

Scénario de :

Julien Gacon
90, rue du moulin des Prés
75013 Paris
06.12.04.32.87
gaconjulien@gmail.com

Les temps troubles d'Al-Andalus : la bibliothèque de Cordoue

I. Fiche de présentation

1. Pour quel univers est écrit ce scénario

L'appel de Cthulhu, Byzance an 800, l'An Mille

2. Titre

La bibliothèque de Cordoue

3. Visuel

*Les temps troubles
d'Al-Andalus*



*La bibliothèque
de Cordoue*

4. Pitch

Dans ce scénario d'introduction, les joueurs devront résoudre une enquête à propos d'un meurtre, dans l'Al-Andalus de la fin du VIIIème siècle.

5. En quelques mots

La nuit du 15 novembre 796, alors qu'Al-Hakam Ier est, le nouvel émir d'Al-Andalus, depuis quelques mois, le poète de la cour, Aymane est retrouvé atrocement mutilé à l'intérieur des murs du palais impérial de Cordoue. Les joueurs sont désignés par le grand Vizir pour enquêter sur ce drame. Sans comprendre exactement les enjeux qui se cachent derrière cette intrigue, les personnages joueurs seront manipulés par l'émir de Cordoue. Leur investigation les conduira dans l'ancre d'une bibliothèque secrète gardienne des secrets de la fondation d'Al-Andalus.

6. A l'affiche

Cordoue et son palais : les joueurs s'émerveilleront devant la beauté de la capitale d'Al-Andalus mais assisteront aussi aux conflits et aux dissensions qui minent le califat, menacé continuellement par la guerre civile.

Le mystérieux culte de La Lune Ensanglantée, l'ordre initié par Hicham Ier, précédent émir de Cordoue et père d'Al-Hakam Ier est chargé de protéger Al-Andalus du pouvoir du Mythe. Le poète Aymane fait partie de cet ordre.

Ibn-Chammâs, cousin de l'émir, dirige en secret l'ordre de La Lune Ensanglantée. Il surveille les personnages joueurs grâce à ses sorts, et interviendra plus directement dans la suite de cette campagne.

L'émir Al-Hakam Ier, secondé par le grand vizir Muhammed Ben Hasur, est à la recherche des savoirs impies de la bibliothèque personnelle de son père.

Banu Qasi, un noble hispano-germano-romain prépare une révolte dans l'Ebre.

7. Implication des investigateurs

Appartenant tous au palais, ils sont officiellement chargés par le grand Vizir de retrouver les auteurs de l'attaque du palais pour punir ces « chiens d'hérétiques ». En réalité, Al-Hakam Ier souhaite retrouver le lieu où se trouve la bibliothèque secrète de son père dont il sait qu'Aymane en avait connaissance. Quel que soit le dénouement, les personnages joueurs auront l'étrange sensation d'avoir été manipulés.

8. Enjeux et récompenses

Enjeux :

- Les personnages joueurs seront plongés dans l'Al-Andalus de la fin du VIIIème siècle en plein Moyen Age. Ils y découvriront la vie de palais et celle du peuple. Ils appréhenderont les tensions politiques et les schismes qui sévissent à l'époque.
- Ils rencontreront de nombreux personnages historiques, dont l'émir al-Hakam Ier, qui bâtissent l'histoire d'Al-Andalus
- A la fin de ce scénario d'introduction, les personnages joueurs devront faire des choix décisifs pour le reste de la campagne. Ils devront choisir leur camps. Soit suivre l'émir, ou se tourner vers les nombreuses factions qui cherchent à renverser le pouvoir
- Les personnages joueurs découvriront un texte fondateur du Mythe : une copie du kitab al-Azif d'Abdul Alhazred

Récompenses :

- Gain d'1 point d'aplomb à la fin de l'aventure
- Gain de 3% en Mythe de Cthulhu
- Les personnages joueurs, s'ils accomplissent leur mission, gagneront chacun une importante somme d'argent. Ils accéderont également à des responsabilités importantes dans le palais de l'émir.
- Gain d'expérience

9. Ambiance

Le scénario est scindé en deux parties bien distinctes, bien qu'elles soient toutes les deux parsemées d'intrigues. La première, à travers l'enquête n'est qu'un prétexte pour s'immerger dans le Cordoue de la fin du VIIIème siècle. S'ensuit une course poursuite effrénée qui raccrochera l'Histoire aux événements mystérieux et angoissants du Mythe.

