



Un scénario de **Jean Reitzine** • Illustrations de **Mohamed Lalmi** et **Pierre Le Pivain**

Fragile est la demeure de l'Araignée

pour *Al-Qadim*

Pitch : un conte de carton-pâte

Louée soit la Dispensatrice de Savoir ! Ce conte édifiant apprendra au lecteur qu'il ne suffit pas d'être cheikh pour être un chef et que du désordre peut naître un ordre nouveau. Les joueurs devront dénouer des intrigues politiques, une histoire de dette d'argent, des questions de religion, et seront confrontés à une histoire de sexe impliquant une jeune femme et un être immatériel, le tout dans un décor de carton-pâte composé de nomades attachés à leur honneur, de chameaux, d'oasis, de danseuses voilées et de voiles de bouches. Quant aux érudits, ils seront ravis de noter que le scénario s'inspire de deux ouvrages *Le Désert des Déserts* de Wilfred Thesiger et *Possession et chamanisme : les maîtres du désordre* de Bertrand Hell.

Arrière-plan : un conflit tribal

Le scénario se déroule dans les Terres Hantées, un désert du monde de Zakhara, territoire de deux grandes confédérations de nomades les Banû Hanif, le groupe le plus important, et les Banû Hotek. Ces deux groupes ont accepté l'Illumination et vénèrent les mêmes dieux que les sédentaires mais ils sont en guerre.

La **Confédération des Banû Hanif** fédère une centaine de tribus, pratiquant l'élevage pastoral ainsi que l'agriculture dans les oasis, commandées par des chefs patriarcaux, des *cheikhs* (chefs de tribus) qui reconnaissent l'autorité du *cheikh* Khaldun Ibn Hanif. Les Banû Hanif **reconnaissent l'autorité du Calife d'Huzuz** et celui-ci a conféré à **Khaldun** le titre d'Émir du Désert.

Le **chef des Banû Hotek**, Ibrin bin Hotek, un religieux rigoriste, s'est proclamé **Calife du Désert**. Considérant les villes comme des lieux d'impiété et de corruption, il dénonce le Grand Calife d'Huzuz comme un « usurpateur » et a proclamé la **Guerre Sainte contre les Banû Hanif** qu'il qualifie de « chiens flairant l'arrière train » de

Univers conçu par Jeff Grubs et publié en 1992 par TSR, Al-Qadim, un décor oriental arabisant, se veut fidèle aux films hollywoodiens comme *Les Sept Voyages de Sinbad* et propose donc une ambiance un peu kitsch mélangeant aventures *pulp* et conte oriental. Ce scénario, même s'il introduit des éléments de crédibilité, illustre donc ce genre orientalo-hollywoodien, par ailleurs rare dans le jeu de rôles.

Fiche Grog: <http://www.legrog.org/jeux/ad-d-al-qadim>

l'usurpateur d'Huzuz ». Au début de l'année passée, ses troupes ont pris le **contrôle de l'Oasis du Faucon d'Or**, d'où ils ont chassé les Janati, une tribu Banû Hanif. C'est cette tribu dont les PJ vont défendre les intérêts.

L'obsession du cheikh Yakoub el-Janat, le chef des Janati, est de **trouver de l'argent pour reconquérir l'oasis**. Or, la tribu est ruinée, ce que le cheikh garde secret. Attaché à l'indépendance de sa tribu, le cheikh ne veut pas demander de l'argent à l'émir ou aux autres chefs nomades et croit que la Providence remédiera aux difficultés.

En effet, le 4^e jour du mois d'Arbahoune, le premier mois de l'année, a lieu la cérémonie d'al-Mahr. Une fille banû hanif y est choisie par un **Vizir du Calife** de Huzuz pour rejoindre le harem califal. **Le chef des Janati espère que sa fille, la belle Nûr al-Gharb sera choisie**, et que la dot califale et les honneurs **pleuvent** sur les Janati. Mais le cheikh a dû emprunter de l'argent au marchand Diya Abû Hassan pour acheter une parure pour sa fille, s'engageant à rembourser 4 000 PO à la fin du mois.



