

exoten



Julien

JEUX
DESCARTES

par Eric Mazoyer

Legendes

I) RESUME DU SCENARIO

Il est raconté — mais Allah est plus savant — qu'il y a bien longtemps, au temps des mille et une nuits, avant même l'avènement de Mahomet, en la ville d'Aden, des esprits des mers, les Saals, régnaient sur les mondes aquatiques. Ils aimaient les jeunes filles humaines pour leurs charmes, leurs douceurs et leurs enlacements. Mais hélas, l'organisme humain n'est pas capable de survivre très longtemps à la pression des grandes profondeurs. Il leur fallait donc toujours plus de jeunes filles. Pour cela, les Saals instaurèrent le Culte de Kanaal. Sous le couvert de sacrifices, ils enlevèrent des jeunes filles, chaque nuit sans lune, pendant plusieurs siècles.

Au huitième siècle, un jeune soufi, Abdallah El Mouahimin, décida de mettre fin à ce culte du Malin. Il rassembla de nombreux guerriers : c'était le début de la guerre des 101 jours. Cette guerre longue et harassante ne se termina jamais car le cent-unième jour, il y eut tellement de magie dispersée que le monde des invisibles et le nôtre se rencontrèrent, avec pour effet de projeter les armées dans les limbes. Seul Allah, dans sa grande sagesse, en connaît l'emplacement. La seule chose qui subsista en ce lieu fut une malédiction qui s'abattit sur Aden.

Au onzième siècle, les Saals réapparaissent. Amin El Khebul, un joaillier d'Aden, possède une bijouterie à l'emplacement de l'ancien temple du culte de Kanaal. Il est contacté par les Saals qui lui proposent des perles fabuleuses en échange de magnifiques jeunes filles. Il est très mal vu de traiter avec les Saals, aussi les transactions sont restées secrètes.

Dans ce contexte, les personnages arrivent. Leur première approche des Saals se fera peu avant d'arri-

ver à Aden, sur les bords de l'Océan Indien. A cet endroit, ils découvriront un marin inconscient qui a survécu à une attaque des Saals. Par la suite, les personnages seront introduits plus précisément dans l'intrigue de l'aventure. Pour cela, le Maître des Légendes se reportera au chapitre "VII) INTRODUCTION DES PERSONNAGES...". Un dernier indice leur sera fourni sans recherche par l'intermédiaire de rêves (cf "XII) LES REVES"). Dorénavant, pour obtenir de plus amples informations, les personnages devront mener seuls leur enquête. Ici interviennent des lieux (cf "III) PRINCIPAUX EDIFICES") et des personnes (cf "VI) PRINCIPAUX PERSONNAGES"). Ces différents chapitres devront être lus attentivement, ils sont en corrélation les uns avec les autres.

Petit à petit, les joueurs découvriront qu'Amin El Khebul n'est pas blanc comme le sable du Sahara. Ceci est la seconde partie du scénario, elle décrit avec précision la bijouterie d'Amin El Khebul et ses souterrains. En ces lieux des surprises les attendent car Amin El Khebul, grâce aux Saals, a pris contact avec Eblis qui le protège.

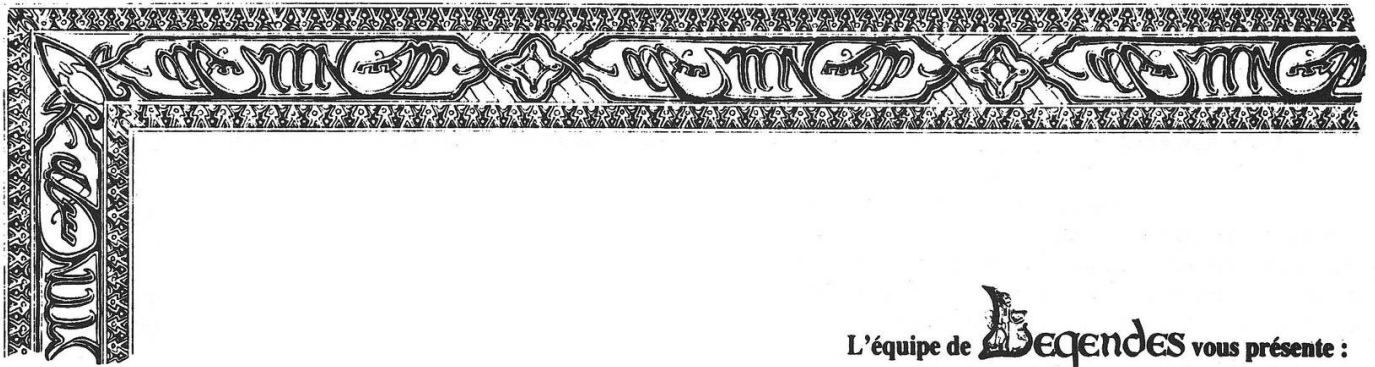
Après toutes ces recherches, les personnages s'intéresseront aux palais sous-marins. La troisième partie décrit entièrement la bâtisse dont un plan est fourni en encart.

De nombreux lieux, dans ce scénario, sont protégés par des sorts placés en magie rémanente. Il est conseillé au Maître de Jeu de relire les sortilèges "Mot de Commandement" (n° 74 p.165) et "Magie Rémanente" (n° 75 p.165).

II) CHOIX DES PERSONNAGES

Ce scénario ne nécessite pas une équipe pré-tirée. Néanmoins, pour la fluidité du scénario, voici quelques conseils :

- L'équipe doit posséder une force de frappe qui, obligatoirement, doit être appuyée par des intellectuels.
- Un mage des écritures mystiques est indispensable, car c'est le seul capable de protéger l'équipe des "Mots de Commandement" et de la "Magie Rémanente".
- Les personnages doivent être plus proches d'Allah que du Malin.
- Si un joueur n'a pas encore de personnage, donnez-lui le rôle du marin amnésique.



L'équipe de **Légendes** vous présente :

exclen

par Eric Mazoyer

SCÉNARIO POUR


Légendes.
Mille ^{des} et Une Nuits.

III) AU BOUT DE LA PLAGE, UN CORPS

Ce scénario débute au XI^{ème} siècle, au Yémen. Une caravane, partie de Perse, se dirige depuis plusieurs semaines vers La Mecque. Il a été décidé de faire une étape d'un mois à Aden, pour assister à la réunion annuelle des marchands de la péninsule.

Les derniers jours ont été éprouvants, un soleil brûlant, harassant, inondait de ses feux un paysage désertique. Aucune rafale, aucune brise ne daignait rafraîchir les hommes rompus de fatigue.

Un peu avant d'arriver, au détour d'une dune, s'offre à la vue de tous un spectacle étrange.

[PRESENTEZ LE DESSIN AUX JOUEURS]

Renseignements à glaner sur le lieu :

L'homme :

L'homme est inconscient, de nombreuses blessures produites par des objets contondants recouvrent son corps. Un examen très minutieux laisse apparaître quelques coups de taille.

Les débris :

Un jet "d'Architecture Navale" (ou "Architecture" à -5) laisse supposer que les débris proviennent d'un navire qui aurait subi un typhon ou une tornade pour finir par se disloquer sur des rochers.

La plage :

Un jet de "Connaissance de la Mer", ou "de la terre", permet de déterminer que la plage est protégée des courants marins, des vents violents, et que le fond n'est constitué que de sable.

Notes pour le maître de jeu

L'homme sur la plage est le seul rescapé d'un navire attaqué par des Saals. Cet événement dramatique l'a rendu amnésique. Traitez son amnésie comme l'effet du sort "EFFACER LES SOUVENIRS" ayant une intensité de 19. Les chances de succès peuvent être modifiées par le nombre de fois où l'événement s'est produit dans le passé oublié, ceci à la discrétion du maître. Pour tout souvenir se rapportant à l'attaque, le marin doit faire un jet sous la "Santé Mentale" (PREMIERES LEGENDES : Psychique). Un échec entraîne une crise d'hystérie.

Le scénario aura plus d'attrait si un joueur incarne le marin. En effet, ce dernier, durant ses délires, pourra donner des indices où des précisions en quelques occasions.

Parfois la fièvre s'empare de son sommeil et son délire entraîne l'imagination des auditeurs dans les abysses, à la rencontre de créatures aquatiques puissantes et féroces.

Il parle d'une mer démontée, d'un bateau entouré de terribles typhons. De puissantes vagues se déchaînent sans relâche sur la coque. Les barils s'entrechoquent dans la cale. De violentes lames emportent des

marins, enfoncent la proue, arrachent les planches, les poutres. Le vent fougueux déchire les voiles et emmêle les cordages. La colère de la mer et la furie des vents ont raison de la solidité du navire et du courage des hommes.

Puis des créatures horribles surgissent de cette mer bouillonnante d'écume. Avec fureur, elles envahissent le pont. D'une sauvagerie, d'une barbarie effrayantes, elles massacrent l'équipage. Le marin tombe dans l'eau. Son rêve s'estompé, il se calme enfin.

Certaines nuits, le cauchemar devient si horrible, qu'il hurle. Il parle d'abysse, de monstre mi-humain mi-poisson qui l'entraîne toujours plus profondément.

Au réveil, il ne se souvient de rien.

IV) AU BOUT DU CHEMIN, ADEN

EXTRAIT DES NOTES DU CARAVANIER AYUB

Après de longues journées de marche, la vue des volcans redonne vigueur à notre souvenir flétri du site splendide.

Comme il est bon de sentir le cœur de cette ville si proche. Sur le rythme de la Houda et des pas des dromadaires, Aden se découvre telle une houri du Paradis.

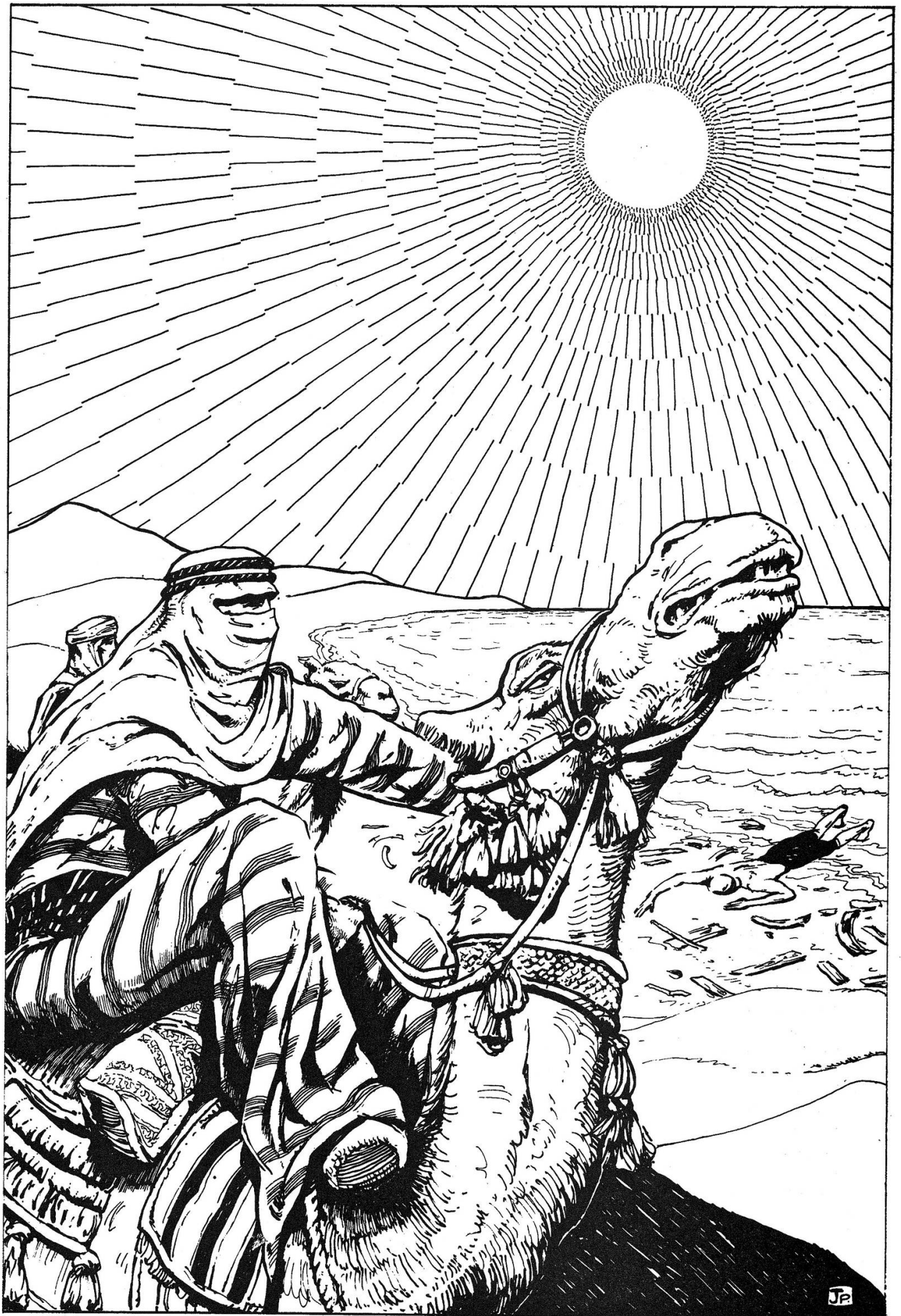
Cette terre ressemble à une vache titanesque dont la tête serait plongée dans l'océan; Aden, sur son front, rase l'eau. Ses deux volcans, tels des cornes, pointent vers le ciel. Leurs masses enserrant la baie qu'ils délimitent. Plus loin, de longues montagnes s'abaissent vers l'est. Bien qu'escarpées et dénudées, elles offrent parfois des vallées fertiles.

Très vite notre attention est à nouveau attirée par la baie. La multitude des voiles blanches évoque les pétales de fleur sur les fleuves de l'Inde. Plus nous approchons, plus l'activité fébrile du port devient évidente. Les khâns se préparent à la réunion annuelle des marchands de la péninsule.

Plaise à Allah, que ces semaines qui restent pour préparer cet événement nous soient bénéfiques, contredisant ainsi la rencontre faite durant ce voyage avec ce marin, un matin, sur la berge de l'Océan Indien.

Absorbés par toutes ces réflexions, nous fumes frappés d'être déjà aux portes de la ville.

Les hautes maisons arabes brûlées par le plus chaud soleil de l'Empire musulman, portent les traces des pluies, rares mais diluviennes, s'abattant sur la baie d'Aden. Seules de grandes citernes permettent à la ville d'approvisionner en eau les habitants et les nombreux vaisseaux voguant sur la route des Indes.



V) LE CLIMAT ET SES EFFETS SUR LES PERSONNAGES

Le chaud soleil du Yémen brûle Aden sous ses feux. L'air est très lourd, chargé d'humidité et d'odeurs d'épices. Le climat tropical est accablant et propice au développement des maladies (dysenterie, paludisme et fièvre jaune).

Le scénario débute quelques semaines avant la saison des pluies, au mois d'aouana (approximativement avril pour cette année là). Il y a une chance sur dix pour que quelques gouttes tombent durant la journée. La saison des pluies est un événement très important dans la vie d'Aden, elle réapprovisionne, enfin, les réservoirs d'eau. Cet événement est célébré par quelques fêtes durant la réunion des marchands.

EFFETS DE LA CHALEUR

LEGENDES

Chaque jour, le personnage jette un d20 sous son endurance :

- En cas de réussite, grâce à sa sueur, notre personnage résiste tant bien que mal.*
- En cas d'échec, entre une heure et cinq heures de l'après-midi, il se retrouve en état 25. Son rêve, son espoir : de l'ombre !*

PREMIERES LEGENDES

Chaque jour, le personnage jette un d10 sous son physique :

- En cas de réussite, même effet que pour LEGENDES.*
- En cas d'échec, entre 13h et 17h, les compétences du personnage sont diminuées de 2. Son espérance : de la fraîcheur.*

Risques de maladies :

Aucun, sauf si les règles élémentaires de l'hygiène ne sont pas respectées.

VI) L'ARCHITECTURE

Un haut mur en pierre blanche, haut de 10m et percé de quatre portes entoure la ville d'Aden. Au sein de cette muraille protectrice, une multitude de maisons sont massées les unes contre les autres. Les maisons d'Aden sont construites pour offrir un maximum de confort, et lutter contre un climat inhumain. Très spacieuses et bien aérées, elles emprisonnent la fraîcheur de la nuit grâce à de grands murs épais et de hauts plafonds. Les plus riches possèdent un jardin central. Mais il existe aussi des immeubles, généralement construits autour d'une cour. Ils restent moins répandus que les maisons individuelles. Ils sont parfois difficiles à administrer car les locataires n'hésitent pas à disparaître... avec les portes.

Au sein de la ville sont disséminés plusieurs hammams car la chaleur est accablante et l'usage des bains est un devoir religieux. Les gens fortunés possèdent un hammam privé, mais cela reste très rare à Aden.

Aden vit de son commerce et de son port. Ce dernier est fort et bien ouvré. Un bassin intérieur permet aux bateaux de séjourner le temps de leur escale.

L'alimentation en eau, extrêmement importante dans une ville brûlée par le plus chaud soleil du monde islamique, est assurée par des aqueducs souterrains mais surtout par d'immenses citernes comprenant des séries de salles souterraines. Les porteurs livrent l'eau dans les immeubles dans des outres en cuir de vache.

La nuit, les plus grandes rues d'Aden sont éclairées par des lampes de cuivre fixées aux murs ou soutenues par des mâts.

Au sein de la ville, la circulation se fait à pied, à dos d'âne ou de mule.

VII) LES PRINCIPAUX EDIFICES

Liste des principaux édifices de la ville d'Aden

Les mosquées :

- La mosquée bleue (4)*
- La mosquée Arslan (5)*
- L'université de théologie (5)*

Le palais du Gouverneur :

- (6)*

Les khâns :

- Le khân du Tigre Bondissant (6)*
- Le khân de la Sauterelle géante (6)*

Les auberges :

- A la Dent du Tigre (6)*
- A la Fourmi Géante (6)*
- Au Requin Blanc (6)*

Les maisons de plaisirs :

- La Maison des Perles d'Orient (7)*
- La Maison de la Sirène (7)*

Les marchés :

- La qaysaria (7)*
- Le souk (7)*
- Le marché aux épices (7)*

La description de chaque édifice se présente ainsi :

- Son architecture.*
- Les renseignements qui lui sont liés.*

Le chiffre entre parenthèses indique la page.

1) LES MOSQUEES

LA MOSQUEE BLEUE

La Mosquée bleue se situe près du port. Elle a été construite par les marins peu après la guerre des 101 jours. Elle est d'architecture classique, richement décorée d'enluminures, dans différents tons de bleu. Beaucoup de motifs, de courbes, rappellent la mer et ses vagues. C'est ici qu'un monument a été dressé à la mémoire d'Abdallah El Mouahimin.

Voici les différents renseignements que l'on peut obtenir si l'on est capable de dissenter sur un passage du Koran avec les Sayyids (descendants du prophète) (jet "CONNAISSANCE DU KORAN" avec un bonus de 5).

Abdallah El Mouahimin :

Né le 3 Mouharram de l'année 71, Abdallah El Mouahimin est un noble soufi. D'une grande piété, il a conquis de nombreux pays pour la gloire du Prophète. Il a été englouti lors de LA GUERRE DES 101 JOURS. Il reçu le nom posthume de Montasser-Billah (victorieux avec l'aide d'Allah).

Pour plus de renseignements, il faut aller trouver Abdul El Halim, le soufi (page 10).

La guerre des 101 jours :

Cette guerre qui opposa les Humains aux Saals débuta le 12 Safar de l'année 111, et prit fin le 23 rabi'out tani de la même année par la disparition des combattants.

Pour plus de renseignements, on conseillera aux personnages de rencontrer :

Abdul El Halim, le soufi.

Mohammad El Mohim, l'historien (page 8).

Mosquée Arslan

C'est la plus grande mosquée de la ville. Elle se trouve non loin du khân de "La Sauterelle". Ses plans ont été influencés par la culture africaine; elle possède donc une nef médiane plus large, une coupole de maq-soura, un porche monumental en saillie et de puissants minarets d'angle. C'est un joyau d'architecture.

Elle ne renferme aucun document sur ce que cherchent les personnages. Par contre, un croyant pourra leur indiquer que certains érudits se sont déjà informés sur cette légende :

Mohammad El Mohim, l'historien;

Abdalbassan El Hakim, le sage (page 9);

Abdul El Halim, le soufi.

L'université de Théologie

On y enseigne le Koran, l'arabe, le calcul et bien d'autres sciences encore. Elle est rattachée à la mosquée Arslan. Il est possible de rencontrer en ce lieu, Hadj Abdul El Halim, le soufi.

La bibliothèque de l'université

La bibliothèque est récente. Elle regorge de textes pieux, de livres scientifiques, de cartes marines et de légendes maritimes. Pour entrer, il faut payer 1 dinar. Si l'on en sort, on doit payer à nouveau pour rentrer. Il est possible d'apporter des gâteaux en ce lieu, mais en aucun cas un repas.

Un personnage qui n'est pas aidé par un bibliothécaire a très peu de chance de trouver le document qu'il cherche. Il lui en coûtera 10 dirhems par jour. Le bibliothécaire cherche alors les livres désirés par les personnages : s'ils lui demandent un thème, il apporte le premier livre cité dans la liste ci-dessous, très rapidement; par contre il lui faudra plus de temps pour trouver les suivants (à raison de un par jour).

Adallah El Mouahimin

Abdallah El Mouahimin est un soufi. Il est né le 3 Mouharram de l'année 71. Il a conquis de nombreux pays et a disparu mystérieusement durant la GUERRE DES 101 JOURS.

La guerre des 101 jours

Cette guerre opposa les Humains aux Saals. Elle débuta le 12 Safar de l'année 111. Elle prit fin le 23 rabi'out tani de la même année par la disparition des combattants.

Les Saals (SAHAL, pluriel SAALS)

premier livre

Ce sont des esprits de la mer. Ils habitent de magnifiques palais subaquatiques. Lorsqu'on les voit sur terre, c'est qu'ils préparent une action perfide. Ils sont malveillants envers les humains. Très sensibles au plaisir de la chair, ils n'hésitent pas à enlever des vierges humaines pour peupler leur harem. Très souvent, ils ont la connaissance de la magie noire.

Ils ont instauré, il y a plusieurs siècles, le culte de Kanaal, dans la ville d'Aden. Leur sanctuaire se situait dans des souterrains.

second livre

L'historien Mubarak ben Bani ben Ahmed ben Moawa El Khabir, a tenté de situer le Palais des Saals grâce à des textes d'époque. A la fin de son ouvrage, il propose un emplacement dans la baie d'Aden. Ce livre fait référence à un second ouvrage écrit par Abdel-Malek.

En vérité, il fait une erreur de deux kilomètres. Si les personnages plongent à cet emplacement, ils ne découvriront qu'une troupe de Saals (voir page 29 pour plus de compréhension). S'ils réussissent à les interroger, ils pourront connaître l'emplacement exact du palais.

Le livre d'Abdel-Malek

C'est un recueil de légendes. L'une d'entre elles parle d'un palais sous-marin près d'Aden. Elle révèle l'existence de trois colonnes, dans un temple. Leur destruction provoquerait l'écroulement de l'édifice.

Le culte de Kanaal et son sanctuaire

Le premier livre

Le culte de Kanaal rassemblait des fanatiques adorant le dieu marin Kanaal. Leurs réunions se déroulaient dans des souterrains, près du port. Le sanctuaire le plus important se trouvait sous la maison du pêcheur Mubarak El Moumit. Ces cérémonies appelaient des êtres des abysses, mi-homme mi-crocodile. Les adorateurs de cette secte ont été arrêtés puis jugés durant la guerre des 101 jours. La plupart ont été condamnés à mort.

Le second livre

Nous savons, grâce à Moawa El Khabir, que les adeptes du culte de Kanaal vénéraient les créatures des abysses, en opposant les monstres terrestres, dits primitifs, aux créatures marines intelligentes.

La philosophie de cette secte peut se résumer ainsi : un humain est impur de par ses désirs. Il doit donc sacrifier de belles jeunes filles vierges comme preuve de son refus des plaisirs terrestres.

Les messes se déroulaient dans des souterrains, à l'abri de la lumière terrestre impure, près d'un lac communicant avec le monde aquatique. D'après les témoignages des adeptes recueillis au cours des procès, les sacrifices se passaient ainsi : une jeune fille en transe, peut-être droguée, était amenée par deux hommes vêtus de grandes toges vert-olive. Un prêtre ou une prêtresse récitait une litanie conjurant les esprits de la mer. A Aden, ces esprits prenaient l'apparence d'êtres mi-homme, mi-crocodile.

La jeune sacrifiée, à qui on avait mis un collier, leur était livrée. Nous ne connaissons pas, à ce jour, la signification de ce collier. Les esprits repartaient dans les abysses en emmenant la jeune fille. Tout cela se déroulait les nuits sans lune quand les ténèbres s'abattaient sur le monde.

Le troisième livre

D'après les résultats des enquêtes, nous savons que les sacrifices avaient lieu dans des grottes, près des côtes. A Aden, ils se déroulaient dans les couloirs créés par les deux volcans. Depuis, les fondations du quartier marchand ont comblé ce lieu sinistre.

Le cadastre

Il est possible, grâce au cadastre, de déterminer que la bijouterie d'Amin El Khebul se trouve à l'emplacement de l'ancien temple de Kanaal. Mais pour cela, il faut déjà avoir lu, soit le premier, soit le second livre sur les Saals, soit le second et le troisième livre du culte de Kanaal.

2) LE PALAIS DU GOUVERNEUR

Le palais est d'une architecture très recherchée et richement décoré. C'est la demeure du Wali et du Kadi.

Il est possible d'obtenir des renseignements d'ordre administratif, tant que cela ne concerne pas la vie privée des personnes, ce qui revient à dire que ce lieu ne permettra guère d'avancer dans l'enquête. Le seul élément intéressant est le cadastre (identique à celui de la bibliothèque), dont la consultation coûtera 10 dirhems.

3) LES KHANS

Le khân du Tigre Bondissant

C'est le khân le plus luxueux d'Aden. Il regorge de riches marchands qui comptent bien faire fructifier leurs affaires durant les prochaines semaines. La nourriture que l'on serre dans les auberges est exquise mais très chère : entre 1 et 5 dinars le repas (et même quelque fois plus). Aucun renseignement ne filtrera de cet endroit. Par contre il est possible, ici, de se mettre en relation avec la guilde des marchands.

Le khân de la Sauterelle Géante

L'ancien propriétaire de ce khân prétendait avoir combattu aux Indes une sauterelle aussi haute qu'un chameau. A sa mort, le lieu a pris le nom du khân de la Sauterelle Géante. A moins de deux semaines de la réunion, il reste très peu de place pour y loger.

Y passer une nuit coûte un dirhem; la garde des animaux est comprise mais leur nourriture reviendra à 10 fals par jour et par tête.

A Aden, la chaleur est telle que les bains sont tous les jours ouverts aux hommes et aux femmes. Cela est possible grâce à la construction de deux hammams juxtaposés.

Ce lieu est très propice à la recherche de renseignements. Il est aisé :

- de prendre contact avec la guilde des marchands et avec celle des voleurs.

- de "Se Renseigner" en passant quelques heures dans les auberges (bonus de 1 par dinar dépensé, maximum de 3).

4) LES AUBERGES

A la Dent du Tigre

Située dans le khân du Tigre Bondissant, cette auberge est des plus réputées, on n'y sert que des mets très raffinés, et très chers, entre 5 et 10 dinars le repas. Elle communique avec la maison des Perles d'Orient.

Mêmes renseignements que pour le Khân du Tigre Bondissant.

A la Fourmi Géante

Tout aussi fou que l'ancien propriétaire du khân de la Sauterelle Géante, Abdelmajid, le tenancier, prétend avoir aperçu des fourmis géantes dans les montagnes d'Asie centrale.

Son auberge est joyeuse et accueillante, bien que, parfois, les plats soient assez étonnants. Il faut préciser que le cuisinier, Kâfour, est un esclave éthiopien, et les cuisines éthiopienne et arabe sont très différentes. Un repas coûte entre 1 dirhem et 2 dinars, suivant la qualité des mets et des boissons.

Mêmes renseignements que pour le khân de la Sauterelle.

(Il est prévu un événement dans cette auberge, reportez-vous page 15).

Au Requin Blanc

L'auberge du Requin Blanc se trouve près du port, elle communique avec la Maison "De La Sirène" (maison de plaisir). Il y a toujours du monde en ce lieu, fort réputé pour posséder les meilleurs haschichs du monde arabe. Aussi le visiteur ne doit pas s'étonner du nombre de personnes affalées sur les coussins. Néanmoins l'auberge est très animée; parfois des discussions s'enveniment, mais dégénèrent rarement, grâce à deux Ethiopiens, à forte carrure qui rétablissent rapidement le calme.

Souvent, un bateleur présente son spectacle.

Il est possible de se renseigner, un bonus de 3 est accordé, plus 2 par dinar dépensé (avec un maximum de +6). Il est aussi possible de se procurer du bang, à raison de 10 dinars le gramme (la dose minimale d'effet est de 2 grammes)

Les règles concernant l'absorption de baschich ou de bang se trouvent à la page 48 des Mille et Une Nuits.

5) LES MAISONS DE PLAISIR

La Maison des Perles d'Orient

C'est un établissement de luxe situé dans le khân du Tigre Bondissant. Les salles sont richement meublées et très confortables. On y trouvera toutes les esclaves désirées ainsi que de jeunes garçons. Cette maison communique avec l'auberge "A la dent du tigre".

Cet établissement est très discret.

La Maison de la Sirène

Située près du port, c'est le lieu de rencontre des marins et des marchands. On y trouve nombre d'esclaves, surtout des éthiopiennes.

C'est un endroit riche en renseignements. "Se Renseigner" se fait à +4 pour les rumeurs sur le trafic de jeunes filles, et +2 pour les autres. Un bonus supplémentaire de 1 pour deux dinars sera accordé (maximum de 4).

6) LES MARCHES

Pour la quête de renseignements, les marchés permettent uniquement de prendre contact avec les deux guildes.

La Qaysaria

C'est le marché officiel où se vend tout ce qui est cher, rare et précieux. On peut, entre autres, trouver des épices extrêmement rares, à des prix exceptionnels... La nuit, la qaysaria est close et surveillée.

Le Souk

C'est le coeur de la ville. Les marchands sont regroupés par professions. Quelques miliciens déambulent dans le marché pour y faire régner l'ordre. La nuit, le souk est clos et surveillé.

Le marché aux épices

C'est un marché immense, on y vend des épices venant de tous les pays, de la Chine à l'Afrique en passant par l'Inde. Les prix sont beaucoup plus bas que dans la plupart des villes du monde arabe.

VIII) LE COMMERCE

Aden vit principalement de son commerce, et cela depuis la plus haute antiquité. De tout temps, elle a su jouer un rôle important dans le négoce de l'encens et des épices, de l'Extrême-Orient vers le monde méditerranéen. Privée de richesse minérale, dénuée d'autres cultures que le coton, malgré l'irrigation, ADEN est semblable à un grand entrepôt placé sur la route du commerce vers l'Orient. Aussi son quartier marchand occupe-t-il la moitié de la ville.

Néanmoins, il existe un artisanat florissant. On y travaille principalement le cuir, les bijoux d'argent, les vitraux, les décorations en plâtre, et surtout les robes brodées à la main qui sont réputées dans tout le monde islamique. Les petites boutiques sont réunies suivant les artisanats. Les citoyens d'Aden ont des tendances démocratiques avancées, néanmoins il existe une distinction entre le Sâalouk (mendiant) et le Sayyid (descendant de Mahomet).

En permanence, des esclaves s'affairent à décharger les cargaisons; d'autres sont vendus aux enchères.

Son commerce a quelque peu décliné avec la conquête islamique, malgré la volonté musulmane d'établir de nouvelles routes dans un Yémen montagneux et d'accès difficile.

IX) LES GUILDES

1) LA GUILDE DES MARCHANDS

La guilde des marchands d'Aden est très puissante et très riche. Elle a le contrôle total des convois maritimes chargés d'épices en provenance d'Extrême-Orient. Elle est si riche qu'elle ne demande qu'un demi pour cent des gains des marchands affiliés (et non le pour cent habituel). Elle touche 50% des taxes prélevées sur les marchandises transitant par Aden.

Si les personnages entrent en contact avec ses membres, ils seront reçus cordialement s'ils n'attaquent pas ouvertement Amin El Khebul. S'ils savent rester dans le vague et n'évoquer le joaillier que par des sous-entendus, ils trouveront au sein de la guilde une aide précieuse. En effet Amin El Khebul, pratiquant des prix jugés trop bas, n'est pas vraiment apprécié par celle-ci. Mais il reste néanmoins un marchand affilié, et, qui de plus est fort riche. Elle ne peut se permettre de s'attaquer ouvertement à lui.

Si les personnages agissent avec tact, ils obtiendront une entrevue avec Osta-Obeid, un riche marchand, fort réputé. Cet entretien se déroulera dans une maison d'Aden, que la guilde indiquera aux personnages. Osta-Obeid arrivera peu de temps après eux.

OSTA-OBEID : *Sachez messieurs que cette entrevue n'aura jamais eu lieu. Ceci dit nous pouvons commencer. Je suis Osta-Obeid, un marchand d'Aden dont la réputation n'est plus à faire. Or, depuis peu, je me suis intéressé à Amin El Khebul, ce joaillier fort adroit de ses mains qui sait mieux que personne fabriquer des bijoux magnifiques qu'il propose à un prix dérisoire; disons plutôt, à un prix peu élevé pour la marchandise proposée. Ceci est fort surprenant. Un tel secret est intéressant pour un marchand; j'ai donc enquêté sur les agissements d'Amin El Khebul. Il semble qu'il s'approvisionne en perles, dans les montagnes. Il y est souvent allé ces derniers temps. Mais cela n'est que supposition. Sachez que la guilde est d'accord pour vous aider, mais jamais ouvertement. Officiellement, nous n'avons aucun rapport particulier avec vous. Si vous désirez entrer de nouveau en contact avec notre guilde, revenez dans cette maison. Si vous désirez du matériel, laissez une liste, nous vous le livrerons ici.*

Osta-Obeid se lève et sort par une porte arrière de la salle.

L'aide apportée par la guilde pourra être :

- Une aide financière (si elle est justifiée)
- Des renseignements (par exemple des rumeurs)
- Des contacts avec la guilde des espions (cf. guilde des voleurs)
- Ou toute demande que le maître jugera acceptable.

2) LA GUILDE DES VOLEURS

On ne peut pas parler réellement d'une guilde des voleurs. Il y a certes quelques détrousseurs de bourses, quelques cambrioleurs, mais tout cela reste bénin. Pour comprendre l'état actuel de la situation, il faut remonter au temps de la guerre des 101 jours, et, pour être plus précis, à sa préparation. Quand Abdallah El Mouahimin décida d'entreprendre la guerre contre les Saals, il fallut un grand nombre d'outils, de bêtes, d'hommes, ... Alors se produisit un miracle : les marchands et les voleurs s'aiderent mutuellement. Cela eut pour conséquence d'enrichir les deux guildes. Depuis ce temps là, les deux guildes s'entendent fort bien. Certains avancent même que le dirigeant des deux guildes serait un seul et même homme. Cette hypothèse semble vraisemblable, mais elle n'a jamais été prouvée.

