent et luttèrent pour se frayer un chemin à travers les collines d'Abbor-alz, espérant perdre leurs poursuivants et trouver un endroit où se reposer et reprendre des forces. Cependant, les derviches se massèrent autour du désert et empêchèrent les Suloisiens de repartir. Après plusieurs tentatives d'évasion infructueuses, ils abandonnèrent et s'adaptèrent à la vie dans le désert.

Les Suloisiens sont maléfiques, mais aussi intelligents et créatifs. En effet, pour survivre, ils ont appris à mettre à profit les maigres ressources qu'offrait le désert. Une tribu suloisienne, les Taregs, est devenue dominante dans la moitié ouest du Désert

étincelant. Cette tribu n'est qu'un attroupement de guerriers cruels et fourbes. Ce sont aussi des fanatiques qui ne se rendront jamais, même s'ils sont confrontés à une mort certaine. Dans la société des Taregs, les individus les plus forts luttent constamment pour atteindre le sommet, mais seulement dans les limites d'un comportement acceptable. Les Taregs ont peu de lois, mais violer l'une d'entre elles peut coûter la vie. L'obéissance aux supérieurs est naturellement exigée de tous.

Les Taregs sont aussi des esclavagistes maléfiques et des voleurs, attaquant les régions autour du désert (de petits groupes peuvent entrer et sortir du désert, mais tout exode massif attirerait l'attention des derviches, qui se masseraient pour empêcher les Suloiens de partir). De nombreux captifs capturés par les Taregs à Aprebaie, du duché d'Urnst et de la Côte sauvage finissent leurs jours comme esclaves dans le Grand Royaume ou en Pomarj. Les voyageurs dans les collines d'Abboralz courent le risque d'être volés et assassinés, c'est l'une des raisons pour lesquelles les derviches gardent les collines de si près. Étant d'alignement bon, ils ne veulent pas que des innocents tombent entre les mains des Taregs.

#### Pour les PJ

Les PJ se retrouvent à errer dans la ville d'Aprebaie, soit de leur propre chef soit pour un contrat futur. Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs :

Bien que les pérégrinations de votre groupe vous aient conduits dans de nombreux endroits étranges, la ville libre d'Aprebaie est unique à Flanresse. Il y a bien longtemps, la noblesse féminine a pris le dessus et dirige désormais la ville. Aprebaie est gouvernée par la Despotrix, une reine de sang. Alors que vous vous apprêtez à explorer cet endroit étrange, un page vous apporte une convocation royale. Sur ordre de la Despotrix, vous devez rencontrer l'une de ses conseillères. Le page vous conseille vivement de tenir compte de la convocation.

Si les PJ ignorent la convocation ou tentent de fuir Aprebaie, un escadron de cavalerie (toutes des femmes, montées sur des chevaux de guerre légers) tente de les arrêter. Elles les poursuivent jusqu'à ce qu'ils franchissent une frontière. S'ils sont capturés, les PJ sont condamnés à deux ans de travaux forcés pour avoir ignoré une convocation royale.

**Soldats (40) :** G1 ; CA 5 ; VD 9 ; pv 9 ; TAC0 20 ; AT 1 ; Dg selon l'arme ; AL LN ; NM 13 ; cotte de mailles, sabre, lance

**Capitaine :** G6 ; pv 41 ; TAC0 15 ; NM 15 ; similaire à un soldat

**Cheval de guerre léger (41) :** CA 7 ; VD24 ; DV 2 ; pv 9 chacun ; TAC0 19 ; AT 2 ; dg 1d4/1d4 ; Int animale (1) ; TA G ; AL N ; NM 7 ; BM p. 39 (cheval)

Si les PJ acceptent de répondre à la convocation, le page leur indique la direction du château de dame Minaryn, une chevaleresse d'Aprebaie, qui vit à quelques kilomètres de la ville. Au château, les PJ sont conduits dans une petite salle de conseil. Messalina, une magicienne qui sert de conseillère à la Despotrix, les attend.

**Messalina :** M12 ; For 10, Dex 15, Con 15, Int 17, Sag 12, Cha 15 ; CA 4 ; VD 12 ; pv 40 ; TAC0 17 ; AT 1 ; Dg selon le sort ou le type d'arme ; AL LN ; NM 14 ; *bracelets de défense CA 5, bâton de puissance, baguette de paralysie (12 charges), potion de guérison ; sorts : détection de la magie, fermeture, projectile magique, protection contre le mal\*, détection du mal\*, détection de l'invisibilité\*, toile d'araignée, verrou magique, dissipation de la magie, vol, non-détection, langues, confusion, détection de la scrutiny, tempête de glace, métamorphose d'autrui, cône de froid, immobilisation des monstres, passe-muraille, mur de force, sort de mort.* Messalina s'est lancée les sorts marqués d'un astérisque (\*) sur elle-même juste avant la rencontre avec les PJ ; considérez que les sorts durent le temps de l'entretien. La veille, Messalina s'est aussi lancée *peau de pierre* sur elle-même (valable contre neuf attaques).

On vous conduit dans une petite pièce, une femme brune est déjà assise. Elle est séduisante, porte une robe de velours bleu et tient un bâton couronné de bronze. Ses yeux arborent un air hautain. Lorsque vous vous asseyez, la femme vous dit : « Bienvenue au château de Minaryn. Je suis Messalina, conseillère en chef de la Despotrix de notre chère ville éclairée. Pardonnez-moi de vous avoir fait venir si loin, mais j'ai jugé prudent de ne pas vous faire remarquer au château royal. Notre souveraine m'a confié le soin d'engager une bande d'aventuriers pour une tâche délicate.

Comme vous le savez sans doute, la ville libre de Faucongris a bellement étendu ses frontières. Récemment, elle a revendiqué des terres appartenant à notre Despotrix. Si la guerre s'avère inévitable, alors nous déclarons la guerre pour conserver nos terres souveraines. Cependant, nous préférons un accord négocié afin d'éviter toute effusion de sang.

Notre diplomate à Faucongris, dame Boudicea, était sur le point de signer d'un accord avec le maire de Faucongris, Nerof Gasgal, qui établirait des frontières claires et définitives entre nos deux États. Elle devait retourner à Aprebaie pour régler les détails et obtenir l'accord de notre Despotrix. Cependant, la caravane de dame Boudicea a été attaquée sur la route de Faucongris et elle a été faite prisonnière. Nous n'avions aucune idée de qui l'avait capturée jusqu'à ce que nous recevions une demande de rançon.

Boudicea est détenue par les Taregs esclavagistes du Désert étincelant, dans leur base de Ghazal. Les démons ont réalisé son importance et ont exigé une énorme rançon qui viderait tous les coffres de la ville réunis.

