

# Les sentinelles du désert



Je vis un homme seul sur la terrasse de sa maison.  
Qui foulait sous ses pieds, avec mépris, de l'argile ;  
Et cette argile, dans son mystique langage, lui dit :  
« Calme toi, un jour, on te foulera comme tu me foules. »

Les Roubayades Omar Khayyaim (1040 - 1123).

## Introduction

### Offre d'emploi

Le Continent, Couronne stellaire, Port Concorde, année 208 AA. Les PJ sont en quête d'un contrat et arpentent les rues du quartier des guildes, à l'affût de l'opportunité qui fera d'eux des hommes riches. Leurs pas les mènent vers la rue des Maisons réunies, où s'affichent les offres d'emploi de la très puissante guildes du Fer de Schaal.

S'ils ont déjà constitué une guildes novice, il est temps de chercher un partenariat pour la faire fructifier. S'ils ne se connaissent pas encore, ils se retrouvent tous à lorgner sur la même annonce : « La guildes du Fer de Schaal recrute quatre à cinq aventuriers, récemment arrivés à Port Concorde, pour une mission d'exploration et d'enquête près des Terra Incognita. Un mois d'engagement. Bonne solde. »

Demander des renseignements complémentaires

au bureau des annonces permet d'apprendre qu'il s'agit d'une mission d'enquête discrète, dans le cadre du chapitre Guerre de la guildes, aux limites de la Terra Incognita de l'Est. Si les PJ sont intéressés, ils peuvent se préinscrire dès maintenant, après avoir répondu aux questions d'usage (noms, adresses, compétences), puis se représenter le lendemain au lever des Feux à l'officier examinateur. Si la soirée est mise à profit pour poser des questions en ville sur cette région de la Couronne stellaire, les PJ apprendront seulement qu'à l'est vivent de nombreuses populations arkhés regroupés sous le terme générique d'An Arveen : elles sont pacifiques et ont de bonnes relations avec les guildes.



## Le maître de guerre

Le rendez-vous du lendemain met les PJ en présence de l'officier arkhé Tagine qui les bombarde de questions pendant une demi-heure. Il prend bon nombre de notes, semble intéressé par leur candidature mais ne donne aucun renseignement supplémentaire; il les convoque à nouveau pour le début de l'après-midi. Ça se passe comme ça au Fer de Schaal.,.

A leur arrivée après déjeuner, les PJ sont escortés jusqu'à un vaste bureau d'érudit, plein de livres et de cartes. L'endroit, peu martial, est agrémenté de nombreux lampadaires à la provenance exotique, mais il est dénué de fenêtres. Dernière particularité : un entêtant parfum l'emplit.

Un Venn'dys, au bout d'une table encombrée de papiers, lève les yeux à leur arrivée et se redresse. Il est bien habillé, avec une tunique de cuir brodée un rien trop élégante. Et c'est d'une voix haut perchée, faussement amicale, qu'il les salue :

— Bonjour, messires. Je m'appelle Théofalcone de Varmises et je suis le maître du chapitre Guerre de l'omnipotente guilde du Fer de Schaal. Voici votre mission : un de nos fortins en bordure des Terra Incognita de l'est, le Guet d'Onésime, s'est mis en état d'alerte maximale il y a un mois. Dans ce même secteur et simultanément, un peuple local arkhé, d'habitude pacifique, semble s'agiter.

Vous vous rendez sur place, seuls et sans escorte, par souci de discrétion. Arrivés sur place, vous avez carte blanche pour faire le point de la situation et, si possible, me normaliser tout ça ; si c'est nécessaire, vous calmez la situation avec les autochtones; puis vous revenez dare-dare me faire un rapport. Votre solde est de 40 guilders par jour et par personne, et votre engagement de 30 jours à compter de demain au lever des Feux. Des questions ?

## Background

Ce scénario se déroule dans la contrée de la Couronne stellaire, décrite dans le supplément Guildes: L'Atlas du Continent volume 1 ; on y découvrira la puissante guilde du Fer de Schaal, les routes empruntées et les lieux traversés jusqu'au désert de pierre. La ville de Port Concorde, die, est plus précisément décrite dans le second volet de la Campagne du Nouveau Monde, L'aube des prophètes bleus. Mais l'histoire peut s'adapter à toute autre région de votre choix, pour peu qu'elle comprenne une guilde puissante, un peuple aride et la proximité d'une Terra Incognita désertique: les villes, la faune et la flore pourront alors être modifiées selon vos besoins.

Si un PJ fait mine d'ouvrir la bouche, il l'interrompt :

— Vous verrez les détails de la mission avec Tagine. Vous pouvez disposer. Ah, au fait... Vous porterez aussi cette lettre au commandant de la garnison, un dénommé Barnes et la lui remettrez dès votre arrivée.

Il extrait une enveloppe de son pourpoint et la confie au PJ maître de guilde.

## L'histoire vraie

Barnes, depuis deux ans, trafique une substance explosive, le Ploën, produite par la ville arkhé d'Al Sémir, au profit personnel de Théofalcone de Varmises, qui est en secret un anarchiste

## La lettre

Le porteur de la lettre sera nimbé d'un parfum pesant pendant cinq six jours, à moins qu'il ne l'isole dans un sac. S'il ouvre la missive, il déclenche les effets de l'une des machinations de la guilde du Fer de Schaal, le Rouge et le jaune. L'enveloppe est remplie des spores d'une plante nommée Remora Volatila, mutées par une manipulation loomique jaune. Leur contact avec l'air en fait le vecteur d'une version foudroyante de la fièvre rouge... (L'Aventure, p. 31), se transmettant par la peau et l'air. Ouvrir l'enveloppe sans précautions est mortel en deux minutes par asphyxie ; avec des précautions normales, mortel en douze jours avec fièvres, saignements, céphalées, suées sanguinolentes ; avec des précautions exceptionnelles, mortel en vingt-quatre jours, avec des symptômes identiques.

## Chronologie indicative et théorique

|                |                                                                                                      |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| J - 30         | A Al Sémir, tentative d'enlèvement de Yaçen par Barnes.                                              |
| J - 15         | De Varmises commence sa purge.                                                                       |
| J - 2          | Engagement des PJ.                                                                                   |
| J - 1          | Enrôlement des PJ, empoisonnement de Barnes par Gnaouli.                                             |
| J              | Départ de Port Concorde le matin, arrivée à Argot le soir.                                           |
| J + 1          | Apparition de la lumière dans le désert.                                                             |
| J + 2          | Entrée des PJ dans les Plaines mordorées.                                                            |
| J + 3          | Attaque des Kraskass, attaque des brigands.                                                          |
| J + 4          | Rencontre avec les musiciens du ploen, arrivée à Al Sémir le soir.                                   |
| J + 6          | Départ d'Al Sémir, entrée dans le désert de pierre, attaque de nuit des phalènes buveuses.           |
| J + 7          | Arrivée au Guet d'Onésime, le soir.                                                                  |
| J + 8 et J + 9 | Enquête au Guet d'Onésime.                                                                           |
| J + 10         | Départ du fort le matin, campement au pied du désert ; les Hoods atteignent la seconde mesa le soir. |
| J + 11         | Les PJ arrivent au campement vide le soir, les Hoods atteignent l'oasis.                             |
| J + 12         | Les PJ atteignent la seconde mesa le soir.                                                           |
| J + 13         | Rencontre avec un varan, arrivée le soir à l'oasis.                                                  |
| J + 14         | Départ de l'oasis.                                                                                   |
| J + 16         | Retour au fort ; Barnes, s'il n'est pas soigné, meurt dans l'après-midi.                             |
| J + 18         | Convocation des PJ par Barnes, dernières révélations.                                                |
| J + 19         | Départ du Guet d'Onésime.                                                                            |
| J + 21         | Retour à Al Sémir.                                                                                   |

anti-doge et fournit un groupuscule révolutionnaire de Brizio.