I. Introduction aux temps troubles d'Al-Andalus

*« Je suis un jardin décoré par la beauté »
Poème épigraphique de la salle des Deux Sœurs, Alhambra*

1. Les éléments historiques

Avant de parler des faits historiques, j'invite le Gardien à faire des recherches de son côté. Il est en effet très difficile de se projeter aussi loin en arrière et de bien cerner comment les gens pouvaient vivre dans cette partie du monde au VIIIème siècle. Beaucoup d'éléments historiques sont encore aujourd'hui obscurs et, malgré mon intérêt pour cette période, je suis loin d'être un spécialiste en histoire. Des éléments paraîtront anachroniques et, même si je mets un point d'honneur à ce que mes scénarios soient le plus vraisemblables possible, il ne faut pas oublier le plaisir du jeu.

Après cet avertissement, je vais tenter de résumer en quelques mots ce que j'ai appris concernant la vie de tous les jours dans l'Al-Andalus en la mettant en perspective avec le reste du monde.

L'Al-Andalus correspond aux territoires occupés par la domination musulmane de la péninsule Ibérique sur une longue période du Moyen-Age de 711 à 1492, date de la Reconquista espagnole. Cette surprenante colonisation est motivée par les nombreuses conquêtes arabes qui suivent la mort du prophète Mahomet et la fondation de l'Islam. Peu à peu, l'Al-Andalus devient un territoire autonome et se détache du pouvoir central de Damas, puis de Bagdad, pour devenir un califat indépendant dont la capitale est Cordoue. Il en résulte un pouvoir central, plus ou moins unifié suivant les périodes, malgré une diversité de peuples qui coexistent ensemble. La vie quotidienne est régie par les règles islamiques et la langue officielle, principalement parlée, devient l'arabe.

Toutefois, les arabes, malgré leur volonté de colonisation, sont minoritaires et on remarque une relative tolérance et une ouverture d'esprit suivant les dynasties successives. Les juifs, présents dès l'antiquité, côtoient d'anciens wisigoths catholiques et des musulmans berbères, yéménites ou arabes. La conversion religieuse n'est pas de mise et, même si tous les arabes sont à la tête du pouvoir, il est arrivé que des personnalités issues d'autres confessions accèdent à des privilèges réservés aux nobles. Les juifs, par le faible nombre de soldats arabes, peuvent servir de garnison pour contrôler les villes en échange de protection. Les catholiques conservent leur émissaire en la personne de l'Archevêque de Tolède. Ce carrefour entre les différentes cultures occidentales et orientales produit des échanges féconds dans le domaine des arts (poésie, musique, architecture) et des sciences (astronomie, mathématiques, médecine). Al-Andalus connaît une avancée extraordinaire dans la transmission du savoir grâce aux traducteurs, qui s'intéressent aux textes de l'antiquité, aux bibliothèques où le savoir est conservé et aux nouvelles techniques de diffusions

comme le papier et la calligraphie.

Cette image idyllique doit néanmoins être nuancée sur plusieurs points. Les non-musulmans doivent payer un impôt supplémentaire. Le seul moyen de s'en soustraire est de se convertir. Malgré l'égalité apparente, la vie en Al-Andalus est hiérarchisée comme toutes les sociétés du Moyen-Age. Il est donc exceptionnel que les arabes partagent leurs privilèges de noblesse et, s'ils le font, c'est toujours par intérêt. Les périodes de paix sont rares. L'Al-Andalus est entourée d'ennemis - elle est successivement attaquée par les Francs, les Vikings et par les arabes d'Afrique du Nord ceux ci sous l'autorité centrale de Bagdad, finissent par avoir raison de l'indépendance du pays vers le Xème siècle. A cela, il faut ajouter les conflits internes, les coalitions des différents noblions, les problèmes de succession et les révoltes religieuses, voire culturelles. Enfin, comme toutes les sociétés du Moyen-Age, l'Al-Andalus reste un régime féodal esclavagiste. La seule possibilité pour une femme d'accéder à une éducation est d'être courtisane. Libre au Gardien de prendre un peu de distance pour permettre plus de mixité dans ses parties.

