

Les Sept Lames de Muhammad

La naissance des lames

Lorsque Jason s'exila dans les oasis Djinn, il rencontra ses parents : Aether et Mira. Pour pouvoir devenir un dieu et monter dans les sphères célestes, son père lui conseilla de se libérer de ses vices humains par une méditation profonde de plusieurs jours. Il resta ainsi sans bouger, à tenter de faire ce que lui disait son père; Ce que son père n'avait pas prévu cependant, c'est qu'au lieu de s'en libérer, Jason sembla les avoir déçuplés, ou libérés. Quoi qu'il put se passer dans l'esprit de Jason, une réaction se produisit chez lui, il sembla gêné, puis perturbé, émettant parfois un court gémissement, on put apercevoir alors des miasmes d'une brume noire apparaître, comme émanant de lui. Le phénomène s'accentua jusqu'à ce qu'un brouillard épais l'entoure, d'une couleur plus noire que celle des abysses. Les gémissements devinrent des bruits paniqués, puis enfin, de douleur. Jason semblait s'être fait "dominé" en luttant face à tous ses vices réunis.

S'en suivit alors une "cassure", le simple brouillard qui entourait Jason se soulevait, s'agita, jusqu'à avoir l'apparence d'une tornade noire, d'une puissance sans précédent. Aether et Mira ne purent rien faire face à ce concentré d'énergie noire émanant de leur enfant, désormais en proie à ses plus vils penchants.

C'est alors qu'Aether eut une idée, puisque Jason ne pourrait pas se libérer de ses péchés, il se les verrait scellés dans un autre réceptacle, par la force. Il sonda les environs et réussit à trouver un forgeron qui fut le disciple de Jason: Muhammad. Ce forgeron très connu était passé maître dans son art, et ce fut lui que Aether choisit pour aider son fils.

Il le contacta par pensée et lui ordonna d'aider son fils en créant pour lui 7 lames capables de contenir la puissance maléfique de Jason, il lui donna une arme à créer pour chaque péché, et lui demanda de créer ces armes dans de l'orichalque, métal qui pourrait sûrement contenir une telle puissance car étant d'origine divine.

Muhammad pressa alors tout ses ouvriers pour lui apporter de l'orichalque, ils se dirigèrent vers une mine qu'ils avaient découvert il y a peu et en ramenèrent, tant bien que mal, assez pour forger ces lames. Muhammad fit un travail acharné, et avec l'aide d'Aether, grava des inscriptions dans un langage magique inconnu du forgeron. Il finit son travail en trois jours et s'empressa d'amener le fruit de ses efforts à l'oasis de Jason, toujours guidé par le père céleste de celui ci.

La colonne d'énergie noire était devenue gigantesque, elle semblait aux yeux de Muhammad toucher le ciel. Il déposa les lames aussi près qu'il put de cette colonne sombre, de laquelle on pouvait sentir l'influence néfaste à des lieues à la ronde. Aether posséda alors l'espace de quelques instants le corps du forgeron, ses yeux devenant noirs et emplis de points lumineux semblants à des étoiles, il récita face aux 7 lames alignées sur le sol un très long sort qui mit une heure à s'achever, puis, lorsque la dernière syllabe fut prononcée, Aether ferma les yeux et quitta le corps du mortel pour retourner à sa forme propre. Le pauvre humain ne put même pas les rouvrir, encore sous le choc, et

s'évanouit dans l'instant, épuisé par ce qui venait de se passer.

A son réveil, Muhammad trouva ses créations toujours alignées devant lui, la tornade noire avait mystérieusement disparue et Jason était là, à une trentaine de mètres devant lui, inconscient. Comprenant que l'énergie avait dut être aspirée dans ces lames, il se doutait du "pourquoi" sans comprendre le "comment". Voulant ramasser ces réceptacles de mauvaise énergie, il toucha la garde d'une d'entre elles... Ce fut alors qu'il comprit l'horreur de ces objets maudits ; Il avait ressenti toute la perversion, la volonté malsaine d'une seule. Ces lames, comprit-il, ne devraient jamais se trouver entre les mains de quelconque créature pensante, jamais; Elles le dévoreraient, le consumeraient de vice jusqu'à le posséder entièrement.

Prenant son sac et les récupérant en prenant soin de ne les toucher qu'à travers le tissu de ce dernier, il ferma les sangles et courut secourir Jason.

Quelques temps plus tard, le fils divin, "libéré" de ses vices, et avec l'aide de ses parents, s'éleva dans les sphères célestes. Il donna comme dernière instruction à Muhammad de cacher les 7 lames dans des lieux secrets de Jazirat, dans lesquels personnes ne les trouveraient jamais, du moins le croyait il...

