

Le songe d'une nuit

d'orient

Un scénario de Stéphane Tardieu
<http://www.sindarick.fr/wordpress/>



Un scénario pour des aventuriers de niveau 3 utilisant le D20 système. L'histoire se déroule dans le Shamyra, le califat oriental, mais peut prendre place dans n'importe quel monde, de même les PJ et PNJ auxquels il est fait référence peuvent être renommés à loisir !

Synopsis

Les PJ se retrouvent perdus dans le désert du Nadjib, un lieu aride sous le pouvoir des djinns. Leur errance et leur lutte contre la soif devient vite un chemin de croix. Mais si le désert recèle bien des pièges, il est aussi d'une grande beauté et il abrite un trésor qui ne se révèle qu'aux plus audacieux. La caverne des trois djinns est une énigme qui peut sortir les PJ de leur pétrin pour peu qu'ils la résolvent. Avec ses génies qui ont pris des formes d'oiseaux, elle est une allégorie du désert lui-même, une épreuve qui leur permettra d'en sortir. Cette grotte onirique ne peut être trouvée que la nuit et seulement dans la mesure où les PJ auront accepté d'acheter un peu de sable au mystérieux marchand de sable.

Une autre solution s'offre à eux pour quitter cet endroit, percer le mystère de ses chemins enchevêtrés... et avoir un peu de chance ! Ils peuvent traverser cette région et la quitter sans jamais entrer dans la caverne. Mais, ce faisant, ils perdent tout le sel de cette histoire.

Quant aux djinns, les esprits tutélaires du désert, ce sont trois frères. En réalité, ils sont quatre invisibles, mais l'aîné, le plus doué des quatre, « Source du Nadjib » est enfermé dans un anneau dont il est l'esclave. Ses frères mettent à l'épreuve celui qui en deviendra le maître et qui finalement le libèrera. Jadis le pays était verdoyant, c'était un paradis sur Geya, et ce grâce aux torrents et ruisseaux que prodiguait la Source du Nadjib. Mais l'invisible en tira un grand orgueil, exigeant des mortels qu'ils lui vouent un culte et lui fassent des offrandes, et il fut finalement puni par le très haut en étant emprisonné dans un anneau. Soumis au pouvoir de ses trois frères et privé d'eau, le pays se changea en désert aride.

La tempête de sable

Cela fait quatre jours que les PJ marchent dans un désert rocailleux entrecoupé de montagnes arides vers Shamyria. Leurs réserves en eau sont très basses, et ils désespèrent de trouver un puits ou une oasis. Sans le savoir, ils viennent d'entrer dans le désert du Nadjid...

La vieille piste

Le MJ dispose d'une carte du Nadjib, le désert dans lequel les PJ sont perdus. Cette carte n'est pas orientée, c'est volontaire, le nord n'est pas en haut de la carte, contrairement à ce que croiront les PJ lorsqu'ils la trouveront. Il n'est, d'ailleurs, pas clairement situé. Si un soleil de plomb écrase de son feu toute la région, il semble bien capricieux ! Il est capable de se lever à l'endroit exact où il s'est couché !

Si le désert et ses chemins sont retors, ils n'en suivent pas moins quelques règles :

- A chaque intersection de chemin, le MJ ne doit donner que des choix en termes de droite et de gauche (éventuellement tout droit). Les PJ prendront systématiquement le chemin contraire de celui qu'ils ont choisi : s'ils ont choisi droite, ils sont partis à gauche...
- Les points de repères ne sont pas fiables : les montagnes ont l'apparence de mirages, de même que les falaises rocheuses. Elles semblent disparaître d'un côté pour apparaître d'un autre... D'autres mirages se montrent et disparaissent. Servez-vous de cela pour refaire coller la réalité des lieux à l'endroit où les PJ arrivent puisqu'ils ne se sont pas engagés sur le chemin qu'ils ont cru prendre. En cas de besoin, la situation peut ne paraître différente que le matin.
- Les PJ ne débutent pas en haut de la carte, comme ils peuvent le croire, mais par un des sentiers de la droite ou de la gauche de la carte, au choix du MJ.
- Chaque fois que l'on sort de la carte par un autre chemin que celui qui mène à Shamyria (en bas de la carte), on y entre à nouveau par un autre sentier voire le même. Les PJ se perdent dans les sables, passent dans des chemins tortueux dans les montagnes, sont pris dans une tempête de sables... et finissent par retrouver un sentier.
- Si les PJ décident de quitter la piste, leur situation sera encore pire : le MJ peut les faire errer comme bon lui semble jusqu'à les amener à un sentier de son choix (le même ou un autre) dans le sens qui lui plaît ! Le MJ est un djinn facétieux !

- Les oasis et puits indiqués sur la carte peuvent être présents ou non, au gré du MJ. On n'y trouve jamais d'eau...
- Il n'y a pas d'échelle sur la carte, on peut considérer qu'avec un score moyen de marche / course, il faut 3 jours pour la traverser (que ce soit haut-bas ou droite-gauche) en suivant les sentiers. Lorsqu'on sort des sentiers on risque fort de se rallonger...

A force de pérégrinations et en comprenant que leurs choix sont systématiquement inversés, les PJ peuvent réussir à sortir du désert par la route de Shamyria, mais il leur faudra pour cela une bonne dose de chance. Ils vont, cependant, être confrontés à divers événements qui leur ouvriront une autre solution...

Les événements qui suivent permettent de débiter l'aventure. A partir de la tempête de sable, le MJ peut les choisir en fonction de la situation des PJ pour meubler leur errance.

Le moine stylite.

Au détour d'un énorme rocher, les PJ tombent nez à nez avec un homme vêtu d'une simple toge déchirée perché sur une colonne nervurée de presque deux mètres de haut. Le vieil homme, se tient dans l'ombre d'une gorge étroite, en pleine méditation.

Siméon, l'anachorète a fait vœu de demeurer sur cette antique colonne pour prier et méditer. Il vit de très peu, dans une caverne spartiate au fond de la gorge. Il parle avec difficulté, comme si une trop longue solitude lui avait fait oublier le langage. Mais après un moment de silence, il daigne s'adresser aux PJ.

- Il indiquera volontiers le puits où il s'abreuve situé à près d'une heure de marche d'ici. Y aller est une épreuve qu'il s'inflige une fois tous les trois jours.

- Il peut guérir de leurs blessures ou de leurs maladies ceux qui prient le très haut.
- Il délivre des paroles énigmatiques : « C'est parfois par un rêve qu'on sort d'un cauchemar ».
- Il peut également donner un indice relatif à la femme serpent de l'oasis perdue (voir scénario suivant).
- Si les PJ lui demandent où ils sont, il leur répondra qu'ils sont dans le Nadjib, un lieu retranché du monde, parfaitement en adéquation avec sa vie d'ermite. Il peut suggérer aux PJ de lire le désert comme il le fait. C'est la meilleure façon de déjouer ses pièges. S'ils ne l'ont pas découvert par eux-mêmes, il leur révélera qu'ils ont des poèmes sur le Nadjib dans le livre qu'ils ont découvert dans le nid du Roch « Les étrangers amènent le savoir avec eux. Ils suivent la piste que le Roch a tracée pour eux, la piste qui les mène à ses sujets. » Si les PJ ne disposent pas de ce livre, il peut donner lui-même les deux poèmes.
- L'ermite Siméon peut glisser quelques mots de l'époque où le Nadjid était verdoyant, dans la première période de l'empire Parse...