C'est dans cet environnement troublé qu'interviennent les personnages joueurs. Ils sont au cœur de dissensions politiques complexes dans une époque où les valeurs peuvent paraître très étrangères à l'homme moderne.

2. L'histoire passée

Il était une fois à Damas, une jeune courtisane berbère du nom de Dyhia Tadmud qui suivait les enseignements du fameux scientifique Abdul Alhazred. Après des études dans le Dhana, ou « désert pourpre », en Arabie Saoudite ; après qu'il ait visité les ruines de Babylone et les souterrains secrets de Memphis ; Abdul Alhazred entreprit la rédaction du kitab Al-Azifa, plus connu aujourd'hui comme étant le Nécronomicon. Dyhia Tadmud, la belle gazelle, donna naissance au prince Abd al-Rahman, fils de l'émir omeyyade de Damas Muawiya Hisham. Abdul Alhazred disparut mystérieusement dans le désert, quelques années après la naissance du prince.

Le jeune Abd al-Rahman grandit paisiblement dans le palais des ommeyades sous le regard attentionné de sa mère. Mais en 750, une révolte abbasside éclata et massacra toute la famille du jeune prince sous ses yeux. Celui-ci réussit à s'échapper de justesse avec l'un de ses frères. S'ensuivit un long et périlleux exil en Afrique du Nord auquel il survécut de justesse. Son frère prit une autre route, malencontreuse, et termina sa vie, la tête tranchée sur les bords du Danube par les fidèles du nouveau pouvoir des abbassides.

Grâce à sa double origine et à son charisme naturel, Abd al-Rahman unifia les tribus berbères et quelques yéménites qu'il rencontra sur sa route. Pour lui, sa seule chance résidait loin de l'influence des abbassides dont la nouvelle capitale était devenue Bagdad.

Il traversa le détroit Jabal Tarik, le détroit de Gibraltar, avec les quelques hommes qui constituaient son armée et marcha vers Cordoue en l'an 753. C'est devant la ville qu'il affronta l'armée du rebelle Yussuf. Même sous-équipée et largement inférieur en nombre, l'armée d'Abd al-Rahman remporta la victoire et chassa Yussuf de la péninsule Ibérique. Un chroniqueur anonyme berbère raconte :

« Nous nous battîmes à un contre trois. L'armée de ce chien de Yussuf était bien mieux équipée que la nôtre, les armures de ses soldats étincelaient sous la lumière, sa cavalerie filait dans le vent alors que de notre côté seul mon jeune prince abd al-Rahman montait une mule. Les combats durèrent jusqu'à tard le soir et, Dieu merci, nous avions la ferveur dans nos cœurs. Malgré cela, nous perdîmes du terrain et nous nous préparâmes à devenir des martyrs. C'est alors que les derniers rayons de soleil s'obscurcirent. Lorsque je regardai mon prince, je le vis fier et noble à cheval. Il était concentré dans ses pensées comme s'il priait. Subitement, avec autant de stupeur que nos ennemis, je le vis tendre les bras d'où jaillirent les ombres terrifiantes de la nuit. A la vue des djinns, l'ennemi fut pris de désespoir et tourna les talons de façon désordonnée en un hurlement d'horreur. Après cette soudaine débâcle, les djinns retournèrent dans les profondeurs du désert, et nous prîmes la ville en quelques heures. Mon prince se précipita alors à la mosquée pour remercier Allah. »

Abd al-Rahman Ier unifia le royaume d'Al-Andalous et devint un grand émir. Il eut un fils d'une grande sagesse qui accéda au trône à sa mort. On lui donna le nom d'Hicham Ier, il eut de nombreux fils, dont deux destinés à lui succéder. Hicham Ier, après une longue méditation, désigna Al-Hakam comme son successeur. Mais, contrairement à ce qu'avait fait son père et ce que, lui également avait reçu de sa mère, Hicham Ier n'enseigna pas l'art de l'étrange à son fils. Justement, il enferma son savoir dans sa bibliothèque personnelle dont l'emplacement était tenu sous silence et fit promettre le secret à ses plus proches fidèles. L'ordre de la Lune Ensanglantée était né.

