



La chanteuse des sables

Scénario pour Loup Solitaire, système D20, pour 4 personnages de niveau 10
par LOYE Nicolas.

« Il y a de la lumière au bout du tunnel ! La sortie ! Enfin la sortie !

Vous courez dans cette eau infâme, jonchée de débris et de tout ce que la ville génère d'immondices.

Vous courez à perdre haleine. Vous savez qu'ils sont sur vos talons et qu'ils n'abandonneront pas, ils ne s'arrêteront que lorsqu'ils vous auront mis la main dessus.

Comment avez-vous pu vous mettre dans un tel guêpier ?

Tranquillement installés dans la bibliothèque d'Abbad, vous lisez les dernières dépêches de Vassagonie, obtenues d'un contact le matin même.

Rien de très palpitant, la poursuite d'une guerre qui vous semble perdue d'avance à l'autre bout du monde, provoquée par une puissance rivale, contre son propre peuple ne pouvant réellement se défendre.

Vous repliez les parchemins, excédé par ces nouvelles et les rangez sur leur support.

Vous avez envie de vous aérer et décidez d'aller dehors au calme.

Au moment où vous sortez de chez Abbad, deux hommes en noir vous interpellent par votre nom, votre vrai nom. Ils semblent vous attendre depuis un moment.

Comment diable savent-ils votre nom ? Que veulent-ils ? »





L'envers du décors

Saadya vit depuis quelques années à Toran, dans le Sommerlund. Elle est Vassagonienne et a vécu toute son enfance dans la petite ville d'Ikaresh. Sa famille est une riche et respectable famille d'éleveurs de Douggas, des chevaux du désert.



Devenue adolescente, elle se forge un tempérament indépendant qui sème rapidement le drame dans sa vie. Au mépris de la tradition, elle fréquente Raad, un jeune berger de rang inférieur, et tombe enceinte de lui. Apprenant ce déshonneur Ahmad, son frère, va les trouver et tue Raad. Elle-même ne doit son salut qu'à sa grand-mère Najla, qui retient le bras de son frère alors qu'il s'apprête à lui faire subir le même sort.

Celle-ci, dicte à Saadya les conditions du rachat de son honneur : elle accoucherait en secret au village, l'enfant serait confié à l'orphelinat, elle partirait chez son oncle à Barrakesh où elle serait éduquée et ne reviendrait jamais sur les terres de sa famille. L'enfant naît une nuit d'orage, il est immédiatement retiré à sa mère. On le tatoue à la nuque d'un signe distinctif, sa mère le baptise Jelel et lui fait la promesse de le retrouver un jour. Une servante de la famille l'emmène de nuit, en toute discrétion, et Saadya part pour la capitale quelques temps après.

Quelques années plus tard, son oncle reçoit la visite d'un habitant d'Ikaresh. Celui-ci lui apprend une funeste nouvelle : Ikaresh a été attaqué par les milices de la ville de Tefa et les armées du Zakhan, le souverain de Vassagonie. A l'origine de ce drame, une nouvelle hausse des prix de passage demandés par Tefa pour faire route vers Kara Kala, sujet de rancune séculaire entre les deux villes. Les hommes d'Ikaresh, exaspérés ont formé une milice et saccagé les étalages de marchands de Tefa venus faire commerce en ville.

Un des marchands les plus riches de Tefa est un cousin du Zakhan. Afin de ne pas perdre son commerce et son honneur il a demandé au souverain d'intervenir. Le Zakhan n'est pas connu pour sa clémence, on dit que des esclaves ont servi de mortier aux murs de son palais.

Il en a fait la démonstration au détriment des

habitants d'Ikaresh qui voit arriver un matin un contingent de soldats. Ceux-ci mettent la ville à sac, tuent les hommes, violent les femmes et emportent les enfants, ne laissant derrière eux que des ruines.

Apprenant la nouvelle et ne pensant qu'à son enfant Saadya revient en toute hâte dans sa ville natale. Il ne reste de l'orphelinat que quelques pans de murs vacillants. Des patrouilles de soldats cherchent les fuyards dans la région et manquent de la tuer à plusieurs reprises. Elle assiste aux massacres de nombreux exilés, hommes, femmes ou enfants, alors qu'elle suit la piste de son fils. En désespoir de cause et n'ayant plus rien à perdre elle entre en contact avec les résistants de sa ville, regroupés en un groupe armé entièrement voilé de rouge et baptisé Adu-Kaw.

Durant deux ans, le groupe réalise de nombreuses escarmouches dans la région. Devenus totalement hors la loi, ils ont pour objectif de traquer les principaux chefs responsables du massacre. Saadya s'entraîne, s'endurcit et combat à leurs côtés. Un jour, le chef de leur coalition lui propose de porter le coup de grâce en infiltrant le palais impérial, elle accepte et, par d'habiles intrigues, finit par devenir tutrice des filles du Zakhan. Mussif, le dernier fils du souverain a œuvré dans l'ombre à son ascension et intrigué avec Adu-Kaw pour l'assassinat de son père.

Elle occupe ce poste une année entière avant que l'ordre ne lui soit passé d'en finir avec lui. Ayant acquis la confiance du souverain, elle n'a aucun mal à l'approcher suffisamment pour lui planter un couteau dans la poitrine.



La mort du souverain déclenche une guerre civile et Mussif utilise Saadya comme un symbole pour se rallier le peuple. Les loyalistes qui la détienne se résignent à l'emprisonner pour ne pas en faire une martyre.

Malgré son emprisonnement ses geôliers ne parviennent pas à la briser. Dans sa cellule



insalubre elle chante sans s'arrêter. Sa voix résonne dans le désert alentour et elle devient rapidement « la chanteuse des sables », en référence à la divinité locale des dunes « la Mère des sables ». Elle devient le symbole de la révolte de Mussif.

Le conflit s'éternisant, les loyalistes finissent par faire appel à Rasiz, le bourreau, pour définitivement éteindre ce symbole de résistance. Il la torture et la viole régulièrement, jusqu'à ce que son chant finisse par se taire. A force de viols, elle tombe enceinte. Elle est alors enchaînée pour ne pas nuire à ses enfants. Elle finit par accoucher de jumeaux, un garçon et une fille. Le symbole a été brisé.

Une fois libérée, Mussif la remercie pour sa contribution mais lui fait comprendre qu'elle n'a plus sa place ici. Il l'invite à se retirer au Sommerlund avec ses enfants pour les élever où, bien sûr, il prendra soin de pourvoir à tous ses besoins. Elle part avec des enfants dont elle ne veut pas et s'installe à Toran. Elle finit par trouver de l'amour pour eux et les années s'écoulent sur son amertume.

Un matin, alors qu'elle fait son marché avec sa fille elle entend des personnes parler en Vassan. Lorsqu'elle se retourne, interpellée par ce fait inhabituel, ses yeux se pose sur un tatouage dans la nuque d'un jeune homme. Une marque faite par une servante un soir d'orage alors qu'elle disait au-revoir au fruit d'un amour qui lui avait été volé. Le cœur serré elle marche jusqu'à cet homme, tremblante, puis sa voix reste muette. Devant elle se tient Rasiz, son tortionnaire. Lui ne la reconnaît pas, ayant torturé bien trop de visages anonymes pour garder le souvenir d'un seul. Précipitamment elle va rejoindre sa fille. Quelques rues plus loin elle s'effondre sous le poids de cette découverte.

Lors de l'attaque d'Ikaresh, des années plus tôt, son fils est emmené par les troupes impériales et élevé dans le but de devenir un Sharnazim, un soldat d'élite voué au Zakhan. Pendant son entraînement il garde en mémoire les dires d'une vieille femme, croisée un jour, à propos de sa mère et d'une promesse faite de le retrouver.