En cas de besoin, les PJ peuvent à nouveau croiser Siméon, plus tard dans l'aventure, par exemple lorsqu'il est en quête de sa nourriture, de maigres racines, dans le désert. Il pourra leur donner un peu d'eau voire les guider, au gré du MJ.

Le Puits à sec.

Lorsque les PJ atteignent le puits que leur a indiqué Siméon, au milieu d'un reg enfermé dans une vallée accessible par de multiples petits défilés de rocaille ocre, ils ne trouvent qu'un trou pierreux complètement

à sec... Seule la foi en le Très Haut de l'ermite lui permet d'y trouver un peu d'eau.

S'ils décident de retourner vers Siméon, ils se perdent inmanquablement dans le dédale de petites gorges et aboutissent, au sortir des rochers, dans une vaste étendue de dunes de sable.

Le MJ peut choisir l'endroit sur la carte.



La tempête de sable

Une tempête se lève, contraignant les PJ à s'abriter. S'ils sont dans les sables, ils devront absolument chercher un abri sous peine d'être ensevelis... et se perdre à nouveau.

Lorsque la tempête est terminée, le MJ peut replacer les PJ où il le souhaite sur la carte et faire débiter l'aventure de ce point. Les dunes ont changé de place, le MJ peut imaginer qu'elles ont bougé à loisir par rapport à leur position sur la carte. Seuls les reliefs de pierre ne changent pas de position, et encore, on peut imaginer que des regs ou de petites falaises aient été découvertes par les sables fuyants.

Au cours de la tempête chaque PJ a 1/6 chance de perdre son sac ou des affaires diverses. Ceux qui ne peuvent se protéger le visage perdent 1-4 HP.

Perdus dans le désert

Terrance dans le désert :

Voici comment estimer la progression des PJ. Qu'ils marchent de jour ou de nuit, les PJ doivent se reposer, ils n'ont plus les moyens de marcher tout le temps. Leur avancée est résolue par des jets de marche / course. S'ils s'attendent entre eux, c'est le jet le plus faible qui est retenu. Suivant le terrain, la difficulté est différente. L'avancée moyenne pour 24h de marche (repos inclus) est d'un tiers de carte. A moduler en fonction de la marge de réussite ou d'échec au dé.

Piste : difficulté 12. Malus de fatigue : 0

Sables : difficulté 18. Malus de fatigue : 1

Regs et montagnes : difficulté 15 avec des obstacles réguliers à passer (escalade DC 15, saut DC 15 pour franchir une fausse etc...). Malus de fatigue : 1

L'horizon avait pris une teinte sombre. On crut, un instant, discerner de gigantesques nuages dévorer tout le paysage.

Le vent, d'abord léger, s'était levé progressivement. Il était devenu turbulent, agité de bourrasques. Les immenses nuages de sables levés par les vents furent sur eux. La grande masse tourbillonnante s'était approchée sans crier gare !

Alors qu'ils ne s'entendaient plus dans le hurlement assourdissant de la tempête, et qu'ils ne se distinguaient plus qu'à peine les uns les autres, ils virent des aiguilles rocheuses s'élever sous leurs yeux. Un instant, ils crurent être juchés sur le dos épineux de quelque dragon. Ils furent tous contraints de reculer alors que les sables fuyants dévoilaient sous leurs pieds une crête de roche abrupte. Le rocher formait comme un mur. Mais il ne leur fut d'aucun secours face aux éléments impétueux. Les grandes dunes de sable se déplaçaient avec autant d'aisance que si elles avaient été des vagues sur l'océan.

Les royaumes de lune 3 - L'étoile des sables.

Escalader une portion de falaise : escalade DC 18.
Malus de fatigue : 1.

Les malus de fatigue indiquent un malus aux jets (tous types de jets) jusqu'à la fin de cette aventure. Ils sont cumulatifs.

La soif

L'eau manque cruellement dans ce désert, on n'en trouve nulle-part et la magie ne permet pas de faire

pleuvoir ou très peu. Pas plus qu'on ne peut trouver de source par enchantement car le pays est sous le pouvoir de djinns jaloux de leur possession. Le soleil de plomb écrase les PJ durant toute la journée.

Chaque jour où ils se rationnent, les PJ perdent 1 point temporaire de chacune de leurs caractéristiques.

Dès que leurs réserves sont épuisées ils perdent 3 points dans chaque caractéristique physique et 1 point dans les caractéristiques intellectuelles.

Les jets de compétences dans les différentes situations (grimper, sauter les précipices, les sables mouvants, marcher (distance parcourue)...))

Les événements :

Le squelette :

A moitié enfoui dans le sable, les PJ découvrent un squelette. Il porte encore un sac de cuir en bon état ainsi qu'un petit cimenterre court et un kandjar. Ses vêtements sont déchirés et sa gourde éventrée...

Le sac est presque vide, il ne contient plus une miette de vivres. Tout au fond, un étui protège **une lettre cachetée** ainsi qu'une **carte du Nadjib** (voir indices).

- Perception DC 20 à côté du cadavre (pour un personnage déclarant qu'il fouille le sable) : Une bourse contenant 100 dinars d'or s'est détachée du corps.

Le rocher aux scorpions Kleshims

Alors que les PJ marchent dans un reg, de gros scorpions Kleshims sortent des fissures des rochers. Ils défendent leur territoire. Si les PJ prennent la fuite ou décident de contourner la zone, Ils peuvent éviter le combat, mais s'ils persistent, l'affrontement est inévitable.

La même rencontre peut se faire de nuit, lorsque les scorpions sont en chasse. Ces derniers pourraient fort bien s'attaquer à un humain, surtout s'il est diminué et seul.

Un grand reg, un implacable désert de pierre et de rocailles les attendait sous le soleil de plomb de Shamyr. Fournaise était un mot qui s'imposait de lui-même, lorsqu'on s'engageait sur sa roche ocre, presque orangée, parsemée de pierrailles. On avait l'impression d'avancer sur une plage bordée dans toutes les directions d'une mer grise, infinie et mouvante : un mirage qui couvrait tout le paysage. La vie n'avait pourtant pas fui ces lieux inhospitaliers, elle y était simplement à leur image. Les scorpions Kleshim, noirs, à quatre pinces, qui mesuraient couramment un mètre de long, se tapissaient dans les anfractuosités des escarpements qui parsemaient le paysage. Ils menaient une guerre sans merci aux vipères noires tricornes aux lézards-dragons, cracheurs de feu, se disputant le moindre trou. Lorsque le soir venait, de grandes fleurs violettes, aux pétales minéraux, s'ouvraient sur les Shmirs : des cactus géants et rampants, à la limite des règnes végétaux et minéraux. Et lorsque le roi incontesté des cieux daignait disparaître sous l'horizon, il laissait place à une myriade d'étoiles, si vives et si nombreuses qu'elles baignaient de clarté les roches figées *des jardins de feu*. Ces dernières devenaient visibles sur des milles à la ronde et se mettaient à scintiller de toutes parts transformant, pour la durée de la nuit froide, les jardins en une mer stellaire.

Les royaumes de lune 3 - L'étoile des sables.

Dans les ergs, les PJ peuvent trouver des orchidées des Shmirs, au prix de recherches intenses. Faire un jet de connaissance de la nature DC 20 chaque heure. Un succès indique une cueillette de 1-4 doses utiles. Il faut ensuite un jet de médecine DC 20 pour extraire le suc efficacement.