Pour en revenir à la guilde des voleurs, elle n'apprécie guère Amin El Khebul, car en déstabilisant le marché de la joaillerie, il risque d'entraîner la faillite ou le départ de bijoutiers, ce qui est peu souhaitable ! Toutefois, elle est dans l'incapacité d'agir contre lui. Sa joaillerie est très bien gardée et sa mort entraînerait une vive réaction du système répressif, ce qui serait peu profitable pour la guilde.

Aussi, si les personnages contactent la guilde des voleurs avec tact, ils seront très bien reçus. Un voleur nommé El Sâmét (le silencieux) sera le lien entre eux et la guilde. Le maître devra situer les rendez-vous dans des endroits sombres, où El Sâmét ne sera jamais visible, seulement audible (un peu d'ambiance quoi !!). Ces endroits devront, à chaque fois, être différents.

La guilde des voleurs aidera les personnages :

- En leur apprenant les rumeurs qui circulent
- En leur apprenant que l'on entend quelquefois des cris de femmes venant de la bijouterie d'Amin El Khebul

- En espionnant les personnes qu'on lui aura indiquées

- En dérochant des documents

- En observant un lieu

- En occupant Amin El Khebul (imaginez que ce dernier, alors qu'il part pour les montagnes, soit assailli, sa garde défaite, et qu'il reste séquestré une semaine. Quelle malchance, pendant ce temps, des individus s'introduisent dans sa bijouterie, ...)

- En leur permettant d'entrer dans la bijouterie d'Amin El Khebul, après qu'ils aient juré de ne rien voler (du moins en bijoux, libre à eux de prendre les papiers qui les intéressent)

Il ne faut pas oublier non plus que la guilde des voleurs englobe la guilde des mendiants. Aussi les faits et gestes des personnages seront observés, surtout après la première rencontre avec El Sâmét.

X) LES PERSONNAGES

1) MOHAMMAD EL MOHIM, historien

Mohammad El Mohim habite une maison proche du palais du gouverneur. La façade, d'argile blanche, est finement ciselée. Une large bande d'étoffe, tendue au dessus de la rue, protège les visiteurs des feux barassants du soleil.

Très courtois, Mohammad fait entrer les personnages dans sa demeure. Une agréable fraîcheur règne en ce lieu. Son esclave, Morgiana, apporte quelques pâtisseries et des sorbets parfumés à la rose.

Après cet en-cas, l'historien leur demande la raison de leur visite. Plusieurs réponses sont possibles.

- Les voyageurs demandent le gîte. Ils seront très bien reçus.

- Les personnages demandent des renseignements. L'historien les conduit dans son jardin où poussent de nombreuses plantes fort décoratives. Il apporte des notes et quelques livres.

Grand historien, il se passionne pour la guerre des 101 jours et a souvent discuté de ce sujet avec Abdul El Halim, le soufi. Il ne sait rien sur Amin El Khebul, sinon que c'est un riche marchand.

Par contre si on lui parle des Saals, d'Abdallah El Mouahimin, ou de la guerre des 101 jours, il ne cessera de parler. Il est capable de parler plusieurs mois sur ce sujet ! Si les personnages demandent un résumé des événements, il leur donnera les textes suivants qu'il a recopiés.

LES TEXTES DE LA GUERRE DES 101 JOURS

Parchemin écrit par Abdelmalik, écrivain d'Abdallah El Mouahimin

Le soleil vient de se lever à l'horizon. La mer rougeoie sous ses feux naissants. Hichame El Bari, notre mage, termine de longs calculs. Nous sommes à l'endroit présumé du Palais des Saals, nous a-t-il dit. Les maudits esprits, hier encore, nous mettaient en déroute. Mais aujourd'hui, la main d'Allah est posée sur nous. Comme dit le poète :

"Le Malin, à l'image de la femme; depuis la naissance du monde, est la cause de nos calamités. Mais comment pourrais-je craindre la fureur du Malin, moi qui, de mon âme, est voué à Allah".

"Les marins sont nerveux, nous sentons tous l'heure fatidique approcher. La bataille décidera de l'issue de cette guerre qui débute il y a 100 jours et 100 nuits.

Sur le pont, les plongeurs se préparent, les cloches de plongée sont prêtes.

Depuis quelques minutes, Hichame El Bari récite une litanie, il semble vieillir à chaque instant mais, gardons confiance, il est puissant. Le soleil est maintenant plus haut dans le ciel. Tous les préparatifs sont faits. Les plongeurs n'attendent que le signal d'Abdallah El Mouahimin pour se jeter à l'eau.

Soudain, un roulement de tonnerre déchire le silence; au sud se forme une vague. Tous les marins l'ont vue. Les bateaux modifient leur cap. Mais la vague semble changer de direction. Oui, elle se dirige vers nous. Ali Manawif, notre commandant, ordonne que l'on affale les voiles, et que les hommes s'accroupissent sur le pont. La mer s'agite sous le navire. Une seconde vague prend naissance sous la coque. La guerre des 101 jours finira-t-elle sans bataille?

La seconde vague se dirige vers la première. Comment n'y avais-je pas songé, cela est l'œuvre d'Hichame El Bari. Ses paroles résonnent sur le pont :

Que la vague s'oppose à la vague.

Que la violence s'oppose à la violence.

Qu'Allah le grand s'oppose au Malin.

Je reprends mon récit après une terrible frayeur. Le choc entre les deux vagues a été brutal et violent. Un éclair a parcouru le ciel sans nuage. Les bateaux ont été rudement secoués. Mais ils ont résisté car ceux qui les ont conçus sont les meilleurs architectes.

La mer est redevenue calme, un calme sinistre, plus un bruit, plus un souffle.

Des cris s'élèvent des bateaux; Abdallah El Mouhahimin a donné l'ordre de plonger et des centaines d'hommes se sont précipités dans l'eau. Les cloches, réserves d'air, s'enfoncent lentement dans la mer. Les troupes d'élite plongent à leur tour. Chaque homme porte un bracelet que Hachim El Bari a enchanté. Il crée autour d'eux une bulle d'air.

La bataille fait rage, les armes s'entrechoquent violemment. La magie n'est pas absente. Parfois la mer prend feu, à d'autres moments des vagues déferlent. On peut, de plus, remarquer le changement continu du vent. Hachim El Bari et deux autres mages, Haroune et Qualid El Agiz, viennent de tenir tête à Salaad, un grand mage Sahal. Mais, hélas, Haroune a été foudroyé par un sort trop puissant pour lui.

MOHAMMAD EL MOHIM : Ici prend fin l'unique parchemin écrit de la main d'Abdelmalik, qui nous soit parvenu durant la bataille. Par contre, je possède un autre texte d'époque.

Parchemin écrit par Hichame El Bari, le mage

À l'aube du 10^e jour, la flotte flamboyante vogue vers son destin. Les vents sont propices. Cela ne m'étonne guère, j'y ai veillé.

Depuis plusieurs heures, je suis en contact avec cette mer si paisible, trop paisible. Chacun de ses mouvements me pénètre, le calme m'angoisse, il ne semble pas naturel. Je m'efforce de ne rien laisser paraître. Les hommes ont été préparés minutieusement, chacun connaît sa tâche. Les cloches de plongée sont prêtes.

Les préparatifs terminés, une vague apparaît avec le but évident de nous retourner. Une vague gigantesque, que seuls ces êtres perfides, ces loques du Malin, sont capables de soulever. Avec l'aide d'Allah je réplique par une seconde vague, moins importante certes, mais qui réussit à détruire la première à sa base. Maintenant le calme est revenu. Après cette première approche, ma magie et celle de Salaad ne devraient pas tarder à s'affronter de nouveau. C'est un mage plus puissant que moi, je le soupçonne de maintenir invisible une région sous-marine pour permettre aux Saals des mouvements de troupes discrets, et certainement pour garder secrète l'entrée de leur palais sous-marin. Cela lui demande une forte concentration et je vais tenter de me servir de ce point faible.

J'écris ces quelques mots pendant une trêve, avant que la véritable bataille débute.

Du 'Allah protège nos enfants de ces démons immondes!

LE TEXTE SUR LES SAALS

Parchemin écrit par Moawa El Khabir, historien

Il est difficile de cerner les desseins des créatures du Malin. Nous pouvons, par contre, éclaircir les buts du culte de Kanaal.

Kanaal est un dieu marin, il n'a jamais encore été décrit. Nous savons seulement que les Saals, êtres mi-homme mi-poisson, sont ses envoyés. Il oppose toutes les créatures terrestres trop primitives, aux créatures marines intelligentes.

Néanmoins, l'homme peut être lavé de ses impuretés terrestres en sacrifiant de très belles jeunes filles vierges. Ce sacrifice montre le renoncement de l'homme aux plaisirs terrestres.

Les rites se déroulent dans les profondeurs de la terre, à l'abri de la lumière solaire impure. Les sacrifices se font toujours près d'un lac communiquant avec le monde aquatique.

D'après les témoignages fournis par les adeptes durant les procès, les sacrifices se déroulent ainsi :

Une jeune fille en transe, peut-être droguée, est amenée par deux hommes vêtus de grandes toges vert-olive. Un prêtre ou une prêtresse récite une litanie qui conjure les esprits de la mer. À Aden, ces esprits prennent l'apparence d'êtres mi-homme mi-crocodile. La prêtresse leur remet la jeune fille après lui avoir mis un collier. Nous ne connaissons pas à ce jour la signification profonde de ce collier. Les esprits repartent dans les abysses en emmenant la jeune fille. Tous ces sacrifices se déroulent les nuits sans lune quand les ténèbres s'abattent sur le monde.

Pour plus de renseignements, Mohammad El Mobim conseillera d'aller trouver Abdal Hassan El Hakim, un sage pêcheur ou bien Hadj Abdul El Halim, le soufi.

Si les personnages insistent, il proposera aussi d'aller à la Mosquée bleue ou à la bibliothèque.

Si on lui demande des renseignements sur Amin El Khebul, il conseillera de prendre contact avec la guilde des marchands.

2) ABDALHASSAN EL HAKIM, le sage

On raconte souvent dans les contes qu'il existe des sages; en voici un exemple. A Aden, près du port, vit un pêcheur doué d'une grande sagesse et d'une foi ardente. De grands filets sont pendus devant sa demeure, attendant d'être réparés. Sa maison est très pauvre; néanmoins, il existe une douceur de vivre entre ces murs. Ce pêcheur mène une vie paisible, se contentant de son sort et vivant du produit de sa pêche. Il a en lui tant de bonté et sur lui tant de bénédiction que lorsque les humains le voient, ils peuvent lire ces mots tracés sur son front : "J'atteste que la sagesse a ses ailes posées sur lui !"

Ce sage donne quelquefois des conseils, qui, le plus souvent, se résument à un passage du Koran :

Le Dieu puissant et sage t'a envoyé le Koran.

La vérité te l'apporta des cieux.

Offre à Dieu une religion sincère.

Si les personnages lui parlent de la guerre des 101 jours, il conseillera d'aller voir Abdul El Halim, le soufi, ou Mohammad El Mohim, l'historien, ou bien encore de faire un tour à la bibliothèque de l'université de théologie. Par contre si on lui parle de la malédiction, il répondra ceci :

Au cours de la guerre des 101 jours, de nombreux sorts ont été lancés. Cette multitude de magies différentes et opposées ont créé une cassure, l'équilibre des forces naturelles a été rompu. Les guerriers et les Saals ont été projetés dans cette faille et seul Allah, dans sa grande sagesse, connaît l'emplacement exact de cette cassure.

De cette poche ne s'échappa qu'une malédiction qui pèse sur la baie d'Aden. De nos jours, nous n'avons pas encore ressenti ses effets mais elle continue son oeuvre. Ne murmure-t-on pas que le culte de Kanaal a été recréé.

Mais ne nous alarmons pas si vite, car je suis certain que le Très-Haut vaincra. Le prophète nous a dit :

Le bonheur est assuré aux croyants,
A ceux qui font la prière avec humilité,
Qui évitent toute parole déshonnête,
Qui observent le précepte de l'aumône,
Qui gardent les lois de la chasteté,
Et qui donnent jouissances à leurs femmes
Et à leurs esclaves

Que leur a procuré leur main droite.

Dans ce cas,

Ils ne sont point à blâmer.

Celui qui porte ces désirs au-delà est prévaricateur.

Ceux qui gardent fidèlement leurs serments
et leurs traités,

Qui font la prière avec zèle,

Seront les héritiers du paradis.

Ils y demeureront éternellement.

3) HADJ ABDUL EL HALIM (le bon), soufi

Abdul El Halim est un vieux soufi qui a très peu combattu par les armes, car la région d'Aden est très calme depuis la guerre des 101 jours (du moins jusqu'à maintenant). Aussi pour perpétuer la tradition, il enseigne l'histoire de la guerre des 101 jours et les plus hauts faits d'Abdallah El Mouahimin, à l'université de théologie d'Aden. Les personnages le rencontreront en cet endroit. Il sera aisé de le trouver, tout le monde le connaît.

Si on lui parle d'Amin El Khebul, il répondra que c'est un marchand, un bijoutier, si ses souvenirs sont bons (et ils sont bons). Devant plus d'insistance, il répondra qu'il n'en sait pas plus (et c'est la vérité).

Par contre si on lui parle des Saals, de la guerre des 101 jours ou d'Abdallah El Mouahimin, il déclamera le texte ci-dessous.

Dieu anéantira les oeuvres des infidèles qui écartent leurs semblables du chemin du salut.

Il effacera les péchés et rectifiera l'intention des fidèles qui croient à la religion que la vérité éternelle apporta à Mahomet.

Les incrédules ont le mensonge pour guide; les croyants marchent au flambeau de la vraie foi.

Dieu offre ce contraste aux hommes.

Si vous rencontrez des infidèles, combattez-les jusqu'à ce que vous en ayez fait un grand carnage; chargez de chaînes les captifs.

(Chapitre XLVII, versets 1,2,3,4)

Les croyants, jamais, n'ont oublié ces versets, aussi c'est avec ces sourates inscrites dans leur mémoire que les marins jetèrent les amarres. La flotte, sous le commandement d'Ali Manawif, appareilla le 12 Safar de l'année 111 (733) au petit matin. Elle partait affronter Le Malin, combattre ces créatures marines, ces démons, les Saals.

Celui qui combat pour la foi sera récompensé; néanmoins, il en fallait du courage pour partir ainsi.

Depuis plusieurs années, Abdallah El Mouahimin préparait cette attaque. Il n'avait de cesse de répéter :

Louanges à Dieu, souverain de tous les mondes.

La miséricorde est son partage,

Il est le roi du jour du jugement.

(Chapitre I, versets 1,2,3,4)

Grâce à leur foi, à leur courage, nos valeureux guerriers réussirent à tenir 100 jours et 100 nuits.

Le cent-unième jour fut le théâtre d'un événement énigmatique.

(Silence)

Le ciel était dégagé, une bonne brise poussait les navires vers le sud. Mille plongeurs étaient embarqués. Cette bataille s'annonçait décisive. Depuis maintenant 100 jours, les armées s'affrontaient, mais sans jamais remporter de victoires importantes. Abdallah El Mouahimin, après un rêve, décida une attaque massive le 23 rabi'out tani.

Le choc entre les deux armées fut rude. Dès les premiers instants, la mer devint furie. Le combat dura des heures. Le jour commençait à décliner quand les ténèbres envahirent le ciel durant plusieurs secondes.

(Silence)

Le silence s'était abattu sur la baie d'Aden. Quand la lumière du soleil réussit à vaincre les ténèbres, et que ses rayons se déversèrent sur la mer, les habitants d'Aden furent les témoins d'un spectacle étrange.

(Silence)

De nos jours les poètes en parlent encore. Car après la dissipation des ténèbres, le ciel et la mer étaient parfaitement dégagés, pas un nuage, pas "un navire", tout avait disparu.

C'est ainsi que prit fin la guerre des 101 jours. Depuis, aucun renseignement ne nous est parvenu, ni au sujet d'Abdallah El Mouahimin et de sa fabuleuse flotte, ni au sujet des démoniaques Saals. A partir de ce jour Abdallah El Mouahimin fut nommé Montasser-Billah (c'est à dire Victorieux avec l'aide d'Allah).

Si on lui parle de l'histoire du marin, il paraîtra très inquiet, et aidera les personnages dans la limite de ses capacités. Il regrettera de ne pas avoir été choisi et de ne pas avoir vu le marin car il prend cette rencontre comme un signe du Très Haut. Il ne suivra pas les personnages car Allah ne lui a pas révélé une telle possibilité.

Si on lui demande où obtenir plus de renseignements, il donnera l'adresse d'un ami historien, Mobammad El Mobim, et celle du sage Abdalbassan El Hakim. Il indiquera aussi l'intérêt de se rendre à la Mosquée bleue et à l'université de théologie (dans ce cas, il donnera un laissez-passer qui permet qu'un bibliothécaire les aide gratuitement).

Si on lui parle de la malédiction, il dira ceci :

Pour comprendre la malédiction, il faut tout d'abord avoir connaissance de l'histoire de la guerre des 101 jours (s'il ne l'a déjà fait, il déclamera le texte précédent).

Le cent-unième jour, le Malin et le Très-Haut s'affrontèrent. Chacun mit tellement de force, de puissance magique dans la bataille que l'équilibre naturel fut brisé. Depuis ce temps, la bataille n'a cessé de se dérouler dans un endroit inconnu des humains. Mais aucun des deux camps ne peut l'emporter, car le destin veut que ce soit sur la terre que la bataille finale ait lieu. Certains astrologues, parmi les meilleurs, annoncent la bataille fort proche, mais ils ne font qu'effleurer le destin.

Louanges à l'Eternel! Il a créé le ciel et la terre, il a formé les ténèbres et la lumière; et l'impie lui donne des égaux.

4) SCHARKAN EL BARI, mage

Scharkân El Bari est un mage qui vit à Aden depuis 56 ans (son âge). Sa réputation est grande au sein de la ville, ainsi que dans tout le sud de l'Arabie. Il vend des amulettes, des potions et même, paraît-il, des objets magiques. Il possède de vastes connaissances sur l'élément eau et dans les écritures mystiques. Il est possible de lui acheter, à prix d'or, les objets suivants :

Amulettes :

– Protection contre les poisons : 3000 dinars, (diminue les effets des poisons de : LEGENDES, 30 points de fatigue; PREMIERES LEGENDES, 6 points de fatigue). L'amulette ne sauvera que 5 fois son possesseur.

– Grandeur guerrière : 2000 dinars, pendant une demi-heure par jour, l'amulette accorde un bonus de : LEGENDES, 10 aux seuils d'essoufflement du porteur; PREMIERES LEGENDES, 10 à la fatigue.

Ce bonus est équivalent au sortilège "donner des forces".

Potions revigorantes :

Il en existe deux sortes :

– 30 dinars : permet de regagner à LEGENDES 25 points de fatigue, et 7 points à PREMIERES LEGENDES (ne soigne pas les blessures).

– 100 dinars : permet de regagner à LEGENDES, 70 points de fatigue, et à PREMIERES LEGENDES, 20 points de fatigue. Diminue d'un état une blessure (V → IV, IV → III, etc...).

Collier permettant une respiration sous-marine :

Scharkân possède un exemplaire des trois volumes recelant le secret de fabrication des colliers (ces trois volumes sont décrits à la fin du scénario). Il est donc capable de les fabriquer. La réalisation étant longue, ardue et coûteuse, le prix des colliers est très élevé.

Le premier prix représente le prix de vente, le second la valeur marchande du collier (sans magie).

– 1000 dinars (300 dinars) :
1 heure d'autonomie.

– 3000 dinars (500 dinars) :
5 heures d'autonomie.

– 6000 dinars (1000 dinars) :
14 heures d'autonomie.

Mais il peut aussi fournir à un magicien éloquent des renseignements concernant :

Amin El Khebul :

C'est un grand joaillier qui lui apporte de superbes perles. Grâce à ces perles d'une pureté étonnante, il peut confectionner les colliers magiques.

Amin El Khebul est un homme très pieux, c'est son ami (*comme quoi, même les grands mages peuvent être abusés*).

La guerre des 101 jours :

Il connaît peu de choses sur cette guerre, sinon que ce fut une grande bataille qui opposa deux très grands mages. Salaad, le plus grand mage dont il ait entendu parler, le seul qui ait réussi à rendre invisible une armée entière, et Hichame El Bari, un très grand et très bon mage. *Hichame est son exemple, il tente d'atteindre sa perfection; il a d'ailleurs repris son nom.*

Les Saals :

Les Saals sont des esprits des eaux, ils sont très, très puissants dans la magie des eaux. Ils habitent de magnifiques et immenses palais sous-marins. Ils sont, en général, malveillants envers les hommes.

Ils possèdent de magnifiques harems.

Le trafic de jeunes filles :

Des rumeurs laissent entendre qu'un marchand de luxe serait mêlé à une sombre histoire de trafic, mais rien n'a encore été prouvé, et vous savez ce que sont les rumeurs.

XI) INTRODUCTION DES PERSONNAGES DANS L'HISTOIRE EDIFIANTE D'ADEN

Voici quelques idées pour introduire les personnages au sein de l'intrigue.

1) INTRODUCTION PAR UN MARCHAND

S'il existe un marchand dans votre équipe, ne cherchez plus, vous possédez votre introduction.

Ce marchand recevra un pli de son père, trois jours après son arrivée. Le pli est apporté par un caravanier (que le père a rencontré dans une oasis du désert syrien).

Mon fils, que la paix d'Allah soit sur toi. Il existe à Aden un riche joaillier nommé Amin El Khebul. Ses prix étant fort peu élevés, je le soupçonne d'avoir découvert un nouveau comptoir d'achat de pierres précieuses. Je te prie de bien vouloir enquêter sur ce sujet. Je te souhaite un commerce florissant au sein d'Aden.
Hassan El Allim

2) INTRODUCTION PAR UN SOUFI

Si la piété règne sur votre équipe, vous venez de découvrir la voie. Un matin, un jeune garçon remettra un message au soufi. En voici le texte :

Homme saint, toi qui combat pour répandre la foi et repousser le Malin, souviens-toi d'Abdallah El Mouahimin et reprends son flambeau car le culte de Hanaal renaît de ses cendres impies et maudites.

3) INTRODUCTION PAR LE MARIN

Si le personnage du marin décrit dans l'introduction est joué, il peut être le point de départ de l'aventure car ses rêves et ses délires sont étranges. Beaucoup de mystères à propos de la découverte du marin sur la grève ne manqueront pas d'intriguer les joueurs.

4) INTRODUCTION PAR LES REVES

Il est aussi possible de débiter le scénario par des rêves (se référer au paragraphe REVES, page 16).

Ces différentes introductions peuvent être modifiées ou mélangées. Il est conseillé de bien lire le scénario, il est complexe. Le but n'est pas une chasse aux Saals. Les découvertes du troc, du palais sous-marin et du barem doivent être longues et ardues.

Dans un premier temps, tout paraîtra flou aux joueurs, cela est fort logique. Qu'Allah dépose sur Vous sa bénédiction et remplisse votre imagination de contes.

XII) L'ARRIVEE DANS LA VILLE

I) L'ARRIVEE

Les personnages sont heureux d'entrer enfin dans Aden, après une pause d'une demi-heure à l'entrée pour la fouille des marchandises et la perception des taxes (0,5 % de la valeur des marchandises).

La fouille est méticuleuse et cela peut gêner certains personnages qui transportent des objets (ou composants) illicites, morbides ou simplement étranges. Il est très difficile et très onéreux de soudoyer les gardes.

Durant le voyage, ils ont tant souffert de la chaleur qu'ils ne désirent que de l'ombre et un bain frais. Mais pour cela, faut-il encore réussir à atteindre le khân.

La foule est dense. Les odeurs des épices et des parfums stagnent dans l'air humide et étouffant. Les personnages, étonnés par la variété des aromates qui leur sont proposés, se fraient difficilement un chemin parmi les marchands ambulants, les animaux et les porteurs d'eau. Ces derniers sont fort prisés et fort chers.

Le plus notable des khans, celui du "Tigre Bondissant" est déjà entièrement occupé. C'est d'ailleurs le cas de presque tous les lieux où l'on peut dormir. Cependant, il reste quelques chambres au khan "De la Sauterelle". En ce lieu, les personnages découvriront avec joie un superbe hammam où ils pourront se détendre, se rafraîchir et faire leurs ablutions.

XIII) CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

I) MARDI 12 AOUANA

Les personnages entrent à Aden. Ils restent une demi-heure à l'entrée pour la fouille des marchandises. La journée se passe sans autre incident.

II) MERCREDI 13 AOUANA, JEUDI 14 AOUANA

La nuit est sombre, le dernier croissant de lune est bien maigre, quasi inexistant. Rien de particulier à signaler.

III) VENDREDI 15 AOUANA

Les personnages font des rêves étranges. Reportez-vous à la page 16. Prenez chacun de vos joueur à part, et lisez-lui le rêve qui correspond à son personnage. Ne l'autorisez pas à prendre des notes. Dernier quartier de lune à peine visible.

IV) SAMEDI 16 AOUANA

De nouveau les personnages ont des songes étranges. Mais cette fois-ci, ces chimères sont intenses. Donnez à chacun le texte de son rêve pendant deux minutes (montre en main). Chacun devra attendre dix minutes avant de pouvoir écrire ce qu'il a retenu de sa lecture.

Lune quasi inexistant

V) DIMANCHE 17 AOUANA

Si les personnages ne réussissent pas à démêler l'affaire, faites intervenir un homme saoul qui criera : "Aden est maudit, Amin El Khebul est un escroc, les Saals sont de retour. Nous sommes maudits."

Il s'approchera des personnages et soudain se figera puis trébuchera, un kanjar planté dans le dos. *Lune quasi inexistant.*

VI) LUNDI 18 AOUANA

La dissimulation du troc :

Amin El Khebul quitte le village vers dix heures du matin, il est accompagné par Alim El Mamelouk (c'est-à-dire Alim l'esclave) et trois chameaux. Ils suivent la route durant une heure. S'ils ne se sentent pas suivis, ils bifurquent vers la montagne. Ils marchent pendant une nouvelle heure, puis stoppent, montent la tente et bivouaquent. Ils attendent ainsi six heures du soir, moment où ils remplissent trois sacs de cailloux quelconques. Ils démontent alors la tente et à dix neuf heures, repartent vers la ville. Ils arrivent à Aden vers vingt et une heures, et finalement entrent dans la bijouterie.

Pour suivre Amin El Khebul, les personnages devront réussir un jet de "FILATURE" à +4 (Amin a perdu l'attention de ses débuts).

La nuit est noire, la lune a disparu.



7) MARDI 19 AOUANA

C'est la nuit des sacrifices du culte de Kanaal, une nuit de ténèbres profondes.

La transaction :

LIEU : Cinq heures, dans la bijouterie d'Amin El Khebul.

DEROULEMENT : Une jeune fille entre seule dans la bijouterie. Elle n'en ressortira jamais si les personnages n'interviennent pas dans les deux heures qui suivent (rappel : la nuit tombe vers dix neuf heures).

LIEU : Dix neuf heures trente, sur la falaise d'Aden.

DEROULEMENT : Pour assister à la scène, il faut réussir un jet de vue (PREMIERES LEGENDES : jet de sens), avec un malus de 3 si l'on regarde la mer et de 9 si l'on regarde indifféremment dans toutes les directions !

LA SCENE : Sous l'eau apparaissent des lumières venant du large. Elles s'approchent puis disparaissent quand elles arrivent à la hauteur de la falaise (Ce sont les Saals qui viennent chercher la jeune fille dans les souterrains de la bijouterie d'Amin El Khebul).

LIEU : vingt heures, sur la falaise d' Aden.

DEROULEMENT : Voir ci-dessus.

LA SCENE : Sous l'eau apparaissent des lumières, d'un seul coup, au niveau de la falaise. Elles se déplacent vers le large (ce sont les Saals qui emmènent la jeune fille).

8) MERCREDI 20, JEUDI 21, VENDREDI 22 AOUANA

Tout reprendra son cours normal; Amin El Khebul vend ses bijoux, va à toutes les prières et ne descendra pas dans ses sous-sols.

XIV) LES RUMEURS

Déambuler dans la ville et dans les marchés permet de connaître les rumeurs qui circulent. Celui qui tente de se renseigner doit préciser ce qu'il désire connaître : par exemple celles qui concernent Amin El Khebul, ou bien la guerre des 101 jours. Chaque tentative correspond à quatre heures de recherche.

Pour savoir quoi répondre, employez la méthode suivante :

Jet "SE RENSEIGNER" à +5 (ce jet se fera derrière l'écran du maître). Si la marge de réussite est négative ou nulle, le joueur n'a obtenu aucun renseignement. Un 20 peut entraîner des situations cocasses, l'enquêteur pouvant demander à un ami d'Amin El Khebul si ce dernier n'est pas un trafiquant.

Par contre, si la marge de réussite est positive, reportez-vous aux tableaux proposés ci-dessous. Donnez le renseignement correspondant à la marge de réussite, ainsi que les cinq précédents.

Un personnage ne peut se renseigner plus de cinq fois sur un même sujet, sinon il se fait repérer et plus personne ne lui répond.

Dans tous les cas, il ne faut pas oublier que le jeu de rôle n'est pas une succession de jets de dé, aussi faites vivre les rencontres.

1) TABLEAU DES RUMEURS SUR AMIN EL KHEBUL

- | | |
|---------|---|
| 1 | Aden est une ville tranquille, où rien ne se passe. |
| 2 | Amin El Khebul est un homme très pieux, un exemple à imiter. |
| 3 | Amin El Khebul n'est pas humain. |
| 4 | Amin El Khebul est un homme honnête. |
| 5 | Amin El Khebul est un trafiquant d'armes. |
| 6 | Amin El Khebul est un honnête marchand qui grâce à son travail peut faire des prix défiant toute concurrence. |
| 7 à 10 | Amin El Khebul a découvert une mine dans les montagnes. |
| 11 à 13 | Amin El Khebul connaît l'emplacement d'un ancien trésor. |
| 14 | Amin El Khebul est un alchimiste. |
| 15 | Amin El Khebul est un trafiquant. |
| 16 | Amin El Khebul a créé un harem avec des femmes qu'il a enlevées. |
| 17 | Amin El Khebul est voué au Malin. |
| 18 | Amin El Khebul n'est pas étranger aux disparitions récentes de jeunes filles. |
| 19 | Amin El Khebul n'obtient pas ses pierres précieuses légalement. |
| 20 | Amin pourrait avoir recréé le culte de Kanaal. |

2) TABLEAU DES RUMEURS DE LA GUERRE DES 101 JOURS

- | | |
|---------|---|
| 1 | Ne connaît pas. |
| 2 | En a entendu parler, sans plus. |
| 3 | La guerre des 101 jours est une légende. |
| 4 à 6 | La guerre des 101 jours est une ancienne bataille. |
| 7 à 9 | La guerre des 101 jours est une bataille où s'affrontèrent le bien et le mal. |
| 10 | Abdallah El Mouahimin était le commandant des armées durant la guerre des 101 jours. |
| 11 à 13 | La guerre des 101 jours fut si meurtrière qu'aucun soldat ne survécut. |
| 14 à 15 | La guerre des 101 jours est une bataille navale, le commandant était Ali Manawif, et le général Abdallah El Mouahimin. |
| 16 | La guerre des 101 jours n'est toujours pas finie. |
| 17 | La guerre des 101 jours n'est toujours pas finie, des bateaux disparaissent mystérieusement à l'endroit de la bataille dans l'Océan Indien. |
| 18 à 19 | La légende prétend que la guerre des 101 jours s'achèvera durant notre siècle. |
| 20 | Des Saals ont survécu, pour notre malheur, à la guerre des 101 jours. |

3) TABLEAU DES RUMEURS SUR LA MALEDICTION :

- 1 à 7 Aucune rumeur.
8 à 9 L'interrogé refuse de parler et s'enfuit précipitamment.
10 à 11 Abdallah El Mouahimin nous protège.
12 La malédiction a fait apparaître des créatures marines peu naturelles.
13 La malédiction viendra de la mer.
14 Certains bateaux ont coulé mystérieusement dans la baie d'Aden.
15 La malédiction n'est pas étrangère à la disparition de navires.
16 La malédiction n'est pas étrangère à la disparition de jeunes filles.
17 Le culte de Kanaal existe de nouveau, pour notre perte.
18 à 19 Amin El Khebul est la conséquence de la malédiction.
20 Seul un soufi peut briser la malédiction.

4) TABLEAU DES RUMEURS SUR LE TRAFIC DE JEUNES FILLES

- 1 à 9 Aucune rumeur.
10 à 12 L'interrogé refuse de parler et s'enfuit précipitamment.
13 Il ne faut pas se mêler de cela, Kanaal veille.
14 Il ne faut pas s'en mêler, il y a du beau monde derrière cette affaire.
15 Il ne faut pas se mêler de cela, les trafiquants sont trop haut placés.
16 Certains marchands auraient des rapports avec ce trafic.
17 à 18 Un marchand d'objets de luxe serait mêlé au trafic.
19 Un joaillier serait mêlé au trafic.
20 Il paraît que Amin El Khebul est mêlé au trafic.

XV) QUELQUES DETAILS DIVERTISSANTS

Voici quelques anecdotes que vous pouvez utiliser pour renforcer l'ambiance de l'aventure. Ces petits incidents donneront un peu de vie à Aden. Il n'est pas obligatoire de tous les inclure, mais néanmoins, pensez-y.

Fouille des personnages

Quelques miliciens s'approchent des personnages et demandent ce qu'ils font à Aden, ce qu'ils transportent. Ensuite, ils les fouillent. S'ils trouvent des objets suspects (composants de magie, etc.), les personnages seront emmenés devant un Kadi (juge) qui réglera cette affaire. Il n'y aura pas d'erreur de justice. Si les personnages sont emmenés puis innocentés, le Kadi s'excusera et leur dira qu'il recherche en ce moment un trafiquant d'épices qui ne paye pas ses taxes.

Vendeur d'eau

Un porteur d'eau leur propose de "se rincer le gosier" pour seulement 1 dirhem. C'est une eau parfumée à l'eau de rose. Elle est très rafraîchissante.

Vendeur d'épices

Il transporte avec lui un grand panier d'où s'échappent une multitude d'odeurs et de parfums. Pendant dix minutes, il tentera de vendre des épices aux personnages.

Un cortège bien étrange

Un cortège fort étrange se présente aux personnages au détour d'une rue; deux gardes promènent un âne sur lequel est juché, dans le mauvais sens, un homme affublé d'un bonnet multicolore surmonté d'un grelot.

Cet homme, un peu saoul, a insulté toutes les personnes sortant de la mosquée Arslan.

L'inventeur

Un homme propose aux personnages un superbe instrument révolutionnaire, la rose des vents.

C'est une des dernières inventions arabes, déjà utilisée par les marins. C'est tout simplement une boussole (peu de personnages en auront déjà vu).

L'indien

Un marchand indien s'approche des personnages et se met à parler en Swahili (langue africaine) puis, s'il n'est pas compris, en Indien.

Il s'est tout simplement perdu et tente de regagner le khân de la Sauterelle. Il est probable que personne ne le comprenne, cela peut entraîner de beaux mimes.