Il s'est alors entraîné pour devenir le plus vaillant Sharnazim qui soit, afin que sa mère soit fière de lui. Les années passants son espérance s'est mue en amertume et il est devenu Rasiz, le

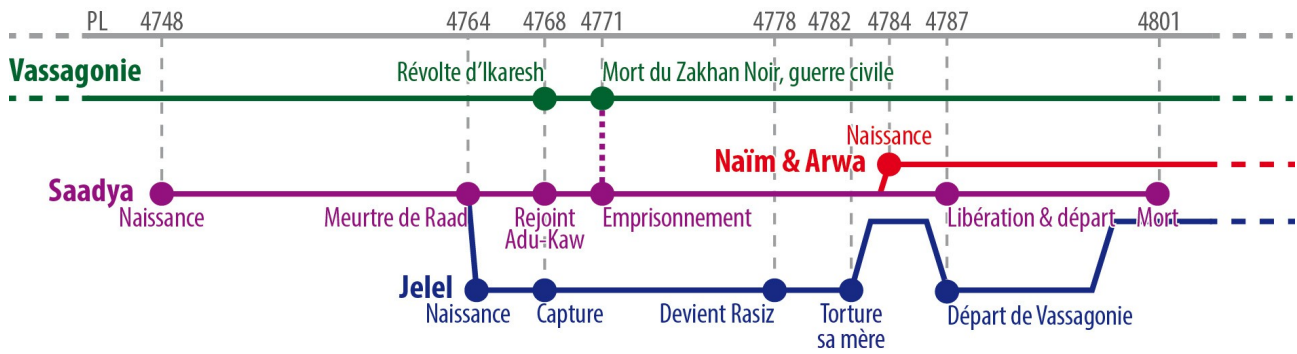
futur bourreau de propre mère.

La santé de Saadya décline rapidement après cette rencontre. Sentant sa fin proche, elle fait mander Tossos, un vieil ami Magicien du Dessi, pour recueillir ses dernières volontés et lui fait promettre de veiller à ce qu'elles soient respectées. Elle meurt peu de temps après, laissant à ses enfants, Naïm et Arwa, des instructions étranges.

Ceux-ci décident de demander l'aide de mercenaires pour les aider à résoudre le mystère du passé de leur mère au sein d'une nation encore bien fragile. L'ami de leur mère, sur leur demande, met en œuvre son réseau d'influence pour leur trouver les hommes de la situation. Un groupe d'homme est localisé dans la capitale. Après plusieurs semaines d'enquête sur eux, deux émissaires vêtus en Sharnazims, pour gagner leur confiance, leur sont envoyés.



« Au moment où vous sortez de chez Abbad, deux hommes en noir vous interpellent par votre nom, votre vrai nom. Ils semblent vous attendre depuis un moment. »



Nos acteurs

Les joueurs incarnent des vassagoniens, des Sharnazims, soldats de l'armée du Zakhhan Noir. Tous ont appartenu à la secte secrète des Atakou, un réseau d'élite d'espionnage. Infiltrés au Sommerlund il y a des années, ils ont été privés d'instructions au début de la guerre civile. Depuis lors, leur cœur est divisé entre le fait de conserver leur couverture sur place et le fait de retourner dans leur pays.

Retrouver leur famille, réclamer leur juste récompense (un titre, une terre et un droit de prétendre au trône) ou pour profiter de leur fortune en prenant une retraite méritée, les raisons ne manquent pas. Toutefois le chef de leur cellule infiltrée, Abbad-ok-Mar, maintient une discipline stricte et ses soldats respecte son autorité. Il se fait vieux et bientôt la question de sa succession se posera et alors seulement la question d'un retour au pays sera clairement posée.

Tous ont pris un nom local et ont une activité dans leur ville d'adoption, Holmgard, la capitale du Sommerlund. Bien sûr les méfiances existent toujours envers les plus typés d'entre eux qui ne peuvent cacher leurs origines orientales dans ce pays du nord, mais avec le temps ils ont aussi su se faire les relations locales indispensables pour leur travail de renseignement. Ils sont donc marchands, notaires, comptables, ou tout autre métiers qui leur permettrait de récupérer des informations diplomatiques, économiques ou militaires. Laissez les joueurs choisir leur situation et faites leur décider de celle d'Abbad afin qu'ils choisissent leur quartier général.

Étant membres de l'armée leur parti pris dans la guerre serait plutôt loyaliste, fidèle au chef de guerre actuel, Mussif n'ayant pas encore fait ses

preuves. Libre aux joueurs de choisir mais il devrait y avoir au moins un loyaliste parmi eux.



En début de partie décidez également du favori d'Abbad, celui qui serait le plus logiquement désigné comme successeur. Ce sera lui qui tombera sur les deux envoyés devant chez son maître et qui fera office de chef durant la suite de l'aventure si des décisions importantes sont à prendre. Faites lancer un D20, le score le plus l'emportera. Tous les jets supérieurs à 15 définiront également les personnages présents chez Abbad au début de l'aventure.



Bien qu'extrêmement doués, leur activité n'est pas passée inaperçue. Depuis des années déjà le Sommerlund a mis en place des agents pour tenter d'identifier et de contrer le service d'Abbad, avec plus ou moins de succès.

Jusqu'à présent aucun d'entre eux n'a été pris ni formellement identifié. Cela est du en partie à un manque d'implication important de la part des Seigneurs Kaï dans les affaires de l'état. En effet le vol du livre du Magnakaï il y a un peu plus de trois siècles a eu pour effet pervers de concentrer toute l'attention des Maîtres de l'ordre sur sa

recherche, permettant ainsi une dispersion des meilleurs éléments du Kaï de génération en génération.

Le décès récent de plusieurs éminents de l'ordre a permis à une jeunesse plus pragmatique de prendre le pouvoir au sein du monastère. Ce qui leur apparaît comme une légende désormais passe au second plan et des agents plus aguerris traquent maintenant nos personnages.



C'est le cas en particulier d'un groupe de trois Seigneurs Kaï qui semblent avoir rapidement progressé dans leur enquête grâce à celle menée par un Magicien du Dessi autour d'une certaine adresse à Holmgard.

La Mise en scène

Ce scénario est conçu pour mettre en parallèle deux trames spécifiques autour de nos acteurs. L'intrigue principale est l'enquête qui leur est confiée par l'intermédiaire de leur chef Abbad. L'intrigue secondaire est la traque menée par les Seigneurs Kaï.

Selon la tournure que prend l'aventure n'hésitez pas à mettre en avant davantage l'intrigue secondaire en provoquant des situations de tension plus importante :

- enlèvement d'un de leur commanditaire,
- vol d'un des deux rouleaux que leur mère leur a légué,
- embuscade,
- désinformation auprès d'une population qui les prendra pour des brigands, etc.

Au contraire si les deux trames vous paraissent trop denses pour être tenues sur toute la durée du scénario, n'hésitez pas à clore rapidement l'une ou l'autre des intrigues :

- découverte des Seigneurs Kaï dont l'un a été blessé par un animal puis combat rapide et déséquilibré en faveur des joueurs,



- assassinat des commanditaires,
- les espions semblent avoir cessé leur traque, pour une raison inconnue ils ne suivent plus les joueurs, etc.

Pour le reste de cette aventure l'intrigue secondaire suggérera des événements dans des encadrés à part du texte. Libre à vous de les intégrer ou non dans l'aventure ou de les modifier à votre convenance.



Les émissaires

Lorsque le lieutenant d'Abbad tombe sur les deux hommes en noir il reconnaîtra immédiatement l'habit traditionnel des Sharnazims, cela devrait l'inciter au respect mais également à la prudence après 30 ans sans contact officiel.

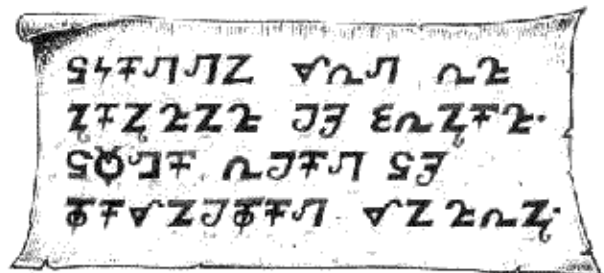
Demandez un jet de Volonté au joueur, d'un DD de 21.

- Si le test est réussi, le personnage s'aperçoit d'un écho dans son esprit, une voix qui lui demande quel est son nom.
- Sinon dites simplement qu'il ne parvient pas à soutenir le regard du personnage qui est face à lui et qu'il se sent mal à l'aise.

Les envoyés se présenteront comme les émissaires des jumeaux Kal'Mir et lui remettront un message avant de partir sans attendre leur reste.

