



Vous reprendrez bien une olive ?

« Et depuis lors, ils vécurent dans la paix et les félicités, en usant avec modération et prudence des richesses que leur avaient octroyées les Dragons, qui sont les Seuls grands, les Généreux. Et c'est ainsi qu'un bûcheron, propriétaire de trois ânes pour toute fortune, devint, grâce à sa destinée et à la bénédiction, l'homme le plus riche et le plus honoré de sa ville natale. »

Qui n'a jamais eu secrètement envie de savoir ce qui suit la fin du conte ? Vécurent-ils vraiment heureux ? Combien eurent-ils d'enfants ? Et surtout, le meurtre des brigands, loups et autres ogres est-il resté impuni ? N'avaient-ils pas de cousins ou parents pour les venger ? Dans ce court scénario, les Voyageurs, bien malgré eux et à leurs dépens, vont avoir la réponse à quelques-unes de ces questions.

Ce scénario frais et amer comme un trognon de concombre convient à un petit groupe de personnages débutants, suffisamment débutants en tous cas pour devoir recourir à la ruse pour se tirer de la délicate situation dans laquelle on va les mettre. La présence d'un haut-rêvant n'est pas nécessaire.

Le Cheikh Bleu

Après quelques semaines de route à travers une campagne écrasée de soleil, les Voyageurs sont arrivés dans la petite ville d'Ervat, aux confins de l'ancien royaume d'Afarsi. La ville, dernier relais d'importance avant la Forêt des Cris sur la route des caravaniers qui vont acquérir les précieuses épices de l'Occident lointain, est entourée de petits champs, de vergers et d'oliveraies. Une charmante et pittoresque cité parsemée de fontaines et de boutiques pimpantes, refuge de marchands prospères et sans histoires.

Les Voyageurs sont descendus au petit caravansérail du Cheikh Bleu, tenu par Haschem, un homme ventripotent d'une soixantaine d'années, vétéran de l'armée du prince Kharezm blessé lors des guerres contre les tribus cyanes (voir : [La Tête du Haïdouk](#)). Pour le moment, Haschem brosse vigoureusement le battant de la porte des cuisines : il y a dix jours, des garnements se sont amusés à marquer à la craie blanche et rouge toutes les portes de la rue. Abandonnant son nettoyage, l'aubergiste boitillant accompagne les Voyageurs jusqu'au dortoir et les aide à s'installer. Le vieil homme en profite pour bavarder, demander des nouvelles du dehors, et raconter les derniers ragots d'Ervat : le qadi s'est brisé une jambe en glissant dans ses escaliers ; il est né un garçon au tresseur de corde du souk ; le frère d'un bûcheron des faubourgs est mort du mal rouge il y a un mois et demi mais, heureusement, le recteur du bimaristan n'a pas signalé d'autre cas : l'épidémie semble évitée...

Les Voyageurs ont l'après-midi devant eux pour explorer Ervat, faire leurs emplettes au marché qui se tient devant le palais du qadi, ou se délasser au hammam. Un savoureux dîner, servi par un Haschem toujours plus boitillant, et quelques verres de bon vin finissent de détendre l'atmosphère (jet de Moral en situation heureuse). Au milieu des marchands et des pèlerins, les Voyageurs passent une soirée agréable, et c'est à peine si, vers la fin de l'heure du Serpent, ils remarquent une jeune femme qui se glisse dans la taverne.

Une mission de tout repos

Les Voyageurs sont sur le point de monter se coucher quand la jeune femme entre dans la salle. Du seuil, elle jette un regard circulaire sur les clients attablés et finit par aviser les Voyageurs, vers lesquels elle se dirige sans hésitation. Sans attendre d'y être invitée, elle s'assoit à leur table, visiblement un peu anxieuse, et entre dans le vif du sujet. Elle se présente sous le nom de Doniazade et dit avoir un problème pressant à régler. Elle est la servante de Kourkoul, un riche marchand de la ville qui a des affaires un peu partout en Afarsi. Ce matin, un chargement d'olives devait partir pour la ville de Mozd, au-delà des Monts Dafdaf, pour le compte de son maître. Mais le muletier a disparu. Le maître étant en voyage, c'est à elle de trouver un expédient. Elle a repéré les Voyageurs au marché dans la journée et a pensé qu'ils pourraient s'occuper du convoi. Le travail, s'il ne paraît pas très excitant,





est bien payé : Mozd est à six jours vers les sud-ouest, la route entre les deux villes est sûre et fréquentée, et Doniazade propose pas moins de deux sols par Voyageur. Et qui serait assez goujat pour laisser une si charmante jeune fille dans l'embarras ? Les appels muets de ses grands yeux noirs achèveront sans doute de convaincre les Voyageurs un peu réticents. S'ils sont d'accord, qu'ils se tiennent prêts demain matin, mi-Roseau, devant la porte du caravansérail. Les olives doivent être livrées rapidement et, étant donné le retard déjà pris, il vaut mieux partir au plus vite. Avant de partir, Doniazade leur demande de rester discrets. Le muletier s'est probablement embarqué dans une sale histoire, et il serait fâcheux que l'on apprenne que Kourkoul a eu l'imprudence de confier ses affaires à un homme de mauvaise compagnie...

À l'heure dite, après une courte nuit, les Voyageurs se tiennent devant la porte du caravansérail. Doniazade ne tarde pas à les rejoindre. Elle les entraîne aussitôt vers de vieux entrepôts, près de la Porte du Levant. Là les attendent vingt mules. Les dix-neuf premières sont chargées chacune de deux grosses jarres de terre cuite, la dernière est une mule de selle. Toutes semblent en bonne santé, et trois d'entre elles ont un joli harnachement de cuir jaune, décoré de pompons de laine orange.

Dans une pièce voisine ouverte sur la rue, sur une lourde table de bois, est étendu un homme de haute stature, à la mine noire, aux yeux de cuivre neuf, aux sourcils broussailleux et la longue barbe séparée férocement par le milieu en deux ailes de corbeau de proie. Doniazade explique qu'il s'agit du muletier disparu, retrouvé la veille dans une ruelle mal famée, au milieu des ordures. Probablement avait-il été poignardé la nuit précédente. Comme il est étranger et n'a pas de famille en ville, les gardes ont amené le cadavre dans les entrepôts et l'ont laissé là, en attendant que le qadi prenne une décision. Même mort — le sang qui tâche largement sa tunique, au niveau du cœur, laisse peu de doute à ce sujet — l'homme fait froid dans le dos. Voilà un muletier que les brigands se seraient bien gardés d'attaquer !

Mais il n'y a pas de temps à perdre, les portes vont bientôt être ouvertes et les Voyageurs doivent se mettre en route immédiatement. Doniazade leur tend une sacoche contenant la moitié de leur

paye ; un manifeste de vente foraine pour les marchandises transportées, revêtu du sceau de la capitainerie ; les références du marchand, un dénommé Kirz, qui doit réceptionner le chargement à Mozd ; et une lettre de change, à honorer par Kirz, pour la seconde moitié de leur rémunération.

Voilà donc les Voyageurs partis. À la porte du Levant, un garde mal réveillé déjeune d'olives noires, de pain et de fromage frais. Sans se lever de son alcôve, il jette un vague coup d'œil aux documents qu'on lui présente, pose d'un air ennuyé les questions d'usage : où vont les Voyageurs ? que contiennent les jarres ? combien de mules ? tout est-il en règle ? et leur fait signe de passer sans rien vérifier.

Un petit chemin contourne la ville à travers les vergers encore frais et rejoint la route du sud. Dès le début de l'heure du Château Dormant, les Voyageurs sont sur la large voie qui les mènera, sans encombre pensent-ils, à Mozd.

Le muletier bavard

La première journée de voyage est agréable et sans histoire. La route, bordée de petits murets de pierre sèche qui dessinent sur les plaines environnantes une pittoresque mosaïque de champs et d'oliveraies, est bonne et très fréquentée. Le long du chemin, les Voyageurs croisent villageois en promenade, coursiers, marchands, et même quelques patrouilles de cavaliers débonnaires. La première soirée, au caravansérail des Trois Tortues, se déroule dans une ambiance joviale.

Les Voyageurs y font la connaissance du sympathique muletier Baktiar, un petit homme grassouillet et moustachu, qui camoufle tant bien que mal sa large calvitie sous un petit bonnet de feutre ogival. Baktiar est parti d'Ervat une journée avant les Voyageurs, pour porter à Mozd un chargement de soieries bariolées. Mais une de ses six mules a été piquée à l'œil par une guêpe, et il a dû attendre au caravansérail qu'elle se remette de ses émotions. Il propose aux Voyageurs de cheminer de concert, puisque leur destination est identique. Comme ça, il pourra leur indiquer les bons endroits où faire halte, les fermiers sympathiques, les raccourcis judicieux, bref, tout ce qui peut transformer la fastidieuse route de





Mozd en joyeux voyage d'agrément. En échange, les Voyageurs pourront lui raconter leurs histoires, ils en ont certainement d'excellentes. Nos héros, qui ne sont pas familiers de la région, devraient accepter cette proposition : Baktiar prend de toute façon le même chemin et l'éviter nécessiterait des efforts bien inutiles, d'autant que le bonhomme a l'air tout ce qu'il y a de plus inoffensif.

La journée passe dans la plus grande gaieté. Le mulétier est enjoué, et si incorrigiblement bavard qu'il n'a guère le temps d'entendre les merveilleuses histoires des Voyageurs. Lui-même en a bien assez de bonnes, surtout celles sur son beau-frère, qui officie comme bourreau d'Ervat. Il n'y a pas huit jours, il a été appelé pour trancher la tête à un paysan du coin. On avait trouvé dans le champ du bonhomme un mort, proprement sabré de l'omoplate au nombril. Pas que le pauvre homme y fût pour quoi que ce soit d'ailleurs, mais il n'avait pas de garant, et comme on n'avait pas trouvé le sabreur, le qadi a fait découper ce qui se ressemblait le plus à un coupable. Ainsi va la justice... Enfin, ça ne risque pas d'arriver aux Voyageurs, s'ils se tiennent à l'écart des embrouilles. De toute manière, ils ont un garant, certainement. Non ? Kourkoul n'y a pas pourvu, ni ses gens ? Ils pensaient certainement que la chose était déjà faite. C'est tout de même imprudent, il faudrait en trouver un, une fois à Mozd.

À l'heure de la Couronne, Baktiar quitte la route pour un petit chemin de terre qui permet à la compagnie de rejoindre une ferme de sa connaissance, où d'anecdote en pichet de vin jeune, la pause méridienne s'étire joyeusement. Ce n'est qu'à la moitié de l'heure du Dragon que les Voyageurs et leur guide reprennent la route. Baktiar mène la petite caravane par un chemin raccourci qui permettra, assure-t-il avec un optimisme exagéré, d'atteindre le caravansérail de la Mi-Voie peu après la tombée de la nuit.

Une macabre découverte

La première anicroche a lieu à l'heure de la Lyre, alors que la nuit vient de tomber. Les Voyageurs sont sur le point de rejoindre la route principale lorsqu'une de leurs mules glisse sur un caillou instable et, déséquilibrée par son fardeau, vient heurter violemment le mur de pierre sèche qui

borde le chemin. Un braiment déchirant et le claquement sec de la terre cuite contre la roche ponctuent l'accident. Après un rapide examen, il apparaît que la pauvre bête a eu plus de peur que de mal. En revanche, la jarre qui a donné contre le mur est fendue sur les deux tiers de sa hauteur, à partir du col, et laisse sourdre son huile, qui s'écoule goutte à goutte sur le sol. Les Voyageurs, bien embarrassés, doivent trouver une solution pour sauver leur cargaison. Trouver une jarre neuve, ou bien répartir les olives de la jarre fendue entre celles qui sont intactes, s'il reste de la place en suffisance. En tous cas, rien qui puisse se faire au bord du chemin à la lueur d'une lanterne. La compagnie presse donc le pas vers la Mi-Voie, et y arrive à la fin de l'heure de la Lyre.

L'installation au caravansérail est rapide, Baktiar est fatigué et les Voyageurs ont à faire. Par chance, un marchand d'huile est disposé à vendre une de ses jarres, vide, pour une somme modique : tout juste un sol. C'est un peu cher, car le rusé bonhomme a flairé l'occasion, mais les Voyageurs n'ont pas vraiment le choix. Baktiar part se coucher en bâillant, le marchand d'huile s'en va à la salle commune fêter sa vente. À moins qu'ils n'aient réclamé de l'aide, les Voyageurs se trouvent donc seuls près de l'estrade couverte qui occupe le milieu de la cour carrée, avec leurs pots et leurs louches de bois. La toile, puis le large bouchon en fibre de palmier sont vite retirés, dévoilant les olives. À grands coups de louche, les Voyageurs transvasent l'huileux contenu de la jarre fendue dans leur nouvelle acquisition.

Toc ! La louche d'un des Voyageurs vient de cogner quelque chose de dur et volumineux.

On approche la lampe, on se penche sur la gueule sombre de la jarre. Une masse bombée, rougeâtre avec de larges taches d'un blanc cireux, de la taille d'une tête, semble flotter dans l'huile. Avec des genres de longs filaments sombres flottant sur les côtés, un peu comme des cheveux... En fait, si la chose n'était pas si absolument ridicule, on pourrait vraiment imaginer qu'un homme est accroupi au fond de la jarre, le sommet de son crâne dépassant seul de l'huile. Horriblement brûlé.

Un instant interdits, les Voyageurs écartent les dernières olives pour en avoir le cœur net. La jarre contient bel et bien un bonhomme frit, nageant dans l'huile, et couvert d'une bonne couche





d'olives noires. Les autres jarres sont vérifiées à la hâte. Sauf une qui est vraiment remplie de petits fruits luisants, chacune contient un cadavre, noyé dans l'huile et dissimulé par une couche d'olives d'un peu moins de vingt centimètres. Laissons aux Voyageurs le temps de se remettre de leur atroce trouvaille et revenons à leur employeur.

Le fin mot de l'histoire

Une mission reposante, sans difficulté ? Voire... Pour tout comprendre, il faut remonter quelques semaines en arrière, avant l'arrivée des Voyageurs à Ervat. Un jour qu'il coupait du bois dans la forêt, un pauvre bûcheron, dont le nom n'a ici pas d'importance, surprend par hasard une bande de quarante voleurs au moment où ils cachent leur butin dans une caverne secrète. Suite à une indiscretion qui coûtera la vie à son auteur, les voleurs apprennent qu'ils sont découverts et se mettent en tête d'exécuter le malotru qui profite indûment de leur or. Après quelques péripéties et la décapitation de deux brigands peu doués pour l'espionnage, grâce à l'aide involontaire d'un vieux savetier un peu vantard, ils retrouvent la maison du fautif et imaginent un stratagème. Le chef des voleurs se déguise en marchand d'huile et demande l'hospitalité au bûcheron. Ses complices, astucieusement dissimulés dans des jarres, doivent en sortir à son signal et massacrer toute la maisonnée, montrant ainsi qu'il n'y a pas de crime plus risqué que de voler un voleur. Malheureusement pour nos infortunés larrons, Morgiane, esclave rusée du bûcheron, découvre par hasard le pot aux roses. Elle verse dans chaque jarre une bonne mesure d'huile bouillante, condamnant les voleurs à une mort affreuse. Lorsqu'il s'aperçoit que ses hommes ont été frits, le chef des brigands prend la fuite, livrant ses jambes au vent. Il revient quelques jours plus tard sous un nouveau déguisement pour se venger, mais est démasqué et poignardé par Morgiane lors de cette ultime tentative.