Intentions et ajustements techniques

Ce scénario a plutôt été conçu pour être joué **avec comme pré-tirés les** fils et des filles du cheikh Yakoub, lequel commande la tribu des Janati. **Leur objectif est de restaurer le prestige de la tribu.** C'est ce que mesure **l'indicateur de confiance de l'émir.** Il part de 8 en début de scénario, la perte de l'oasis ayant considérablement terni l'image de la tribu et évolue ensuite en fonction du scénario et des actions des PJ.

Plutôt que d'utiliser la table de réaction d'*AD&D 2*, nous proposons deux autres méthodes pour gérer les négociations entre les PJ et les PNJ. Le MD peut décider qu'un bon *roleplay* aboutit toujours à une réussite, à moins d'un Charisme si faible qu'il est en décalage avec la rhétorique déployée. Cependant, pour ceux qui aiment jeter les dés, le MD peut demander au personnage de faire un test de Charisme. Pour chaque test on ajoute ou soustrait au

charisme un modificateur circonstanciel (difficultés, pertinence des arguments) ainsi qu'un modificateur de statut social en ajoutant ou retranchant au Charisme la différence de *station* entre le PJ et son interlocuteur. La *station* (signalée par un « S » dans le **texte**), **une** mesure du statut social propre à l'univers d'Al-Qadim. Elle est décrite dans le livre *Arabian Adventures*. Les valeurs de *station* des principaux PNJ sont données dans le scénario, pour les autres, leur valeur varie de 6 à 10 en fonction de leur rang.

Structure et début du scénario

Le scénario se présente sous forme de quatre trames parallèles dans lesquelles évoluent les PJ. Le scénario commence au début du mois d'Arbahoune et prend fin lorsque l'Émir annonce quelle tribu conduira l'expédition de reconquête de l'Oasis du Faucon d'Or. D'ici là, les Janati retrouveront peut-être la confiance de l'émir.



LES JANATI

Il s'agit du clan des PJ. Il compte une centaine de familles qui descendent de Fetih El-Janat, un mystique nomade qui fut le compagnon de Hanif, l'ancêtre commun de tous les Banû Hanif. Fetih El-Janat répandit l'Illumination transmise par Hanif jusque dans les endroits les plus reculés et hostiles des Terres Hantées. Nomade, il voyageait avec sa famille et fit surgir pour elle l'Oasis du Faucon d'Or. La perte récente de ce foyer crée chez tous les Janati une grande douleur et beaucoup de honte.

PNJ

Le cheikh Yakoub (desert rider, 5, S 11) : prodigue et fier, le chef des Janati est incapable de refuser un service ou de demander de l'aide et vit dans la crainte du qu'en-dira-t-on. Son objectif est de trouver de l'argent pour équiper ses guerriers et attirer des chefs de tribus mineures dans une expédition pour reconquérir l'Oasis. Il craint que l'Émir du Désert ne confie l'expédition de reconquête à une autre tribu. Le tempérament conformiste, voire timoré et la capacité d'auto-illusion du cheikh ont empiré depuis qu'il a perdu sa première épouse préférée, la vieille **Nûra** qui mourut d'épuisement lors de leur fuite. Ses deux autres épouses sont la superstitieuse **Lalah** et la calme **Selma**.

Nûr al-Gharb (femme normale, S 7) : fille du cheikh et de Selma, elle a seize ans. La beauté de son visage d'un ovale parfait, la douceur de ses yeux de biche et sa chevelure, noire et épaisse, sont légendaires. Elle a accepté son sort mais n'en considère pas moins la cérémonie du *Mahr* comme une vente de chameaux. Elle méprise le Calife, cet homme sans courage qui envoie ses laquais chercher des femmes.

Pré-tirés

Hussein Ibn Yakhoub, Asma al-Isamat, Yussuf Ibn Yakhoub et Sonya bint Lalah sont les fils et filles du Cheikh Yakoub.

