

# Lithomancie incontrôlée

Ce scénario propose d'initier les PJ à l'existence d'un des secrets les mieux gardés de Laelith : les Lithos. Il convient à des PJ de niveau 3-4.

## Synopsis

Les PJ sont missionnés pour enquêter sur les activités clandestines d'un mage retrouvé mort. La recherche du principal suspect, un tailleur de pierre, va les conduire dans les arcanes politiques des guildes d'artisans où la tradition et l'argent priment sur le talent, et leur faire rencontrer un érulithe qui pourra leur révéler les premiers secrets sur les particularités telluriques de la région. Ne restera plus aux PJ qu'à rattraper le suspect accompagné du golem créé par le mage, alors qu'il s'appête à cambrioler le siège de sa guilde, et peut-être comprendront-ils alors que le golem en question est animé d'une volonté propre, puisque façonné à partir d'un Litho.

## Prologue

Joltar était un mage doublé d'un érulithe (cf. Laelith, p.74), et comme d'autres érulithes avant lui, le contact prolongé avec un Litho (p.74) le fit tomber sous l'emprise psychique de la mystérieuse pierre douée de conscience. Le mage perdit progressivement une grande partie de son discernement, accomplissant sans en être conscient les volontés du Litho libertaire. Celui-ci souhaitait que le mage qui possédait une certaine érudition à propos des golems le dotât d'un corps.

Pour ce faire, Joltar se mit à la recherche d'un artisan afin de sculpter le corps du futur golem à partir du Litho brute. Il contacta Loris Destan, un tailleur de pierres doué mais désargenté, lui faisant miroiter un mécénat pour participer au coûteux banquet annuel, au cours duquel sont désignés les maître-artisans. Afin de surveiller les travaux et préparer le rituel d'animation, il s'installa chez l'artisan et son épouse.

La présence prolongée du Litho ne fut pas sans conséquence sur la santé mentale du jeune couple. Au cours des trois mois que dura le travail de sculpture, les névroses et obsessions de Loris, ainsi que celles de sa femme Elke, furent amplifiées, bien qu'involontairement, par la pierre consciente.

Loris devint persuadé d'accomplir là le chef d'œuvre qui lui permettrait d'obtenir le titre de maître-artisan. Si bien que quand après avoir réussi le rituel d'animation, Joltar s'appête à partir avec le golem, Loris entra dans une fureur noire et poignarda le mage à mort, avant de s'enfuir avec la statue animée.

Le lendemain matin, Elke, surprise de ne pas trouver son mari dans la maison, fit une terrible crise de jalousie. Elle se rendit chez leur voisine félys chez qui elle était persuadée que Loris avait passé la nuit et l'agressa quand celle-ci ouvrit la porte. Des voisins parvinrent à les séparer, et les gardes furent rapidement appelés. En outre, ces derniers découvrirent le cadavre de Joltar dans l'atelier de Loris, ainsi que des substances et composants typiquement associés aux activités des mages, et de nombreux symboles arcaniques tracés sur le sol.

Rapidement prévenu, le Temple de l'Oiseau de Feu dépêcha un fouineur pour investiguer. Quant à Elke, en attendant que l'enquête détermine son implication dans l'affaire, elle fut internée à l'Hospice du vrai savoir, son état mental s'avérant préoccupant.

## Implication des PJ

Les PJ sont recrutés le lendemain des événements par un employeur pour qui ils ont l'habitude de travailler. Cela peut être le fouineur chargé de l'enquête, qui considère l'affaire comme présentant peu d'intérêt, ou bien un particulier porté sur les potins et les secrets et ayant eu vent de l'information quant à la découverte d'activités arcaniques illicites intra-muros.

Cependant, si vous estimez que le simple fait d'entendre cette rumeur peut motiver vos PJ à s'intéresser à l'affaire, faites alors intervenir leur informateur habituel. En revanche leur canal d'information doit être suffisamment restreint pour justifier qu'il n'y ait pas foison d'équipes concurrentes, à moins que vous ne souhaitiez intégrer des rivaux pour pimenter l'enquête. Le scénario ne prévoit au plus qu'un seul concurrent,

le fouineur missionné par le temple de l'Oiseau de Feu.

## Le corps de la victime

Le corps de Joltar a rapidement été jeté dans le Cloaque, sort réservé aux défunts non affiliés à un temple. S'ils travaillent pour le fouineur, ce dernier leur apprend que la victime est morte poignardée.