Jusqu'à la mort de son père, Al-Hakam pria celui-ci de lui révéler son savoir. Sur son lit de mort, dans un dernier souffle, Hicham Ier lui confessa ses raisons : alors qu'il méditait pour savoir qui était le plus sage pour le remplacer, il fit un rêve où il vit son fils sur le trône. Il vit qu'il serait un grand émir et qu'il donnerait un royaume en paix à son fils à son tour. Mais il vit également que le prix à payer en serait grand, que la stabilité viendrait suite à de nombreux combats et que le sang coulerait jusque dans les rigoles des jardins du palais de Cordoue. Voilà pourquoi, dit-il à son fils juste avant sa mort, il ne voulut pas lui enseigner un pouvoir trop grand, de peur qu'il ne détruise tout le royaume.

En l'an 796, Hicham Ier mourut et Al-Hakam Ier devint émir d'Al-Andalus. Il resta néanmoins frustré de n'avoir pas trouvé la bibliothèque et tortura de nombreux proches de son père les premiers jours de son règne. Il désigna un nouveau grand vizir, Muhammed Ben Hasur, pour enquêter à ce sujet. C'est lors d'une de ces tortures un peu trop bruyantes, une nuit du 15 novembre de la première année du règne d'Al-Hakam Ier, que l'on retrouva le corps affreusement mutilé du poète Aymane.

[Encart historique --- omeyyades et abbassides ---

Les Omeyyades, ou Umayyades, (en arabe : الأمويون (Al-'Umayyūn), ou بنو أمية (Banū 'Umayyah)) sont une dynastie de califes qui gouvernent le monde musulman de 661 à 750. Ils tiennent leur nom de leur ancêtre 'Umayyah ibn 'Abd Šams, grand-oncle de Mahomet. Ils sont originaires de la tribu arabe de Qurayš, qui domine La Mecque au temps de Mahomet. Succédant au calife 'Alī ibn 'Abī Ṭalib, ils prennent Damas comme capitale et fondent le Califat omeyyade, qui devient le plus grand État musulman de l'Histoire en s'étendant de l'Indus jusqu'à la péninsule Ibérique. Renversés par les Abbassides, l'un de leurs survivants fuit à Al-'Andalus et fonde un nouvel État à Cordoue.

Les Abbassides sont une dynastie de califes sunnites arabes qui gouvernèrent le monde musulman de 750 à 1258. Cette dynastie, fondée par Abū al-'Abbās As-Saffah, arrive au pouvoir à l'issue d'une véritable révolution menée contre les Omeyyades. Quand les Abbassides triomphent des Omeyyades, ils déplacent le pouvoir de la Syrie vers l'Irak en s'installant dans leur nouvelle capitale, Bagdad (762).

---Fin de l'encart---

3. Frise chronologique

14 / 15 novembre 796, entre 22h00 et 3h00 : Aymane est torturé dans le palais par le Grand Vizir qui lui arrache les yeux et la langue pour qu'il évite de parler. Il le déplace dans une pièce du palais, lui coupe les deux mains et appelle la garde.

15 novembre 796, 8h00 : le Grand Vizir appelle les personnages joueurs pour une audience urgente. Il leur demande d'enquêter sur l'attaque du poète en leur promettant richesse et pouvoir. Pendant toute la durée de l'enquête, il les fera suivre par des agents du palais ou de la ville. Prévenu de l'attaque, caché dans une grotte non loin de Cordoue, le chef de la Lune Ensanglantée, Ibn-Chammâs cousin de l'émir, lance le sort « Âme Errante » pour espionner les investigateurs.