Voilà donc notre bûcheron riche, mais bien encombré de ses trente-huit cadavres. L'idée de les enterrer nuitamment dans le jardin est vite abandonnée : de tels travaux passeraient difficilement inaperçus, et exposeraient le bûcheron à de sérieux problèmes si jamais quelqu'un décidait de commencer à creuser des trous autour de sa maison. Morgiane, qui s'était

déjà illustrée par sa subtilité lors de l'embarrassante découverte du frère de son maître, découpé en six morceaux par les voleurs, imagine un plan. Le chef poignardé est abandonné dans une ruelle louche au milieu de la nuit. Il sera découvert le lendemain après-midi par la garde. Morgiane achète ensuite de l'huile pour remplir complètement les jarres et des olives pour en dissimuler le macabre contenu. Sous une bonne couche de ces petits fruits noirs, les corps sont parfaitement invisibles. Le marchand Kourkoul est justement parti dans l'ouest pour régler ses affaires, Morgiane prendra l'apparence de sa servante Doniazade (sort de Transfiguration), qui s'occupe de sa maison en son absence, et prétendra agir en son nom. Elle invente l'histoire du précieux chargement qui ne peut pas attendre, du muletier assassiné par des malfrats, et rassemble les documents nécessaires.

Il ne reste plus qu'à trouver quelques imbéciles pour emmener le convoi le plus loin possible et le tour est joué. C'est là que les Voyageurs interviennent...

Mais comment a-t-on pu tomber dans le panneau ?

On le voit, les Voyageurs ont bel et bien été bernés et sans leur mésaventure fortuite, ils avaient peu chance de le découvrir. La rouerie de Morgiane, aidée d'un peu de chance et d'un soupçon de hauteur, lui a permis d'improviser une fable solide. Et la précipitation du départ pour Mozd vise à empêcher les Voyageurs d'y regarder de trop près.

S'ils tentent néanmoins d'en apprendre un peu plus sur leur employeur, l'heure tardive ne joue pas en leur faveur. Interrogés, Haschem ou d'éventuels commensaux ne trouveront rien à redire à l'histoire de la jeune femme. Kourkoul est bien un marchand de la ville parti en voyage dans l'Occident il y a quelques semaines. Il fait en effet, entre autres choses, commerce d'huile et d'olives. Le prix payé par sa servante est certes élevé, mais pour une affaire urgente, ce n'est pas si inhabituel. L'aubergiste ne connaît pas personnellement Doniazade et de toute façon, avec le voile, il serait bien en peine de la reconnaître. Le nom de Kirz, marchand très en vue de Mozd, n'est pas inconnu des muletiers faisant étape au Cheikh Bleu.





Suivre Morgiane ne donnera sans doute rien : elle évitera à tout prix que quiconque puisse faire le lien entre le bûcheron et les cadavres des brigands et s'appliquera à semer de possibles poursuivants, même si elle n'est pas certaine d'être suivie. Elle connaît parfaitement la ville et usera des sorts qu'elle a mis en réserve pour brouiller les traces (par exemple en passant par un lieu fréquenté et en y lançant sur elle-même le sort Mille visages).

Un tour du côté de chez le marchand n'apportera pas plus de renseignements : un valet revêché et mal réveillé leur confirmera avant de les éconduire fraîchement que le maître est en voyage. Doniazade est couchée, et ne reçoit personne à une heure si tardive. Si les Voyageurs insistent, le valet menacera d'appeler la garde. Mieux vaut aller dormir.

Les entrepôts de la porte du Levant sont un lieu de chargement et de déchargement habituel pour les caravanes. C'est aussi là que la garde a l'habitude d'exposer quelques jours les cadavres non réclamés, au cas où quelqu'un les reconnaîtrait. La présence du chef des brigands, bel et bien mort, pour corroborer l'histoire de Doniazade n'est donc pas si surprenante. Le chef des voleurs prenait bien soin de ne pas trop se faire connaître en ville, et en tout cas pas en cette qualité ; les rares personnes qui pourraient identifier le corps n'ont par ailleurs aucune raison de s'en vanter. Il est donc très peu probable que les Voyageurs soient détrompés sur son identité.

Et qu'en est-il des documents fournis par Morgiane ? Le manifeste est authentique... si l'on veut. Au-delà du classique brigandage, les quarante s'occupaient de contrebande, avec la complicité d'une bonne partie de la garde (voir : [Le capitaine véreux](#)). Le chef des voleurs avait donc fait préparer par un complice les papiers nécessaires pour faire entrer sans encombre dans la ville, sous couvert d'innocente contrebande de poivre, ses jarres remplies de tueurs, et les en faire ressortir chargées des trésors repris au bûcheron.

Les pompons oranges des mules sont d'ailleurs un signe de reconnaissance à l'attention des gardes complices : ils signalent les trafics illégaux d'un malandrin de confiance et de bonne réputation, pour lesquels les bakchichs appropriés ont été dûment versés. Voilà pourquoi les contrôles aux portes d'Ervat ont été si désinvoltes...

La lettre de change est un faux, où Morgiane a contrefait la signature calligraphiée de Kourkoul, copiée sur une commande de bois d'œuvre que le marchand avait jadis faite au bûcheron. Elle est cependant rédigée dans les règles de l'art et la forgerie est assez convaincante pour que les Voyageurs, si par miracle ils arrivent à Mozd et évitent que les cadavres des voleurs soient découverts, parviennent à se faire payer leur dû par Kirz.

Les sols remis aux Voyageurs en paiement de leurs services sont bien entendu puisés dans le trésor des quarante voleurs mais Morgiane a poussé le souci du détail jusqu'à ne choisir que des pièces frappées à Ervat, évitant ainsi d'attirer l'attention par des monnaies exotiques.

Mais une minute, toute cette précipitation, tout cet argent... Et si les jarres ne contenaient pas ce que la jeune femme prétend ? Les Voyageurs peuvent être tentés de vérifier leur contenu. Visiblement ennuyée par cette perte de temps, Doniazade ouvre la jarre la plus proche — la seule qui soit réellement pleine d'olives — et en tire un plein bol d'olives vertes, nageant dans l'huile, qu'elle leur tend. De bonnes olives, bien goûteuses et odorantes. Elle peut même déboucher d'autres jarres à leur demande. À chaque fois, les Voyageurs verront la même chose : de l'huile presque jusqu'à ras bord, et des olives. Rien de suspect.

Morgiane

Née à l'heure du ☞, 27 ans, beauté 14
TAI07 APP14 CONST10 FOR08 AGI13 DEX13
VUE12 OUIE14 ODO12 VOL14 INT16 EMP11
CHA16 RÊVE15
Mêlée10 Tir12 Lancer09 Dérobée13
Vie09 End23 +dom-1 Prot.0
corps à corps+2, esquive+3, dague+4
chant, musique et dessin0, bricolage, cuisine-2,
course, escalade et saut+2, vigilance et danse+3,
discrétion, pickpocket et séduction+4, comédie,
survie en cité+5, survie en extérieur0,
commerce+2, serrurerie et travestissement0,
orfèvrerie-5, astrologie, écriture et légendes+4,
botanique, chirurgie et médecine-1,
Hypnos et Oniros+4





Sorts : détection d'aura magique.

O : illusion géographique, vapeurs féeriques, zone de miroirs, de silence, de ténèbres.

H : égarement, fatigue, fauchage, peur, sommeil, mille visages, transfiguration.

En réserve : mille visages, transfiguration, fatigue, fauchage.

Issue d'une vieille et riche famille de Terzhen (voir : [La chute de Terzhen](#)), Morgiane est née esclave. Elle a cependant bénéficié d'une éducation assez poussée et a montré très tôt une remarquable intelligence. Elle a d'abord servi l'un des secrétaires du qadi, finissant par assurer l'intendance de son ménage dont l'épouse trop bovine et indolente ne savait s'occuper, et même par assister le fonctionnaire dans de menus travaux administratifs. Ambitieuse et bien décidée à racheter sa liberté, elle avait petit à petit réussi à ponctionner sur les finances de son maître une somme importante avant que celui-ci, il y a cinq ans, ne découvre ses malversations. Le secrétaire confisqua l'argent que Morgiane n'avait pas encore dépensé et, pour se refaire de sa perte et éviter le ridicule, la revendit discrètement à un pauvre bûcheron des faubourgs, chez qui elle n'aurait sans doute pas l'occasion de déployer ses malhonnêtes talents. Morgiane rongea donc son frein pendant cinq ans, profitant des nombreuses absences de son nouveau maître pour commettre avec une détermination lasse mais inflexible les menues crapuleries qui passaient à sa portée. Lorsque le bûcheron découvrit le trésor des quarante voleurs, elle comprit que sa destinée prenait un visage blanc. Tout devenait enfin possible et elle n'allait certainement pas laisser échapper cette nouvelle occasion. Ainsi s'explique l'inexorable dureté avec laquelle elle a assassiné les trente-sept brigands dans leurs jarres, puis poignardé leur chef. Lorsque le bûcheron, éperdu de gratitude et de terreur rétrospective, la donna en mariage à son fils – un garçon bon et simple, suffisamment travailleur et capable, qu'elle pense pouvoir mener où elle veut – elle sut que la fortune avait vraiment tourné en sa faveur. C'est donc sans remords ni hésitation qu'elle règle l'ultime détail des cadavres, poussant les Voyageurs dans les ennuis, et possiblement vers une exécution sommaire.

Que faire ?

Les Voyageurs sont dans de sales draps. Sans le détour de Baktiar, ils seraient arrivés sans encombre à Mozd, auraient livré leur sinistre friture au bon Kirz, un peu surpris par ce chargement qu'il n'attendait pas. Le respectable marchand, après s'être évanoui d'horreur en transvasant son nouvel achat dans ses tonneaux, les aurait immédiatement fait arrêter. Nul besoin d'être devin pour deviner la suite. Kirz et Kourkoul, qui ne sont au courant de rien et sont des notables appréciés, auraient vite été disculpés. Une rapide enquête à Ervat n'aurait rien donné de probant et les Voyageurs, sans attache dans la région et dépourvus de garant, auraient fait la connaissance, sans doute trop brièvement à leur goût, du sympathique beau-frère de Baktiar ou de son non moins avenant collègue à Mozd.

Dès lors, que faire ? La route est très passante et que ce soit le jour en cheminant ou la nuit dans les caravansérails, les Voyageurs ne se sont jamais trouvés seuls. Qui plus est, le jovial Baktiar les présente à tous ceux qu'ils croisent comme des commis de Kourkoul, ce qui leur vaut à chaque fois de franches accolades et des clins d'œil appuyés, car l'homme est réputé bien payer, sans parler de sa servante... C'est bien simple, il semble maintenant que tous les muletiers du pays connaissent les Voyageurs et leur destination. Raté pour la discrétion. Livrer les jarres est hors de question ; faire part de leur découverte aux autorités est synonyme de condamnation à mort ; se débarrasser discrètement des brigands frits est impossible près de la route ; et s'en éloigner attirerait immanquablement l'attention. De quelle urgente mission les Voyageurs pourraient-ils se prévaloir, qui exigerait qu'ils changent soudain de destination, à quatre jours seulement de Mozd, et partent sans faire le travail qui leur a été confié ?

Mais décrivons la suite du trajet, peut-être les Voyageurs y trouveront-ils une occasion de se débarrasser de leur encombrant fardeau.





La route de Mozd

Les lieux décrits ici sont très fréquentés et les informations des prochains chapitres pourront être apprises, de manière plus ou moins précise, de la bouche des hôtes des caravansérails ou des autres muletiers. Le babillage incessant de Baktiar est bien entendu une source de premier ordre. Les ruines de Terzhen (voir : [L'oasis asséchée](#)) ont en revanche mauvaise réputation : muletiers et bergers les évitent et ne pourront en donner qu'une image lointaine et imprécise ; les Terzheni qui s'y rendent en cachette n'en diront rien. L'histoire de Sabaglio et des Guerres Cyanes (voir : [La Tête du Haïdouk](#)) est connue dans ses grandes lignes par les Ervati de plus de cinquante ans ; Haschem et Abur Jubur en savent tout le détail. Un Voyageur réussissant un jet d'INT/Légendes à -6 pourra connaître l'histoire ancienne de Terzhen (voir : [La chute de Terzhen](#)) ; à défaut, un lettré de passage pourrait leur en parler. Les informations des paragraphes précédés du signe ۴ sont quant à elles secrètes et ne pourront être révélées que par des personnages particuliers, à moins que les Voyageurs ne les découvrent par eux-mêmes. La [carte](#) de la région figure en fin de scénario.

D'Ervat au plateau de Terzh

À pied ou à pas de mule, le voyage d'Ervat à Mozd prend six jours ; un chevaucheur changeant régulièrement de monture peut couvrir la distance en moitié moins de temps. Cinq caravansérails permettent de passer chaque nuit dans un abri sûr : les Trois Tortues, la Mi-Voie, la Tête du Haïdouk, le Perchoir du Paon et le Pont de la Roseaie. Leur entretien, ainsi que celui de la route et un petit service de relais de mules et de chevaux sont supervisés par un Ordonnateur des Chemins, nommé et financé par le qadi d'Ervat et l'alcade de Mozd. La sécurité des voyageurs et la répression du brigandage sont assurées par une troupe d'une trentaine de gardes, fournis à parts égales par les deux villes.

Les quatre premiers caravansérails sont tous construits sur le même plan : les bâtiments de pierre disposés en carré forment une enceinte fortifiée dans laquelle l'on ne pénètre que par un grand portail bardé d'acier, dans le mur ouest. Une vaste cour centrale permet de circuler, bâter et débâter les bêtes ; en son milieu une large estrade couverte où les marchandises les moins précieuses sont entreposées pour la nuit, sous la surveillance plus ou moins distraite d'un serviteur ; derrière elle, un puits et un long abreuvoir. À droite du portail, les cuisines et le réfectoire ; les écuries occupent tout le mur est ; le reste du rez-de-chaussée est divisé en magasins où les articles coûteux peuvent être mis sous clef. Une galerie d'arcades court tout le long du premier étage, desservant le dortoir – au-dessus des cuisines – et une série de chambres privées, où les marchands dorment, négocient et font leurs comptes. Quatre

escaliers permettent d'accéder aux toits en terrasse ceinturés de créneaux arrondis.

La première nuit au dortoir est gratuite, ainsi que le repas du soir : généralement un bol de gruau d'avoine chaud, roboratif mais insipide et collant aux dents. Bien entendu, des chambres plus confortables sont disponibles et, sauf au Perchoir du Paon où la chère est moins variée, les cuisines regorgent de victuailles : les Voyageurs peuvent donc améliorer l'ordinaire contre des espèces sonnantes et trébuchantes – utiliser alors les prix habituels. L'eau pour les bêtes est gratuite elle aussi, le foin et l'avoine coûteront un denier par mule et par jour.

Les deux premiers jours, la route traverse la vallée verdoyante et bien cultivée du Hilmand, le fleuve qui arrose Ervat après avoir traversé la Forêt des Cris (voir : [Le muletier bavard](#)). Aux Trois Tortues – qui doivent leur nom aux trois coupoles de briques vertes et jaunes qui coiffent ses bâtiments – et à la Mi-Voie – à mi-chemin de la cité disparue de Terzhen – se pressent les paysans venus vendre leur production aux grossistes d'Ervat : olives, fruits et légumes, grain, cocons de vers à soie, volailles...

Le troisième jour, les cultivateurs laissent la place aux bergers, les champs et les vergers à des pâturages de plus en plus secs. La plaine se soulève en collines ravinées ; la route monte vers le plateau désertique de Terzh.

Au sommet de la pente, à l'orée du plateau est campé le caravansérail de la Tête du Haïdouk.





La Tête du haïdouk

La Tête du Haïdouk tire son nom de l'ignoble tête momifiée affublée d'une énorme paire de moustaches décolorées par le soleil qui, de sa petite niche à droite du portail d'entrée, à une hauteur légèrement supérieure à celle d'un homme debout, toise avec morgue les passants. Abur Jubur, le gros homme perpétuellement essoufflé qui fait tant bien que mal tourner l'établissement, est très fier de cette saleté brune et ratatinée qui orne sa façade. Il sort tous les matins lui jeter un regard appréciateur et l'enduit soigneusement, à chaque changement de saison, de précieuses huiles thanatopractiques. Conter par le menu la tragique histoire de l'homme qui a laissé ici sa tête est un plaisir dont il paraît ne jamais se lasser.