## Chez les Destan

*Échelle du sabotier, terrasse de la Main qui travaille, carte repère E9*

### Les voisins

- Les hobbits Lina et Aline Fleur-de-printemps sont deux sœurs, toutes deux vieilles filles et anciennes drapières. Si Lina est bigote, Aline est beaucoup plus délurée. Les deux sœurs racontent comment un corps a été sorti de la maison en présence de prêtres de l'Oiseau de Feu, puis y vont de leurs interprétations très suggestives :

« Ils sont tombés sous la coupe de ce vieux prédicateur qu'ils hébergeaient, sûrement un adepte du temple de la Taupe, je ne vois que ça. Surtout que dernièrement ils vivaient en reclus.

- Lina, Tu vois les démons partout ! Mon avis est qu'ils ont égorgé le pèlerin qu'ils hébergeaient pour lui voler son or.

- Tu expliques comment que Mme Destan était complètement hystérique quand elle a été arrêtée ? Elle s'est fait posséder par la chose qu'ils ont invoquée grâce au sacrifice qu'ils ont fait !

- Elle a surtout hurlé après Melle Frrrrr, l'accusant de coucher avec Mr Destan. Elle était devenue d'une jalousie malade, elle m'avait même invectivé de ne plus « reluquer » les fesses de son mari, qui sont fort bien galbées.

- Aline ! Tu pourrais être sa grand-mère, tu n'as pas honte ? Elle était si amoureuse cette pauvre Elke, et le Loris seulement obnubilé par l'argent. En tout cas, elle est internée à l'hospice du Vrai Savoir maintenant. »

- Ralnar Karpo est un humain bourru, boucher de métier, qui commence son travail très tôt le matin et n'aime pas le tapage diurne lors de sa sieste post méridienne. Sur le couple Destan (il ne se

mêle pas des affaires des voisins), il se souvient que dernièrement un confrère de Loris était passé le voir. Les Destan ne lui ont même pas ouvert la porte. A la fenêtre, sa femme a hurlé que son mari était souffrant. Le gars a retoqué que le chantier prenait du retard, et que si Loris n'y remontrait pas ses fesses rapidement, il ne pourrait plus le couvrir auprès du contremaître. Puis en chassant un chat qui passe par là, Ralnar maugrée : « Ces maudits greffiers sont de retour, la félys doit avoir ses chaleurs, après les coups de marteaux, on va avoir les miaulements des matous en rut. On va encore passer de bonnes nuits ! »

- Frrrrr est la très entreprenante félys qui vit dans une cabane aménagée sur un toit terrasse proche. De nature curieuse, elle n'a finalement observé que peu de choses chez les Destan. Au cours des trois mois écoulés, seule Elke sortait de leur domicile pour aller faire les courses, ne s'attardant jamais. La nuit précédant l'arrestation de « cette folle », elle a entraperçu deux personnes quitter la maison des Destan : Loris et une silhouette emmitouflée dans une couverture, et ce n'était pas madame car elle était plus grande.

### Le domicile des Destan

La demeure des Destan est une petite maison de ville enchâssée entre deux autres habitations. Très étroite, elle est constituée de trois niveaux.

Le rez-de-chaussée comporte deux pièces : l'atelier par lequel on entre et la cuisine. Sur le sol de l'atelier, un ciseau à pierre taché de sang traîne au milieu de quelques éclats de pierre, et une flaque de sang séché se trouve sous l'escalier menant à l'étage. En outre, plusieurs symboles étranges sont tracés à la craie sur les murs (un lanceur de sorts profanes reconnaît des symboles arcaniques, et avec un jet d'Intelligence à - 6, il reconnaît qu'ils sont liés à l'animation des golem). La cuisine est propre et bien rangée, quelques salaisons entamées sont pendues au plafond.

Le premier étage se compose d'une seule pièce qui fait office de pièce à vivre et de chambre. Le lit est défait, les économies du couple (135 élithe) sont cachées dans un des coffres à linge et un petit escalier mène dans les combles où une chambre d'appoint a été aménagée. Dans cette mansarde, des vêtements masculins sont posés

sur un tabouret, un nécessaire à toilette se trouve près du lit, enfin une sacoche en cuir, contenant une liasse de 30 lithals et quelques composants communs pour sorts, est dissimulée dans l'intersection de deux poutres de la charpente.