Scorpions Kleshims (2-8) I *1 AC 17 HP 17 AD *5*4/*8 (dart) DG 1-4 (* poison pour le dart vigueur DC 18 1-8 / 1-8 const.) Le scorpion essaie d'immobiliser ses proies avec ses quatre pinces. Lorsque l'une d'elles touche, elle ne lâche plus prise et il gagne un bonus au toucher de *1 cumulatif pour toutes ses autres attaques. Le suc d'orchidée des Shmirs, une fleur très rare, est un contrepoison naturel de son venin.

Les sables du Djial

Les dunes s'étendaient à l'infini, écrasées par un soleil implacable. Des rocaillies, des rochers, ou de grands éperons, s'égrainaient çà et là, émergeant de la mer de sable aux vagues bien creusées. Il n'y avait pas de route pour aller jusqu'à Shamyria, c'eût été impossible. Les monticules de sable voguaient au gré de leurs envies, poussés par le souffle chaud du désert. Des pitons rocheux tels des îles s'élevaient au-dessus de l'océan minéral. De petites volutes tourbillonnantes jouaient avec le sable ; un vent léger, au ras du sol, s'était levé. Il s'amusait des grains, creusait de minuscules sillons qu'il s'empressait de recouvrir, redessinaient les crêtes des collines, se glissait entre les pattes des montures, filait dans un sens, puis changeait d'avis.

Les royaumes de lune 3 - L'étoile des sables.

Le Djial n'est pas une créature que les PJ peuvent affronter :

Soudain, un hurlement atroce déchira le désert, dans un tremblement de terre. Une horrible tête couverte d'une carapace rose sombre jaillit des sables, la mâchoire grande ouverte, juste sous le cheval de Rodar. La créature, une sorte de ver immense, pourvu de nombreuses pattes noires et luisantes, émergea jusqu'à plusieurs mètres de haut ne dévoilant ainsi qu'une partie de son abdomen. Elle souleva sa proie qui s'agitait désespérément dans sa gueule avant de la broyer et de l'engloutir. La créature tourna la tête qui ressemblait très vaguement à celle d'un lézard vers les fuyards. Ses énormes yeux étaient clos, eux aussi enfouis dans une anfractuosité de son épaisse carapace.

Les royaumes de lune 3 - L'étoile des sables.

I *0 AC 28 HP 100 AD *16(gueule) / *10*2 (griffes) DG 5-50 / 1-10*5. Il s'attaque aux montures, laissant une chance aux cavaliers de sauter...

Le Djial se repère aux vibrations produites par les marcheurs. La seule solution pour lui échapper et de prendre refuge dans une zone rocheuse car il n'a aucun mal à se mouvoir dans les sables.

Alors que les PJ parcourent des dunes ensablées, ceux-ci se dérobent soudain sous leurs pieds ! Ils sont dans une zone de sables mouvants !

Sables mouvants : Il y a 1 chance cumulative / PJ d'un groupe /10 qu'un trou s'ouvre sous une monture

chaque heure. Dans ce cas un jet de chevaucher DC 25 permet de sauver la monture si la réaction est immédiate. Au-delà, la monture est perdue (sauf magie). Le cavalier peut échapper au trou en sautant de la monture : jet de réflexe ou saut/acrobatie DC 10 au round 1. La difficulté augmente de 3 par round. A partir du round 4 il est impossible de s'extraire sans aide extérieure. Au round 10 le personnage est complètement enfoui.

Au cours de leur périple dans le désert, les PJ peuvent passer plusieurs fois dans des zones de sables mouvants... avec ou sans Djial !

Dans le cadre de ce scénario il est improbable que les PJ aient des montures. Le MJ peut cependant laisser un ou deux rounds de répit au PJ, le temps que le monstre se réveille afin qu'ils aient le temps de prendre la fuite.

Loasis mirage

Cet évènement peut avoir lieu n'importe où, qu'il y ait ou non une oasis indiquée sur la carte. Les PJ penseront, certainement à tort, se localiser grâce à sa présence. Peut-être imagineront-ils qu'il s'agit de l'oasis Nadjib.

Au détour d'une falaise ou bien d'une dune géante, les PJ aperçoivent une oasis ! D'abord lointaine et mouvante, image fantomatique dans les volutes d'air chaud qui s'échappent des sables, elle prend un aspect plus réel.

Il leur faudra plus d'une heure d'efforts pour l'atteindre. Plusieurs fois elle leur paraîtra toute proche, puis plus distante ou encore elle donnera l'impression de dériver...

Mais ils y arriveront enfin !

Un trou de verdure bien maigre avec quelques grands palmiers, de gros buissons à moitié secs aux très longues feuilles, des aloès géants et... un trou d'eau !

Nul doute que les PJ s'y vautreront, s'y abreuveront et y rempliront leurs gourdes. L'eau peu profonde leur paraîtra presque bouillante mais qu'importe !

Hélas, l'oasis n'est qu'un mirage qui finit par disparaître complètement, laissant les PJ en plein soleil, aux portes de la mort. Les palmiers n'étaient que des pitons rocheux, les buissons, des rocailles brûlantes et l'eau un mélange de roc et de sable...

Les PJ ont cru remplir leurs gourdes et leurs outres mais ils les ont vidés. Lorsqu'ils veulent boire, ils ne trouvent que du sable à l'intérieur.

Le vent découvre un sol de pierre gravé d'un serpent gravé là où les PJ ont cru voir une mare.

- On peut y lire un second indice sur la femme serpent du loasis perdue.

Les PJ ne savent plus très bien s'ils délirent à cause du soleil et de la soif ou si ce qu'ils voient est réel...

Loasis ! Elle y était ! Un étang calme au milieu du sable cerné de nombreux palmiers ! À bout de force, elle tituba trois pas de plus et se jeta dans l'eau. Celle-ci disparut aussitôt. Il n'y avait là qu'un sol de pierre brûlante, entouré de rocailles et de gros rochers. Les palmiers s'étaient également évanouis. Mixil se retrouva, à même le sol, au milieu de la fournaise. Le serpent noir revint et se fendit d'un grand rire moqueur. En un ultime effort, elle réussit à le chasser de son délire. Puis elle s'abandonna au désert.

Les royaumes de lune 3 - L'étoile des sables

Les ruines énigmatiques sous le sable

Alors que les PJ avancent dans une zone de reg, une brise emporte le sable dévoilant une vaste étendue de roc plane, brûlante aux couleurs irisées. Pour peu que les Pj s'y intéressent, ils y découvrent des motifs géométriques complexes entrelacés, comme si cette esplanade était un reste de mosaïque.

Perception DC 10 : Cette mosaïque paraît très ancienne, on pourrait même croire qu'elle est naturelle, elle n'a peut-être pas été façonnée par l'homme.

Perception DC 15 (fouille) : Des traces de cisèlement demeurent sur certains rochers du Reg. Des nervures profondes, des cannelures par endroits et même un entrelacs d'énigmatiques symboles. Les Pj sont certainement sur le site d'un palais antédiluvien...

Un autre symbole de serpent est gravé sur une grosse pierre. Il y a éventuellement possibilité de laisser ici un indice relatif au scénario suivant « Oasis perdue ». Les Pj peuvent, par exemple, mettre à jour un vieux carnet, comportant une traduction d'une portion d'écriture, au milieu des ossements d'un explorateur trop téméraire.