Le trophée est tout ce qui reste du célèbre Sabaglio, un terrible coupeur de routes qui avait, il y a plus de cent ans, fait son repaire des collines et ravins bordant le plateau de Terzh. Pendant vingt et deux années, Sabaglio fut le maître incontesté de l'endroit. Narguant le qadi d'Ervat, se gaussant de l'alcade de Mozd, il rançonnait les caravanes, garantissant la sécurité à qui le payait, l'insécurité à qui ne payait pas.

Sa domination prit fin avec l'arrivée des cyans de Pervanè Kan. Par une nuit nuageuse, le clan franchit les monts Dafdaf par le Col des Papillons, sans défense depuis la chute de Terzhen, et s'installa sur le plateau. Jaloux de la bonne marche de ses affaires, le brigand vit d'un mauvais œil l'arrivée des hommes bleus. Il aiguisa ses longs poignards, réunit ses hommes dans son repaire et, au terme d'un discours qui devait durer toute la nuit, se proclama pancyanocide protecteur de Terzh. S'ensuivit une décennie d'escarmouches furtives et d'embuscades sournoises au terme de laquelle le vieux Pervanè Kan trancha la tête du brigand, alors largement cacochyme. Il l'exhiba au fronton du caravansérail le plus proche, marquant ainsi la mainmise du clan sur les hauteurs. Depuis, le rictus crevassé du brigand décapité accueille les Voyageurs harassés qui arrivent enfin au caravansérail.

Faute d'entretien, les réseaux d'irrigation terzheni s'ensablèrent et le désert reprit peu à peu ses droits sur le plateau. À mesure que la pâture des troupeaux se faisait rare, la présence des nomades cyans s'effrita. Il y a vingt ans, les forces alliées

de Mozd et Ervat, menées par le jeune prince Kharezem, se sentirent assez sûres d'elles pour engager une guerre totale contre les derniers hommes bleus. Et au bout de deux ans de combats acharnés, les Cyans repassèrent le Col des Papillons pour ne plus jamais revenir.

Lors de la bataille décisive, le prince Kharezem fut hélas percé d'un coup de lance à la poitrine. C'est avec un faible sourire teinté de sang que le héros regarda, au moment de s'éteindre, les restes de la horde cyane fuir vers les montagnes. La belle fresque qui orne la salle commune du caravansérail du Cheikh Bleu immortalise ces glorieux événements.

Les deux épouses du prince, qui se trouvaient au sommet des grands escaliers du palais quand on leur annonça la triste nouvelle, s'évanouirent de désarroi et, cheyant au bas des marches, eurent le crâne fracassé. Leurs huit jeunes enfants, qu'elles portaient dans leurs bras à ce moment, churent eux aussi et eurent eux aussi la tête brisée. Quatorze autres proches du prince, qui guettaient le retour de l'armée depuis le haut des remparts, défaillirent eux aussi d'émotion et churent eux aussi vers leur trépas. Depuis cette tragique série de chutes mortelles, inattendues et accidentelles, le qadi tient d'une main ferme les rênes d'Ervat.

La chute de Terzhen

Les vents soufflant de la Grande Déchirure Méridionale, après s'être abreuvé de l'humidité de la Mer Arapéenne, caressent le pays de Mozd et se délestent de leur pluie en gravissant le versant sud des Monts Dafdaf, donnant naissance aux multiples lacs et torrents qui arrosent toute l'année le piémont dont les cultures de coton font la richesse. C'est secs et stériles qu'ils dévalent le flanc nord des montagnes avant de se dissiper sur l'aride et rocailleux plateau de Terzh.

Au Second Âge cependant, si ce n'est au Premier, les onirurges de Terzhen, ou peut-être les gnomes, avaient percé le flanc des Dafdaf de tout un réseau de tunnels et de conduits amenant l'eau des lacs et torrents du sud, à travers la roche puis par trois aqueducs souterrains, jusqu'à l'ingénieux réseau d'irrigation qui faisait de la ville une oasis dont la luxuriance et la richesse était célèbre bien au-delà des frontières du royaume d'Afarsi.





Terzhen rivalisait avec Ervat et Mozd par la splendeur de ses constructions. Le spectacle de ses sept cent soixante-dix-sept badguirs, tours à vent finement décorées rafraîchissant les palais des marchands, et de son immense glacière conique où l'on conservait la neige et la glace descendues à dos de mulet du sommet des Dafdaf, faisaient l'émerveillement des voyageurs de passage, qui se pressaient chez les vendeurs de sorbets à la réglisse, à la cerise ou aux fleurs.

Mais le tournoiement des vautours et des corbeaux gâchait parfois leur dégustation. Car les Terzheni, reconnaissant envers les Dragons qui leur avaient donné leur Terre et l'Eau qui la rendait fertile, adorant dans un temple le Feu qui était Leur souffle, refusaient de souiller ces éléments par le contact de la mort et du pourrissement. Ils confiaient donc les dépouilles des défunts aux créatures de l'air. Les morts, qu'ils soient terzheni ou étrangers étaient ainsi confiés à une confrérie d'équarrisseurs qui, après les avoir démembrés et coupés en quartiers, les exposaient au sommet d'une dakma, grande et large tour du Silence construite à l'est de la ville, où les oiseaux charognards venaient s'en repaître.

Les cotonniers de Mozd, mécontents que les Terzheni leur volent leur eau, et les marchands d'Ervat, rechignant à payer les taxes et octrois exigés pour traverser le plateau, s'avisèrent que cette coutume de faire bouffer les morts par les vautours plutôt que par les asticots, outre qu'elle était outrageusement répugnante, était assurément de nature thanataire et qu'elle devait par voie de nécessaire conséquence être éradiquée. De génération en génération, les princes d'Afarsi – car le royaume était gouverné par son prince héritier, le roi en titre rêvant rituellement auprès des Dragons, veillant à ce que leurs songes restent paisibles – se moquaient de leurs récriminations et répondaient que les Terzheni, qui payaient toujours l'impôt dans les délais et avec moins de réticence que leurs rivaux de Mozd et Ervat, étaient de braves gens.

Jusqu'au jour à la favorite du prince Erdem, de passage à Terzhen, mourut de la fièvre verte. La polémique sur les rites funéraires appropriés s'envenima rapidement et, devant l'intransigeance des prêtres du Feu, le prince se rangea enfin à l'avis de Mozd et Ervat. Terzhen fut détruite, ses habitants massacrés ou réduits en esclavage. Les

cotonniers de Mozd détruisirent les conduites de captage des eaux qu'ils purent trouver et le temps se chargea du reste.

Autrefois opulents et superbes, les Terzheni sont aujourd'hui réduits à de petites communautés serviles et à quelques villages misérables sur les terres d'Ervat et Mozd. Quelques-uns ont réussi à faire oublier leurs origines et ont été affranchis, atteignant parfois des positions enviables.

✞ Certains pratiquent toujours, en cachette, leurs anciens rites et font transporter les corps de leurs morts jusqu'aux ruines de Terzhen.

L'oasis asséchée

Une demi lieue après la Tête du Haïdouk, la route de Mozd oblique vers le sud-ouest. Une lieue plus loin, elle pénètre dans la Circonférence du Paon, un cercle de douze lieues et demie¹ de pourtour, jalonné chaque trente-trois pas d'une statue de paon un peu plus haute qu'un homme, chacune subtilement différente de ses voisines. Ces gardiens de pierre où se distinguent encore les restes de peinture aux couleurs vives : vert, or, violet, indigo, turquoise, vermillon, pourpre, argent, orange, jais... marquaient les limites du territoire de Terzhen, les innombrables ocelles de leurs queues déployées en roue guettant sans ciller les choses malfaisantes venues du dehors.

À l'intérieur de cette limite, le sol est quadrillé de canaux et de bassins de pierre. Les dalles qui les protégeaient des assauts du soleil sont brisées et le sable soufflé par le vent a tout envahi. Plus une goutte d'eau. Çà et là se dressent les restes desséchés de palmiers ou des arbres et arbustes qui poussaient à leur ombre. La route traverse ce paysage stérile sur deux lieues et demie avant d'arriver au caravansérail du Perchoir du Paon cercle, bâti juste sur la Circonférence.

À mi-parcours, la piste passe une lieue et demie au nord-ouest des ruines de la ville. Sous l'abandon des maisons ravagées par les flammes et les tours à vent effondrées – sept seulement sont encore debout – se devine encore la splendeur d'une riche cité marchande aux façades festonnées de dentelle de pierre. L'*opus sectile* qui orne les patios transporte le spectateur dans des forêts

¹ Il s'agit ici de la lieue d'Esparlongue, soit la distance parcourue en une heure draconique : environ 8 km.





luxuriantes et des jardins grouillant d'animaux et partout l'on retrouve le motif du Paon porteur de Flamme. À l'emplacement du temple du Feu, démonté pierre par pierre par les terrassiers du prince Erdem, se dresse le tombeau de la favorite, depuis longtemps profané et pillé.

☞ La tour du Silence, une plateforme à ciel ouvert surélevée, ceinte d'un mur de brique circulaire sans ornement et percée d'un puits central menant, en-dessous, à un ossuaire voûté, est partiellement restaurée et encore utilisée. On y trouve des restes humains récents, nettoyés par les vautours et que le soleil finit de blanchir.

☞ L'ancienne glacière, une vaste salle conique à demi enterrée, éclairée par une unique et étroite ouverture à son sommet et dans laquelle on descend par un étroit escalier sur le côté nord, est intacte : détruire ses épais murs de mortier était pour la soldatesque un labeur sans attrait. Dans sa pénombre étonnamment fraîche ont élu domicile les trois équarisseurs qui assurent le service des morts terzheni.

☞ Vêtus de haillons noirs délavés, couverts d'antiques bijoux de cuivre oxydés, couteaux affûtés et crochets acérés passés dans leur large ceinture, ces serviteurs des morts sont tout en empressement discret et en onctuosité respectueuse. Les Terzheni ne s'étonnent pas de leur corps malformé, de leur teint malsain ni de leur figure hâve : la fréquentation régulière et prolongée des cadavres, réceptacle naturel de Thanatos, a cet effet, c'est bien connu...

☞ Ces équarisseurs sont en réalité une famille de goules qui ont, il y a longtemps, assassiné et remplacé les véritables gardiens de la tour du Silence. La plus âgée, Mémé-Neuf-Dents, parle couramment la langue du voyage et son intelligence malveillante et retorse n'a rien à envier à celle des Voyageurs. Ses deux fils, Perce-Tête et Croque-Esquille sont beaucoup moins malins mais savent parler et se comporter de manière suffisamment humaine pour faire illusion, tant qu'on ne les voit pas manger.

Les goules de Terzhen

Perce-Tête et Croque-Esquille sont semblables aux goules du livre des règles (page 404 de la troisième édition), l'intelligence et la parole en plus. De préférence à leurs griffes, ils se battent

avec des épées gnomes (13 à +4, +dom total +3) mais chercheront à mordre s'ils en ont l'occasion.

Mémé-Neuf-Dents a les mêmes caractéristiques, si ce n'est son RÊVE de 14. Son antique méchanceté lui vaut deux pouvoirs spécifiques : une aura de non-agressivité identique à celle des harpies (livre des règles page 406) et une protection magique contre les lames (comme l'écaille de Narcos du même nom, pp. 280-281, pour une protection de 7 points). Il s'agit de pouvoirs innés ne requérant aucun jet de la part de la créature. La protection contre les lames ne fonctionne qu'à partir du deuxième coup reçu.

Les trois goules sont très satisfaites de leur situation et sont conscientes que seul le secret permettra de la maintenir. Elles ne s'attaquent donc jamais aux Terzheni et ne se nourrissent que dissimulées par les murs de la dakma, après avoir vérifié qu'il n'y avait personne alentour.

Si leur supercherie est découverte elles tenteront d'abord d'embrouiller les témoins et de les convaincre que « ça n'est pas du tout ce que vous croyez ». Elles ne se battront que si elles sont acculées et n'attaqueront qu'en dernier recours, toujours en recherchant la surprise.

Détail important, elles détestent absolument les olives, dont l'odeur, à laquelle elles ont très sensibles, les écœure et les dégoûte.

Le Perchoir du Paon

Aux abords du caravansérail, les arbres morts et buissons desséchés se font plus rares : le bois sec est prudemment ramassé par les esclaves pour alimenter le feu des cuisines. L'établissement est visiblement de construction plus récente que les haltes précédentes (VUE / Maçonnerie à -3). Le Perchoir du Paon fut en effet érigé après le sac de Terzhen, quand la route a été redessinée pour éviter les ruines. Il se distingue en outre par les cinq statues de paon, récupérées un peu plus loin sur la Circonférence, qui couronnent les murs : un à chaque angle et un au-dessus du portail.

Son puits lui aussi est unique : par un escalier à double hélice creusé à même la roche, une navette de quatre esclaves au teint pâle et au mollet puissant remonte de l'aquifère, quarante mètres sous le plateau, une eau fraîche qu'ils déversent





dans une petite citerne de pierre où elle attend le bon vouloir des voyageurs de passage. À chaque révolution du colimaçon, un bas-relief à la signification oubliée figure un homme de profil, la barbe tressée, coiffé d'une tiare en forme de coquille d'escargot et tenant dans ses mains un bâton et une plume. L'ouvrage semble dater du début du Second Âge (VUE / Maçonnerie à -6).

Monsieur Moutchoul, tenancier du caravansérail, est un homme à l'imposante lourdeur, au cheveu rare, au visage veule et boutonneux d'assassin. Les Voyageurs peinent à capter son regard sinistrement transparent, qui sans cesse semble se couler par-dessous leur nez pour aller s'enfouir dans les ténèbres derrière eux. L'homme est vêtu d'un vieux burnous élimé, trop court, qui laisse voir au-dessus de ses babouches terreuses et trouées des chevilles gonflées couleur de betterave gelée. Ce personnage rébarbatif et taiseux exerce cependant sa profession avec une honnêteté irréprochable et nul n'a eu à se plaindre de ses services. Tout au plus peut-on regretter que les seules alternatives au basique brouet d'avoine soient du rôti de chevreau ou du fromage acheté aux chevriers qui mènent leurs troupeaux entre la Circonférence et les montagnes.

☞ Monsieur Moutchoul est également un passeur de morts terzheni, qui organise en secret – par piété et sans demander de rémunération – la remise des dépouilles de ses coreligionnaires aux trois équarisseurs, dont il ne soupçonne pas l'imposture. Il coordonne avec soin et prudence les départs vers les ruines, pour éviter la surprise d'une patrouille. Il est très soucieux de préserver la tranquillité de ces rites et s'il apprend les problèmes des Voyageurs, il cherchera un prétexte pour les éloigner vers la prochaine étape : il ne saurait être question de mêler les funérailles de son peuple à un crime odieux commis par des étrangers et si la morbide friture des jarres venait à être découverte, ce doit être le plus loin possible de sa base d'opération.

Le Col des Chats-rouillés

Au-delà du Perchoir du Paon, la route se prolonge vers le sud-ouest dans un paysage qui devient graduellement moins aride. À l'ombre des montagnes, la rosée des aubes froides apporte tout juste assez d'eau pour entretenir une végétation

étiquette et rase. Les Voyageurs croiseront le long du chemin quelques nomades, qui essaieront de leur vendre une chèvre – de préférence une vieille bique aux dents usées, ne donnant plus de lait – pour amadouer les chats-rouillés qui infestent les hauteurs. Baktiar expliquera que c'est un usage auquel il est prudent de se conformer.