Hussein Ibn Yakhoub (guerrier, desert rider, niveau 2, S 6) : à vingt ans, tu es le fils aîné du Cheikh Yakoub, chef de la tribu des Janati. Tu es loyal à ton Père, à l'Émir Khaldun et au Calife. Mais, par-dessus tout, tu as le sens de l'honneur. D'aucuns disent que tu manques d'imagination et que tu n'as pas le magnétisme de ton père, mais, lui te voit comme son successeur. Les médisants disent que la tribu des Janati n'est plus une tribu puissante depuis que les Banû Hotek ont pris l'oasis du Faucon d'Or, votre territoire. Tu sais, cependant, que la Providence remédiera aux malheurs du temps et que ton père fait tout pour que la Tribu retrouve son prestige. Tu ne t'es jamais entendu avec Asma, la fille de ta mère mais qui a été élevée par sa belle-mère, Nûra, la première épouse du cheikh. Tu



*** ماتييو



attendais avec impatience le retour de ton frère Yussuf, parti étudier la religion à la ville, mais depuis qu'il est revenu, il n'est pas très concerné par les affaires de la tribu. Tu aimes bien ta sœur Nûr et ta demi-sœur Sonya qui raconte de si belles histoires.

Asma al-Ismat (prêtre, mystique, niveau 3, S 5) : tu as 24 ans et tu es la plus âgée des enfants du Cheikh Yakoub, chef de la tribu des Janati. Ta mère est la douce et superstitieuse Salma mais c'est plutôt Nûra, la première épouse du Cheikh Yakoub, qui t'a éduquée. Elle t'a enseigné que le monde qu'on voit et le monde qui existe sont deux choses différentes et t'a appris à te concentrer pour invoquer les Dieux et les Esprits ainsi que les gestes et les formules qui apaisent et qui soignent. Malgré les pressions de ton père et de ta mère, jamais tu ne te marieras, car la tribu a besoin de toi pour voir dans l'au-delà, de prédire si un pâturage sera encore vert pour nourrir les chameaux, si tel ou tel esprit accepte la présence de la tribu sur ses dunes. Nûra avait encore beaucoup de choses à t'apprendre, beaucoup de secrets qu'elle ne t'a pas transmis, mais tu les découvriras par toi-même. Tu es plutôt solitaire, mais tu aimes bien ta demi-sœur Sonya, tes deux frères, chacun à sa manière, étant particulièrement bornés, du moins selon toi.

Yussuf Ibn Yakhoub (voleur, sa'luk, niveau 3, S 6) : tu es le troisième enfant du cheikh Yakoub, chef de la tribu des Janati. Conformément à un vœu de ta mère Salma, tu as étudié la religion à Huzuz. Mais, rester enfermée toute la journée à énoncer des litanies, ce n'était pas trop pour toi. Les bazars et les tavernes couvertes de vignes t'attiraient plus. Hélas, tes affaires ont mal tourné car la femme d'un de tes enseignants t'a tourné la tête et a abusé de ta faiblesse pour le vin et les femmes. Un jaloux quelconque t'a dénoncé au mari et tu as dû quitter la ville et revenir à ta tribu. Pour éviter qu'on te questionne trop, tu affirmes à tout le monde que tu es devenu un théologien expert et, en vérité, le peu de savoir que tu possèdes suffit largement aux yeux des frustrés nomades qui t'entourent. Mais tu sais aussi que ton père souhaite que tu retournes à Huzuz où ne t'attendent probablement que des problèmes, c'est pourquoi tu essaies de te rendre indispensable auprès des tiens. Ton demi-frère Hussein est barbant, ta demi-sœur Asma est une personne bien étrange, mais tu t'entends bien avec ta sœur Sonya.