## L'Hospice du Vrai Savoir

*Hospice du Vrai Savoir (cf. Laelith, p.230), place de l'Hospice, Terrasse du Nuage, carte repère F7*

Pour une description des lieux et des occupants consultez l'aide de jeu suivante : <https://hardreboot.itch.io/laelith-hospice>

La chambre d'Elke Destan se situe au premier étage de l'aile sud, dans la zone des patients communs. Totalement hystérique à son arrivée, son état est en voie d'amélioration depuis qu'elle a été soustraite à l'influence psychique préjudiciable du Litho. Recouvrant progressivement sa lucidité, elle s'exprime cependant toujours difficilement à cause des décoctions calmantes qui lui sont administrées. Elle ne comprend pas grand-chose à sa situation et fond en larme si les PJ font preuve d'un minimum d'intérêt pour elle, car ils sont les premières personnes à l'écouter. Elle les supplie de retrouver Loris.

Sur les derniers événements, sa mémoire est peu fiable. Elle se rappelle s'être réveillée et avoir constaté que Loris n'avait pas passé la nuit avec elle. Elle l'a cherché dans toute la maison, puis est sortie dans la rue persuadée que son mari était avec leur voisine félys. Elle a terriblement honte de son comportement et ne sait pas pourquoi elle s'est comportée ainsi. Elle est inquiète, car Loris ne serait jamais parti sans lui laisser un mot. Elle ne se rappelle pas avoir vu le cadavre de Joltar (elle ne sait pas que Joltar est mort), ni remarqué l'absence de la statue sur laquelle Loris travaillait.

Sur les événements plus anciens, elle raconte qu'il y a trois mois de cela, un pèlerin se nommant Joltar est venu voir Loris pour lui commander la réalisation de la statue d'une divinité et a également demandé le gîte. Il avait promis à Loris de payer les frais d'inscription au banquet annuel des guildes où sont nommés les maîtres artisans. Loris lui avait été recommandé par Lépenle, un ami de son mari, également tailleur de pierres.

Au quotidien, Joltar ne sortait de sa chambre que pour prendre les repas ou voir l'avancée de la sculpture. Il ne parlait pas beaucoup. Un jour, elle l'a interrogé sur l'identité de la divinité que Loris sculptait, il lui a répondu que c'était une nymphe des eaux nouvelles.

Sur le confrère de Loris qui est passé les voir, et à qui elle n'a pas ouvert, il s'agit d'un confrère de Loris. Ils travaillaient ensemble sur un chantier au Grand Théâtre royal-divin avant que son mari ne se mette à travailler exclusivement sur la commande de Joltar.

Enfin, si les PJ l'interrogent sur la description physique de Joltar, elle le décrit comme un homme d'une quarantaine d'années, plutôt malingre, le teint très pâle, les yeux marrons, chauve avec une barbe broussailleuse poivre et sel, et qui parlait souvent seul.

## La chapelle des Eaux Nouvelles

*Jardins du Temple du Poisson d'argent, terrasse de la Chaussée du Lac, carte repères J9-J10*

La piste de la nymphe des eaux nouvelles mentionnée par Elke conduit naturellement au temple du Poisson d'Argent. Le culte des Eaux Nouvelles est un culte mineur, dont la chapelle se situe dans les jardins du temple. Celle-ci prend la forme d'une grotte artificielle abritant la statue d'une nymphe du printemps baignant dans un bassin alimenté par une petite cascade.

Là, les PJ tombent sur une acolyte humaine peu avenante et détachée : sœur Felosial. Le nom de « Joltar » ne lui dit rien (c'est vrai même si elle donne l'impression de ne réfléchir pas longtemps à la question). Si les PJ lui fournissent la description physique donnée par Elke, Felosial repense, tout en manifestant un agacement contenu, à une connaissance de Bejofar, le chef de leur congrégation. Enfin, exaspérée mais toujours en retenue, elle leur indique l'une des annexes du temple, où le culte dispose d'une sacristie, et où se trouve le bureau de Bejofar.