Bien des années plus tard, au temps de nos héritiers, les lames furent découvertes par diverses personnes, pilleurs de tombes, princes voleurs, archéologues, aventuriers... Les 7 lames furent sorties de leur cachette et malheureusement éparpillées de part le monde. Aujourd'hui personne ne sait où elles se trouvent, certains vieillards murmurent sous les arcades des légendes sur des armes aux pouvoirs terribles, l'une pouvant déclencher une soif de sang infatigable chez son porteur, l'autre pouvant pervertir l'esprit au point de lui faire commettre les actes les plus abjectes...

Ces Armes maudites ont fait depuis lors des ravages dans certains endroits de Jazirat, et c'est à cause d'elles que nos héritiers se retrouvent aujourd'hui réunis. Tous ont souffert de l'influence de ces lames, que ce soit directement ou indirectement dans leur passé; Aussi ont ils chacun décidé au gré de leurs aventures de s'informer sur la lame qui leur a causé du tort, et ont pour certains appris l'existence des 6 autres. Ainsi, chacun, d'une manière ou d'une autre, poussé par un proche ou de leur propre volonté, ont décidé de mettre un terme à la malédiction des lames de Jason dont, pour l'instant, ils ne savent encore que peu de choses.

Chacun à sa motivation personnelle, ses envies, ses buts, tout comme chacun des lames maudites, et par la volonté de Shirad, des mille et un dieux, d'Houbal ou simplement du destin, nos héritiers se retrouvent à Sagrada, ville sainte de Jazirat, où leurs aventures épiques ne font alors que commencer.

(*Détail important* : L'orichalque que Muhammad a récolté se devait d'être normal et pur comme tout les autres de son espèce, ce qui aurait permit de faire des armes certes contenant une essence mauvaise, mais à part une aura maléfique n'aurait pas causé de gros dégâts. Le problème étant que l'orichalque récupéré par les ouvriers de Muhammad est de l'orichalque noir (ce qu'est cette nouvelle matière sera développé dans un prochain PDF) . Ainsi, les armes ont non seulement développées grâce à ce métal une personnalité propre liée au péché qu'elles incarnent, mais aussi des pouvoirs surnaturels, loin de ce que Aether pensait, ces lames maudites et corrompues sont

l'origine du danger que représentent ces instruments de "purification", les joueurs, en terme de jeu, se verront obtenir des points de shaytan en cas de contact prolongé avec la lame et/ou d'utilisation. Les joueurs (tout comme les PNJ) devront faire des tests se portant sur leur volonté (les SD augmentant avec le temps passé avec le métal maudit) pour ne pas se voir céder aux penchants malsains des artefacts. Bien que ces lames soient maudites et qu'elles sont à proscrire, elles accordent cependant de gros avantages psychiques ou physiques au porteur, ce qui pourrait sortir nos joueurs d'une mauvaise passe un jour ou l'autre, qui sait si un joueur ne sera pas tenté d'utiliser Ira, l'assoiffée de sang, ou Avaricia, la récolteuse de richesses ?)

L'Arrivée à Sagrada

Les joueurs arrivent à Sagrada dans la soirée, après s'être fait inspectés par les gardes de la porte orientale. L'air est doux et la brise agréable, l'odeur d'une multitude de repas peut déjà se faire sentir dans l'air, et c'est avec empressement et appétit qu'ils pourront vite trouver l'une des nombreuses auberges de la ville. L'auberge en elle même est bien remplie ce soir là, les héritiers se feront trouver une table vide par une serveuse bien proportionnée, et pourront commander un repas pour le soir ainsi que le gîte pour la nuit.

L'auberge est envahie de diverses odeurs de plats et de parfums, visiblement, il y a beaucoup de marchands, et quelques personnes diverses comme des habitués de l'endroit, et un ou deux prêtres en pèlerinage ...En tendant un peu l'oreille les joueurs pourront entendre quelques rumeurs et histoires du coin(*), pendant la soirée, il est possible de faire une petite familiarisation avec le milieu avec quelques jeux de taverne pour les néophytes du jeu.

* : Rawi, vous êtes libres de placer autant d'histoires et de ragots qu'il vous plaira dans cette introduction et plus tard (pour un prochain scénario), les plus importantes et qui ressortiront le plus dans les conversations sont que la grande foire annuelle de Djahad (qui dure une semaine environ), commencée il y a deux jours, est troublée par les brigands de la ville, profitant du rassemblement pour dépouiller les richesses des nouveaux arrivants. Et la deuxième est que Djahad, l'organisateur de cette foire, célèbre cette fois ci sa grande réussite en tant que marchand le plus riche de la ville en prenant pour 12 ème épouse une nouvelle femme.