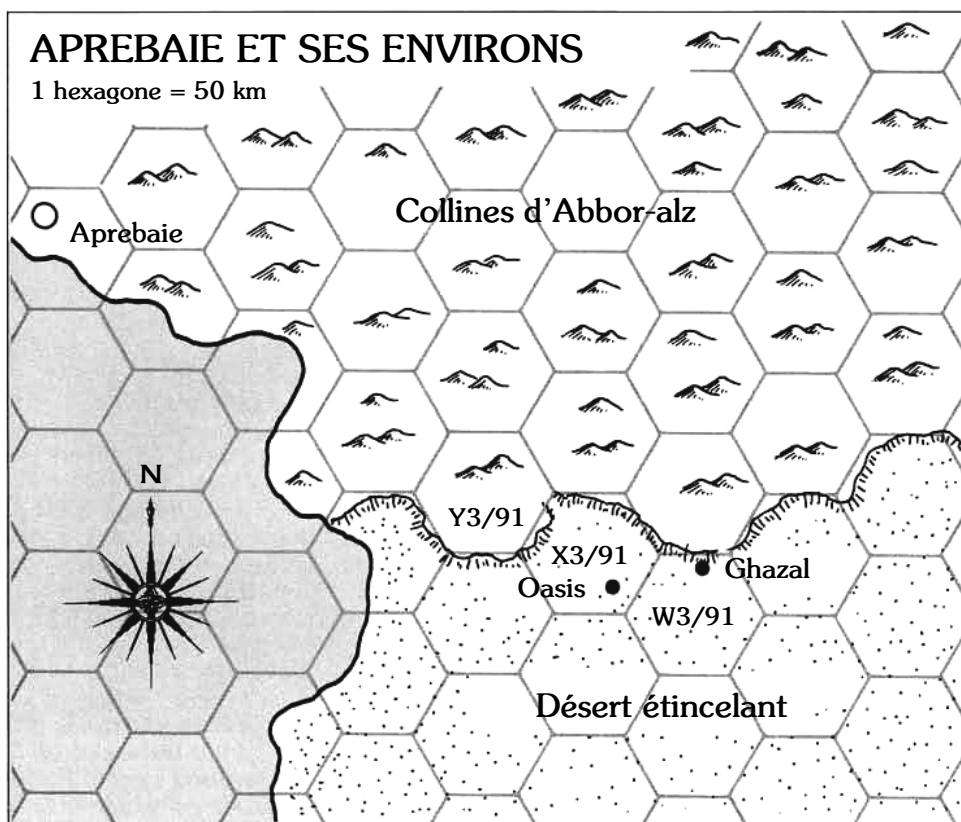
Nous devons récupérer Boudicea. Ses compétences diplomatiques sont vitales pour assurer l'accord avec Faucongris, et elle est la seule à en connaître les moindres détails. Gasgal n'acceptera pas un changement soudain d'ambassadeur à ce stade des négociations. Pourtant, notre Despotrix a refusé de payer la rançon ; cela ne nous servirait pas à grand-chose d'avoir des frontières sûres et une population sans le sou. Notre seul espoir est donc d'arracher Boudicea aux Taregs, mais nous ne pouvons utiliser aucune de nos troupes ou aucun de nos espions car ils sont trop reconnaissables. Nos aventurières se démarqueraient dans les terres d'hommes des Taregs et les esclavagistes seraient rapidement alertés si nous envoyions un large corps de troupe depuis Aprebaie vers le désert.

Pour ces raisons, notre Despotrix m'a confié le soin d'engager une bande d'étrangers pour sauver Boudicea. Vous êtes inconnus des habitants d'Aprebaie et des Taregs, donc aucun de leurs espions ne devrait faire attention à vous. Êtes-vous intéressés par cette offre ? »

L'offre initiale de Messalina aux PJ est la suivante : 7 000 po chacun si Boudicea est ramenée vivante, mais elle peut négocier jusqu'à 10 000 po chacun. Aucun de ces paiements ne sera versé tant que Boudicea n'est pas rendue saine et sauve. Même cette offre généreuse est relativement faible par rapport à l'importante demande de rançon.

Si les PJ refusent l'offre, Messalina renvoie PJ en les avertissant de ne parler à personne, sous peine d'être exécuté. Si les PJ acceptent l'offre, Messalina leur donne les informations suivantes :

Les Taregs sont une infâme tribu d'esclavagistes qui portent des vêtements longs et des turbans couvrant tout le corps sauf les mains et les yeux. Au combat, ils se transforment en fanatiques et sont les ennemis de sang des derviches d'Abboralz.



Le fort des Taregs, Ghazal, est construit au sommet d'un pilier de roche qui émerge du désert. Un pont relie le pilier à un plateau voisin.

Une patrouille d'Aprebaie a tué récemment plusieurs pilleurs taregs. Un sort de *communication avec les morts* a révélé que la prison de Ghazal se trouve dans le mur sud du fort. Messalina suggère que les PJ escaladent le mur sud du pilier rocheux et se faufilent dans la prison, en évitant les gardes taregs qui se trouvent dans le fort. Les PJ doivent donc se munir de matériel d'escalade, comme des cordes et des pitons. Malheureusement, le Tareg mort n'en savait pas plus sur l'intérieur de la prison.

Aprebaie fournit aux PJ tout le matériel non magique qu'ils demandent, y compris nourriture, chameaux, matériel d'escalade et autres. Elle leur procure aussi une carte de la zone connue du Désert étincelant proche d'Aprebaie. La ville a une idée approximative de l'endroit où se trouve Ghazal, mais ne connaît pas son emplacement exact, comme l'indique la carte. Aprebaie fournit aussi un laissez-passer qui permet aux PJ de passer parmi les derviches d'Abbor-alz, si rencontre il y a. Messalina suggère aux PJ d'emprunter le col de la montagne dans le désert, comme indiqué sur

la carte, puisqu'une grande partie d'Abbor-alz qui borde le désert est constituée de falaises. Le col est un itinéraire connu et sûr.

### Pour le Maître du Donjon

Les esclavagistes taregs ont toujours la peau et les cheveux clairs et le bleu typique des Suloisiens. Ils doivent toujours porter de longs vêtements et des turbans pour se protéger du soleil. Leurs armes préférées sont le cimeterre, l'arbalète légère et la lance. Certains portent des armures de cuir et/ou de cuir clouté ou des cottes de mailles sous leurs vêtements. Les Taregs se déplacent à dos de chameau dans le Désert étincelant et n'utilisent des chevaux que lors de raids à l'extérieur du désert.

Plusieurs sections du *GSE* sont utiles pour mener à bien cette aventure :

*Température* (page 19). La température est indiquée dans la colonne « 76 ou plus » de la table 3. Ajustez les résistances naturelles des PJ comme il se doit.

*Dégâts causés par la chaleur* (pages 26-28). Les PJ sont exposés à une forte chaleur. Ils doivent donc faire face à l'épuisement et aux coups de chaleur.

*Mouvement* (pages 30-33). Les collines d'Abbor-alz ont un terrain accidenté et le Désert étincelant présente une topographie typique des déserts.

*Escalade* (pages 33-39). Se référer à cette section lorsque les PJ escaladent le pilier rocheux.

*Eau et nourriture* (pages 50-60). Le terrain est un désert subtropical et l'aventure se déroule en été.

Sans le *Guide de survie en extérieur*, le MD peut utiliser son propre ensemble de règles pour les effets du désert brûlant sur les aventuriers. Les règles sur les dégâts dus à la chaleur, la soif, la fatigue et les déplacements sur un terrain pareil doivent être comprises et bien appliquées.

### Le voyage

On peut trouver les déplacements dans le *GSE*, page 32 ou dans la 2<sup>e</sup> édition du *Guide du Maître* à la page 124. Notez que l'échelle de la carte « Aprebaie et ses environs » compte 50 kilomètres par hexagone. Si les PJ essaient d'entrer dans le Désert étincelant par un autre moyen que le col indiqué sur la carte, il y a 75 % de chances qu'ils atteignent le bord du haut plateau, en admirant le désert en contrebas. Ils devront alors descendre de 17 m à 40 m suivant leurs avancées.

Les rencontres aléatoires dans et autour du Désert étincelant peuvent être tirées de *l'Atlas du MONDE DE GREY-HAWK* ou de n'importe quelle liste de rencontres appropriée au type de terrain. Quelques rencontres mineures dans le désert doivent être générées pour donner aux PJ l'impression d'être vraiment sur le terrain.

Bien que les Taregs ne savent pas que les PJ arrivent, ils se doutent qu'Aprebaie va tenter de sauver son diplomate. Lorsque les PJ sortent du col d'Abbor-alz, ils croisent une patrouille de Taregs qui surveille le passage dans le désert.

Le voyage à travers les collines d'Abbor-alz a été long, mais vous avez enfin franchi le col. Vous avez atteint la limite du désert. Au-delà de plusieurs collines basses, vous pouvez voir une vaste étendue de sable qui s'étend à perte de vue.