Si on le ramène au khân, il invitera les personnages à une fête dédiée au retour de la pluie. Elle se déroule non loin de là. La soirée sera exquise.

Le mendiant

Un mendiant s'approche des personnages et dit : "Qui donne, ne doit jamais s'en souvenir, qui reçoit ne doit jamais oublier". Il tendra une écuelle.

Si les personnages donnent quelques dirhems, et si dans un avenir proche, ils subissent les revers du destin, dans une rue d'Aden, il y a une chance sur dix pour que le mendiant soit présent et qu'il aille chercher de l'aide.

Scène de lapidation

Au milieu d'une petite place, un homme est attaché, les bras en croix, à un poteau. Une foule l'entoure et lui jette des pierres. Sur un écriteau est indiqué; "Cet homme a commis le crime de la fornication adultère, la sentence est la mort par lapidation".

Il serait très mal vu de ne pas se joindre à la foule pour lancer au moins une pierre. Ce serait donner raison au criminel.

Une histoire qui, si elle était écrite avec le poinçon sur le coin intérieur de l'oeil, serait une leçon pour l'observateur attentif.

La scène se déroule dans l'Auberge de la Fourmi Géante (*Pour la description de l'auberge, reportez-vous à la page 6*).

Tout est tranquille, nos personnages dégustent les plats du cuisinier éthiopien Kâfour, quand tout à coup : "Comment, fils de chien galeux, face de goudron, tu oses te montrer devant moi; alors que cela fait plus d'un mois que tu me dois 20 dirhems ! Et ne t'avise pas de me montrer la largeur de ton dos, ou tu devras léguer tes histoires à la destructrice des délices et la séparatrice des amis !

C'est un homme de forte corpulence, semble-t-il riche, qui hurle cette déclaration. Un autre, près de lui, écoute le discours, sans broncher, mais en se rapprochant doucement d'un des personnage pour lui dire : "Je suis Mosdi, conteur, musicien, poète et je possède une magie bien étrange. Je narre toujours la légende que l'on désire entendre. Jamais, non jamais, je n'ai failli. Aujourd'hui, je te lègue l'histoire d'un palais sous-marin. Nous avons tous besoin de contes, rachète ma liberté et je te conterais une histoire qui, si elle était écrite avec le poinçon sur le coin intérieur de l'oeil, serait une leçon pour l'observateur attentif."

Si le personnage accepte, Mosdi racontera l'histoire suivante; dans le cas contraire, le conteur est emmené par le marchand auprès du Kadi (Mosdi est un grand narrateur, aussi, grâce à son exquise éloquence, il sera rapidement libéré).

L'histoire :

On raconte, mais Allah est plus savant, qu'une nuit, le Khalifat Haroune Al-Rachid pris d'une tenace insomnie, se promena seul près des berges du fleuve de la Djela (Tigre, fleuve qui arrose Bagdad). Il fut alors à la limite de la stupéfaction en voyant un être humain, semblable à tous les Ibn-Adam (les hommes), avec cette seule différence que son corps se terminait par une queue de poisson. Cet être s'avança entre les mains de l'Emir des Croyants et dit : "ô Prince des Croyants, sache que je m'appelle Saâd, je suis un enfant d'entre les enfants de la mer. Nous sommes en effet des peuples nombreux à habiter les profondeurs maritimes, et nous respirons et vivons dans l'eau comme vous autres sur la terre, et les oiseaux dans l'air. Mon peuple serait heureux que tu acceptes notre invitation au sein de notre royaume sous-marin".

Le Khalifat Haroune Al-Rachid répondit :

"Je suis heureux et accepte une telle invitation, je serais demain soir, à la même heure, ici avec mon ami Giafar Al Barmaki et nous t'attendrons".

L'esprit des eaux répondit :

"J'écoute et j'obéis".

Le lendemain soir, L'Emir des Croyants et son ami Giafar retrouvèrent Saâd sur les berges du fleuve de la Djela.

Giafar dit :

"Nous avons été créés sur la terre et la terre est notre demeure, si nous venions à entrer avec toi dans le fleuve, l'eau pénétrerait dans notre intérieur et nous étoufferait, et nous mourrions".

Le Maritime répondit :

"Soyez sans crainte à ce sujet car je vous apporte des colliers, et l'eau n'aura plus aucun pouvoir nuisible sur vous, si vous ne restez pas plus d'un jour sous l'eau".

À ces paroles, le Khalifat Haroune Al-Rachid dit au Maritime :

"Dans ce cas, il n'y a pas d'inconvénient à ce que nous plongeons avec toi".

L'Emir des Croyants se dévêtit et creusa dans le sable un trou où il enfouit ses habits. Giafar fit de même, et dit :

"Nous voici prêts, ô Maritime notre frère".

Saâd les prit par le bras et plongea dans les eaux du fleuve. Ils furent transportés par un violent courant dans les profondeurs marines de l'Océan Indien et cela en moins d'une heure.

Ils étaient les hôtes de la mer, et à leurs pieds s'étendaient des régions sous-marines que nul oeil terrien n'avait violées depuis la création. La lumière délicate se répandait autour des êtres et des choses, dans les transparences infinies et la splendeur des eaux. Ils voyaient des forêts de corail rouge, des forêts de corail blanc, des forêts de corail rose et des grottes de diamant dont les colonnes étaient de rubis, de chrysolite, de perles, de saphir, d'or et de topaze.

Bientôt ils arrivèrent en une ville magnifique. Saâd leur fit parcourir rapidement les divers quartiers où des spectacles se succédaient devant leurs yeux. Après une heure de nage, ils atteignirent le centre de la ville où brillait un fabuleux palais. Il était entièrement pavé de marbre de très grande valeur et de toutes les couleurs. Toutes les salles étaient incrustées de perles et de pierreries; des tapis de soie d'Inde recouvraient les parquets, et des étoffes multicolores étaient tendues aux murs.

L'Emir des Croyants fut reçu par le roi dans la salle des hôtes. Ils parlèrent chacun à leur tour de leur royaume, de ses beautés et de leurs ennemis. On vivait heureux auprès du roi des mers, car il aimait les pauvres et les petits ainsi que la société des savants, des sages et des poètes. Par de nombreux récits, Haroune Al-Rachid apprit que certains Saals étaient malveillants à l'égard des hommes – car c'est ainsi que se nommaient ces esprits des eaux – qu'ils employaient la magie, une magie noire et puissante qui contrôlait les eaux. Leur palais était magique et la mort surprenait souvent les curieux.

Ils parlèrent ainsi un jour entier. Il fallut alors quitter ce lieu enchanteur. Le Khalife Haroune Al-Rachid et son ami Giafar furent reconduits à Bagdad, par Saâd, en moins de temps qu'il n'en faut pour baisser la paupière.

XVI) LES REVES

NOTE A L'ATTENTION DU MAITRE

Les rêves des personnages sont des messages magiques créés par Perle de Nuit (voir sortilège "SONGE" p-f8-156 DS 20).

Perle de Nuit est un médecin. Elle connaît aussi un peu la magie des enchanteurs. Elle est prisonnière dans le palais sous-marin des Saals en tant que bouri fort appréciée.

Les rêves débiteront une semaine après l'aube de l'aventure. C'est grâce à des prières que Perle de Nuit réussit à atteindre des personnes qu'elle ne connaît pas (Allah est grand!). Les rêves sont destinés à chaque type de personnage. Si un personnage ne correspond pas aux exemples, son rêve sera le dernier cité.

1) LE GUERRIER

Le rêveur a chaud, il transpire, il est malade, il a mal. Maudite soit cette douleur qui le relance trop souvent.

Il ouvre les yeux. Près de lui se tient une femme d'une très grande beauté. Sous son voile qui s'est écarté l'ombre d'un instant, sont apparus des yeux noirs bordés de longs cils ; et quelles paupières ! Elles étaient fines d'extrémités.

Il est encore étourdi, il ne peut bouger, les bras et les jambes ballants. La jeune femme le panse, chacun de ses gestes est doux, elle l'effleure à peine et pourtant il se sent mieux.

Puis elle lui dit avec douceur : "Merci de nous avoir délivrées".

Un grand rire sardonique et tonitruant déchire ce rêve, un froid glacial l'envahit. Il se réveille.

2) LE SOUFI

Un grand palais majestueux, composé d'une multitude de colonnes, se dresse fièrement devant le rêveur. Le palais s'estompe, devient flou, trois colonnes apparaissent, elle semblent puissantes et pourtant si fragiles.

3) LE MAGE

Il fait froid, l'air est chargé d'humidité. Une prêtresse clame une litanie, dans une grotte. Près d'elle, plusieurs personnes sont agenouillées, le rêveur les distingue mal.

Un homme à tête de crocodile sort de l'eau. Un grand silence pèse sur la grotte.

Ce calme est rompu par des cris qui se rapprochent. Deux hommes traînent une femme d'une grande beauté qui hurle de terreur. Elle se débat mais les liens ont raison de ses forces.

La prêtresse prononce quelques mots, approche un encensoir de la prisonnière, celle-ci s'endort. Elle pose ensuite l'encensoir pour prendre un collier qu'elle met au cou de la femme endormie, puis s'écarte.

L'homme à tête de crocodile se saisit de la jeune fille endormie, la prend dans ses bras, puis s'enfonce dans l'eau avec elle.

4) LE MARIN

Le soleil se lève sur l'océan. Une escadre de superbes navires blancs trace une ligne blanche d'écume. Bien vite tout se brouille, la mer bouillonne. De partout surgissent des êtres mi-homme mi-poisson. La bataille fait rage, le rêveur se bat comme un fou, il choit. Un de ces êtres prend un trident et le vise. Il se réveille en hurlant.

5) REVE DESTINE A CEUX QUI N'ONT PAS ENCORE REVE

Des essences rares effleurent les narines du rêveur. La température est douce. Il a un peu chaud.

Il ouvre les yeux, la pièce est baignée d'une lumière diffuse aussi délicate que les parfums. De nombreux coussins sont disposés sur le sol. Des jeunes filles se baignent nues dans une piscine circulaire. Près de lui une femme brille comme une houria du paradis. A côté d'elle, les autres semblent n'être que des astres destinés à lui faire cortège, comme les étoiles entourant la lune.

Elle est parfumée à l'ambre, au musc et à la rose. Sa chevelure brille sous la soie qui la recouvre. Elle porte une robe violette brodée d'or et d'argent.

XVII) AMIN EL KHEBUL

SON ENFANCE

Amin El Khebul est né dans un village proche de Ta'izz, non loin d'Aden. Il est le fils de Othman El Malik, un grand marchand d'esclaves, plus spécialement de jolies esclaves destinées à de riches marchands ou sultans.

Toute son enfance, il a été entouré de superbes filles. Il a vécu dans le luxe durant ses dix premières années. Mais le destin est insondable. Khadja, une houri de luxe, fut achetée par Fares El Chadid. Trois jours plus tard, elle assassina son maître au nom d'une secte extrémiste sunnite.

Les représailles furent terribles et la famille d'Othman El Malik en souffrit beaucoup. Une bande de pillards, payés par la femme de Fares El Chadid déferla sur la maison de la famille, ils brûlèrent tout sur leur passage. Othman El Malik fut tué, et ses richesses s'envolèrent en fumée.

AMIN EL KHEBUL, MARCHAND

Amin El Khebul se mit au travail, et décida de devenir un marchand fortuné, d'avoir plus de richesses que quiconque. Grâce à un coffret rempli de bijoux, trouvé dans les décombres de la maison, il fit ses débuts dans le monde marchand. Petit à petit, il s'enrichit, traversa les déserts de Nishapur à Gabes et de Samakhars à Assouan. Il se fit un nom et s'installa alors à Aden.

AMIN EL KHEBUL, JOAILLIER D'ADEN

A l'âge de trente ans, Amin El Khebul s'installa à Aden. Il ne pensait qu'à spéculer sur des joyaux. Il préférait la compagnie des bijoux à celle des femmes. Il devint un joaillier fort respectable, mais insatisfait. Aussi, un soir, le Malin lui tendit la main.

AMIN EL KHEBUL, PRETRE DU CULTE KANAAL

Dans la nuit du vingt-quatre chaou-onal, il rêva de perles, d'une quantité fabuleuse de perles. Ce rêve l'accompagna chaque soir quand il sombrait dans ses rêves de richesse et cela pendant plus d'un mois.

Le vingt-quatre dou-l-qu'da, il rêva de souterrains sous les fondations de sa propre maison. Le lendemain, il ferma boutique, fit des recherches dans sa bijouterie et trouva ce qu'il cherchait : une trappe dans le sol du bureau. La nuit venue, il descendit dans les sous-sols et eut son premier contact avec les Saals. Ils lui proposèrent un marché : la fortune et la gloire en échange de jeunes filles, de nombreuses jeunes filles. Il s'empressa d'accepter le contrat et eut en prime une place au chaud en Gehannan (enfer où résident les créatures rebelles).

SES PRINCIPES DE VIE

DEVENIR LE PLUS RICHE MARCHAND.

VOUER SON AMOUR AUX GEMMES ET A L'ARGENT.

ETRE UN BON MUSULMAN TANT QUE CELA NE LE GENE PAS DANS SES AFFAIRES.

DEVENIR ASSEZ RICHE POUR RASER LA VILLE OU RESIDAIT FARES EL CHADID.

NE PAS SUPPORTER QUE QUELQU'UN LUI TIENNE TETE.

SON OBJET MAGIQUE

Amin possède un objet magique, très puissant, qui endort.

BAGUE D'AMIN EL KHEBUL :

Chances de réussite : 20.

Temps de lancement : 10 secondes.

Durée : 20 minutes.

Etendue : 10 mètres de diamètre.

Nombre de créatures : 70 points de gabarit.

Potentiel magique : 50 points.

Coût par utilisation : 15 points de potentiel magique.

L'objet récupère un point de potentiel magique chaque jour pendant lequel il n'est pas utilisé.

Un nuage prend naissance au niveau du sol. Des effluves de cannabis s'élèvent et endorment les créatures affectées, si elles ne réussissent pas à résister au sortilège (le type de résistance est le Facteur Mental). Leur sommeil est profond et aucun bruit ne peut les en tirer. Par contre le moindre contact physique les réveille immédiatement. Amin El Khebul choisit les créatures qu'il désire endormir.

LA BIJOUTERIE ET LA MAISON D'AMIN EL KHEBUL

Les informations données aux personnages les obligeront à s'intéresser de près à Amin El Khebul et à sa bijouterie. Les renseignements concernant le joaillier se trouvent sur sa fiche; il est conseillé de la lire plusieurs fois car c'est l'acteur principal de l'histoire (même si les personnages peuvent ne jamais le rencontrer).

1) LE REZ-DE-CHAUSSEE

1) LE SYSTEME DE GARDE

La bijouterie d'Amin El Khebul contient des bijoux de grande valeur, particulièrement des perles. Aussi le système de garde est-il très important, de jour comme de nuit.

DE JOUR :

Sous le porche d'entrée se trouve un garde noir (garde type 1). Dans le magasin se tient un second garde noir; un dernier se trouve dans l'entrepôt, près de l'atelier.

DE NUIT :

De nuit, trois gardes (type 1) circulent dans la boutique. Ils surveillent le magasin, l'entrepôt et l'atelier. Ils n'ont pas le droit de pénétrer dans les autres pièces, sauf en cas de bruit suspect, qui laisserait supposer que quelqu'un s'y trouve sans y être autorisé.

DE JOUR ET DE NUIT :

A ces gardes s'ajoute une patrouille de trois hommes qui tourne autour de la bijouterie et des maisons avoisinantes. Ces gardes sont relevés toutes les huit heures (minuit, 8 heures, 16 heures). Ils sont de type 2.

2) LE MAGASIN (salle 1)

Lameublement du magasin se compose de deux étalages, de trois étagères, et d'un comptoir.

LES ETALAGES :

Deux étalages présentent aux passants quelques bijoux fabriqués par Amin El Khebul (*d'une valeur de 400 dinars pour l'ensemble*).

LES ETAGERES :

Trois étagères présentent à l'acheteur les plus beaux bijoux du magasin. Ils sont en grande majorité composés de perles, la spécialité d'Amin El Khebul. *Sur chaque étagère se trouvent des bijoux d'une valeur de 100 dinars environ.*

LE COMPTOIR :

Le comptoir est assez long pour permettre à deux vendeurs et à Amin El Khebul de présenter les bijoux. Il est en bois africain, recouvert de tissu damassé noir, de très grande valeur.

Si l'on se trouve du côté vendeur, on peut voir plusieurs cases où sont rangés :

- des instruments (loupes, balances, etc...)
- des bijoux (peu)
- des papiers (comptes de la semaine)
- la caisse (contenant entre 2000 et 4000 dinars)

Dans une cache, au fond du comptoir, se trouve un chat momifié. Il date des années sombres du culte de Kanaal.



3) L'ENTREPOT (salle 2)

L'entrepôt n'est pas très important. La pièce contient beaucoup de meubles, et il est relativement peu aisé de s'y déplacer.

Au nord, un simple rideau masque une porte (elle donne sur le magasin).

A l'est apparaissent à gauche une porte de bois (placard) et à droite une tenture (atelier).

L'entrepôt est rempli de toutes sortes de bijoux. On peut y découvrir de plus une grande quantité de perles. *Le tout peut être estimé à 5000 dinars.*

LE PLACARD :

Le placard est fermé à clef (*Complexité de la serrure : 5, les chances de réussite sont donc diminuées de 5 et le temps nécessaire est de 15-Mr minutes*). Sur une étagère sont disposés de magnifiques bijoux (les plus beaux de tous, évalués à 5000 dinars).

4) L'ATELIER (salle 3)

Sur la table de travail traînent des perles, de l'or et quelques pierres précieuses. Il y a plusieurs tiroirs (*ils ne possèdent pas de serrure et contiennent de multiples instruments : loupes, pinces, papier abrasif, ... permettant de travailler des pierres, des perles et des métaux, ainsi qu'une balance*).

5) LE BUREAU D'AMIN EL KHEBUL (salle 4)

L'ESCALIER :

un escalier, assez raide, permet d'accéder au premier étage.

LE BUREAU :

Le bureau est une pièce carrée de petite taille. Le sol est recouvert d'un magnifique tapis de grande valeur.

La porte d'entrée, au nord, est toujours fermée, même quand Amin El Khebul s'y trouve. Le niveau de complexité de la serrure est de 5 (même règle que précédemment).

A l'ouest se trouve un secrétaire avec deux tiroirs (*piégés, ils renferment les comptes d'Amin El Khebul. En lisant ceux-ci, un personnage possédant des connaissances en CALCUL (jet de compétence à +3) découvrira qu'Amin El Khebul ne semble pas payer en dinars ses arrivages de perles. Par contre, il est question de transactions sur des femmes*).

Sous le bureau, sous le tapis, existe un passage secret. Une dalle, dans le coin sud-ouest, est amovible et permet de descendre dans les sous-sols de la maison.

LE PIEGE DES TIROIRS :

Le piège est composé de deux mécanismes qui se déclenchent simultanément.

Pour LEGENDES, son degré de dissimulation est 3, son degré de complexité est 4.

Pour PREMIERES LEGENDES, aucun malus/bonus.

C'est un piège puissant. Aussi, il n'y a que 15 chances sur 20 pour qu'il se déclenche quand on force un des tiroirs.

Quand on essaye de forcer un tiroir, de l'acide très concentré (don d'Eblis) est projeté. Il y a une chance sur deux pour que celui qui crochète la serrure le reçoive sur le visage, perdant ainsi un oeil, irrémédiablement (sauf s'il a pris des mesures pour se protéger. Il est nécessaire de rappeler qu'il faut voir pour crocheter). Ce jet occasionne la perte de 10 points de souffle. Pendant ce temps, un second acide se déverse dans le tiroir, détruisant en quelques secondes les papiers compromettants.

6) LES APPARTEMENTS DU PREMIER ETAGE

Les appartements permettront simplement de savoir qu'Amin El Khebul est riche. Ils se composent d'une entrée, d'une cuisine, d'une chambre à coucher et d'un salon. Toutes les pièces sont meublées avec raffinement. On y trouve des tentures venant de divers pays, de nombreuses épices et des parfums délicats.

II) LES SOUS-SOLS DE LA MAISON D'AMIN EL KHEBUL

Les sous-sols sont imprégnés par l'atmosphère développée par le culte de Kanaal. L'air, pourtant frais, est étouffant pour les personnages. Le Maître de jeu doit créer une ambiance angoissante. Les personnages et les joueurs doivent être tendus. Pour cela, faites quelques jets de dés derrière votre paravent de jeu tout en regardant fixement un joueur... Succès garanti ! Pour simuler la tension des personnages, un jet de santé mentale (psychique pour PREMIERES LEGENDES) sera requis toutes les dix minutes (en temps réel). Un échec entraîne un état 25 (pour PREMIERES LEGENDES, toutes les compétences à -2). Cet effet pourra disparaître en cas de combat si le personnage agressé réussit un nouveau jet de dé.

Amin El Khebul et son esclave Alim El Mamelouk ne se trouvent dans les souterrains qu'un jour sur deux, entre 20 heures et minuit. Il existe cependant une exception décrite page 14, tous les 28 jours, pendant la nouvelle lune (le 19 aouana par exemple). Si les personnages rencontrent ces deux personnages reportez-vous à la page 26.

1) PIECE 1 (sous le bureau) (salle 1)

Une échelle permet de passer de cette pièce au bureau. Cette pièce fait 2 m de haut, 3 m de large et 3 m de long. Le sol est recouvert d'un tapis. Un secrétaire est le seul mobilier. Il comporte deux tiroirs. Dessus sont disposés des papiers. Les tiroirs sont piégés (même piège que précédemment). Le premier contient un livre (de magie), le second les dates des transactions passées et futures.

LES PAPIERS :

Leur teneur est rédigée sous forme de cryptogramme grâce au sort "MESSAGE INDECHIFFRABLE". Ce sont des notes sur le livre de magie. S'il est déchiffré, les papiers permettront une meilleure compréhension du livre (bonus de 3).

LE LIVRE DE MAGIE :

Ce livre parle de la "Voie du sommeil". Il est protégé par le sortilège "MESSAGE INDECHIFFRABLE" (NIS : 18). La résistance cryptographique de ce livre est de 7. Le magicien qui le lit a donc "pouvoir magique-7" chances de réussir (sur 20) à le comprendre :

Ce livre explique les sorts :

- Endormir (page 158)
- Résister au sommeil (page 158)

2) L'ESCALIER

C'est un escalier, long de deux mètres, fortement incliné (45 degrés). Sa hauteur est donc de deux mètres.

3) LE COULOIR

Le couloir, long de 4m, large de 1 et haut de 2, a été taillé par la main de l'homme. S'y déplacer est aisé, à condition de ne pas être chargé. Sinon cela crée quelques difficultés (et souvent du bruit !).

4) LE SECOND COULOIR

Après avoir parcouru quatre mètres dans un couloir bien taillé, les personnages arrivent dans un second couloir perpendiculaire au premier. Ce boyau, en partie naturel, a été élargi en certains endroits pour permettre un passage plus facile. Malgré ces aménagements, il est difficile de s'y déplacer. Si un personnage tient un objet (s'il a une main prise), il devra réussir un jet d'équilibre à +3, ou choir. Cette chute n'entraînera aucun dégât corporel mais pourra être la cause de bris ou de bruits.

LE PASSAGE VERS L'EST :

Après une marche de 20 mètres, les personnages découvrent un renforcement, au sud. Il est rempli de pierres (non précieuses pour une fois). Si un personnage s'y intéresse et les examine, il peut faire un des jets suivants (sur la compétence la plus élevée, bonus compris) :

- Science de la terre à +9
- Architecture à +9
- Architecture militaire

En cas de réussite, il détermine que ces pierres ont été rapportées. Elles ne correspondent pas au terrain (ces pierres sont un leurre pour les observateurs, quand Amin El Khebul franchit les portes de la ville). Il peut alors tenter un examen plus approfondi. La réussite de Science de la terre à -3 permettra de déterminer que les pierres proviennent d'une région montagneuse, comme celle située à l'est d'Aden.

Après un parcours supplémentaire de 30 mètres, les personnages arrivent devant une tenture. De la lumière filtre à travers les interstices. Derrière la tenture se trouvent les appartements secrets d'Amin El Khebul.

LE PASSAGE VERS L'OUEST :

Dès le départ, la progression est difficile, d'autant plus que le sol devient de plus en plus humide et glissant (à l'approche de la caverne). Si un personnage tient un objet (s'il a une main prise), il devra réussir un jet d'équilibre à +3, ou choir. La longueur du parcours est de 70 mètres.

5) LES APPARTEMENTS SECRETS D'AMIN EL KHEBUL (salle 2)

Les appartements secrets se composent de deux pièces : un salon-bibliothèque et une salle de magie. L'éclairage est assuré par des lumières placées au plafond. Ces lumières sont produites par des pierres contenues dans des bols en plomb. Ces dernières sont, en effet, radioactives et le plomb protège de leur rayonnement. Toutes les heures, celui qui subit directement leur rayonnement perd irrémédiablement un point de fatigue.

LE SALON :

Le salon est une pièce de 5m de long, de 4m de large et de 2,5m de haut. Au nord-ouest se trouve un lit et au sud une bibliothèque. La porte d'entrée est fermée par une tenture. Au nord, la bibliothèque continue. La face est recouverte de tentures diverses de très bonne qualité (en son centre, une ouverture permet d'entrer dans la salle de magie; cette ouverture est invisible tant que l'on n'a pas soulevé les tentures).

La bibliothèque :

Elle comporte de nombreux livres. Ils traitent de différents sujets. Si un personnage les prend au hasard, consultez la table suivante. La difficulté des ouvrages varie entre 1 et 6. Pour plus de renseignements, reportez-vous aux annexes.

LE THEME :

- | | |
|--------|--|
| 1 et 2 | Les animaux aquatiques |
| 3 | Les religions |
| 4 et 5 | Les sectes |
| 6 | Les philosophies |
| 7 | Les créatures monstrueuses (surtout marines) |
| 8 | Les plantes |
| 9 | La science de la terre |
| 10 | Le Koran |
| 11 | L'astronomie |
| 12 | Les Saals |

LA LANGUE D'ECRITURE :

- | | |
|--------|-----------|
| 1 et 2 | L'arabe |
| 3 | L'indien |
| 4 | Le copte |
| 5 | Le syrien |
| 6 | L'hébreux |

Légendes des Saals :

La lecture des légendes des Saals permet de découvrir un passage souligné et annoté de la main d'Amin El Khebul. Ce paragraphe parle d'un palais sous-marin dont la faiblesse réside en ses trois colonnes.

Fouille de la bibliothèque :

Une fouille de la bibliothèque amène à découvrir des manuscrits révélant les suppositions d'Amin El Khebul concernant l'emplacement du palais des Saals. Ces notes font référence à plusieurs livres. Si le marin lit ou fait lire ces livres, il peut déterminer avec une relative précision, le lieu présumé (lieu qui sera exact).

LA SALLE DE MAGIE :

C'est une pièce circulaire. Il n'existe qu'une seule entrée, à l'ouest. Elle est remplie d'alambics, de fioles, de balances, de récipients divers, etc...

Cette salle est particulièrement dangereuse car très bien gardée. A l'entrée, il existe un enchantement qui protège la pièce de toute intrusion. Ainsi, si quelqu'un (un animal aussi) franchit la porte sans prononcer un mot secret, il est attiré par le pentacle au centre de la pièce. Cette attirance correspond à un charme, le personnage doit tenter un jet de volonté :

Si la marge de réussite est supérieure à 9, il est libéré (5 pour PREMIERES LEGENDES).

Si elle est inférieure à 9 (mais positive), il reste sur place et perd 3 points de souffle (1 point de fatigue pour PREMIERES LEGENDES), perte due à sa lutte contre le charme.

S'il échoue, il se dirige vers le pentacle (il fera tout pour réussir à entrer dans le pentacle).

Quand il se trouve dans le pentacle, une épaisse fumée envahit la pièce, empêchant ses compagnons de l'apercevoir. Alors apparaît devant lui un monstre hideux et magnifique, un envoyé d'Eblis.

Détail technique de la salle de magie :

Le charme est le résultat d'une magie Rémanente (voir le SORTILEGE N° 75). Donc, si le sort "REVELER LES ECRITURES" est jeté sur le pas de la porte, le mot secret qui permet d'entrer, apparaîtra.

Description

(Légendes et Premières Légendes) :

Cet être est un proche parent de l'efrite. Il mesure 4m de haut. Sa forme est humanoïde, bien qu'il possède deux grandes ailes dans le dos. Sa peau de couleur marron, tire sur le rouge. Elle est fort résistante. C'est un être d'une grande intelligence. Il est très puissant et peut broyer un être humain s'il le tient entre ses deux mains. Il utilise, de plus, la magie et a reçu d'Eblis le pouvoir d'établir des Pactes.

Le Pacte est un engagement à servir Eblis. Cela s'apparente à un "Geis", bien que plus puissant. Si un être accepte de signer de son sang, il doit servir le Malin. S'il faillit à cette tâche, il perd 80 points de souffle, mais le pacte ne sera pas pour autant détruit. On peut tenter un exorcisme (sort EXORCISME page 162). En cas de succès, Abdeblis apparaît et il faut encore le vaincre pour être libéré définitivement. Les avantages du pacte ne sont effectifs qu'après un mois. Ils sont décrits en fin de scénario dans les annexes.

ABDEBLIS (l'esclave d'Eblis)

LEGENDES :

Type de créature : Monstre

Morphologie : Humanoïde

Gabarit : 17

Taille : 4 mètres

Poids : 250 kg

Fatigue : 40, 30, 10, 5

Souffle : 40, 50, 60, 70

Armes : Griffes et dents

Base : 3 secondes

Vitesse : 16m/s, en vol 25m/s

Surprise : Surgissant du monde invisible (17)

Mode d'attaque : Attaque naturelle (18)

Défense : FC (4), ES (6), RS (5), RP (5)

Protection : Uniforme (4), sauf les yeux (0)

Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 1 2 3 4 5 7 9 12 15 18 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40

1 3 5 8 11 14 17 20 22 24 26 28 30 32 35 37 40 42 45 47 50

Dents, Griffes

PREMIERES LEGENDES

Physique	15	Fatigue	40
Psychique	10	Taille :	4 mètres
Aura	-8	Poids :	250 kg

Sens (15), Surprendre (venant du monde invisible) (17)

Dents (13), Griffes (16)

Attaques par base : 1, Dommages : 2 Mr

Esquive (15) Protection : 4

Résistance aux sortilèges : 5

Blessures : sonné (16), évanoui (24), coma (32), mort (40)

Déplacement : A terre, 48 m/base

En vol : 75 m/base





SORTILEGES :

SOUFFLE DES EFRITS : MS (20), FAT (5), C (2s), NDS (1j), NPS (300Km), NIS (20), NES (10Km)

MESSAGE DU VENT : MS (20), FAT (5), C (5s), NDS (20mn), NPS (500Km), NIS (20), NES (1 créature)

CONTROLLER LA TEMPERATURE : MS (20), FAT (5), C (4s), NDS (2h), NPS (5Km), NIS (20), NES (5Km)

MIRAGE : MS (20), FAT (5), C (12), NDS (1h), NPS (30Km), NIS (20), NES (2Km)

VOYAGER SUR LE SOUFFLE D'EBLIS : MS (20), FAT (5), C (7s), NDS (24h), NPS (3Km), NIS (20), NES (300Km)

VISION COURBE : MS (20), FAT (5), C (15s), NDS (10mn), NPS (0), NIS (20), NES (20m)

OBSCURCISSEMENT : MS (20), FAT (5), C (13s), NDS (24h), NPS (100), NIS (20), NES (500)

INVISIBILITE : MS (20), FAT (5), C (15s), NDS (3h), NPS (0m), NIS (20), NES (50m)

SONGE : MS (17), FAT (10), C (30s), NDS (10s), NPS (100Km), NIS (17), NES (1 créature)

ENDORMIR : MS (14), FAT (15), C (5s), NDS (40mn), NPS (100), NIS (17), NES (300m)

EGAREMENT : MS (12), FAT (12), C (10s), NDS (7j), NPS (1Km), NIS (12), NES (10Km)

PASSAGE DANS L'INVISIBLE : MS (20), FAT (30), C (2s), NDS (19), NPS (0), NIS (20), NES (20m)

TRANSFORMER UN HUMAIN EN ANIMAL : MS (16), FAT (40), C (10s), NDS (10j (15mn)), NPS (70m), NIS (20), NES (0)

PRENDRE L'APPARENCE D'UN ANIMAL : MS (19), FAT (30), C (10s), NDS (10j), NPS (20m), NIS (20), NES (0)

SE TRANSFORMER EN ANIMAL : MS (19), FAT (40), C (3s), NDS (20h), NPS (0), NIS (20), NES (0)

CLAIRVOYANCE : MS (17), FAT (20), C (20s), NDS (4s), NPS (300Km), NIS (17), NES (5m)

6) LA GROTTES (salle 3)

La grotte est quasiment circulaire. Son diamètre est de 16 mètres environ. Sa hauteur est de 6m au centre, et de 1m50 sur les cotés.

Au milieu de la grotte se dresse un vieil autel. Derrière lui s'étend un lac.

L'AUTEL :

C'est un vieil autel de pierre. Le temps l'a érodé mais il tient encore debout.

Si on l'examine attentivement, la réussite d'un jet "Déteçter les pièges" (ici considéré comme déteçter les mécanismes) permet de découvrir un mécanisme.

Si la marge de réussite est au moins de cinq, on découvre, de plus, que le mécanisme a servi récemment.

Si la marge est au moins de neuf, on décèle un second mécanisme qui semble ne pas avoir été utilisé depuis très, très longtemps.

Le premier mécanisme permet d'ouvrir un coffre incrusté dans l'autel. Il renferme six colliers. Sur chacun d'eux une perle pend.

Ces colliers, une fois immergés, créent une bulle d'air d'un mètre de rayon dont l'autonomie est de 10 heures, quel que soit le nombre de personnes qui respirent. Leur fonctionnement cesse d'un coup. Ils permettent aux Saals de transporter leurs victimes sans les noyer.