Le marchand de sable

Chaque soir, les PJ remarquent un étrange homme enturbanné au regard perçant et mystérieux vêtu de noir à quelque distance. Si les Pj ne se dirigent par vers lui c'est lui qui s'approchera d'eux, surgissant de nulle-part.

L'homme est entièrement drapé, même son visage est complètement enturbanné, caché sous un long chèche sombre. Seuls ses yeux noirs transparaissent, ils brillent d'une lueur qui n'est pas sans rappeler les étoiles qui scintillent par milliers dans le firmament.

De sa voix grave, il se présente comme étant un marchand.

- Lorsqu'on lui demande ce qu'il vend, il se fend d'un sourire qu'on ne peut que deviner et se saisit d'une poignée de sable qu'il laisse filer entre ses doigts. « D'or, d'argent ou de cuivre », annonce-t-il. « Une pièce ».
- Il se contente de donner une poignée de sable à qui lui en achète. Une bourrasque en souffle au visage de l'acheteur.
- Si on s'attaque à lui, il s'en va et disparaît dans une volute de sable.

Pour pouvoir accéder à la caverne des trois djinns, il faut lui acheter du sable. C'est l'issue la plus simple du cauchemar qu'ils vivent. Car les Pj qui ont acheté le sable ne tarderont pas à s'endormir, même s'ils ne s'en rendent pas compte.

Si seulement certains PJ achètent du sable, ils seront les seuls à pouvoir accéder à la caverne et le lendemain, ils auront disparu du campement.

Les autres auront la possibilité d'acheter du sable et d'accéder à la caverne la nuit suivante.



oiseau d'azur

La caverne des trois djinns

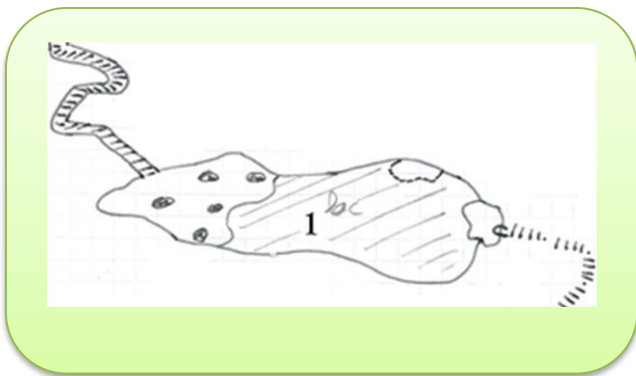
Un ou des PJ se réveillent dans la nuit et voient la caverne s'ouvrir à proximité, dans les rocailles. Ne peuvent y aller que ceux qui ont acheté du sable au marchand de sable. Les autres sont tout bonnement impossibles à réveiller...

Si des PJ meurent dans la caverne, ils auront tout simplement échoué et n'auront pas d'autre occasion d'y entrer. Ils se réveilleront, comme les autres, en fin de scénario.

Dès que les PJ s'approchent de la caverne, ils entendent l'écho de délicieuses gouttes d'eau tombant dans une mare ou un lac souterrain. Ils sentent l'air humide exhalé par la caverne, l'attrait de l'eau devient vite irrésistible !

C'est par un escalier sombre que leur descente débute.

La source du Nadjib



1. Le lac

Au terme d'une descente dans l'obscurité, les PJ arrivent dans une caverne obscure, abritant un lac souterrain. Deux petites esplanades rocheuses sont visibles de l'autre côté de la rive. Elles sont assez faciles à atteindre en marchant dans l'eau claire, si

l'on reste proche de la paroi. Le lac devient plus profond si on s'éloigne de cette dernière. Au niveau de l'affleurement rocheux en face d'eux, une jolie cascade tombe dans le lac.

- Les PJ peuvent boire à loisir et remplir leurs outres... Tous les maux de soif et de fatigue qu'ils ont accumulés disparaissent en un clin d'œil dès qu'ils se sont abreuvés. De même, les blessures infligées par le désert se résorbent, y compris les conséquences des venins infligés par les animaux du Nadjib.
- Si les PJ s'approchent de la cascade, ils ne manqueront pas de voir un escalier partir de cette dernière et s'enfoncer dans l'ombre (2). L'eau de la cascade ruisselle dans cet escalier, le rendant glissant.

Sous les eaux du lac :

A ce stade, les PJ n'ont pas de raison de plonger dans les eaux du lac et de s'enfoncer dans ses profondeurs, mais ils le feront peut-être après avoir vu le reste de la caverne.

Si l'on nage sous l'eau dans la zone la plus profonde (nager DC 12), on arrive dans une caverne éclairée d'une lueur verte aux allures marines (perception DC 12). Au-delà d'un rideau d'algues filiformes et ondoyantes une grotte au sable nacré se dévoile. Au fond, dans une grande coquille Saint-Jacques repose un œuf aux reflets émeraude. Mais un gros poisson multicolore est également dans cette caverne... Il ne compte pas se laisser voler son œuf sans rien faire !

- Le poisson n'est pas un esprit du désert, c'est un animal. On peut aisément l'attirer ailleurs à l'aide d'un appât, le charmer etc... Si un combat s'engage sous l'eau, un PJ ne pourra le toucher qu'avec un 20 naturel en employant une arme

tranchante. Toute attaque est une action qui nécessite un jet de nager.

- Toute action dans la grotte nécessite un jet de nager DC 12 ainsi qu'un jet de constitution DC 10 + 1 / round sous l'eau. Lorsque le test de constitution échoue, le PJ est obligé de refaire surface (nager DC 12 en cas d'échec -2 à la constitution et le PJ ne peut plus tenter autre chose que de refaire surface).
- Œuf vert contient la quatrième clef, la clef aux reflets verts. Sa coquille se brise très facilement.

Poisson merveilleux : I *5 AC - HP 10 AD *5 DG 1-6. En nageant, un PJ a AC 10* armure, face à ce poisson. Aucun bonus d'esquive ou de parade n'est possible. Certaines armures empêchent de nager...

- Pour chaque source de lumière en plus de la première que les PJ utilisent, les PJ disposent d'un +2 à leurs sauvegardes et le pourcentage d'échec des ombres baisse de 10%.
- Chaque pierre de magie blanche que porte un PJ correspond, pour lui à une source de lumière. De plus, elles réduisent les dégâts infligés par les ombres (-1/pierre blanche).

Les ombres réapparaissent à chaque descente.

Ombre : I : *2 AC : 15(50% d'échec) HP : 10 AD : *3 incorporel DG : 1-6 * peur (DC 10 + DG). Incorporel. Sur un 6 aux dégâts, les ombres infligent une pierre de magie noire au PJ (elle prend éventuellement la place d'une autre pierre). Effet de panique dure autant de rounds que les dégâts. Les ombres prennent la forme des peurs des PJ.

2. Les escaliers d'ombre

Ces escaliers sont emplis de ténèbres, les ombres et la peur les habitent... Des hurlements sinistres remontent bientôt des profondeurs...

Trois ombres habitent cet escalier, elles représentent les peurs des PJ qu'ils vont devoir affronter et vaincre s'ils veulent avancer. Au départ, elles sont positionnées aux points « a » sur la carte.