Sonya bint Salma (barde, rahuna, 3, S 8) : à quatorze ans, tu es la plus jeune des enfants du cheikh Yakoub, le chef de la tribu des Janati. Gamine turbulente et énergique, tu t'ennuyais et faisais tout pour quitter la tente des femmes et faire des bêtises avec ton frère Yussuf. Lorsque Yussuf partit à la ville, tu voulais l'accompagner mais ta mère s'opposa à ce voyage. Tu restas donc à l'oasis. Mais un jour, tu décidas de fuir pour suivre une caravane. Tout le monde t'aimait bien car tu as raconté que tu étais une

pauvre orpheline. Mais à l'étape d'après, les hommes de la tribu te rattrapèrent et se disputèrent avec les hommes de la caravane car tu les avais convaincu qu'on voulait t'enlever. Finalement, le maître de la Caravane te rendit aux Janati et tu fus ramenée à l'Oasis du Faucon d'Or. Ta mère s'appretait à te donner le fouet mais tu lui décris tes aventures de telle façon qu'elle oublia complètement les raisons pour lesquelles elle te grondait. Cet épisode t'a convaincu de la véracité du proverbe nomade qui dit « Celui qui a la langue pendue, celui-là peut boire à tous les oasis » et tu as donc appris à maîtriser l'art du conte et du chant. Avec ta voix et ton imagination, tu peux tout aussi bien duper les gens en les flattant que les aider en leur redonnant le moral. Tu as conscience que depuis que la tribu a perdu l'Oasis du Faucon d'Or, on a plus que jamais besoin de tes talents.

LES DÉCORS

L'oasis du Faucon d'Or

Le foyer perdu de la tribu est décrit brièvement dans le scénario *Reunion*. Il se trouve à deux semaines de voyage dans le désert de la Qa'la des Banû Hamad. C'est un oasis de grande taille lové au creux d'un canyon et arrosé par un oued boueux. Derrière la tombe de Fetih el-Janat, un mausolée auquel les Banû Hotek n'ont pas osé toucher, se trouve la grotte où Litham al-Mulk a tissé sa toile. Les PJ peuvent être amenés à explorer cette grotte dont l'entrée est gardée par des gardes Banû Hotek (2 par PJ 2 DV, CA : 7 – cuir clouté et bouclier, THACO : 19, AT : 1 javelot ou cimeterre) et un chef (4 DV, CA 5, THACO 18, AT : 1 cimeterre 1d8+2). À l'intérieur, des araignées géantes, les enfants de Litham al-Mulk, montent la garde. Il s'agit d'araignées géantes (cf. *Bestiaire monstrueux*). Les tuer attire la colère de l'araignée-djinn, il faut donc les éviter ou négocier avec elles pour mettre la main sur la toile. Les Banû Hotek passent la grotte par le feu à la fin du mois d'Arbahoune.

La Qa'la des Banû Hanif

Le second foyer de la tribu se trouve à une journée de cheval de Halwa. Il s'agit d'un oasis agricole qui s'étend aux pieds d'une colline pierreuse, le djabal el-Hanif. Des ruines d'une civilisation plus ancienne sont visibles dans l'oasis : un hippodrome et un amphithéâtre où ont lieu les épreuves ainsi qu'un temple qui sert de lieu de pèlerinage car il abrite la dépouille de Hanif. Pendant l'*Ait el-Hanif*, les tribus s'installent autour de l'oasis. Le Vizir arrive le matin du 4^e jour de la fête et dresse sa tente au cœur de l'oasis pendant les trois jours où il stationne avec les Banû Hanif. L'émir a sa forteresse dans les flancs du djabal el-Hanif : c'est une cité troglodyte entourée d'un mur d'enceinte.

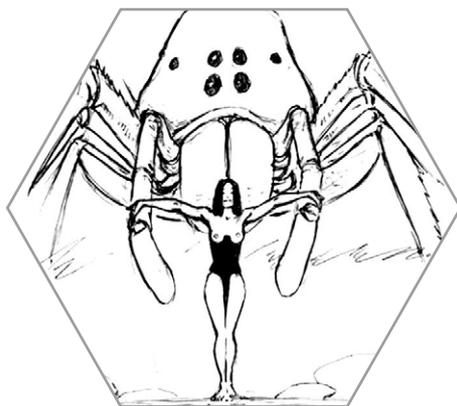


Halwa

La cité solitaire est décrite dans la **boîte** *Land of Fate*. C'est une cité importante et très riche. Indépendante, ni le Califat ni les Banû Hanif ne sont jamais parvenus à la prendre. Les marchands de la ville accueillent cependant les nomades qui viennent y commercer. Les PJ peuvent donc s'y rendre que ce soit pour faire du troc, voler ou bien pour **visiter** Diya Abu Hassan.