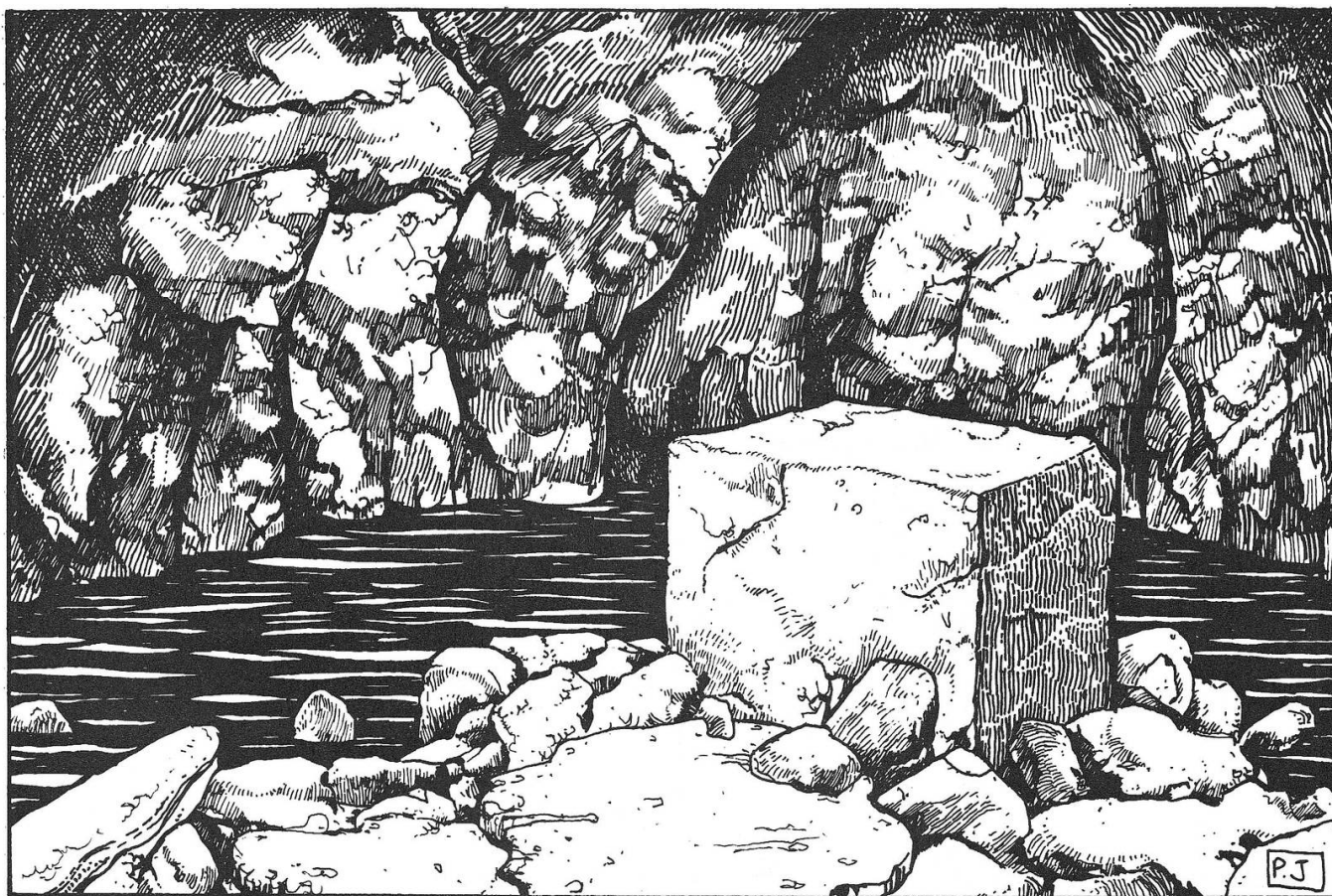
Le second mécanisme permet d'ouvrir, à la base de l'autel, un tiroir renfermant un livre de magie. Ce livre traite des Saals, des hommes crocodiles (qui ne sont que des Saals, comme le livre l'explique), et de la façon de les conjurer. Ce livre est écrit en Copte, un jet "Lire et Ecrire le Copte" est nécessaire à sa compréhension, sa résistance est de 13. Il décrit les sorts suivants qui ne s'appliquent qu'aux Saals.

Communiquer avec les Saals (page 161)

Questionner les Saals (page 161)

Conjurer les Saals (page 161)

Utiliser les Saals (page 161)



Le lecteur doit faire un jet de santé mentale (psychique pour PREMIERES LEGENDES) après avoir parcouru entièrement le livre, pour connaître les marques laissées par ce dernier dans son esprit. Cela dépend de la marge d'échec (en cas de réussite, il reste seulement un léger malaise lié à la mer).

9 et plus **Peur de la mer, des lacs.** Le personnage désire laisser au moins cinquante kilomètres entre lui et l'eau.

5 à 9 **Peur de la mer.** Il ne s'approche pas de la mer à moins de cinquante kilomètres.

1 à 5 **Il a peur quand il est près de la mer.** Souffle permanent de 8, fatigue maximale de 80 (Pour PREMIERES LEGENDES fatigue à -5).

Si les personnages éclairent les murs, ils découvriront des dessins et signes, en bas-reliefs.

Les dessins représentent : des danses, la construction d'édifices grandioses à base de colonnes, la faune et la flore aquatiques, des accouplements avec des femmes, des harems, des festins d'humaines. Sur chaque gravure, des hommes à tête de crocodile sont représentés.

Les signes : si le sort "Déchiffrer les messages" est lancé sur les signes, le mage détermine que les caractères sont des idéogrammes et non un alphabet. Une marge de réussite supérieure à 3 permet de décoder la litanie suivante :

Par Kanaal, Dieu des créatures marines,
Que notre destin soit !

LE LAC :

La seconde moitié de la pièce est occupée par le lac, d'une profondeur de six mètres. Il existe au fond un couloir immergé.

7) LE COULOIR IMMERGE

Ce couloir n'est absolument pas éclairé. Pour s'y déplacer, il est nécessaire de posséder une source lumineuse (imaginez-vous traversant une grotte les yeux fermés). Il est possible, pour s'éclairer, de prendre les pierres lumineuses des appartements secrets du joaillier (malgré leur effet néfaste en cas de port prolongé) ou de plonger avec une torche (si l'on possède les colliers créant une bulle d'air). Le couloir mesure 100m de longueur. La durée nécessaire pour le traverser en nageant normalement, est de 5mn, le déplacement n'étant pas aisé. La fatigue occasionnée est de trois points (1 pour PREMIERES LEGENDES).

8) LE PREMIER SIPHON (salle 4)

Le premier siphon est un piège très dangereux (et souvent mortel), car il contient un gaz qui tétanise celui qui l'inbale. Il suffit d'une seule inbalaation pour se retrouver raide comme un minaret, la respiration bloquée. La virulence du gaz est de 20. La mort suit dans les six minutes si les premiers soins (respiration artificielle) ne sont pas appliqués. Le paralysé retrouve alors ses esprits 20-Mr heures plus tard.

Le personnage peut ne pas respirer le gaz (la respiration est un réflexe, il décide de la bloquer).

9) LE SECOND COULOIR IMMERGE

Identique au premier.

10) LE SECOND SIPHON (salle 5)

Le second siphon n'est pas un piège. Par contre il est barré par une énorme porte métallique pesant plusieurs tonnes. Pour l'ouvrir, il suffit de dire :

Par Kanaal, Dieu des créatures marines,
Que notre destin soit !

Ce pouvoir correspond à un "Mot de Commandement", mais ici le mot a été remplacé par une litanie. Cette dernière a été écrite en lettres de feu par un sabre de l'écriture puis dissimulée par le sort "Ecriture Cachée". Elle apparaît le temps que le sort "Ouverture" fasse son effet, soit quatre minutes.

11) LE TROISIEME COULOIR IMMERGE

Le troisième couloir, d'une longueur de vingt mètres (une minute de nage), se termine par une tenture d'algues. Derrière ces plantes, se trouve la baie d'Aden.

IV) RENCONTRE AVEC AMIN EL KHEBUL ET ALIM EL MAMELOUK DANS LES SOUTERRAINS

Parfois, il arrive que le destin soit bien étrange. Ainsi, durant l'exploration des souterrains de la bijouterie, nos personnages auront peut-être la joie de rencontrer Amin El Khebul et son esclave Alim El Mamelouk. La rencontre sera fort brève car Amin possède un objet magique très puissant qui plonge ceux qu'il désigne dans un profond sommeil.

BAGUE D'AMIN EL KHEBUL :

Chances de réussite : 20.

Temps de lancement : 10 secondes.

Durée : 20 minutes.

Etendue : 10 mètres de diamètre.

Nombre de créatures : 70 points de gabarit.

(Pour plus de renseignements, se reporter à la description d'Amin El Khebul, page 17).

La situation la plus plausible est que les personnages s'endorment sous le charme des effluves de cannabis. Après les avoir endormis, Amin El Khebul demande à son esclave, Alim El Mamelouk, de leur asséner un coup de matraque provoquant une blessure sérieuse -type III- à la tête. Ensuite, ils emmènent les personnages bâillonnés et ligotés au Kadi. Celui-ci les jette alors en prison, jusqu'au jugement.

Les geôles :

Ce sont de petites pièces. Les murs sont épais, constitués de pierres scellées, sans aucune fenêtre. La seule issue est l'énorme porte cerclée de fer, capable de résister à une charge d'éléphant (paraît-il).

Le manque d'aération crée un air confiné, surchargé par la senteur des épices, l'humidité et l'odeur des prisonniers présents et passés. Sur le sol repose une dizaine de paillasses et cinq seaux d'aisance.

Habituellement, 5 à 10 prisonniers s'entassent en ce lieu.

Le jugement :

Amin El Khebul accuse les personnages de s'être introduits dans la bijouterie pour lui dérober des bijoux. Alim El Mamelouk témoigne en ce sens.

Il est à prévoir que la défense des personnages sera bien faible, aussi seront-ils condamnés. Par son éloquence, son prestige et sa richesse, Amin El Khebul obtient une peine très sévère (il espère ainsi décourager les personnages).

- Une main tranchée.
- Flagellation jusqu'à l'inconscience, en public.

Mais, durant la nuit, un personnage fort étrange vient leur parler à travers la porte de la geôle. Il se présente comme étant El Sâmét (Le Silencieux). *Pour en connaître un peu plus sur ses activités et ses buts, reportez-vous au chapitre consacré à La Guilde des voleurs, page 8.*

Il propose aux personnages de les délivrer. En échange, ces derniers devront ramener la preuve qu'Amin El Khebul est un criminel, ce qui, de surcroît, les innocentera.

Le Maître des Légendes ne doit pas oublier que la guilde des mendiants surveille les personnages; gare à une trahison !

LA TRAVERSEE

I) LE NAVIRE

Maintenant que nos personnages connaissent l'emplacement du Palais, il leur faut un navire pour les y emmener. Voici plusieurs solutions :

- Les joueurs possèdent un bateau. Aucun problème.
- Les joueurs achètent un petit navire côtier. Coût : 6000 dinars.
- Les joueurs demandent à un capitaine de les conduire sur les lieux. Coût : 50 dinars.

- Les joueurs demandent à Abdalhassan El Hakim, le sage, de les y emmener. Aucun problème.

II) LE VOYAGE

C'est au Maître des Légendes de décider s'il fait jouer ou non la traversée (règles en annexe). Cela peut freiner le déroulement de la partie si les personnages ne sont pas des marins, étant donné qu'ils ne feront que subir les caprices de la mer.

LE PALAIS SOUS-MARIN

Cette partie du scénario se déroule sous l'eau. Il est indispensable, pour l'accomplir, que les personnages aient réussi à résoudre le problème d'approvisionnement en air. Il est à noter qu'il est impossible, à quarante mètres ou plus, de respirer grâce à un tuyau reliant le plongeur à la surface, la différence de pression étant trop grande pour les muscles des poumons. La solution la plus plausible est de porter les colliers trouvés dans l'autel des souterrains, sous la joaillerie, bien qu'il soit possible, mais très onéreux, de se procurer de semblables objets auprès du mage Hichame El Bari.

I) LA PLONGEE SUBAQUATIQUE

Quelques rappels physiques.

1) LA LUMIERE

Une partie de la lumière solaire se réfléchit sur l'eau, et l'autre y pénètre plus ou moins profondément.

La quantité de lumière diminue rapidement avec la profondeur. L'intensité lumineuse n'est plus que le quart à cinq mètres, le huitième à quinze mètres, et à quarante mètres le trentième de celle enregistrée en surface. Il y a de plus une déformation du spectre. L'eau absorbe le rouge en premier (vers 10 mètres). Au-delà de trente mètres, seuls le bleu et le vert subsistent. A quarante mètres, une branche de corail apparaît gris sombre.

2) LE SON

L'eau est un bien meilleur conducteur sonore que l'air et les sons se propagent 4,5 fois plus vite dans l'eau que dans l'air. De ce fait, les plongeurs, ou les Saals, peuvent percevoir les sons venant de très loin. C'est la meilleure défense du palais des Saals.

Ces rappels permettent de mieux comprendre les difficultés rencontrées pour trouver le palais. Si les personnages ne disposent pas d'objet permettant une respiration sous-marine, ils ne réussiront pas à descendre à plus d'une dizaine de mètres (ce qui est loin d'être la profondeur du fond marin). S'ils possèdent la compétence "Plonger", la durée maximale de la plongée est PLG/4 et la profondeur maximale 4xPLG, ce qui est insuffisant.

Ils ne peuvent donc découvrir la grotte que s'ils possèdent un éclairage et un dispositif respiratoire (une torche peut brûler dans la bulle d'air créée par les colliers).

3) LE POIDS

Depuis Archimède, nous savons que la notion de poids n'est pas la même sur terre et sous l'eau. Le Maître des Légendes ne doit jamais oublier que :

"Tout corps plongé dans un liquide subit une poussée de bas en haut proportionnelle à la quantité de liquide déplacé". En langage moins scientifique, la plupart des bois, ayant une densité inférieure à 1, flotte alors que le fer (densité 7,9), le plomb (densité 11,3) et l'or (densité 19,5) coulent.

Cette loi naturelle a beaucoup d'influence sur les déplacements des plongeurs :

- Si les personnages veulent descendre au fond de l'eau, il faut qu'ils se lestent.

- Les objets plus légers que l'eau, papier, bois, etc, doivent être lestés.

4) LES DEPLACEMENTS SOUS-MARINS

Légendes :

La vitesse de déplacement dépend du niveau dans la compétence "NAGER".

Nage normale :

	10 secondes	1 minute	10 minutes	1 heure
20	7 mètres	42 mètres	420 mètres	2500 mètres
19	7 "	42 "	420 "	2500 "
18	7 "	40 "	400 "	2400 "
17	7 "	40 "	400 "	2400 "
16	6 "	38 "	380 "	2300 "
15	6 "	38 "	380 "	2300 "
14	6 "	35 "	350 "	2100 "
13	6 "	35 "	350 "	2100 "
12	5 "	33 "	330 "	2000 "
11	5 "	33 "	330 "	2000 "
10	5 "	32 "	320 "	1900 "
9	5 "	30 "	300 "	1800 "
8	4 "	27 "	270 "	1600 "
7	4 "	25 "	250 "	1500 "
6	4 "	23 "	230 "	1400 "
5	4 "	22 "	220 "	1300 "
4	3 "	20 "	200 "	1200 "
1 à 3	3 "	18 "	180 "	1100 "

Souffle : sfl=1pt/mn jusqu'à 10 (10 minutes) puis sfl-p=10.

Fatigue : fat=1pt/mn jusqu'à 10 (10 minutes) puis 1pt/6mn (soit 10 pts/heure).

Nage accélérée :

	1 seconde	1 minute	10 minutes	1 heure
20	1,5 mètre	83 mètres	830 mètres	5000 mètres
19	1,5 "	83 "	830 "	5000 "
18	1,5 "	80 "	800 "	4800 "
17	1,5 "	80 "	800 "	4800 "
16	1,5 "	75 "	750 "	4500 "
15	1,5 "	75 "	750 "	4500 "
14	1"	72 "	720 "	4300 "
13	1"	72 "	720 "	4300 "
12	1"	67 "	670 "	4000 "
11	1"	67 "	670 "	4000 "
10	1"	63 "	630 "	3800 "
9	1"	58 "	580 "	3500 "
8	1"	55 "	550 "	3300 "
7	1"	50 "	500 "	3000 "
6	1"	47 "	470 "	2800 "
5	1"	42 "	420 "	2500 "
1 à 4	1"	38 "	380 "	2300 "

Souffle : sfl=1pt/20s jusqu'à 15 (5 minutes) puis sfl-p=15

Fatigue : fat=1pt/20s jusqu'à 15 (5 minutes) puis 1pt/2mn (soit 30 pts/heure).

PREMIERES LEGENDES :

Nage :

10 secondes	1 minute	10 minutes	1 heure
5 mètres	33 mètres	330 mètres	2000 mètres

Fatigue : 1 point toutes les 10 minutes.

Nage accélérée :

10 secondes	1 minute	10 minutes	1 heure
10 mètres	60 mètres	600 mètres	3600 mètres

Fatigue : 3 points toutes les 10 minutes.

5) LE COMBAT SOUS-MARIN

Légendes :

Pour combattre, il est nécessaire de réussir un jet "Plonger", ou un jet "Nager", si l'on possède un dispositif respiratoire.

Un personnage en plongée se bat en état 25 s'il a une arme courte ou d'estoc (moins de 50 cm) et en état 50 pour toute autre arme. Les actes de combat possibles sont : l'attaque normale (AN), l'attaque rapide (AR), l'empoignade, la feinte de corps (en aucun cas l'esquive), la parade normale (PN), la parade réflexe (PR). L'essoufflement est de 1 toutes les 3 secondes entamées (colonne ff=FF+3).

Premières Légendes :

Pour combattre sous l'eau, il faut réussir un jet "Nager" à -3. En cas d'échec, l'action tentée sera automatiquement un échec. Seules les armes d'estoc peuvent servir normalement (Taille (-9), Contondant(-6)). La fatigue occasionnée est de 1 point toutes les bases.

L'arbalète sous-marine

Les Saals utilisent une version sous-marine de l'arbalète. Au temps des Mille et Une Nuits, les Arabes n'utilisent que très rarement l'arbalète. Les personnages ne connaîtront pas cette arme et ne pourront s'en servir, ou très difficilement. Voici les caractéristiques de l'arme :

LEGENDES

Poids : 4 Kg (Négligeable sous l'eau)
Longueur : 0,7m
Facteur force : 4
Temps pour préparer : 1 Base
Temps pour la charger : 3 Bases
Portée Courte : 2-25
Efficace : 26-50
Longue : 51-75
Maximum : 76-100
Extrême : 101-125

Dommages (estoc)

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
1 2 3 5 7 8 10 12 13 15 16 18 20 21 23 25 26 28 30 31 33

PREMIERES LEGENDES

Attaque / Parade (+2 / -), F(2), C(3)
t (4 bases), bp (25), p (100)

6) SURPRENDRE SOUS L'EAU

La nage sous-marine ne produit aucun son. Par contre elle crée des remous. Pour surprendre un Sahal en nageant, il faut réussir un jet "Nager" avec un malus de 4.

7) EFFETS DES SORTS EN MILIEU MARIN

Les sorts sont habituellement utilisés à l'air libre, leurs effets sous l'eau sont différents. Ce qui suit n'est qu'une rapide proposition, le Maître des Légendes pouvant, à loisir, modifier les sorts comme il le désire.

Sont rendus inefficaces ou sans objet, les sorts :

1, 3 à 10, 12 à 14, 16 à 21, 24, 99 et 100

Ont des effets différents, les sorts :

2 - "Créer du brouillard" : même effet que "tourbillon de poussière" (29)

15 - "Forme de flamme" : crée une explosion sous-marine provoquant une commotion responsable de NIS x 3 points de souffle dans l'air d'effet (fatigue pour PREMIERES LEGENDES).

22 - "Contrôler la température" : peut faire geler l'eau douce si T inférieure à -5-f8-C, et l'eau salée si T inférieure à -15-f8-C. Le Maître des Légendes peut faire intervenir un Malus pour tenir compte de l'agitation de l'eau.

23, 25, 26, 27, 28 : Les sorts "mirages", "vision courbe", "invisibilité", "obscurcissement", "obscurité" voient leur NIS diminué de 5, et sont jetés avec un malus de 5 pour le CDS.

29 - "Tourbillon de poussière" : pas d'effet sur le souffle.

30 - "Déplacer les pierres" : vitesse des pierres divisée par 3.

33 - "Pluie de pierres" : dommages réduits de moitié.

34 - "Tremblement de terre" : effets augmentés, ajouter 3 au NIS.

Les autres sorts ne sont pas modifiés.

II) L'HISTOIRE DU PALAIS SOUS-MARIN

Il est important de connaître l'histoire de ce palais pour comprendre sa situation présente et le rôle des trois colonnes du temple.

Remontons au neuvième siècle avant Jésus-Christ, au temps du grand Soleiman. La ville d'Airain vient de tomber devant ce dernier, elle est placée hors du temps, et le commandant des Genns insoumis, Daesh Ben Alaemasch, est prisonnier, enchaîné. Beaucoup d'invisibles rebelles sont enfermés dans des jarres, mais certains réussissent à fuir. C'est le cas de l'un des fils du roi des Saals, lequel décide de se réfugier sous l'eau et de créer un royaume sous-marin à l'abri de l'homme. Pour ce gigantesque chantier, il fait appel à un grand ami, Hichame El Khebir, qui est un mage très puissant. Avec l'aide de vigoureux Mareds, il construit de nombreux palais, dont celui-ci, poste avancé des défenses du royaume sous-marin, caché dans une grotte. Grâce à une architecture merveilleuse, et par magie, il réussit à réunir en un seul lieu toute la faiblesse du palais : les trois colonnes du temple. C'est le seul endroit destructible. Avantage énorme en cas de bataille, il n'y a qu'un seul endroit à défendre, c'est une immense faiblesse devant un petit groupe de personnes. Ainsi l'a voulu Allah ! Une autre merveille a été accomplie par Hichame El Khebir, pour que le Palais résiste au temps. Il a placé les pierres, les enluminures, tout le mobilier, tout ce que le palais renferme, hors du temps. Ainsi, même après vingt siècles, le palais n'a pas vieilli d'un jour.

Au huitième siècle avant Jésus-Christ, dans ce palais sous-marin vit un peuple Sahal. Bien vite, il trouve la vie facile et décide de se constituer de grands harems. Pour cela il instaure le culte de Kanaal. La suite est décrite précédemment.

De nos jours, seul le palais témoigne de la grandeur passée des Saals. Il peut recevoir des milliers d'hommes mais actuellement, seule une soixantaine de Saals s'y laissent vivre dans l'indifférence de leur roi Oualid Ben Mubarak.

III) L'ENTREE DE LA GROTTES ROYALE

1) L'ENTREE

Il est très difficile de découvrir la grotte. Le tableau suivant permet de déterminer par demi-heure :
- si un personnage réussit à découvrir l'entrée
- ses chances de rencontrer une patrouille de Saals.

Faire un jet de dé pour chaque personnage isolé. Par contre, s'il s'agit d'un groupe, ajouter un bonus de un aux chances de découverte de la grotte par personne présente.

Temps passé	Chance de découverte	Rencontre avec la patrouille
1/2 - Heure	3 chances sur 20	2 chances sur 20
1 Heure	5 chances sur 20	3 chances sur 20
1 Heure 1/2	7 chances sur 20	4 chances sur 20
2 Heures	9 chances sur 20	5 chances sur 20
2 Heures 1/2	11 chances sur 20	6 chances sur 20
etc...	+2 par 1/2 heure	+1 par 1/2 heure
	(Maximum 15)	(Maximum 10)

Les troupes :

D'avantage par tradition que par peur d'être attaqués, les Saals ont instauré un système de garde extérieur. Une troupe de six Saals patrouille autour de l'entrée pendant le jour.

Les défenses :

L'entrée de la grotte est gardée par trois murènes. Elles sont dressées pour attaquer les humains. Pour leur entraînement, on lâche parfois en pleine mer une houri qui a déçu. Il y a une chance sur 20 par minute de combat qu'une troupe sahal arrive.

LA MURENE

LEGENDES :

Type de créature : animal

Morphologie : S

Gabarit : G (5), Fat (10,5,3,0), Sfl (6,9,12,15)

Poids : 15 kg

Taille : 15 cm de diamètre, 3m de long

Armes : d(10)

Base : 1 s

Vitesse : 8 m/s

Surprise : Rochers (18)

Modes d'attaque : AN (13)

Défense : FC (4)

Protection : (0), RS (1), RP (3)

Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

AN

PREMIERES LEGENDES

Physique	3	Fatigue	9
Psychique	3	Taille :	3 mètres
Aura	0	Poids :	15 kg

Sens (14), Surprendre (rochers) (18)

Dents (14),

Attaques par base : 1 av, Dommages : Mr

Esquive (14) Protection : 4

Résistance aux sortilèges : 1

Blessures : sonné (4), évanoui (5), coma (7), mort (9)

Orientation (11), Nager (20)

Vitesse : 24 m/base

DESCRIPTION

(Légendes et Premières Légendes) :

Son corps est long, brun-jaune tacheté de bleu et de noir. Sa gueule est armée de dents aiguës. Ses yeux sont noirs et brillants. Elle a la vie dure et peut mordre après plusieurs heures passées hors de l'eau. Sa morsure est très dangereuse. Elle provoque des frissons, un état anxieux, des secousses musculaires et s'infecte toujours. Le contact d'une blessure, même bénigne, avec la peau d'une murène peut entraîner une infection (jet d'endurance) (de Physique pour PREMIERES LEGENDES).

Le poison a une virulence de 10, il détermine une paralysie locale (concernant la zone touchée et les zones contiguës) qui évolue comme suit : état 25 en 30s, état 50 en 1 mn, état 75 en 2 mn (pour les zones considérées). De plus, il entraîne une infection généralisée que l'on traite comme une maladie bénigne durant la première heure, et comme une maladie grave ensuite.

2) LE COULOIR

Une fois passées les défenses, les personnages peuvent enfin progresser. Ils sont devant l'entrée d'une caverne gigantesque prévue pour le passage d'armées entières. L'éclairage ne permet pas d'en voir le fond (*c'est en fait un couloir d'une longueur de 100 m*).

3) LA GROTTES

Après cent mètres de marche, les personnages débouchent dans la plus grande grotte qu'ils aient jamais vue. Le décor est splendide, grandiose. Les personnages sont stupéfaits, ils ne peuvent bouger. Au milieu d'une ville complètement détruite, se dresse un superbe palais sur lequel le temps semble n'avoir pas de prise. Devant sa grandeur et sa magnificence, ils se sentent minuscules. Pour détacher le regard de ce spectacle fascinant, il faut réussir un jet de volonté. En cas d'échec, seule une autre personne peut briser cette fascination.

DESCRIPTION DU PALAIS

Pour décrire cette merveille, peut-on trouver mieux que cette prose de Oualid El Bari :

Dans ce merveilleux palais, posé au creux d'une grotte, et hérissé de tours et de minarets, le roi des Saals avait l'impression d'habiter sa couronne.

Ses milliers de colonnes représentaient chacun de ses sujets,

les courants marins balayaient tous ses soucis

Quelle puissance en ses flancs!

Aucune armée n'a jamais réussi

à lézarder la moindre pierre.

LES DEFENSES

En permanence, deux poissons géants (des clandestins) nagent doucement. Inintelligents, ils ne servent qu'à protéger le palais contre une attaque armée, c'est-à-dire contre un important groupe d'hommes. Si les personnages restent discrets, jamais les clandestins ne les verront.

CLANDANE

LEGENDES :

Type de créature : monstre

Morphologie : P

Gabarit : G (300), Fat (1500,1000,500,O),

Sfl (250,400,550,650)

Poids : 90 tonnes

Taille : 15 m

Armes : d(130)

Base : 7 s

Vitesse : 15 m/s

Surprise : 6

Modes d'attaque : AN d (12), CP (10)

Défense : Aucune

Protection : (4) sauf les yeux (0), RS (2), RP (3)

Dommages :

Mr

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 à 20
10	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	mort
6	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	mort

CP, AN (dents)

PREMIERES LEGENDES			
Physique	300	Fatigue	602
Psychique	1	Taille :	15 mètres
Aura	12	Poids :	90 tonnes
Sens (10), Surprendre (6) Dents (12), Attaques par base : 1 ap, Dommages : 4xMr			
Esquive (12) Protection : 4 Résistance aux sortilèges : 1			
Blessures : sonné (241), évanoui (361), coma (482), mort (602)			
Nager (16) Vitesse : 45 m/base			

IV) LE REZ-DE-CHAUSSEE

1) L'ENTREE DU PALAIS (pièce n° 1)

L'entrée du palais est vaste, imposante et parsemée de colonnes. Elle rappelle un peu les temples antiques des Roums (les Arabes désignent les grecs par le terme de Roum, "romains"). Sa grandeur n'a d'égale que sa splendeur. Chaque colonne est finement ciselée, une multitude de dessins minuscules les recouvrent. Les habituelles statues d'hippogriffes, de lions ou autres, sont remplacées par des hippocampes gigantesques montés par des hommes-poissons. Au-delà du porche, de chaque côté, se trouvent, derrière des barreaux, de magnifiques requins, bien vivants. Il y a, de plus, deux Saals. De l'entrée, on aperçoit un couloir transversal et une magnifique porte à deux battants.

CAGE AUX REQUINS :

Les Saals sont de grands adorateurs "des dents de la mer". Aussi, pour le divertissement des intrus, ils élèvent de magnifiques requins blancs. Au total, ils sont 10, mais seulement quatre restent près de l'entrée. La cage, qui est en fait un couloir périphérique, peut être ouverte de différentes façons :

Depuis la salle d'armes.

Depuis les appartements du roi.

Depuis l'appartement du mage Sanaan.

Depuis la bibliothèque.

Par la mort de Oualid Ben Mubarak, le roi de ce palais.

Par la mort du mage Sanaan.

Cet accès n'a encore jamais été utilisé. Il sera employé uniquement en cas de grande catastrophe.

Détail technique : c'est un sort "Ouverture" commandé par un sort "Magie Rémanente". Les chances de succès sont de 19 sur 20.

REQUIN BLANC

LEGENDES :

Type de créature : Animal

Morphologie : P

Gabarit : G (15), Fat (40,20,10,0), Sfl (30,40,50,60)

Poids : 2 tonnes

Taille : 8 m

Armes : d (40)

Base : 3 s

Vitesse : 10 m/s

Surprise : 11

Modes d'attaque : AN (16)

Défense : FC(4)

Protection : (3) sauf aux yeux (0), RS (2), RP (3)

Dommages :

Mr

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80

Dents

PREMIERES LEGENDES			
Physique	13	Fatigue	30
Psychique	4	Taille :	8 mètres
Aura	-1	Poids :	2 000 kg
Sens (15), Surprendre (11), Dents : 16 Attaques par base : 2 avDommages : 2Mr			
Esquive (12) Protection : 3 Résistance aux sortilèges : 2			
Blessures : sonné (12), évanoui (18), coma (24), mort (30)			
Nager (18) Vitesse : 30m/base			

Les requins sont peu intelligents; ceux-là sont dressés pour tuer les étrangers (dressage facile à accomplir). Ils restent néanmoins dangereux pour les Saals. C'est pourquoi ils sont en cage. Ces requins attaqueront, dans l'ordre :

- 1 Les personnes qui saignent (Sahal ou humain).
- 2 Les personnes qui bougent vivement (Sahal ou humain).
- 3 Les étrangers.
- 4 Les Saals.

2) LE COULOIR PERIPHERIQUE (pièce n° 2)

Le rez-de-chaussée est ceint d'un grand couloir. Un côté est occupé par des pièces ou d'autres couloirs, l'autre par de superbes colonnes ciselées protégeant les passants des requins blancs qui souvent les suivent.

Il y a une chance sur dix, toutes les dix minutes, de rencontrer un Sahal.

3) LE DIWAN (pièce n° 3)

Le diwan est le lieu où se tiennent les séances de justice. Mais le diwan désigne aussi la séance elle-même.

L'entrée est ornée de deux magnifiques colonnes. La pièce est peu meublée, par comparaison aux autres pièces du palais. Les murs sont couverts de tentures représentant des tribunaux et des exécutions. Tout le long de cette salle sont rangés des bancs d'ébène d'un travail minutieux, incrustés d'argent et d'or. Un grand tapis va jusqu'au trône du juge.

Ce juge peut être le Kadi ou le roi lui-même, suivant la gravité de l'accusation.

Derrière le trône, se trouve une petite porte fermée à clef. Elle mène à la cheminée centrale qui permet de changer d'étage. De chaque côté, derrière les tentures, se trouve une porte qui mène à la salle des gardes du palais.

4) LA CASERNE

Presque tout le rez-de-chaussée et une partie du premier sous-sol sont prévus pour les soldats. Aussi nous trouvons les pièces suivantes :

- Les salles de garde du palais
- Les salles d'armes
- Les chambres des gradés
- Les dortoirs des soldats
- Les salles de jeux et de repos
- Le hammam des soldats

LES SALLES DE GARDE DU PALAIS (pièces 4)

Ces deux salles servaient à protéger le palais et le diwan des mouvements de foule. Peu de personnes vivant actuellement dans le palais, les gardes sont très distraits, tant qu'aucune alarme n'est donnée. On en compte trois par salle. Ils sont relevés toutes les huit heures.

LES SALLES D'ARMES (pièce 5)

Il existe cinq salles d'armes dans le palais. Elles se trouvent côte à côte et sont toutes semblables.

DESCRIPTION :

Un long couloir s'élance, de chaque côté des râteliers, un immense râtelier vide trône au fond de la pièce.

Mille armes devaient attendre ici leurs heures de gloire, mais aujourd'hui, il en reste à peine une cinquantaine.

Tout cela ressemble à un grand cimetière. Combien de guerriers sont venus ici.

Type d'armes en ce lieu :

- Lance 60 %
- Trident 20 %
- Arbalète 10 %
- Epée longue 10 %

CHAMBRES DES GRADES (pièces 6,7,8)

La chambre est belle et richement meublée. On y trouve un lit, une table, une chaise, un fauteuil, un bureau, une armoire, une commode et un coffre. Seule la salle (7) est occupée par un Sahal.

Dans cette dernière, on peut voir une lance, deux tridents, une arbalète et une épée longue, ainsi que quelques pierres précieuses.

DORTOIRS DES SOLDATS (salle 9) :

Les soldats se répartissent dans quatre dortoirs. Les salles sont meublées de 20 lits et de 20 coffres. L'état des lieux est impeccable.

DORTOIR	Saals dormants	Saals éveillés	nbr de coffre remplis
1	6 Saals	1 Sahal	8 coffres
2	4 Saals	2 Saals	8 coffres
3	2 Saals	3 Saals	8 coffres
4	de nuit 6 Saals	aucun	6 coffres

Les coffres, lorsqu'ils sont remplis, contiennent des vêtements et quelques pierres précieuses (de trois à six).

SALLES DE JEUX (salle 10)

C'est une vaste salle remplie de nombreuses tables. On découvre des dés, des jeux connus et beaucoup d'autres inconnus. Trois Saals se trouvent en ce lieu.

HAMMAM DES SOLDATS (salle 11)

De jour, 2 Saals y séjournent; la nuit aucun.

- LA PREMIERE SALLE :

C'est la salle de repos. On y voit des bancs confortables et peu d'étagères pour poser les vêtements.

- LA DEUXIEME SALLE :

C'est la Soukluh, ou salle tiède. La chaleur ambiante est douce et reposante. C'est une salle de 30m x 20m.

- LA TROISIEME SALLE :

C'est la Barara, ou salle chaude. Elle est carrée et mesure 30m de côté.

Dans les trois salles, l'eau est douce, sans sel.



5) LA CHEMINEE CENTRALE (salle 12)

Cette cheminée est un couloir qui va de bas en haut. C'est le seul chemin permettant de changer d'étage. Cette voie débouche à l'air libre, tout en haut, en plein milieu du Harem du second étage.

V) PREMIER ETAGE

1) CHAMBRES DES HOTES (salle 1)

Les chambres sont réservées aux hôtes (du temps où il en venait), il y en a vingt-cinq.

Cette partie du palais est très bien meublée, un peu baroque à certains endroits; mais il est toujours difficile d'apprécier l'art d'une autre civilisation à sa juste valeur. Les couloirs sont ornés de nombreuses gravures représentant la force de l'empire Sahal.