Les chats-rouillés

Ces gros félins des Monts Dafdaf, excellents grimpeurs, doivent leur nom à leur robe écaillée de tortue, gris sombre irrégulièrement marbrée de poils roux ou blonds. Se nourrissant surtout de chèvres sauvages, ils n'attaquent pas l'homme, se contentant le plus souvent de l'observer à distance. Ceux qui vivent près du col ont pris l'habitude d'être nourris par les caravaniers, qui d'un coup de bâton sur la croupe font fuir dans les rochers les chèvres achetées en route. Ils suivront donc les mules de plus près, attirant l'attention des Voyageurs par des appels rauques et profonds jusqu'à ce que leur proie leur soit livrée. Friands de viande fraîche, ils dédaigneront avec une moue incrédule les cadavres déjà putrescents des brigands si on les leur sert. En cas de besoin, prendre les caractéristiques du Pantodar, pp. 408-409 de la troisième édition, sans queue préhensile mais avec +5 en escalade.

Vers l'heure de la Couronne, la pente commence à se raidir et le paysage devient de plus en plus rocheux : la route entame sa sinueuse montée jusqu'au sommet du col. Celui-ci est gardé par une petite tour en ruine, dont le fronton est décoré d'un paon porteur de flamme. Une centaine de pas plus loin, un peu en contrebas, la route est coupée par une large crevasse au fond de laquelle gronde un torrent, enjambée par l'arche élégante d'un pont de pierre en dos d'âne. Les deux culées de l'ouvrage sont encloses de hauts murs, bâtis en léger dévers pour en décourager l'escalade par les chats-rouillés. Tout autour sont plantés des rosiers à fleurs orangées, dont l'odeur est censée rebuter ces fauves.

L'enceinte la plus proche, complétée par un muret du côté du ravin et divisée en huit parties par des barrières légères, sert d'enclos aux chevriers de passage. Son portail est surmonté d'une petite guérite pouvant abriter un veilleur. La seconde enceinte, du côté de Mozd, est plus vaste et contient les bâtiments du caravansérail.





Un souterrain oublié depuis des années, dont l'entrée a été sommairement bouchée par un empilement de quelques moellons pour éviter que les chèvres ne s'y aventurent, reliait la première enceinte à la tour de guet au sommet du col. Il peut être découvert si les Voyageurs fouinent dans les enclos, ou suite à l'incursion d'un tout jeune chat-rouillé qui s'est faufilé entre les pierres.

Pamukbashë, l'expansif tenancier du Pont de la Roseraie, accueille les Voyageurs comme des hôtes de prestige. Il lance aux serveurs – qui lèvent les yeux au ciel et font ce qu'ils ont à faire sans se préoccuper de lui – des commandements impérieux, appuyés par des gestes pleins d'emphase qui font voler les pans de son ample manteau de fourrure, dévoilant des bottes de cuir noir et un sarouel de soie magenta aux multiples boutons d'argent, surmonté d'un ventre mou et d'un torse nu et maigre. Quatre fois par jour, résolu et farouche, Pamukbashë arpente la longueur du pont et le sommet des murs, brandissant un énorme sabre dont il a appris à se servir dans un livre, prêt à repousser la menace cyane qui jamais ne se matérialise. Au nom d'une imaginaire fraternité des armes, il offre à boire aux patrouilleurs et aux voyageurs en qui il décèle des combattants. Tous acceptent ses largesses, et se gaussent de lui dès qu'il a le dos tourné.

Le pays de Mozd

Passé le Pont de la Roseraie, la montagne reverdit. Torrents et ruisseaux gargouillent entre les cèdres, qui laissent place, après moins d'une lieue, à d'étroites prairies où chèvres et moutons se prélassent sous la surveillance sourcilleuse de pâtres fiers et revêches armés de frondes, de bâtons et de longs poignards courbes. Les chats-rouillés descendent parfois vers les troupeaux s'ils sont affamés mais le plus grand danger reste les "chats à deux pattes", c'est à dire les familles rivales, les brigands et autrefois les Cyans, toujours prêts à vous égorger et voler vos bêtes. Pour s'en garder, les pasteurs montagnards ont construit un peu partout dans les contreforts des Dafdaf des maisons-tours fortifiées où ils vivent, enferment leurs femmes et leurs animaux pour la nuit et du sommet desquelles ils scrutent en

permanence les alentours.

Plus bas, alors que l'air se fait moins frais, les vignes et vergers prennent le relais. À l'heure de la Couronne, les Voyageurs ont enfin rejoint la vallée densément irriguée où alternent champs de coton, rizières et plantations de poiriers-lézards dont les fruits, une fois débarrassés de leur peau noire grumeleuse et dure comme du cuir et de leur gros noyau rond, donnent une chair vert-jaune, grasse comme du beurre et dont les Mozdi font, en ajoutant des échalotes hachées et un peu de citron, une purée qui accompagne tous leurs plats.

Tout au long du trajet, Baktiar fera profusément l'éloge de la propreté méticuleuse de Mozd, dont les habitants peignent chaque année tous les bâtiments à la chaux, intérieur comme extérieur, et de la succulente cuisine du caravansérail des Trois Gouttes de Sang. Cette dernière halte, où les Voyageurs pourront souper avec lui avant de livrer leurs marchandises, est juste au milieu de la ville, sur la Place Rouge. Rouge comme les giclures du sang des condamnés, que la justice expéditive de l'alcade fait décapiter, attachés debout entre deux poteaux, légèrement penchés en avant, juste devant le Mur du Pardon. Les taches écarlates brunissent sur la chaux jusqu'au prochain ravalement, délivrant aux passants un limpide message d'obéissance et de modestie. Malgré un interdit mollement appliqué, des hématomanciens déchiffrent dans la hauteur et la disposition des éclaboussures des présages dont ils remplissent d'indigestes almanachs. Avec un peu de chance, jubile innocemment Baktiar, il y aura une exécution dans les jours qui viennent.

À l'image de la vallée du Hilmand autour d'Ervat, le pays de Mozd est très peuplé et la route est encombrée de muletiers, de courtiers amenant des moutons aux abattoirs de la ville, de paysans allant aux champs ou en revenant, de campagnards allant faire leurs emplettes au marché... Les Voyageurs ne se trouveront donc jamais seuls jusqu'à l'heure des Épées, quand se dresseront devant eux les murs immaculés de Mozd aux dix tours rondes, aux cent coupoles, aux mille métiers à tisser, et aux dix mille curieux prêts à se divertir de la mise à mort d'une bande de trafiquants de cadavres étrangers.





Les antagonistes

En cours de route, les Voyageurs seront comme on l'a vu entourés la plupart du temps de collègues muletiers, de paysans avec leurs outils, de bergers venus des collines, de gardes en patrouille dans leurs armures étincelantes et de messagers aux livrées éclatantes, de quelques errants aussi, avec leurs habits élimés. Parmi ces multiples figurants, trois sont appelés à jouer un rôle particulier dans cette histoire. Sans compter la girafe.

Le capitaine véreux

Le premier se nomme Ozbarkan. C'est un homme d'une petite quarantaine d'années, au physique avantageux : menton haut et moustache bien cirée, lèvres fines relevées d'un sourire assuré, légèrement dédaigneux, regard pâle et légèrement voilé de charmeur blasé, sourcils volontaires et cheveux bruns ondulés toujours pommadés de frais. Ce fier cavalier est l'un des capitaines de la garde caravanière parmi les plus fameux, plus pour sa munificence ostentatoire et son train de vie fastueux que pour ses réussites dans la lutte contre les brigands qui sévissent – ou plutôt sévissaient – dans les environs. Coïncidence troublante, Ozbarkan est le cousin et frère de lait de feu le chef des quarante voleurs. Ce lien de parenté, qui n'était connu que des deux intéressés et d'une vieille nourrice morte depuis longtemps, est pour beaucoup dans la solide réputation d'incompétence que s'est forgée le capitaine, et dans son opulence, que les maigres primes versées par l'alcade de Mozd ne peuvent expliquer.

Ozbarkan est anxieux. La dernière fois qu'il est allé solliciter son frère de lait, celui-ci paraissait préoccupé. Il l'a renvoyé sèchement, sans vraiment l'écouter et, pire que tout, les mains vides. Le capitaine a suivi de loin les préparatifs des quarante voleurs. Mais depuis quelques temps, plus de nouvelles. Ozbarkan, inquiet, presque à court d'argent, s'est inventé une mission de surveillance et cherche la bande depuis plus de trois jours. Il a trouvé bien des raisons de s'inquiéter. D'abord cet homme presque coupé en deux, retrouvé au milieu d'un champ, dans la description duquel il a reconnu l'un des quarante. Ensuite un autre, derrière une bergerie près des Trois Tortues, dépouillé de ses vêtements. Puis le silence.

Ozbarkan cherchait des indices du côté du Perchoir du Paon quand il a croisé un compagnon

de beuverie, coursier à cheval en route pour Mozd, qui lui a raconté avec force détails comment, l'après-midi de son départ d'Ervat, il était tombé au détour d'une rue sur deux gardes transportant sur un brancard le cadavre tout frais d'un inconnu à la formidable barbe noire bifide et au nez en bec d'aigle. Le capitaine est parti à bride abattue vers Ervat. Il arrive au caravansérail de la Mi-Voie moins d'une heure draconique après les Voyageurs. Sur les nerfs, il ne parviendra pas à trouver le sommeil avant le début de l'heure du Roseau et restera une bonne partie de la nuit à ressasser ses angoisses financières sur le toit du caravansérail.

La vue de cet homme en armes faisant les cent pas sur les terrasses, qui peut les surprendre à tout moment, a toutes les chances donner des sueurs froides aux Voyageurs. Il est même probable que le capitaine les voie s'affairer dans la cour. Mais Ozbarkan ignore tout de l'expédition punitive des brigands et n'a à ce stade aucune raison de soupçonner quoi que ce soit. Sauf s'ils se mettent à transbahuter des cadavres avec ostentation, les Voyageurs devraient donc en être quittes pour la peur. Au plus Ozbarkan verra-t-il les harnachements à pompons oranges des mules et les prendra-t-il pour des trafiquants. Il leur demandera alors, l'air de rien mais visiblement préoccupé, les dernières nouvelles d'Ervat.

Il partira pour la ville avant l'aube et arrivera en début de soirée. Il mènera alors son enquête. La discrétion dont les Voyageurs ont fait preuve au départ d'Ervat et au caravansérail de la Mi-Voie prendra à ce moment toute son importance : au Gardien des Rêves de juger si Ozbarkan a de bonnes raisons de faire le rapprochement entre l'assassinat de son cousin et les muletiers croisés la veille – auquel cas il se mettra rapidement à leur poursuite – ou s'il reste dans le flou – auquel cas il perdra du temps à enquêter dans Ervat et ses environs.





Ozbarkan

Né à l'heure du \curvearrowright , 44 ans, beauté 13
 TAI12 APP14 CONST12 FOR14 AGI15 DEX13
 VUE12 OUIE10 ODO10 VOL09 INT11 EMP15
 CHA10 RÊVE10
 Mêlée14 Tir12 Lancer13 Dérobée13
 Vie12 End24 +dom+1 Prot.3
 corps à corps, esquive, dague, lance 1m, arc+5,
 épée 1m, bouclier+6, course+3, discrétion+2,
 séduction, comédie, vigilance+5, équitation+7,
 survie en cité, extérieur, désert+4, jeu, écriture0

Sous ses dehors de militaire incompetent, mais débonnaire, jovial et charmeur, sous son masque plus secret d'officiel corrompu et magouilleur, Ozbarkan est brutal, sans scrupules et volontiers sanguinaire. Il entoure toutefois ses exactions de la plus grande discrétion. La mort de son cousin, la disparition des voleurs et la perspective de la pauvreté le mettent sur les nerfs. Torturer et faire disparaître les Voyageurs, si besoin est, ne lui posera donc aucun problème. Pour ses activités les plus douteuses, il peut compter sur la complicité d'une douzaine de cavaliers. S'il a un prétexte pour agir sous couvert de maintien de l'ordre et reste dans les limites de la loi, ou d'une corruption anodine, il peut mobiliser l'ensemble des trente hommes de la garde et réquisitionner les serviteurs des caravansérails. Chacun des six tronçons de route est patrouillé en permanence par quatre cavaliers, les six derniers étant au repos, Ozbarkan peut donc rassembler une dizaine d'entre eux en une demi-journée, le double en une journée complète, les trente en une journée et demie ou deux jours.

Les gardes

TAI12 CONST13 FOR13 AGI14 DEX13
 VUE12 OUIE12 VOL11 EMP10 RÊVE12
 Mêlée13 Tir12 Lancer12 Dérobée12
 Vie13 End25 +dom+1 Prot.3
 corps à corps, esquive, dague, lance 1m, javelot,
 arc, épée 1m, bouclier+3, discrétion, course+2,
 vigilance+3, équitation+4, survie en cité, ext.,
 désert+3

Les gardes sont armés d'un cimenterre, un poignard, une lance, trois javelots, un bouclier et un arc court, qu'ils peuvent utiliser à cheval.

L'homme au cache-nez rose pâle

Un étrange vieillard viendra vite tournicoter autour de la caravane comme une mouche à viande autour d'une charogne. Kèrkess est un homme voûté, à qui de longues jambes maigres et l'habitude de rentrer les bras sous les pans de son cafetan élimé font une allure de vieux héron échevelé. Sa bouche presque édentée et son long nez tordu sont constamment dissimulés sous un foulard de lin, d'une couleur rose passée, si usé qu'il en est presque transparent. Plusieurs fois par heure, le vieillard tire de sa besace un long flacon de cuivre, et asperge son cache-nez de quelques gouttes d'eau de rose. Une vieille manie, qu'il a prise quand il était détrousseur de cadavres à l'époque des Guerres Cyanes.

Autan le dire tout de suite, Kèrkess est un thanateux. Oh, pas le genre de à envoûter son prochain, non. Trop long, trop risqué. Ni à s'entourer de squelettes. Trop voyant. Un simple détrousseur de cadavres et pilleur de sépultures. Pour être sur de ne rien laisser de côté, il lui arrive simplement de s'entretenir avec ceux qu'il dépouille. Il a trouvé par hasard le cadavre du second brigand, sabré derrière sa bergerie. Pas grand chose à récupérer mais, dans le doute, il a discuté le bout de gras avec le défunt. Et celui-ci lui a parlé du trésor volé. Il ne savait pas grand chose des plans de son chef, et encore moins l'identité du petit malin qui lui avait valu cette fin abrupte. Il a cependant appris à Kèrkess que les brigands avait fait préparer vingt mules bâties de jarres vides, qu'ils avaient laissées dans la caverne. Les trois mules de tête avaient un bât et des rênes en cuir jaune de Halab, avec des pompons oranges.

Jaugeant rapidement l'affaire, Kèrkess s'est précipité dans la caverne secrète pour s'emparer des reliquats du trésor. Mais tout avait été embarqué, jusqu'au dernier maravédis. Et pas trace des mules. Le détrousseur de cadavres s'est alors rué à Ervat pour guetter les brigands et tenter de retrouver leur voleur. Arrivé juste après le départ des Voyageurs, il s'est enquis des dernières abominations commises en ville. Mais à part quelques estourbis dans les faubourgs, nul incident. Pas de maison pillée, pas de notable assailli dans sa demeure. Rien. Tout de même, une histoire de terrible barbu poignardé au coin d'une venelle a attiré son attention. Malheureusement le





qadi, que sa douleur à la jambe rend impatient, avait déjà ordonné “qu’on crame cette saleté au bord du fleuve, comme d’habitude, et qu’on décapite un coupable, et plus vite que ça !”