Tout allait bien dans ce petit trafic rémunérateur, jusqu'au mois dernier. Barnes rencontra, au cours d'une visite diplomatique de routine à Al Sémir, Yaçen, la nouvelle favorite du roi local, le liturge Rassan IV. Il en tomba fou amoureux et, fort de son droit de natif-guildien-gehemdal, tenta de l'enlever, sans succès. Mal lui en prit : Rassan IV, informé par les eunuques (du harem de cette tentative avortée, rompit immédiatement toute relation avec le Fer de Schaal et déclara la guildie et ses membres indésirables. Barnes, craignant pour sa vie, s'enferma dans son fortin.

Il y a quinze jours, de Varmises a été informé d'un incident diplomatique par l'une des estafettes du fortin, qui n'a pas donné de détails. Il craint que son trafic ne soit repéré par les autorités de sa guildie ; il en fait donc disparaître toutes les traces (intermédiaires arkhés, filières, stock...) puis décide, pour noyer le poisson, d'envoyer sur place des enquêteurs étrangers au Fer de Schaal.

Reste Barnes. De Varmises charge les PJ d'une missive empoisonnée. Quand Barnes l'ouvrira, il mourra immédiatement ; de Varmises fera accuser les PJs d'être des empoisonneurs à la solde de la guildie de l'Isthme sauvage, les fera exécuter sans qu'ils aient le temps de s'intéresser aux Arkhés. Ensuite, il arrangera l'incident diplomatique personnellement avec Rassan IV, masquant l'affaire du trafic.

Trois éléments vont gripper cette mécanique :

⇒ Primo, Rassan IV vient de réussir à empoisonner Barnes à l'intérieur du fortin par l'intermédiaire du méhariste Gnaouli. Quand les PJ quittent Port Concorde, le commodore a encore quinze jours à vivre.

⇒ Secundo, de Varmises a oublié d'éliminer un comparse, un obscur potier nommé Zérual qui aidait à confec-



## Le ploën

Quatre fois par an, on extrait de cette plante un suc noirâtre et épais dont on fait de l'huile pour les lampes, de la graisse végétale, des bases pour les emplâtres... Une autre de ces capacités est d'être hautement explosive une fois mélangé à des ingrédients dont la recette reste secrète. Sans son aspect visqueux, le ploën pourrait concurrencer la poudre venn'dys, voire équiper une flotte avec des feux grégeois. Cette spécialité de la ville arkhé d'Al Sémir s'exporte sous le contrôle sévère du liturge en titre.

tionner les jarres à Ploën. Si les PJ le découvrent par eux-mêmes, il éventrera le trafic. Sinon, comme c'est l'oncle de Gnaouli, ce dernier essaiera de sauver sa peau en le dénonçant.

⇒ Tertio, il y a quelques jours, et pour la première fois dans l'histoire du Guet, il se passe quelque chose dans le désert : une lumière est apparue...

Selon les circonstances, les PJ devront gérer l'instabilité du fortin privé de son commandant; enquêter sur l'agonie de Barnes ; se disculper s'ils l'assassinent eux-mêmes ; identifier l'auteur de l'empoisonnement; découvrir les raisons de la crise entre les Arkhés et le Guet d'Onésime; s'intéresser à la lumière et aux transients qui en sont la cause : démasquer le trafic de Ploën par Gnaouli, Zéroual ou Barnes et en tirer les meilleures conséquences pour eux-mêmes.

## Acte 1 — Périple en couronne

### Premiers pas

Au lever des Feux, Tagine attend les PJ avec leurs bagages devant le bâtiment de la guilde.

Il les accompagne pour les formalités obligatoires : briefing complémentaire, paperasses, inspection médicale, fourniture de tenues aux couleurs du Fer de Schaal — de sable (noir) au marteau d'or — et d'un équipement de base, s'il leur fait défaut. Si les PJ se soucient de leur statut, ils sont considérés comme des sous-officiers n'ayant de compte à rendre qu'à de Varmises lui-même ; Tagine leur remet dans ce but un blanc-seing. Puis il leur annonce que ce soir ils dormiront à la caserne. Le départ est prévu pour demain matin.

Au petit matin, direction la porte de l'Espoir, à l'entrée de la route des Galops. Là, une avance sur solde leur est fournie pour les sept jours de voyage qui les mèneront au Guet. Une carriole tractée par cieux mülhans et remplie de denrées pour la garnison les attend sagement : l'heure du départ a sonné.

La première journée de voyage est calme. La route est sûre et très fréquentée, le climat clément et chaud. Il y a même moyen de voyager un moment de concert avec une caravane de soieries qui se rend à Landoss. En fin d'après-midi, c'est l'arrivée à la première halte : Argor.

Ce petit port marchand aux frontières des territoires arkhé et lare est un havre de paix. La quiétude de la garnison le reflète bien : l'hébergement est luxueux et la cuisine de très bonne qualité. Malheureusement, la halte ne dure qu'une nuit. Les renseignements glanés sur place confirment l'isolement du fortin du Guet, à deux jours de cheval à l'est d'Al Sémir, dans le désert de pierre, au bord du grand désert de sable des Terra Incognita.

### Les Plaines Mordorées

Il faut maintenant suivre une nouvelle route, celle d'Oné-

Regarde les méfaits de cette voûte céleste  
Et vois ce monde vide puis — que tes amis sont partis  
Autant que tu le peux, vis un moment pour toi-même ;  
Ne vis qu'au présent. Le pas — sé a l'odeur des morts.

Omar Khayyam



## KRASKASS

**Allure** 3 (d4)

**Vol** — Allure 18, montée 10

### Traits

| Agi | Âme | For | Int   | Vig |
|-----|-----|-----|-------|-----|
| d10 | d6  | d6  | d4(A) | d4  |

**Compétences** : Combat d8, Perception d12+2

### Défense

| Parade | Résistance     |
|--------|----------------|
| 6      | 3 (Taille - 2) |

**Taille -1** — Peau écailleuse

### Attaque

| Serres | Combat | Dégâts |
|--------|--------|--------|
|        | d8     | d6+d4  |

**Attaque des points faibles** — sur une Relance, un Kraskass touche automatiquement la partie la moins armurée de son adversaire.

sime, qui sinue dans les Plaines mordorées. L'événement notable de la journée est la rencontre de quatre Arkhés hautains sur leurs dromadaires. Ils ne s'arrêtent pas en croisant les PJ.