Le message

Il est rédigé en vassan d'une écriture féminine et dit ceci en substance : « A l'attention du très honorable Abbad-ok-Mar. Je serai enchantée de pouvoir vous compter à ma table demain soir auprès d'autres amis. Le dîner nous donnera l'occasion de parler d'une affaire qui m'est chère et pour laquelle je souhaite votre assistance s'il vous plaît de me l'accorder. Je suis actuellement l'invitée du Seigneur Brightmarch, si vous acceptez mon invitation présentez vous demain à sa propriété du quartier de la noblesse à la première heure de la nuit avec la suite que vous jugerez digne de votre compagnie. Faites porter votre réponse au même endroit d'ici là. Avec toute mon amitié, Arwa Kal' Mir. »





Qui sont-ils ?

En réalité les émissaires ne sont autre que Tossos, l'ami Magicien du Dessi de Saadya et un mercenaire du Seigneur Brightmarch assigné à sa protection. Le Magicien a lancé un sort d'illusion et une interrogation mentale à la sortie du personnage pour gagner sa confiance. Le sort d'illusion épuise le mage qui cherchera à écouter la rencontre en conservant la confiance du personnage à tout prix.

Si le personnage devient soupçonneux il dira n'être qu'un simple émissaire et ne pas savoir de quoi il retourne. Si le personnage a perçut l'interrogation mentale il n'aura d'autre choix que de révéler la supercherie et de s'expliquer.

Toute réaction hostile de la part du joueur sera contrée par des sorts incapacitant (Coercition mentale ou invocation d'un élémentaire en guise de diversion pour reprendre le dessus.) Son intérêt est de provoquer la rencontre avec Arwa, il doit donc à tout prix calmer le personnage.

La réponse d'Abbad

Le joueur devrait naturellement porter le message à l'attention de son maître et des autres joueurs présents. Si le joueur a des questions le maître pourra y répondre dans la mesure de ses connaissances.

- Il sait par exemple que Buscan Brightmarch est un seigneur puissant qui dispose d'une armée de mercenaires qui inquiète sérieusement le roi. Il offre sa protection aux nobles de la cité ainsi qu'à ses amis. En tant qu'invités il ne devrait rien avoir à craindre de lui, même si des armes seront à emmener par simple précaution.
- Il n'a pas de plan de la demeure mais suggérera un repérage rapide des issues et du nombre de gardes.
- Il ne connaît pas Arwa mais son nom de famille lui évoque quelque chose. Il a le souvenir de l'avoir lu dans une dépêche informative il y a quelques années (un rapport parlant de l'arrivée de Saadya).
- Son langage lui laisse penser qu'elle n'est pas noble, malgré la qualité exceptionnelle du parchemin et de

l'encre.

- Il n'aura pas de préférence sur le mode opératoire, tous les personnages avec lui ou bien une partie de l'équipe laissée au dehors pour intervenir en cas de besoin.
- Il est intrigué par l'invitation et souhaite s'y rendre. Il attends de ses hommes qu'ils respectent ses ordres, s'ils s'y opposent il prendra en compte leurs inquiétudes mais son jugement restera sans appel.

La propriété Brightmarch

Arwa et Naïm ne sont pas très à l'aise avec le cadre somptueux qui les entoure. Bien que leur mère n'ai jamais manqué de rien, elle n'était pas noble pour autant.

Tossos est un vieil ami du Seigneur Brightmarch. Celui-ci a spontanément offert son hospitalité lorsqu'il a appris que Tossos était en ville. Il n'a aucune idée de la raison de la présence de son ami à Holmgard mais profite de pouvoir l'accueillir le temps de son séjour.

Le dîner est organisé dans l'un des petits salons de la propriété. Brightmarch, sa compagne Elanor, Tossos, Arwa, Naïm, quelques nobles et riches marchands de diverses origines sont présents en petit comité d'une vingtaine de personnes (sans compter Abbad et ses hommes).

Il est probable que parmi les invités figurent l'un ou l'autre contact d'un des joueurs qui pourra glaner des renseignements sur les autres invités et leurs activités (test de Renseignements DD 12).

Voici quelques exemples d'invités :

- Einhalfr Tharn, chef d'une compagnie de mercenaires nains.
- Pregam Luder, riche marchand Durenorais faisant commerce sur la côte nord.
- Thecevab Ranrel, courtisan sommerlundois, très prisé de ses dames.
- Reradelle Pial, corsaire shadakine, une des rares femmes capitaines de son époque.



Un marchand bien curieux

Parmi les invités figure également un nommé Grelard Vatal, marchand transitant principalement entre le Sommerlund, Casiorn et la Vassagonie, en réalité il s'agit de Busard Silencieux, l'un des espions qui traquent nos amis. Il a réussi à s'infiltrer dans ce dîner et a vu Tossos avec deux tubes à parchemins, il n'a aucune certitude sur leur contenu mais soupçonne une transmission de document.

Son objectif durant la soirée est avant tout d'en apprendre plus. Il va donc essayer de nouer la conversation de façon détournée pour essayer de connaître la raison de la présence de chacun. Les autres invités ne l'intéresse pas et s'il feindra un intérêt certain pour les conversations, son intérêt principal ira aux vassagoniens.

Si les joueurs s'éclipsent au calme avec Tossos, Naïm et Arwa, il essaiera de les écouter discrètement. Un jet de discrétion en opposition avec la Perception des joueurs permettra de le trahir. Bien sûr il inventera une excuse crédible pour s'en sortir : il pensait pouvoir glaner des informations pour ses affaires, il ne faisait que de se reposer près de la porte, etc.

Les propos qu'il va pouvoir entendre le laisse perplexe, il s'interroge sur le fait que l'échange se soit fait dans un langage codé pour leurrer un indiscret.

Après la soirée il pourra éventuellement suivre les joueurs jusqu'à chez Abbad. Bien sûr s'il a déjà été repéré une première fois il ne tentera rien de plus pour ne pas éveiller davantage de méfiance.

Le repas sera animé, n'hésitez pas à faire du repas une part importante de l'histoire en intégrant par exemple une discussion animée sur la guerre civile en cours en Vassagonie. Étant donnée l'origine d'une bonne part des invités à table le sujet ne manquera pas de tomber. Chacun sait la cruauté du précédent Zakhhan, surnommé le Zakhhan Noir et les débats iront bon train entre les idéalistes croyants d'une Vassagonie libérée de sa tyrannie et les pragmatiques pensant que le fils suivra la voie du père.



Après le repas, Tossos proposera aux joueurs de le suivre avec les deux jumeaux dans un cabinet privé pour discuter plus tranquillement. Là il leur exposera les faits.

La mère de Naïm et d'Arwa est morte récemment à Toran. Avant sa mort, elle a fait rédiger trois lettres et sceller magiquement deux d'entre elles dans deux tubes à parchemins. Ceux-ci ne s'ouvriront que pour leurs destinataires.

La lettre remise à Naïm et Arwa dit ceci : « Mes enfants, ceci sont mes dernières volontés et si je sais qu'il vous sera difficile de les comprendre j'attends de vous que vous les respectiez.

Sur ma tombe je ne veux aucun nom, ni aucune épitaphe. Tossos vous remettra à chacun un message. Pour mon fils, un message pour son frère, pour ma fille un message pour son père. Lorsque vous les aurez retrouvés alors mon nom pourra être gravé sur ma tombe car une ancienne promesse aura été tenue, la vérité révélée et le fil de la rancune coupé. »

Naïm et Arwa pourront répondre à leurs questions :

- Leur mère a toujours été très secrète, pleine de mystères.
- Ils n'avaient pas connaissance de l'existence d'un frère.
- Ils pensaient leur père mort, ils n'en connaissent presque rien.
- Ils sont prêts à payer ce qu'il faudra pour qu'Abbad leur vienne en aide, ils attendent de lui une escorte et une enquête car ils savent que seuls ils n'arriveront à rien.

Le conciliabule d'Abbad

Une fois la proposition exposée par Naïm et Arwa, Abbad va prendre congé avec ses hommes. Il va s'isoler quelques instants pour réfléchir dans sa bibliothèque. Si tous les joueurs ne sont pas présents à ce moment il demande que les absents soient cherchés. Cela laissera le temps aux joueurs de discuter de la proposition entre eux.

Après une bonne heure il réunit tout le monde dans la bibliothèque, il demande à un de ses hommes de préparer du thé à la menthe et allume un narguilé. Quand tout le monde est installé il demande à chacun son avis sur la question. Il écoute patiemment tout en fumant. Une fois que tout le monde s'est exprimé il



expose son point de vue. Il veut profiter de l'opportunité pour prendre des informations du pays. Motif premier de la mission : prendre des renseignements sur l'état de la guerre, puissance des factions, état des troupes. Bien sûr, étant donné que les commanditaires paient, leur enquête doit être remplie du mieux possible.