Si les joueurs cherchent à se renseigner sur les lames pendant la soirée ou le lendemain, ils peuvent faire un jet de Sagesse/ Charme SD9 :

Réussite simple :ils n'apprennent rien à part que les voleurs de la ville profitent de la foire pour arnaquer les marchands

+1 : Ils se font conseiller les kahans de Sagrada, quelques riches marchands bien informés (si par chance ils ne se font pas tuer par les gardes en les approchant)

+2 : Ils savent que certains dans la ville ont déjà parlé d'un homme qui était mêlé à de sales histoires de magies noire et qu'il aurait tué plusieurs personnes il y a longtemps, mais ce sont des histoires de bonnes femmes...

Si les joueurs sont intéressés par la foire de Sagrada, ils peuvent y aller, libre au Rawi d'y placer les objets qu'il désire (armes, équipement, nourriture, montures, objets magiques... se référer au livre de base).

Que les joueurs décident d'aller à la foire (ou à tout autre endroit), ou non, ils entendront forcément parler des voleurs qui arnaquent les marchands itinérants ou locaux. Les joueurs apprendront que des servants des princes voleurs profitent de la fête faire leur coups bas. Si certains héritiers seraient intéressés par des récompenses en pièces sonnantes et trébuchantes, ils auront vent que les marchands savent se montrer généreux envers ceux qui sauvent leur commerce.

Quand vos héros arriveront dans des zones en proie aux brigands, ils passeront alors non loin d'une maison d'où sort un grand vacarme, plusieurs personnes sont réunies autour pour voir ce qu'il s'y passe (*jet de percevoir ou Coordination SD6* pour percevoir les cris dans ce vacarme). On y voit des hommes armés de grands Sayfs qui s'agitent dans la maison, et on entend des cris de jeune femme (Ex: papa !).

Des citoyens leur expliqueront que des hommes de main d'un des caïds de la ville veulent récupérer "leur argent" sortit d'on ne sait où, et comme le propriétaire de la maison s'y est d'abord refusé, il semblerait qu'ils se servent de sa fille pour obtenir ce qu'ils veulent. Un des héritiers se fera peut-être reconnaître par la marque des dragons, ou par sa force apparente, des citoyens les pousseront alors à agir, car ils ne sont, après tout, pas comme tout le monde.

(L'héritier repéré en premier lieu perd *2 points de bravoure* s'il préfère se défilier ou cherche un peu trop à gagner du temps) Puis les gens voient que l'héritier est avec ses compagnons et demandent aux restant d'y aller si le premier héritier n'a pas voulu aller voir se qu'il se passe.

La Maison

Un Capitaine et une troupe de traines babouches sont dans le magasin qui comporte de nombreux étals d'étoffes, de vêtements et quelques bijoux, ce qui nous fait 8 ennemis (Vous pourrez très bien rajouter un Capitaine ou des traines babouches supplémentaire, à ajuster en fonction de la force de votre groupe, mais gardez bien à l'esprit que l'action se passe dans une maison, n'y mettez donc pas une légion entière, Peut être que le guerrier arrivera à se charger des TB facilement puis défiera un des capitaines présents, voir les deux ? A moins que le sage arrive à négocier habilement pour les faire partir et "trouver un arrangement")

Quoi qu'il en soit il y a au moins un capitaine qui tient la fille (20 ans) d'un vieil homme entre ses bras, et il semble ne pas avoir de pensées très escartes(catholiques) envers ce qu'il adviendra d'elle. Il propose de rembourser la dette du vieux en lui prenant sa fille, ce auquel l'homme s'y refuse.

Petite description du marchand, Salem : vieil homme de 50 ans, tunique ample, turban blanc sur la tête et habits beige/blanc, traits âgés mais visage bienveillant, marqué par les sourires et son train de vie juste, son corps semble par contre commencer à bien s'affaiblir sous le poids du temps, il garde un faciès bienveillant mais se déplace avec une allure calme.

Petite description de sa fille : Zaïna, jeune femme qui pense reprendre l'échoppe de son père, du haut de ses vingt ans, elle n'est pas spécialement belle, mais est très polie avec le monde, et s'efforce d'être aimable au possible, suivant les leçons de son père, elle est habillée de belles étoffes qui lui a offert ce dernier pour son dernier anniversaire.