Le campement se fait au soir tombant au bord de la rivière la Murmurante. Il est temps d'organiser les tours de garde... La nuit se passe sans incident, sauf un rugissement colossal et lointain (le cri d'agonie

de la bête que poursuivaient les Arkhés). C'est ici que commencent les Plaines mordorées, une vaste étendue d'herbes hautes, de collines douces et d'arbres épars, plantés sous un ciel estival. Aucune rencontre de toute la journée. Le campement du soir se fait au pied d'un grand arbre efflanqué aux branches torturées. La nuit est calme.

### Des importuns

Vers midi le lendemain, dans les Feux-du-Ciel presque invisible, un vol d'une douzaine de kraskass, des oiseaux omnivores grands comme des aigles aux dents acérées et au plumage d'encre, fond sur le groupe. Ils s'en prennent en priorité aux mülhans et leur agressivité est grande : ils ne rompent le combat que lorsque six d'entre eux auront mordu la poussière. Si quelqu'un examine les cadavres, un de Perception à -2 permet de remarquer une bague à la patte d'un d'entre eux.

Une nouvelle attaque surprend les PJ deux heures plus tard, s'ils n'ont pas mis



## LES BANDITS LORE

**Allure** 6

**Langues** — Lore, Guildien d6.

### Traits

| Agi | Âme | For | Int | Vig |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| d6  | d6  | d6  | d4  | d6  |

**Compétences** : Combat d6, Intimidation d4, Perception d6. Premiers Soins d4, Survie d6, Tir d8

### Défense

| Parade        | Résistance             |
|---------------|------------------------|
| 6 (1 — baton) | 6 (Armure de cuir — 1) |

### Attaque

| Baton     | Combat | Dégâts |
|-----------|--------|--------|
| Parade +1 | d6     | d6+d4  |
| Arc court | Tir    | Dégâts |
| 10/20/40  | d8     | 2d6    |

### Equipement

Armure de cuir, baton, arc court, carquois de 20 flèches.

en place un maillage d'éclaireurs satisfaisant. Quatre brigands lores arrosent de flèches le chariot (deux de chaque côté, cachés dans les herbes), pendant que trois autres chargent sur l'arrière du convoi, bâtons ferrés à la main. Quelques instants plus tard, profitant de la confusion, deux autres bandits surgissent de terre, hors de trous aménagés dans la route devant les mülhans. Ils s'enfuient, s'ils le peuvent, si trois d'entre eux mordent la poussière. La fouille des cadavres ne rapporte rien, même pas la preuve d'une collusion entre les oiseaux et les brigands. La halte du soir et le calme d'une nuit tranquille seront certainement appréciables.

### La musique des champs

La journée suivante est très différente. En début d'après-midi, la route traverse de grands champs cultivés où poussent à perte de vue des plantes filandreuses aux veinures noirâtres. Pas de loom dans les champs, mais des ornières sur la route : l'une d'elles est fatale à une roue de la carriole. La réparation de fortune, effectuée grâce à un jet de Réparation à -2, permet à peine de rejoindre Al Sémir.

Quelques kilomètres plus loin, une musique pri d'une colline. Une approche prudente s'impose. Le spectacle qui s'offre alors aux yeux et aux oreilles des P) est pour le moins étonnant : trois musiciens, un adulte, un vieil homme et un enfant, visiblement arkhés, sont assis en tailleur dans l'herbe rase. Ils interprètent avec concentration un morceau de musique typique où s'entremêlent sistres, rebec et flûte de Pan ; et le champ devant eux ondule au rythme de la musique ! La mélodie, jouée à la flûte par l'enfant, est tendrement envoûtante. Ceux qui ne souhaitent pas se laisser aller à la beauté de l'instant (Art Etrange) peuvent noter, après un jet de Connaissance Loomique, que la seule présence de loom réside dans l'instrument et qu'il est de couleur verte. Une fois le morceau terminé, les trois musiciens se retournent en souriant.

L'adulte salue les PJ dans un guildien sommaire. Si on lui en fait la demande, il explique à l'aide de mots simples que leur musique aide le Ploën à pousser et que ce champ très réceptif sera productif. Ils vivent à Al Sémir qui se trouve à une demi-journée d'ici, au bout de la route. Mais déjà il s'excuse : leur temps est compté, le vieux doit encore choisir un champ avant ce soir, et le morceau de musique dure plus de cinq heures.

Les PJ reprennent leur chemin. Trois heures plus tard, ils remarquent dans le ciel au loin une grande concentration d'oiseaux qui tournent en rond. Moins d'une heure après, leur route surplombe Al Sémir.

### La ville aux mille volières

Nichée dans une petite dépression du terrain, la ville d'Al Sémir doit abriter cinq ou six cents habitants, logés dans de curieuses tours de terre ocre, ressemblant à des termitières de trois étages. Cette architecture en pain de sucre se coiffe de grandes envolées aériennes en forme de filets dentelés ; c'est là que vivent les milliers d'oiseaux qui parent la ville d'un pépiement incessant. Au milieu d'eux se dresse la demeure royale, une tour plus haute que les autres, percée de rares moucharabiehs et ceintes

de plusieurs jardins florissants. Ici vivent le liturge Rassan IV, son harem et sa cohorte de serviteurs. L'ensemble de la ville est ceint d'une haute muraille crénelée, percée de deux portes imposantes. Avant d'arriver en ville, un paysan à la coiffure compliquée et aux mains tachées de noir croise la route des PJ; il leur fait signe de faire demi-tour et crache par terre dans leur direction. Questionné, il consent à indiquer la garnison du Fer de Schaal, un petit bâtiment situé en dehors de la ville, vers l'est.

Le relais du Fer de Schaal est à la fois une garnison et un relais routier pour guildiens. Un gros corps de bâtiment rassemble toutes les commodités, une aile étant réservée à la chose militaire; l'écurie et la cour cernées d'un mur s'ouvrent par un porche fortifié sur le côté de la maison. L'avarie de la carriole oblige les PJ à passer une journée sur place.

L'effectif est constitué de l'officier Blom Feld, de ses dix soldats, d'un aubergiste jovial, d'un serveur et de deux lads. Blom

## LES GARDES

**Allure** 6

**Langue** — Guildien

### Traits

| Agi | Âme | For | Int | Vig |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| d6  | d6  | d6  | d4  | d6  |

**Compétences** : Combat d6, Intimidation d4, Perception d6, Tir d8

### Défense

| Parade        | Résistance             |
|---------------|------------------------|
| 6 (1 — épieu) | 6 (Armure de cuir — 1) |

### Attaque

| Épieu     | Combat | Dégâts |
|-----------|--------|--------|
| Parade +1 | d6     | 2d6    |

| Arc court | Tir | Dégâts |
|-----------|-----|--------|
| 10/20/40  | d8  | 2d6    |

### Équipement

Armure de cuir, épieu, arc court, carquois de 20 flèches.