Abbad donne rendez-vous à Tossos, Naïm et Arwa deux jours plus tard, il leur expose ses conditions : ses hommes sont à leur service, mais son favori donne les ordres en cas de problème et ses hommes parleront toujours les premiers et les derniers.

Les deux commanditaires parlent ensuite de la seule piste qu'ils ont pour le moment : Ikaresh, le village natal de leur mère. Tossos paie une avance large à Abbad, celui-ci donne ce qu'il juge nécessaire à ses hommes. Des chevaux sont mis à disposition, des vivres sont rassemblés, des tenues de voyage sont fournies et quelques jours plus tard la troupe est prête à prendre la route du sud, passant par Ruanon puis au sud des monts Maaken vers la Vassagonie.

Voyages & étapes

Selon le rythme que vous souhaitez donner à la partie n'hésitez pas à supprimer les moments de voyage ou à n'en faire jouer que quelques journées.

Parmi les événements qui peuvent survenir pendant les différents voyages entre les villes (Holmgard, Ikaresh, Barrakesh, etc) voici quelques suggestions qui permettent d'introduire des situations intéressantes.

- Le convoi croise une patrouille de soldats. Au choix on adaptera, une troupe de loyalistes ou de fidèles de Mussif. Les hommes sont bien armés, six ou sept soldats, des Sharnazims de niveau 8 et éventuellement un Mage des sables de niveau 9. Ils sont frustrés, posent des questions, veulent des réponses rapides, fouillent les sacs, volent les objets de valeur. Si les joueurs se présentent ouvertement comme des espions ils tenteront de les capturer et les traiteront avec beaucoup de méfiance.
- Une tempête de sable frappe le convoi, les joueurs sont au milieu des dunes, ils n'ont que quelques minutes pour se préparer à l'affronter. Faites monter la tension à mesure que le vent se lève : les chevaux s'emballent, les vêtements de voyage amples freinent leurs mouvements, le sable fouette les visages.
- Une caravane de marchands croise leur chemin. Les marchands vendent de tout: épices, fruits secs, tissus, bijoux en argent, esclaves et même chameaux. Ils sont méfiants, quelques hommes sont armés pour assurer leur protection. Ils pourront parler du pays et de l'avancée de la guerre à nos voyageurs.
- Un serpent ou un scorpion pique un des chevaux qui s'emballent et part au galop avec Arwa qui ne parvient pas à le maîtriser.
- L'arrivée vers une oasis tant attendue découvre le macabre spectacle des restes d'une bataille entre les troupes loyalistes et celles de Mussif. On peut trouver des combattants Adu-Kaw, voilés de rouge parmi les troupes de Mussif.



A la recherche de renseignements

Nos amis ne sont pas les seuls à avoir pris la route. En effet, à moins d'une journée de route d'eux, trois personnages singuliers les talonnent. Les trois seigneurs Kai ont pris en filature la petite troupe. Ils suspectent une transmission de documents officiels en Vassagonie. Les tubes à parchemins, ils veulent en connaître le contenu ou au moins les soustraire à des personnages qui sont très probablement un danger pour leur nation.

Au delà des messages, ils veulent savoir à qui les informations sont destinées pour déterminer de quelle nature est l'ennemi. Bien sûr il faut agir avec discrétion, de nuit et sans victimes, il demeure trop d'incertitudes encore.

Plusieurs nuits durant les Seigneurs Kai essaieront de récupérer des informations en tentant des actions de plus en plus audacieuses. Leur mode opératoire est toujours le même : un seul d'entre eux s'approche des joueurs. Un autre est en embuscade, l'épée au clair pour couvrir la retraite du premier. Enfin, le dernier couvre la scène à distance, un arc bandé près à tirer au moindre mouvement. Si un joueur monte la garde, ils useront d'une attaque psychique pour l'assommer ou bien attendrons un moment plus propice.

Ne limitez pas ces événements au seul voyage vers la Vassagonie, ponctuez l'aventure avec ces petits épisodes afin de donner un peu de rythme aux moments de respiration du scénario. N'hésitez pas à faire de courtes apartés avec les joueurs pour mettre en place un peu de suspicion entre eux quant à l'identité de celui qui a fouillé les sacs.

- *Une nuit ils fouillent les affaires des joueurs. Des tests de Discrétion en opposition avec des tests de Perception permettent aux joueurs de s'apercevoir de la fouille.*
- *Plus tard ils essaient de localiser les tubes à parchemins et de les ouvrir. Leur tentative échouant ils les remettent en place. Un test de Perception de DD 15 permet de voir qu'ils ont été déplacés.*
- *Un peu plus tard encore ils essaient de ralentir la progression du convoi en libérant les chevaux et en les dispersant. Ils peuvent également saccager les provisions et percer les outres.*

Lorsqu'ils s'aperçoivent de la protection magique, ils ne persistent pas à tenter de récupérer le message, ne connaissant pas l'effet du sort. Ils se fixent alors comme objectif de découvrir l'identité du destinataire et d'aviser.

Retour aux sources : Ikaresh

Arrivé à Ikaresh les joueurs peuvent s'atteler à leurs tâches. S'ils souhaitent prendre des informations pour Abbad en interrogeant la

population ils apprendront que les troupes de Mussif contrôlent la région et qu'il a pris un avantage certain dans le conflit. L'ancien général du Zakhon Noir a perdu un grand nombre de soldats lors des dernières batailles mais il tient encore la capitale et le Nord-Est du pays. Les habitants ne montrent pas signe de crainte vis à vis du conflit. Aucun soldat n'est visible dans la ville mais la population a l'air sereine.

Un jet de Connaissances Architecture de DD 10 permet de s'apercevoir de l'état « neuf » de la plupart des bâtiments de la ville.

Pendant leur séjour dans la ville, un jet de Perception de DD 20 permet de s'apercevoir qu'un homme voilé de rouge les suit.

Ikaresh, étape ou destination ?

Les Seigneurs Kai souhaitent savoir si la troupe est arrivée à destination et à qui ils pourraient livrer les tubes. Loutre Gourmande va se grimer en vassagonienne et les aborder en leur demandant si elle peut les aider pour connaître la raison de leur présence. Un test de Déguisement en opposition avec un test de Psychologie permettra aux joueurs de démasquer la jeune seigneur Kai.

Si elle est repérée, elle tente dans un premier temps de confirmer sa crédibilité auprès des joueurs, si l'affaire s'envenime elle tente de s'échapper et ses amis lui viennent en aide.

La famille lointaine

En interrogeant les habitants et en donnant le nom de famille des jumeaux nos joueurs peuvent finir par trouver une propriété plutôt grande, assez ancienne. Une femme à l'extérieur est en train de surveiller des enfants. Elle s'appelle Assya, est assez jeune et leur confirme que c'est la maison de la famille Kal'Mir. Elle est trop jeune pour avoir les réponses à leur question mais va cordialement les inviter à entrer partager un bon thé chaud.

A l'intérieur, au frais, une grande pièce carrelée assemble une troupe de femmes réunies autour de pâtisseries et de bon thé. L'accueil est chaleureux, leurs hôtes se voient offrir d'épais coussins pour leur séants, des tasses et assiettes bien remplies et peut être même quelques regards coquins d'une jeunette qui sera discrètement rappelée à l'ordre par une des anciennes.

Il s'agit d'une réunion de voisines qui passent le temps en attendant le retour des hommes



occupés à l'élevage des Douggas. S'ils posent des questions on leur répond bien volontiers et on leur désigne la doyenne de la famille, une femme d'environ 70 ans.

Lorsque l'on commence à parler de Saadya, les rires s'estompent et l'ambiance devient tendue. On leur dit qu'elle est une honte, que la justice du Zakhan l'a rattrapé à l'orphelinat et qu'il est regrettable qu'on ai stoppé la lame qui devait racheter son déshonneur.

Lorsque les jumeaux se présentent comme ses enfants, on leur dit qu'ils ne sont pas les bienvenus et on les enjoint de partir sans autre forme de procès.

Si la conversation a pris un tour qui n'a pas permis aux femmes d'invectiver les joueurs en évoquant l'orphelinat, faite intervenir Assya, plus jeune, elle compatit avec les jumeaux et leur suggère au choix d'aller à l'orphelinat (on lui a souvent raconté que le malheur de la famille avait été racheté là bas) ou bien chez leur ancienne servante Souiff.