Tout comme Joltar avec qui il a eu le même mentor, Bejofar (NB hm P6) est un érulithe. Il est d'une nature affable et bienveillante, mais il est conscient qu'il marche sur un fil par son appartenance aux érulithes et reste donc très méfiant. La moindre référence à Joltar le met sur la défensive, mais il s'efforcera de conserver son

amabilité et son calme naturels. Au besoin, il peut faire appel aux gardes du temple. Bejofar ignore tout des projets de Joltar, de même que son décès.

Au cours de l'entretien, Bejofar fait tout pour garder secret tout ce qui tourne, de près ou de loin, autour des Lithos.

Tout d'abord, il nie connaître Joltar, mais sur l'insistance des PJ, il se remémore finalement un original qui disait utiliser les pierres et les cristaux pour soigner, avec un intérêt singulier pour des pierres chargées en énergie par les eaux des torrents provenant de la fonte des neiges.

Contraint physiquement, Bejofar se résout à lâcher quelques révélations pour rassasier ceux qui le malmènent.

Joltar est lithomancien qui lui a été présenté par un défunt assesseur du Poisson d'argent. Il s'intéressait aux énergies telluriques émises par certaines pierres. Pourquoi avoir nié le connaître ? Joltar prétendait que les énergies magiques qui baignent le Plateau des deux Lacs n'avaient nulle origine divine, mais étaient au contraire naturelles, émises par ces pierres abondantes dans la région. De la pure hérésie !

Bejofar ne fait les révélations suivantes, seulement s'il n'est plus maître de sa volonté. Il mentionne son appartenance, tout comme celle de Joltar, aux érulithes, une confrérie de chercheurs sans maître, ni organisation, qui se consacre à l'études de mystérieux minéraux organiques disséminés dans toutes la ville, tissant un réseau protecteur d'énergie telluriques autour de la Ville Sainte. Ils appellent ces pierres, des Lithos. Il est plusieurs fois arrivé au cours de l'histoire de Laelith, que ces énergies soient canalisées pour protéger la ville quand elle courait un grave danger. Bien que cela ait toujours été mis sur le compte d'interventions divines sollicitées par le Roi-Dieu, certains érulithes, comme Joltar, émettent l'hypothèse d'une origine naturelle de ces pierres et de l'existence d'une volonté propre ai sein du réseau.

## **La guilde des tailleurs de pierres**

*Grand Théâtre royal-divin, terrasse de la Prospérité, carte repère J6*

Si les PJ se rendent au siège de la guilde des tailleurs de pierres sise sur la terrasse de la Main qui travaille (voir ci-après), un secrétaire-comptable-homme-à-tout-faire les renvoie vers le chantier du théâtre qui focalise actuellement toutes les forces vives.

### **Sur le chantier**

La façade de l'imposant édifice qu'est le Théâtre est actuellement couverte d'un échafaudage de bois. De nombreux manouvriers et artisans s'y affairant pour effacer les affres que le temps et les oiseaux ont laissé sur les pierres, le tout sous la direction autoritaire du maître d'œuvre et chef de chantier : Maître Oldelaf Mangin, maître élu de la guilde des tailleurs de pierres.

Avec un jet de Sagesse, les PJ identifient clairement la répartition socio-professionnelle des différents intervenants : artisans d'une part (dont des tailleurs de pierres) et manouvriers d'autre part. Ces derniers sont régulièrement et sèchement réprimandés par le chef de chantier.

Personne ne connaît de « Lépenle ». Loris en revanche est bien connu, et sa personne ne laisse pas indifférent. Il y a ceux, principalement chez les manouvriers qui l'ont en sympathie, tandis que d'autres préfèrent tout simplement éviter le sujet, avec une gêne manifeste. Son haut-fait est d'avoir pris la défense de quelques manouvriers avec lesquels Maître Mangin avait largement dépassé les bornes, ce qui a piqué au vif celui-ci. Personne ne l'a revu depuis un bon mois, et la plupart suspecte que Mangin l'a écarté (les artisans sont à leur compte et ne peuvent pas être officiellement virés, mais c'est Mangin qui répartit les tâches et donc les revenus. Quelqu'un est même allé chez lui s'enquérir de ses nouvelles mais sa femme n'a pas daigné lui ouvrir la porte.

Maître Oldelaf Mangin finit par interrompre la conversation, il n'aime pas qu'on baille aux corneilles, et sanctionne immédiatement l'interlocuteur des PJ d'une retenue sur salaire.