Kèrkess parcourait les rues d’Ervat en cherchant sans trop y croire un indice. Et à l’heure de la couronne, devant la porte du Levant, la chance des crapules lui sourit : presque entièrement recouvert par du crottin piétiné, un bout de laine orangée, un pompon. Un bref entretien avec le garde lui apprit qu’un train de vingt mules avait quitté la ville le matin même, en route pour Mozd. De l’huile, ou des olives, ou quelque chose comme ça. Le détrousseur de cadavres se mit en chasse. Il marcha d’un bon pas jusque tard dans la nuit, anéantissant sous son pas la distance, et campa au bord du chemin, sous un vieux saule rabougri. Il arriva le lendemain, en fin de matinée, aux Trois Tortues où on lui confirma que le train de mule d’un marchand d’olives était reparti au petit matin. Oui, oui, avec des pompons oranges. Kèrkess loue une mule de relais, qu’il pousse jusqu’à presque la crever sous lui, et arrive mi-Épées à la Mi-Voie. Pas de jarres d’huile, pas de pompons oranges, le tenancier n’a rien vu de tel. Et le vieil homme n’a dépassé personne en route qui corresponde à la description des Voyageurs. Où diable sont-ils donc passés ? Peut-être ont-ils décidé de brûler les étapes et de voyager de nuit vers la Tête du Haïdouk ?

Kèrkess remet les rênes de sa mule écumante au palefrenier, et sans se soucier des récriminations de ce dernier, part battre la campagne à la recherche des commis perdus. Il revient au caravansérail peu après l’arrivée d’Ozbarkan, bredouille, floué, joué, brisé, moulu, pieds et reins douloureux. Bien décidé, en somme, à laisser tomber et rester bien au chaud pendant les jours qui suivent. Mais, la chance des crapules... Pendant son absence, les vingt mules, dont trois avec leurs rênes de cuir jaune de Halab et leurs pompons oranges, sont apparues comme par enchantement. Pourquoi ? Comment ?

En réalité, Le détrousseur de cadavres a dépassé les Voyageurs entre les deux caravansérails, alors qu’ils étaient encore sur le raccourci recommandé par Baktiar. Il est arrivé à la Mi-Voie avant eux et était déjà sorti fureter aux alentours quand les Voyageurs sont arrivés à la halte. Mais Kèrkess est trop fatigué, il ne sait pas trop à quoi s’en tenir et

a bien du mal garder les yeux ouverts. Il verra demain. Il demande à un valet de le réveiller dès que les commis se prépareront à partir et s’effondre sur son lit. À moins d’une émeute, il n’émergera pas avant le lendemain matin.

Il suivra les Voyageurs à distance, attendant une occasion d’en apprendre davantage et, avec un peu de chance, de voler l’or dont il espère que les mules sont chargées. La nuit à la Tête du Haïdouk, si les Voyageurs s’y arrêtent, sera son moment de gloire.

Kèrkess

Né à l’heure du ♁ , 64 ans, beauté 07
 TAI09 APP10 CONST14 FOR09 AGI14 DEX13
 VUE14 OUÏE14 ODO12 VOL15 INT14 EMP11
 CHA14 RÊVE15
 Mêlée11 Tir13 Lancer11 Dérobée13
 Vie12 End27 +dom0 Prot.0
 corps à corps, esquivé, dague+3,
 bricolage, course, saut+3, discrétion vigilance+5,
 commerce+4, équitation+1, pickpocket+3
 survie en cité, extérieur, désert+4, en montagne0,
 chirurgie, médecine+2, orfèvrerie, serrurerie+4,
 alchimie, astrol., botanique, écriture, légendes+5,
 Oniros+4, Hypnos-1, Narcos+3, Thanatos+7

Sorts : détection et lecture d’aura magique
 O : zone de chaleur, de froid, de clameurs, pont immatériel, terre en eau, air transparent, transmutation chromatique indigo
 H : non-agressivité, langue et miroir d’Hypnos
 N : enchantement, purification
 T : flétrissement, putrescence, thanatœil, faire parler un crâne, un mort, malédictions mesquines et minables maléfices, invoquer une ombre, invoquer une pluie de batraciens blêmes, voile de Thanatos.

En réserve : terre en eau (1m), thanatœil (r6), malédictions mesquines et minables maléfices, voile de Thanatos.

L’homme au cache-nez rose pâle est aussi lâche que cupide, ce qui n’est pas peu dire. S’imaginant protégé par les divers porte-bonheur et amulettes dont il est bardé, il peut prendre des risques inconsidérés pour s’approprier les richesses des morts, mais il évitera à tout prix la confrontation avec les vivants. Il fuira, suppliera,





sanglotera, négociera, se laissera rosser en criant pitié, tout plutôt que de se battre. S'il est persuadé que sa vie est menacée et qu'il n'y a aucune autre échappatoire, il utilisera néanmoins sa dague enduite de venin de Chrasme (règles p. 402), toujours en recherchant la surprise. Kèrkess possède à Mozd une bicoque toute de guingois, construite sous le Pont des Teinturiers et adossée à sa première pile. Derrière un moellon descellé, il cache un coffret contenant son butin : environ 300 sols de monnaies et colifichets. Pour avoir secrètement interrogé plusieurs crânes dans l'ossuaire de la dakma de Terzhen, Kèrkess connaît le secret des goules. Comme elles ne lui font pas concurrence, il les laisse tranquilles mais prend toujours avec lui, au cas où, une bouteille de grès contenant deux doses de floume-dhu. Enfin, il contrôle deux entités de cauchemar non incarnées (règles p. 288) : un désespoir r15 ramassé dans les ruines de Terzhen et une peur r12 glanée sur le champ de bataille du Col des Papillons.

La fiancée et la girafe

Saoshyant est la fille d'un marchand de Kerman, loin sur la route de l'Occident au-delà de la Forêt des Cris. Elle a toujours été sujette aux visions. Tout enfant, elle babillait sans embarras avec des gens qui n'étaient pas là et chantait des chansons qu'elle disait avoir apprises d'esprits invisibles. Sa mère avait d'abord tenté de la punir lorsqu'elle inventait de telles billevesées, craignant qu'on ne chuchote alentour que la jolie fillette du marchand de Kerman était mentalement déficiente et que cela ne portât tort à la réputation de la famille. Pis encore, on pourrait penser que la faiblesse de la gamine était due à la consanguinité, ce qui détruirait ses chances de faire un beau mariage, en dépit de la richesse de son père comme de sa peau de marbre et de ses yeux verts.

Mais la prudence de la mère fut vaine et les esprits de l'enfant attiraient l'attention des voisins. Certains murmuraient qu'elle était possédée ; les plus médisants qu'elle était certainement haut-révante. Quand la fillette eut neuf ans, sa mère mourut et son père prit une nouvelle épouse. Celle-ci éprouvait pour les visions de sa belle-fille moins d'indulgence que n'en avait montré sa mère et harcela le marchand afin qu'il arrangeât sans tarder un mariage pour sa fille. L'année suivante,

la nouvelle épouse conçut et la présomptueuse enfant commença à claironner alentour qu'elle avait rêvé que sa marâtre portait dans son ventre un vieux navet. La nouvelle épouse, prise d'hystérie, perdit son bébé et en rendit sa belle-fille responsable. Une rumeur désagréable naquit à Kerman, selon laquelle la fillette attirait les esprits de Cauchemar et ses visions devenaient dangereuses.

Le marchand céda aux exigences de sa femme, qui exigeait que la fillette fût éloignée, et se mit à la recherche d'un mari, car il n'avait certes pas l'intention de nuire à ses relations commerciales avec la parenté de sa nouvelle épouse. La tâche était cependant ardue. Le fiancé devait habiter suffisamment loin pour n'avoir jamais entendu les rumeurs malveillantes et n'être pas mal disposé envers la petite. Toutefois, s'il ne souhaitait pas saper les chances de sa fille de faire un riche mariage, le marchand n'envisageait pas non plus de la perdre à jamais. Il avait décidé que la seule solution consistait à lui trouver un époux qui ne vive pas longtemps, afin que sa fille chérie pût revenir bientôt. Des négociations débutèrent et finirent par aboutir à un contrat de mariage compliqué entre la petite fiancée et un riche vieillard de Mozd, qui n'est autre que le frère du marchand Kirz.

La fiancée a quitté Kerman il y a deux mois de cela. Elle voyage dans un luxueux takheravan, une élégante tente construite sur une plate-forme de bois reposant sur le dos de quatre mules blanches. Pour ses besoins particuliers, outre les trois servantes qui font partie de sa dot, son père a fourni en marchandises, linge et pièces d'argent tout ce qui était nécessaire au long voyage de Mozd. De surcroît, il a préparé pour son futur gendre de somptueux cadeaux. Le Mozdi étant vieux et hydropique, le marchand de Kerman n'a pas de mal à prévoir le veuvage de sa fille, qui héritera de tout. Il n'a donc pas lésiné sur la dépense. La plus belle pièce est une girafe, une véritable girafe, importée à grand frais du lointain pays de Saraban et destinée à impressionner le mari.

Le convoi était originellement constitué d'un train de huit ânes et chameaux, un caravanier responsable des bêtes et ses deux aides, et trois cavaliers en armes pour l'escorte. Osfan, le secrétaire du marchand, un homme malingre et





faux, mène cette petite troupe. Mais la fiancée a eu une nouvelle vision. Elle déclare qu'elle a vu le caravanier, nu, debout au bord d'une rivière qui s'était transformée en purin au contact de son pied. Elle dit avoir lu, tatoué sur son ventre avachi, un avertissement signalant qu'il était un Druj, un homme du peuple du mensonge aux mains huileuses. Le caravanier, déjà exaspéré par de longues semaines de criaileries suraiguës, d'évanouissements inopportuns, de brusques illuminations, d'arrêts incessants et d'horaires non respectés, a pris ses gages et est retourné à Ervat avec ses aides, ses ânes et ses chameaux. Pour de semblables raisons, les trois cavaliers de l'escorte s'étaient évanouis dans la nature alors que la caravane bivouaquait entre la Mi-Voie et la Tête du Haïdouk, emportant avec eux une cassette de pièces d'argent.

Ces défections réjouissent le secrétaire Osfan, qui compte bien faire main basse sur les richesses du marchand, et si possible les trois servantes, qui sont fort à son goût. À vrai dire, c'est lui qui a discrètement donné aux trois soldats irrités leur argent et leur congé. Le départ précipité du caravanier, au beau milieu du désert de Terzh, le met cependant dans une situation compliquée, car les quatre mules blanches qui lui restent ne suffisent pas à charger la totalité de la marchandise, à plus forte raison s'il doit aussi leur faire porter le takheravan.

La caravane nuptiale est donc bloquée depuis deux jours au pied des Dafdaf, entre le Perchoir du Paon et le Pont de la Roseraie. Un berger a obligeamment montré à Osfan une petite mare, un peu en retrait de la route, qui a permis d'abreuver les mules et la girafe. Mais l'eau s'épuise, la fillette est de plus en plus insupportable, les trois servantes ne savent que faire et s'inquiètent, il lui faut donc rapidement prendre une décision.

Osfan

Né à l'heure du ^(٦), 31 ans, beauté 11
TAI12 APP13 CONST12 FOR11 AGI13 DEX14
VUE14 OUIE11 ODO12 VOL09 INT15 EMP13
CHA13 RÊVE12
Mêlée12 Tir14 Lancer12 Dérobée11
Vie12 End25 +dom0 Prot.0
corps à corps, esquivé, dague, masse 1m+2,
arc+3, bricolage, course, saut+1, chant, danse0,
discrétion, séduction+2 vigilance+3, comédie+4,
commerce+6, équitation+1, survie en cité+5,
en extérieur, forêt+2, jeu+3, orfèvrerie+2
alchimie, astrol., botanique+1, écriture+5,
légendes+3, zoologie0

Né à Kerman dans une famille de serviteurs, Osfan s'est hissé jusqu'à sa position actuelle à force de travail et d'intelligence. Las de végéter dans l'ombre du marchand, qu'il juge falot, dépourvu de talent et tout juste bon à laisser d'autres faire fructifier la fortune dont il a hérité, frustré de ne pas être récompensé à la hauteur de ses mérites, il a décidé de prendre les choses en main et de détourner à son profit tout l'argent de la dot. Son plan initial était de soudoyer les trois gardes, simuler avec leur complicité une attaque de brigands, tuer la fiancée et disparaître dans la Forêt des Cris avec la caravane. Il a bien tenté quelques sous-entendus sur le chemin d'Ervat mais n'a jamais osé sauter le pas, craignant la réaction de l'escorte et des servantes, dont il ne savait pas évaluer la loyauté. Il a finalement préféré écarter la première et ne rien dire aux secondes. À moins de trois jours de Mozd, il sent les choses lui échapper. Il est encore temps de disparaître par le Col des Papillons, s'il trouve suffisamment d'animaux de bât pour emmener son butin, mais une fois passé le Pont de la Roseraie, il n'aura pas de nouvelle occasion. Il accueillera donc l'arrivée des Voyageurs avec un mélange d'espoir et de méfiance, car ils amènent des mules en suffisance pour son plan, mais sont autant de témoins qui peuvent tout gâcher.





Interactions et péripéties

Le décor est planté, les pièces sont en place, la suite des événements dépendra de la façon dont les Voyageurs se comportent et des relations qu'ils noueront avec tout ce petit monde. Voici quelques incidents qui peuvent, au goût du Gardien des Rêves, émailler la suite du voyage.

Kèrkess

L'homme au cache-nez rose pâle rattrapera sans doute les Voyageurs à la Tête du Haïdouk. Selon sa vieille habitude, il s'entretiendra un moment avec la tête de Sabaglio, à qui il a jadis tenté de faire avouer l'emplacement de son trésor. Le crâne du brigand n'a révélé que des informations sans intérêt, mais Kèrkess a pris goût à ces discussions. Abur Jubur – qui n'entend jamais les réponses du crâne, la magie de Thanatos étant ainsi faite – ne voit en Kèrkess qu'un pauvre gâteaux dont il tolère volontiers l'excentricité. Mais si les Voyageurs, se croyant seuls, ont imprudemment parlé de leurs secrets à portée d'oreille de la tête momifiée, le détrousseur de cadavres se fera tout répéter...

Croyant tout d'abord que les jarres renferment l'or des quarante, Kèrkess espionnera les Voyageurs et ira nuitamment fureter du côté des entrepôts pour évaluer son futur butin. S'il s'aperçoit alors de son erreur, il interrogera en douce les morts pour tenter d'en apprendre davantage. Hélas, la tentative tournera mal : un échec total dans la formulation du rituel fera naître, au lieu d'une aimable conversation entre gens de bonne compagnie, un zombie frit et sauvage. Kèrkess se carapatera alors discrètement et laissera à d'autre le soin de rétablir l'ordre.

Son attitude dépendra du rôle qu'il pense que les Voyageurs jouent dans cette histoire. S'il n'a aucun moyen de vérifier le contenu des jarres, il essaiera de s'éclipser discrètement dans le désert avec une ou deux mules, jugeant qu'il ne peut, seul, en mener davantage. S'il croit que les Voyageurs ont volé le trésor et savent où il se trouve, il tentera de leur tirer les vers du nez, voire proposera de les aider en échange d'une part suffisamment généreuse de l'or des quarante. Il se demandera cependant pourquoi, dans ce cas, les Voyageurs s'embarrassent des corps et ceux-ci ont intérêt à lui servir une histoire convaincante. Enfin, s'il pense que les Voyageurs ne savent rien

ou s'il a le temps de tenter une seconde fois de questionner feu les voleurs, il cherchera le moyen de subtiliser deux ou trois crânes et de disparaître dans la nuit. Là aussi, il peut aider les Voyageurs à emmener les cadavres dans un endroit discret où il pourra revenir à sa guise, quitte à s'arranger ensuite pour les dénoncer et les faire tuer par la garde, éliminant ainsi tout témoin. Quoiqu'il en soit, l'homme au cache-nez rose pâle a intérêt à ce tout se déroule aussi discrètement que possible.