15 novembre 796, 20h00 : Ibn-Chammâs se réveille de son long sommeil et ordonne à des

agents de la Lune Ensanglantée de s'introduire dans le palais pour tuer les personnages joueurs.

15 novembre 796, 23h00 : les agents s'introduisent dans le palais. L'un des agents un peu maladroit se fait repérer et tente de se cacher dans le jardin.

15 novembre 796, 23h15 : en cherchant l'agent, les investigateurs découvrent un passage secret dans le puits qui mène à des souterrains et à la bibliothèque secrète. Alors qu'ils s'y introduisent, les agents du Grand Vizir s'en vont le prévenir.

15 novembre 796, 23h30 : le Grand Vizir fait réveiller l'émir. Les personnages joueurs sont en proie avec une momie dans les souterrains.

15 novembre 796, entre 0h00 et 1h00 : lorsque les personnages joueurs décident de sortir, ils font la rencontre de l'émir Al-Hakam Ier.

III. La bibliothèque de Cordoue

1. Dans le Palais

1.1 La première nuit au palais

La plupart des personnages joueurs dorment dans le palais ou à proximité mais pas nécessairement au même endroit suivant leur occupation principale. Khalil, l'apprenti scribe, dort dans une petite cellule à proximité de celle de son maître ; Sanaa, la courtisane, dort dans les chambres aménagées du harem avec les autres femmes ; Jessim, l'apprenti apothicaire loge dans une petite cellule non loin du laboratoire ; Athanaric, l'apprenti esclavon est avec les autres soldats d'élite dans une caserne qui jouxte le palais ; Amar, garde au palais, dort habituellement avec les autres soldats à la caserne. Leur couchage est modeste, essentiellement fait de paille, et ils ont juste l'espace nécessaire pour ranger les biens de leur quotidien. Seul Amar, qui est de garde ce soir là, ne dort pas et mène sa ronde (entre la porte du palais et le grand jardin intérieur).

Entre 22h00 et 3h00 du matin, à l'abri du regard des geôliers, le Grand Vizir Muhammed Ben Hasur torture le poète Aymane à la recherche d'informations concernant l'emplacement de la bibliothèque personnelle d'Hicham Ier. Mais Aymane ne dit rien. Or, Muhammed Ben Hasur sait depuis longtemps grâce à ses agents qu'Aymane appartient à un ordre chargé de maintenir secret l'emplacement exact de la bibliothèque. Il a mis en place un stratagème avec l'émir pour utiliser Aymane comme appât et ainsi trouver le chemin menant à la bibliothèque. Il lui arrache les yeux, la langue et lui tranche les mains, tout en prenant soin de cautériser les plaies au fer rouge pour éviter trop d'effusion de sang. Puis transporte le corps dans un petit salon du palais et prévient la garde, le laissant pour mort. Bien entendu, Muhammed Ben Hasur, en tortionnaire expérimenté, a prévu son coup pour que personne ne le croise ni n'entende les cris du supplicié. Les tortures étant courantes dans le palais, tout était fait pour qu'elles se fassent discrètement.

Amar, alerté par son capitaine, quitte son poste de garde et le suit dans le salon où ils retrouvent le Grand Vizir. Perte de 0/1D6 de santé mentale à la vue du corps affreusement meurtri.

Si Amar inspecte le corps rapidement, il se rendra compte grâce à un simple test en médecine +20% ou par une réussite en vigilance qu'Aymane, même s'il est inconscient, respire difficilement. Aucun test en Premiers Soins ne pourrait le sauver et il faudra trouver une autre solution en urgence selon l'arbitrage du Gardien. Il pourrait par exemple chercher un médecin, ou même réveiller le médecin personnel de l'émir, Hesdaï ben Sarouk qui réside dans le palais. Dans ce cas, Aymane pourrait survivre mais resterait en convalescence jusqu'à la fin du scénario. Il sera sous bonne garde dans sa chambre au quartier des philosophes et des poètes. Sinon il meurt.