Les chambres sont spacieuses, joliment décorées et très confortables. Leur superficie est d'environ 600 m². L'éclairage est assuré par de superbes poissons néon (bien plus lumineux que ceux que les humains connaissent). Les meubles sont en bois précieux d'Afrique, et sont enjolivés par de splendides figures géométriques. Un regard rapide permet de distinguer un secrétaire, un lit, quelques fauteuils, des carafes de verre coloré rangées dans un bar, une armoire (tout ce qui est nécessaire)...

Il existe, de plus, un carré de verdure où poussent de magnifiques algues revigorantes (un jet de "connaissance des plantes" à -7 permet de découvrir leur vertu curative et la préparation nécessaire).

Effets :

LEGENDES :

Elles revigorent les personnages qui n'ont pas perdu plus de 70 points de fatigue (c'est-à-dire retour à 100).

PREMIERES LEGENDES :

Gain de quinze points de fatigue.

2) LE HAMMAM (salle 2)

Même dans la vie des Saals, les bains jouent un très grand rôle. Ce hammam offre de grandioses ordonnances d'architecture et des voûtes en coupoles. C'est un schéma triparti qui est mis en oeuvre, avec la salle de déshabillage et de repos (Djamken), couverte d'une coupole, la salle tiède (Soukluh) et la salle chaude (Barara). En ce lieu, l'eau est douce, sans aucune trace de sel.

De jour, on trouve deux Saals en ce lieu (1 chance sur 20 pour que l'un d'eux soit le roi, et 1 chance sur 2 pour que ce soit un érudit), la nuit aucun.

3) LE MEIDANE (salle 3)

C'est une vaste cour habituellement réservée aux jeux. Elle est dallée avec art. Les jointures ne sont visibles que pour un oeil attentif. Ici, il n'y a personne.

4) APPARTEMENT DE LA COURONNE (salle 4)

Cet appartement est gardé par deux Saals très bien entraînés car c'est un poste prisé et respecté. (Ce sont des Saals de type Garde Sahal).

Les appartements sont très décorés, beaucoup trop pour un humain. C'est un dédale où l'oeil se perd : pas une surface n'est lisse, pas une couleur franche, même le sol et le plafond sont ornés de gravures, de dessins, de tentures, de tapis, etc... Cette vue est très fatigante. Tous les objets sont magnifiques, fabriqués dans ce que la terre et la mer offrent de plus précieux. Le décor est vraiment impressionnant et il est difficile d'échapper à son charme. La salle est remplie d'armoirs, d'étagères en bois précieux où, en bon ordre, sont rangés de riches habits, des robes somptueuses, des étoffes de prix et des brocarts admirablement ouvragés.

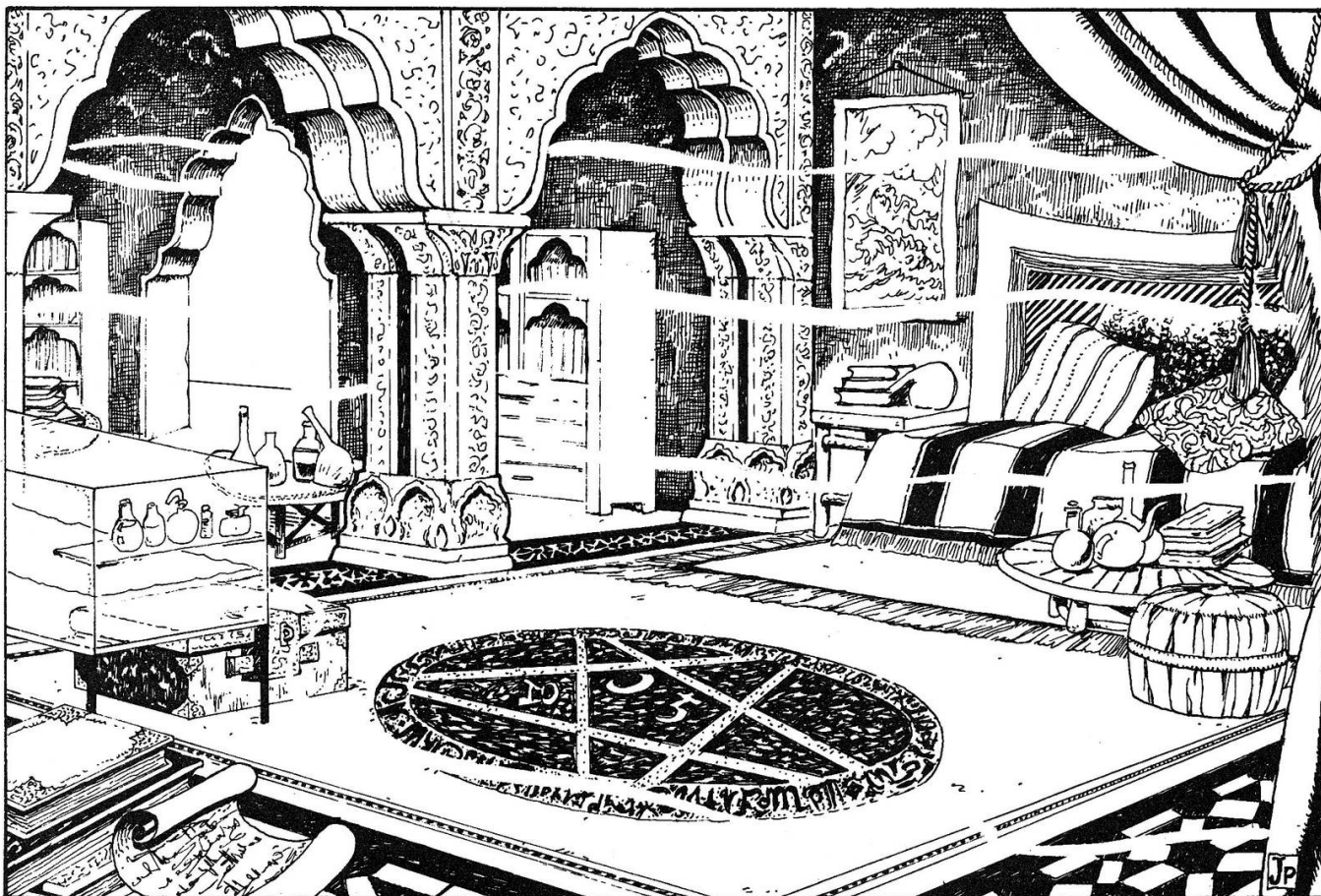
LE TRESOR ROYAL :

L'entrée du trésor royal est gardée par deux Saals très bien entraînés (identiques aux précédents).

Au fond des appartements royaux, une porte discrète, cachée par des tentures, mène au trésor royal. Les personnages trouvent une salle remplie de monnaies anciennes, d'or et d'argent, de colliers, de bijoux, de perles, de rubis roses, de rubis (saphirs) et de toutes sortes de pierreries. Et tout cela forme de tels amoncellements que l'on peut à peine circuler et traverser cette salle. Il existe une porte, au fond de la pièce qui mène à une seconde pièce contenant des armures en métaux précieux, des boucliers d'or enrichis de pierreries, des casques anciens, des sabres de l'Inde, des lances, des javelots, des tridents et des cuirasses du temps de Daoud et de Soleïman (Salomon). Ces armes sont toutes dans un état tel de conservation qu'on les dirait sorties la veille des mains qui les ont façonnées.

5) LES APPARTEMENTS DU MAGE SANAAN (salle 5)

La décoration de cet appartement est très chargée. Tous les murs, le plafond et le sol sont ornés de livres splendides, de dessins représentant la mer, la puissance de l'eau et son pouvoir destructeur. La pièce est richement meublée : une armoire, un secrétaire, un fauteuil, un lit, un coffre, un semainier (meuble avec sept tiroirs); des étagères, des chaises, un couffin, une table de chevet (*dans le coffre, on peut trouver quarante colliers permettant, chacun, de respirer sous l'eau pendant cinq heures*). De nombreuses tables sont disposées çà et là. Elles sont couvertes d'alambics, de fioles, de balances, de récipients divers, etc... Au centre de la salle, un magnifique pentagramme d'or, d'ébène et de bronze, fascine le regard. La pièce est protégée par un sortilège. Sur le pas de la porte est écrit "J'atteste que Sanaan est un grand mage", phrase dissimulée par le sortilège "Ecriture cachée" (NIS : 20). Chaque personnage qui entre dans la pièce sans prononcer la litanie se voit agressé par les meubles.



Détail technique :

La salle est protégée par un sort "Magie Rémanente". Chance de succès : 20.

La valse du mobilier :

Tous les meubles forment une folle farandole, tous les petits objets se mettent à tourner, sans jamais s'entrechoquer. Le seul endroit épargné est le centre du tourbillon, le pentagramme. Pour chaque personnage présent dans la pièce et n'ayant pas prononcé la phrase secrète, tirer 1d20 chaque seconde.

S'il est debout, soustraire 2 au jet de dé.

S'il est à genoux, aucune modification.

S'il est allongé, ajouter 2 au jet de dé. La feinte de corps est impossible.

Ce chiffre nous permet de savoir ce qui arrive :

01-03 L'armoire, ou le secrétaire, le fauteuil, le semainier, etc..., arrive sur le personnage. Il est possible de tenter une feinte de corps. Les dégâts, de type contondant, sont égaux à 4 d10 - 2 x feinte de corps si réussie (pour LEGENDES et PREMIERES LEGENDES). Ils sont répartis équitablement sur deux zones contigües.

04-06 Une chaise, ou le couffin, la table de chevet, etc..., va peut être percuter le personnage. Feinte de corps possible. Dégâts 3 x (2 + d10 - feinte de corps si réussie) (Sur 2 zones).

07-10 Une foule de petits objets s'approche. Dégâts 4 + d10 - feinte de corps si réussie (non localisés).

11-20 Aucun objet ne touche le personnage.

Le pentagramme possède une puissance fabuleuse, il permet à celui qui sait l'utiliser de lancer des sorts deux fois plus vite, avec une fatigue diminuée de moitié. Il est dangereux car très bien protégé. Toute créature, n'étant pas Sabal et ayant prononcé un rituel magique dans la pièce, est attirée par le pentacle. Cette attirance correspond à un charme, le personnage doit tenter un jet de volonté :

Si la marge de réussite est supérieure à 9, il est libéré du charme (5 pour PREMIERES LEGENDES).

Si elle est inférieure à 9 (mais positive), il reste sur place et perd 3 points de souffle (1 point de fatigue pour PREMIERES LEGENDES), résultat de sa lutte contre le charme. Un nouveau jet est nécessaire.

S'il échoue, il se dirige avec une ferme volonté vers le centre du pentacle.

Quand il se trouve au centre du pentacle, un violent tourbillon d'eau envahit la pièce, empêchant de voir à plus de trente centimètres. Celui qui se trouve dans le pentacle est attaqué par 30 murènes conjurées et décidées à tuer tout ce qu'elles voient.

LA MURENE

LEGENDES :

Gabarit : G (5), Fat (10,5,3,0), Sfl (6,9,12,15)

Base : 1s

Modes d'attaque : AN (13)

Défense : FC (4) Protection : (0), RS (1), RP (3)

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

AN

PREMIERES LEGENDES :

Physique : 3 Psychique : 3 Fatigue : 9

Dent : 14

Attaques par base : 1 av Dommages : Mr

Esquive (14) Protection : 4

Résistance aux sortilèges : 1

LES LIVRES :

Ils traitent de nombreux sujets. Leur difficulté varie entre 4 et 7 (3 + d4), suivant l'importance du contenu (pour plus de renseignements, reportez-vous à la page 46). Ils sont tous protégés par le sort "Message indéchiffrable" (NIS : 20), lancé parfois à quatre reprises sur le même livre. Les plus importants, ceux qui traitent de magie, sont, de plus, protégés par le sort "Ecriture cachée" (NIS : 20). Si un personnage prend un livre au hasard, consultez la table suivante :

LE THEME :

- | | |
|--------|---|
| 1 et 2 | Les animaux aquatiques |
| 3 | Les religions du passé, ou les philosophies anciennes |
| 4 et 5 | Les créatures marines |
| 6 | L'histoire des Saals |
| 7 | Les créatures monstrueuses (surtout marines) |
| 8 | Les plantes, algues et autres flores |
| 9 | L'hydraulique |
| 10 | Le Koran |
| 11 | Les sciences de la terre et la magie de la terre |
| 12 | Les sortilèges de l'eau |

LA LANGUE D'ECRITURE :

- | | |
|--------|-----------|
| 1 et 5 | Le Sahal |
| 6 | L'Indien |
| 7 | Le Copte |
| 8 | Le Syrien |
| 9 | L'Hébreu |
| 10 | L'Arabe |

6) LE JARDIN DU ROI (salle 6)

Derrière d'impressionnants barreaux se découvre un merveilleux jardin. Sa beauté ravit l'oeil de l'observateur. Les couleurs se mêlent, s'entrecroisent pour former un tableau qui ondoie doucement. De grandes plantes filiformes, tantôt bleues, tantôt vertes, montent en ondulant jusqu'au plafond. D'autres, au contraire, de superbes fleurs, rouges en leur centre, répandent leurs feuilles entre les buissons tout de jaune fleuris, les massifs multicolores et les grandes algues.

Au centre de ce jardin, trône une fabuleuse rose des mers. Elle ressemble à une rose à peine ouverte, mais sa taille est impressionnante, environ trente centimètres de diamètre.

Pas un animal ne vient perturber cette flore calme et paisible.

Un examen attentif révélera la présence d'arêtes de poissons sur le sol.

Ce superbe jardin, l'aquarium du roi, est un enfer, malgré son aspect paradisiaque. Non seulement toutes les plantes sont meurtrières mais en plus il renferme des carnassiers terrés dans leurs antres, prêts à fondre sur celui qui oserait franchir les barreaux.

LES PLANTES FILIFORMES :

Ces plantes ondulent lentement. Quand elles ressentent les vibrations d'un animal à proximité, elles l'enserrent doucement puis brusquement se resserrent, le tuant par constriction.

Un personnage est pris par 3d4 plantes. Chacune d'elles inflige un point (de souffle pour LEGENDES et de fatigue pour PREMIERES LEGENDES) par seconde. Il faut couper les tiges pour pouvoir se dégager. 6 points de souffle suffisent pour trancher une tige.

LES PLANTES AVEC UNE FLEUR ROUGE AU CENTRE

Ces plantes carnassières emploient un autre stratagème. La fleur centrale est un appât. Dès que quelque chose la frôle, de petits tentacules jaillissent pour s'en saisir (5d4). Ces tentacules maintiennent leur proie au centre de la fleur. C'est alors que les feuilles recouvrent doucement la proie pour l'écraser.

Secondes	Situation
----------	-----------

0 à 5	Les tentacules jaillissent (5d4).
-------	-----------------------------------

6 à 30	Les tentacules maintiennent leur proie au centre.
--------	---

31 & après	Toutes les cinq secondes une feuille supplémentaire vient recouvrir la proie. Chaque feuille inflige un point (de souffle pour LEGENDES et de fatigue pour PREMIERES LEGENDES) toutes les deux secondes. Chaque plante possède une soixantaine de feuilles.
------------	---

Les tentacules ont 15 chances sur 20 de réussir leurs attaques. 6 points de dommages permettent de les trancher.

LES BUISSONS FLEURIS

Ces buissons sont venimeux. Leur feuilles sont imprégnées de poison sur la tranche.

LEGENDES

POISON : Virulence : 16

Perte totale : 90 points de fatigue

Rythme : 5 points/minute

PREMIERES LEGENDES

Perte de 2 points de fatigue par minute, jusqu'à un total de 32 points de fatigue.

Voici pour la flore, maintenant intéressons-nous à la faune. Il y a ici de charmants animaux :

5 murènes, 2 poulpes, 3 raies, 6 cônes



LA MURENE

LEGENDES :

Gabarit : G (5), Fat (10,5,3,0), Sfl (6,9,12,15)

Base : 1 s

Modes d'attaque : AN (13)

Défense : FC (4)

Protection : (0), RS (1), RP (3)

Dommages

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

AN

PREMIERES LEGENDES :

Physique : 3 Psychique : 3 Fatigue : 9

Dent : 14

Attaques par base : 1 av Dommages : Mr

Esquive (14) Protection : 4

Blessures : sonné(4), évanoui(5), coma(7), mort(9)

Résistance aux sortilèges : 1

POULPE

LEGENDES :

Type de créature : Animal

Morphologie : Spéciale

Gabarit : G (20), Fat (150,75,35,0), Sfl (50,100,130,150)

Taille : 10 m

Armes : V(15)

Base : 3s

Vitesse : 10 m/s

Surprise : Rochers (15)

Modes d'attaque : CO(17)

Défense : FC(0)

Protection : RS 4, RP 0

PREMIERES LEGENDES

Physique	16	Fatigue	37
Psychique	5	Taille :	10 mètres
Aura	0	Poids :	8 kg
Sens (10), Surprendre (15) Constriction : 17 Attaques par base : Spécial Dommages : Spécial			
Esquive (10) Protection : 4 Résistance aux sortilèges : 4			
Blessures : sonné (15), évanoui (22), coma (30), mort (37)			
Nager (14) Vitesse : 30 m/base			

Si Mr = 0

Le poulpe a juste réussi à coller un de ses tentacules sur sa victime (dommages : LEGENDES 3 points de souffle, PREMIERES LEGENDES 3 points de fatigue), qui peut se dégager en une base en réussissant un jet de force à -4 (-3 pour PREMIERES LEGENDES).

Si Mr > 0

Le poulpe a réussi à envelopper sa victime par un nombre de tentacules égal à Mr/2 arrondi au nombre supérieur. Dans ce cas, les dommages sont (LEGENDES 5 points/tentacule/s, PREMIERES LEGENDES 15 points/tentacule/base). Il n'y a aucun dommage occasionné par la constriction, seules les ventouses sont dangereuses. On peut tenter de se dégager en réussissant un jet de force - mr poulpe-4. Un coup de taille de plus de 10 points de dégâts sectionne un tentacule.

LA RAIE VENIMEUSE :

Type de créature : Animal

Morphologie : Spéciale

Gabarit : G (5), Fat (10,5,3,0), Sfl (7,12,15,20)

Poids : 700 g

Taille : longueur 80 cm, diamètre 40 cm, dard 40 cm

Armes : c(10) (dard)

Base : 2s

Vitesse : 8 m/s

Surprise : (18) quand elle se dissimule sur le fond marin.

Modes d'attaque : AN(17)

Défense : FC (3)

Protection : (0), RS(1), RP(3)

Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Dard

PREMIERES LEGENDES			
Physique	4	Fatigue	11
Psychique	3	Taille :	80 mètres
Aura	-1	Poids :	700 g
Sens (15), Surprendre (18) Dard : 17 Attaques par base : 1 av Dommages : Mr			
Esquive (10) Protection : 0 Résistance aux sortilèges : 1			
Blessures : sonné(4), évanoui(7), coma(9), mort(11)			
Nager (18) Vitesse : 24 m/base			

DESCRIPTION (Légendes et Premières Légendes)

La raie venimeuse possède sur la queue une longue épine venimeuse. Cet aiguillon est planté au premier tiers de la queue et mesure 40 cm.

Elle passe la plupart de son temps enfouie dans le sable, où elle épie patiemment ses proies. Quand elle est dérangée, ou se sent menacée, elle donne de furieux coups de queue latéraux. Gare au poisson ou au nageur malheureux qui est atteint par l'aiguillon acéré comme un sabre. Quand elle pique, elle injecte un venin dans le corps de sa victime. Le poison agit sur le cœur, les nerfs et la respiration. Des troubles apparaissent, accompagnant de violentes douleurs.

LEGENDES

POISON : VIR : 18 Perte de 80 points de fatigue, à raison de 5 par minute.

0-20 pts Respiration accélérée
21-40 pts Douleurs
41-60 pts Douleurs violentes
61-80 pts Inconscience pour 1d6 d'heures

PREMIERES LEGENDES

POISON : Perte de 2 points de fatigue par minute, jusqu'à un total de 30 points de fatigue.

0-7 pts Respiration accélérée
8-15 pts Douleurs
16-24 pts Douleurs violentes
25-30 pts Inconscience pour 1d6 d'heures

CONE

Type de créature : animal

Morphologie : spéciale

Gabarit : G (2), un seul coup suffit pour le détruire.

Poids : 1 kg

Taille : 20 cm de long

Armes : c(3) (dard)

Base : 1 s

Vitesse : 5 cm/s

Surprise : (15) dans son milieu naturel (ici reconstitué).

Modes d'attaque : AN (13)

Défense : 0

Protection : (3) uniforme (coquille), RS(0), RP(3)

Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 0 1 1 1 1 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4 5 5 5 6 6

AN

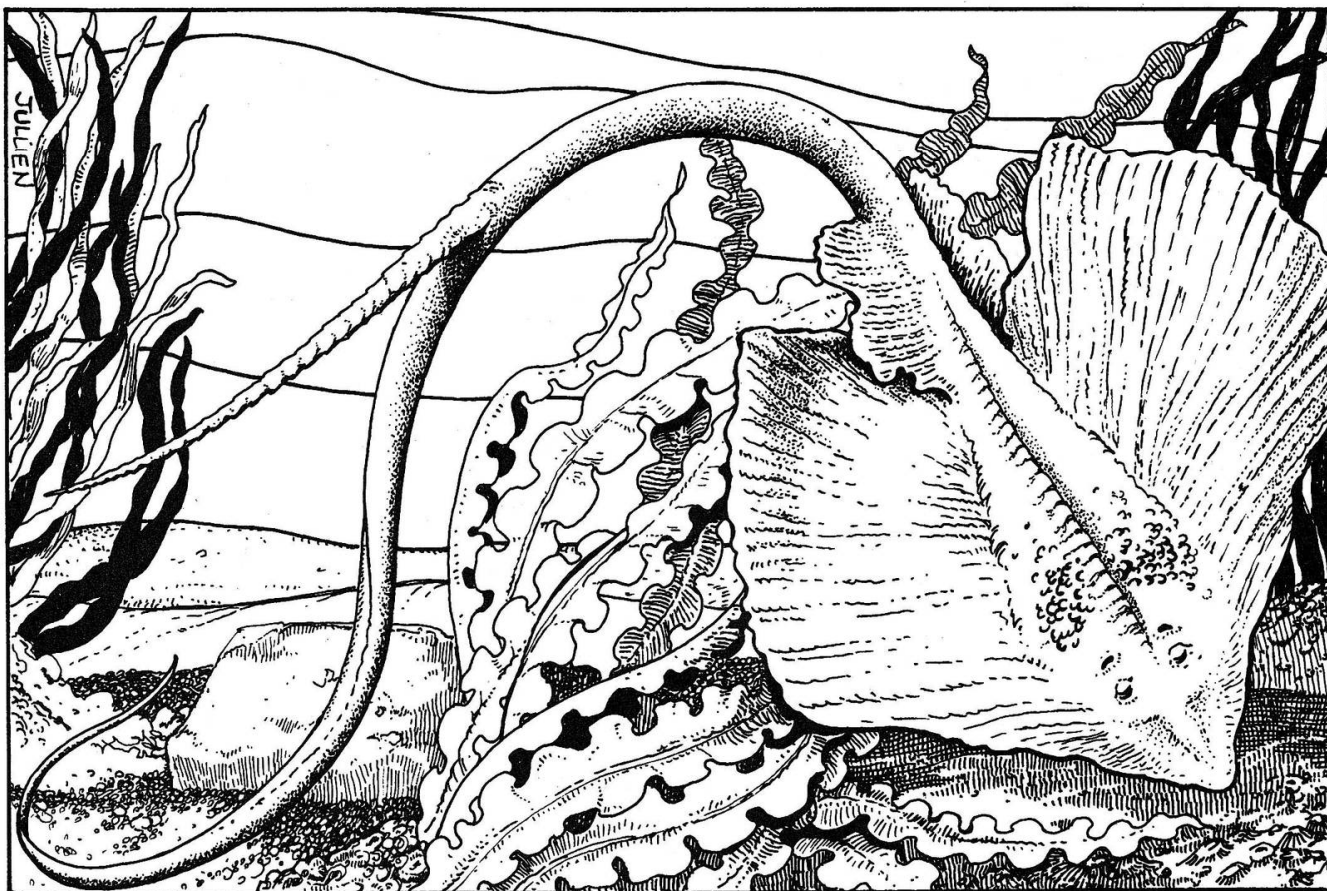
POISON : Le cône est un gros gastéropode marin. Il sécrète un poison qu'il injecte grâce à un harpon acéré, logé dans une trompe. Ce poison, de virulence 18, fait perdre un total de 90 points de fatigue au rythme de 10 points par minute.

Les coquilles sont si belles qu'elles servent de monnaie dans certaines régions d'Afrique et d'Inde (un marchand le saura). Elles sont, de plus, réputées pour avoir des vertus curatives.

PREMIERES LEGENDES			
Physique	1	Fatigue	2
Psychique	0	Taille :	20 cm
Aura	0	Poids :	1 kg
Sens (5), Surprendre (15) Dard : 13 Attaques par base : 1 av Dommages : 0			
Esquive (0) Protection : 3 Résistance aux sortilège : 0			
Blessures : sonné (0), évanoui (1), coma (1), mort (2)			
Vitesse : 15 cm/base			
Poison : 1 point/minute jusqu'à un total de 30 points de fatigue.			

7) LES APPARTEMENTS DES ERUDITS

Toutes les pièces sont regroupées autour d'un jardin central. Les salles sont très belles, aussi belles qu'au premier jour. Il y a trente appartements en tout. Aujourd'hui, ils sont occupés par :



(table en cas de rencontre)

- | | | | |
|-----------------|---|------------------|--------|
| - Un copiste | 1 | - Deux poètes | 5 à 6 |
| - Un astrologue | 2 | - Deux musiciens | 7 à 8 |
| - Un géomètre | 3 | - Deux médecins | 9 à 10 |
| - Un alchimiste | 4 | | |

Pour connaître les Dons et les Caractéristiques de ces érudits, reportez-vous à la fiche "Mage sahal".

LE COPISTE :

C'est un Sahal qui connaît de nombreuses écritures. Il écrit les contes et les comptes. Il n'a pas d'arme mais connaît les sorts suivants :

SE TRANSFORMER EN HUMAIN :

MS = 20 fat = 10 c = 20s NDS = 24h

RESPIRER L'AIR :

MS = 20 Fat = 10 c = 30mn NDS = 24h

PARLER AUX ANIMAUX MARINS :

MS = 20 fat = 5 c = 3s NDS = 30mn NIS = 20 NES = 20m

BULLE :

MS = 19 fat = 10 c = 10s NDS = 5mn NPS = 100m

NES = 20m

CHASSER LES CREATURES MARINES :

MS = 11 fat = 20 c = 6s NDS = 30mn NPS = 50m NIS = 11

NES = 10m

L'ASTROLOGUE :

Le terme d'astrologue n'est pas exact, car il n'observe pas les astres mais le monde sous-marin. Hélas pour lui, cela ne permet de prédire que l'avenir des créatures marines. Il ne peut donc pas prévoir l'arrivée des personnages. Il possède les sorts suivants :

SE TRANSFORMER EN HUMAIN :

MS = 20 fat = 10 c = 20s NDS = 24h

RESPIRER L'AIR : MS = 20 Fat = 10 c = 30mn NDS = 24h

PARLER AUX ANIMAUX MARINS :

MS = 20 fat = 5 c = 3s NDS = 30mn NIS = 20 NES = 20m

CHASSER LES CREATURES MARINES :

MS = 11 fat = 20 c = 6s NDS = 30mn NPS = 50m NIS = 11

NES = 10m

MESSAGE INDECHIFFRABLE : MS = 20

DECHIFFRER LES MESSAGES : MS = 20

ECRITURES CACHEES : MS = 19

REVELER LES ECRITURES : MS = 18

CLAIRVOYANCE : MS = 20

LIRE LE SABLE : MS = 20

LIRE LES FLECHES : MS = 19

VISION : MS = 18

PROPHETIE : MS = 15

DIVINATION : MS = 11

LE GEOMETRE :

C'est un géomètre, architecte et mathématicien. Il possède de nombreux instruments et livres. Il rêve de pouvoir comprendre les secrets de construction du palais. Il est jaloux du génie du mage Hichame El Khebir. Si on sait l'interroger, il confiera le secret des trois colonnes et donc l'origine de la faiblesse du palais.

Rappel : le palais sous-marin est indestructible sauf en un point, les trois colonnes du temple. Si elle viennent à être brisées, tout l'édifice s'écroule.

L'ALCHIMISTE :

Au cours d'un abordage, ce Sahal rencontra un alchimiste franc. Très étonné par cette magie qui tente de créer de l'or, il retient l'alchimiste prisonnier pour qu'il soit son maître. Depuis vingt ans il tente, sans succès, de créer la pierre philosophale. Il possède quelques livres écrits en grec, en latin et en hébreu traitant de l'alchimie (aucun sort).

Au-dessus de son appartement, il existe une petite pièce emplie d'air, regorgeant de matériel d'alchimiste, dont un four. C'est ici que se trouve l'alchimiste prisonnier.

SE TRANSFORMER EN HUMAIN :

MS=20 fat=10 c=20s NDS=24h

RESPIRER L' AIR : MS=20 Fat=10 c=30mn NDS=24h

PARLER AUX ANIMAUX MARINS : MS=20 fat=5 c=3s NDS=30mn NIS=20 NES=20m

BULLE : MS=19 fat=10 c=10s NDS=5mn NPS=100m NES=20m

CHASSER LES CREATURES MARINES : MS=11 fat=20 c=6s NDS=30mn NPS=50m NIS=11 NES=10m

DISTILLATION : MS=20

FERMENTATION : MS=19

SEPARATION : MS=18

SUBLIMATION : MS=13

ECOUTER LES BRUITS DE LA MER : MS=20

(identique à "écouter le message du silence")

DISPARAITRE EN LIQUIDE : MS=20

(identique à "disparaître en fumée")

LIQUIDE EMPOISONNE : MS=17

(ce sort n'a d'effet que sur les créatures marines qui possèdent des ouïes)

LES POETES :

Ces Saals ont su développer la magie du chant et de la musique. Ils savent charmer et attendrir grâce à leurs sorts :

SE TRANSFORMER EN HUMAIN :

MS=20 fat=10 c=20s NDS=24h

RESPIRER L' AIR : MS=20 Fat=10 c=30mn NDS=24h

PARLER AUX ANIMAUX MARINS : MS=20 fat=5 c=3s NDS=30mn NIS=20 NES=20m

BULLE : MS=19 fat=10 c=10s NDS=5mn NPS=100m NES=20m

CHASSER LES CREATURES MARINES : MS=11 fat=20 c=6s NDS=30mn NPS=50m NIS=11 NES=10m

RIRES : MS=20 fat=10 c=1mn NDS=4mn NES=20m

PLEURS :

MS=20 fat=10 c=1mn NDS=10mn NES=20m

LOUANGES : MS=18 fat=10 c=1mn NDS=28 jours NES=20m

SATIRE : MS=16 fat=15 c=2mn NDS=per NES=10m

MALEDICTION :

MS=15 fat=25 c=10mn NDS=28 jours NES=10m

SOMMEIL : MS=13 fat=40 c=20mn NDS=1H

NES=20M

LES MUSICIENS :

Les musiciens accompagnent souvent les poètes. Ces derniers ont alors un bonus de 3 pour jeter leurs sorts.

LES MEDECINS :

Ce sont de bons médecins, dignes de leurs homologues arabes. Ils utilisent eux aussi la magie.

SE TRANSFORMER EN HUMAIN :

MS=20 fat=10 c=20s NDS=24h

RESPIRER L' AIR : MS=20 Fat=10 c=30mn NDS=24h

PARLER AUX ANIMAUX MARINS :

MS=20 fat=5 c=3s NDS=30mn NIS=20 NES=20m

BULLE : MS=19 fat=10 c=10s NDS=5mn NPS=100m NES=20m

CHASSER LES CREATURES MARINES : MS=11 fat=20 c=6s NDS=30mn NPS=50m NIS=11 NES=10m

DONNER DES FORCES :

MS=20 fat=1 c=1mn NDS=12H (+ 10 aux seuils)

REDONNER DES FORCES :

MS=20 fat=5 c=1mn (+ 50 pts de fatigue)

GUERIR LES MALADIES :

MS=18 fat=15 c=1mn30 NDS=1 jour NIS=20

GUERIR LES EMPOISONNEMENTS :

MS=17 fat=20 c=2mn NIS=20

SOIGNER LES BLESSURES :

MS=14 fat=35 c=3mn (+ 80 pts de souffle)

8) LA BIBLIOTHEQUE (salle 8)

Elle aussi donne sur le jardin des érudits. Superbe, elle regorge de plusieurs milliers d'ouvrages très anciens. Les personnages seront étonnés par l'aspect neuf des vieux livres.

Les livres, la connaissance, la magie sont fascinants. Chaque personne sachant lire et écrire devra faire un jet de volonté, avec comme malus son plus haut pouvoir magique. La marge d'échec indique le nombre de mètres parcourus si le personnage tente de résister de toutes ses forces à cet appel. Cette salle réserve d'autres surprises car, à l'image des voies de la connaissance, elle est un véritable dédale, chaque rayonnage formant un mur très solide qui s'élève jusqu'au plafond.

Plus on approche du centre du labyrinthe, plus les ouvrages deviennent passionnants, riches, mais complexes.