La carte montre le tracé de l'embuscade des Taregs. Les PJ entrent sur la carte au point A et ils sortent du col. À ce point, les PJ rôdeurs ont 25 % de chances de remarquer les Taregs dissimulés. Lorsque les PJ atteignent le point B, les Taregs cachés tirent leurs carreaux d'arbalète, chacun d'eux vise un membre du groupe au hasard. À chacune des 14 positions marquées d'un X sur la carte, un Tareg est allongé, presque invisible grâce sa robe brune.

**Soldats taregs (15)** : G1 ; CA 8 ; VD 12 ; pv 7 ; TAC0 20 ; AT 3/2 ou 1 ; Dg selon l'arme (spécialiste du cimeterre) ; AL LM ; NM 13 ; PX 35 ; armure de cuir, cimeterre, arbalète légère, 20 carreaux, dague

Mirak, le chef des Taregs, est caché à l'endroit marqué Y. Il dirige si nécessaire l'embuscade des Taregs, en criant ses instructions dans leur propre langue. Comme tous ceux de sa tribu, Mirak est un fanatique qui ne se rendra jamais. Une fois le combat engagé, sa plus grande préoccupation est de s'assurer que l'un de ses hommes s'échappe pour avertir Ghazal.

**Mirak, capitaine tareg :** G8 ; For 17, Dex 16, Con 16, Int 13, Sag 10, Cha 11 ; CA 6 ; VD 12 ; pv 50 ; TAC0 13 ; AT 2 ou 1 ; Dg selon l'arme (spécialiste du cimenterre) ; AL LM ; NM 20 (spécial) ; PX 975 ; armure de cuir, cimenterre, arbalète légère, 20 carreaux, deux couteaux de lancer, 22 po

Le quinzième Tareg monte la garde avec 16 chameaux à l'endroit marqué d'un Z. Il est armé d'une arbalète légère chargée. S'il voit des ennemis s'approcher, le garde coupe la ligne d'attache avec son cimenterre et effraie les chameaux dans le désert, afin d'empêcher les ennemis de s'en emparer. Sinon, il vise l'un des PJ et tire.

**Chameau (16) :** CA 7 ; VD 21 ; DV 3 ; pv 15 chacun ; TAC0 17 ; AT 1 ; Dg 1-4 ; AS crache ; Int animale (1-4) ; TA G ; AL N ; NM 3 ; PX 65 ; BM p. 14 (animaux, troupeau)

Les Taregs mènent une bataille organisée, tirant depuis des positions couchées (90 % de dissimulation, -4 pour être touché) et ne restent visibles que quelques secondes. Notez que les Taregs sur les collines ont un bonus de +1 pour toucher les PJ tant qu'ils ont l'avantage de la hauteur.

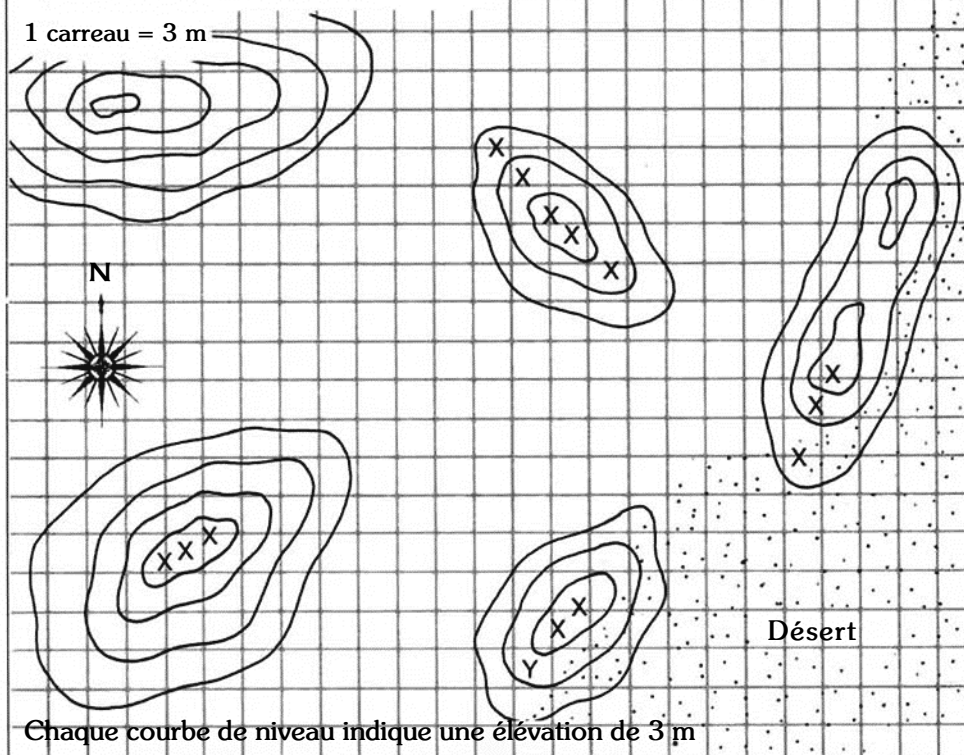
Si 10 Taregs ou plus sont tués, Mirak tente de s'échapper et de renvoyer la garde de chameaux à Ghazal pour avertir ses troupes. Si le garde parvient à s'échapper, Ghazal est alerté. Pendant ce temps, Mirak essaie de retarder les PJ le plus longtemps possible ; fanatique dans l'âme, Mirak se bat jusqu'à la mort.

### Oasis

Ce point de passage fixe se déroule dans le désert (hexagone X3/91 sur la carte du MONDE DE GREYHAWK). Un groupe de Taregs esclavagistes s'est arrêté à l'oasis pour abreuver ses chameaux et ils sont encore là lorsque les PJ arrivent.

Le Désert étincelant est à la hauteur de sa réputation, impitoyable et désolé. Vous n'avez vu que des cactus et des broussailles sur des kilomètres. Vous avez longtemps cherché l'oasis que votre carte indique dans cette région, et maintenant cet objectif est enfin en vue.

## EMBUSCADE DES TAREGS



Les Taregs ont posté deux gardes à dos de chameau, le MD doit faire un jet de surprise. Les 12 autres Taregs se reposent sur le sol près de l'étang au centre de l'oasis et peuvent atteindre leurs chameaux en un round.

Une fois que les Taregs aperçoivent les PJ, les deux gardes les chargent tout en criant des avertissements aux autres. Les Taregs utilisent leur lance pour charger, puis passent au cimenterre une fois au contact. Si huit d'entre eux sont tués, les autres s'éparpillent dans toutes les directions, espérant qu'un autre de leur groupe ira prévenir le fort de Ghazal.

**Esclavagistes taregs (13) :** G1 ; CA 7 ; VD 12 ; pv 7 ; TAC0 20 ; AT 3/2 ou 1 ; Dg selon l'arme (spécialiste du cimenterre ; bonus pour la 1<sup>re</sup> charge à la lance) ; AL LM ; NM 13 ; PX 15 ; armure de cuir, bouclier, cimenterre, lance de cavalerie moyenne, 2-8 po

**Chef tareg :** G5 ; For 17, Int 10, Sag 11, Dex 16, Con 15, Cha 12 ; CA 5 ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 16 ; AT 3/2 ou 1 ; Dg selon l'arme (spécialiste du cimenterre ; bonus pour la 1<sup>re</sup> charge à la lance) ; AL LM ; NM 15 ; PX 175 ; armure de cuir, bouclier, cimenterre, lance de cavalerie lourde, 21 po