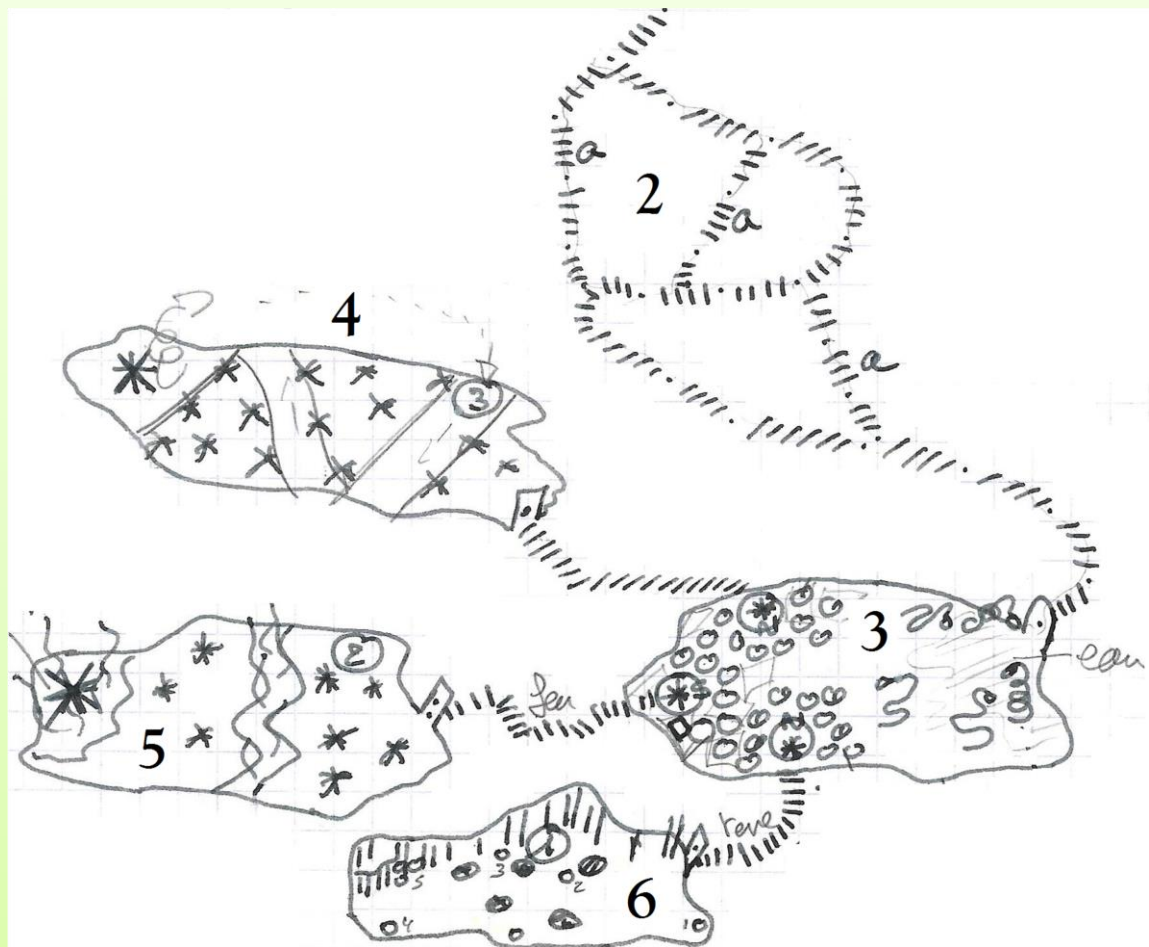
Un personnage en fuite, sous l'emprise de la peur, part aléatoirement à chaque intersection d'escalier au risque de se perdre.

Dans l'obscurité les ombres sont presque invulnérables, leur AC passe à 25 et le pourcentage d'échec à 90%. Mais dans la lumière elles deviennent plus faciles à affronter :



oiseau de feu

Les profondeurs de la caverne



3. Le trésor fabuleux

Les PJ débouchent dans une caverne remplie d'un trésor fabuleux...

Si les PJ observent bien, ils se rendront compte que ce sont surtout des pièces qui sont entassées ici dans des jarres. Elles sont disposées autour de trois gros piliers : les pièces d'argent autour du premier, celles d'or et enfin celles de cuivre.

- Perception DC 20 : Les PJ y retrouvent les pièces qu'ils ont données au marchand de sable. June d'elle avait peut-être un signe distinctif ? Il s'agissait peut-être d'une

couronne glénorienne neuve ou d'un sou de cuivre d'Escargae...

- Les serpents ne s'animent et n'attaquent que si les PJ se servent dans le trésor.
- Il y a trois passages secrets, un dans chaque pilier, ils ne sont pas très difficiles à trouver (DC 15) et facile à ouvrir (DC 10).
- Une fouille attentive du trésor permettra de trouver **un petit coffret de bois rouge** aux ferrures d'or scellé dans une alcôve de la caverne (perception DC 20 ou 15 si quelqu'un fouille activement). Le coffret a une forme

octogonale et il devient vite évident qu'il faut quatre clefs pour l'ouvrir. Les quatre clefs sont celles qui se trouvent dans les quatre œufs, ceux des trois oiseaux et celui du poisson merveilleux. Il est impossible d'ouvrir ce coffret d'une autre manière. Il ne contient qu'un **anneau de cuivre monté d'une petite pierre verte**. Dès l'instant où quelqu'un s'en saisit, le rêve se termine.

- Si les PJ emportent de l'or ou des richesses de la caverne, ils n'en récupéreront qu'une partie, essentiellement sous forme de pièces en fin de scénario. Leurs sacs sont troués, leurs vêtements déchirés... Les récipients pris dans la caverne resteront dans le rêve. Les quantités sont au choix du MJ en tenant compte de la logique et du maximum que peuvent emporter les personnages.

Boafisks : \mathcal{I} : *5 AC : 20 HP : 25 AB : *10 (lutte * 15) DG : 1-8 * 4. Jet de lutte pour éviter la constriction (dégâts automatiques chaque round - pas de possibilité de riposter sauf avec une arme très courte). **Regard terrifiant** : jet de volonté DC 15 ou gain d'une pierre de magie noire. Quelqu'un arrivant à 2 pierres de magie noire est pétrifié.



La caverne qui s'ouvre devant vous recèle un trésor fabuleux, des petites lampes scintillent sous sa voute ou perchées dans des alcôves. Partout ailleurs, sur les bords de la caverne et autours des gros piliers de pierre, s'entassent toutes sortes de richesses : des cabas remplis d'étoffes, d'épices, de marchandises, des tapis d'Iskiandre, des jarres d'huile précieuse, des sacs de blé, d'orge ou de graines de sésame et bien entendu, des monceaux de shinars de cuivre, de couronnes d'argent glénoriennes ou de pièces d'or de toutes les régions connues, des bijoux, des robes cousues de fils d'or et des joyaux à faire pâlir les princesses...

Trois statues d'énormes serpents de pierre gardent l'entrée de la grotte. Ils vous dévisagent de leurs yeux de rubis, une lueur malsaine dans le regard.

Les royaumes de lune 3- L'étoile des sables

4. Oiseau d'azur

L'escalier partant du pilier des pièces d'argent mène vers la caverne de l'oiseau d'azur.

Vous arrivez dans un étrange jardin au sol nébuleux, couvert d'une épaisse couche de brouillard. De grands arbres en émergent, leurs feuilles argentées dansent dans le vent. Ce dernier, venu d'on ne sait où, souffle entre les parois cristallines de la caverne. Au fond, un grand nid fait de branchages d'argent est juché sur une falaise.