## BLOM FELD

**Allure** 6

**Langues** — Gehemdal, Guildien.

### Traits

| Agi | Âme | For | Int | Vig |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| d8  | d6  | d8  | d6  | d8  |

**Compétences** : Combat d8, Intimidation d8, Perception d6. Tir d8

**Commandement** — Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.

### Défense

| Parade      | Résistance               |
|-------------|--------------------------|
| 7 (1 — écu) | 8 (Cotte de mailles — 2) |

### Attaque

| Épée longue | Combat | Dégâts |
|-------------|--------|--------|
|             | d8     | 2d8    |

| crache-feu court | Tir | Dégâts |
|------------------|-----|--------|
| 5/10/20, PA1     | d8  | 2d6    |

### Équipement

cotte de maille, épée longue, écu, crache-feu court.

Feld est un brave soldat qui attend les PJ comme le messie. Il leur explique qu'il y a un mois, Barnes a courtoisement visité Rassan IV, comme il le fait régulièrement. A son retour, le soir, il était très excité, ne tenant plus en place. Il a quitté le relais en pleine nuit avec sa garde de cinq hommes. Le surlendemain, des Arkhés en colère ont bombardé sa façade avec des pierres et il a du sortir son crache-feu pour les mettre en fuite. Il a depuis appris par une relation arkhé que Barnes avait fait une grosse bêtise, mais il ne sait pas quoi. Depuis ce jour, il se terre dans le relais et attend des directives de Port Concorde. Ses hommes ne savent rien de plus.

Si les PJ veulent mettre à profit leur journée



d'at- tente, ils peuvent tenter de braver la vindicte popu- laire et d'entrer en ville. Ils sont interceptés dès la muraille. En cas d'échec à un jet de Persuasion à -4, c'est l'affrontement. Sur une réussite, un homme âgé au langage guildien compréhensible s'interpose et calme le jeu. Il les raccompagne jusqu'au relais et leur donne son nom. C'est un potier nommé Zérual.

## Le désert de pierres

Les PJ repartent au petit jour d'Al Sémir, et entrent rapidement de plein-pied dans le désert de

### Les phalènes buveuses

Ces papillons carnivores ne vivent qu'une journée. Leur nombre concentré lors de l'éclosion les rend particulièrement dangereux : une minute après le premier insecte sorti du sol, ils sont déjà cinquante ; toute personne en contact avec eux perd 1 point de Fatigue si elle rate un jet de Vigueur du fait des nombreuses micromorsures. À chaque minute supplémentaire, le nombre de papillons décuple et le jet de Vigueur souffre d'un malus de -1 cumulatif. Lorsqu'une personne a deux points de Fatigue, chaque jet raté lui fait subir des dégâts réels, alors qu'elle se fait lentement dévorer par des milliers d'insectes. Couvrir entièrement de tissu les parties de peau dénudées est le seul moyen de se défendre efficacement ; quant à l'attaque, seul le feu est une arme valable.

La pierre. La route disparaissant au profit d'une piste mal tracée, un jet de Pistage à -2 est nécessaire toutes les deux heures. En cas d'échec, le trajet se rallonge d'1d6 heures. De plus, les pierres sont aigües : tous les déplacements se font à demi-mouvement. La météo vire au torride utilisez les règles de Fatigue pour la cha-

leur.

Lorsqu'enfin la nuit tombe, la température s'effondre. Heureusement, la guilde a prévu un refuge à mi-chemin, une sorte de cabane sommaire constitué de pierres mal jointes. La paille des bas-flancs grouille de bestioles, mais il y fait moins froid que dehors. Hélas, c'est aussi cet endroit qu'a choisi une colonie de phalènes buveuses pour éclore pendant la nuit. Des myriades de papillons blafards sortent de terre autour du refuge, d'abord à l'unité, puis par centaines, puis par milliers. Ils s'attaquent en priorité aux mülhans, attachés dehors à des anneaux, puis tentent de rentrer dans le bâtiment. La meilleure solution est de les attirer sur un grand feu ou de fuir à quelques kilomètres, en sacrifiant les mülhans. Se calfeutrer à l'intérieur ne sera pas de tout repos, la protection n'étant pas optimale. Au lever des Feux, vers six heures du matin, les papillons s'égaillent dans le ciel.

La dernière journée de trajet est pénible, surtout s'il faut s'atteler au chariot. Enfin, en fin d'après-midi, le fort se profile en ombre chinoise, dans les Feux couchants.

## Acte 2 — enquête au Qué

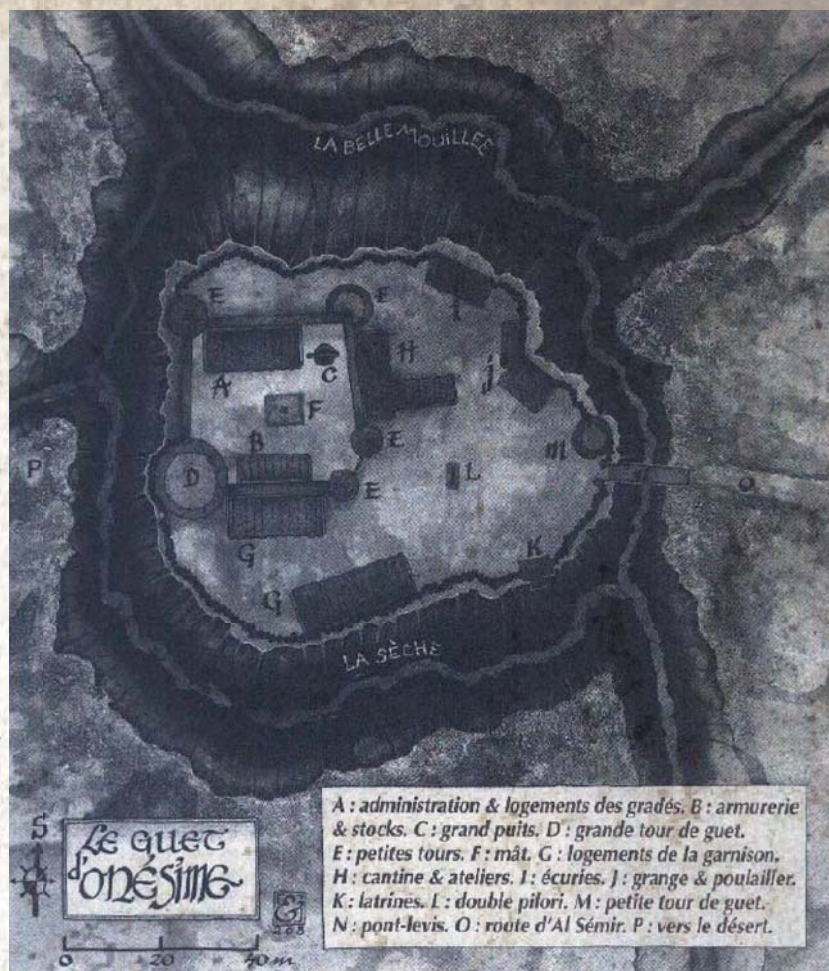
### Le guet d'Onésime

L'arrivée devant le pont-levis est une vraie joie pour les PJ. Pourtant, il faudra de longues minutes de palabres pour qu'enfin un garde sifflotant laisse rentrer dans le fort cet équipage de loqueteux.