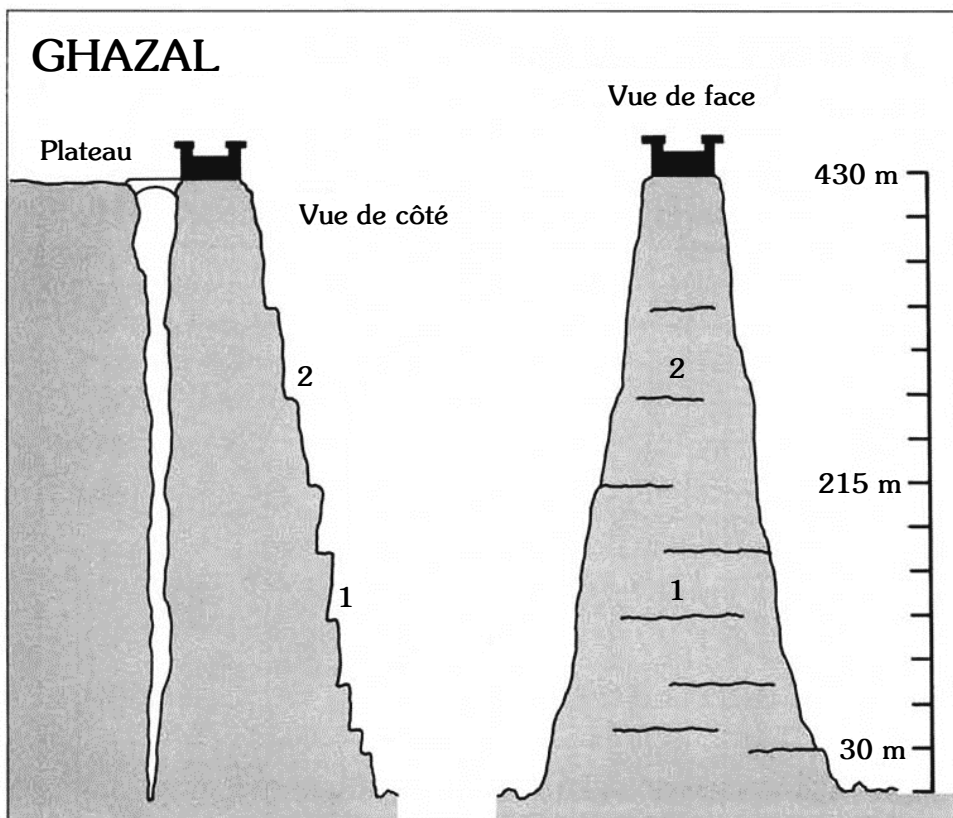
### Ghazal

Après des jours de voyage dans le sable et la poussière, la prison est en vue, vous êtes presque arrivés. Devant vous, les collines d'Abbor-alz s'arrêtent brusquement au bord d'un plateau. Une énorme flèche rocheuse se dresse près de la falaise, comme un pilier du plateau. On peut voir les murs d'un petit fort au sommet de la flèche, un pont massif le relie au plateau. L'aiguille s'élève à la verticale sur 430 m depuis le fond de la vallée. Si trois côtés s'effritent et sont fracturés, le précipice de granit de la face sud est interrompu par une série des corniches solides. L'ascension ne sera pas facile, mais vous avez de bonnes chances de réussir.

### L'escalade

Pour les règles relatives à l'escalade, se référer au *GSE*, pages 33-39. La flèche rocheuse est considérée comme une falaise avec une surface rugueuse (non glissante). Plusieurs corniches occupent la falaise, comme le montre la carte. Ces corniches sont des cassures sévères qui dépassent de 23 à 30 cm. Sauf indication contraire, elles sont solides et sûres.

L'ascension de la flèche se fait par une série de passage d'une corniche à l'autre. Le MD doit effectuer un jet d'escalade pour chaque déplacement.



Il y a deux zones de rencontre sur la flèche rocheuse :

**1. La corniche instable.** Une section de 17 m au centre de cette corniche est instable. Pour chaque poids de 5 kg placé ici, il y a 2 % de chances que la section s'écroule, faisant tomber tous ceux qui s'y trouvent à 60 m en contrebas (seuls les 20 m indiqués sont instables ; le reste de la corniche est sûr).

**2. La tanière de la gargouille.** À cet endroit, 8 m au-dessus de la corniche, une grotte s'ouvre dans la falaise. C'est la demeure de quatre gargouilles entraînées, serviteurs des Taregs. Elles ont été placées ici pour se prémunir contre une infiltration par la face sud. Les bruits provenant de la corniche en contrebas attirent leur attention et une gargouille cherche à comprendre ce qu'il se passe. Comme il est très probable que les PJ regardent vers le haut, lancez un jet de surprise.

L'entrée de la grotte est large de 6 m et haute de 3 m. Lorsque les gargouilles aperçoivent les PJ, deux d'entre elles s'envolent, tandis que les deux autres font tomber des rochers sur les intrus pour infliger 1-4 points de dégâts. Tout PJ touché par un rocher doit faire un test de Dextérité sur 1d20 pour éviter de tomber de la corniche. Après quatre

rounds de jets de pierres, ces deux gargouilles rejoignent leurs semblables dans les airs.

Les gargouilles qui volent effectuent des piquées rapides et n'utilisent que leurs griffes. Pour tout jet d'attaque supérieur de quatre ou plus au toucher requis, la gargouille inflige un coup particulièrement puissant, qui oblige le PJ à réussir un test de Dextérité ou tomber de la corniche. En raison de la vitesse des gargouilles, chaque PJ ne peut effectuer qu'une seule attaque de mêlée en retour, même s'il peut en faire plus en temps normal. Si deux des gargouilles sont tuées, les autres se retirent dans leur grotte. Si les PJ les poursuivent, les gargouilles se battent dans l'entrée.

La grotte mesure 9 m de large et est profonde d'autant. Elle est vide à l'exception d'un trésor au fond. Les monstres ont pillé quelques objets à des aventuriers tués. Dans ce tas d'ordures se trouvent quatre gemmes (500 po chacune), une broche (800 po) et une amulette en argent (400 po).

**Gargouilles (4) :** CA 5 ; VD 9, vol 15 (C) ; DV 4+4 ; pv 24 ; TAC0 17 ; AT 4 ; Dg 1-3/1-3/1-6/1-4 ; DS touché par des armes +1 ou mieux ; Int faible ; TA M ; AL CM ; NM 11 ; PX 650 ; BM p. 109

### Description de Ghazal

La base du fort est majoritairement construite en blocs de pierre, et très peu de bois est utilisé, car tout doit être importé. Les murs ont une hauteur de 7 m et une largeur de 1,5 m, avec un rempart pour permettre aux archers de s'abriter. Il y a très peu d'espace entre les murs du fort et la falaise, soit seulement 25 à 30 cm (à peine la place pour une personne).

Si les survivants de l'embuscade ou de l'oasis ont alerté le fort, il y a 10 gardes très vigilants postés sur le mur sud. Sinon, il n'y a que deux gardes qui font les cent pas. Les PJ peuvent facilement programmer leur ascension pour passer entre les gardes lorsqu'ils s'éloignent l'un de l'autre, face à l'extérieur. Il n'y a que 10 % de chances que les gardes repèrent les intrus si les PJ élaborent un plan raisonnable. Si les aventuriers sont vus, un garde court avertir les gardes de la prison et les casernes.

**Gardes taregs (2 ou 10) :** G1 ; CA 7 ; VD 9 ; pv 6 ; TAC0 20 ; AT 3/2 ou 1 ; Dg selon l'arme (spécialiste du cimenterre) ; AL LM ; NM 13 ; PX 35 ; armure de cuir clouté, cimenterre, arbalète légère, 20 carreaux

Parmi les bâtiments de la forteresse, seule la prison est détaillée. Les occupants des autres bâtiments sont énumérés, mais les détails sont laissés à l'appréciation du MD. Si les PJ suivent le plan de Messalina, ils ne devraient pas explorer les autres bâtiments, car Boudicea est détenue dans la prison.