Kèrkess évitera en toute circonstance de s'opposer à Ozbarkan ou de s'attirer sa rancœur : il connaît en effet, par des morts qu'il a questionnés, la brutalité et la cruauté impitoyables qui se dissimulent derrière ses sourires avenants.

Ozbarkan

Le capitaine véreux commencera seul son enquête. S'il ignore tout de la caverne secrète dans la forêt, il a visité dans les jours précédents l'arrivée à Ervat des Voyageurs tous ses lieux de rencontres habituels avec les brigands et compris que la bande avait disparu. Lors de son passage à Ervat (voir [Le capitaine véreux](#)), où il arrive le soir où les Voyageurs s'installent à la Tête du Haïdouk, il aura confirmation de la mort de son cousin et constatera que les vingt mules qu'il a menées en ville se sont évaporées.

Si les Voyageurs se sont fait remarquer au passage de la Porte du Levant, par une apparence flamboyante ou un esclandre mal avisé, les gardes des portes pourront donner au capitaine assez de détails pour qu'ils puisse ensuite les identifier. Le simple fait qu'ils voyagent en compagnie Baktiar, caravanier depuis des années et favorablement connu dans le monde de la route, lui permettra de les retrouver sans trop de difficultés, après une petite enquête dans les caravansérails.

Si les Voyageurs ont été repérés pendant la nuit à la Mi-Voie et si Ozbarkan est descendu voir leurs





mules de près, a pu les compter ou voir leur harnachement caractéristique, il les soupçonnera mêlés à l'affaire et les rejoindra aussi vite que possible, avec deux cavaliers complices, pour confirmer ses doutes avant d'envoyer chercher du renfort.

Si les Voyageurs se sont fait remarquer à la fois à Ervat et à la Mi-Voie, Ozbarkan fera tout de suite le rapprochement et se lancera à leur poursuite avec les cavaliers complices qu'il pourra mobiliser en chemin, soit huit à dix crapules prêtes à tout.

Dans les deux cas, il partira d'Ervat au milieu de la nuit et, brûlant les étapes, sera à la Tête du Haïdouk à l'heure de l'Araignée le lendemain, alors que les Voyageurs dorment au Perchoir du Paon. Il repartira à l'aube et rejoindra nos héros en milieu d'après-midi, près de la mare où patiente la girafe.

Si les Voyageurs ont été discrets à Ervat et à la Mi-Voie, Ozbarkan perdra une demi-journée autour d'Ervat et rejoindra les Voyageurs quelque part entre le Pont de la Roseraie et Mozd.

Tout ceci suppose cependant que les Voyageurs continuent leur chemin sans désespérer, au rythme d'une étape par jour, vers Mozd et son Mur du Pardon. Mais il est très probable qu'ils cherchent à gagner du temps et n'avancent pas aussi rapidement. Ozbarkan les rattrapera alors quelque part sur le plateau de Terzh, entre la Tête du Haïdouk et les premières pentes des monts Dafdaf. Il peut également les dépasser s'ils ont décidé de visiter les ruines de Terzhen et n'ont pas été dénoncés par monsieur Moutchoul (voir [plus loin](#)). Il fera alors en pure perte l'aller-retour entre le Perchoir du Paon et le Pont de la Roseraie, perdant une journée.

L'objectif du capitaine est d'en apprendre le plus possible, de retenir les Voyageurs sur le plateau de Terzhen – où il est plus libre de ses mouvements que dans les vallées surpeuplées du Hilmand et de Mozd – puis de les éloigner de la route pour pouvoir agir sans témoins.

S'il trouve les Voyageurs dans un caravansérail, leurs mules débâtées, il commencera par prendre quelques heures de repos, en chargeant un de ses hommes de le réveiller quand ses proies se préparent au départ. Il cherche ainsi à endormir

leur méfiance et à récupérer de la fatigue de son trajet depuis Ervat – considérer qu'à son arrivée, il a cinq segments de Fatigue à récupérer.

Quelles que soient les informations qu'il a pu rassembler, Ozbarkan commencera, tout en affabilité et en bienveillance, par amadouer les Voyageurs. Ses complices, rompus à l'exercice, joueront à merveille du rôle des gardes indolents et débonnaire, ne redoutant aucune complication et pas vraiment intéressés par leur travail. Le capitaine interrogera les Voyageurs sur le ton de l'aimable conversation, commençant par les faire parler de sujets sans risque pour les mettre en confiance ; sautant du coq à l'âne d'une manière apparemment brouillonne, mais étudiée pour pousser les menteurs à l'erreur ; posant ici et là des questions dont il connaît la réponse, pour identifier les Voyageurs capables de lui cacher la vérité puis passer, mine de rien, à un autre interlocuteur. Tout au long de l'entretien, il cherchera à repérer les hésitations, embarras et contradictions de ses interlocuteurs, tout en feignant de n'en remarquer aucune. Il finira par examiner, comme s'il s'agissait d'une formalité un peu ennuyeuse et sans enjeu, les documents que leur a remis Morgiane.

L'interrogatoire

Utiliser pour l'interrogatoire les mêmes règles que pour la discrétion (pp. 83-84 de la troisième édition). Le personnage cherchant à dissimuler la vérité utilise APP / Comédie à -7, Ozbarkan EMP / Vigilance.

À travers ces plaisants bavardages, Ozbarkan veut savoir pour qui les Voyageurs travaillent, ce qu'ils prétendent transporter, s'ils ont un protecteur à Mozd ou Ervat. Sans aborder le sujet de front, il essaiera d'apprendre s'ils savent quoi que ce soit sur la disparition des quarante et sur l'endroit où se trouve désormais leur trésor.

Soupçonnant que les Voyageurs ont volé l'or de son cousin et cherchent à le faire sortir du pays, il voudra inspecter le contenu des jarres. Il souhaite cependant éviter qu'une altercation avec les Voyageurs ne révèle à un tiers ce qu'elles renferment. Il prendra donc garde de le faire soit lorsque les Voyageurs ne sont pas là, soit en dehors d'un caravansérail. S'il découvre les cadavres des brigands sans que les Voyageurs s'en





aperçoivent, il n'en fera pas état mais sera d'autant plus désireux de les soumettre à un interrogatoire musclé.

Pour retenir des Voyageurs pressés de partir, il a plus d'un tour dans son sac : il leur manque un laisser-passer pour le Pont de la Roseraie, qu'il peut l'établir pour une somme modique, si l'on attend qu'un garde aille chercher son sceau, resté entre les mains de son lieutenant ; l'une des mules boîte trop et, si elle n'est pas soignée, risque de retarder tout le convoi ; ses hommes pourchassent des brigands, un peu plus loin sur la route, mieux vaut attendre que la tranquillité soit revenue ; bref, toute excuse plausible que le mandarin peut improviser en fonction des circonstances. Si les Voyageurs cherchent déjà des raisons de traîner, Ozbarkan, prudent, n'en rajoutera pas.

Pour les attirer hors de la route, par exemple dans les ruines de Terzhen, il a également quelques histoires : si un Voyageur est blessé, une vieille soigneuse habite justement de ce côté ; si l'on est parti chercher son sceau, cela laisse une journée libre que l'on peut avantageusement consacrer à la visite de l'ancienne cité...

S'il arrive à entraîner les Voyageurs à l'écart sans que ceux-ci se méfient, il tentera de les capturer en recherchant la surprise. Un premier signe convenu – soulever son casque pour s'éponger le front – indiquera à ses complices qu'ils doivent se tenir prêts, un second – redresser son casque en l'empoignant par sa pointe surmontée d'un croissant – que le temps de l'attaque est venu. Si les circonstances s'y prêtent, il peut également inciter les Voyageurs à se rendre sans combat, contre la promesse d'un procès équitable auquel il pourra témoigner de leur bonne foi. En dernier recours, il peut dévoiler le contenu des jarres et les arrêter publiquement pour leur crime, il bénéficiera alors de l'aide des serviteurs du caravansérail.

Si les Voyageurs sont capturés ou se rendent, leur avenir est sombre. Ozbarkan les amènera, solidement ligotés, dans un endroit isolé de la Circonférence du Paon pour les interroger. Par les coups puis la torture, il tentera de découvrir la vérité, puis d'évacuer la frustration de n'avoir rien appris d'utile. Il a coutume d'achever ses victimes et d'abandonner les corps dans les ruines, où Mémé-Neuf-Dents et ses fils (voir [Les goules de Terzhen](#)) se chargent de les faire disparaître.

Monsieur Moutchoul

L'hôte du Perchoir du Paon a pour seul objectif de préserver le secret et la sécurité des obsèques traditionnelles terzheni et n'a aucune raison de se mêler des affaires des Voyageurs. Il sera ennuyé par les allées et venues d'Ozbarkan et de ses hommes et est prêt à tout pour les éloigner.

S'il apprend d'une façon ou d'une autre le contenu des jarres, et si les Voyageurs semblent vouloir s'attarder dans son établissement, il les dénoncera en cachette et donnera toutes les informations utiles à leur capture. Si les Voyageurs, pensant détourner les rituels secrets des adorateurs du feu pour se débarrasser de leur fardeau, lui demandent de l'aide, il feindra d'accepter pour les retenir au caravansérail et les livrer plus facilement.

Le Gardien des Rêves peut décider, si cela lui paraît utile, que les Voyageurs sont les témoins fortuits de la prise en charge par monsieur Moutchoul d'un mort terzheni, caché dans un ballot de résine d'encens, de myrrhe ou de benjoin.

Sans en connaître le détail, Ozbarkan se doute que les Terzheni se livrent aux alentours du Perchoir du Paon à des activités louches. Mais il n'y a aucune richesse à extraire de ces réprouvés notoirement misérables et le capitaine profite lui aussi du relatif isolement du plateau de Terzh. Une entente tacite s'est donc tissée entre le capitaine et monsieur Moutchoul : chacun ignore les affaires de l'autre et prend soin de ne rien voir ni entendre.

Mémé-Neuf-Dents

Comme on l'a vu, les goules de Terzhen détestent plus que tout l'odeur des olives. Il n'y a aucun moyen de les convaincre de goûter les répugnants cadavres frits des brigands et si les Voyageurs prétendent amener leurs jarres à proximité de leur repaire ou de la tour du Silence, elles feront un grand scandale et essaieront à tout prix de les chasser. S'ils insistent et si Mémé-Neuf-Dents sait que les gardes sont à proximité et peuvent intervenir sans s'approcher trop près de la dakma, elle courra dénoncer les Voyageurs, et insistera pour que les cavaliers la débarrassent de leur abominable marchandise.





Ozbarkan sait que les trois goules traînent dans l'ancienne cité et ont fait leur tanière dans l'ancienne glacière. Il les prend pour une vieille folle et ses deux fils idiots, famille consanguine et dégénérée issue d'une poignée de Terzheni restés terrés dans les ruines après la chute de la ville. Comme les goules se tiennent sagement à l'écart de ses affaires, il ne leur accorde pas grande attention.

Saoshyant

Si les Voyageurs arrivent jusqu'à la caravane nuptiale, ils pourront en apprendre l'aventure et la destination de la bouche des trois servantes. Saoshyant déclarera que les esprits lui ont montré que l'un des Voyageurs était un Passeur de Rêve, être onirique descendu des Hautes Terres du Rêve sur un cheval volant aux plumes vertes et rouges pour la mener à bon port. Les trois servantes, qui ne se sentent pas spécialement rassurées au bord de leur mare, supplieront donc les Voyageurs de les aider à rejoindre Mozd saines et sauvées. Au grand dam d'Osfan, qui y voit un obstacle à ses plans encore flous.

La jeune fiancée est pénible, au-delà de ce que les Voyageurs peuvent imaginer, et s'ils restent en sa compagnie, ils comprendront vite pourquoi le caravanier, pris d'un brusque coup de sang, l'a soudain plantée en plein désert. Mais elle peut aussi, sans le savoir, leur assurer une sécurité relative. Kirz et son vieux frère sont des marchands riches et puissants, proches de l'alcade de Mozd. Celui-ci a averti Ozbarkan du passage de la caravane nuptiale et a décrété qu'il était responsable sur sa tête de la sécurité de la fillette et de sa dot. Même si les soucis du capitaine lui ont jusqu'ici fait négliger cette mission, il sait qu'il ne peut pas se permettre un incident. Tant que les Voyageurs sont protégés par la fiancée et restent auprès d'elle, il devra donc ravalé sa rancœur, avec sa moustache par-dessus.

Mais cela ne suffira pas à assurer leur sécurité une fois arrivés à Mozd. Si les Voyageurs entrent en ville avec les corps, les cachent en un endroit où l'on peut les retrouver ou ont laissé plusieurs témoins dignes de foi les apercevoir, Ozbarkan les dénoncera par dépit et usera de son influence pour précipiter leur exécution. Si le frère de Kirz accepte de devenir leur garant, la procédure peut

s'enliser assez longtemps pour qu'un autre coupable soit désigné, mais il faudrait pour cela que les Voyageurs aient protégé Saoshyant d'un danger grave et imminent, comme une tentative d'assassinat ou d'enlèvement.

La girafe est pour sa part relativement docile, mais sera terrifiée quand on voudra lui faire traverser le Pont de la Roseraie. Son odeur exotique intimidera les chats-rouillés qui, dans le doute, garderont leurs distances.

Osfan

Le secrétaire du marchand de Kerman se sent déjà acculé lorsque les Voyageurs arrivent. Il leur proposera tout d'abord de leur acheter leurs mules ou, à défaut, de les leur louer. S'ils lui font remarquer qu'ils se trouveraient alors dans la même situation que lui, coincés au milieu du désert avec leur chargement et sans bêtes de somme, il proposera aux Voyageurs de garder leur caravane pendant pendant qu'ils vont chercher une dizaine de bêtes au caravansénil le plus proche. Si ce dernier plan est mis à exécution, Osfan s'enfuira naturellement avec les mules et tout ce qu'il pourra emporter de la dot mais sans les servantes, qu'il n'aura pas réussi à contraindre. Il ne devrait alors pas être trop difficile de le rattraper.

Si les Voyageurs paraissent vouloir s'impliquer plus avant, protéger la fiancée et l'accompagner jusqu'à Mozd, Osfan essaiera de les éloigner par des prétextes de plus en plus tirés par les cheveux, commençant par prétendre que du secours est déjà en chemin et qu'il n'y a pas à s'inquiéter, merci, finissant par assurer que la maladie de Saoshyant est contagieuse et que les Voyageurs risquent de devenir eux aussi des fous délirants s'ils s'attardent trop longtemps. Si rien n'y fait, il ira jusqu'à les accuser de vol, ou de méditer un enlèvement et menacer de les dénoncer à la garde.

Si au contraire les Voyageurs lui semblent douteux et équivoques, il leur proposera, oubliant toute prudence, de se joindre à lui pour escamoter la dot et les servantes et fuir le long des montagnes jusqu'au Col des Papillons où ils se partageront le butin, laissant près de la mare les jarres d'olives sans valeur et la fillette. En cas de refus, il prétendra, avec un grand sourire nerveux et dépourvu de franchise, avoir voulu tester leur





honnêteté et leur loyauté, avant de tenter de les envoyer chercher des mules au prochain relais. Si les Voyageurs acceptent, ils se rendent vite compte qu'Osfan n'a aucun plan qui tienne la route et n'auront pas trop de mal à imposer le leur et éventuellement de le convaincre que Saoshyant, plutôt qu'abandonnée, doit être tuée pour effacer les traces, ou enlevée pour couvrir la fuite. À la moindre difficulté sérieuse, le secrétaire perdra tous ses moyens et, s'il en a l'occasion, dénoncera ses complices en espérant sauver sa peau.