Les héritiers pourront utiliser la force ou l'esprit pour sauver le vieil homme et sa fille (Si un combat se déroule dans le magasin du vieux marchand, à chaque passe d'armes demandez à vos joueurs prenant part au combat de faire un jet de coordination+ épreuve SD12 pour déterminer si ils ont détérioré quelque chose dans le magasin :

- Sur une réussite simple ou supérieure, Rien n'est renversé ou abimé
- Sur un échec simple, quelques étoffes sont renversées à terre, mais les dégâts sont minimes
- QE 1 et plus : Des tissus sont déchirés, découpés et le magasin est en aussi grand désordre que la QE

Une fois l'action passée, Salem les remercie de lui avoir épargné le départ de sa fille, il explique qu'il est un marchand et que le caïd du coin profite de ses affaires pour lui extorquer des taxes sous des noms stupides (taxe de vente de marchandise, taxe sur les produits de sagrada, taxe sur la vente, etc.). Si les joueurs ont épargné le magasin, Salem les remerciera en leur offrant une étoffe ou un vêtement de leur choix (en accord avec le Rawi), puis les invite à prendre le thé et discuter pour se reposer de ce moment d'émotions.

Il leur demande la raison de leur venue, et leur étant redevable leur propose son aide tant qu'elle sera dans ses moyens. Quand il sera au courant de leur périple, Salem racontera qu'il connaît un vieil ami, Caïus, prêtre dans un temple escarte qui sait quelque chose sur une des lames. Déployant une petite carte de la ville, il leur indiquera le quartier sud est où se situe cette prochaine piste pour les héritiers.

Le temple

Caïus, le prêtre, est dans sa chapelle, dans le quartier populaire de Sagrada, non loin du fleuve. La chapelle est modeste, et il n'y a que Caïus et un autre citoyen, tout les deux en pleine prière sur les bancs de bois. Des parfums de bougies, que l'on voit allumées un peu partout se font sentir, des vitraux aux dessins soignés se situent sur les cotés et le fond de la chapelle, colorant de leur lumière l'intérieur de la chapelle, où règne un calme... monastique.

Le citoyen ne leur répond pas si ils essaient de lui parler, quant à Caïus, au moment où les héritiers le questionnent, il n'ouvre pas les yeux, toujours dans sa prière, et se contente de répondre « Mes fils ? » quand il se fait appeler. Une fois la raison de la venue des héros citée, il répondra : "Le savoir dont je jouis m'a été donné par la grâce d'Aether, alors ne pensez vous pas que pour en profiter vous aussi, il serait convenable de le remercier au préalable ?"

Sous entendu qu'une petite donation serait la bienvenue pour délier la langue du prêtre.

Une fois quelques talents de cuivre ou d'argent donnés au temple, il se confie :

"Oui, je connais une jeune femme qui a m'a conté sa rencontre avec un homme, dont aujourd'hui je recommande l'âme à notre père, le grand Aether. Elle m'a dit que cet homme qui venait du désert portait un bouclier mauvais, corrompu, comme s'il était maudit par les dieux. Je ne sais pas si c'est ce que vous cherchez, mais il m'est avis que d'après ce que vous me dites, il serait bon de se renseigner tout de même. Cette demoiselle se prénomme (Nom choisit pour le personnage vierge de papier par le joueur). C'est une vierge de papier, elle réside dans le quartier des terrasses, non loin des lèvres de jade, dans un bordel, demandez la de ma part, vous pourrez la contacter là bas."

Une fois la discussion terminée (libre au joueurs de poursuivre en demandant d'autres choses), le prêtre conclut par un:

"Allez en paix désormais, qu'Aether veille sur vous, mes fils."

Une nouvelle arrivante

Quartier des plaisirs, dans les alentours des lèvres de jade, les héritiers et surtout le guerrier, se font assaillir par des prostituées, par exemple :

"eh soldat, tes gros muscles ont l'air tout crispés, tu pourrais peut être les décrisper avec l'une d'entre nous, ou même avec nous toutes " (cf: le roi scorpion)

En demandant la vierge de papier, ils se font guider par l'une d'elles jusqu'à leur objectif. Libre à eux de dévoiler la raison de leur venue au fil de leur discussion lors de leur convoi, mais s'ils en parlent, à la mention du fameux artefact maudit, la prostituée semble répugnée et leur pourra répondre quelque chose du style :

"Vous devriez pas traiter avec ces choses là, c'est un coup à se faire dévorer l'âme, et puis ça n'attire que les ennuis ce genre de choses"

Suite à cela elle ne parlera presque plus. Arrivée dans les appartements désirés, on voit un homme sortir, le sourire hagard, et au seuil de la porte, la vierge de papier. En parlant avec elle, on découvre son nom, et les premiers héritiers lui demandant des informations sur le bouclier, elle pourra leur dire d'entrer (mais traîne dans l'appartement une forte odeur d'effluves corporelles) ou alors leur donnera rendez vous dans un endroit calme, ou une taverne, selon sa convenance.