Le fortin se dresse sur un promontoire rocheux dont le sommet a été sommairement arasé ; entouré d'un précipice d'une trentaine de mètres, on y accède uniquement par un pont-levis relevé la nuit. L'en-

Remplis la coupe : le jour naît, filial comme la neige ;  
Apprends du vin quel- le est la couler du rubis ;  
Prends deux morceaux de bois d'aloès et éclaire l'assemblée :  
Fais un luth avec l'un, une. torche avec l'autre.

Omar Khayyam



exclusivement des trois dromadaires du fort, mais jamais des cinq chevaux ou du mülhan;

et 23 soldats. Ceux-ci se divisent en deux factions :

\* **Les Pastagas.** Surnommés ainsi par l'autre groupe, le sport favori de ces treize hommes, depuis l'effondrement du commodore, est d'éviter à tout prix les corvées et les patrouilles, refusant d'obtempérer et préférant le mitard aux exercices. On les reconnaît facilement au pare-soleil en osier qu'ils ont bricolé sur leur casque, au mépris des usages. Ils sont protégés par les deux sergents qui évitent au maximum les frictions. Deux meneurs se distinguent dans cette faune laxiste : **Johann**, un Gehemdal et **Pelisson**, un natif indéterminable.

\* **Les Bleulèches.** Ces dix soldats croient encore à la grandeur de leur mission: moitié bleusaille, moitié fayots, ils paraden sous l'aile protectrice du lieutenant Drago et écopent avec bonne humeur de tout ce que les autres refusent de faire ; leur tenue est irréprochable mais leur entrain peu communicatif. On distingue dans cette masse de bons sentiments le cuistot **Pancrasse**, plutôt revêche, l'intellectuellement limité **Toumalin** et le fanfaron **Rofalief**. Sans oublier trois individus qui cachent bien leur jeu : **Olaf**, **Irtzin** et **Timéla** qui, sous des dehors affables, ne pensent qu'à désert.

semble du plateau environnant est aride, entrecoupé de gorges à sec, de blocs de rochers abrupts et d'abîmes érodés par le vent incessant du désert de sable tout proche.

L'ensemble des bâtiments est constitué de pierres amoncelées sans joints, toits compris; leur sol est en terre battue ; les ouvertures sont sommaires et les meurtrières rares. Le soleil, le vent et la poussière s'infiltrèrent partout.

L'effectif du fort est en temps normal de 38 hommes; à l'arrivée des PJ, il est tombé à 29 personnes, à savoir :

- ⇒ le **commodore Barnes**, un Gehemdal agonisant;
- ⇒ le **lieutenant Drago**, frais émoulu d'une Académie venn'dys;
- ⇒ le **sergent Vergniolles**, rougeaud et bon vivant, faisant aussi office de médecin ;
- ⇒ le **sergent Licorice**, dit « Nombriil », veule et retors ;
- ⇒ l'**intendant Ismir**, un Arkhé pointilleux et peu apprécié;
- ⇒ **Gnaouli**, un méhariste arkhé, qui s'occupe

Les neuf absents sont :

⇒ tombés au champ d'honneur : l'estafette, morte il y a trois jours de la gangrène suite à une blessure mal soignée; un soldat, victime d'un scorpion il y a cinq jours;

⇒ portés manquants : le sergent **Lori Akinen** et trois hommes partis dans le désert il y a neuf jours ; trois soldats ayant déserté le fortin il y a huit jours.

## Premiers contacts

Le groupe est accueil-



li par un lieutenant Drago dé- passé par les évé- nements, qui fait de bégayants ef- forts pour regrouper ses esprits. Il accompagne les PJ à la cantine et leur parle en vrac de tous ses probl- mes : l'état de santé du commodore qui est mourant; ses craintes quant à un empoisonnement de Barnes; les nouvelles res- ponsabilités qui pèsent sur lui en tant que plus haut gradé; les dissensions au sein de la troupe; l'effectif affaibli par les pertes récentes ; et surtout, la « lumière » dont il évoque l'existence avec une mine de conspi- rateur et dont il dira tout ce soir. Aux questions que les PJ lui posent, il ré- pond tant bien que mal. Il ne sait rien de ce qui a pu se passer à Al Sémir. Barnes, à son retour, était très énervé et il a immédiatement pris des mesures de sécurité maxima- les. Le commo- dore est tombé subitement malade, il y a dix jours; il semble avoir contracté la Fièvre rouge hommes ne le voient pas diminué.

Il est temps que les PJ prennent l'affaire en main. Peut-être en commençant par visi- ter Barnes...

Drago les guide à l'intérieur du logement des gra- dés. La chambre de Barnes est un foutoir indescrip- tible : il y agonise depuis dix jours et les traces de sa mort prochaine s'amoncellent partout. Il halète sur son lit, un mou-choir suant de sang sur le visage.

Selon votre envie, il peut avoir un sursaut de luci- dité, le temps de prendre conscience des nouveaux arrivants.

Et si vous êtes vraiment de méchante humeur, il peut vouloir ouvrir la lettre de Théofalcone de Var- mises. Dans ce cas, il meurt de convulsions dans les deux minutes, auréolé de poudre jaune, sous les yeux effarés de Drago qui hurle à la garde. La suite de l'histoire risque de se compliquer nota- blement...

### Les indices

L'enquête et la reprise en mains peuvent débuter immédiatement après la rencontre avec Barnes. Selon le caractère des aventuriers, subtilité et fausse bonhomie ou menace et interroga- toire serré doivent per- mettre d'apprendre les faits suivants. A vous de les distiller au mieux

durant les deux jours à venir ; et préparez-vous à im- proviser...

### L'affaire d'Al Sémir

Il n'existe qu'un moyen d'apprendre ce qui s'est vraiment passé à Al Sémir : le soldat Tarengui.

Tarengui est un bleulèche venn'dys d'une vingtaine d'années, discret et plus mal à l'aise que les autres, surtout depuis la maladie foudroyante du commo- dore ; d'une famille très pauvre, il doit sa carrière et sa venue sur le Continent à Barnes et lui voue une véritable dévotion. Lors de la visite diplomatique à Al Sémir, il faisait partie de l'escorte, et c'est naturel- lement vers lui que s'est tourné Barnes pour l'assis- ter dans l'en- lèvement de la favorite de Rassan IV. Hélas, Tarengui n'est pas un très bon soldat. Pendant l'incursion dans le harem, il a paniqué, blessant un eunuque qui a appelé la garde. S'ensuivirent une fuite éperdue, puis un départ forcé en pleine nuit en direc- tion du fort.