Sauf indication contraire, tous les guerriers trouvés dans cette citadelle ont les caractéristiques suivantes :

**Soldat tareg :** G1 ; CA 8 ; VD 12 ; pv 7 ; TAC0 20 ; AT 3/2 ou 1 ; Dg selon l'arme (spécialiste du cimenterre) ; AL LM ; NM 13 ; PX 35 ; armure de cuir, cimenterre, arbalète légère, 20 carreaux

**Lieutenant :** G5 ; CA 8 ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 16 ; AT 3/2 ou 1 ; Dg selon l'arme (spécialiste du cimenterre) ; AL LM ; NM 15 ; PX 975 ; armure de cuir, cimenterre, arbalète légère, 20 carreaux

**Capitaine tareg :** G8 ; CA 8 ; VD 12 ; pv 45 ; TAC0 13 ; AT 2 ou 1 ; Dg selon l'arme (spécialiste du cimenterre) ; AL LM ; NM 15 ; PX 975 ; armure de cuir, cimenterre, arbalète légère, 20 carreaux

Les femmes, les enfants et les autres non-combattants ont ces caractéristiques :

**Non-combattant :** humain niveau 0 ; CA 10 ; VD 12 (enfant : 6) ; pv 1-4 ; TAC0 aucun ; AT aucune ; AL LM ; NM 9 ; PX aucun

**A. Plateau.** Les collines d'Abbor-alz se terminent à ce niveau par une série de plusieurs plateaux. Celui-ci se trouve à l'extrémité de la chaîne, à la limite du

Désert étincelant. En raison de son importance, il y a toujours 1d20+20 Taregs (G1) et un capitaine (G8) en patrouille sur le plateau. Tous sont montés sur des chameaux.

**B. Pont.** Cette construction massive en pierre est une merveille d'ingénierie, typique de l'ancienne civilisation suloisienne. Un mélange architecture et de magie supporte le pont au-dessus de la gorge. Celui-ci est large de 3 m et a des murs hauts de 1,5 m.

**C. Porte.** La porte du pont est barrée et ne s'ouvre que pour ceux qui connaissent le mot de passe. 20 soldats taregs (G1) et un capitaine (G8) y sont de service. La porte sud de Ghazal n'est pas barrée, mais le mot de passe est nécessaire pour passer les sentinelles.

**D. Les tours.** Chacune de ces quatre tours s'élève à 12 m de hauteur. Les sommets sont des plateaux ouverts avec des créneaux de 1,5 m de haut. Il y a 4 Taregs (G1) dans chaque tour.

**E. Logement commun.** Ce bâtiment de quatre étages abrite certains Taregs. Notamment, quatre-vingts non-combattants (32 femmes et 48 enfants) y vivent en permanence, ainsi que 21-40 (1d20 + 20) soldats (G1). Au niveau de la cave, la nourriture et l'eau sont stockées au cas où le fort serait assiégé (aussi improbable que cela puisse paraître).

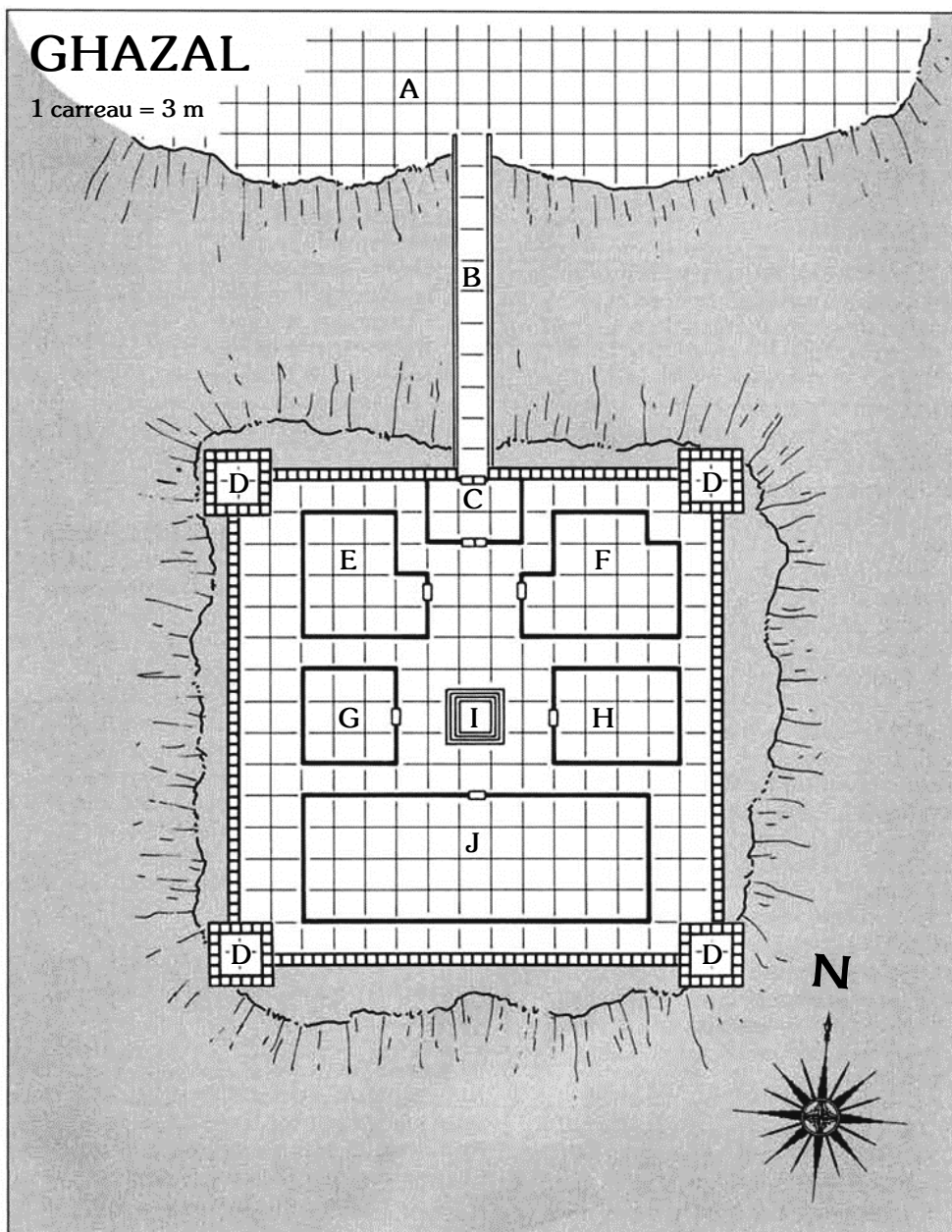
**F. Logement commun.** Ce grand bâtiment est divisé en de nombreux petits logements. Il fait trois étages de haut et comporte un niveau de sous-sol. D'autres Taregs vivent ici : 67 non-combattants (29 femmes et 38 enfants) et 21-40 (1d20 + 20) soldats (G1).

**G. Caserne des capitaines.** Ce bâtiment à deux étages abrite les officiers taregs, le chef tareg et leurs familles. À tout moment, il y a 21 non-combattants (six femmes et 15 enfants), 1 à 3 lieutenants (G5) et 1 à 3 capitaines (G8). Les quartiers du chef se trouvent au plus bas des deux sous-sols.

**H. Casernes.** Les soldats célibataires (G1) vivent dans ce bâtiment de deux étages, mais 21 à 40 (1d20 + 20) y sont présents la plupart du temps. Les autres sont en patrouille ou en raid.

**I. Édifice des enchères.** Cette plate-forme de 1,5 m de haut avec des marches est utilisée comme salle des ventes pour les enchères des richesses et des esclaves pillés.

**J. Prison.** Les esclaves et les prisonniers sont gardés dans ce grand bâtiment. Il comporte un rez-de-chaussée et deux niveaux de cachots. Les Taregs ont fait de leur mieux pour faire de la prison un endroit infernal, craint et redouté par leurs esclaves. C'est un lieu essentiel aux



Taregs, car leur gagne-pain dépend majoritairement des prisonniers rançonnés.