Les alentours

Si les PJ voyagent dans le désert, ils peuvent faire des rencontres et mener des raids contre des caravanes de Halwa ou des convois Banû Hotek. Rappelons que la préparation d'un voyage dans le désert, même pour des nomades qui détiennent déjà des montures, coûte environ 5 PO par personne et par semaine. Sans cela, les PJ et leurs montures s'exposent aux dangers du désert (cf. *Arabian Adventures*).



TRAMES

Les trames sont présentées par ordre chronologique de leur probable résolution. Avant de pouvoir « Gagner la confiance de l'Émir du Désert », leur objectif final, les PJ chercheront sûrement à restaurer leur image ternie, à régler leur dettes et à délivrer leur sœur du djinn qui la possède pour espérer la marier au Calife.

Trame 1 : Restaurer l'image des Janati auprès des autres Banû Hanif

Au début du scénario, l'image des Janati est très dégradée dans la confédération. Il faut améliorer cette image pour regagner la confiance de l'émir. Les fêtes de l'*Ait el-Hanif* en sont l'occasion. Elles sont supervisées par l'**imam Messaoud (prêtre pragmatique, 7, S 11)**. Ce dernier est un citadin débonnaire vivant auprès de nomades dont l'hétérodoxie l'étonne parfois.

Moment-clé

L'*Ait el-Hanif*, fête qui célèbre **le retour à son oasis d'origine de Hanif, l'ancêtre fondateur de la confédération**. Elle a lieu les quatre premiers jours du mois d'Arbahoune, les tribus s'affrontant dans des épreuves disputées pour l'honneur et le prestige.

Toutes les tribus concourent dans chaque épreuve. Mais si les PJ participent, considérez qu'ils n'ont qu'un seul concurrent sérieux, membre de la tribu des Baraki, dont le score est de 1d10+13 dans la compétence mise en jeu lors de l'épreuve. La première place dans les épreuves rapporte un point de S au personnage et un point de confiance à la tribu. En raison de la place des chameaux

dans la culture nomade, les épreuves de course et de dressage rapportent chacune un point de S supplémentaire au vainqueur ainsi qu'un point de station au candidat qui arrive second.

Chaque épreuve est réglée par un jet de compétence en opposition. En cas d'égalité entre un PJ et le concurrent baraki, c'est une autre tribu qui remporte l'épreuve. Les épreuves sont les suivantes : récitation de textes sacrés (chant), joute oratoire (*debate*), chasse au faucon (chasse), course de chameaux (*horseback riding - camel*), dressage de chameaux (dressage), danse armée (*display weapon prowess*). Les compétences en italique sont décrites dans le livre ***Arabian Adventures***.

Évolutions, complication et échecs de la trame

À chaque fois qu'ils remportent une épreuve, les Baraki bénéficient également d'un point de confiance de l'émir. Ils commencent à 10. Tenir le compte de ces points est important pour la conclusion.

L'honneur commandant de s'affronter à la loyale, les PJ n'ont pas à se méfier de la triche. Cependant, les provocations sont nombreuses et aboutissent facilement à des comportements ridicules. Un personnage tirant un 20 naturel à son jet de compétence se trouve ainsi moqué par son concurrent Baraki qui lui invente un surnom, met en cause son courage, le compare de manière peu flatteuse à un animal. Un personnage qui ne riposterait pas au défi perd un point de S. Riposter au défi nécessite de trouver une réplique appropriée. Au MD et aux joueurs de se montrer imaginatifs !



Trame 2 : Qui paie ses dettes s'enrichit

S'arranger pour rembourser la dette envers Abû Hassan, obtenir de lui un délai et/ou sa discrétion est indispensable pour garder la confiance de l'émir.