L'orphelinat & le grand cœur

Le bâtiment est récent et plutôt petit. De nombreux enfants jouent autour. Un vieil homme surveille les enfants, il s'appelle Medhin., il tient l'orphelinat depuis plus de 45 ans et dit se rappeler de tous les enfants qui sont passés entre ses murs. Si les joueurs l'ont rencontré en premier, il peut leur indiquer la maison de la famille Kal'Mir.

Le plus grand regret de sa vie est le fait de n'avoir pas pu protéger les enfants lors de la révolte de 4768. Il montre volontiers la ruine de l'ancien orphelinat de l'époque.



Si on lui donne le nom de Saadya il parle de Jelel, un petit garçon qui lui a été confié alors qu'il était encore nourrisson, déposé devant sa porte. Il a toujours cru qu'il était le fils d'une servante, une femme qui travaillait aux haras Kal'Mir et qui passait régulièrement discuter et jouer avec l'enfant.

Il peut conduire nos amis jusqu'à la demeure de la femme, elle est mourante et aveugle, les yeux brûlés par les soldats du Zakhan qui l'ont également violé pendant la révolte. Si la souffrance se lit sur ses traits, elle est malgré tout souriante.

Elle s'appelle Souiff, elle confirme avoir travaillé pendant plus de 50 ans pour la famille Kal'Mir et avoir assisté à l'accouchement de Saadya. Elle raconte le tatouage derrière la nuque, la promesse de la mère et même la mort du père 9 mois plus tôt. Elle n'a jamais pu se résoudre à laisser l'enfant comme un « sans-nom » et a essayé de lui amener un peu d'affection. Elle ne sait pas ce que l'enfant est devenu. Elle pleure.

Si les joueurs présentent les jumeaux comme les enfants de Saadya elle demande à les « voir » et se dit un peu soulagée de revoir un peu de leur frère en eux.

Adu-Kaw

Medhin et Souiff parlent de la révolte d'Ikaresh tous les deux et ils peuvent tous les deux parler de leurs sauveurs, Adu-Kaw, les hommes de la ville, rassemblés en milice armée, voilés de rouge pour racheter le sang versé. Souiff dira aussi avoir croisé une femme quelque temps après l'attaque, alors qu'elle était dans un camp d'Adu-Kaw, elle l'a entendu de loin et pense avoir reconnu Saadya mais elle n'est pas certaine, Saadya était chez son oncle libraire dans la capitale, comme sa grand-mère l'avait dicté.



Si les joueurs ont aperçu le personnage voilé et l'aborde, il ne parle pas beaucoup mais pose des questions : qui sont-ils ? D'où viennent-ils ? Que cherchent-ils ? Lui ne répond à aucune question et les prie de se tenir tranquille pour leur séjour en ville avant de s'éloigner.

Si les joueurs se montrent agressifs, il reste calme et répond simplement : « si tu fais un geste tu seras mort avant que ta main n'ai atteint



la garde de ton épée » et « je t'invite à lever les yeux si tu ne me crois pas », en désignant d'un mouvement des yeux les bâtiments derrière les joueurs. De nombreux archers sur les toits, flèche encochée, n'attendent qu'un geste. S'ils persistent dans leur agression considérez le guerrier Adu-Kaw comme un Sharnazim de niveau 12 ayant pour forme de combat la Forme voilée et considérez qu'il y a assez d'archers pour toucher au moins 2 joueurs par round.

La prison du désert

Si les joueurs n'y pensent pas eux-même les jumeaux suggèrent de partir pour la capitale pour en apprendre plus.

Introduisez une nouvelle étape de voyage si vous le souhaitez, la capitale est à quelques jours de cheval. Les joueurs s'approchent désormais de la limite du territoire contrôlé par Mussif, c'est une zone de combat, ils doivent donc faire preuve de prudence ou risquer de se faire capturer.

Il est possible d'introduire la suite des événements de deux façons au choix :

- Les joueurs tombent sur une troupe de loyalistes supérieure en nombre au détour d'une dune, sont capturés et menés dans la prison du désert.
- Les joueurs se rendent dans la capitale, découvrent la boutique Kal'Mir saccagée et apprennent que son propriétaire a été arrêté il y a quelques semaines et emmené dans la prison du désert.

Échauffourée dans les dunes

Si vous choisissez la première alternative les joueurs tombent sur une troupe d'une quinzaine de cavaliers parmi lesquels un mage des sables de niveau 17. Si les joueurs tentent de fuir, il lancera une attaque psychique pour les assommer ou créera un mur de sable pour bloquer leur fuite.

Après leur capture ils sont emmenés dans la prison d'Inrahim, un bastion construit au milieu du désert de sel du même nom. Le bastion est dans un piteux état, il semble avoir été attaqué il y a peu. Dès leur arrivée on relève leur nom et on les emmène dans leur cellule.

Quand le geôlier entend le nom de Naïm et d'Arwa, il rit et plaisante : « ah encore deux Kal'Mir, la famille va bientôt être au complet ici si ça continue », il se tourne vers son comparse gardien et lui enjoint de les enfermer avec leur parent.

Les joueurs devraient être tentés de s'évader par tous les moyens. La prison n'est gardée que par quelques hommes, ce ne sont clairement pas des soldats entraînés, les loyalistes gardant leurs meilleurs hommes pour le combat.

Offrez leur quelques occasions : une fouille maladroite permettant de cacher un objet (test d'Escamotage en opposition à un jet de Perception), un garde vient leur amener un repas frugal sans grande méfiance, un garde passe suffisamment près pour être attrapé et étranglé ou bien suffisamment près pour que les clés soient accessibles ... laissez leur l'initiative d'un plan audacieux.

La boutique saccagée

Si vous choisissez de laisser les joueurs arriver jusqu'à la capitale sans encombre, ils peuvent trouver la boutique de l'oncle de Saadya en interrogeant les habitants (test de Renseignements de DD14). Ils notent au passage que des hommes en armes semblent être en poste à chaque accès aux égouts de la ville (test de Perception de DD17).

Lorsqu'ils arrivent devant la boutique ils constatent que la façade est couverte d'inscriptions assez anciennes et partiellement effacées : « Le Zakhan tout puissant a fait taire ton chant », « Mort à la chanteuse », « Traîtres », etc. Des traces de brûlures laissent penser qu'on a incendié la bâtiment il y a longtemps. La porte est entrouverte mais bloquée, il faut un test de Vigueur de DD 13 pour enfoncer la porte.

A l'intérieur il fait noir, les panneaux de bois de la vitrine sont posés comme c'est l'usage de nuit. Un capharnaüm sans nom règne ici, les meubles ont été renversés, des parchemins vierges sont éparpillés sur le sol, des bouteilles d'encre ont été jetées par terre et leur contenu a imbibé le plancher.

Si les joueurs interrogent les voisins ils apprendront que le propriétaire a été arrêté et



conduit à la prison d'Inrahim, en dehors de la ville il y a plusieurs semaines.

Logiquement nos amis devraient mettre au point un plan d'évasion pour récupérer la personne qu'ils sont venus trouver, laissez leur le temps de faire une reconnaissance efficace des lieux et de lancer la conquête de la prison selon leur bon plaisir.



Le prisonnier

Une fois la prison sous contrôle, il est temps de trouver l'homme qu'ils sont venus chercher. Il est rapidement trouvé, il est jeune et se présente comme étant Mermal Kal'Mir, le fils du libraire qui abrita Saadya par le passé.

Du frère des jumeaux il ne sait rien, du père non plus, mais il a des informations supplémentaires sur ce qui est arrivé à Saadya à l'époque où elle est revenue dans la capitale. Il peut expliquer comment elle a rejoint Adu-Kaw et comment elle a tué le Zakhane Noir avant d'être envoyée dans la prison d'Inrahim. Bien sûr, à l'époque il

n'était qu'un enfant mais son père lui a raconté.

Après la mort du Zakhane son père et sa famille ont dû fuir la ville, ils ne sont revenus que des années après pour tenter de reconstruire leur vie laissée derrière eux. Son père est mort il y a quelques années et il a pris sa relève auprès d'Adu-Kaw comme informateur.

Lui-même a été arrêté récemment après que la prison ait été attaquée par les forces de Mussif, il a été dénoncé par un voisin qui a vu un des chefs renommés d'Adu-Kaw entrer chez lui en secret.