L'héroïne leur racontera ce qu'elle a vu (éléments donnés dans le BG). Et se présentant comme une héritière des dragons, ne pourra s'empêcher de leur demander ce qu'ils veulent faire, et comprenant qu'ils voudront récupérer ce bouclier, elle sent un appel dut à sa marque l'inciter à partir à l'aventure avec eux.

Si la femme manifeste le moindre signe de départ, même provisoire (cela devrait se faire rapidement, poussée par l'appel des dragons vers sa destinée), une des mères de papier sera alertée, et elle se retrouvera vite convoquée dans les appartements de cette dernière. La mère la réprimandera pour ne pas l'avoir informé des derniers événements et de la volonté de départ de sa

protégée.

Entretien privé entre le Rawi et la vierge de papier, la vierge pourra lui faire un résumé de ce qu'elle projette de faire (partir à l'aventure certes, mais certains préparatifs peut être, ou prévenir quelqu'un de son départ, famille, amis...) le rawi fera un résumé de la conversation entre la mère et sa "fille", en simplifié elle lui accorde le droit d'aller chasser ces lames, et accessoirement de sauver le monde d'un grand mal, mais la sachant héritière, elle ne demande que deux choses, la première qu'elle fasse tout pour se faire récompenser comme il se doit à la fin de la quête, et en se faisant récompenser par un haut gradé dans Sagrada, dans la monarchie officielle ou officieuse. Pour cela la mère emploiera ses ressources pour l'aider dans son ascension quand le moment viendra. Bref ce n'est pas désintéressée qu'elle laisse partir sa vierge...

Deuxième requête, même avec un grand pouvoir grâce aux essences de rhub, elle devra se faire accompagner par un garde du corps, en l'occurrence celui qui l'accompagne et la protège depuis qu'elle a quitté l'essaim, elle frappe deux fois dans ses mains et apparait dans la pièce un nouveau joueur, qui sera le joueur compagnon de la vierge de papier, les deux se connaissent, et ils rejoindront tout deux l'équipe des héritiers déjà en cours.

La mère laisse partir le duo, en leur souhaitant bonne chance et en donnant à sa fille quelques essences de rhub de choix, et lui souhaitant bonne chance, en lui recommandant "vivement" de ne pas lui faire honte : le regard du clan pèse sur elle.

Deux nouveaux joueurs rejoignent donc le groupe, nous avons donc un sage, un guerrier, un garde du corps, et une vierge de papier.

Les joueurs partent donc en quête de l'homme au bouclier, mais pour cela il faut savoir où le chercher. Vos joueurs devront donc faire un tour dans les tavernes de la ville, ou chez des informateurs (contacts des héros ?). Ils pourront chercher des rumeurs sur cet homme ou trouver des passionnés d'histoires et légendes dans les quartiers shiradi, au sud ouest de la ville, voir même chercher un kahan qui aurait cette histoire en mémoire. Ils pourront faire des jets de sagesse+ héroïsme SD 12 (ou 15, à voir selon les caractéristiques des persos, commencer par 15 et si cela semble trop dur pour les joueurs, diminuer à 12, voir à 9, en partant du principe qu'au fur et a mesure des recherches, on commence à savoir que dire, où chercher, quelles zones éviter pour ne pas perdre son temps...).

Ils pourront même passer à la bibliothèque ou un écrivain/historien du coin aura écrit un livre populaire racontant les histoires et légendes des environs.

Les joueurs doivent avoir globalement 3 ou 4 sources d'information, découvrir des moyens d'en savoir plus sur cet homme au bouclier. (en résumé: **bibliothèque/ragots/kahan/conteurs des rues, caravanes de marchands**).

Si vous êtes en panne d'idées pour les indices, voici trois personnages que vous pouvez inclure dans votre scénario pour vous aider à guider vos héritiers :

Sélim Ibn' Nedef, 41 ans, conteur de rue : « Une légende raconte qu'un vieux marchand aurait trouvé lors d'un convoi un cadeau fait par le désert, c'était du métal, le plus beau et le plus solide qu'il n'ait jamais vu, taillé en cercle pour en faire un bouclier, et avec une pointe de métal en son centre. On raconte qu'il l'aurait porté et que le malheureux ne put plus jamais s'en défaire. Le métal étant maudit, le pauvre n'eut d'autre choix que d'errer dans les sables du désert. On raconte qu'il se cache encore aujourd'hui dans les rares oasis qu'il trouve sur son chemin, mais où trouver un homme qui errerait de point d'eau en point d'eau dans tout le capharnaüm ? »