Diya Abû Hassan (Rogue marchand, 7, S 11) est un marchand calculateur et puissant. Il fait des affaires dans tout Zakhara. Il méprise les nomades qui trouvent le moyen d'être hautains avec lui, même quand ils ont un prêt à demander. Cependant, il a prêté au cheikh car l'affaire était trop belle : 4 000 PO contre une tenue en valant à peine une centaine ! Il se trouve à Halwa pendant tout le mois d'Arbahoune. Son fils, **Hassan Ibn Diya (homme normal, S 9)** est un garçon plutôt sympathique qui rêve d'aventures épiques et de chevauchées dans le désert. Son père l'a envoyé surveiller son investissement, c'est-à-dire Nûr. Il vit donc auprès de la famille du cheikh avec un statut d'invité.

Moment-clé

Les PJ peuvent aller à Halwa pour négocier avec Diya Abû Hassan. Le modificateur de difficulté au jet de Charisme varie en fonction de ce que demandent les PJ et des circonstances. **Abû** Hassan est facilement convaincu d'accorder un délai de quelques semaines (modificateur de +2), mais il est méfiant si on lui demande de nouveau de l'argent (-4). Si les PJ ont sympathisé avec Ibn Diya, celui-ci peut jouer les intermédiaires, ce qui donne un bonus de +2 quand ils négocient avec Abû Hassan.

Évolutions, complications et échecs de la trame

Avoir des dettes est considéré comme une honte dans la culture nomade. Dès que la dette est connue, la tribu perd deux points de confiance de l'émir. De même, si à la fin du mois d'Arbahoune, Abû Hassan n'a pas de nouvelle des Janati (que ce soit pour demander un délai ou pour le rembourser), il demande à l'Émir de le rembourser, ce que l'Émir fait, mais les Janatis, discrédités, perdent 4 points de confiance de l'émir.

Les PJ peuvent demander de l'argent à d'autres chefs de tribu en réussissant un test de charisme. Ceux-ci ne peuvent pas prêter plus de deux cent PO et cela occasionne une perte de 2 points de confiance. Par ailleurs, le cheikh Yakoub s'oppose à une telle demande, ce qui complique la tâche des PJ dans leurs négociations (malus de 2).

Une autre complication pourrait venir d'Ibn Dya. Celui-ci tombe peu à peu amoureux de Nûr et veut accompagner les PJ dans leur aventure à l'Oasis du Faucon d'Or, mais il faut le protéger. Nûr n'a rien contre ce jeune homme un peu rêveur et des noces sont possibles. Elles sont *a priori* contraires aux objectifs de la tribu, à moins que les PJ n'optent pour une voie médiane : en mariant Nûr au marchand, ils abandonnent certes le projet de la marier

au Calife, mais ils résolvent leur problème de dette et disposent désormais de fonds pour l'expédition. Cette voie n'est possible qu'entre 8 et 12 points de confiance de l'Émir. En-dessous, le père du jeune homme considère que Nûr est un mauvais parti. Au-delà, le cheikh Yakoub estime qu'il serait indécent de la marier à un marchand.

Une dette de **4000** PO pour une tenue en valant une centaine peut choquer les PJ. Mais, dans la culture nomade, ce ne sont pas les sommes, mais les services qui sont équivalents. Abû Hassan se fait fort de le leur rappeler.

Trame 3 : L'Épouse du djinn-araignée

Le choix de Nûr comme épouse du calife rapporte cinq points de confiance de l'émir et résout les problèmes financiers de la tribu, mais Nûr risque fort d'être possédée par le djinn-araignée Litham al-Mulk, ce qui la disqualifie. En outre, ce fait trouble beaucoup les Banû Hanif car il est révélateur d'un désordre dans les affaires de la tribu. Il a donc des conséquences négatives en termes de prestige.

Litham al-Mulk (génie zoomorphe, S 13), l'araignée-djinn est un esprit qui prend la forme d'une araignée géante immatérielle. Il protégea autrefois Fetih El-Janat en le dissimulant dans sa toile. Litham al-Mulk vit dans une grotte proche de l'Oasis du Faucon d'Or. Des initiées venaient lui apporter de la nourriture, mais depuis la fuite des Janati et la mort de Nûra, il se sent oublié et menacé par le fanatisme des Banû Hotek. Il a donc décidé de changer de repère et, considérant que les Janati lui doivent un service, il a pris possession de Nûr pour le leur faire savoir. Il est à noter que le génie aurait les capacités de chercher la toile lui-même, mais il souhaite que les mortels lui donnent une preuve de leur adoration en prenant des risques.