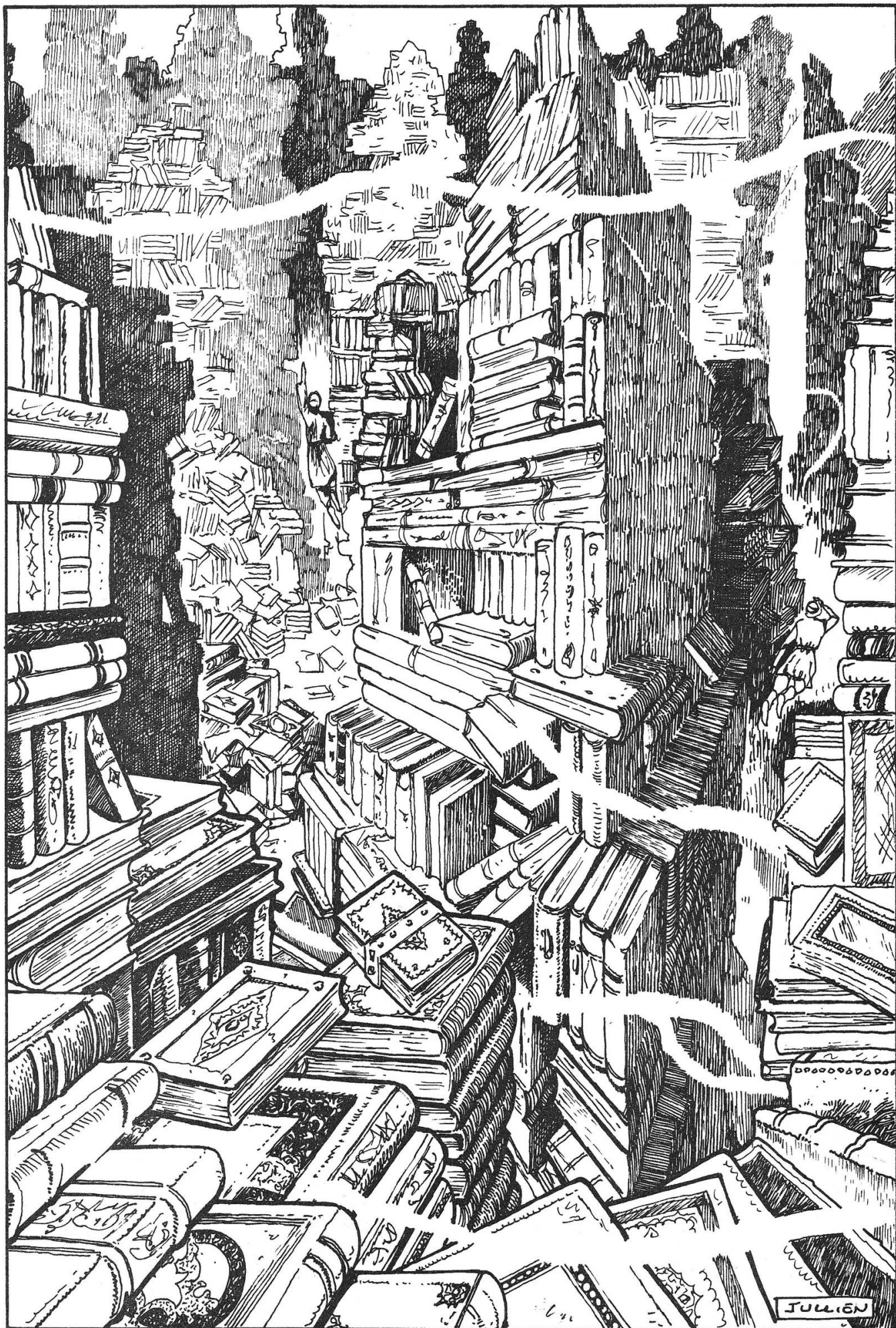
Aucun Sahal ne connaît le chemin menant au cœur du labyrinthe, et certains prétendent qu'il renferme la description tous les sorts de magie. *Faute de renfermer tous les sortilèges, la bibliothèque recèle quand même de tous les sorts connus des humains, mais hélas personne ne sait plus aujourd'hui comment les atteindre.*

Il y a une chance sur 4 pour que des érudits se trouvent en ce lieu (de 1 à 4).

Le niveau de difficulté des livres se situe entre 5 et 8 (4 + d4, par exemple).

LANGUE D'ECRITURE :

1 à 2	Le sahal		
3	L'Arabe	8	L'Espagnol
4	Le Copte	9	Le Turc
5	Le Syrien	10	La Lingua franca
6	L'Hébreu	11 et 12	A la discrétion
7	L'Indien		du Maître de jeu



Voici les thèmes abordés, ainsi que leur pourcentage.

01-03	(3%)	L'architecture
04-08	(5%)	Les navires et vaisseaux
09-11	(3%)	La médecine par les algues (écrit par Rika Sahal)
12-14	(3%)	Les pays et les peuples
15-17	(3%)	Les écritures et les alphabets
18	(1%)	Le Koran
19	(1%)	La Sunnat
20-21	(2%)	Les chants
22-26	(5%)	Les histoires et légendes des Saals
27-30	(4%)	La musique
31-34	(4%)	Les poètes Saals
35-39	(5%)	Les créatures monstrueuses marines
40-44	(5%)	La flore subaquatique
45-49	(5%)	La faune sous-marine
50-53	(4%)	Les philosophies
54-57	(4%)	Les morales
58-61	(4%)	La métaphysique
62-64	(3%)	Les sciences de la terre
65-68	(4%)	L'hydraulique
69	(1%)	L'astronomie
70-74	(5%)	La connaissance des poisons
75-79	(5%)	La fabrication des poisons
80-83	(4%)	Les mathématiques
84-88	(5%)	L'art du déguisement
89-92	(4%)	L'art de la torture
93-95	(3%)	Les pièges subaquatiques
96-97	(2%)	L'histoire des Afrangis (c'est-à-dire des européens)
98-00	(3%)	L'agriculture sous-marine

VI) LE SECOND ETAGE, le harem

Les personnages entrent dans le harem. Faites alors cette description. En aucun cas un personnage masculin ne pourra intervenir au cours de celle-ci, car il est fasciné (une femme, non gourmande, sera libre de ses mouvements).

Vous êtes au milieu d'un bassin de marbre orné d'incrustations de couleur et de dessins entrelacés d'une grande perfection. Au-dessus se déploie, en formant un voile agréablement coloré, une étoffe de soie brodée d'or aux teintes diverses, mariées entre elles avec un art parfait. La voûte cintrée de cette merveilleuse salle est surmontée d'une coupole toute lamée intérieurement d'ivoire, d'ébène et incrustée de perles. Du bassin partent quatre canaux tracés dans le sol en contours charmants. Chaque canal a un lit d'une couleur particulière; le premier de porphyre rose, le second de topaze, le troisième d'émeraude, et le quatrième de turquoise. Si bien que l'eau se teinte selon son lit, et que, frappée par la lumière d'immenses flambeaux d'or, et de grandes lampes de cristal suspendues au plafond par des chaînes d'or atténuée par les soieries du haut, elle projette sur les objets alentour et les tentures, une douceur de paysage marin. Tout à côté du bassin, un grand escabeau de nacre soutient un plateau d'argent, recouvert de quatre porcelaines de grande capacité, contenant, la première, de la mahallabia parfumée à l'orange et saupoudrée de pistaches concassées et de cannelle; la seconde, des raisins secs, macérés, puis sublimés et parfumés discrètement à la rose; la troisième, de la baklawas, artistiquement feuilletée et divisée en losanges d'une suggestion infinie; la quatrième, des kataïefs, au sirop bien



lié, et prêts à éclater tant ils sont généreusement farcis ! Au centre d'un grand plateau, une kenafa nage au milieu du beurre et du miel. Voilà pour la première moitié du plateau. Quant à l'autre, elle contient de superbes fruits; des figues toutes ridées de maturité, et nonchalantes tant elles se savent désirables; des cédrats, des limons, des raisins frais et des bananes. Le tout est séparé par des intervalles où sont disposées avec ordonnance des fleurs telles que roses, jasmins, tulipes, lis et narcisses.

Un peu en retrait, une petite table recouverte de nacre supporte une carafe. Elle contient une décoction de jujubes dans de l'eau de rose au sucre.

Que de beauté devant vos yeux. La beauté du site et des femmes vous envoûte. Dans cette pièce se trouvent réunies les plus belles de l'empire musulman. Les yeux n'ont de cesse de contempler la coquetterie des femmes du Yaman, la violence musculaire des filles de la Haute-Egypte, la vigueur des Perses, l'ardeur des filles du Hedjaz.

Notes :

La maballabia : entremets à base d'amidon, de lait, de riz concassé.

La baklawa : pâtisserie nationale dans tout l'Orient, sorte de feuilleté farci de pistaches et d'amandes.

Les kataïefs : petits pâtés, en rondelles, farcis de noix, etc...

Les personnages restent ainsi pétrifiés pendant plusieurs secondes. Perle de Nuit s'approche du premier.

Homme, regarde-moi ! Je suis Perle de Nuit et je viens m'offrir à toi pour ton plaisir simplement, et pour ta vertu déjà ancienne.

(La houri fait mouvoir lentement la souplesse de sa taille)

Je t'apporte une âme soumise et un corps sur le point de fondre de désir ! Vois si ma gorge n'est pas plus blanche que les rihans des jardins suspendus, si ma nudité n'est pas plus fraîche que l'eau du rocher ! Touche ma chevelure, elle est plus soyeuse à tes doigts que les meilleures étoffes de Sham ! Mes hanches sont tièdes et glissantes et se dessinent à peine dans ma floraison première. Et mes petits seins qui se gonflent déjà. Si seulement d'un doigt rapide tu les effleurais, ils frémiraient ! Viens !... Viens !... J'ai des dents qui insufflent la vie, et du miel prêt à tomber goutte à goutte de tous les pores de ma peau ! Viens !...

Je suis un fruit acide, doux à peine : mange-le, et tu guériras (la houri, légère, se dévêt entièrement et se tient droite, nue, blanche, baignée dans le flot de ses cheveux !)

Notes :

Rihans : myrtes (fleurs blanches) ou toute plante dont l'odeur est exquise.

Sham : Damas

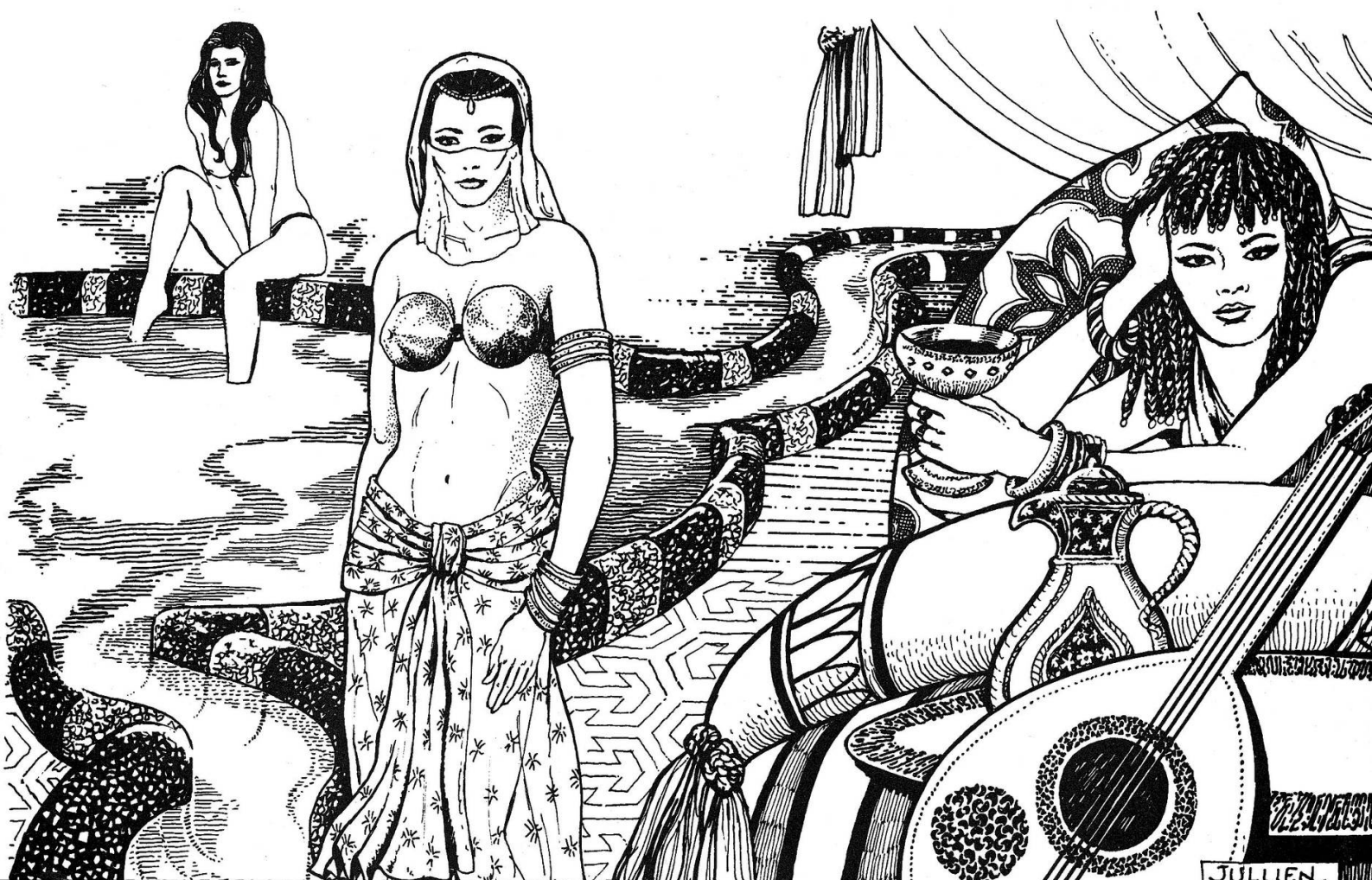
D'autres houria s'approchent :

Je me nomme Zoumourroud (Emeraude), l'Emeraude de tes pensées, la gemme de tes plaisirs.

Je suis Lumière du jardin, chaude comme le soleil, douce comme un pétale de rose.

Je suis Délices du matin, le miel de ton âme.

Je me nomme Lumière de la nuit, mystérieuse comme la lune. Je me dévoile pour toi.



Chaque personnage est rapidement entouré de deux houria, car il y a encore Riban (fleur blanche), Douce amie, Asr (crépuscule), Kamar (Lune), Brise, Fleur du matin, etc...

Si les personnages tentent de repousser les avances des houria, ils devront faire un jet de volonté, avec comme malus la marge de réussite des houria sur la compétence séduire (CDS : 16).

Si le jet est raté, le personnage s'adonnera aux plaisirs des baisers et des caresses pendant Mex 5 minutes. Mais il peut, s'il le souhaite, continuer l'entretien.

Tout personnage peut tenter de raisonner (Argumenter ou Eloquence) un personnage séduit. Il doit pour cela avoir une marge de réussite supérieure à la marge de séduction de la houri.

Il est important de noter que les Houria pensent que les personnages sont des invités des Saals. Il est difficile de les convaincre qu'ils viennent pour les aider, car elles imaginent que c'est une ruse des Saals destinée à trouver les infidèles. Tant qu'elles ne sont pas convaincues, elles prennent ces dires comme des plaisanteries et rient beaucoup, "profession oblige" ! Le Maître des Légendes peut créer des problèmes aux personnages (si l'alerte n'est pas déclenchée); à tout moment un Sabal peut entrer (la mort d'un Sabal sera une preuve que les aventuriers ne mentent pas).

Les personnages peuvent bénéficier, au sein du harem, de la volupté des Grecques, de l'expérience des femmes de Circassie, mais aussi de la science médicale des Juives en la personne de Perle de Nuit.

Perle de Nuit

Perle de Nuit est un médecin juif. Elle a survécu plus longtemps à la forte pression, grâce à des potions qu'elle se prépare. Hélas, elle ne dispose pas d'assez d'ingrédients pour préparer une potion pour chaque houri. Elle connaît bien le palais, étant très appréciée des Saals pour sa délicatesse, ses enlacements, ses embrassements et bien d'autres choses encore. Elle peut soigner les blessures dans la limite de son art (voir fiche de personnage). Perle de nuit peut être interprétée par un joueur n'ayant plus de personnage (la mère des vautours s'abat même sur les plus valeureux héros).

VII) LE PREMIER SOUS-SOL

Un tiers du premier sous-sol est occupé par le khân, les autres tiers par la caserne. L'ensemble est actuellement désert.

LE KHAN

Le khân est constitué d'immenses entrepôts et de logements destinés aux marchands, mais tout est complètement vide.

LES ARTISANS

Les artisanats sont réunis par spécialité. Mais, de nos jours, il n'y a plus aucun artisan. Il reste néanmoins le travail effectué quelques siècles auparavant et il n'a pas vieilli.

LA JOAILLERIE

Les bijoux sont certainement les plus beaux que les personnages aient jamais vus. Il y a toutes sortes de pierres, porphyre rose, topaze, émeraude, turquoise, saphir, diamant, rubis, aigue marine, perle et d'autres, moins connues. Certaines sont inconnues, issues sans doute des fonds marins. De toute beauté, elles rivalisent en finesse et en éclat avec les rubis, les saphirs ou les diamants.

LE TISSAGE

Le style miniaturiste est très prisé pour les arts textiles. Les Saals confectionnent des velours dont la délicatesse du dessin et l'harmonie des tons, sont un plaisir pour l'oeil attentif. Leurs motifs décrivent des sujets divers, combats, harems ou fabuleux trésors.

LES PEAUX

Ce sont surtout des peaux d'animaux terrestres. Traitées pour résister à l'attaque de l'eau salée, elles pourrissent à l'air libre. Elles viennent de tous les pays. Ainsi on trouve des peaux de tigre, d'hermine, de vison, d'oryx (gazelle), de guépard, de crocodile, de lion, etc...

LES POTERIES

Les poteries sont fabriquées avec grand art, de superbes dessins les décorent. On découvre toutes sortes de céramiques, de porcelaines, de verre et de cristal.

Il existe encore bien d'autres artisanats : le cuivre, la broderie, la mosaïque, etc...

VIII) LE SECOND SOUS-SOL

LE TEMPLE

Au centre d'un vaste amphithéâtre d'ébène incrusté d'argent, trois magnifiques colonnes de diamant fascinent le regard. Il n'y a rien de plus beau que ces deux cônes se regardant, liés entre eux par moins d'un doigt de diamètre.

Les bancs, d'ébène, sont ornés de motifs d'un art délicat. Sur les flancs de la salle, de grandes tentures diamantées de pierreries et brodées d'or, par leur éclat lumineux, dessinent des tableaux enchanteurs. L'observateur est transporté dans le monde sous-marin, avec sa faune, sa flore et toutes ses couleurs qui charment l'esprit. Un être superbe, mi-homme, mi-poisson, est souvent représenté; il est très puissant, car il terrasse sans mal un Clاندane aux dents acérées.

Mais, bien vite, le regard revient au spectacle magnifique qu'offrent les trois colonnes diaphanes. Leur taille fuselée est si fine qu'elles paraissent douces comme la gazelle, nobles comme le faucon, fraîches comme la rosée du matin, inquiétantes comme la nuit et belles comme une houri du paradis.

Les colonnes sont faites de deux cônes se regardant. C'est à leur point de jonction d'un centimètre de diamètre que réside leur faiblesse. Mais elles possèdent une défense, le charme de leur beauté. Leur splendeur est telle qu'il faut une grande volonté pour désirer leur destruction.

En termes de jeu :

– Pour accepter leur destruction, il faut faire un jet de volonté.

– Pour vouloir les détruire, il faut réussir un jet de volonté avec un malus de 6 (3 pour PREMIERES LEGENDES).

– En cas d'échec, le personnage ne peut se résoudre à l'anéantissement de cette merveille et s'y oppose de toutes ses forces, allant même jusqu'au meurtre. Mais, en aucun cas, il n'est vindicatif. Il désire seulement que personne ne brise ce ravissement pour l'oeil et pour l'esprit.

Si, malgré tout, un personnage réussit à détruire l'une des colonnes, le palais vieillit instantanément, les murs se lézardent, la toiture chancelle, les colonnes s'effritent et tous les objets deviennent poussière, sauf les livres, car le savoir est éternel. Pour les personnages, il sera temps de fuir. Ils ne seront pas gênés par les Saals survivants, car ceux-ci tirent leur énergie vitale des colonnes.

De plus, la malédiction est levée et les armées ressortent des limbes. Hélas pour les Saals, sans leur palais, ils ne disposent plus d'aucune puissance, et en moins d'une demi-heure, ils seront balayés par les armées d'Abdallah El Mouahimin.

EPILOGUE

LA RENCONTRE AVEC ABDALLAH EL MOUAHIMIN

Quand les personnages arrivent à la surface, un étrange spectacle s'offre à leurs yeux. La mer, déserte lors de leur descente, est couverte de navires étincelants. De ces navires montent des clameurs. Une chaloupe est mise à l'eau et s'approche des personnages. Abdallah El Mouahimin est à la proue. Ils sont hissés à bord. Abdallah El Mouahimin prend alors la parole.

Abdallah El Mouahimin : Nobles étrangers, votre piété est exemplaire. Ceci est un exemple pour nos descendants. Je suis heureux de vous voir vivants. Votre courage est mille fois supérieur à celui de tous mes hommes. Une fois de plus Allah nous montre sa puissance et sa justice.

O croyants ! Lorsque vous rencontrez
l'armée ennemie marchant en ordre,
ne prenez pas la fuite.

Quiconque tournera le dos au jour du combat,
à moins que ce ne soit pour combattre,
ou pour se rallier, sera chargé de la colère de Dieu,
et aura pour demeure l'enfer,
séjour de misère.

O croyants ! répondez à la voix de Dieu et du prophète,
puisque'il vous fait vivre.

Souvenez-vous qu'il est entre l'homme et son coeur,
et que vous retournerez tous à lui.

De tous les bateaux s'élève un seul cri :
Allah Akbar !

Abdallah El Mouahimin : Votre foi est grande. Je possède quelques objets qui seront sûrement plus utiles à vous qu'à notre flotte. Il sort plusieurs objets.

Voici le type d'objet qu'il offrira :

Pour un soufi : Mirrikh, une épée longue, forgée il y a dix siècles. Abdallah El Mouahimin l'a découverte lors d'une de ses conquêtes. Il a attendu de rencontrer un homme digne de la porter pour la lui donner. Cette épée a quelques pouvoirs mais pour les acquérir il faut jurer :

- De faire tous les jours les cinq prières.
- De ne jamais laisser un ennemi en vie plus d'un mois après l'avoir rencontré.

– De ne jamais combattre sans partager équitablement le butin.

– De ne jamais sortir l'épée sans voir couler le sang.

Ces promesses doivent être considérées comme des "geis" (obligations ou interdits magiques celtes). Si l'une d'entre elles vient à être violée, l'épée refuse de sortir de son fourreau et le personnage perd 60 points de souffle (PREMIERES LEGENDES : 16 points de fatigue).

Les pouvoirs :

– Elle est incassable (sauf par un rokh).

– Elle confère un bonus de deux aux chances de toucher les infidèles, mais aussi un malus de deux sur les fidèles.

Pour un guerrier : un fourreau d'épée longue. Toute épée métallique restant une semaine dans ce fourreau ressort parfaitement effilée (comme par l'action d'un excellent armurier). Cela confère un bonus de trois à la Marge de réussite.

A un voleur : un coffre rempli de richesses (pour une valeur de 100 000 dinars), s'il promet de ne jamais voler le juste. Si, au cours de sa vie, le voleur enfreint cette promesse, il sera foudroyé (Allah est juste).

A une bouri : une robe brodée d'or et d'argent, couverte de superbes gemmes. Cette robe a la particularité d'être aussi résistante que l'acier et absolument insalissable. Elle recouvre les parties 3 à 11 et de 14 à 20. Tout coup porté à ces endroits est considéré comme étant contondant (les lames ne traversant pas la robe). Cette robe augmente l'aura de 5 et les chances de séduction de 5.

A un marchand : des objets venant de ses conquêtes. Chaque objet est une oeuvre d'art, qu'il s'agisse de tissus, de tapisseries, de bijoux ou de vaisselle d'or et d'argent. Le tout représente au moins 100 000 dinars, mais un bon marchand peut en obtenir le double.

Au marin : il offrira un de ses bateaux. C'est un navire d'une rapidité étonnante pour son époque. Bien manié, il est impossible de le rattraper. Sa coque est recouverte de métal à l'épreuve des attaques des Saals. Sur son pont, le mal de mer est inconnu.

Au médecin : trois livres traitant des plantes médicinales. La connaissance de ces trois ouvrages permet de monter de 10 dans les compétences suivantes :

Connaissance des plantes

Médecine I

Médecine II

Médecine III

Connaissance des poisons

Elle permettra de plus au médecin d'apprendre un sort de médecine qu'il ne possède pas.

Au mage : Hachim El Bari offrira un livre de magie :

Ce livre apprendra, soit :

– Libérer la pluie, Créer du brouillard, Neige,

Grêle

– Neige, Grêle, Trouver de l'eau, Créer de l'eau

– Trouver de l'eau, Créer de l'eau, Avancer sur

l'eau

– Avancer sur l'eau, Dissiper les nuées

Il permet, en respectant le temps d'un apprentissage, d'avoir un MS de 10 en "Hydraulique". Si le personnage a déjà un MS de 8 ou plus, il gagnera 4 points dans cette compétence. N'oublions pas que Hachim El Bari est un grand élémentaliste de l'eau.

A un fidèle croyant qui n'a pas fait ses prières assez régulièrement : un magnifique tapis de prière qui a le pouvoir magique de toujours s'orienter vers la Mecque quand on le laisse tomber.

A tout autre personnage ne répondant pas à cette liste, il sera versé 100 000 dinars en objets précieux.

Après avoir remis ces objets terrestres, la flotte d'Abdallah El Mouahimin Montasser-Billah repartira, et se dissipera pour retrouver le monde des invisibles qu'elle aurait dû rejoindre depuis quelques siècles déjà.

ANNEXES

Cette partie du scénario permet de connaître les conséquences de l'aventure pour les personnages. Ainsi les points suivants seront traités :

- Passer un pacte avec Eblis
- Les livres
- La fabrication des colliers magiques
- Les marins des Mille et Une Nuits
- Règles concernant la traversée

I) PASSER UN PACTE AVEC EBLIS

Quand un personnage signe avec son sang le pacte d'Abdeblis, il devient un vassal d'Eblis — Qu'il soit maudit à jamais —. Il gagne par la même occasion une place au chaud en Saqhar (une des nombreuses parties de l'enfer).

Ce pacte comporte des avantages et inconvénients :

INCONVENIENTS :

- A tout moment, Eblis peut, par l'intermédiaire de ses suppôts, ordonner et le vassal doit obéir.
- Toutes les nuits de nouvelle lune, le vassal doit sacrifier une vierge humanoïde. Pour une humaine, il gagne un bonus de 3 aux sorts de magie noire pendant 28 jours, rien pour toute autre vierge.

AVANTAGES :

- Le personnage apprend les sorts "RENDRE STERILE (97)" et "MALADIE (98)".
- Eblis peut parfois accorder sa protection si le vassal a sacrifié une vierge humaine durant le dernier sacrifice.

II) LES LIVRES

Les règles proposées dans ce paragraphe concernent les livres de sciences. Dans le cas de la magie, reportez-vous à la page 142 du livret des MILLE ET UNE NUITS.

Un livre scientifique peut traiter un même sujet d'une façon plus ou moins détaillée. Un livre de vulga-

risation (donc facile ou très facile) permettra à l'inculte de s'instruire. Un expert ne tirera aucune connaissance d'un tel ouvrage. Par contre, un livre très compliqué restera hermétique à l'inculte. L'expert pourra, quant à lui, en tirer quelques informations.

Les tableaux ci-dessous tentent de simuler ces différences pour LEGENDES et PREMIERES LEGENDES. Chaque livre possède une difficulté entre 1 et 8.

- 1 pour un livre de vulgarisation
- 8 pour ceux réservés aux spécialistes.

Il faut maintenant déterminer le temps que le lecteur mettra pour assimiler le contenu d'un ouvrage. En premier lieu, le lecteur doit avoir un minimum dans la lecture de la langue. Cette première difficulté passée, il doit tenter un jet "Lire et écrire", avec un Bonus/Malus. En cas de succès, au bout du temps de lecture, le contenu du livre est assimilé. En cas d'échec, le personnage perd le temps indiqué entre parenthèse, mais peut recommencer son étude une nouvelle fois avec un bonus de 1 (en cas d'échec, bonus de 2, etc.,... jusqu'à compréhension de l'ouvrage, ou mort du lecteur !).

La connaissance acquise, grâce au livre, est donnée par le jet des dés indiqué dans le tableau qui détermine le nombre à ajouter au pourcentage de la compétence. Il va de soi que l'on ne peut profiter qu'une fois de l'enseignement d'un livre.

DIFFICULTE	Minimum dans la langue	Bonus Malus	Temps de lecture en cas de succès	Temps de lecture en cas d'échec
1 Très facile	6	+6	1 mois	1 semaine
2 Facile	6	+5	1 mois	1 semaine
3 Très abordable	7	+3	2 mois	1 semaine
4 Abordable	8	0	2 mois	2 semaines
5 Difficile	9	-3	2 mois	2 semaines
6 Ardu	10	-5	3 mois	3 semaines
7 Très ardu	13	-7	3 mois	3 semaines
8 Pour expert	14	-9	4 mois	1 mois

LEGENDES

Connaissances déjà acquises dans la compétence

0-3	4-7	8-11	12-15	16-19
2d10	3d6	-	-	-
2d10	2d10	2d4	-	-
1d12	1d20	2d6	1d4	-
1d8	1d8	4d4	1d6	1d4
-	1d3	2d6	2d6	1d6
-	-	2d4	2d8	2d4
-	-	-	2d6	2d6
-	-	-	-	2d6

PREMIERES LEGENDES :

Connaissances déjà acquises dans la compétence

0-3	4-7	8-11	12-15	16-19
1d4	1	-	-	-
1d6	1d6	1d2	-	-
1d2	1d4	1d3	1	-
1d2	1d2	1d3	1	1
-	1	1d2	1d2	1
-	-	1d2	1d3	1d2
-	-	-	1d2	1d2
-	-	-	-	1d2

Prenons un exemple. Hassan, un mage, a découvert un livre écrit en Copte, traitant des créatures marines. Ceci correspond à la compétence "Connaissance des créatures monstrueuses". Le livre de difficulté 5 est d'un abord difficile.

Regardons en premier lieu si Hassan est assez érudit en Copte pour le comprendre. Il faut un minimum de 9. Il a 12 en Copte. Cela est suffisant.

LEGENDES :

Intéressons-nous maintenant au temps qu'il met. Il a $12-3=9$ chances sur 20 de le comprendre en seulement 2 mois. Le jet donne 10, il lui faudra, hélas, plus de 14 jours pour commencer à comprendre. Hassan est tétu. Il recommence à étudier l'ouvrage, et a droit à un nouveau jet avec un bonus de 1, soit 10 chances sur 20. Le destin se joue de lui et le résultat est 15. Encore un nouvel échec. Voilà 28 jours que Hassan étudie le livre. Il ne désire pourtant pas abandonner. Il a maintenant un bonus de 2, soit 11 chances sur 20. Le jet donne 8. C'est réussi. Après 2 mois et 28 jours, Hassan a assimilé l'ouvrage.

Il faut à présent connaître ce que le livre apporte à Hassan. Sa connaissance des créatures monstrueuses était de 48, (MS : 9). Le tableau nous indique 2d6. Le jet donne $5+3=8$. Sa connaissance passe donc de 48 à $48+8=56$.

PREMIERES LEGENDES :

Les deux systèmes sont semblables. La seule différence notable réside dans les jets concernant la connaissance acquise après compréhension de l'ouvrage. Dans le cas imaginé précédemment, le tableau nous indique 1d2. Le jet donne 2. Sa connaissance (MS) passe donc de 9 à $9+2=11$.

III) LA FABRICATION DES COLLIERS MAGIQUES

Si les personnages ont réellement bien réagi lors de l'aventure en faisant un minimum d'erreurs, il est possible de leur offrir le secret de la fabrication des colliers.

Celui-ci est dévoilé en trois volumes. Le premier est abordable (difficulté 4), le second est difficilement abordable (difficulté 5), le troisième est ardu (difficulté 6).

Premier volume :

Ce premier volume traite de la mer.

Second volume :

Ce second volume est un traité de physique. Il explique comment obtenir la liquéfaction d'un mélange de corps solides et la sublimation d'un solide.

Troisième volume :

Ce dernier volume explique enfin comment confectionner, suite aux deux premiers, un collier permettant de respirer dans l'eau. En voici la préparation :

- Tuer un Dandane, qui est un proche cousin du Clandane. Il en possède toutes les caractéristiques et, de plus, est intelligent. Bien que d'une férocité terrible, il redoute Ibn-Adam (homme) dont la chair est un poison violent pour lui. En voyant Ibn-Adam, il prend la fuite tant il le redoute.

- Récupérer le foie du Dandane et le réduire en bouillie.

- Ajouter le mélange de sept eaux venant des rivières de sept montagnes (un litre environ).

- Prendre une feuille de nénuphar fraîche, la réduire en poudre, et l'ajouter au mélange.

- Déposer trois gouttes de rosée.

- Liquéfier le tout pendant 300 heures, puis y dissoudre un cristal de sel cubique, de forme parfaite, de 6cm d'arête. Porter le mélange à ébullition, ajouter une araignée d'eau vivante, une crevette, une touffe de cheveux de Sahal, et 50cl de sang d'une vierge pubère âgée de moins de quinze ans. Laisser durcir ce mélange.

- Mettre le solide obtenu dans un four et laisser cuir pendant 200 heures.

- Le liquéfier pendant 120 heures. Durant tout ce temps, il est nécessaire de remuer le liquide sans interruption.

- Laisser le liquide se solidifier.

- Faire fondre de l'or dans un four parfaitement hermétique, où a été préalablement déposé le mélange. Les vapeurs du solide consommé se mélangeront à l'or en fusion. Maintenant, il ne reste plus qu'à placer une perle qui focalise le pouvoir magique du mélange. La qualité de la perle détermine la durée de la bulle d'air. Le Maître de jeu doit déterminer cette qualité sur la charte angoumoise, et en déduire une valeur de 1 à 20. Le tableau suivant en donne la durée.

1	1 minute	11	3 heures
2	2 minutes	12	4 heures
3	5 minutes	13	5 heures
4	10 minutes	14	7 heures
5	15 minutes	15	10 heures
6	30 minutes	16	14 heures
7	45 minutes	17	19 heures
8	1 heure	18	1 jour
9	1 heure 30 minutes	19	2 jours
10	2 heures	20	1 semaine

IV) LES MARINS

DES MILLE ET UNE NUITS

1) Le commerce maritime

Le commerce est la branche la plus importante de l'activité économique musulmane. Une partie de ce commerce se fait par voie maritime. La route des Indes a été inaugurée au 1er siècle après Jésus-Christ par le prince indo-scythe Sanabara, qui dans les Mille et Une Nuits prend le nom de Sindbad le marin. Ce prince est parti de Barygaza, au nord de l'actuelle Bombay. Il a découvert la mousson des Indes, colonisé les côtes de la Perse, de l'Arabie, du Zanzibar et du Malabar. Il institua même un important commerce entre Alexandrie et la Chine du Yang-Tseu. Ce prince est très célèbre chez les marins, on a même donné son nom à l'étoile Alpha de la Croix du Sud.

De nombreux produits sont importés :

- de Chine : les soieries, la porcelaine, le papier, les jades, la toutenague, le salmique
- du Tibet : du musc et du parfum
- de l'Inde : du coton, des plantes médicinales, du cristal de roche, de l'or, des pierres précieuses, des bijoux, des bois précieux, du bois de construction, du fer et de l'acier
- de l'Egypte : du blé, du coton, du bois de Teck et de l'huile de ricin pour l'éclairage
- de l'Afrique : des esclaves noirs, de l'ivoire, des peaux de girafe (pour les chaussures), de l'or, de l'ambre gris (pour la parfumerie).

2) Les navires

Pratiquement tous les navires employés, sont construits dans les ports de l'Inde. Il en existe deux types :

- *Les Buzi*, ou vaisseaux légers et rapides, pouvant remonter les fleuves.
- *Les djonks*, ou gros cargos. Ils servent au transport des marchandises. Ce sont de gigantesques navires, à la voilure complexe. Ils peuvent transporter de 1000 à 1500 passagers, comportent une centaine de cabines et quelques magasins. Ils sont munis d'un gouvernail à charnière permettant une navigation hauturière plus facile.

3) Les instruments du marin

Les marins utilisaient différents instruments pour faciliter les traversées :

- La boussole (à partir du XIIème, XIIIème siècle)
- Al astourlab, l'astrolabe, de bronze ou de cuivre, sphérique ou plat. Il sert à mesurer la position des astres au-dessus de l'horizon.
- Al idala, l'alidade, règle graduée permettant de mesurer les angles verticaux.
- Le bâton astronomique
- La manette

- La sonde. Composée d'un poids dont l'extrémité contient du suif, la sonde permet de connaître la profondeur mais aussi, grâce au dépôt sur le suif, la nature du fond marin.