La prison est faite d'énormes pierres blocs assemblés au mortier. Elle est vide et sans fenêtre et ne présente qu'une seule porte.

#### Prison, rez-de-chaussée

Sauf indication contraire, les plafonds de toutes les pièces ont une hauteur de 3 m.

#### J1. Archives.

L'entrée de la prison n'est pas ce à quoi vous vous attendiez. Au lieu de cellules sinistres, la pièce est garnie d'étagères et de livres. Un bureau et une chaise se trouvent à gauche de la porte.

Les Taregs tiennent des registres détaillés de ce qu'ils ont volé, des personnes enlevées et du montant de la rançon demandée. Ils estiment utile de conserver ces informations pour traiter avec le monde extérieur. Murad, le scribe tareg (actuellement dans la zone J14), est le gardien des archives. Ici, les livres (des dizaines) sont tous des registres qui recensent leurs activités sur plusieurs décennies. Le livre actuel est ouvert sur le bureau. Si les PJ l'examinent (ils doivent savoir lire le suloisien ancien), ils remarquent une inscription sur la dernière page : « Boudicea d'Aprébaie. Placée dans la cellule des ténèbres. Rançon à déterminer plus tard ». Elle est datée d'une se-

maine avant que Messalina ne contacte les PJ.

En plus du registre actuel, le bureau contient deux pots d'encre, 10 feuilles de papier et deux plumes d'oie. Tous les pays qui bordent le Désert étincelant (c-à-d. ceux qui ont perdu des citoyens à cause des Taregs) paieraient jusqu'à 500 po pour le registre actuel.

**J2. Salle de fouille.** Dans cette salle ne sont présents qu'une boîte plate posée sur une table nue et une étagère à vêtements.

Les captifs sont amenés ici pour être fouillés à la recherche d'objets de valeur. La boîte plate contient une baguette de *détection des métaux et minéraux* (20 charges) et une de *détection de la magie* (25 charges), utilisées pour faciliter les fouilles.

**33. Cellules des rançons.** Chacune de ces quatre cellules accueille une ou deux personnes abattues. Un Tareg armé d'une lance se tient dans le couloir.

Ces cellules sont destinées aux prisonniers en attente de rançon. Les Taregs les traitent relativement bien, car ils ne veulent pas que les proches des victimes ne leur déclarent la guerre. Le Tareg à la lance se bat jusqu'à la mort pour empêcher les PJ d'ouvrir les portes de la cellule.

Si la porte est laissée ouverte, il crie à l'aide et alerte ceux qui se trouvent dans la zone J4.

**Garde tareg :** G4 ; For 17, autres caractéristiques ordinaires ; CA 5 ; VD 9 ; pv 25 ; TAC0 17 ; AT 1 ; Dg selon le type d'arme ; AL LM ; NM 14 ; PX 120 ; cotte de mailles, lance, gourdin (à la ceinture), 10 po

Les cellules contiennent neuf non-combattants :

A. Une femme d'Aprebaie (ce n'est pas Boudicea). Une somme de 500 po sera donnée pour son retour en toute sécurité.

B. Deux hommes, citoyens de Facongris. Une récompense de 100 po chacun est offerte pour leur retour sains et saufs.

C. Quatre hommes, mineurs du duché d'Urnst. Les hommes du duché paieront 200 po pour le retour des quatre sains et saufs.

D. Deux femmes, parentes du magister de Dyvers. Celui-ci paiera 500 po pour leur retour saines et sauvées.

**J4. Sécurité.** Cette pièce ne contient aucun meuble, sauf quelques tabourets. Au fond de la pièce, un escalier descend dans l'obscurité.

Six gardes sont postés ici pour surveiller le rez-de-chaussée. S'ils sont alertés par le garde de la zone J3 ou si les PJ attaquent, cinq Taregs se déplacent pour

les attaquer tandis que le sixième descend les escaliers pour prévenir les gardes de la zone J6.

**Gardes taregs (6) :** G3 ; CA 4 ; VD 9 ; pv 20 ; TAC0 18 ; AT 3/2 ; Dg selon le type d'arme (spécialiste du cimenterre) ; AL LM ; NM 14 ; PX 65 ; cotte de mailles, cimenterre, 2-8 po chacun

**J5. Geôlier.** Cette pièce dispose d'un lit confortable, d'un casier et d'un râtelier d'armes. Des piquets sur le mur sud supportent trois grands trousseaux de clés. Le geôlier Rashid, vit ici. Ce Tareg, énorme et cruel, est chargé de la sécurité. Toute une vie à surveiller des prisonniers terrifiés lui a fait disparaître toute trace d'humanité. Bien qu'il soit respectueux avec ses supérieurs, il est sauvage avec ceux qui lui sont inférieurs. Avec le temps, il est devenu paresseux et laxiste, infligeant des tortures sans autre motif que de satisfaire ses plaisirs. Sa plus grande peur serait qu'un de ses « invités » ne s'échappe de la prison ; une évasion réussie signifierait sa mort.

Au premier signe de conflit, Rashid saisit son fouet et son cimenterre, puis s'apprête à combattre les PJ, se battant jusqu'à ce que la mort le frappe. Rashid est très habile avec son fouet et l'utilisera à distance si personne n'est au contact direct avec lui.

**Rashid :** G8 ; For 18/55, Dex 10, Con 16, Int 11, Sag 8, Cha 7 ; CA 5 ; VD 9 ; pv 50 ; TAC0 13 ; AT 2 ou 1 ; Dg selon le type d'arme ; AL LM ; NM 20 (spécial) ; PX 975 ; cotte de mailles, *cimenterre* +2, fouet (5 m), dague, 12 po

Le casier contient des vêtements, un fouet de rechange, deux dagues, une bourse de 80 po et une paire de bottes. Il y a trois jeux de clés : un pour les cellules des rançons (zone J3), un pour les prisons des esclaves (zone J6) et un pour les cellules des monstres (zones J8-J12).

#### Prison, étage du donjon

Ce donjon contient à la fois des esclaves et des monstres entraînés. Les monstres sont utilisés pour défendre et pour garder les esclaves dans la terre. Si un ennemi pénètre dans le fort ou si les esclaves se révoltent, les monstres sont libérés (ils ont été entraînés à ne pas attaquer les Taregs). En outre, les sadiques Taregs donnent parfois un esclave rebelle aux monstres. Seules les zones J7, J13 et J14 ont des murs solides. Toutes les autres pièces sont des cellules avec de lourds barreaux.

Les Taregs traitent leurs esclaves avec une cruauté délibérée, par pure malveillance, comme un exutoire à leur nature perversité. Ils disposent d'une salle de torture bien équipée (zone J13). Parfois, les Taregs laissent l'un des monstres errer dans les couloirs pour se nourrir d'esclaves rebelles, à titre d'exemple.

**J6. Cellules des esclaves.** Le donjon est un lieu extrêmement sinistre. Dans un labyrinthe de petites cellules, des personnes aux vêtements en lambeaux sont accroupies sur le sol sale et couvert de paille.

Chaque cellule de 3×3 m contient 3 à 5 personnes (traitez chaque personne comme un non-combattant d'alignement aléatoire). Les esclaves sont complètement prostrés mais, si on les libère, ils s'enfuient de la prison pour se ruer vers la porte et attaquer les gardes. La porte barrée du pont les arrête assez longtemps pour alerter tout le complexe. Il faut une heure aux Taregs pour rassembler la majorité des esclaves et les ramener dans leurs cellules après les avoir sévèrement brutalisés. Les PJ disposent donc de ce temps pour trouver Boudicea et fuir avec elle.

Si le soldat de la zone J4 a prévenu les gardes de la présence d'intrus, 10 d'entre eux (de la zone J7) attendent au pied de l'escalier qui mène aux cellules des esclaves. Sinon, il n'y a aucun garde ici.