- Perception DC 15 : Un grand oiseau observe les PJ depuis le nid.
- Le vent souffle comme indiqué sur le plan. Il forme un courant. La seule solution pour

accéder au nid est d'employer sa force, et donc d'essayer l'ascension à l'extrême droite de la falaise. Il faudra être inventif et trouver une solution pour se faire emporter par le vent. A défaut on peut réussir deux jets d'escalade DC 20.

- Ailleurs, on peut s'élever dans l'escalade (DC 20 chute 1-6 par tranche) mais le vent jette au sol ceux qui arrivent en haut : chute 3d6.
- Dans le nid, il y a un gros œuf de métal à coquille argentée. Il contient la clef de l'air.
- En cas de besoin l'oiseau d'Azur peut suivre le courant d'air pour parcourir toute la caverne en 1 round.
- Perception DC 14 : des inscriptions sont écrites sur chacune des feuilles d'argent : ce sont des énigmes écrites en une langue ancienne (DC12) (voir énigmes en annexe).

L'oiseau d'azur se manifestera assez vite, surtout si un PJ a l'audace de traverser la rivière de feu. C'est un djinn qui renaît de ses cendres chaque fois qu'on l'abat (quelques rounds après). Il est une des essences du désert, celle liée au feu et au pouvoir bleu. La meilleure solution pour l'affronter est de lui donner ce qu'il aime : ce qui est lié au pouvoir bleu. Il est intelligent et apprécie les discussions d'ordre philosophiques, scientifiques et magiques. Il raffole des énigmes et n'hésitera pas à se lancer dans un affrontement. On peut l'appriivoiser un moment en essayant soi-même de résoudre une des énigmes écrites sur les feuilles et solliciter ses conseils par exemple. L'oiseau est remarquablement subtil et intelligent et pourrait bien s'offusquer si on lui raconte des âneries ou des bobards. Si les PJ qui discutent avec lui échouent aux compétences intellectuelles qu'ils emploient (score inférieur à 10) l'oiseau les sanctionnera de sa foudre ou pire de son souffle dispersant. Il résout n'importe

quelle énigme en 1-4 rounds. De même, comme il est très intelligent, il percera assez vite la ruse des PJ si ceux-ci en emploient une pour voler son œuf. Il faudra soit être rapide pendant que quelqu'un discute avec lui soit montrer une intelligence exceptionnelle et susciter son admiration pour qu'il accepte de céder son œuf.

- Un personnage qui a réussi à affronter l'oiseau d'azur et en est ressorti vivant gagne 1 ou 2 pierres bleues, à la fin du scénario.

L'oiseau d'azur : I : *5 AC : 20 HP : 25
AD : *5 DG : 1-4 *1-6 (foudre). Une attaque au contact de l'oiseau de feu expose à une décharge (1-6). Les flèches sont déviées par le vent.

Don de l'air 1/rd : donne une pierre de magie bleue au personnage. Elle prend éventuellement la place d'une autre pierre. Le PJ ne peut pas s'en servir en présence de l'oiseau d'azur.

Jet de foudre : 4d6 DC 15 pour demi-dégâts. Une fois tous les 2 rounds.

Souffle dispersant 3/jour : La cible se change en sable et se disperse au vent. Sauvegarde de fortitude DC 15. -2 à la sauvegarde par pierre bleue possédée par le personnage.

L'oiseau est doué de parole et n'hésite pas à en faire usage.

Un oiseau majestueux déploie ses ailes fines et gracieuses. Il est deux fois plus haut qu'un cygne, avec un plumage d'azur et un duvet à la blancheur nébuleuse. Son regard aussi perçant que les étoiles montre qu'il a un esprit aiguisé. Son long bec et ses griffes crépitent de petits éclairs bleus.

5. Oiseau de feu

L'escalier partant du pilier des pièces d'or mène vers la caverne de l'oiseau de feu.

Vous arrivez dans un étrange jardin souterrain. La pierre rouge y est brûlante, les arbustes portent des fruits rougeoyants et des feuilles d'or ! Mais la sève qui coule sous leur écorce de charbon est semblable à de la lave. Une rivière de feu coupe la caverne en deux. De l'autre côté des flammes, on distingue difficilement un arbre géant, juché sur un gros rocher. Quelques tas calcinés traînent entre les rochers. Sont-ce les restes d'aventuriers infortunés ?

- Perception DC 15 : il y a un nid aux brindilles de métal luisant dans l'arbre de l'autre côté de la rivière... et un grand oiseau.
- Traverser la rivière : sauter DC 16.
Réussite : 1-6 de feu, échec 4d6 de feu.
- Escalader le grand arbre : escalade DC 10 et 1 HP/rd du fait de la chaleur.
- Dans le nid, il y a un gros œuf de métal à coquille rougeoyante. Contrairement aux apparences, il ne brûle pas. Il contient la clef de feu.

Oiseau de feu se manifestera assez vite, surtout si un PJ a l'audace de traverser la rivière de feu. C'est un djinn qui renaît de ses cendres chaque fois qu'on l'abat (quelques rounds après). Il est une des essences du désert, celle liée au feu et au pouvoir rouge. La meilleure solution pour l'affronter est de lui donner ce qu'il aime : ce qui est lié au pouvoir rouge. Il est beau et aime qu'on le lui rappelle, il apprécie également la beauté et aime les arts. Il entrera volontiers dans un jeu de séduction si une houri utilise son charme. Elle pourra même le convaincre de lui confier son œuf. Bien entendu, il aime la passion, la colère, les excès... et le feu. Mais sur ce dernier point, il est peu probable

que les PJ aient quelque chose d'intéressant à lui offrir. Les flammes sont très communes pour lui. Tout ce qui entre dans le cadre du pouvoir « rouge » peut l'intéresser, à l'exception du feu brut. On peut utiliser cela pour détourner son attention ou, si on est très doué, pour s'emparer de son œuf. Les PJ doivent comprendre seuls, que c'est son œuf qu'ils viennent chercher.

- Un personnage qui a réussi à affronter l'oiseau de feu et en est ressorti vivant gagne 1 ou 2 pierres rouges, à la fin du scénario.

Oiseau de feu : I : *5 AC : 20 HP : 25
AD : *5 DG : 1-4 *1-6 (feu). Une attaque au contact de l'oiseau de feu expose à une brûlure (1-6). Les flèches se consomment à son contact.

Don du feu 1/rd : donne une pierre de magie rouge au personnage. Elle prend éventuellement la place d'une autre pierre. Le PJ ne peut pas s'en servir en présence de l'oiseau de feu.

Jet de flammes : 4d6 DC 15 pour demi-dégâts. Une fois tous les 2 rounds.

Regard d'incinération 3/jour : La cible prend feu jusqu'à éventuellement se consumer complètement ou exploser. Sauvegarde de fortitude DC 15. Dégâts : 1d6**marge d'échec* + 2d6/pierre de magie rouge que possède le personnage.

Oiseau est doué de parole et n'hésite pas à en faire usage.

Un oiseau magnifique se tient devant vous. Trois fois plus grand qu'un paon, il arbore des couleurs flamboyantes. Ses longues plumes rouges ou orangées sont incandescentes et ses yeux brillent comme des braises. Il a la grâce et la délicatesse des flammèches agiles.

Déployant ses ailes dans une gerbe de scories rougeoyantes, il pointe son bec d'or vers vous.

6. Oiseau de cristaux

Escalier partant du pilier des pièces de cuivre mène vers la caverne de l'oiseau de cristaux.