Si les Pj interrogent les cinq gardes de cette mis- sion diplomatique, avec un jet de Perception à -2, ils réalisent que seul Tarengui ment : *Oui, je me suis couché au relais en même temps que les autres cette nuit-là... Non, je ne sais pas pourquoi le commodore Barnes nous a réveillé pour quitter Al Sémir en pleine nuit... Ah bon, j'étais déjà dans l'écurie quand les autres sont arrivés ? Comment ça, mon cheval était déjà sellé ? je ne me rappelle plus bien...*

Si les PJ le menacent, il se referme comme une huître et accepte la prison, ou pire, sans broncher. En revanche, le raisonner est possible: quelques argu- ments bien sentis sur l'état actuel du commodore, les problèmes du fortin et l'appartenance à la grande famille du Fer de Schaal peuvent faire mouche; c'est en larmes qu'il racontera toute l'affaire en battant sa coulpe.

### L'empoisonnement de Barnes

Le responsable de la maladie subite et mortelle de Barnes est le méhariste Gnaouli. Son travail lui donne souvent l'occasion de sortir du fort pour dé- rouiller les pattes de ses trois dromadaires. Lors de sa dernière sortie, il a été contacté par un émissaire de Rassan IV, venu tout exprès aux abords du fort; celui-ci lui a alors raconté les frasques de Barnes à Al Sémir. Gnaouli s'est facilement laissé convaincre que Barnes, ayant voulu porter la main sur la bien-aimée du liturge, méritait la mort. Il a donc accepté la fiole

qui lui était confiée, à charge pour lui d'agir le plus vite possible.

Le soir même, Gnaouli, profitant de l'absence du commodore, s'est introduit dans sa chambre et a versé le poison dans la bassine où Barnes fait ses ablutions. Le lendemain matin, à la cantine, Barnes a été pris de vomissements violents. Au bout de deux heures, et sous le regard impuissant de Vergniolles, il a commencé à suer du sang. En fin d'après-midi, et sans avoir rien dit, il a sombré dans une inconscience dont il ne sort plus qu'épisodiquement.

Une fouille précise de la chambre de Barnes (Jet de Perception à -2) permet de noter que l'écuelle est marquée de traces rouges et que ce n'est pas du sang. Un jet de Connaissance [Poisons] indique, avec l'aide de Vergniolles si nécessaire, que le poison est végétal et que sa fabrication est sans doute arkhé.

L'enquête qui en découle conduit à soupçonner trois personnes : Ismir l'intendant; le soldat Pancrasse, un pastaga qui ne cache pas son penchant pour les filles colorées de la Maison des Splendeurs roses, un bordel d'Al Sémir; et Gnaouli le méhariste.

⇒ Ismir est offusqué et tente de s'innocenter en insistant sur l'excellence de son travail, et ses références dans les autres fortins où il a oeuvré, mais ni son emploi du temps du jour, ni ses arguments ne sont probants ; il reste un suspect tout à fait crédible, en attendant des preuves tangibles de sa culpabilité.

⇒ Le soldat Pancrasse est un excellent bouc émissaire, sale, dépravé, revêche à toute autorité. Son dossier est éloquent : indiscipline et penchants sadiques l'ont expédié dans cette garnison reculée, il y a deux ans. Néanmoins, il n'existe pas de preuves formelles, et aucun motif connu pouvant justifier l'assassinat du commodore.

⇒ Gnaouli, lui, joue l'innocent conciliant, acceptant gentiment d'être soupçonné de meurtre. Un jet de Perception à -4 permet de noter que sous ses dehors bonasses, l'individu est inquiet et nerveux. Une enquête sur son emploi du temps ne donne rien de convaincant, pas plus que la fouille de la pièce où il vit et qui jouxte l'écurie. L'examen des dromadaires, sur un jet Survie ou Premiers Soins à -2, montre qu'une bête est légèrement malade — reniflements, engorgements, agressivité, sueurs. Renseignements pris auprès du palefrenier qui s'occupe des chevaux juste à côté, cela date d'une semaine, le lendemain du jour où Gnaouli est sorti avec elle... et la veille de l'empoisonnement de Barnes. Un examen plus poussé

et un jet de Perception à -2 montre que la bête porte une trace rougeâtre sur le flanc, là où frotte habituellement le bât. Si un PJ pose la question « où se trouvent les fontes ? », Gnaouli essaye de s'enfuir, signant sa culpabilité. Les fontes, il les a brûlées deux jours plus tard avec ses gants de monte, en constatant que la fiole avait un peu fui pendant le transport. Le palefrenier l'a vu, mais il n'y pense plus. Il ne reste plus aux PJ qu'à cuisiner le méhariste. Gnaouli déballe alors ce qu'il sait de la tentative de rapt à Al Sémir, raconte son entrevue dans le désert et décrit les circonstances de l'empoisonnement. Puis, se sachant condamné, il tente de sauver sa peau en proposant aux PJ de leur faire des révélations inattendues sur un membre de sa famille. Celui-ci vit à Al Sémir, y fait office d'artisan, et rencontrait souvent seul et en secret... le commodore Barnes. Si les PJ semblent intéressés, il en lâche un peu plus et sous-entend que Barnes avait des activités illégales et rémunératrices en dehors du fort, au profit de gens hauts placés. Ensuite, Gnaouli tente de négocier sa mise en liberté et un dromadaire équipé contre la suite du récit, à l'extérieur du fort. S'il réussit, il s'enfuit dans le désert une heure plus tard, après avoir donné le nom de son oncle Zérroual le potier, et évoqué précisément l'implication de Barnes dans un trafic de ploën au profit de quelqu'un du Fer de Schaal à Port Concorde. Si les PJ refusent de traiter, il leur donne

Quelles que soient les précautions prises pour sa sécurité, il y mourra la nuit même, égorgé par Ismir, venu venger l'honneur de son peuple.

### *La reprise en main des troupes*

Les soldats ont besoin d'une bonne dose de discipline : revue des troupes, exercices forcés, briquage des carrées, etc. Le blanc-seing que portent les PJ les autorisent à aller plus loin s'ils le jugent indispensable. Et, justement parce qu'il n'a jamais beaucoup servi, le pilori peut y contribuer : une exposition d'une demi-journée au soleil et au vent s'avère plus efficace qu'une mise au mitard ; à condition de choisir la bonne personne, et donc de repérer les meneurs.

L'observation des com-



portements, la lecture du carnet de bord et quelques questions judicieusement posées amène l'interpellation des meneurs Johann et Pelisson, dont les noms reviennent trop souvent. Un interrogatoire serré fait craquer Johann, qui fait amende honorable ; Pelisson, lui, refuse de céder aux pressions.

Si les PJ ont su se faire apprécier des pastagas (discussions, harangue sur le thème « *vous en avez bien profité, on passe l'éponge mais c'est fini* », voire tournée générale), la situation rentre dans l'ordre. Si les PJ ont des comportements irrationnels, des accès de violence disproportionnés ou des jugements trop arbitraires, les pastagas estiment ne plus avoir rien à perdre et c'est la mutinerie.