- Le fanal, lanterne employés à bord des navires
- Le portulan, carte marine

A bord des gros navires, il existe un pigeonnier peuplé d'oiseaux capables de voler pendant plusieurs dizaines de kilomètres. On les lâche pour savoir si une terre est proche.

4) La navigation

Pour naviguer, il faut connaître les vents et surtout les moussons. Différents calendriers des moussons existent dans le monde arabe. Ils indiquent pour chaque année et pour chaque région la direction des moussons, donc des vents dominants, ce qui permet de conduire les navires à destination.

La nuit on observe attentivement les étoiles, la lune.

5) Compétences requises

En terme de jeu, pour être marin, il faut posséder un score minimal de 35, dans les compétences suivantes :

- Equilibre
- Nager
- Avoir le pied marin
- Manoeuvrer un bateau
- Combattre à bord
- Science de la mer
- Connaissance des pays et des peuples
- Parler (une langue commerciale)
- Se repérer
- Prédire le temps
- Astronomie

Trois nouvelles compétences sont introduites pour ce personnage, "Combattre à bord" et "Science de la mer", "Architecture navale".

Combattre à bord

Pour acquérir cette compétence, il faut un minimum de 50 en équilibre. Cette compétence permet de s'affranchir du jet de "Pied marin" normalement nécessaire avant chaque acte de combat. En fonction du score atteint dans la compétence, on détermine un bonus/malus qui modifie les chances de succès de chaque acte de combat.

COMBATTRE A BORD

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
-5	-4	-3	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+4

BONUS/MALUS

Le score et le temps nécessaire à l'acquisition de cette compétence sont les mêmes que ceux de la compétence "Combattre à cheval".

Science de la mer

La science de la mer englobe toutes les techniques de pêche mais aussi la connaissance des fonds marins, des vagues, des remous, des courants, etc...

Le score et le temps nécessaire à l'acquisition de cette compétence sont les mêmes que ceux de la compétence "Science de la terre".

Architecture navale

Cette compétence permet de juger de la résistance et de la rapidité d'un navire mais aussi d'en diriger les travaux de construction ou de réparation. Elle n'est pas obligatoire pour le marin.

Le score et le temps nécessaire à l'acquisition de cette compétence sont les mêmes que ceux de la compétence "Architecture".

V) REGLES CONCERNANT LA TRAVERSEE

C'est au marin que revient la dure tâche de mener à bon port le bateau, et son équipage. *Le voyage d'Aden jusqu'au palais dure dix heures, si le navire ne dérive pas. Durant les premières heures, il y a une chance sur cent par heure que le navire soit attaqué par des Saals. Quand le navire se trouve à moins d'une heure de route du palais, ces chances passent à 10% de jour et 6% de nuit.*

Pour tous les jets "Manoeuvrer un bateau", pour LEGENDES, et "Navigation" à -3, pour PREMIERES LEGENDES, vous appliquerez les Bonus/Malus suivants :

Pas d'aide extérieure	-5
Un homme d'équipage	-3
Deux hommes d'équipage	-1
Trois hommes d'équipage	0
Quatre hommes d'équipage	+2

Il est possible d'accorder d'autre Bonus/Malus d'après le comportement des personnages.

Toutes les deux heures, le marin fait un jet sous la compétence "Se repérer" pour Légendes ou "Orientation" pour lères Légendes, avec comme Bonus/Malus :

En plein jour	+5
En soirée	0
La nuit	-5

Le Malus lié à la nuit n'est pas appliqué si le marin réussit un jet "Astronomie". En cas d'échec se reporter au tableau des dérives.

Toutes les quatre heures, le marin fait un jet "Manoeuvrer un bateau", la mer étant toujours forte aux alentours du palais des Saals. L'effet néfaste dépend de la marge d'échec :

- 1 à 2 Le bateau est ébranlé par une forte vague et les personnages sur le pont tirent un jet d'"Equilibre" à +5. En cas d'échec se reporter au paragraphe Chute.
- 3 à 5 Même cas, mais sans bonus pour le jet d'"Equilibre"
- 6 à 8 Même cas, mais avec un malus de 3

- 9 à 10 Même cas, mais avec un malus de 5. De plus le bateau a une chance sur dix d'avoir une voie d'eau bénigne.

- 11 et plus Même cas, mais avec un malus de 9. Le bateau a, cette fois, une voie d'eau importante.

EFFET DES VOIES D'EAU :

Au départ le bateau possède 10 points de flottabilité.

Bénigne :

Il est possible de réparer la coque sans difficulté. Perte de 1 point de flottabilité par 10mn tant que les réparations ne sont pas faites.

Importante :

Il est possible de réparer si l'on réussit un jet de Mécanique. Perte de 1 point de flottabilité toutes les cinq minutes. Il y a une chance sur six par 10mn qu'elle devienne inquiétante.

Inquiétante :

Il est possible de réparer si l'on réussit un jet de Mécanique à -3. Perte de 1 point de flottabilité toutes les minutes. Il y a une chance sur 6 par minute qu'elle devienne fort inquiétante.

Fort inquiétante :

Sa réparation nécessite la présence de trois hommes et la réussite d'un jet de Mécanique à -5. Perte de 3 points de flottabilité toutes les minutes. Il y a une chance sur six par minute que la coque cède.

Si le bateau coule, les personnages se retrouvent bien vite à l'eau. Ils doivent alors nager. Pour cela, ils devront faire un jet "Nager" toutes les 10mn. En cas d'échec, se reporter au paragraphe "Un homme à la mer". Les personnages perdent 15 points de souffle par heure et parcourent un kilomètre. S'ils s'accrochent à des débris flottants, ils ne peuvent pas se noyer (s'ils ne sont pas inconscients). Ils perdent alors 10 points de souffle par heure de nage et ne parcourent que 1/2 kilomètre par heure.

TABEAU DES DERIVES :

La dérive dépend de la marge d'échec. Le marin prend la nouvelle route sans se douter du changement de cap. Seule une marge de réussite d'au moins 5 permet au bateau de retrouver sa route.

1 ou 2	Dérive de 5 degrés
3 ou 4	Dérive de 10 degrés
5 à 7	Dérive de 15 degrés
8 ou 9	Dérive de 20 degrés
10 ou +	Dérive de 25 degrés

CHUTE :

Si le personnage rate son jet d'équilibre, il se retrouve allongé sur le pont. En cas d'échec d'un jet de réflexe, il tombe à l'eau.

UN HOMME A LA MER :

Le personnage à la mer est obligé de nager. S'il reste sur place, à chaque minute, il lui est demandé un jet "Nager". S'il décide de nager dans une direction, les jets sont espacés de 10 minutes.

Premier échec : il surnage

Second échec : il boit la tasse, perd 3 points de souffle pour LEGENDES et 1 point de fatigue pour PREMIERES LEGENDES.

Troisième échec : il se noie et perd 3 points de souffle par seconde pour LEGENDES et 2 points de fatigue par base pour PREMIERES LEGENDES.

Si le nageur crie, il subit un malus de 2 à ses jets de dé.

RECUPERATION D'UN HOMME A LA MER :

Les marins voulant récupérer un homme tombé à la mer doivent, dans un premier temps, le repérer. Faire un jet de "Perception", pour Légendes, ou "Sens", pour 1ères Légendes, par personne observant les eaux. La visibilité joue sur ces probabilités :

En plein jour, si le ciel est dégagé : +1

En plein jour, si le ciel est couvert : -2

En soirée : -5

De nuit, et uniquement s'il crie : -9

Si on réussit à le localiser, il faut, dans un second temps, s'en approcher. Le marin fait un jet sous "Manoeuvrer un bateau", pour LEGENDES et "Navigation" à -3 pour PREMIERES LEGENDES. En cas d'échec, le bateau perd 5 minutes à manoeuvrer avant de pouvoir tenter une nouvelle approche. Si elle est réussie, il faut maintenant repêcher le nageur. Un second jet de dé est requis. En cas de réussite, le nageur regagne le pont grâce à ses sauveteurs.

En cas d'échec, les conséquences dépendent de la marge d'échec.

Inférieure ou égale à 6, le bateau passe près du nageur sans réussir à le saisir. Il perd cinq minutes à manoeuvrer avant de pouvoir tenter une nouvelle manoeuvre d'approche.

Si elle est supérieure à 6, le navire heurte le nageur, occasionnant 2d10 points de souffle (PREMIERES LEGENDES : 2d6 points de fatigue), et perd cinq minutes à manoeuvrer, etc...

PERLE DE NUIT

SON ENFANCE

Perle de nuit est née à Baalbeck, une grande cité proche de Tripoli et de Damas. On l'appela Salma (sauve) car elle a survécu à un accouchement difficile. Elle est la fille de Ismail, un médecin juif renommé. Enchanté par ses dons, il l'appelait souvent Perle du Ciel et lui transmet son savoir. De par son éducation elle était juive et pratiquante.

PERLE DE NUIT, ESCLAVE

A l'âge de 17 ans, elle partit pour Tripoli afin de parfaire son art médical. Mais hélas la caravane fut attaquée par des pillards qui massacrèrent tout le monde. Epargnée par miracle, elle devint esclave.

Vendue à Damas, elle commença un long périple : Bosra, Jaffa, Ascalon, Gaza, El Ancha, Faram, Bilbéis, Le Caire,... Zabid et enfin Aden.

Durant ce long voyage qui dura trois ans, elle lut et découvrit le Coran et la Sunnat. Prononçant la profession de foi : "Il n'est d'autre dieu qu'Allah, et Mahomet est son envoyé", elle devint musulmane.



PERLE DE NUIT, VICTIME D'AMIN EL KHEBUL

Quand elle arriva à Aden, elle fut achetée par Rashid, qui lui fit avaler un puissant bang d'Inde. A son réveil elle gisait, enchaînée, dans une grotte sombre et glaciale. A ses côtés se tenait Amin El Khebul et un Sahal. Après une brève transaction, elle fut emmenée dans les profondeurs marines.

PERLE DE NUIT, HOURI DES SAALS

Dans le palais, elle survit à la pression des profondeurs grâce à des potions de sa préparation. Hélas, elle ne dispose pas de suffisamment d'ingrédients pour préparer une potion pour chaque houri. Elle est très appréciée des Saals pour sa délicatesse, ses enlacements, ses embrassements et bien d'autres choses encore. Ainsi, elle a visité de fond en comble le rez-de-chaussée et partiellement le premier étage du palais sous-marin.



LE MARIN				COMPETENCES	
Combat	16	Force	16	Equilibre (52-10) Savoir chuter (39-7) Nager (53-10) Grimper à la corde (31-6) Avoir le pied marin (58-11) Manœuvrer une embarcation (38-7) Manœuvrer un bateau (50-10) Manipuler (29-5) Se repérer en mer (49-9) Déterminer une distance (48-9) Prédire le temps (56-11) Commander une troupe (33-6) Empoignade (73-14) Plonger (51-10) Astronomie (34-6) Conn. des pays et des peuples (42-8) Premiers soins (47-9) Parler le swahili (46-9) Parler la lingua franca (46-9) Conn. de la mer (44-8) Combattre à bord (62-12) Architecture navale (38-7)	
Magie	0	Rapidité	11		
Artistique	16	Coordination	19		
Communication	16	Endurance	15		
Perception	18	Volonté	11		
Mécanique	19	Intelligence	16		
Nature	20	Santé d'esprit	13		
Foi	12				
		Souffle	14 23 27 32		
		Fatigue	32 13 8 3		
Vivacité d'esprit	13				
Aura	12	Base	3 4 4 6		
Beauté	15	Esquive	7 6 4 2		
Taille :	1,80 m	Feinte de corps	4 3 2 1		
Poids :	80 kg				
AYBALTA Score : 43 AN : 8 AR : 3 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 1 2 3 5 6 8 10 11 13 14 16 18 19 21 22 24 26 27 29 30 32 LASSO Score : 80 AN : 16					

GARDE NOIR (TYPE 1)				COMPETENCES	
Combat	18	Force	19	Equilibre (10) Nager (11) Monter à cheval (10) Combattre à cheval (15) Avoir le pied marin (7) Manœuvrer une embarcation (6) Manœuvrer un bateau (5) Se renseigner (6) Filature (8) Se cacher en milieu urbain (5) Embuscade urbaine (5) Détecter une embuscade urbaine (5) Monter a chameau (10) Empoignade (18) Percussion (12) Piqué (11)	
Magie	0	Rapidité	15		
Artistique	8	Coordination	14		
Communication	10	Endurance	20		
Perception	10	Volonté	10		
Mécanique	15	Intelligence	10		
Nature	8	Santé d'esprit	9		
Foi	0				
		Souffle	17 24 28 33		
		Fatigue	28 12 7 2		
Vivacité d'esprit					
Aura	10	Base	3 3 4 5		
Beauté	variable	Esquive	7 6 4 2		
Taille :	1,90 m	Feinte de corps	4 3 2 1		
Poids :	100 kg				
NIMCHA AN : 16 AR : 12 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 1 2 5 7 9 11 14 16 18 21 23 25 27 30 32 34 36 39 41 43 46					

PATROUILLE (GARDE TYPE 2)				COMPETENCES
Combat	19	Force	18	Equilibre (12) Savoir chuter (12) Nager (17) Monter à cheval (12) Combattre à cheval (14) Se renseigner (12) Se cacher en milieu urbain (15) Embuscade urbaine (12) Détecter une embuscade urbaine (15) Argumenter (10) Interroger (12) Torturer (8) Commander une troupe (13) Empoignade (14) Percussion (14) Piqué (14) Plonger (13) Lire et écrire l'Arabe (10) Premiers soins (10)
Magie	2	Rapidité	17	
Artistique	3	Coordination	15	
Communication	14	Endurance	19	
Perception	17	Volonté	15	
Mécanique	10	Intelligence	12	
Nature	8	Santé d'esprit	10	
Foi	0			
Vivacité d'esprit	12	Souffle	18 25 29 34	
		Fatigue	28 12 7 2	
		Base	3 3 4 5	
		Esquive	8 7 5 3	
Aura		Feinte de corps	4 3 2 1	
Beauté	variable			
Taille :	1,82 m			
Poids :	77 kg			
QALACHUR AN : 19 AR : 16 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 1 2 5 7 9 12 14 16 19 21 23 26 28 30 33 35 37 40 42 44 47				

AMIN EL KHEBUL				Manœuvrer un bateau (13) Se renseigner (16) Filature (12) Se cacher en milieu urbain (10) Détecter une embuscade urbaine (10) Faire du feu (4) Eloquence (16) Argumenter (15) Vanter (17) Marchander (20) Flatter (12) Interroger (12) Détecter le mensonge (10) Torturer (12) Commander une troupe (8) Lire et écrire l'Arabe (16) Le Copte (12) Le Syrien (12) L'Indien (12) L'Hébreu (12) Calcul (12) Astronomie (7) Interpréter les songes (10) Conn. des pays et des peuples (10) Conn. du Coran (8) Conn. des créat. monstrueuses (8) Conn. des plantes (9) Conn. des animaux (8) Evaluer un bijou (20) Mémoriser (18) Morale philo. métaph. (8) Premiers soins (9) Sciences de la terre (9) Séduire (7) Hydraulique (7) Architecture (7) Conn. des poisons (8) Fabriquer des poisons (8) Mathématiques (7)
Combat	0	Force	13	
Magie	18	Rapidité	17	
Artistique	19	Coordination	10	
Communication	20	Endurance	13	
Perception	12	Volonté	12	
Mécanique	17	Intelligence	19	
Nature	10	Santé d'esprit	12	
Foi	8			
		Souffle	14 23 27 32	
		Fatigue	36 14 9 4	
Vivacité d'esprit				
Aura	13	Base	3 4 5 6	
Beauté	11	Esquive	6 5 3 1	
Taille :	1,70 m	Feinte de corps	3 2 1 0	
Poids :	68 kg			
KHANJAR AN : 12 AR : 11				SORTILEGES Souffle d'effrits (20) Message du vent (20) Créer de l'air (18) Hypnotiser (20) Songe (19) Suggérer (18) Effacer les souvenirs (18) Endormir (19) Résister au sommeil (18) Message indéchiffrable (20) Décrypter (20) Ecriture cachée (20) Révéler les écritures (20)
COMPETENCES				
Equilibre (10) Se déplacer en silence (10)				
Savoir chuter (6) Nager (10) Avoir le pied marin (12)				
Manœuvrer une embarcation (13)				

ALIM EL MAMELOUK				HACHE CILICIENNE			
Combat	20	Force	20	AN : 20	AR : 15	DES : 10	VIS : 5
Magie	0	Rapidité	18	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20			
Artistique	15	Coordination	18	1 3 6 8 11 14 17 20 22 25 28 31 34 36 39 42 45 48 50 53 56			
Communication	12	Endurance	17	MATRAQUE			
Perception	19	Volonté	16	AN : 20	AR : 18	DES : 9	VIS : 4
Mécanique	12	Intelligence	10	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20			
Nature	15	Santé d'esprit	10	1 2 3 5 6 8 10 11 13 14 16 18 19 21 22 24 26 27 29 30 32			
Foi	0			EPEE LONGUE			
Vivacité d'esprit		Souffle	20 26 30 35	AN : 20	AR : 15	DES : 10	VIS : 5
		Fatigue	20 10 5 0	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20			
				1 3 6 8 11 14 17 20 22 25 28 31 34 36 39 42 45 48 50 53 56			
Aura	20	Base	2 3 4 4	GRIFFES, il peut employer ses griffes uniquement sous sa forme de Cheitan			
Beauté	8	Esquive	9 8 6 4	AN : 20	AR : 19		
Taille :	1,85 m			0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20			
Poids :	80 kg	Feinte de corps	5 4 3 2	1 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40			
RESISTANCE AUX SORTILEGES : 5				PETITS BOUCLERS			
RESISTANCE AUX POISONS : 7				Score : 100			
Alim El Mamelouk est un Cheitan, il a été offert par Eblis à Amin El Khebul. S'il est tué sous forme humaine, il reprend sa forme de Cheitan et retourne dans le monde invisible.				COMPETENCES			
Alim est entièrement dévoué à Amin El Khebul, prêt à lui offrir sa vie.				Equilibre (17) Se déplacer en silence (17)			
				Savoir chuter (15) Nager (10) Grimper à la corde (10)			
				Escalader (12) Monter à cheval (8)			
				Avoir le pied marin (10) Man. une embarcation (8)			
				Manœuvrer un bateau (8) Subtiliser (7) Dissimuler (7)			
				Manipuler (7) Crocheter les serrures (7) Embuscade (11)			
				Détecter une embuscade (11) Se cacher (12)			
				Se cacher en milieu urbain (8) Embuscade urbaine (8)			
				Détecter une embuscade urbaine (9) Eloquence (9)			
				Lire et écrire l'Arabe (7) Astronomie (6)			
				Conn. des pays et des peuples (5)			
				Conn. des créat. monstrueuses (11)			
				Conn. des plantes (7) Conn. des animaux (7)			
				Conn. des poisons (10) Fabriquer des poisons (7)			

GARDE SAHAL				COMPETENCES :			
Combat	20	Force	20	Equilibre (18) Grimper à la corde (18)			
Magie	15	Rapidité	18	Escalader (17) Poser des pièges marins (15)			
Artistique	15	Coordination	18	Désamorcer des pièges marins (15)			
Communication	15	Endurance	15	Crocheter les serrures (16) Effraction (14)			
Perception	20	Volonté	15	Eloquence (9) Argumenter (8) Vanter (8) Flatter (7)			
Mécanique	15	Intelligence	14	Se moquer (12) Mentir (17) Commander une troupe (18)			
Nature	15	Santé d'esprit	10	Mettre en œuvre une machine de guerre (13)			
Foi	0			Architecture militaire (15) Piqué (16)			
Vivacité d'esprit		Souffle	25 35 40 45	Pour toutes les armes (sauf la naphte) le score est compris entre 11 et 16 sauf pour :			
		Fatigue	20 10 5 0	Trident (20)			
Aura	15			Arbalète (20)			
Beauté	14	Base	2 3 4 4				
Taille :	1,80 m	Esquive	9 8 6 4				
Poids :	75 kg	Feinte de corps	4 3 2 1				
TRIDENT				ARBALETE			
score : 150 AN : 20 AR : 19 DES : 10 VIS : 5				AN : 20			
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20				0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20			
1 2 5 7 10 12 14 17 19 22 24 26 29 31 34 36 38 41 43 46 48				1 2 3 5 7 8 10 12 13 15 16 18 20 21 23 25 26 28 30 31 33			

MAGE SAHAL							
Combat	15	Force	10	Suffocation : MS:16 FAT:30 C:10s NDS:3mn NPS:50m NES:1 créature Dessication : MS:18 FAT:40 C:15s NDS:1h NPS:40m NES:1 créature Transformer un humain en animal marin : MS:14 FAT:20 C:10s NDS:10j NPS:20m NES:1 humain NIS:14 Parler aux animaux marins : MS:20 FAT:5 C:3s NDS:30mn NES:20m NIS:20 Vagues : MS:20 FAT:20 C:20s NPS:Spécial NES:Spécial Egarement en mer : MS:15 FAT:15 C:1mn NDS:7 ans NPS:100 km NES:150m NIS:15 SONGE : MS:17 FAT:10 C:2mn NDS:4s NPS:200km NES:3 créatures NIS:17 Suggérer : MS:13 FAT:7 C:5s NDS:2s NPS:10 NES:10m Effacer les souvenirs : MS:30 FAT:15 C:25s NDS:10h NPS:5m NES:1 créature NIS:13 BULLE : MS:19 FAT:10 C:10s NDS:5mn NPS:100m NES:20m Chasser les créatures marines : MS:11 FAT:20 C:6s NDS:30mn NPS:50m NES:10m NIS:11 Libérer la pluie : MS:20 DS:3 NDS:28j NPS:1km NES:1 km NIS:12 Créer du brouillard MS:20 DS:5 NDS:1j NPS:1km NES:500m NIS:12 Neige : MS:20 DS:6 NDS:1j NPS:1km NES:1km NIS:12 Grêle : MS:20 DS:8 NDS:7mn NPS:1km NES:50m NIS:12 Trouver de l'eau : MS:20 DS:10 NDS:12h NPS:nul NES:nul NIS:12 Créer de l'eau : MS:20 DS:12 NDS:permanent NPS:100m NES:10m NIS:12			
Magie	20	Rapidité	13				
Artistique	15	Coordination	13				
Communication	15	Endurance	14				
Perception	20	Volonté	18				
Mécanique	15	Intelligence	20				
Nature	15	Santé d'esprit	18				
Foi	0						
Vivacité d'esprit		Souffle	25 35 40 45				
		Fatigue	20 10 5 0				
Aura	20	Base	3 3 4 6				
Beauté	19	Esquive	6 5 3 1				
Taille :	1,80 m	Feinte de corps	3 2 1 0				
Poids :	75 kg						
TRIDENT AN : 14 AR : 13 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 0 1 2 4 5 6 7 8 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 22 23 24							
SORTILEGES Se transformer en humain : MS:20 FAT:10 C:20s NDS:24h Respirer l'air : MS:20 FAT:10 C:30mn NDS:24h							

PERLE DE NUIT				Conn. des créat. monstrueuses (7) Conn. des plantes (13) Conn. des animaux (9) Mémoriser (9) Morale philo. métaph. (8) Premiers soins (15) Sciences de la terre (7) Séduire (12) Conn. des poisons (13)			
Combat	0	Force	8	SORTILEGES Hypnotiser : MS:20 NDS:C NPS:A NES:B TL:D Songe : MS:20 NDS:A NPS:F NES:B TL:0 Donner des forces : MS:20 NDS:E NPS:0 NES:0 TL:E Redonner des forces : MS:18 NDS:Per NPS:0 NES:0 TL:E Guérir les maladies : MS:16 NDS:F NPS:0 NES:0 TL:E Guérir les empoisonnements : MS:13 NDS:Per NPS:0 NES:0 TL:E Guérir les blessures : MS:11 NDS:Per NPS:0 NES:0 TL:E			
Magie	16	Rapidité	12				
Artistique	19	Coordination	15				
Communication	18	Endurance	14				
Perception	10	Volonté	16				
Mécanique	8	Intelligence	18				
Nature	20	Santé d'esprit	17				
Foi	16						
Vivacité d'esprit		Souffle	15 23 28 32				
		Fatigue	30 13 8 3				
Aura	18	Base	3 4 4 6				
Beauté	17	Esquive	7 6 4 2				
Taille :	1,70 m	Feinte de corps	3 2 1 0				
Poids :	56 kg						
COMPETENCES Equilibre (7) Nager (10) Avoir le pied marin (9) Manipuler (8) Eloquence (7) Vanter (10) Simuler les émotions (10) Danser (12) Mimer (8) Lire et écrire l'Arabe (12) Le Grec (9) L'Hébreu (9) Chanter (10) Astronomie (8) Médecine I, II, III (15) Connaissance du Coran (11) Jouer d'un instrument (12)							

LE MARIN			
Combat	4	Physique	8
Magie	0	Force	8
Artistique	4	Rapidité	6
Communication	4	Coordination	10
Perception	6	Psychique	6
Mécanique	6	Volonté	5
Nature	6	Décision	6
Foi	2	Intelligence	7
Fatigue	22	Apparence	7
		Aura	6
Taille :	1,80 m	Beauté	8
Poids :	80 kg	Honnêteté	7
COMPETENCES :			
Art de la guerre (12) Mains nues (12)			
Aybalta (8) Lasso (16) Swahili (10)			
Lingua Franca (10) Architecture marine (13)			
Connais. de la mer (13) Acrobatie (16) Agilité (16)			
Orientation (11) Navigation (14) Astronomie (13)			
Nager (14)			

GARDE NOIR (TYPE 1)			
Combat	7	Physique	9
Magie	0	Force	11
Artistique	2	Rapidité	8
Communication	3	Coordination	8
Perception	2	Psychique	4
Mécanique	5	Volonté	4
Nature	2	Décision	4
Foi	0	Intelligence	4
Fatigue	22	Apparence	5
		Aura	5
Taille :	1,90 m	Beauté	5
Poids :	100 kg	Honnêteté	5
COMPETENCES :			
Esquive (16) Mains nues (16) Epée droite (15)			
Se renseigner (8) Agilité (10) Navigation (9)			
Cheval (10) Nager (11)			

PATROUILLE (Garde Type 2)			
Combat	8	Physique	9
Magie	0	Force	9
Artistique	0	Rapidité	9
Communication	4	Coordination	9
Perception	6	Psychique	5
Mécanique	2	Volonté	6
Nature	2	Décision	5
Foi	0	Intelligence	4
Fatigue	23	Apparence	6
		Aura	6
Taille :	1,82 m	Beauté	6
Poids :	77 kg	Honnêteté	6
COMPETENCES :			
Esquive (17) Mains nues (17) Epée longue (17)			
Convaincre (9) Arabe (9) Se renseigner (10)			
Agilité (15) Surprendre (10) Sens (11) Cheval (11)			
Nager (11) Premiers soins (7).			

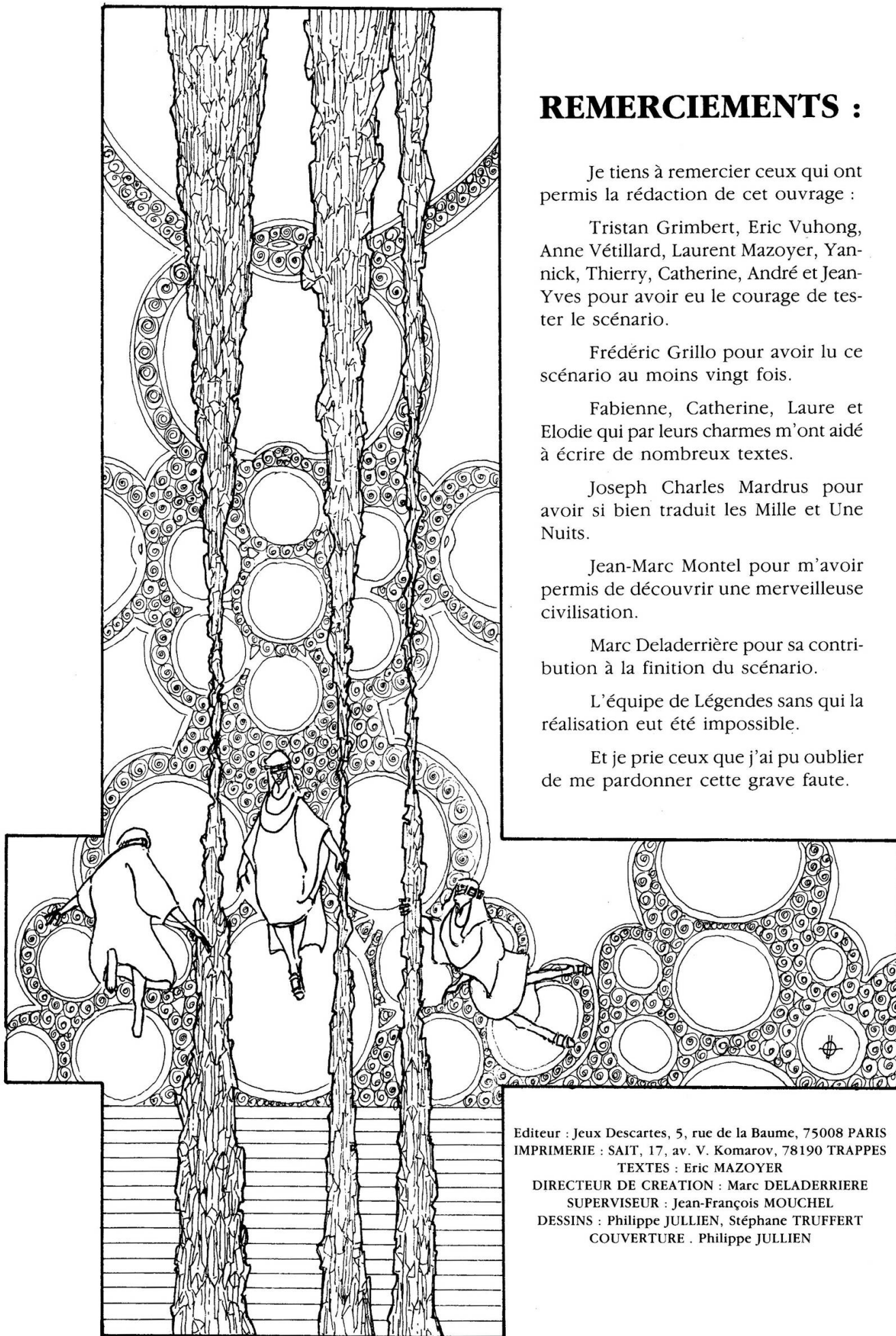
AMIN EL KHEBUL (Joaillier)			
Combat	0	Physique	3
Magie	5	Force	3
Artistique	4	Rapidité	3
Communication	7	Coordination	3
Perception	3	Psychique	12
Mécanique	1	Volonté	12
Nature	4	Décision	11
Foi	0	Intelligence	13
Fatigue	18	Apparence	8
		Aura	9
Taille :	1,70 m	Beauté	7
Poids :	68 kg	Honnêteté	8
COMPETENCES :			
Khanjar (12) Arabe (19) Diverses langues (19)			
Marchander (15) Eloquence (15) Se renseigner (15)			
Acrobatie (6) Agilité (6) Manipuler (6)			
Evaluer bijoux (20) Navigation (13) Hydraulique (14)			
Mathématiques (14) Architecture (14) Astronomie (17)			
Connais. des animaux (17) Connais. des plantes (17)			
Science de la terre (17) Poison (17) Dissimulation (16)			
Nager (7) Premiers soins (15) Monstres (18)			
Connais. Mythique (13) Coran (12)			

ALIM EL MAMELOUK			
Combat	8	Physique	8
Magie	0	<i>Force</i>	9
Artistique	4	<i>Rapidité</i>	7
Communication	3	<i>Coordination</i>	7
Perception	6	Psychique	5
Mécanique	3	<i>Volonté</i>	5
Nature	5	<i>Décision</i>	5
Foi	0	<i>Intelligence</i>	5
Fatigue	21	Apparence	8
		<i>Aura</i>	9
Taille :	1,85 m	<i>Beauté</i>	8
Poids :	80 kg	<i>Honnêteté</i>	8
COMPETENCES :			
Esquive (16) Petit bouclier (15) Hache légère (17) Hache longue (23) Epée longue (23) Griffes (15) Pays et peuples (8) Arabe (8) Eloquence (12) Acrobatie (13) Agilité (13) Manipuler (13) Surprendre (11) Escalader (14) Serrure (13) Navigation (8) Astronomie (10) Poison (10) Cheval (12) Chameau (12) Dissimulation (10) Nager (13) Monstres (5) Connais. mythique (5)			

PERLE DE NUIT			
Combat	8	Physique	11
Magie	4	<i>Force</i>	13
Artistique	4	<i>Rapidité</i>	10
Communication	4	<i>Coordination</i>	10
Perception	7	Psychique	5
Mécanique	4	<i>Volonté</i>	4
Nature	5	<i>Décision</i>	5
Foi	0	<i>Intelligence</i>	6
Fatigue	27	Apparence	7
		<i>Aura</i>	8
Taille :	1,80 m	<i>Beauté</i>	7
Poids :	75 kg	<i>Honnêteté</i>	6
COMPETENCES :			
Danser (19) Chanter (19) Musique (18) Agilité (17) Nager (16) Manipuler (17) Eloquence (18) Marchander (18) Imiter (17) Arabe, Grec, Hébreu (17) Astronomie (19) Médecine (18) Coran (16) Monstres (16) Conn. des plantes (19) Conn. des animaux (19) Mémoriser (18) Philosophie (18) Premiers soins (18) Sciences de la terre (19) Séduction (18) Poison (19)			

GARDE SAHAL			
Combat	8	Physique	11
Magie	4	<i>Force</i>	13
Artistique	4	<i>Rapidité</i>	10
Communication	4	<i>Coordination</i>	10
Perception	7	Psychique	5
Mécanique	4	<i>Volonté</i>	4
Nature	5	<i>Décision</i>	5
Foi	0	<i>Intelligence</i>	6
Fatigue	27	Apparence	7
		<i>Aura</i>	8
Taille :	1,80 m	<i>Beauté</i>	7
Poids :	75 kg	<i>Honnêteté</i>	6
COMPETENCES :			
Art de la guerre (13) Esquive (19) Mains nues (19) Toutes les armes (18) Trident (22) Arbalète (22) Arabe (9) Acrobatie (17) Agilité (17) Orientation (13) Surprendre (13) Sens (12) Escalader (18) Piège (14) Serrure (14) Navigation (9) Connais. des animaux (11) Poison (11) Nager (23) Premiers soins (11)			

MAGE SAHAL			
Combat	4	Physique	5
Magie	8	<i>Force</i>	5
Artistique	4	<i>Rapidité</i>	5
Communication	4	<i>Coordination</i>	5
Perception	7	Psychique	11
Mécanique	4	<i>Volonté</i>	11
Nature	5	<i>Décision</i>	10
Foi	0	<i>Intelligence</i>	12
Fatigue	21	Apparence	7
		<i>Aura</i>	8
Taille :	1,80 m	<i>Beauté</i>	7
Poids :	70 kg	<i>Honnêteté</i>	6
COMPETENCES :			
Esquive (9) Mains nues (9) Grec (15) Trident (9) Pays et peuples (15) Arabe (15) Eloquence (12) Mémoriser (19) Sens (17) Navigation (15) Hydraulique (16) Mathématiques (16) Connais. des animaux (17) Connais. des plantes (17) Science de la terre (17) Nager (23) Monstres (19) Connais. Mythique (12)			



REMERCIEMENTS :

Je tiens à remercier ceux qui ont permis la rédaction de cet ouvrage :

Tristan Grimbart, Eric Vuhong, Anne Vétillard, Laurent Mazoyer, Yannick, Thierry, Catherine, André et Jean-Yves pour avoir eu le courage de tester le scénario.