Le Grand Vizir profitera de cet interlude pour partir en ordonnant au capitaine de la garde de veiller sur le médecin et surtout de ne toucher à rien. Aucune inspection ne pourra être faite dans le salon. Si Amar souhaite tenter un jet en Toc rapide, il remarquera que la fenêtre qui donne sur l'extérieur est grande ouverte. (En réalité, le Grand Vizir veut faire croire que l'attaque venait du dehors).

[---Encart PNJ---

Ayman, poète arabe à la cour de Cordoue, 20ans

Physionomie :

De petite taille (probablement 1m50), la silhouette fine, les cheveux et les yeux noirs, avec une barbe bien taillée. Il portait habituellement la djubba de couleur verte (celle des érudits), une robe flottante à larges manches porté par les privilégiés.

Comportement :

Ayman est quelqu'un de calme et doux. Sa voix est agréable à entendre.

Objectifs :

Ayman appartient à l'ordre de la Lune Ensanglantée. Il cherche à cacher l'emplacement de la bibliothèque de Cordoue. Lorsque les personnages joueurs le trouvent, il est affreusement mutilé.

Caractéristiques :

APP	15	Prestance	75%	Impact	aucun
CON	11	Endurance	55%	Points de Magie	12
DEX	04 (12)	Agilité	(60%)	Points de vie	02 (10)
FOR	10	Puissance	50%	Santé mentale	35 (60)
TAI	09	Corpulence	45%	Ethnie :	arabe
EDU	13	Connaissance	65%	Religion :	musulman
INT	13	Intuition	65%		
POU	12	Volonté	60%		

Compétences

Bibliothèque	56
Écrire l'arabe	60
Arabe	65
Écrire le latin	40
Latin	50
Écrire le grec	30
Grec	30
Persuasion	35
Baratin	35
Royaume natal	50
<i>(connaissance légendes du royaume natal)</i>	
Royaume étranger	40
<i>(connaissance légendes du royaume étranger)</i>	
Statut (social)	45

---Fin de l'encart---

[---Encart PNJ---

Muhammed Ben Hasur, grand Vizir à la cour de Cordoue 28ans

Physionomie :

Le grand Vizir est imposant par sa masse. Mesurant environ 1m70, il pèse pas moins de 100kg. Il porte une petite barbiche noire, a les cheveux longs et tressés. Il porte la djubba blanche.

Comportement :

Muhammed Ben Hasur est quelqu'un d'autoritaire. Il peut être cynique et n'est pas sans humour.

Objectifs :

Muhammed Ben Hasur, en tant que grand Vizir de l'émir, se doit de surveiller les intérêts du palais et de la famille des omeyyades. Il est loyal envers eux.

Caractéristiques :

APP	12	Prestance	60%	Impact	+2
CON	14	Endurance	70%	Points de Magie	10
DEX	11	Agilité	55%	Points de vie	13
FOR	13	Puissance	65%	Santé mentale	50
TAI	14	Corpulence	70%	Ethnie : arabe (omeyyade)	
EDU	11	Connaissance	55%	Religion : musulman	
INT	13	Intuition	65%		
POU	10	Volonté	50%		

Compétences

Baratin	55%
Discretion	40%
Marchandage	30%
Sagacité	40%
Statut	65%
Trouver Objet Caché	45%
Fouet	50%
Équitation	45%
Interrogatoire / torture	30%

Inventaire / arme :

Fouet dégâts : 1D4 + 3
Désarmement possible

---Fin de l'encart---

[---Encart PNJ---

Capitaine de la garde, 35ans

Physionomie :

Le capitaine est un berbère, la peau sombre, les cheveux très noirs et les yeux bruns clairs.

Comportement :

Discret, il est loyal envers les omeyyades.

Objectifs :

Protéger le palais.

---Fin de l'encart---

[---Encart PNJ---

Hesdaï ben Sarouk, médecin personnel de l'émir, 30ans

Physionomie :

Hesdaï est un petit homme agile, les cheveux bruns courts et les yeux noirs. Il porte la djubba bleue.