Gageons que les PJ éviteront l'affrontement, au vu du rapport de force. S'il se produit, les deux sergents choisissent leur camp (l'autre), les bleulèches ne font pas preuve de grandes capacités au combat, et les trois déserteurs potentiels en profitent pour disparaître dans la nature. Résultat : autour des PJ, il ne reste que Drago, l'intendant et sept soldats.

Bon courage...

### L'expédition Akinen

L'un des problèmes du fort est la perte d'effectifs depuis l'affaire d'Al Sémir. Naturelle ou pas ?

L'estafette Augusto est réellement décédée il y a trois jours des suites gangréneuses d'une chute de cheval. Le soldat Davilas, victime d'un scorpion il y a cinq jours, a lui aussi manqué de chance en voulant l'écraser ; son compagnon de chambre Nortiel le confirme.

Quant à l'expédition dans le désert et les trois déserteurs, leur disparition est liée. Le sergent Lorf Akinen avait des soupçons sur la fiabilité du sergent Licorice : une demi-douzaine d'hommes semblaient prêts à désertir avec sa bénédiction. On peut remarquer dans le carnet de bord que la proposition d'une expédition a été faite par Licorice, et qu'il a chaudement recommandé Akinen pour la mener. Il préférerait le savoir

éloigné du camp la nuit du premier départ. Drago, en poste depuis peu et obnubilé par sa lumière, a accepté. Akinen a protesté, jugeant inopportun de quitter le fort, mais il s'est plié à la décision finale. Il est parti le lendemain avec trois hommes; on n'a plus de nouvel-les d'eux depuis. La nuit suivante, trois soldats désertaient.

Interrogé sur ces choix stratégiques, Drago se justifie par l'importance que revêt pour lui la lumière. Licorice, lui, joue l'idiot et admet humblement s'être trompé, tout en ayant voulu bien faire. Seul un jet de Perception à -4 permet de trouver bizarre son comportement. Jamais on ne lui soutirera qu'une seconde solde lui est versée par la guilde de l'Isthme sauvage, même si une fouille de sa chambre permet de découvrir une lettre codée provenant de l'Ambassade de Gheïdjîn.

### La lumière

Le soir de leur arrivée, Drago entraîne les PJ vers la muraille est. D'un geste théâtral et l'air triomphant, il leur désigne un point lumineux fort et fixe dans le désert, au pied d'une mesa éclairée par les lunes. Quelle que soit la réaction des PJ, il se lance dans un discours enfiévré où se mêlent allégrement « *expédition glorieuse... frontière à dépasser... promotion militaire... Continent à découvrir... lendemains qui chantent...* » Il est vrai que depuis vingt ans, il ne s'était jamais rien produit de ce côté-ci des murs, mais sur un jet Perception à -4 réussi, la lumière en question ressemble plus à un grand feu de camp qu'à une manifestation loomique.

Une déclaration de Vergniolles le lendemain matin pourrait intéresser les PJ : après une nuit complète de cogitations bien arrosées, il a trouvé dans son unique livre d'herboristerie (un manuel obsolète, qu'il doit être le seul à encore consulter) la mention d'une « *plante rouge à l'étamine duveteuse qui pousse dans les milieux humides désertiques, du nom de fleur de Becka* » ; la description technique jointe lui fait espérer qu'elle pourrait être un antidote à la fièvre rouge. Si la garnison est interrogée sur les « *milieux humides désertiques* », le soldat Rofalief jure « *en avoir vu des comme ça à l'oasis qui est à trois jours de marche au nord-est* ».

### Et maintenant ?

Le fort est un peu assaini, mais il reste encore des problèmes à résoudre : le commodore est à l'article

de la mort ; l'expédition Akinen est toujours portée man- quante; et la lumière brille toujours dans le désert. Tout cela est suffisamment exceptionnel pour monter une expédition, non ?

## Acte III — l'expédition du désert

L'expédition peut être prête pour le lendemain

### LE VARAN

**Allure** 6

#### Traits

| Agi | Âme | For   | Int   | Vig |
|-----|-----|-------|-------|-----|
| d6  | d8  | d12+6 | d4(A) | d12 |

**Compétences** : Combat d8, Intimidation d10, Perception d6.

#### Défense

| Parade | Résistance                  |
|--------|-----------------------------|
| 6      | 16 (Armure — 3, Taille — 5) |

**Armure +3** — peau écailleuse

**Enorme** — ses adversaires ajoutent +4 à leurs jets de Combat ou de Tir en raison de sa taille immense.

**Taille +5**

#### Attaque

| Morsure / griffes | Combat | Dégâts   |
|-------------------|--------|----------|
|                   | d8     | d12+d8+6 |
| Coup de queue     | Combat | Dégâts   |
|                   | d8     | d12+4    |

**Notes** : le dragon balaye d'un coup de queue tous les adversaires placés derrière lui dans sur une zone de 3 cases de long et 6 de large. C'est une attaque normale dont les dégâts sont de Force -2.

matin. Elle comprend les PJ, le soldat Rofalief qui s'est porté volontaire, et deux pastagas en veine de rédemption ; s'y ajoutent un dromadaire valide, des provisions d'eau et de bouche suffisante pour sept jours et un équipement standard pour le désert : visières pour les casques, vêtements amples et blancs, tentes...

Le départ a lieu au milieu d'une haie de soldats au garde-à-vous. Il faut une jour-née complète pour sortir du fortin, des-cendre par des gorges asséchées

Le campement du soir permet de constater que vers le sud-est, dans la direction de l'expédition Lorf, la lumière n'est plus visible. Rofalief explique que la route de l'oasis passe entre les deux mesa visibles et que de précédentes patrouilles y ont entendus plusieurs fois des rugissements à glacer le sang.

### Vers la lumière

Les PJ repartent au petit matin. Les jets de Fatigue liés aux conditions difficile de chaleur. Mettez l'accent sur la difficulté de voyager dans le désert, le rationnement d'eau, le vent dans les yeux, les pieds qui gon- flent, les lèvres qui se craquellent...

Hélas, au campement du soir, à l'emplacement supposé de la lumière, chou blanc ! La troupe décou- vre les traces fraîches d'un campement et une im- mense tache de sang séché d'une dizaine de mètres de diamètre. Quelques jets permettent de répondre aux premières questions : c'est une caravane d'à peu près huit personnes ; race inconnue ; campement d'une dizaine de jours ; pas de trace de lutte, départ le matin même ; tache de sang animal ; deux traces

Ma venue ne fut d'aucun profit pour la sphère céleste ;  
Mon départ ne diminuera ni sa beauté ni sa grandeur ;  
Mes deux oreilles n'ont jamais entendu dire par personne  
Le pourquoi de cette venue et celui de ce départ.