Concernant le séjour de Saadya en prison il sait qu'elle y a séjourné longtemps, il a vu sa cellule quand il a été enfermé, les gardes en parlent entre eux comme de la cellule de « la chanteuse des sables », il n'en sait pas plus mais si les joueurs veulent en apprendre plus il peut les aider.

Avant d'être capturé il s'est vu remettre un très gros volume par le chef d'Adu-Kaw qui lui a rendu visite, un registre précis des activités de la prison sur plusieurs années. Il y a dans ce livre presque 80 années d'archives très précises. On lui avait demandé de croiser certaines informations du registre avec des ouvrages d'ingénierie en sa possession afin de trouver un moyen d'attaquer efficacement l'édifice. Cela avait permis la destruction de la prison mais également son arrestation lorsque sa complicité avait été découverte.



Le registre est caché dans sa boutique dans une trappe sous une bibliothèque massive. Il faut un jet de Vigueur de DD 20 pour déplacer le meuble et révéler la cache.

Le livre contient le détail des activités importantes de la prison par cellule. On trouve les entrées qui décrivent l'entrée de Saadya dans la prison, l'admission dans les sous-sols en cellule d'isolement dans le noir pour tenter de la briser, le début des tortures, leur description. La grossesse suite aux viols répétés est également mentionnée, ainsi que les viols comme moyen



de torture. On décrit comment elle a tenté d'avorter en se frappant le ventre à coup de poing avant qu'on ne l'entrave. Finalement on décrit la naissance des enfants. Le registre est ensuite interrompu régulièrement, des pages manquent et d'autres sont maculées de sang, rendant le texte illisible.

Mermal compatit à la peine des jumeaux qui découvrent avec horreur qu'ils sont le fruit d'un viol de leur mère par un bourreau. Cette nouvelle ne les détourne pas de leur mission première, ils veulent retrouver leur frère Jelet et leur père Rasiz pour délivrer les messages.

Mermal pense qu'une seule personne devrait être capable de les aider : Elardar, le chef des Adu-Kaw. Rasiz était un agent de l'ennemi, il aura nécessairement des informations à son sujet.

Pour Jelet par contre il craint que son sort n'ait été funeste. Saadya est revenue sans lui à Barrakesh après le massacre d'Ikaresh et si elle s'est lancée dans une aussi périlleuse mission, il est très probable qu'elle n'ait plus rien eu à y perdre. Mais là aussi, Elardar en saura peut être davantage.

Surveillance

Le comportement de ceux qu'ils ont pris en chasse laisse nos Seigneurs Kaï très perplexes, ils sont de moins en moins convaincus par le fait qu'ils cherchent à transmettre des documents, pourtant l'identité des espions ne fait aucun doute.

Ils décident de ne rien tenter et de suivre la troupe en espérant en apprendre davantage rapidement. Faites éventuellement faire quelques jets aux joueurs pour leur donner l'impression qu'ils sont suivis.

Les voilés

Mermal dit qu'il ne sait pas lui-même où se trouvent exactement les Adu-Kaw, mais il a entendu dire qu'ils utilisaient les égouts pour se déplacer partout en ville et réaliser des escarmouches sur les troupes de Mussif qui y stationnent.

Il ne peut malheureusement pas les aider davantage, lui même n'est pas un membre reconnu d'Adu-Kaw, seuls certains chefs emploient ses services. Il leur donne tout le matériel dont il dispose encore et qui peut les aider dans leur entreprise et prend congé, il ne peut pas rester en ville, sa tête sera bientôt mise à prix.

Les égouts

Barrakesh est une ville moderne dotée d'un système d'égouts remarquable. Les galeries tubulaires traversent la ville de part en part pour déverser les eaux insalubres dans l'océan.

Avec les escarmouches récentes d'Adu-Kaw dans et autour de la capitale de nombreux gardes sont postés près des accès aux égouts. Il faudra à nos joueurs de la malice pour se dégager une voie jusqu'aux souterrains. Mettez en scène quelques gardes (un ou deux soldat de niveau 5 ou 6) en faction et un rapide combat pour dégager un passage sûr.

Rendez-vous dans le dédale puant

Après un long moment d'errance pour le moins humide les joueurs finissent par se faire attaquer par un ou deux Kwaraz, des créatures reptiliennes mortelles qui ont élu domicile dans les égouts. Une femelle (et éventuellement son mâle) protège leur nid contre ces intrus.





Ce brouhaha attire un groupe de trois Adu-Kaw (soldats de niveau 10) qui interrogent les joueurs sur la raison de leur présence.

Ils n'acceptent d'accorder un peu de crédit à leurs propos que si l'un des joueurs mentionne le fait que les jumeaux sont les enfants de la « chanteuse des sables. » Si les joueurs n'y songe pas, Naïm s'en charge à leur place.



Ils acceptent d'organiser une rencontre avec un chef pour soumettre leur requête à condition qu'ils se laissent bander les yeux et les mains. Si les joueurs négocient ils pourront obtenir de garder les mains libres (tests de Diplomatie ou d'Intimidation en opposition).

On les conduit, chacun ayant les mains sur l'épaule de son prédécesseur, à travers des couloirs inégaux, de l'eau jusqu'aux genoux et sans visibilité.

Amusez-vous un peu à leur dépend en plaçant de quoi les faire trébucher ou se cogner au hasard. Lancez un dé pour déterminer le malchanceux, faites un nouveau jet avec 50% de chances de succès. Sur un échec le personnage se blesse et

sa blessure commence à s'infecter rapidement dans l'eau sale. Appliquez les effets du Mal Rouge (jet de Vigueur de DD15 pour résister à la maladie, 1D3 jours d'incubation et perte d'1D6 de Force).

Ils arrivent finalement dans un grand réservoir, au bout d'un certain temps une voix leur parle et se présente comme étant Khalil, lieutenant d'Adu-Kaw. Il leur repose la même question que ses hommes : pourquoi sont-ils ici ? Que viennent-ils chercher dans les égouts ? Pour quelle bonne raison ne devrait-il pas les abattre ici sur le champ comme des agents loyalistes qu'ils pourraient très bien être.

Après d'âpres négociations cédez à leur demande. Ils attendent dans l'eau croupie une bonne heure encore. Finalement un des hommes rencontré en premier lieu leur demande d'avancer d'un pas : « levez la tête qu'on voit votre visage », « toi la fille, je vais enlever ton bandeau, garde les yeux fermés sinon je te tue ». En retrait Elardar, le chef d'Adu-Kaw, les examine à la lumière qui provient des grilles du plafond, il reconnaît en Arwa le visage de sa mère et choisit de leur accorder sa confiance.

Une voix grave se fait entendre et des pas s'éloignent peu après : « ils disent vrai, amenez les moi, je vais les entendre »



La vérité

Elardar les reçoit dans une salle des égouts qui a été aménagée en salle de garde. Les joueurs ont toujours les yeux bandés.

« Bien, vous dites chercher un frère et un père.

Je peux vous dire ce qu'il est advenu de Jelel, le fils de Saadya. Après l'attaque il a été emmené par l'armée du Zakan. Il gardait en tête l'histoire qu'une femme lui racontait à l'orphelinat sur sa mère qui reviendrait le chercher. C'est devenu une obsession pour lui et il s'est entraîné pour devenir le plus grand



Sharnazim du pays pour gagner la fierté de sa mère et mériter son retour.

Pour votre père je n'ai pas d'information précise.

On m'a dit que vous cherchiez Rasiz également. Que lui voulez-vous ? »

Lorsque les joueurs expliquent que Rasiz est probablement le père de Naïm un silence se fait. Elardar demande qu'on les laisse seuls. L'assemblée se retire et il dit « vous pouvez retirer vos bandeaux ». Il est seul avec eux.

Là il explique l'horrible vérité, la guerre qui a consumé Jelal, comment il est devenu Rasiz par désespoir. Il demande tout de même aux joueurs s'ils sont sûrs de leurs informations puis finit par leur révéler qu'il a quitté le pays. Il est parti peu de temps après la première attaque de la prison qui a permis de libérer Saadya. Il leur donne les dernières informations dont il dispose à son propos : il serait au Sommerlund, à Toran, se ferait appeler Wajih.

Les jumeaux sont accablés, ils s'effondrent sous le poids de cette nouvelle épreuve : leur frère est aussi leur père et le bourreau de leur mère. Mais ils font face avec la force de caractère qui fut celle de leur mère. Ils remercient Elardar pour ses informations.