Vous arrivez dans un étrange jardin souterrain. Des stalactites et des stalagmites parsèment cette grotte semée d'embouches. Rochers, fissures et falaises s'y succèdent, le sol y est terriblement accidenté. Des statues humaines dans des poses criantes de vérité surgissent sont figées çà et là. Sont-ce les restes d'aventuriers infortunés ? Au fond, un nid pierreux s'élève au sommet d'une falaise.

- Perception DC 15 : il y a un nid aux brindilles de métal luisant au sommet de la falaise... et un grand oiseau.
- Trois chemins distincts mènent au nid : celui de droite, celui du centre et celui de gauche.
- **À Droite** : Escalader la falaise de droite : escalade DC 16 (chute 2d6). Mais on aboutit à une grille fermée. Il faut la crocheter DC 15. Il faut ensuite se frayer un passage dans un conduit étroit entre des rochers : Evasion DC 12. On arrive ensuite au nid.
- **Au centre** : Passer par la fissure du centre, sauter DC 15. Echec : chute 4d6 et escalade DC 15 pour en sortir. Une zone sablonneuse sépare la fissure de la caverne. Ce sont des sables mouvants. Jet de réflexe ou saut/acrobatie DC 12 au round 1. La difficulté augmente de 3 par round. À partir du round 4 il est impossible de s'extraire sans aide extérieure. Au round 10 le personnage est complètement enfoui. Un jet réussi indique qu'on a réussi à s'en sortir soit du côté de la falaise, soit du côté de la fissure. Puis il faut escalader DC 17 (chute 2d6) pour arriver au nid.

- **À gauche** : Il faut grimper sur une petite falaise dans des éboulis DC 14. Chute de 2d6 en cas d'échec. Puis traverser une zone à découvert où l'on peut se cacher derrière quelques rochers (discretion DC 16), au bout, on croit accéder directement au nid, mais le sol est piégé : une fosse aussi haute que la falaise est dissimulée (perception DC 18 et le PJ doit annoncer qu'il se méfie). En cas de chute dans la fosse : 3d6 et on aboutit en bas, à côté des sables mouvants qu'il faut traverser (voir centre). Si le piège est repéré, un saut DC 12 permet de le dépasser. On aboutit, ensuite, au nid.
- Dans le nid, il y a un gros œuf de métal à coquille d'ambre. La clef de terre est prisonnière à l'intérieur.

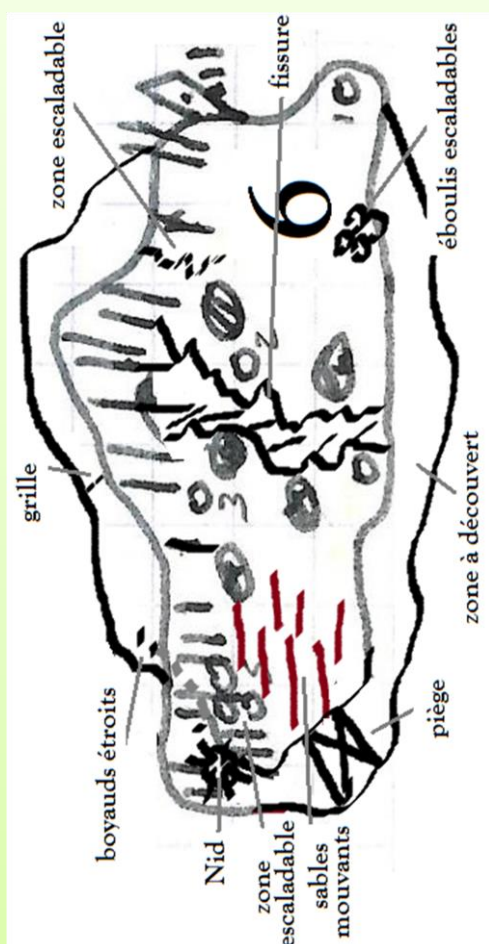
Oiseau de feu se manifestera assez vite, surtout si un PJ a l'audace de traverser la rivière de feu. C'est un djinn qui renaît de ses cendres chaque fois qu'on l'abat (quelques rounds après). Il est une des essences du désert, celle liée au roc et au pouvoir orange.

La meilleure solution pour l'affronter est de lui donner ce qu'il aime : ce qui est lié au pouvoir orange et par conséquent adopter une attitude terre à terre et déjouer rapidement les obstacles barrant le chemin des aventuriers. Au lieu d'attendre dans son nid, l'oiseau va se mettre en chasse des intrus en volant jusqu'au point de départ. Son attitude hostile devrait inciter les PJ à ne pas l'attendre. Il va ensuite les poursuivre, il avance à la même vitesse que le personnage qu'il poursuit, donc tant que ce dernier réussit à passer les obstacles, il n'est pas rattrapé. Tout personnage dépositaire de pierres orange gagne 1 round d'avance sur l'oiseau par pierre. Si plusieurs personnages emploient plusieurs chemins, l'oiseau

pourra éventuellement changer de cible en venant se poser derrière le plus menaçant pour son nid (toujours à un round de distance sauf s'il est dans le nid). Dès que l'œuf est trouvé, il s'attaquera à celui qui a l'œuf. Une solution pour les PJ est de se le lancer afin que l'oiseau ne sache pas où donner de la tête. L'oiseau ne sort pas de la caverne.

- Un personnage qui a réussi à affronter l'oiseau de cristaux et en est ressorti vivant gagne 1 ou 2 pierres oranges, à la fin du scénario.

Gros plan de la caverne 6 :



L'oiseau de cristaux : \mathcal{I} : *5 AC : 20 HP : 25
 \mathcal{A} : *5 DG : 1-4 *pétrification. Une attaque au contact de l'oiseau de cristal expose à une pétrification de l'arme. Les flèches se brisent à son contact.

Don de la terre 1/rd : donne une pierre de magie orange au personnage. Elle prend éventuellement la place d'une autre pierre. Le PJ ne peut pas s'en servir en présence de l'oiseau de cristaux.

Attaque pétrifiante : pétrification DC 15. -2 à la sauvegarde par pierre orange possédée par le personnage. Une fois tous les 2 rounds. Utiliser la même sauvegarde pour une arme. Si l'arme est pétrifiée, elle se brise 1-4 rounds plus tard.

Regard pétrifiant 3/jour : La cible se change en pierre. Sauvegarde de fortitude DC 15. -2 à la sauvegarde par pierre orange possédée par le personnage.

L'oiseau est doué de parole et n'hésite pas à en faire usage.

Un grand oiseau s'approche de vous, sur ses longues pattes à l'éclat de silex. Il a la taille d'un casoar mais chacune de ses plumes brille d'un éclat cristallin. Vertes, brunes ou noires, elles sont aussi fines lisses et luisantes que des gemmes. D'ailleurs, les yeux de la créature brillent comme des opales orange.

Mais où est la dernière clef ?

Le coffret de bois enchanté nécessite quatre clefs, et si les PJ ont réussi, ils n'en ont que trois. Où peut donc se cacher la dernière ? La réponse est évidente, chacune des trois clefs est liée à un élément : l'air, la terre et le feu. L'eau manque cruellement dans le désert et c'est, bien entendu, dans cette direction qu'il faut chercher. Le lac souterrain de la première caverne est la source du Nadjib. C'est logiquement dans ses profondeurs que se dissimule la dernière clef. Et si elle est bien dans un œuf, cette fois-ci c'est dans celui d'un poisson.