Osfan est donc un homme aux abois, peu fiable, prêt à commettre une erreur, donc dangereux. Les

Voyageurs peuvent sans doute le manipuler à leur avantage. S'en faire réellement les complices représente toutefois un énorme risque : si le capitaine est mis en présence du secrétaire, il le percera à jour en quelques instants. Si les circonstances s'y prêtent, Ozbarkan intimidera Osfan pour en tirer, sans grande résistance, toutes les informations possibles et un témoignage incriminant les Voyageurs dans des agissements condamnables. Si les servantes et la fiancée n'ont pas de raison de les innocenter, le capitaine tient alors un prétexte pour disposer des Voyageurs à sa guise, sans que l'alcade de Mozd lui pose la moindre question.

Le dénouement

Entre deux maux ...

Comment les Voyageurs vont-ils se tirer de cet imbroglio ? Les périls qui les menacent ont deux sources : la justice expéditive de Mozd et d'Ervat d'une part ; la résolue rapacité d'Ozbarkan d'autre part. Et malheureusement, l'une se fait plus pressante quand l'autre semble s'éloigner.

Dans les lieux fréquentés, regorgeant de passants et de témoins, le capitaine doit jouer son personnage de militaire débonnaire et loyal, ce qui limite grandement ses marges de manœuvre ; mais les Voyageurs n'ont pour ainsi dire aucune chance de se débarrasser discrètement des cadavres des voleurs. Si, à force d'imagination, ils trouvent un prétexte pour s'écarter de la voie qui leur est tracée et rejoindre un lieu isolé, sous le seul regard des fennecs, les Voyageurs pourront disposer des cadavres comme ils l'entendent ; mais ils seront sans protection contre Ozbarkan et ses sbires.

Du côté de la justice de Mozd et Ervat, le danger est bien réel. Dans l'ancien royaume d'Afarsi les petites gens et les étrangers se doivent d'avoir un garant, c'est à dire de bénéficier de la protection d'un notable reconnu et de bonne réputation, protection matérialisée par un écrit établi en trois exemplaires conservés par le garant, le garanti et l'administration de Mozd ou d'Ervat. Ne pas avoir de garant est sans grande conséquence dans la vie quotidienne, mais peut en avoir de terribles lorsqu'un délit ou un crime est commis. Le qadi et l'alcade accordent une immense valeur à l'ordre et

considèrent qu'il est impératif de le rétablir promptement par le châtement d'un coupable. Aussi, quand l'identification du criminel est impossible, trop lente, ou quand son identité est gênante, n'importe quel gueux dépourvu de garant et ayant un rapport, aussi ténu soit-il, avec l'affaire sera saisi et rendu responsable des désordres. Les Voyageurs ont donc ici moins de droits qu'un esclave du hammam ou le chien d'un marchand du souk : qu'importe leur innocence, si on les trouve en possession des corps ou s'ils les livrent à Kirz, on leur coupera la tête un ou deux jours plus tard, sans chercher à finasser.

Un notable ne se portera garant d'un étranger que s'il l'emploie pour un travail ou un autre, encore sa garantie aura-t-elle une durée limitée. Il peut aussi le faire à titre personnel, en remerciement d'un service éminent, comme lui sauver la vie ou éviter sa ruine. On a vu que le frère de Kirz pouvait jouer ce rôle, si les Voyageurs protègent de manière décisive et indiscutable sa fiancée d'un danger grave et imminent.

Du côté d'Ozbarkan, les perspectives sont tout aussi sinistres. Si les Voyageurs tentent de prendre le large, le capitaine les pourchassera avec assez de complices pour remporter un probable affrontement (entre deux et six hommes de plus que les Voyageurs, plus Ozbarkan). Si les Voyageurs ne peuvent se déplacer plus vite que les chevaux, s'ils ne déploient pas des trésors de ruse pour brouiller leur piste, les cavaliers, plus rapides et connaissant mieux le terrain, les auront vite





rattrapés. Ils ne prendront alors aucun risque : ces archers montés cribleront leurs adversaires de flèches et de javelines, n'acceptant le corps-à-corps que contre des ennemis déjà à bout. Il est possible, par la ruse ou grâce à un usage offensif du haut-rêve, de se débarrasser de ces crapules, mais la tâche est extrêmement ardue.

Comment échapper à l'alcade

S'enfuir en laissant les jarres derrière eux est la pire des stratégies que les Voyageurs puissent adopter : leur disparition alarmera le petit monde de la route, les cadavres seront vite découverts et Ozbarkan sera envoyé aux troussees des fuyards. Il aura alors le choix de les tuer lui-même ou de les livrer aux autorités, avec le même résultat.

Cacher ou faire disparaître les corps par un moyen ou un autre est une possibilité, mais avec Kèrkess et Ozbarkan sur le dos, sans compter Baktiar, la chose est loin d'être aisée. Les deux derniers doivent être écartés avant l'opération, le premier peut éventuellement aider les Voyageurs mais n'est pas fiable sur la durée. Cette disparition définitive des quarante peut écartier le danger. Il leur restera cependant à expliquer ce que sont devenues les olives qu'ils étaient censés livrer.

Une variante consiste à jouer sur les peurs et l'impatience d'Osfan pour le pousser à s'enfuir avec les mules portant les jarres cercueils. Il faudra pour cela le convaincre qu'elles recèlent des richesses équivalentes à la dot qu'il abandonnerait derrière lui, ou en tout cas plus faciles à écouler. Mais le secrétaire est un homme très méfiant. D'ailleurs, où les Voyageurs trouveraient-ils l'or et l'argent nécessaires pour jouer à Osfan le même tour que celui dont ils ont été victimes ? Hypnos pourrait-il les aider ?

Les Voyageurs peuvent aussi chercher à se tirer d'affaire en échangeant leurs jarres contre d'autres, contenant vraiment des olives. Outre qu'ils plongeraient ainsi un autre innocent dans de terribles ennuis, ils doivent pour ce faire trouver au moins trente-sept jarres d'olives, ce qui n'est pas rien, puis déjouer des recherches ultérieures. Tout cela est plus facile à dire qu'à faire.

Ces différentes options peuvent éviter aux Voyageurs une exécution capitale mais ne feront rien pour détourner la colère avide d'Ozbarkan.

Comment échapper à Ozbarkan

Le capitaine est retors, sans scrupule et mène une bande armée redoutable. Les Voyageurs ont donc à faire à très forte partie. La première solution, sans doute la plus risquée est la force. Si les Voyageurs essayent de combattre directement les gardes, leurs chances sont très minces, à moins qu'ils ne disposent de moyens extraordinaires. Assassiner traîtreusement Ozbarkan ou une partie de ses hommes est envisageable mais outre que ceux-ci ne sont pas nés de la dernière pluie, la plus grande discrétion est requise, faute de quoi les Voyageurs risquent d'être pourchassés par une troupe plus nombreuse encore, pour un crime cette fois réel et indiscutable...

La fuite, éperdue, secrète, magique – en bulle volante d'Oniros, sur une grande Baudroie des airs invoquée par Hypnos, en se transformant en cigogne grâce à Thanatos ou encore à travers une déchirure violette créée intentionnellement – est une solution aussi efficace que frustrante.

Les Voyageurs peuvent également détourner l'attention du capitaine sur Kèrkess. Si Ozbarkan tient à la fois les cadavres des brigands et l'homme au cache-nez rose pâle, s'il a de plus eu vent de ses talents, il n'a plus vraiment besoin des Voyageurs. Cela ne l'empêchera pas de les garder prisonniers au cas où, puis de leur couper la gorge pour les faire taire, mais cela peut le dissuader de les poursuivre s'ils sont déjà loin.

La protection par la fiancée à la girafe puis son vieil époux sont le moyen le plus sûr de contrer le capitaine. Mais il faut malgré tout que les Voyageurs se mettent d'une manière ou d'une autre à l'abri de la justice : même avec un garant puissant, des étrangers ayant trente-sept cadavres frits sur les bras et aucune histoire plausible pour rejeter la faute sur un malheureux moins bien introduit dans la bonne société de Mozd finiront par donner de la lecture aux hématomanciens.

Laissons les joueurs et le Gardien des Rêves trouver leur chemin à travers cette intrigue touffue et tortueuse. En cas de succès, les Voyageurs auront la vie sauve et sans doute un nombre appréciable de points de stress. Ce n'est pas si mal...





Épilogue : le neuvième prince

D'une manière ou d'une autre, les Voyageurs ont réussi à se tirer de ces difficultés. La nuit suivante, l'un d'eux fait un rêve.

Grand Trésorier du prince Kharezem d'Afarsi, il se réveille en pleine nuit, perclus de douleurs, au pied des murs de la ville. Avec d'autres fidèles du prince, il a été précipité du haut des murailles et laissé pour mort au milieu des rochers. Le cadavre potelé du Grand Ordonnateur du harem, poussé dans le vide avant lui, a amorti sa chute. Les autres n'ont pas eu cette chance.

Sa clavicule droite est brisée. Son bras aussi, en deux endroits. Une vilaine entaille à la tête a poissé ses cheveux de sang coagulé. Des côtes fêlées rendent sa respiration douloureuse. Sa vision est trouble et il a la nausée. Tout son corps est meurtri et ses mouvements sont laborieux.

Mais il peut marcher.

Lentement.

Péniblement.

Mais il peut marcher.

Le prince avait entendu les rumeurs et les murmures. Il redoutait un coup de force du qadi d'Ervat et de l'alcade de Mozd. Il avait donc pris ses précautions.

Il avait en cachette préparé le malheur.

Il avait en cachette emporté dans une caverne secrète le trésor royal, gardé par quarante guerriers braves et loyaux grimés en brigands et il leur avait fait jurer, par le Rêve et par l'Éveil, par le Songe et par le Cauchemar, s'il arrivait malheur, de le garder et de l'augmenter, pour lever l'armée qui restaurera et soutiendra le pouvoir royal.

Il avait en cachette envoyé dans la forêt son neuvième fils tout juste né, gardé par deux serviteurs courageux et fidèles grimés en charbonniers et il leur avait fait jurer, par le Rêve et par l'Éveil, par le Songe et par le Cauchemar, s'il arrivait malheur, de le garder et de l'éduquer, jusqu'à ce qu'il soit assez fort et sage pour restaurer et exercer le pouvoir royal.

Alors, le Voyageur marche.

Lentement.

Péniblement.

Il marche vers le couchant.

Il marche vers la Forêt des Cris et la caverne secrète, pour avertir les quarante guerriers braves et loyaux que le malheur est arrivé et qu'il leur faut désormais fuir la loi.

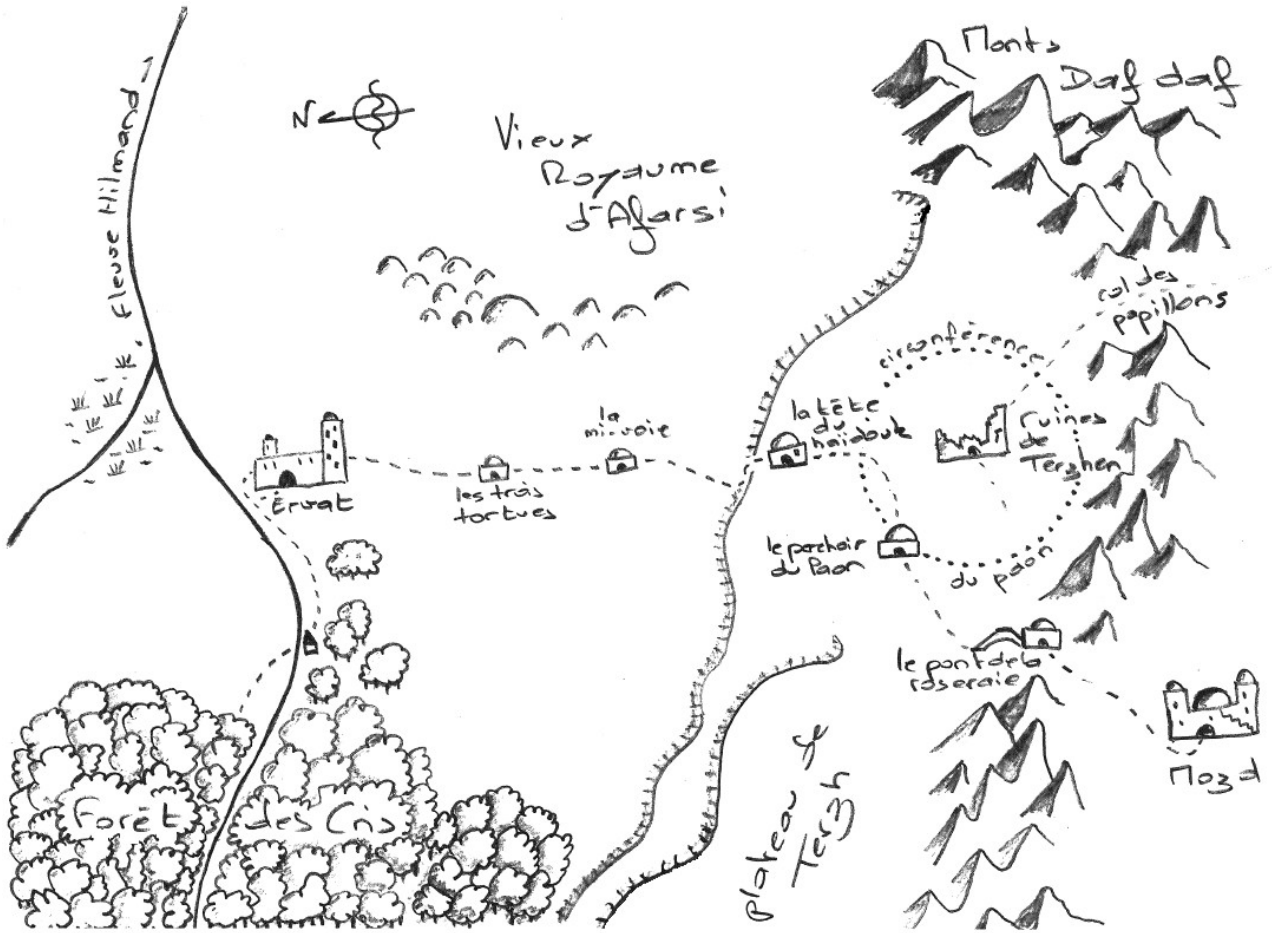
Il marche vers la Forêt des Cris et la hutte des charbonniers, pour avertir les serviteurs courageux et fidèles que le malheur est arrivé et qu'il leur faut désormais fuir le royaume.

Et, malgré la douleur, il sourit. Car il sait qu'un jour, le neuvième prince reviendra en Afarsi, qu'il retrouvera les quarante guerriers braves et loyaux dans la caverne secrète, et qu'avec le trésor royal il lèvera l'armée qui le soutiendra et restaurera entre ses mains le pouvoir royal.