Une intuition juste

Les seigneurs Kaï ont suivi la troupe lorsqu'elle s'est engagée dans les égouts. Leurs pouvoirs Kaï leur ont permis de passer inaperçus pendant leur filature.

Ils arrivent à se faufiler par une galerie parallèle au-dessus de la salle de garde et assiste à l'échange avec Elardar. Il leur apparaît maintenant évident qu'il s'agit d'un échange d'informations et que les tubes à parchemins ne vont pas tarder à changer de mains.

Le fait que le chef ait fait sortir tout le monde les confortent dans cette idée et ils craignent de voir le chef d'une faction ennemie s'emparer d'informations potentiellement cruciales. Il leur faut agir mais une grille les sépare des protagonistes.

A peine les jumeaux ont-ils remercié Elardar que celui-ci est abattu d'un tir de Lynx Curieux pendant que ses amis reprennent la galerie en sens inverse pour intercepter l'équipe des joueurs.



Si les Seigneurs Kaï ne sont plus de la partie plusieurs options s'offrent à vous pour compliquer la vie des joueurs, dans tous les cas Adu-Kaw en aura après eux :

- Un homme entre dans la salle en s'excusant auprès d'Elardar, il vient lui murmurer quelque chose à l'oreille. Celui-ci devient grave et leur annonce qu'il vient d'apprendre qu'il ne pourra pas les laisser repartir vivants car ils sont des espions à la solde de l'ancien Zakhan. Dans ce cas considérez Elardar comme un Sharnazim de niveau 17 maîtrisant la Forme du Serpent, son garde est un soldat de niveau 13. Si le combat dure plus de 3 rounds, la salle est envahie de gardes rapidement.
- Vous pouvez également vous servir du parti pris des joueurs dans le conflit et convaincre un ou plusieurs joueurs fidèles aux loyalistes qu'il s'agirait d'une action bénéfique pour le cours de la guerre que d'assassiner Elardar.
- Un assassin loyaliste infiltré parmi les gardes Adu-Kaw profite du fait qu'Elardar soit isolé pour le tuer et appeler les gardes, il se fendra d'un remerciement cynique auprès des joueurs : « Merci de m'avoir offert cette occasion, les loyalistes vous en sont redevables. »

Course poursuite

Dans la scène qui suit un grand nombre de gardes envahissent la salle. Selon votre envie faites jouer la scène complète de la poursuite dans les égouts ou non.

Vous pouvez également choisir de relire le premier paragraphe du teaser pour mettre fin au flash-back et replonger les personnages dans un présent quitté depuis le début de la partie.

Si vous choisissez de jouer la course poursuite faites en sorte de maintenir une pression constante sur les joueurs, ils doivent sentir la mort à leurs trousses.

Les gardes qui les talonnent comptent des mages et des guerriers. Des sorts et des projectiles volent autour d'eux. Le sol irrégulier sous l'eau et les obstacles les font trébucher, ils peuvent se

retrouver avec de l'eau jusqu'au torse fortement ralentis. Engagez quelques ennemis au combat si vous le souhaitez, dans ce dédale des groupes isolés vont nécessairement finir par se former.

Retour à la case départ

Le retour vers Toran se fait sans événement particulier. Les joueurs peuvent choisir de rentrer en bateau pour gagner du temps.

Arrivé à Toran il ne sera pas très difficile de localiser Jelet pour lui remettre les deux tubes.

Les messages sont les suivants :

« Je vous écris en tremblant, je vous ai reconnu, vous ne m'avez pas reconnue, c'est un miracle magnifique. Je suis votre chanteuse des sables. Cette lettre vous sera remise par nos enfants. Vous ne les reconnaîtrez pas, parce qu'ils sont beaux, mais eux savent qui vous êtes. A travers eux je veux vous dire que vous êtes encore vivant mais bientôt vous vous tairez, je le sais car le silence est pour tous devant la vérité.

Signé la chanteuse des sables »

« Je parle au fils, je ne parle pas au bourreau. Quoi qu'il arrive, je t'aimerai toujours, c'est la promesse que je t'ai faite à ta naissance mon fils, quoi qu'il arrive je t'aimerai toujours. Je t'ai cherché toute ma vie, je t'ai trouvé. Toi tu ne pouvais pas me reconnaître. Tu as ton tatouage dans la nuque, je l'ai vu, je t'ai reconnu et je t'ai trouvé beau. Je te souffle toute la douceur du monde mon amour. Consoles toi parce que rien n'est plus beau que d'être ensemble. Tu es né de l'amour, ton frère et ta sœur son donc aussi nés de l'amour. Rien n'est plus beau que d'être ensemble. Ta mère Saadya Kal'Mir, la chanteuse des sables. »



Si les joueurs souhaitent combattre Jelet par vengeance pour leur mère, considérez le comme un Sharnazim de niveau 12 avec la Forme du Serpent. Il est passé à la vie civile et s'il est attaqué il se défendra autant que possible mais choisira plus vraisemblablement la fuite.



La fin de la traque

Ils ont perdu nos amis dans les égouts mais ils ont pu retrouver leur piste lorsqu'ils ont quitté la ville. Le moment est venu d'en finir de cette traque.

Les trois Seigneurs Kai veulent récupérer les tubes et les détruire. Selon votre volonté d'écourter le combat final, mettez en place une embuscade complexe ou bien déclenchez un combat frontal. Les seigneurs Kai sont tous les trois de niveau 10.

Busard silencieux est spécialisé en corps à corps, c'est un guerrier robuste qui met ses pouvoirs Kai au service de la discrétion et de la maîtrise des armes.

Loutre Gourmande est une spécialiste du crochetage, de l'escamotage et du déguisement, elle met ses pouvoirs Kai au service de l'intuition et de la puissance psychique.

Lynx Curieux est un excellent tireur, il n'a pas son pareil pour embusquer une cible. Il met ses pouvoirs Kai au service de l'orientation et de la chasse.

Épilogue

Saadya reçoit enfin un épitaphe et un nom sur sa pierre tombale, les jumeaux reprennent le cours de leur vie. S'il est encore en vie, Jelet est bouleversé par ce qu'il a appris, il va se recueillir sur la tombe de sa mère. Son futur est incertain.

Les informations fournies à Abbad vont l'encourager à reprendre contact avec le pays, étant donnée l'issue de la guerre qui a l'air de se profiler, il contactera Mussif plutôt que les loyalistes.

C'est d'ailleurs bien Mussif qui prendra le pouvoir à l'issue de cette longue guerre civile, dernier fils du Zakan Noir inaugurant une nouvelle dynastie moins tyrannique. Ayant rallié à sa cause les Seigneurs des tribus nomades vassals il finit par restaurer l'ordre impérial au prix de terres aux marches de l'Empire où les tribus vont pouvoir à nouveau vivre libres.





Personnages joueurs

Sharnazim voilé

Race	Vassagonien
Âge	49 ans
Taille	1,75m
Poids	75kg

FOR	14
DEX	18
CON	16
INT	12
SAG	10
CHA	12

CAC	12
Tir	14
Initiative	8

Langues	Vassan
	Parler du Nord

Richesses	200 PO
------------------	--------

Classe	Sharnazim
Niveau	10
Allégeance	Abbad-ok-Mar

Endurance	93
------------------	----

Vigueur	10
Réflexes	11
Volonté	5

CA	16
Armure	Cuir



Familiarité du sable	+1 à l'attaque sur terrain sablonneux
Arme en main améliorée	Dégainer 2 armes est une action libre
Lancer	Peut lancer son arme secondaire à un ennemi pas au CAC sur sa dernière attaque avec -5 au jet.
Science de l'initiative	+4 en initiative
Survie du sable	+5 aux tests de Survie en désert
Ambidextrie améliorée	Pas de malus pour 2 armes (max moy.)
Foulée du sable	Vitesse de base 12m
Harmonie du sable	+5 à Perception & Discrétion en désert
Forme voilée	Camouflage 30%

Khanjar	12/7	1D4+2
	19-20/x2	3m

Cimeterre	12/7	1D6+2
	18-20/x2	-

Acrobaties	6
Athlétisme	5
Bluff	3
Concentration	3
Connaissances Guerre	3
Connaissances Géographie	3
Contrefaçon	1
Crochetage	2
Déguisement	3
Diplomatie	3
Discrétion	8
Équitation	6
Escalade	4
Escamotage	6
Estimation	2
Évasion	6
Intimidation	4
Perception	3
Psychologie	2
Renseignements	3
Représentation	1
Soins	2
Survie	2