Aziz, 55 ans, kahan et médecin de son état « Oui ... je me souviens avoir entendu parler de cette histoire, un ancien riche marchand qui serait arrivé en ville, ici même, avec une grande cape qui le recouvrait, il aurait attaqué un pauvre homme sans défense avec une pointe sortie de sous des vêtements, il aurait poignardé le bougre à plusieurs reprises et a été chassé de la ville peu de temps après. Un confrère s'est occupé de la victime, mais l'homme est mort peu de temps après l'attaque ... Personne n'a jamais compris pourquoi ce marchand avait fait ça, mais vous savez on voit de tout ici, donc à force on s'habitue à l'improbable. Je ne l'ai jamais vu de mes propres yeux, mais quelques mois après cette histoire, j'ai entendu des rumeurs comme quoi on avait aperçut une silhouette identique vers l'est de Sagrada, ça pouvait être n'importe qui, voir même un des démons du désert, mais beaucoup de gens pensaient que ça pouvait être lui, cependant c'était il y a un bon moment, un an ou deux je crois, donc où peut il être aujourd'hui ? Ca je ne pourrais malheureusement pas vous le dire. »

Abou, 30 ans, bibliothécaire « Je n'ai rien sur cette légende malheureusement, mais si vous voulez je peux vous montrer une carte de la zone autour de sagrada, l'Est des environs n'est pas conseillé, tout comme le Nord d'ailleurs, on a des attaques de voleurs et de créatures des sables assez régulièrement, le nord nous apporte notamment les « citoyens » d'albagdir, la cité des traîtres et des assassins, donc si l'homme dont vous me parlez est parti par là bas, je ne donne pas cher de sa cape, je pense qu'il aura prit la sage décision de partir vers le sud plutôt, ça semble plus logique, en tout cas si votre ami est un peu rusé, car aujourd'hui il vaut mieux éviter d'aller vers le nord-est. »

Libre au MJ de mettre le seuil de difficulté selon les zones et les moyens par lesquels les joueurs passeront pour leur recherche.

Une fois 3/4 points d'informations trouvés, on aura une estimation de l'endroit dans lequel est souvent aperçu l'ermite. Les héritiers pourront trouver une caravane de marchands et devront utiliser Sagesse+négoces et salamales SD12 pour inciter les marchands à passer plus proche de cette zone, si QR de 1 ils dévient légèrement, QR2 ils s'approchent de quelques kilomètres, QR3 ils emmènent aussi près que le permet les autres caravaniers, c'est à dire aux environs d'un ou deux kilomètres de rayon du centre de la zone approximative. Les marchands cependant ont peur d'aller là bas car l'endroit est dangereux à plusieurs titres, quelques talents bien placés sous la table seront de mise pour les "encourager".

La rencontre

En chemin sur la caravane, Il est conseillé d'ajouter un peu d'action pour relancer l'intérêt des joueurs et faire monter un peu l'adrénaline, Lancez un D6 pour une heure de trajet :

-Sur 1 ou 2 : Des grandes hyènes affamées découvrent la caravane des joueurs et foncent dessus pour en faire leur repas, considérez les comme 5 vaillants capitaines attaquant indépendamment

-Sur 3 : Le soleil tape très fort, Jet de Souffle + épreuve(ou tenir le coup) SD 12 pour ne pas perdre 1D6 dégâts dus à l'insolation

-Sur 4 : Vos réserves d'eau ont fondus comme de neige au soleil à cause de la soif de la caravane, il vous faut trouver vite un point d'eau, sagesse+ Science SD 9 pour trouver ou se rappeler d'un point d'eau proche, ou bien les joueurs pourront tirer les pierres d'Ourim et Tourim pour savoir si les dieux sont avec eux dans leur voyage, sinon ils perdent 2 points de vie par heure jusqu'à trouver une source d'eau (ils peuvent tenter 2 essais par heure en dépensant els points d'héroïsme bien entendu).

-Sur 5 ou 6 : Des Voleurs du désert attaquent la caravane pour obtenir ses richesses, ses provisions et surtout son eau, faites combattre vos joueurs avec 2 vaillants capitaines montés sur chevaux (donc bonus d'initiative de +4) et 3 troupes de traines babouches.

Après 5 heures de voyage, la nuit pointe, et des voix se font entendre dans le vent du soir, des plaintes lugubres, comme les voix de damnés. Les animaux paniquent, les marchands se réveillent, la peur s'instaure et on sent une présence malfaisante rôder dans les environs. Quelques marchands se disent perdus, d'autres dénoncent les joueurs qui leur portent malheur, la tension grimpe et mêmes si les joueurs essaient de calmer les tensions, les voix se font plus lugubres et plus personne n'a envie de passer un moment de plus dans cet endroit "maudit".

Les marchands, quelle que fut la QR de négoce au départ de Sagrada, et le nombre de talents versés, abandonnent les héritiers en plein désert, leur laissant de quoi subsister quelques jours au matin. Si les héritiers se méfient de leur fuite et les gardent à l'œil, les marchands utiliseront la force de leur nombre pour les obliger à continuer sans eux.