Si les PJ s'échappent avec Boudicea, ils peuvent se sentir coupables de laisser les esclaves entre les mains des Taregs. Cependant, ils ne peuvent pas fuir par la falaise avec des dizaines d'esclaves à bout de bras.

Les Taregs punissent leurs esclaves, mais ils ne les tuent pas. Au contraire, ils ont besoin d'eux plus que jamais. Leur première tâche consiste à construire des murs plus hauts et davantage de tours de garde. Si les PJ le souhaitent, le MD peut organiser plus tard une autre aventure pour qu'ils les sauvent.

Si les PJ sont capturés, ils sont eux aussi enfermés dans cette zone. Les lanceurs de sorts ont des cellules séparées ; leurs mains sont attachées dans le dos et leur bouche est bâillonnée. Le groupe est nourri une fois par jour et traité comme les autres esclaves.

**J7. Sécurité.** Cette pièce est vide, à l'exception de deux bancs près de la porte et un levier sur le mur nord.

Les gardes du donjon utilisent cette pièce comme poste de garde. Ils sont 11 en service. Le levier sur le mur est relié aux cages des monstres (zones 8A-8E). Si les PJ maîtrisent les gardes (cinq Tareg ou plus sont tués), l'un des gardes restants tirera le levier pour ouvrir les cinq cages à monstres et libérer les bêtes dans les couloirs. Celles-ci ont été soigneusement entraînés à ne pas d'attaquer quiconque porte un vêtement Tareg (robes, turbans, masques...).

**Taregs (11) :** G2 ; CA 4 ; VD 9 ; pv 12 ; TAC0 19 ; AT 3/2 ; Dg selon l'arme (spécialiste du cimenterre) ; AL LM ; NM 13 ; PX 35 ; cotte de mailles, bouclier, cimenterre, 2-8 po chacun

**J8. Chiens infernaux.** Deux chiens infernaux zébrés (une sous-espèce) sont gardés dans cette cage. Ils ont tendance à se comporter comme des coyotes lorsqu'ils sont laissés seuls.

**Chiens infernaux (2) :** CA 7 ; VD 12 ; DV 2+1 ; pv 11 ; TAC0 19 ; AT 2 ; Dg 1-10/1-10 ; AS leur morsure transmet la maladie ; un jet d'attaque de 19-20 fait tomber la victime au sol ; Int semi (2-4) ; TA M ; AL NM ; NM 11 ; PX 120 ; BM p. 42 (chien)

**J9. Ours-hibou.** Un ours-hibou vice-lard se trouve dans cette cage. C'est un avorton, mais c'est le meilleur que les Taregs ont pu trouver.

**Ours-hibou :** CA 5 ; VD 12 ; DV 5+2 ; pv 16 ; TAC0 15 ; AT 3 ; Dg 1-6/1-6/2-12 ; AS étreinte ; Int faible (5-7) ; TA G ; AL N ; NM 11 ; PX 420 ; BM p. 225

**J10. Bête éclipsante.** La bête éclipsante de cette cellule déteste particulièrement les elfes et les demi-elfes, elle les attaque de préférence à tous les autres êtres présents.

**Bête éclipsante :** CA 4 ; VD 15 ; DV 6 ; pv 32 ; TAC0 15 ; AT 2 ; dg 2-8/2-8 ; DS malus de -2 au jet d'attaque de l'opposant, sauvegarde comme un guerrier niveau 12 (bonus de +2 à tous les jets) ; Int semi (2-4) ; TA G ; AL N ; NM 13 ; PX 975 ; BM p. 27

**J11. Hiéracosphinx.** Les Taregs gardent ici un grand hiéracosphinx. Si on le relâche, il fonce à travers les prisonniers et les gardes en quête d'une sortie. Il cherche à fuir le complexe, puis s'attaque aux Taregs pour le restant de ses jours. Quiconque promet au hiéracosphinx de le libérer obtient son aide (temporaire).

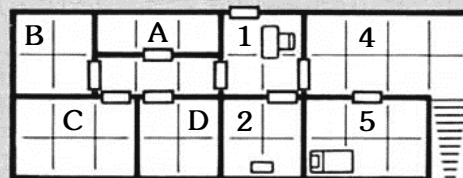
**Hiéracosphinx :** CA 1 ; VD 9, vol 36 (D) ; DV 9 ; pv 45 ; TAC0 11 ; AT 3 ; Dg 2-8/2-8/1-10 ; Int faible ; TA G ; AL CM ; NM 13 ; PX 1 400 ; BM p. 272 (sphinx)

**J12. Tératosauve.** Le monstre le plus redouté de la prison, un tératosauve vert vif, peut à peine se retourner dans cette grande cage. La façon dont les Taregs l'ont fait monter dans la tour et rentrer dans cette cage est un secret détenu seulement par un de leurs magiciens les plus puissants, tué récemment lors d'une mission dans la cité de Faucongris. Normalement, le tératosauve aurait dû dévorer les Taregs dans leur propre forteresse, mais le sorcier avait une pierre *ioun* claire en forme de fuseau, qu'il a jetée au-dessus de la tête du monstre, de sorte que celui-ci n'a plus jamais faim ni soif (même s'il aime toujours tuer). Il y a 10 % de chances par round que quelqu'un regardant le monstre aperçoive la pierre en orbite autour de sa tête.

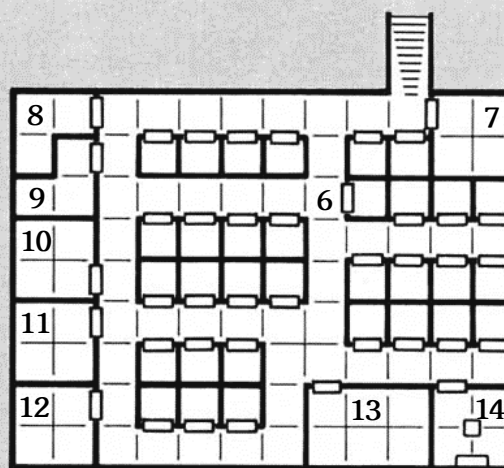
## PRISON

## Zone J

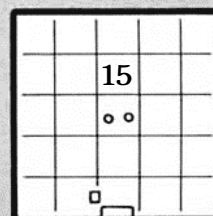
1 carreau = 3 m



Rez-de-chaussée

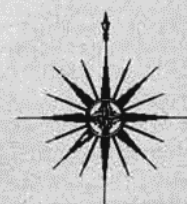


Donjon



Cellule des ténèbres

N



**Tératosauve :** CA 5 ; VD 18 ; DV 10 ; pv 60 ; TAC0 11 ; AT 3 ; Dg 1-3/1-3/3-18 ; Int aucune ; TA É ; AL N ; NM 11 ; PX 1 400 ; BM Royaumes oubliés p. 50 (dinosaures).

**J13. Salle de torture.** Cette pièce est remplie d'une variété d'instruments cruels. Un chevalet se trouve près du mur est et une paire de menottes sur chaînes pend au plafond. Les murs sont garnis d'étagères contenant des sondes, des couteaux, des scalpels, des fouets et d'autres objets mal-faisants.

Rashid, le geôlier (zone J), est aussi celui qui soumet les prisonniers à la ques-

tion. Il n'y a plus personne ici, mais tout l'équipement montre des signes d'un usage récent et intensif.

**J14. Quartier général.** Cette pièce est vide, à l'exception d'une grande armoire contre le mur sud et d'un podium au centre de la pièce.

Le chef des Taregs et ses capitaines se réunissent ici pour discuter des affaires de la prison. Le portail de la cellule des ténèbres (zone J15) est relié à cette pièce. Même si le chef est actuellement dans la cette cellule de malheur, son scribe, Murad, et deux de ses capitaines (G8) sont également présents et montent la garde.

S'ils entendent des bruits de pas ou des combats provenant du donjon, ces trois-là sortent dans les couloirs et combattent les intrus.