### **Maître Oldelaf Mangin**

Maître Mangin (LN hm de niveau 0) est d'un âge avancé. Il a le regard vif et transperçant, cheveux et barbiche blanche soigneusement coupés et a tout du grand-père austère. Il est très à cheval sur les principes hiérarchiques surannés qui régissent les guildes et tient à ce qu'on l'appelle « Maître ». Il détient ses mandats de maître de guilde et de

secrétaire à la Haute-Gilde de longue date, et cela fait tout aussi longtemps que personne n'a osé le défier au cours d'une de ces élections.

Mangin reçoit les PJ dans la tente qui lui sert de bureau. Il déteste Loris et ne s'en cache pas. Il le considère comme un agitateur qui veut mettre à mal les fières traditions séculaires des Guildes et qui n'a aucun respect pour le statut. Par curiosité malsaine, il s'enquiert de la raison pour laquelle les PJ sont à la recherche de Loris, avant de les informer que celui-ci s'est acoquiné avec une pseudo société secrète se nommant les Compagnons de la belle œuvre (cf *Laelith*, p.303). « Des artisans dissidents qui travaillent en dehors du cadre légal des guildes. Pour les trouver, il suffit de se rendre sur le chantier de la Reconquête sur la terrasse du Châtiment. Le directeur des travaux préfère faire appel à cette engance. Faut dire que lui-même a été chassé de la Haute-Gilde pour malversation ! »

### **Revendications !**

La sanction prise par Mangin sur l'interlocuteur des PJ est la goutte qui fait déborder le vase. Vers la fin de l'entretien avec le maître de guildes, le travail s'arrête, les esprits s'échauffent, les clameurs remplacent le bruit des marteaux et la tête de Mangin est réclamée. celui-ci après avoir tenté de professer quelques menaces contre ses ouvriers en colère n'a d'autre choix que de demander l'aide des PJ pour le conduire en lieu sûr et éviter un lynchage. Il a de quoi payer. Si les PJ acceptent, ils seront pris à parti et risquent de recevoir coups et projectiles.

## **Les Compagnons de la belle œuvre**

*Chantier de la Reconquête (cf Laelith, p.288), terrasse du Châtiment, carte repère G8*

### **Quiproquos en série**

Afin de maîtriser le minutage de la dernière scène prévue pour se dérouler de nuit, il serait idéal que la présente scène se passe après la fin de la journée de travail. Pour cela, jouez sur les temps de déplacement en ville toujours qui prennent souvent des proportions phénoménales.

Pour planter le décor du camp de vie foisonnant de ce chantier hors-normes, reportez-vous aux descriptions fournies dans l'acte II du scénario «

Port du casque obligatoire » (cf. *Laelith*, p.307) et n'hésitez pas si besoin à piocher dans la galerie de portraits (p.311).

Il est notoire que les tailleurs de pierres ont leurs habitudes chez Raenia (CB nf de niveau 0) une naine joviale qui a installé sa brasserie ambulante en marge du village de tentes. Les Compagnons sont actuellement sur les nerfs, car plusieurs d'entre eux ont été agressés physiquement. Ils suspectent que les agresseurs sont envoyés par la Haute-Gilde. Pour peu que les PJ adoptent une attitude suspecte et interrogatrice, les compagnons risquent de les prendre pour ces gros-bras et de vouloir leur rendre la monnaie de leur pièce.

Les compagnons tailleurs présents chez Raenia ce soir-là sont au nombre de 4 : Johannes Fusch flanqué de ses deux apprentis, Bradwen et Gwyngad (cf. *Laelith*, p.305) et Lépenite (tous LN hm de niveau 0). Si les PJ ne travaillent pas pour le compte du fouineur en charge de l'enquête, alors ce dernier est également présent et surveille discrètement le groupe d'artisans.

La gestion de cette scène est assez ouverte : rixe généralisée chez Raenia, PJ attiré dans un recoin par les Compagnons pour leur régler leur compte pensant avoir affaire à leurs agresseurs, PJ rossant Darold à la demande des Compagnons, pensant qu'il est fait partie des casseurs de Compagnons envoyés par la Haute-Gilde, lesdits casseurs surgissant après que les Compagnons et les PJ se soient battus...