Après un jet de Sagesse+science SD6 pour déterminer le chemin avec la carte, Ou de coordination SD 9, ils se dirigent vers la zone approximative où devrait se trouver l'homme au bouclier. Les voix deviennent de plus en plus sombre, plaintives, voir angoissantes, test d'héroïsme+épreuve/Tenir le coup SD 9 pour supporter les voix, si le test est raté, le souvenir de ces voix et de cette angoisse donnera un malus de -2 en sagesse et -1 en Puissance et coordination pendant une semaine, car ce moment les aura vraiment affecté.(Si éventuellement les joueurs arrivent de nuit: ils repèreront plus facilement l'hermite à cause de la lueur d'un feu qui brille dans la nuit)

En s'y dirigeant vers leur objectif, ils arrivent sur une petite oasis, dont une grande dalle de pierre dépassant d'une dune de sable fait office de toit pour une petite alcôve sous cette dernière, offrant un humble mais respectable abris à qui s'y logerait. Un feu brûle devant l'antre s'il fait nuit, mais quoi qu'il en soit personne aux alentours ; Il fait sombre et on n'y voit pas clair, même avec le feu. En s'approchant ils finissent par entendre un cri d'assaut d'un esprit déganté et désespéré, petit combat pour se défendre, les caractéristiques seront celles d'un traine babouche... ca reste un vieil hermite

marchand

Le marchand attaque en balançant son bouclier sans grande coordination, il le balance pour fracasser les têtes. Chaque coup porté sur le marchand se voit automatiquement paré ce qu'il porte au bras. Mais son état ne lui permet pas d'être précis, et il rate plusieurs jets, ou alors se fera sûrement parer soit par les épées, soit parce que le bouclier se sera dirigé lui même vers des lames en mouvement.

Au bout de quelques minutes le combat s'arrête, le marchand s'écarte, on peut percevoir son regard vide de vie et de forces, puis il finit par tomber, exténué.

(si les joueurs arrivent de jour, après s'être fait abandonnés, le marchand attendra derrière la colline, et leur sautera dessus par derrière quand ils auront le dos tournés, ou qu'ils commenceront à visiter sa grotte, dos tourné vers l'extérieur donc.).

L'ermite tombe d'inconscience une fois le combat arrêté par les deux camps, que l'un ou l'autre soit épuisé ou découragé. Il reprendra ses esprits une heure plus tard si les héritiers lui donnent de l'eau et le mettent à l'ombre de sa caverne, et mettra plus longtemps si aucune condition n'est remplie. Si ils préfèrent tenter de le tuer pour récupérer le bouclier, ils perdront quelques points de fidélité, mais libre au rawi d'insister sur le fait qu'il pourrait réattaquer en se réveillant, pour pousser les héros à peut être faire un acte peu avouable... Quoi qu'il en soit, les joueurs qui prendront la peine de regarder en détail le bouclier, ou de l'enlever, verront que les sangles ne se défont pas par quelque moyen que ce soit, comme prises par un sortilège puissant, mais que celles-ci sont tout de mêmes couvertes de traces d'ongles et de taches rouges, comme si l'homme avait tenté de les enlever en tirant et griffant jusqu'au sang. La surface du bouclier en lui-même reste par contre d'une perfection incroyable, comme s'il était tout juste sortit de la forge, et que rien ne l'avait encore abîmé.

S'ils essaient de noyer l'Hermitte ou le laissent mourir au soleil, voir d'autres méthodes, ils perdent chacun trois points de fidélité pour avoir laissé mourir sans pitié un homme piégé par une lame maudite, juste pour avoir ce qu'ils voulaient (mais ils peuvent gagner un point de foi en lui faisant une sépulture décente). S'ils le gardent en vie ils gagnent un ou deux points de fidélité selon leur implication, selon leur personnalité et leur dévouement au rétablissement de l'ermite. Une fois réveillé, et si il est toujours vivant, l'ermite s'excuse patement, leur expliquant que les voix des alentours et le soleil ont eu raison de lui, mais qu'il ne se souvient de presque plus rien. Puis, quand on l'interroge, il se présente comme étant Malik, ex riche marchand.

Il explique ensuite son histoire, il y a quelques années il avait découvert un mourant avec un bouclier d'orichalque armé d'une lame centrale ; étant marchand et persuadé que le morceau de métal avait une grande valeur, il le prit pour lui et l'attacha à son bras pour l'essayer, le gardant jusqu'à Sagrada. Ce n'est qu'en arrivant en ville, accroché à son bouclier, qu'il voulut faire une transaction avec une personne mais, lui tendant trop rapidement la bourse pour le bouclier, celle-ci se prit un coup de ce dernier au niveau du bras pour le repousser. Problème étant, une lame étant incrustée au centre du rond d'orichalque, le métal transperça le bras de la personne. Paniquant, L'ermite voulut l'aider, mais les agitations du client étant trop vives, sans s'en rendre compte, l'ex marchand s'approcha trop et le bouclier finit son oeuvre, transperçant encore et encore pour "protéger" son porteur.