Omar Khayyam



## LES HOODS

**Allure** 6

**Langues** — Hood.

### Traits

| Agi | Âme | For | Int | Vig |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| d8  | d6  | d8  | d6  | d10 |

**Compétences** : Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d4, Perception d6. Premiers Soins d6, Survie [Désert] d12, Tir d8

### Défense

| Parade          | Résistance              |
|-----------------|-------------------------|
| 7 (1 — blocage) | 8 (Vêtements épais — 1) |

**Blocage** — +1 en parade

### Attaque

| Cimeterre | Combat | Dégâts |
|-----------|--------|--------|
|           | d8     | 2d8    |

| Arbalette     | Tir | Dégâts |
|---------------|-----|--------|
| 15/30/45, PA1 | d8  | 2d6    |

### Équipement

Vêtements épais, Cimeterre, Krys, Arbalette.

animales, celles d'un lézard géant (vingt mètres de long) et d'un lézard plus petit (deux mètres de long)

; pas de loom ; le grand foyer éteint a servi à créer du verre, ce qui explique la fameuse lumière, intense et immobile. Il s'agit en fait d'une caravane de neuf transients du désert, les Hoods (livret Le Continent, p. 36), montés sur un varan femelle qui vient enfin, après dix jours d'attente, de mettre bas un superbe rejeton très joueur de 200 kilos. Les PJ ont un jour de retard sur eux. Ils viennent d'atteindre la seconde mesa vers le nord. Demain, ils éviteront la troisième et feront halte à l'oasis pour distiller dans des fioles de verre la fleur de Becka.

Le jour suivant ne pose pas de problèmes majeurs, à part les difficultés inhérentes au désert. En effet, les traces des varans sont faciles

à suivre. Elles évitent par deux fois le dangereux piège des sables mouvants, au grand bonheur des PJ. Pas de traces de pas humanoïdes. Le soir, le campement se fait au pied de la mesa, et la nuit est tranquille. Aucune lumière à l'horizon.

La journée suivante se déroule de même. Si vos PJ sont en peine de dérouiller leurs armes, vous pouvez les faire bénéficier d'une rencontre avec le varan de la troisième mesa, un monstre de dix mètres de long, qui baguenaude sur ses terres en quête de nourriture. Ils n'en seront que plus mal à l'aise en rencontrant la monture des Hoods et son charmant bambin.

En fin d'après-midi, la troupe atteint l'oasis et dé13 couvre enfin l'origine de la lumière.

### Les seigneurs du désert

La rencontre avec les Hoods, dans cette oasis loin de tout, doit rester un moment d'exception pour des explorateurs du Continent, avec en contre-point, l'attitude débriée et un rien embarrassante du petit varan, qui désamorce l'austérité des transients. Ces nomades du désert (de type berbère) sont couverts de tissus bleus sombres qui ne lais-

sent voir que leurs yeux; ils semblent itinérants, à en juger par la cargaison bâchée qu'ils transportent et qu'ils ne dévoileront pas. Ils sont bien armés, mais pas agressifs. La communication se fait par gestes. Ils semblent réceptifs aux propos des PJ. Surtout si l'un d'entre eux se dirige vers le point d'eau de l'oasis : il y trouve les plantes recherchées... enfin, ce qu'il en reste, car elles ont été coupées il y a peu, et il n'en reste que des tiges et deux fleurs fanées. Le Hood qui a suivi le PJ semble être au courant, mais n'est pas plus explicite.

C'est du petit matin



que viendra une sorte de solution. Un Hood, en effet, veille toute la nuit, immobile et accroupi dans un silence absolu. Au matin, il dispose huit carrés de soie blanche en cercle au-tour de lui, et chaque Hood, à son réveil, en prend un, qu'il s'accroche sur la poitrine. Puis, le veilleur se lève et va vers le PJ au meilleur score en Art étrange. Il lui remet sans explication trois fioles qui sentent très fort le loom jaune et fait signe aux PJ de s'en aller. Le rituel restera énigmatique, mais il est clair que les PJ ont en main trois antidotes déjà fabriqués.

Le trajet de retour se fera sans souci. Mais aucune trace ne sera trouvée de l'expédition Akinen dont la disparition restera un mystère.

Drago les attend anxieusement sur la palissade : s'ils ont tardé, Barnes est mort en milieu d'après-midi ; sinon, il est plus qu'urgent de lui administrer des soins. Le commodore avale difficilement la potion. Une heure plus tard, il pousse un grand cri. A partir de cet instant, il commence à revivre. Les PJ peuvent goûter un peu de repos.

### *Ultimes révélations*

Leur mission accomplie et la conscience tranquille, il est temps pour les PJ de partir pour Al Sémir ou Port Concorde. Le fortin est à nouveau sur ses rails : Drago semble en mesure d'assurer l'intérim et les hommes sont à nouveau responsabilisés. Une escouade viendra bientôt compléter l'effectif et le juge qui l'accompagnera statuera sur le devenir des soldats incarcérés.

Barnes, s'il a survécu à tout cela, se remet rapidement de sa maladie. Bien qu'affaibli, il convoque les PJ la veille de leur départ, les félicite de leur habileté et leur remet leur solde. Puis, il leur demande un dernier service : il leur tend une lettre (encore une !) qu'il a écrit au liturge Rassan IV, où il lui présente ses excuses, et lui déclare se mettre à la disposition de la justice arkhé pour répondre de ses actes dans l'affaire du harem. Il demande aux PJ de bien vouloir la déposer de sa part à Al Sémir, sur le chemin de leur retour.

La lettre de Théofalcone, il l'a jetée sans l'ouvrir, n'imaginant que trop son contenu ; et puisqu'il est passé si près de la mort, il s'avoue en mal de confidences. Ne se résolvant pas à se dénoncer lui-même aux autorités du Fer de Schaal, il raconte par le détail toute l'affaire du trafic de Ploën, livrant le nom de Zérual, et celui de Théofalcone de Varmises. Il est

prêt, là aussi, à subir les conséquences de ses actes mais laisse les PJ juges de décider quoi faire de ces informations.

### *L'heure du potier*

Le trajet à travers le désert de pierre se déroule sans problème. À Al Sémir, la situation s'est détendue entre les Arkhés et la guilde. Avec l'aide de Blom Feld, il est facile de découvrir où se cache Zérual, le seul témoin du trafic encore en vie. De Varmises l'a oublié dans sa purge, car ce vieil homme travaillait au noir pour son fils de manière épisodique, et quoi qu'il soit au courant de toute l'histoire, son nom n'apparaissait nulle part. Son fils unique ayant été assassiné il y a quelques jours, ainsi que quatre autres Arkhés impliqués, il tremble pour sa vie ; mais bien manipulé, il sera possible de le décider à tout raconter.

Reste aux PJ à choisir quoi faire avec cette preuve vivante : informer Rassan IV ? Se rendre à Anreen, la capitale, et informer le théocrate, le roi de tous les Arkhés de la Couronne stellaire ? Informer la guilde du Fer de Schaal des préoccupations personnelles de leur maître de guerre ? Faire chanter de Varmises ou s'arranger avec lui ? Remettre en place pour leur propre compte le trafic interrompu ? Faire comme si de rien n'était ?

Aux PJ d'en décider alors, au mieux de leurs intérêts...