Le songe d'une nuit d'orient

Lorsque les PJ se réveillent ils voient une caravane passer à l'horizon, ils ont une chance de la rejoindre ! À côté d'eux, le vent découvre sous le sable ce qu'ils ont trouvé dans la caverne...

S'ils ont gagné des pierres de magie, ils sont limités à 3 pierres maximum pour les profanes et 5 pierres pour ceux qui pratiquent le grand art.

Les personnages ont l'opportunité, à l'issue de ce scénario, de transformer des pierres de magie en points de caractéristiques : 3 pierres pour un point. Au moins une des pierres doit provenir d'un gain dans une des cavernes des oiseaux et les trois pierres doivent être de la même couleur. Les pierres rouges peuvent être transformées en charisme ou beauté, les bleues en intelligence ou sagesse, les pierres orange en dextérité ou force.

Les personnages qui sont morts au cours de cette aventure perdent un point de constitution.

Si les PJ ont trouvé l'anneau du coffret octogonal, l'un d'eux pourra le mettre : il deviendra le maître de

l'anneau. Si on frotte ce dernier, un génie prisonnier en sort qui exaucera les volontés du PJ.

Le MJ décide seul de l'étendue des pouvoirs de ce djinn. A chaque fois qu'on le fait sortir, il puise une grosse poignée de pierres de magies dans la réserve. Mettre de côté les pierres vertes. Lorsqu'il en a accumulé 20, il est libre. Le MJ peut moduler la quantité de pouvoir qu'il puise en fonction de la tâche qu'on lui demande d'accomplir.

La première fois que le génie sera invoqué, il se présentera : il est la source du Nadjib. Il a été jadis condamné à être enfermé dans un anneau et à servir celui qui en serait le maître jusqu'à sa libération. Ses trois frères sont les trois invisibles du Nadjib, l'essence du désert. Il était jadis le plus puissant des djinns du Nadjib et avait fait de ce pays un paradis sur Terre, mais il était jaloux de sa création et exigeait des mortels qu'ils le vénèrent comme un dieu. Son orgueil finit par irriter le très haut. Soumis à ses seuls frères lorsqu'il fut enfermé, le Nadjib devint le désert aride qu'il est aujourd'hui. Inch Allah !





Triseau de cristaux

Annexes

Poèmes et lettres :

Les vertus du Nadjib

Le Nadjib est sec, brûlant, aride, une fournaise pour l'égaré

Un trésor de beauté pour qui sait l'admirer

Le Nadjib est traître, plein de mirages, d'incertitude, il perd l'étranger

Aux quatre vents, comme le sable, sa poussière éparpillée

A-t-il remarqué les secrets dévoilés, par le zéphire, les savoirs oubliés ?

Le Nadjib est un piège sans pitié, ses rocailles sont la tombe de l'infortuné

Il retourne à la pierre celui qui marche insouciant des embûches

Les sables l'enfouissent, il divague, lâche prise, trébuche

S'il veut en réchapper qu'il résiste aux chimères, qu'il ait le pied sûr et l'œil aux aguets

Ils sont le Nadjib

Les sujets du Roch se terrent dans le roc

Ils sont le Nadjib

Chacun a son trait et à l'image de Narcisse

Chacun admire ce qu'il est

Chacun a son visage tel la méduse

Chacun est dangereux par ce qu'il est

Ils sont le Nadjib

La source du Nadjib n'est-elle pas un trésor merveilleux ?

Ceux qui volent gardent celui qui est en toi

Ceux qui sifflent gardent celui que tu vois

Mais le trésor des trésors, l'invisible essence,

Il reste caché de celui sans persévérance,

Dépouiller les sujets de ce qu'ils ont de plus précieux

Est l'indispensable clef, le chemin périlleux

Ils sont le Nadjib

Sans celui qui manque point de salut

Il manque au Nadjib

Mon cher frère,

Que le très haut te garde dans sa bienveillance.

Je quitte Iskandre, le royaume des Khans ogre et des sorciers noirs. Leur joug est chaque jour plus insupportable que le précédent. Même pour un marchand, comme moi, qui a voyagé dans les quatre recoins du monde. Je viens te rejoindre à Shamyria dès que la caravane sera affrétée. Avec l'or que t'envoie, acquiert une maison, et recrute quelques domestiques, qu'ils puissent m'accueillir ainsi que ma femme Noja que je te présenterai.

J'ai envoyé mon messenger par le chemin le plus court, à travers les montagnes d'or, celles qui illuminent les minarets de Shamyria de leur splendeur dorée. Mon fidèle est instruit des pièges du Nadjib qu'il devra immanquablement traverser. Sache, si d'aventure tu devais y entrer, qu'il est terre des invisibles. Ses chemins sont non seulement traîtres, mais aussi retors, ils se jouent de tes choix. Les anciens Parses savaient apaiser les esprits de ce désert, mais qui, aujourd'hui, connaît encore leur secret ? On dit que même le soleil triche, dans ce lieu retranché du monde...

J'arriverai entre un et deux mois après que tu auras reçu mon message, cela te laisse le temps de mettre les choses en ordre.

Porte-toi bien, je te retrouve bientôt.

Que le très Haut veille sur toi.

Simbad

Enigmes :

6 clés

J'ai 6 clés sans serrures dès qu'on me gratte je murmure. Qui suis-je ?

Une guitare parce qu'une guitare a six clés sans serrures qui permettent d'accorder les 6 cordes

Le nom de ma maison

Avec les lettres de mon nom, on peut écrire celui de ma maison. Qui suis-je ?

Le chien. La niche étant la maison du chien.

Centre de gravité

Tous les voleurs me possèdent.

Je viens en premier dans les vengeance.

Tous les devins m'utilisent,

Les savants ne peuvent se passer de moi,

Car je suis le centre de gravité.

La lettre O.

Héritier du roi

Dans un royaume fort lointain, un roi était sur le point de mourir. Il appela ses deux fils et leur dit ceci : "Mes fils, je vais bientôt passer dans l'autre monde, mais il me faut un héritier, un seul, et vous êtes deux". Le roi leur proposa donc un pari pour voir à qui allait échoir le trône: "Celui dont le cheval arrivera le dernier à l'oasis sacrée se verra offrir le trône".

Les 2 prétendants s'en allèrent à toute allure et chevauchèrent pendant de nombreuses nuits pour enfin arriver à l'oasis sacrée. Arrivés à 100 mètres, ils s'arrêtèrent et campèrent. Ils attendirent de nombreuses nuits comme cela. Un jour un sage arriva, s'enquit du problème des 2 princes, et leur dit trois mots. Les 2 princes, fous de joie, éperonnèrent les chevaux et galopèrent le plus vite possible à l'oasis.

Quels sont ces trois mots?

Echangez vos chevaux !

Rien !

1. Mieux que le Très Haut.
2. Pire que le diable
3. Les pauvres en ont
4. Les riches en ont besoin
5. Si on en mange, on meurt

Rien.

1. RIEN n'est mieux que le Très Haut.
2. RIEN n'est pire que le diable
3. Les pauvres n'ont RIEN
4. Les riches ont besoin de RIEN
5. Si on mange RIEN, on meurt

Cette énigme a été posée aux étudiants de Stanford, lors d'une épreuve de réflexion

Le songe d'une nuit d'orient

Un scénario de Stéphane Tarrade

<http://www.stephanetarradeauteur.sindarick.fr/>

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur. Il vous est cependant possible de l'utiliser pour un usage privé, non commercial. Cela exclut toute diffusion, quelle qu'elle soit, sans l'autorisation de l'auteur.