Il se rendit compte de son erreur, et ne mit pas longtemps à se rendre compte de l'essence corrompue du bouclier. Il comprit qu'il ne pourrait plus approcher des humains sans se faire "protéger" par le bouclier. Il se mit à dériver alors partout dans le capharnaüm, abandonnant sa famille, et recherché par les autorités.

Il demandera alors aux héros de l'accompagner jusqu'à Sagrada, sa ville natale, et promet qu'en échange d'un service il leur donnera le bouclier, disant qu'il a trouvé le moyen de se débarrasser de lui, chose que les héritiers avaient sûrement remarqué impossible si ils ont essayé de lui retirer le bouclier pendant son évanouissement.

Retour en terre natale

Le voyage se passe sans trop d'accroches (sauf si Rawi, vous désirez en ajouter), et de retour à Sagrada, Malik se couvre le visage des quelques haillons qu'il porte sur lui, pour ne pas se faire reconnaître des autorités, bien que le désert et le bouclier l'aient changé profondément au niveau du visage et de l'allure.

Il les guidera jusqu'au quartier des terrasses, et s'arrêtera avant le tournant d'une ruelle, il demande alors aux joueurs de lui rendre un service, soulevant de sous ses haillons un pendentif de bois aux motifs soignés, il le tend à la vierge de papier et lui demande de le remettre à sa femme, et la charge de lui dire qu'il l'a toujours aimé pendant son absence et les aimera toujours, qu'il n'a jamais voulu commettre ce meurtre, et que désormais, là où il va, il pourra veiller sur elle et leurs enfants." il précise aussi qu'il ne faut pas dire ce qu'il est devenu, où il va, ni pourquoi il "s'en va".

Il leur indique la maison où vit sa femme, et regarde la scène de loin, la femme voit le pendentif et fond en larmes, remercie les messagers et les supplie de lui dire où se trouve son mari, si un joueur vend la mèche, il perd 2 points de fidélité pour avoir trahit une promesse.

L'adieu

Une fois ceci fait, ils retournent voir Malik, il les amène hors de la ville, et avec un test de sagesse+ percevoir sd 9, on peut remarquer un énorme soulagement dans ses yeux, malgré son air affaiblit permanent, un changement a eu lieu dans son esprit, et ça se voit surtout dans ses yeux.

Il les remercie de tout cœur pour leur efforts, et leur dit que désormais il peut partir en paix, après avoir vu une dernière fois sa femme et ses enfants, même si c'était de loin. Alors il sortira une veille dague de ses haillons et prononça ces quelques mots :

"Jadis, je vous aurais offert de magnifiques étoffes, de nombreux talents d'or, ou de magnifiques armes ouvragées, mais aujourd'hui je n'ai plus rien. Je vous souhaite bonne chance pour la suite de votre aventure, puisse Houbal veiller sur vous, mon histoire s'arrête ici. Le dernier cadeau que je puisse vous faire, c'est de vous faire voir à vous seulement, le fin mot de l'histoire sur ce qu'est devenu Malik Saïd Fedem ibn Aziz ibn Mimoun, l'ancien plus riche marchand de sagrada, et de vous

offrir ce misérable bout de métal. Adieu, mes amis, puissiez vous trouver ce que vous cherchez"

Suite à ses mots il place lentement sa vieille dague entre ses dents, tourne la tête doucement vers la gauche, et donne un violent coup de tête vers la droite. Le bouclier s'anime tout seul et semble vouloir parer ce nouveau danger pour son porteur, mais la lame placée en son centre transperce la gorge du marchand, lui apportant le soulagement après tant d'années de souffrances et d'isolement. Dans ses derniers instants, on put lire dans ses yeux une immense joie, un visage montrant la libération. Le corps sans vie du pauvre homme tombe au sol, et l'étreinte maudite du bouclier de Muhammad se défait du poignet du marchand.

Il luit au soleil, comme de l'or, attirant, mais ô combien mortel. La vierge de papier sera, sûrement celle qui désirera se charger du fardeau de le porter, en hommage à celui qu'elle a croisé il y a de cela tant d'années, le premier artefact d'une série de 7 lames est donc récupéré, mais quelque chose au fond des joueurs les fait sentir que les autres seront bien plus durs à récupérer que sur le cadavre d'un vieil ermite...