**Troisième fouineur Darold** (LN hm V6 ; cf. *Laelith*, p.408)

Darold a commencé son enquête peu avant les PJ, et bien qu'il ait rencontré Elke Destan, il n'a pu avoir une conversation sensée avec cette dernière. Il ignore donc l'existence de Lépenite. Il s'est renseigné sur Loris auprès de la guildes des tailleurs de pierres, et ses investigations l'ont ensuite conduit auprès des Compagnons de la belle œuvre.

Darold peut accompagner les PJ pour la scène finale.

## Lépente

Interrogé sur Loris, il dit ne pas avoir de nouvelles depuis plusieurs mois. C'est évidemment faux. Si motivé à parler, il révèle qu'il a vu Loris la veille peu avant l'aube (soit quelques heures après la mort de Joltar). Son ami était accompagné d'une personne qui est restée en retrait pendant le court moment pendant lequel ils se sont entretenus. Loris était dans un état second, il avait les yeux injectés de sang et articulait difficilement. Il lui a annoncé qu'il allait prendre l'argent que son maître de guildes amasse sur le dos des artisans et des manouvriers qu'il exploite, et qu'il paierait ainsi ses droits d'entrée pour devenir maître-artisan. Son chef d'œuvre était prêt, il ne lui manquait plus que l'argent. Il lui a demandé de l'aider, qu'il y aurait assez d'argent pour assister à deux au banquet et qu'il allait faire ça durant cette présente nuit. Mais Lépente a refusé, Loris l'a traité de tous les noms, puis il reparti avec son étrange compagnon.

Concernant Joltar, il pense qu'il s'agit de l'un des nombreux illuminés engagés pour « étudier » les futures zones du chantier à coup de grigris et autres rituels. Quand il a abordé les tailleurs de pierres à la recherche d'un artisan pour lui sculpter une statue, Lépente a tout de suite pensé à son ami Loris suffisamment habile pour un tel travail. Loris et lui ont ensuite aidé Joltar à extraire un bloc de pierre du soubassement d'une vieille bâtisse qui venait d'être rasée, et dans lequel Joltar souhaitait que la statue soit sculptée. Il se rappelle que le bloc en question était étrangement tiède. Le soubassement a depuis été comblé par les fondations d'un nouvel édifice en cours de constructions.

## Cambriolage à la guilde

*Croisement de la Travée des Métiers et de l'Échelle de la Nef de Fer, terrasse de la Main qui travaille, carte repère G10*

### Le décor

Le siège de la guilde des tailleurs de pierres est une maison bourgeoise à pan de bois, construite autour d'une petite cour intérieure accessible depuis la rue par une porte cochère. Le rez-de-chaussée est dédié aux affaires de la guilde (grande salle polyvalente, archives, bureau d'Oldelaf Magin, bureau, ou plutôt cagibis, du

secrétaire-comptable-homme-à-tout-faire) ainsi qu'à l'intendance (remise et cuisine). L'unique étage qui couvre la plupart du rez-de-chaussée (sauf remise et cuisine) compose le vaste et luxueux appartement de fonction du maître de guilde. Habituellement Mangin est seul chez lui la nuit, mais conséquemment à l'échauffourée au grand Théâtre, il a engagé quatre gardes du corps qui dorment actuellement sur place.

### Pour accélérer

Si vous préférez donner un rythme plus soutenu à la scène, le cambriolage est en cours quand les PJ arrivent. L'épaisse porte cochère donnant sur la rue est enfoncée, tout comme la porte donnant sur la salle polyvalente d'où des appels à l'aide se font entendre. Dans la cour, un homme d'arme (un garde du corps), rampe difficilement, il a la cage thoracique en partie enfoncée est mourant. Dans la salle polyvalente, Oldelaf Mangin est maintenu par une statue, tandis que Loris est dans le bureau en train de vider le coffre.

### Protagonistes, actions et réactions

- Loris (N hm de niveau 0)

L'artisan ressemble à un va-nu-pieds hirsute. Il a les yeux injectés de sang, parle difficilement et avec incohérence. Il porte maladroitement un foulard sur le visage pour tenter de cacher ses traits. Il connaît les lieux et n'a pas prévu d'agir dans la subtilité. Il compte sur le Litho-Golem pour enfoncer les portes jusqu'au bureau de Mangin, puis pour fracturer le coffre où il stocke la trésorerie de la guilde. Il veut l'or quitte à en mourir, par ailleurs il tentera de se suicider si le Litho-golem est détruit (peu probable) ou s'enfuit, hurlant que son avenir est ruiné.