Dans cette trame, il est très important que **le Vizir al-Salih (nain, prêtre pragmatique, 3, S 16)** soit tenu à l'écart du scandale. En effet, cet esclave nain gère les propriétés du Grand Calife de Huzuz et c'est lui qui décidera du mariage. Le vizir n'est pas facile d'approche. Il ne se plaît pas au milieu de ses nomades dont les mœurs lui semblent barbares. En outre, il ne veut rien avoir à faire avec toute affaire de possession, qu'il considère comme une superstition. Son statut d'esclave fait que, malgré sa fonction de vizir, les chefs nomades le prennent de haut et seul l'émir manifeste quelque déférence à son égard. Il est protégé par une escorte nombreuse de mameluks.



Moment-clé

Les premiers jours, Nûr est prise de vertiges récurrents et s'en ouvre aux PJ. Au quatrième jour, ceux qui prennent le temps de discuter avec elle voit ses yeux se révolter. À ce stade, il est encore difficile de lever la possession, mais il est encore possible d'éviter le scandale. Par contre, si les PJ ont négligé l'alarme, l'incident se produit le soir du quatrième jour de l'*Ait el-Hanif*, au beau milieu de la cérémonie de *al-Mahr*. Le cheikh et ses enfants sont installés sous la grande tente du Vizir. Les cheikhs des principales tribus sont également présents avec leur entourage proche. Au centre du cercle ainsi formé sont assis sur deux divans le Vizir et l'Émir.

Nûr est la première à danser. Les voiles de soie qui la couvrent la rendent éblouissante. Ses yeux cernés de Khôl brillent au dessus de son voile de bouche. Lorsque la musique commence, cependant, tout semble partir à vau-l'eau car la belle marche sur les mains comme une vulgaire acrobate puis se contorsionne en tous sens d'une manière obscène. Son voile tombe laissant voir un visage affolé, de la bave perlant au coin des lèvres. Elle s'écroule au sol, mais ses membres secoués de spasmes continuent à danser bien que les musiciens aient arrêté leur musique et parle dans une langue incompréhensible ponctuée de rots, de rejets de bave et de sifflements. Le Vizir exige qu'on ramène chez elle la possédée et choisit finalement Warda bint Kabinda, de la tribu des Souhaili.

Évolutions, complications et échec de la trame

Tant que Nûr est possédée, le prestige de la tribu des Janati est réduit par ce voisinage avec le surnaturel de 4 points et tous les membres de son clan perdent 2 points en station.

Des personnages hakimas ou shahir qui réussissent un jet de compétence « connaissance des génies » peuvent reconnaître des signes de possession par un génie. La bave, l'étonnante souplesse du corps, rots et sifflements ou le fait de parler une langue inconnue sont des signes qui ne trompent pas.

Pour aider Nûr, il faut organiser une cérémonie pour contraindre le génie à se nommer et dire ce qu'il veut. Le coût de la cérémonie est de 150 PO car il faut louer des musiciens, réunir des offrandes de benjoin, de nourriture fraîche et d'alcool réservés à l'usage du génie. Il est nécessaire de négocier avec l'imam Messaoud pour qu'il donne son accord, sans quoi la tribu perd 1 point de confiance de l'émir. Au terme de la nuit, le génie se manifeste par la voix de Nûr et exige qu'on lui ramène sa toile pour s'installer dans une autre demeure. Si on la lui ramène, Litham al-Mulk quitte le corps de Nûr et part s'installer dans une grotte des environs de la Qa'la.



Trame 4 : Gagner la confiance de l'Émir du désert

Au bout du compte, c'est l'Émir qui tient le fil de la destinée des Janati. À la fin du mois, il choisit quelle tribu conduit l'expédition destinée à reconquérir l'Oasis du Faucon d'Or.