Frédéric Grillo pour avoir lu ce scénario au moins vingt fois.

Fabienne, Catherine, Laure et Elodie qui par leurs charmes m'ont aidé à écrire de nombreux textes.

Joseph Charles Mardrus pour avoir si bien traduit les Mille et Une Nuits.

Jean-Marc Montel pour m'avoir permis de découvrir une merveilleuse civilisation.

Marc Deladerrière pour sa contribution à la finition du scénario.

L'équipe de Légendes sans qui la réalisation eut été impossible.

Et je prie ceux que j'ai pu oublier de me pardonner cette grave faute.

Editeur : Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS

IMPRIMERIE : SALT, 17, av. V. Komarov, 78190 TRAPPES

TEXTES : Eric MAZOYER

DIRECTEUR DE CREATION : Marc DELADERRIERE

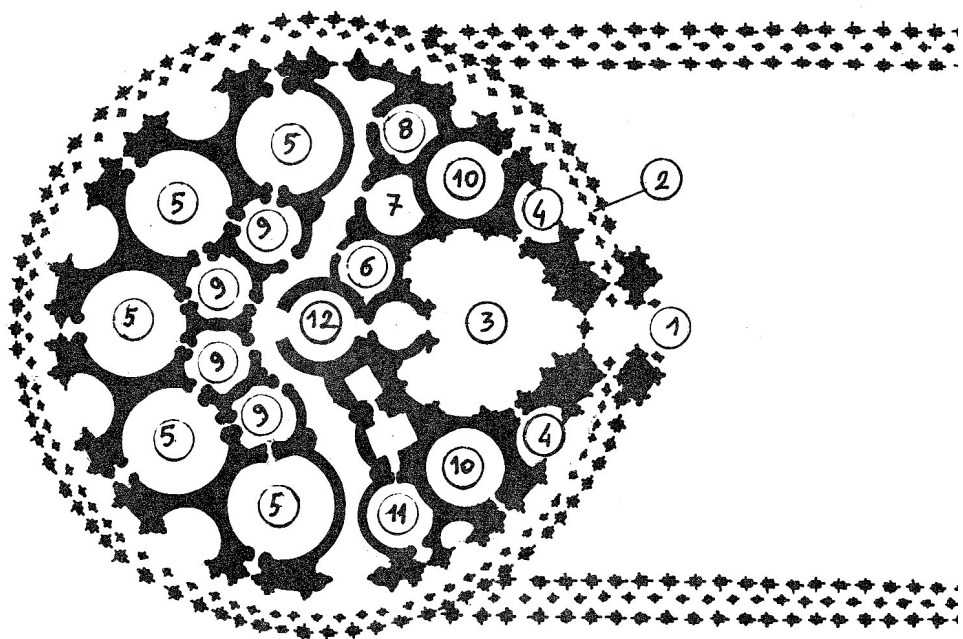
SUPERVISEUR : Jean-François MOUCHEL

DESSINS : Philippe JULLIEN, Stéphane TRUFFERT

COUVERTURE : Philippe JULLIEN

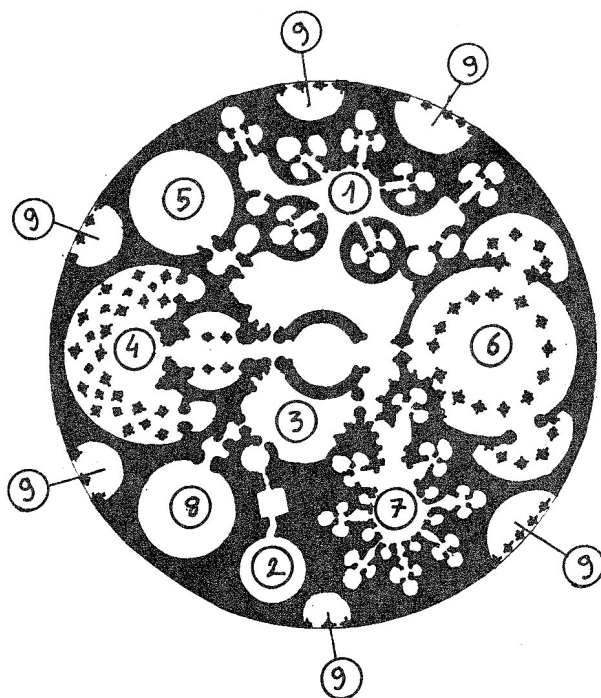
REZ-DE-CHAUSSEE

- ① ENTREE DU PALAIS
- ② COULOIR PERIPHERIQUE
- ③ DIWAN
- ④ SALLES DE GARDE
- ⑤ SALLES D' ARMES
- ⑥ CHAMBRE DE GRADE
- ⑦ CHAMBRE DE GRADE
- ⑧ CHAMBRE DE GRADE
- ⑨ DORTOIRS
- ⑩ SALLES DE JEU
- ⑪ HAMMAM DES SOLDATS
- ⑫ CHEMINEE CENTRALE

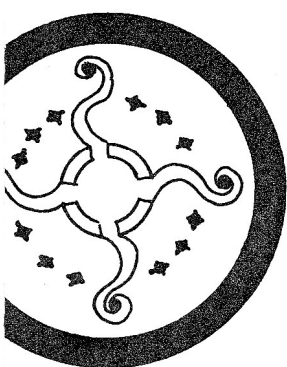
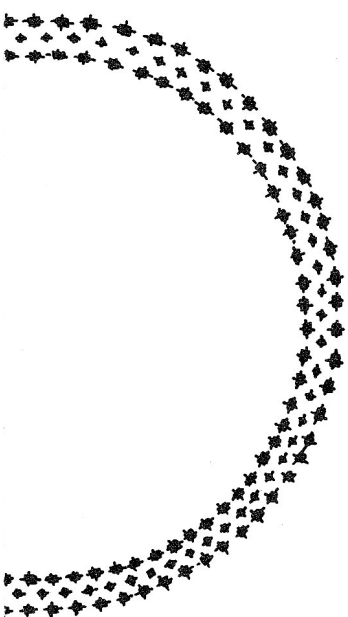


1^{er} ETAGE

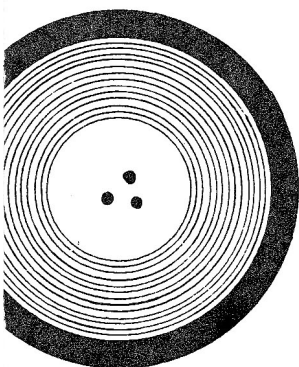
- ① CHAMBRES DES HOTES
- ② HAMMAM
- ③ MEIDANE
- ④ APPARTEMENT DE LA COURONNE
- ⑤ APPARTEMENTS DU MAGE SANAAN
- ⑥ JARDIN DU ROI
- ⑦ APPARTEMENTS DES ERUDITS
- ⑧ BIBLIOTHEQUE
- ⑨ JARDIN UNIQUEMENT ACCESSIBLE DE L'EXTERIEUR



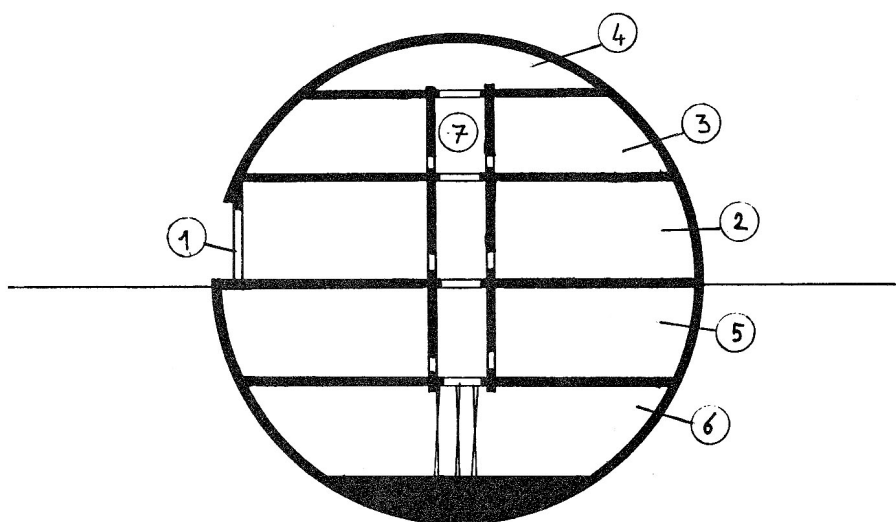
0 10 20 40 60 m



— HAREM —

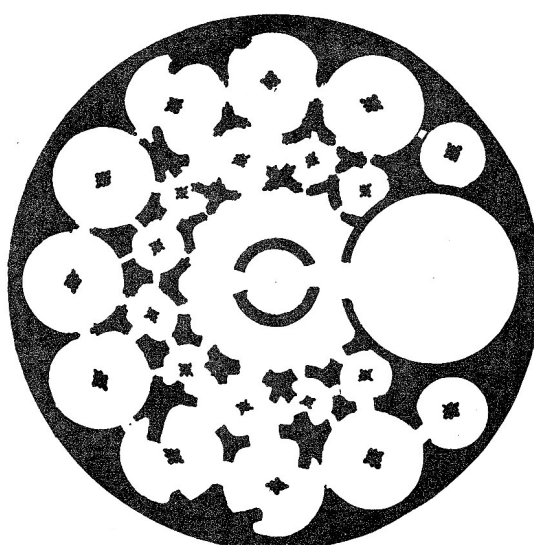


— TEMPLE —



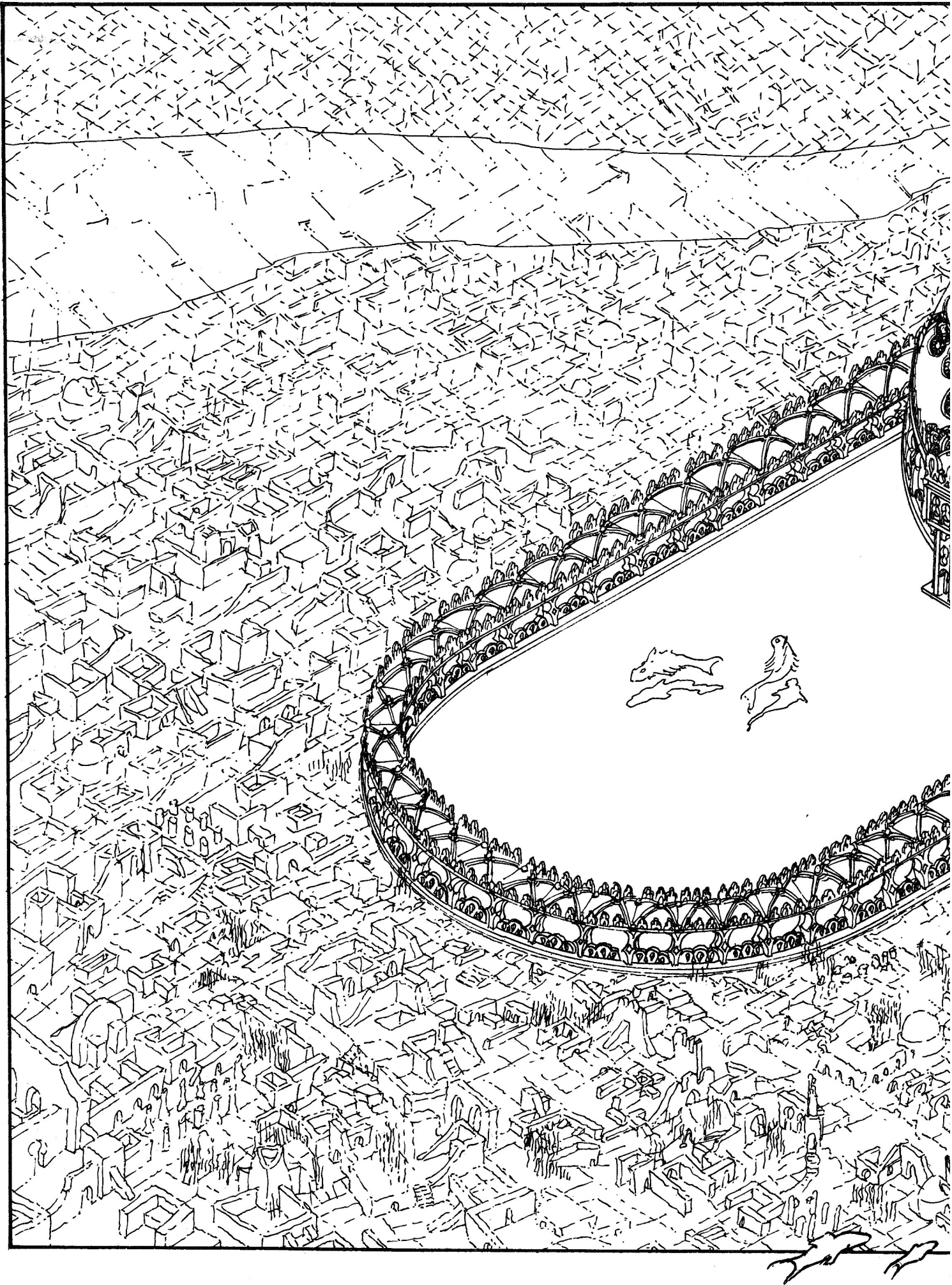
COUPE

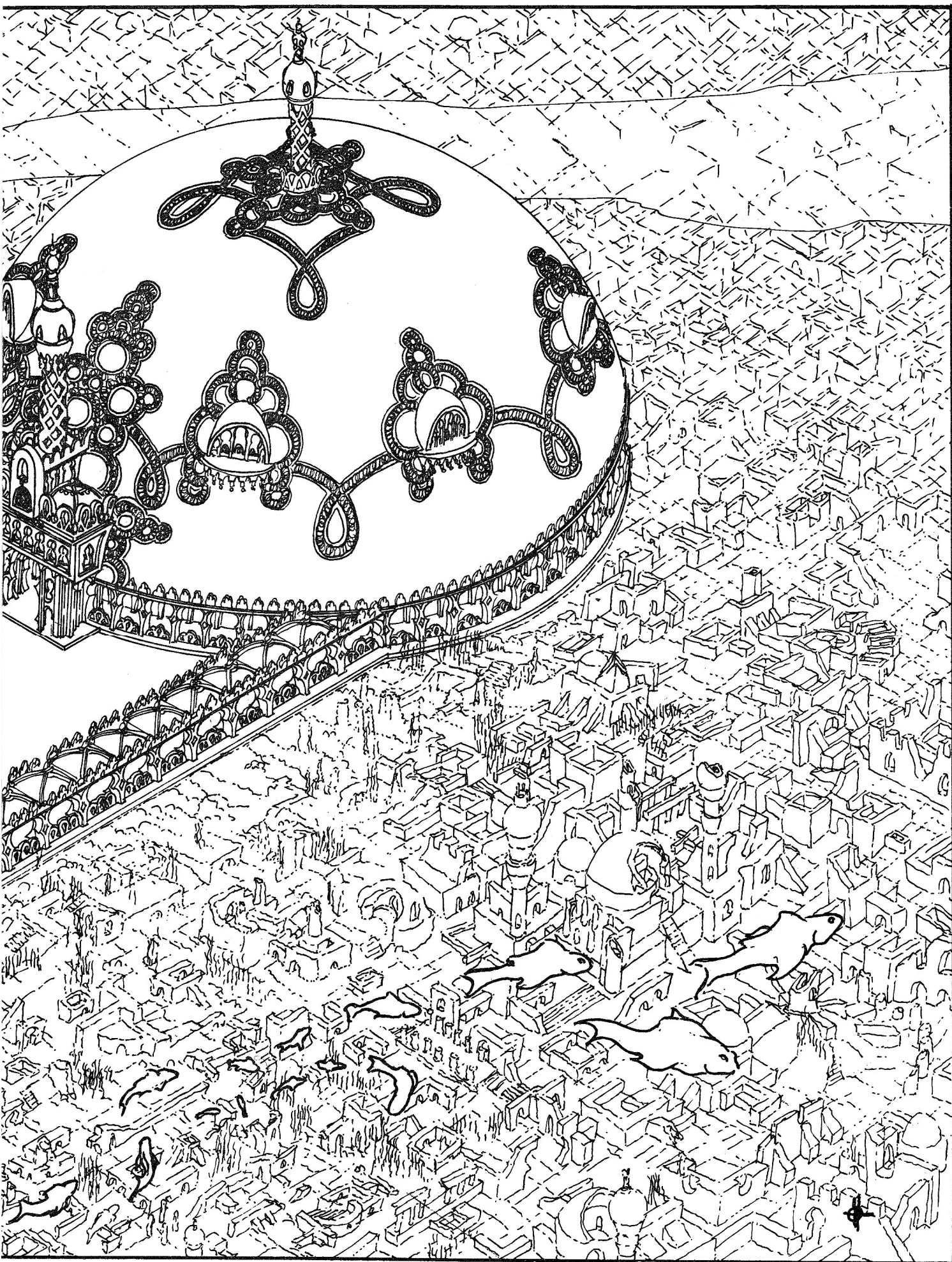
- ① ENTREE
- ② REZ-DE-CHAUSSEE
- ③ PREMIER ETAGE
- ④ HAREM
- ⑤ PREMIER SOUS-SOL
- ⑥ TEMPLE
- ⑦ CHEMINEE CENTRALE



— 1^{er} SOUS-SOL —

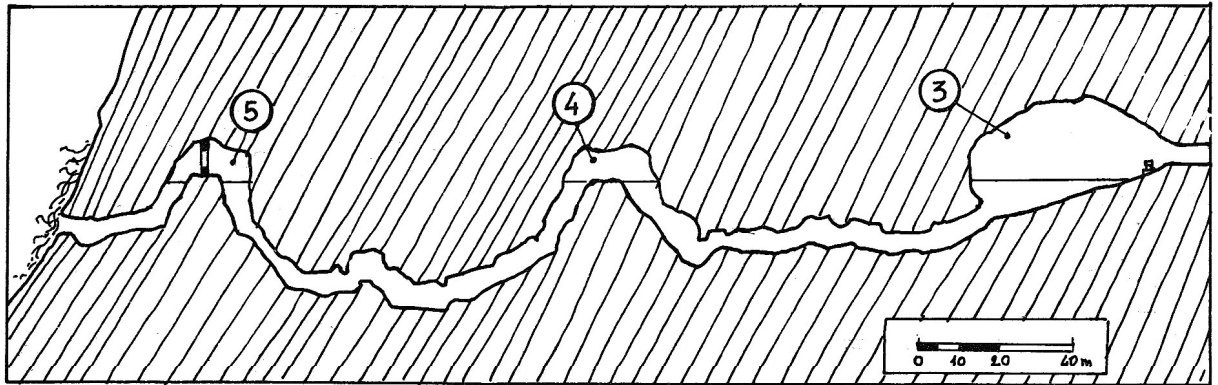
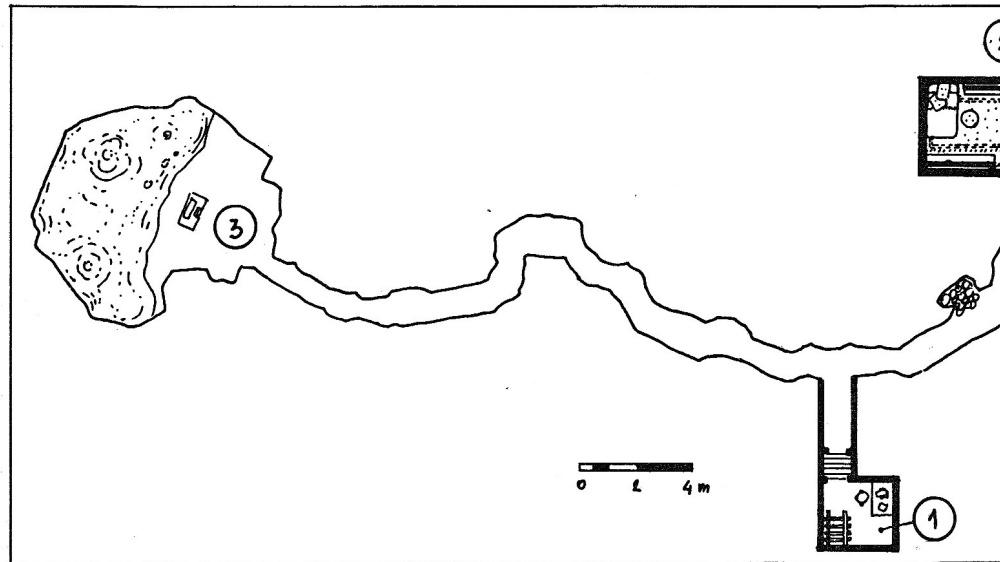
(KHAN, ENTREPOTS, ATELIERS ABANDONNES, ETC.)





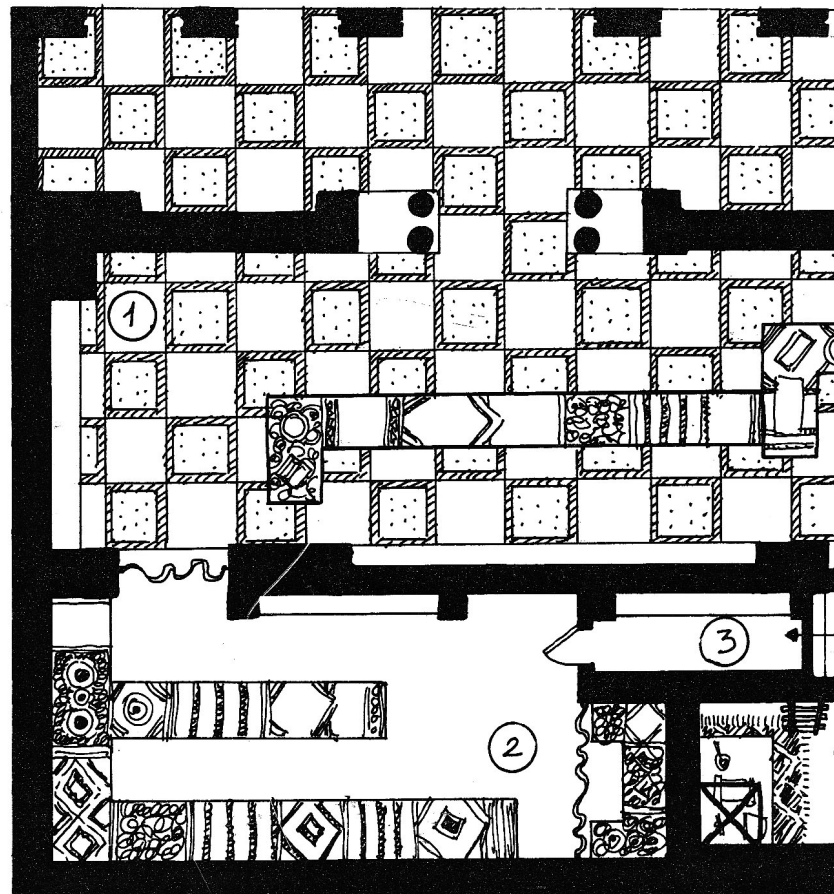
SOUS-SOLS

- ① BUREAU SECRET
- ② APPARTEMENTS SECRETS
- ③ GROTTES
- ④ PREMIER SYPHON
- ⑤ SECOND SYPHON



BIJOUTERIE

- ① MAGASIN
- ② ENTREPOT
- ③ ATELIER
- ④ BUREAU
- ⑤ ESCALIER DU 1^{er} ETAGE





Liste des principaux édifices de la ville d'Aden

- | | |
|---------------------------|---------------------------------------|
| Les mosquées : | - La mosquée bleue (4) |
| | - La mosquée Arslan (5) |
| | - L'université de théologie (5) |
| Le palais du gouverneur : | - (6) |
| Les Khâns : | - Le Khân du Tigre Bondissant (6) |
| | - Le Khân de la Sauterelle Géante (6) |
| Les Auberges : | - A la Dent du Tigre (6) |
| | - A la Fourmi Géante (6) |
| | - Au Requin Blanc (6) |
| Les maisons de plaisirs : | - La Maison des Perles d'Orient (7) |
| | - La Maison de la Sirène (7) |
| Les Marchés : | - La Qaysaria (7) |
| | - Le Souk (7) |
| | - Le Marché aux épices (7) |

Liste des principaux personnages du scénario

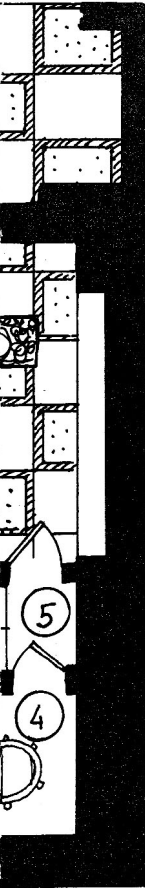
Au temps de Soleïman ben Daoud

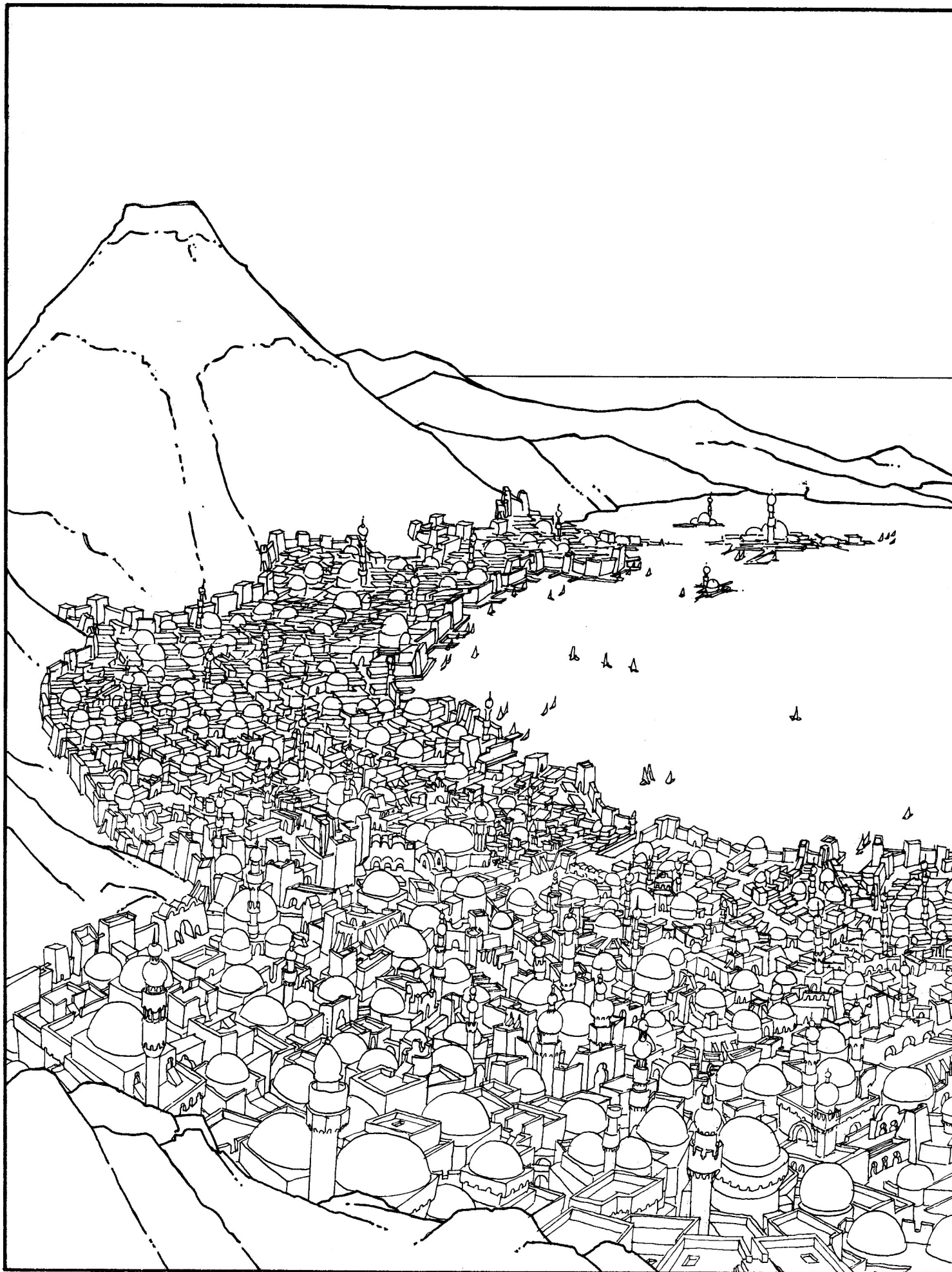
- Daesh Ben Alaemasch, commandant des Genns insoumis
- Hichame El Khebir, puissant mage, principal architecte du palais sous-marin.

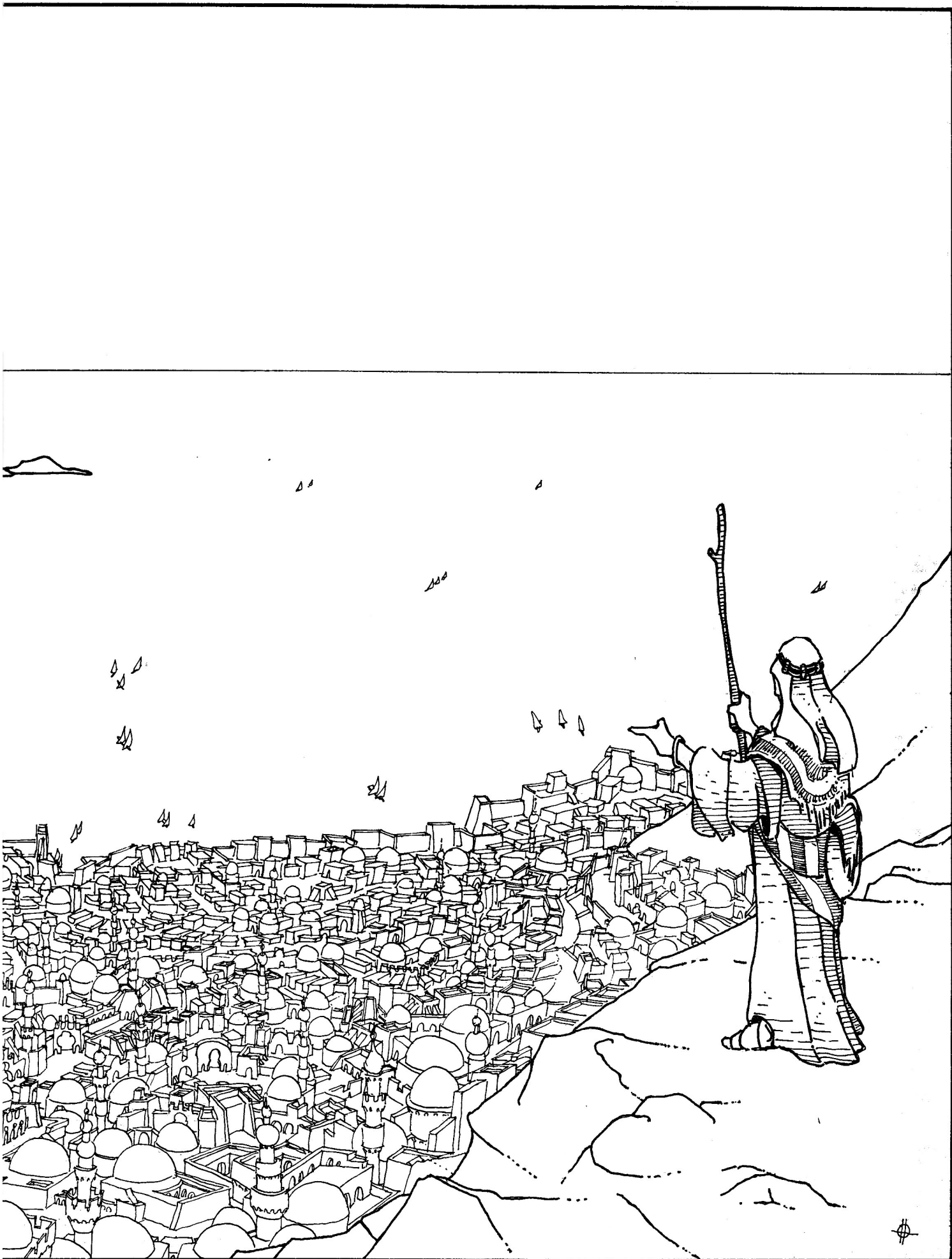
Au huitième siècle

- Abdallah El Mouahimin, soufi qui décida la guerre des 101 jours
- Ali Manawif, commandant de la flotte
- Hichame El Bari, grand élémentaliste, ami d'Abdallah El Mouahimin
- Haroune et Oualid El Aziz, aides d'Hichame El Bari
- Abdelmalik, écrivain d'Abdallah El Mouahimin
- Salaad, grand mage Sahal

Au temps des Mille et Une Nuits

- Mohammad El Mohim, historien (8)
 - Abdalhassan El Hakim, sage (9)
 - Hadj Abdul El Halim, soufi (10)
 - Scharkan El Bari, mage (11)
 - Amin El Khebul, joaillier d'Aden, principal acteur d'Aden
 - Alim El Mamelouk, Cheitan, esclave d'Amin El Khebul
 - Oualid Ben Mubarak, roi du palais sous-marin
 - Sanaan, mage du palais sous-marin
 - Perle de nuit, principale houri de scénario
 - Zoumourroud, Lumière du jardin, Délices du matin, Lumière de la nuit, Rihan, Douce amie, Asr, Kamar, Brise, Fleur du matin, les autres houria
 - Mosdi, conteur, musicien et poète.
- 





"O Roi fortuné, l'histoire que je vais conter, vous entraînera en Aden, où l'Amour et le Malin se mêlent pour notre plus grand plaisir.

Cette anecdote nous est transmise par Le Diwan des Gens Hilares et Incongrus. Je ne veux point différer davantage de vous la raconter.

L'histoire débute au Yémen. Une caravane, partie de Perse, voyage depuis plusieurs semaines, quand au détour d'une dune, s'offre à la vue de tous un étrange spectacle ...

Aden est une enquête urbaine, parsemée de surprises, qui entraînera les personnages dans des lieux dangereux et magnifiques, dignes des plus belles Légendes des Mille et Une Nuits.

Deux encarts superbement illustrés, regroupent les plans les plus intéressants de l'aventure.

ADEN, plus qu'un océan de mystères : une légende !

ADEN peut être joué avec les COLLECTIONS LEGENDES et PREMIERES LEGENDES.