**Murad** : M3 ; For 11, Dex 15, Con 18, Int 18, Sag 14, Cha 11 ; CA 5 ; VD 12 ; pv 10 ; TAC0 20 ; AT 1 ; Dg selon sort ou type d'arme ; AL LM ; NM 9 ; PX 65 ; *bracelets de défense CA 6*, dague, *baguette de feu* (12 charges), 33 po ; sorts : *mains brûlantes, projectile magique, toile d'araignée*

Murad utilise d'abord *projectile magique* pour perturber un lanceur de sorts ennemi. Il utilise ensuite sa baguette. Murad est bas dans la hiérarchie tareg mais il reste très influent grâce à sa position de scribe du chef. Physiquement fragile, il a eu du mal à grandir au sein de sa tribu de chiens féroces et seules ses capacités magiques lui confèrent un statut ou le respect de ses compères. Malgré tout, il est dominateur et arrogant, méprisant à l'égard des guerriers et respectueux envers Yusuf, le chef des Taregs. En réalité, il a peur des combattants puissants et sa bravade n'est qu'une couverture. Si on l'attaque, Murad dirige l'essentiel de sa magie contre les guerriers PJ, notamment par panique.

Murad a une boule d'acier magique de 2,5 cm de diamètre dans sa poche. Cet étrange objet est en fait la clé du portail de la cellule des ténèbres (un système conçu par le même magicien, mort à présent, qui a fait entrer le tétratosure dans la forteresse). L'armoire sur le mur sud contient le portail magique, en fait un système de *téléportation* contrôlé par le podium. Lorsque Murad place la bille d'acier dans un petit trou au centre de celui-ci, l'armoire se remplit de brume. Lorsque quelqu'un pénètre dans le brouillard, la bille et lui se *téléportent* dans une armoire identique à celle présente dans la cellule des ténèbres. La boule d'acier réapparaît alors sur un podium identique. Quand on retire la bille du trou, la brume et le portail disparaissent.

### J15. La cellule des ténèbres.

La pièce au-delà du portail n'a pas d'autre d'issue, excepté l'armoire brumeuse par laquelle vous êtes entrés. Un podium se trouve près du portail et au centre de la pièce, une femme est agenouillée entre deux colonnes de pierre. Ses bras sont levés et ses mains semblent enfermées dans la colonne, comme si sa chair était fondue dans la pierre. Un grand Tareg se tient derrière elle, regardant son visage renversé. Une main s'agrippe à ses cheveux et l'autre main tient un grand cimenterre, dont le tranchant est posé sur la gorge de la femme.

Cette pièce a été taillée dans la pierre à 9 m en dessous de la zone J14. Le seul moyen de l'atteindre est de passer par le portail magique dans l'armoire ou par *téléportation*. La femme agenouillée est Boudicea, et l'homme est Yusuf, le chef des Taregs. Il l'a interrogée sur des secrets politiques et son entêtement l'a suffisamment irrité au point qu'il la menace physiquement. Yusuf fait face à l'armoire du portail et l'arrivée des PJ ne peut pas le surprendre.

**Yusuf** : G8/M10 ; For 18/80, Dex 12, Con 17, Int 18, Sag 11, Cha 16 ; CA 3 ; VD 12 ; pv 80 ; TAC0 13 ; AT 2 ; Dg selon le sort ou l'arme (spécialiste du cimenterre) ; AL LM ; NM 17 ; PX 5 000 ; *bracelets de défense CA 3, cimenterre de grande rapidité +1*, dague, 44 po, livre de sorts (possède tous les sorts mémorisés plus *lecture de la magie*) ; sorts : *mains brûlantes, poigne électrique, projectile magique ×2, détection de l'invisibilité, flèche acide de Melf, invisibilité, sphère enflammée, dissipation de la magie ×2, immobilisation des personnes, bouclier de feu, tentacules noirs d'Evard, cône de froid, mur de force*

**Boudicea** : humaine niveau 0 ; Int 17, Cha 18, autres caractéristiques ordinaires ; CA 10 ; VD 12 ; pv 8 ; TAC0 20 ; AT 1 ; Dg selon le type d'arme ; AL NB ; NM 16 ; compétence : étiquette

À moins que les PJ ne soient déguisés en Taregs, Yusuf exige leur reddition et menace de tuer Boudicea (il ne fera rien de tel, car elle est bien trop précieuse). Si les PJ refusent ou attaquent, Yusuf lance *mur de force* à travers la pièce (il s'enferme lui-même et, si possible, sa prisonnière) et se retire vers l'arrière. Il lance ensuite sur lui-même les sorts *invisibilité* et *détection de l'invisibilité*. Si on le découvre, le chef des Taregs se protège par *bouclier de feu*, puis lance tous les sorts de combat utiles dont il dispose, qui lui permettent de se protéger et qui maintiennent les PJ à distance. S'ils s'approchent suffisamment, Yusuf laisse tomber les sorts et se bat avec son cimenterre.

Yusuf est un homme ingénieux, fort et courageux, qui ne craint rien. Le chef des Taregs est habitué à leur obéissance absolue et à vaincre les ennemis en se surpassant. La résistance des PJ le déconcerte et l'enhardit. Yusuf essaie de tuer les PJ s'il le faut, mais préfère les prendre vivants pour obtenir une rançon – ils sont accueillis avec une séance de torture. Il ne se rend pas car il est bien trop orgueilleux et vaniteux. Le *cimenterre de grande rapidité* de Yusuf lui accorde automatiquement le premier coup, sauf si les PJ sont sous *hâte* ou ont des armes similaires.

Dans sa bourse, Yusuf possède une petite bille d'acier identique à celle que porte Murad ; elle ouvre le portail de l'armoire. Elle contient également une courte baguette de cuivre qui actionne les colonnes de pierre (une autre invention du magicien cité plus haut). L'une des extrémités de la baguette, lorsqu'elle touche une colonne, provoque l'attraction de la chair dans la colonne, fondant celle-ci dans la pierre sans aucun danger pour la victime ou l'utilisateur de la baguette. Yusuf utilise la baguette et les piliers pour enfermer les bras et les mains de sa victime.

L'autre extrémité de la baguette libère la chair lorsqu'elle touche une colonne. Les deux bouts de la baguette sont marqués avec la première et de la dernière lettre de l'alphabet suloisien.

### Conclure l'aventure

Boudicea a la même attitude hautaine et arrogante que Messalina. Le fait d'avoir été capturée l'a mise en colère et être sauvée n'arrange rien, car elle est très indépendante. Elle rend le voyage vers Aprebaie un peu plus long pour ses sauveteurs, mais seulement verbalement. En raison de son statut de noble, elle s'attend à être traitée avec respect. C'est une difficulté optionnelle de jeu de rôle, mais qui peut se régler rapidement si les PJ se contentent de faire la grimace et de supporter la situation. Tout comportement abusif à l'égard de Boudicea est signalé à la Despotrix et les PJ sont arrêtés peu après leur arrivée à Aprebaie. Toutefois, leur seule punition est un passage en revue des bonnes manières. Cette indulgence est accordée uniquement parce que les PJ ont accompli une tâche difficile en prenant de grands risques.

Les Taregs tentent de découvrir qui a envahi leur fort, mais ne découvrent que peu de choses sur les envahisseurs si les PJ se taisent. Si ces derniers se vantent de leurs exploits, les Taregs savent qui est à l'origine de leurs déboires. Sinon, il n'y a que 5 % de chances qu'ils apprennent leur nom. S'ils découvrent l'identité des sauveteurs de Boudicea, ils ripostent, attaquant les PJ chez eux, enlevant leurs proches pour obtenir une rançon, etc. Les détails sont laissés à l'appréciation du MD.

Enfin, si les PJ s'emparent complètement de la forteresse, ils ont acquis une base unique à partir de laquelle ils peuvent organiser d'autres expéditions dans les terres sauvages – s'ils parviennent à la conserver quand les alliés des Taregs destitués s'en rendront compte... Ω