L'émir Khaldun Ibn Hanif et ses fils (S 16), les jumeaux Mu'awiya et Yazid (S 13) sont décrits p. 37 du livret « *Fortunes and Fates* » de la boîte *Land of Fate*. L'émir et ses conseillers considèrent la reconquête de l'Oasis du Faucon d'Or comme une **priorité car** il s'agit d'un point stratégique sur les pistes reliant le nord-ouest et le sud-est du continent de Zakhara. Mais, l'émir souhaite garder ses propres forces à proximité d'Halwa dont il craint les manigances, laissant une tribu puissante conduire l'expédition vers le nord. Son fils, **Mu'awiya** a voyagé dans le Califat et, admiratif de l'institution des Mameluks, considère que l'organisation des Banû Hanif a fait son temps et plaide pour que la tribu qui reprendra l'oasis s'y sédentarise pour mieux la défendre. **Yazid**, l'autre fils de **l'émir est** un traître au service du Calife du Désert et des Banû Hotek. Il admire en effet leur pureté morale. Il ne soutient les Janati que dans la mesure où ils sont une gêne pour les Baraki. Il est donc une source possible de complications.

Dans cette trame, l'antagoniste principal est le **cheikh Beybars El-Barak (desert rider, 8, S 12)**. Le vieux chef des Baraki est impotent (il ne se déplace que dans les bras d'un solide esclave) mais il a une volonté d'acier. Son désir est de fonder son propre émirat avec comme base l'Oasis du Faucon d'Or. C'est pourquoi il appuie Mu'awiya.

Moment-clé

À la fin du mois d'Arbahoune, l'émir du désert réunit les chefs de tribu pour leur faire part de ses décisions. Il reste à la Qa'la avec le gros des forces Banû **Hanif mais** autorise la tribu des Janati ou des Baraki à mener le raid sur l'Oasis du Faucon d'Or. La tribu qui mène le raid est autorisée à garder les fruits du pillage et exploiter l'oasis. Il choisit les Janati s'ils totalisent plus de points de confiance de l'émir que les Baraki.

Évolutions, complication et échec de la trame

Les PJ peuvent améliorer leur position auprès de l'émir en se rapprochant d'un prince. Par exemple, **ils peuvent** approcher Mu'awiya en discutant avec lui de ses sujets de prédilection comme l'architecture ou la vie en ville. Puis, un cadeau d'une valeur de 150 PO au moins gagne la possibilité de le fréquenter. Mu'awiya est le plus en vue des deux princes et il rapporte 2 points de confiance. Il demande cependant aux PJ de forcer le cheikh Yakoub à passer la main car, pour Mu'awiya, il personnifie ces « vieilles barbes » qui tirent les Banû Hanif vers le bas.

Yazid est plus facile à approcher. Il apprécie la chasse, l'équitation à dos de chameaux et la guerre. Cependant, il ne rapporte qu'1 point de confiance. Yazid demande aux personnages de saper l'influence des Baraki en répandant des rumeurs sur eux ou en médissant sur l'incapacité physique du cheikh Beybars.

Le **Cheikh** Beybars fait tout pour salir l'honneur des Janati. Dès que les PJ font quelque chose et qu'ils ne prennent pas de précautions pour le tenir secret, le **Cheikh** Beybars en a vent et en profite ainsi pour ébruiter les problèmes des Janati. Si les PJ prennent des précautions pour garder le secret sur leurs actions, il y a 25 % de chance pour que le cheikh sache ce que les PJ s'apprêtent à faire grâce à ses agents et aux racontars colportés dans l'oasis. Bien sûr, le cheikh Beybars est toujours avenant et modeste envers les PJ. Si le prince Yazid voit les PJ se rapprocher de son frère, il n'hésite pas à compliquer la vie des PJ, notamment en prévenant les Banû Hotek qui doublent la garde dans l'oasis.

Conclusion

À la fin du mois, l'émir confie la reconquête de l'Oasis du Faucon d'Or aux Janati s'ils ont accumulé 13 points de confiance. De 9 à 12, ils ont le droit de seconder les troupes du Cheikh Beybars. À 8 ou moins, ils en sont exclus et le déshonneur est sur eux.