Sauter	5
Pister	2
Grimper à la corde	4
Jouer un rôle	3
Pickpocket	6
Survie nature	2
Survie donjons	2
Survie autres plans	2
Diplomatie clergé	3



Sharnazim mirage

Race	Vassagonien
Âge	51 ans
Taille	1,6m
Poids	55kg

FOR	14
DEX	18
CON	16
INT	14
SAG	10
CHA	10

CAC	12
Tir	14
Initiative	8

Langues	Vassan
	Parler du Nord

Richesses	200 PO
------------------	--------

Classe	Sharnazim
Niveau	10
Allégeance	Abbad-ok-Mar

Endurance	91
------------------	----

Vigueur	10
Réflexes	11
Volonté	5

CA	16
Armure	Cuir



Acrobaties	8
Athlétisme	6
Bluff	2
Concentration	4
Connaissances Guerre	3
Connaissances Géographie	4
Contrefaçon	3
Crochetage	5
Déguisement	3
Discrétion	8
Équitation	6
Escalade	6
Escamotage	8
Estimation	2
Évasion	8
Intimidation	1
Perception	4
Psychologie	1
Renseignements	2
Soins	2
Survie	2

Familiarité du sable	+1 à l'attaque sur terrain sablonneux
Arme en main améliorée	Dégainer 2 armes est une action libre
Lancer	Peut lancer son arme secondaire à un ennemi pas au CAC sur sa dernière attaque avec -5 au jet.
Science de l'initiative	+4 en initiative
Survie du sable	+5 aux tests de Survie en désert
Ambidextrie améliorée	Pas de malus pour 2 armes (max moy.)
Foulée du sable	Vitesse de base 12m
Harmonie du sable	+5 à Perception & Discrétion en désert
Forme mirage	Réduction des dégâts 3/-

Sauter	6
Pister	2
Grimper à la corde	6
Jouer un rôle	3
Pickpocket	8
Survie nature	2
Survie donjons	2
Survie autres plans	2

Khanjar	12/7	1D4+2
	19-20/x2	3m

Arbalète (2 mains)	14/9	1D10
	19-20/x2	36m



Sharnazim serpent

Race	Vassagonien
Âge	48 ans
Taille	1,8m
Poids	85kg

Classe	Sharnazim
Niveau	10
Allégeance	Abbad-ok-Mar

Acrobaties	4
Athlétisme	7
Bluff	1
Concentration	5
Connaissances Guerre	2
Connaissances Géographie	1
Diplomatie	1
Discrétion	5
Dressage	1
Équitation	3
Escalade	6
Escamotage	3
Évasion	4
Intimidation	3
Perception	2
Psychologie	2
Renseignements	1
Soins	1
Survie	2

FOR	18
DEX	14
CON	18
INT	10
SAG	10
CHA	10

Endurance	102
------------------	-----

Vigueur	11
Réflexes	9
Volonté	5

CAC	14
Tir	12
Initiative	6

CA	14
Armure	Cuir

Langues	Vassan
	Parler du Nord



Richesses	200 PO
------------------	--------

Familiarité du sable	+1 à l'attaque sur terrain sablonneux
Arme en main améliorée	Dégainer 2 armes est une action libre
Lancer	Peut lancer son arme secondaire à un ennemi pas au CAC sur sa dernière attaque avec -5 au jet.
Science de l'initiative	+4 en initiative
Survie du sable	+5 aux tests de Survie en désert
Ambidextrie améliorée	Pas de malus pour 2 armes (max moy.)
Foulée du sable	Vitesse de base 12m
Harmonie du sable	+5 à Perception & Discrétion en désert
Forme serpent	+3 att. & dégâts / 1ère att. à outrance

Sauter	7
Pister	2
Grimper à la corde	6
Pickpocket	3
Survie nature	2
Survie donjons	2
Survie autres plans	2
Diplomatie clergé	1

Bitikali (2 mains)	14/9	2D6+4
	18-20/x2	-

Khanjar	14/9	1D4+4
	19-20/x2	3m



Mage des sables

Race	Vassagonien
Âge	55 ans
Taille	1,7m
Poids	60kg

FOR	10
DEX	12
CON	12
INT	16
SAG	16
CHA	16

CAC	5	
Tir	6	
Magie	13	1D10
Psychique	13	
Initiative	1	

Classe	Mage des sables
Niveau	10
Allégeance	Abbad-ok-Mar

Endurance	32
Volonté	37

Vigueur	11
Réflexes	9
Volonté	5

CA	11
CA psych.	24

Richesses	300 PO
Langues	Vassan Parler du Nord

Familiarité du sable	+1 à l'att. au CAC sur terrain sablonneux
Combat Magique	DD de sorts: 15 + (3x degré)
Créer un Bouclier	1PV / r pour maintenir un bouclier psych.
Sacrifice	-1 sur coût initial de la voie du sable
Harmonie du sable	+5 à Perception & Discrétion en désert
Survie du sable	+5 aux tests de Survie en désert
Transfert	Conversion de PE en PV à 1/3. Jet de Vig ou de Vol de DD 15 + (1x*). Un raté fait perdre le coût +1.
Augmentation	2/jour +5 au DD de sorts.

Acrobaties	3
Art de la magie	9
Athlétisme	2
Bluff	8
Concentration	8
Connaissances Arcanes	8
Connaissances Géographie	6
Connaissances Histoire	7
Connaissances Religion	7
Contrefaçon	3
Diplomatie	9
Discrétion	5
Équitation	2
Escalade	1
Escamotage	2
Estimation	3
Évasion	4
Intimidation	9
Perception	6
Psychologie	8
Renseignements	8
Soins	8
Survie	5
Utilisation d'objet magique	7

Sauter	2
Pister	5
Grimper à la corde	1
Jouer un rôle	5
Pickpocket	4
Survie nature	5
Survie donjons	5
Survie autres plans	5
Diplomatie clergé	9

Khanjar x2	5	1D4
	19-20/x2	3m





Sort	Coût	Durée	JS	Dist.	Zone	Limite
1 - Souffle des sables	2PE+1PE/*	-	Spécial	18m	Cible	-
Flot de sable qui assomme le cible. Jet de FOR en opposition :10 + (5x*) + modif de CHA. Dégâts : 1D10.						
2 - Mur de sable	2PE*	Conc.	-	45m	6,75m ³	5/j
Un cube de sable compact apparaît pour chaque tranche de 3PE dépensée.						
3 - Aiguille des sables	3PE	10	Réf. 0	18m	Cible	4/j
Une colonne de 9m surgit du sol. Peut servir de promontoire.						
4 - Tempête des sables	3PE	Conc.	-	45m	15m Ø	3/j
Maelström de sable qui inflige un malus de -4 aux attaques et JS. La vitesse est réduite de moitié. Un tir vers l'intérieur de la tempête subit un malus de -4, aucun tir possible depuis l'intérieur.						
5 - Dôme de sable	5PE+2PE/r	10	-	-	6m Ø	1/j
Formation d'un demi-cercle de sable compact et impénétrable autour du mage pour 6 personnes. Ne peut servir à repousser des objets.						
1 - Accablement	2PE	2	Vig. 0	45m	Cible	-
Création d'une zone de chaleur. Perte de 2 points de FOR & de DEX pendant 2 rounds. +5 JS pour les créatures de déserts.						
2 - Mains ardentes	4PE	3	-	-	Cible	5/j
Les mains du mage s'enflamment au tour suivant. Attaque magique. 50% de chances d'enflammer la cible.						
3 - Eclair de feu	3PE/*	-	Réf. ½	30m	Cible	4/j
Attaque magique à distance. Dégâts : *D10. Un jet raté touche tout sauf la cible.						
4 - Jet de flammes	4PE	-	Réf. ½	15m	Zone*	3/j
Demi-cercle de flammes devant le mage qui touche tout ce qui s'y trouve.						
1 - Essaim de mouches	2PV	1D4+2	-	30m	15m Ø	-
Au tour suivant, -1 au CAC (dgt+att.), -2 att. à distance et 10% de raté sur une cible à l'intérieur de l'essaim. Les sorts nécessitent un jet de Concentration de DD15.						