- Le Litho-golem

Le Litho-golem a la forme d'une femme gracile, et ses traits du visage figés dans une expression de tristesse sont d'une finesse exceptionnelle. Il est actuellement totalement coupé du réseau des Lithos, conséquence du rituel d'animation du golem et est passagèrement amnésique. Il suit benoîtement Loris dans son entreprise. Faites en sorte qu'il utilise le sort *Injonction* sur l'un des PJ pour illustrer ses capacités psioniques. Pas encore habitué à sa nouvelle condition, il s'enfuit par réflexe de survie après avoir reçu quelques

blessures (la fuite a pour but de montrer aux PJ que le golem est doué d'une volonté propre et qu'il n'obéit en rien aux invectives de Loris qui le somme rageusement de tuer ses adversaires).

Golem de pierre supérieur : Int Faible ; AL CN ; CA 5 ; VD 12 ; DV 14 ; pv 60 ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Deg 3d8 ; AS Voir le BM ; DS Voir le BM ; TA M ; NM 12 ; PFP 20 ; Pouvoirs psioniques : ESP, lien spirituel, précognition, suggestion post-hypnotique.

- Les gardes du corps de Mangin (3 guerriers de niveau 3)

Gardes du corps : Int moyenne ; AL N ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 12 ; DV 3 ; pv 20 chacun ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Deg 1d8 (épée) ; AS Aucune ; DS Aucune ; TA M ; NM 16.

Leur mission est claire, protéger leur employeur et non son or. Ils ne sont pas équipés pour combattre le Litho-Golem et optent donc pour mettre Mangin en sécurité malgré ses protestations.

- Darold

Il n'est pas équipé non plus pour combattre le golem, il se contente de porter assistance aux PJ du mieux qu'il peut (premiers soins...).

- La garde (guerriers de niveau 2)

S'il y a du grabuge, les gardes du poste du Cuivre finissent par arriver (à votre convenance pour sonner la fin de partie). Ils sont suffisamment nombreux pour arrêter tout le monde et provoquer la fuite du Litho-Golem si celui-ci est toujours présent. Sauf si Darold est présent pour les innocenter, les PJ sont conduits en cellule le temps de vérifier leurs dires et leurs éventuelles accréditations.

Les gardes : Int moyenne ; AL NB ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 12 ; DV 2 ; pv 15 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Deg 1d8 (épée) ; AS Aucune ; DS Aucune ; TA M ; NM 14.

## Épilogue et ouvertures

Si les PJ ont l'occasion de s'entretenir avec Loris une fois ses esprits partiellement retrouvés, soit quelques heures après avoir été libéré de l'influence du Litho-golem (fuite ou destruction de celui-ci), Loris leur lâche un potentiel ultime élément de compréhension sur l'affaire. Oscillant entre l'abattement le plus profond et une colère certaine, Loris lâche : « j'ai fait tout ce qu'elle me disait, je lui ai donné l'apparence qu'elle souhaitée, elle m'encourageait, grâce à elle j'allais devenir maître-artisan... Vous avez tout gâché ! »

S'ils parviennent à le calmer, Loris confirme que c'est bien la pierre qui lui parlait. Une fois celle-ci achevée, Joltar a procédé à un rituel complexe pour lui donner vie. Il voulait la lui prendre, il ne pouvait pas le laisser faire, il devait la présenter au banquet annuel.

En outre, si Loris a été arrêté et si les PJ ne font rien pour le libérer, le jeune homme sera transféré vers la Cour commune au matin, et après un procès express sera mis à mort dans l'après-midi.

Les PJ ont ainsi posé le doigt sur l'un des secrets les mieux gardés de la ville. Seront-ils alors tentés de creuser davantage sur l'existence de cette pierre douée de conscience et de capacités psioniques ? En outre, l'éventuel rapport officiel réalisé par Darold si celui-ci été présent lors de leur affrontement avec le Litho-golem pourrait, en haut lieu, attirer l'attention sur le PJ, entre ceux qui voudraient s'assurer que le secret reste bien gardé, et d'autres moins au fait des secrets du Roi-Dieu (Valdenath, la Litholyse...), qui verraient les PJ comme de futurs agents potentiels.

Ultime interrogation : quelles sont les motivations qui ont poussé le Litho à vouloir être transformé en golem ?