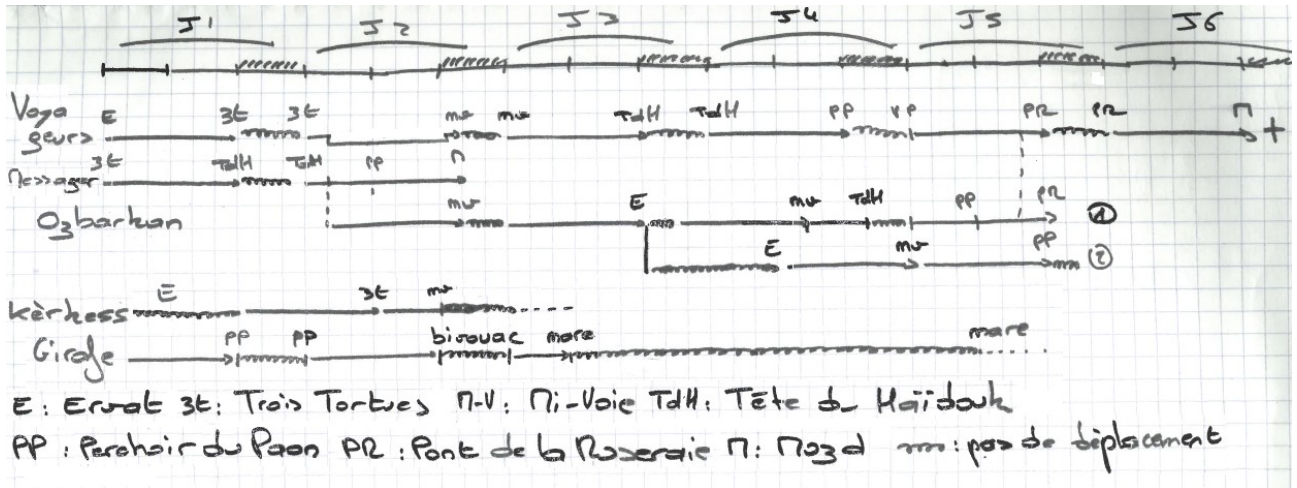


Carte



Chassé-croisé des protagonistes







Chronologie des événements

Il y a 150 ans :

Chute de Terzhen. Ses habitants sont tués ou réduits en esclavage.

Il y a 102 ans :

Sabaglio et sa bande s'installent en bordure du plateau de Terzh et rançonnent les caravanes.

Il y a 80 ans :

Arrivée des Cyans de Pervanè Kan par le Col des Papillons. Sabaglio et sa bande commencent leurs opérations de guérilla.

Il y a 70 ans :

Mort de Sabaglio et dispersion de sa bande. Les Cyans sont maîtres du plateau de Terzh.

Il y a 20 ans :

Début des Guerres Cyanes.

Il y a 18 ans :

Défaite des Cyans, qui repassent le Col des Papillons pour ne plus jamais revenir. Mort du prince Kharezm, de ses épouses, de ses enfants et de ses fidèles.

Il y a 45 jours :

Caché dans un arbre, un bûcheron surprend par hasard les quarante voleurs entrant dans une caverne secrète et découvre leur trésor.

Il y a 40 jours :

Les quarante trouvent le frère du bûcheron enfermé dans la caverne, l'exécutent et découpent son corps en six morceaux.

Il y a 39 jours :

Le bûcheron ramène secrètement le corps de son frère. Morgiane fait courir le bruit qu'il est atteint du mal rouge.

Il y a 37 jours :

Morgiane annonce la mort du frère du bûcheron et fait recoudre son corps par un vieux savetier. Le frère est enterré.

Il y a 11 jours :

Première tentative de repérage de la maison du bûcheron. Guidé par le savetier, un voleur laisse une marque blanche sur la porte. Morgiane la repère et fait une marque semblable sur toutes les maisons de la rue, déroutant les voleurs. Le voleur est exécuté pour son échec et son cadavre abandonné dans un champ proche de la ville.

Il y a 10 jours :

Seconde tentative de repérage, un voleur laisse une marque rouge sur la porte et échoue pareillement. Il est exécuté et son cadavre abandonné derrière une bergerie proche des Trois Tortues. Le chef des quarante part lui-même en repérage.

Il y a 8 jours :

Première visite des quarante voleurs au bûcheron. Morgiane ébouillante les trente-sept hommes cachés dans les jarres.

Il y a 1 jour :

Seconde visite du chef des quarante voleurs au bûcheron. Morgiane le poignarde.

Début du scénario :

Les Voyageurs arrivent à Ervat et sont accostés par Doniazade.





Le Grimoire

Les haut-révants intervenant dans ce scénario maîtrisent certains rituels et sortilèges que l'on ne trouvera pas dans le livre des règles, en voici la description.

Nouvelles zones d'Oniros

Ces sorts obéissent aux mêmes règles que les sorts de zone classiques.

Air transparent

(Plaine) R-4 r4

Portée : E2

Durée: HN

JR : aucun

Effet : Comme les autres zones de transparence élémentaire. Les esprits mesquins, railleurs et sans imagination diront que ce sortilège ne sert à rien. Il est vrai qu'on en cherche encore l'utilité. Cela n'a cependant pas empêché les méthodiques élémentaristes du Second Âge, dans un souci de rigueur et d'exhaustivité, d'en élaborer la formule.

Transmutation chromatique Indigo

(Nécropole) R-9 r5

Portée : E1

Durée: HN

JR : aucun

Effet : Les alchimistes et algémétriciens du Second Âge distinguaient dans l'arc-en-ciel, entre le bleu et le violet, la couleur indigo. Que les pâles onirosiens ignorants du Troisième Âge ne sachent plus quelle est cette couleur mystérieuse, ni en quoi elle se distingue du bleu, n'empêche pas qu'elle existe nécessairement. Car les couleurs de l'arc-en-ciel ne sauraient être au nombre de six, chiffre bancal, peu sûr et incomplet. Le sort de transmutation chromatique indigo existe donc bel et bien, et n'est pas moins utile que les autres.

Vapeurs féeriques

(Désolation) R-4 r4

Portée : E1

Cible : humanoïde

Durée: HN

JR : aucun

Effet : Pendant la durée du sort et tant que le

lanceur se concentre, il peut donner la forme qu'il souhaite à toutes les fumées, brumes, vapeurs et autres particules en suspension dans l'air contenues dans la zone d'effet. Ce qui est figuré est conforme à la volonté du haut-révant et n'a de limite que son imagination. Les formes évoquées se meuvent et se transforment à son gré ; elles se dissipent dès que sa concentration se relâche.

Nouvelles illusions d'hypnos

Deux illusions sensorielles, au même titre que les yeux d'Hypnos, suivant les mêmes règles.

Mille visages

(Cité) R-9 r8

Portée : E1

Cible : humanoïde

Durée: HN

JR : aucun

Effet : La cible de cette illusion ne paraît en rien remarquable à ceux qui la croisent ou interagissent avec elle. Les victimes de l'illusion se souviennent avoir rencontré quelqu'un, de lui avoir parlé, vendu ou acheté quelque chose etc. mais seront convaincues que ses traits, ses vêtements, sa voix étaient tout à fait quelconques, sans aucun trait particulier méritant d'être relevé. Elles seront incapables de fournir une description utile de la cible ou de la reconnaître.

Voile d'hypnos

(Fleuve) R-7 r7

Portée : E1

Cible : humanoïde

Durée: HN

JR : aucun

Effet : Celui qui est couvert par le voile d'Hypnos ne peut être vu ou entendu par les rituels de communication Miroir et Harpe d'Hypnos. Si le rituel est paramétré sur un lieu, tout se passe comme si le personnage voilé n'était pas là, on pourra éventuellement voir la conséquence de ses actions, entendre d'autres lui parler, mais pas le voir agir, ni l'entendre répondre. Le personnage voilé peut voir et entendre un haut-révant





Invoquant sa Voix ou son Image dans le lieu où il se trouve, mais ne pourra être vu ni entendu. Si le rituel de communication est paramétré sur le personnage voilé, tout se passe comme s'il était mort ou dans un autre rêve. Si les rituels Encre noire d'Hypnos ou Gong d'Hypnos (RdD 1ère édition, Livre II, p. 38) sont utilisés pour voir ou entendre les événements qui se sont déroulés dans un lieu où le personnage voilé était présent, l'effet est le même : la scène qui s'est déroulée pendant la durée du rituel Voile d'Hypnos est vue ou entendue, mais le personnage voilé n'y figure pas.

Sort individuel par Thanatos

À l'image de Poing de Thanatos ou Flétrissement, ce sortilège ne nécessite pas de possession.

Malédiction mesquines et minables maléfices

(Forêt) R-4 r1

Portée : E1

Cible : humanoïde

Durée: HN

JR : r-8

Effet : Ces vils sortilèges causent à la victime, si elle rate son jet de résistance, des petits maux très douloureux qui lui font perdre 4 points d'Endurance, empêchent la récupération de fatigue et entraînent de petits handicaps pendant toute la durée du sort. La victime ne peut souffrir que d'un de ces maléfices à la fois ; c'est déjà bien assez. Quelques exemples :

- Langue Tordue : violente crampe à la langue, qui empêche de parler.
- Yeux rouges : secs, sans larmes, douloureux et très sensibles à la lumière, la victime les garde fermés pour limiter son inconfort.
- Nez en feu : irritation intense, éternuements à répétition et force larmoiments.
- Toux inextinguible : quintes permanentes, avec sifflements et sensation d'étouffement.
- Tour de reins : bloque les lombaires et empêche de se tenir droit.
- Convulsion d'entrailles : intenses douleurs abdominales, avec vidange rapide par les deux extrémités.
- Genou crissant : ménisque coincé, le genou doit rester à demi plié sous peine de vives douleurs.

Le Gardien des Rêves peut librement inventer d'autres nuisances du même acabit.

Voile de Thanatos

(Marais) R-7 r7

Portée : E1

Cible : humanoïde

Durée: HN

JR : aucun

Effet : Les entités de cauchemar incarnées et non incarnées se désintéressent totalement de qui est couvert par le voile de Thanatos. Elles perçoivent la cible mais l'ignorent, tout simplement. Les seules exceptions sont les esprits thanataires (règles p. 428) s'ils considèrent déjà la personne couverte par le voile comme leur victime désignée. Bien entendu, attaquer une entité déchire le voile et met fin au sortilège.

Invocations par Thanatos

Ces rituels répondent aux mêmes règles et exigences que les rituels d'invocation par Hypnos, mais la nature cauchemardesque des créatures invoquées les voue à la quatrième voie. Pour accomplir ces rituels, le haut-rêvant doit remplir une condition. Il s'agit le plus souvent de tenir en main un objet précis, à partir duquel la créature invoquée s'incarnera.

Ombre

(Plaines Noires, H10), R-6 r6

Portée : E1

Condition : ombre du magicien

Durée : tâche ou HN

JR : aucun

Effet : Lorsque le haut-rêvant accomplit le rituel, une partie de son ombre se détache et s'incarne en une entité de cauchemar indépendante. Tant qu'on ne lui demande rien, l'Ombre reste attachée au magicien, dont l'ombre paraît alors presque normale – un jet de VUE / Vigilance à -8 permet cependant de voir que ses mouvements ne sont pas tout à fait naturels. Le magicien peut chuchoter à l'Ombre d'aller espionner pour son compte ou de dérober un petit objet. D'une voix feutrée, l'Ombre répète tout ce qu'elle a vu et entendu et peut ramener en douce, dans un petit sac d'ombre, ce qu'elle a volé. Suite à quoi elle se fond pour de bon dans le noir. L'Ombre se camoufle à merveille, capable de changer de forme ou de rapetisser, mais pas de s'agrandir beaucoup. Elle ne se défend que si elle est acculée et préférera l'esquive et la fuite. Sauf à être isolée





dans un espace sans reliefs, crûment illuminé, elle est pratiquement insaisissable (VUE / Vigilance à -8, si on la cherche ou lorsqu'elle se déplace dans une zone éclairée). Quand l'Ombre est en vadrouille, l'ombre de son maître est incomplète, il lui manque, selon le choix fait quand le rituel est accompli, la tête, une jambe, un bras... ce qui peut effrayer les ignorants et créer toutes sortes de problèmes.

Ombre

Entité de Cauchemar Incarnée
TAI03 RÊVE12 Mêlée07 Dérobée15 End15
vitesse 14/28 +dom0 Prot. (jet de Rêve à -1)
corps à corps+1, esquive+7,
course, saut, danse, escalade+1,
discretion, pickpocket, vigilance+8,
travestissement (en ombre)+8

Pluie de batraciens blêmes

(Marais Glutants, G6), R-6 r6

Portée : E3

Condition : une grenouille vivante

Durée : HN

JR : aucun

Effet : Le haut-rêvant doit lancer la grenouille vers le ciel au moment où il accomplit rituel. Aussitôt, une pluie de centaines de grenouilles

blêmes aux yeux vitreux, de toutes tailles, depuis celle d'un ongle jusqu'à celle d'un chat, s'abat sur la zone désignée (d'un rayon de 6 mètres). Vite remis de leur surprise, ces répugnants batraciens vaquent à leurs inoffensives occupations : coasser, sauter partout, nager, se glisser là où on ne voudrait pas qu'ils aillent. Les grenouilles ne sont pas dangereuses en elles-mêmes mais de leur peau suinte un venin collant, identique à celui qu'elles crachent lorsqu'elles se sentent agressées. Il est impossible de se trouver dans la zone où elles ont plu sans en être couvert et leur marcher dessus (pour ne pas être empoisonné, faire un jet de CHA / Vigilance à -9 environ, selon la surface de peau découverte, la visibilité, l'excitation des grenouilles...). Si le venin est ingéré ou entre en contact avec la peau, la victime est prise de coliques et de vomissements, de fièvres et de tremblements, sa peau vire à une malsaine couleur blafarde, se couvre d'une sueur épaisse et prend un aspect légèrement grumeleux qui n'est pas sans rappeler l'épiderme des batraciens blêmes.

Poison blême

Malignité : 6, Périodicité : 2 hd, Dom. : 6 end.
Remèdes : -7 / bitume de camphre+13
mirobolant+9





Notes de l'auteur

J'ai écrit une première version de ce texte en 2004. Il était destiné à servir d'introduction au tome 10 des Grimoires des Gratteurs de Lune, entièrement consacré aux cyans qui tenaient alors une plus grande place dans cette histoire. La version qui en

est présentée ici a été complétée, remaniée et enrichie pour en faire un scénario indépendant mais l'intrigue principale n'a pas changé.

Udhessi, Sucé-sur-Erdre le 28 décembre 2020

Gratteurs de Lune n. m. pl - 1725, de l'anglais *moonrakers*. LÉGENDAIRE.



Le 10 février 1722, la flottille pirate de Bartholomew Roberts, dit Black Bart, est défaite par le vaisseau royal *Swallow*. Roberts est tué. Le *Neptune*, commandé par le capitaine Hill, échappe à la capture. La poudre d'or volée par Roberts n'est retrouvée qu'en toute petite quantité. Hill en cède une partie au gouverneur de la Barbade, qui meurt peu après dans des circonstances peu claires.

Début 1723, sur les côtes du pays de Galles, les hommes du Roi recherchent le *Neptune*, qui y aurait jeté l'ancre clandestinement. On dit que Hill aurait noyé les sacs d'or au fond d'un marais, avant de disparaître dans la foule de Portsmouth.

En mars 1723 apparaissent les premiers chercheurs de trésor. La nuit, ils draguent les marais, traqués par les hommes du Roi qui les prennent pour des complices de Hill. Prenant les reflets de la lune pour l'éclat de l'or de la Barbade, rêveurs et policiers se consomment dans la quête de la légende d'une légende.

En 1865, les *moonrakers* grattent encore.

in *Dictionnaire légendaire*, A. Grammond-Déville,
coll. Cosmos Logos, Prague, 1952

Sources

Le Gardien des Rêves désirera peut-être s'informer plus précisément des événements qui ont précédé l'entrée en scène des Voyageurs. Il pourra utilement se référer aux Mille et Une Nuits, dans la traduction qu'en a donnée Joseph-Charles Mardrus, nuits 851 à 860, histoire d'Ali Baba et des quarante voleurs, éditions Robert Laffont, collection Bouquins, tome 2, 1980. De là proviennent le premier paragraphe d'introduction du scénario et la description du cadavre du chef des quarante voleurs.

L'apparence de monsieur Moutchoul et celle de l'homme au cache-nez rose pâle sont copiées de personnages de romans de Sadegh Hedayat, allez savoir lesquels... Sans doute « Madame Alavieh », éditions José Corti, 1997 et « La chouette aveugle », idem, 1953.

La fiancée à la girafe et sa suite sont très fortement inspirées, pour dire le moins, de protagonistes du roman « Atlas du continent brumeux » de Ihsan Oktay Anar, éditions Actes Sud, 2001.