Comportement :

Hesdaï est nerveux et légèrement arrogant. Il est très fier de son statut de médecin personnel de l'émir. Il est souvent pressé mais donnera des informations importantes concernant l'attaque d'Ayman.

Objectifs :

Hesdaï est loyal envers l'émir. Il est en dehors des intrigues politiques, seule la recherche médicale compte pour lui.

Caractéristiques :

APP	11	Prestance	55%	Impact	aucun
CON	11	Endurance	55%	Points de Magie	12
DEX	13	Agilité	65%	Points de vie	11
FOR	12	Puissance	60%	Santé mentale	60
TAI	10	Corpulence	50%	Ethnie : arabe	
EDU	15	Connaissance	75%	Religion : juif	
INT	14	Intuition	70%		
POU	12	Volonté	60%		

Compétences

Concocter potion	50%
Monde naturel	50%
Premiers soins	60%
Médecine	65%
Sagacité	30%
Trouver Objet Caché	45%
Écouter	35%
Biologie	40%
Statut	45%
Arabe	75%
Écrire l'arabe	60%
Hébreu	50%
Écrire l'hébreu	40%

---Fin de l'encart---

1.2 L'audience avec le Grand Vizir

Le lendemain à l'aube, tous les personnages joueurs sont réveillés et sont conviés dans le salon principal du palais où attend le grand Vizir. Le salon, de taille imposante, est richement orné de fresques qui représentent le siège de Cordoue par le grand-père d'Al-Hakam Ier, Abd al-Rahman Ier. Rien ne pourrait faire croire à la présence de djinns lors de l'attaque, mais une étude attentive de ces scènes montre qu'elles sont chronologiques. Les couleurs utilisées s'assombrissent au fur et à mesure du déroulement de la bataille. La dernière scène montre Abd al-Rahman Ier en train de prier dans la mosquée de Cordoue.

Les canapés du salon sont habillés de tissus et de coussins richement brodés. L'ensemble est disposé en U à la manière des salons orientaux.

Le Grand Vizir est assis à côté d'un trône sculpté dans de l'ivoire. Il s'agit du trône de l'émir. Être

surpris assis à sa place est un crime passible de la peine de mort.

Le Grand Vizir invite ses hôtes à s'asseoir sur les canapés, des esclaves sont chargés de leur servir du thé et des pâtisseries au miel. Lorsque les personnages joueurs sont à l'aise, la conversation démarre rapidement sur l'attaque du palais durant la nuit. S'ils n'ont pas été mis au courant, le grand Vizir leur en fait un résumé succinct tout en accusant « les nombreux ennemis, ces chiens qui menacent la stabilité de Cordoue ». Libre au gardien de citer lesquels, il en trouvera de nombreux exemple dans le tableau récapitulatif en annexe. La discussion se termine sur la demande du grand Vizir de trouver et de punir les « traîtres qui sévissent dans le royaume et jusque dans nos palais ». Il leur promet une grande récompense en prestige et en or. N'importe comment les personnages joueurs n'ont pas trop le choix, car s'ils refusent, le grand Vizir estime qu'ils sont complices de cette fronde et les fera exécuter.

Cela étant dit, le grand Vizir donnera ses dernières bénédictions aux personnages joueurs et leur ordonne de commencer leur travail sur le champ. Il aura toutefois une dernière chose à dire aux arabes de pure souche, comme Khalil l'apprenti scribe. En huis clos, le grand Vizir prononcera plus ouvertement ses doutes en accusant les juifs, ces « scélérats ambitieux et avides de pouvoir ». Il s'agit bien évidemment d'une fausse piste, mais Muhammed Ben Hasur voit d'un très mauvais œil la présence de juifs au palais.

Pendant ce temps, dans une grotte cachée en dehors de Cordoue, le chef de la Lune Ensanglantée, Ibn-Chammâs, est informé de l'attaque contre le poète Aymane. Ennuyé, il décide de lancer le sort « Âme errante » pour, hors de lui-même, observer ce qu'il se passe. Il suivra invisible les personnages joueurs tout au long de leur enquête.

[---Encart PNJ---

Ibn-Chammâs, cousin de l'émir, chef de l'ordre de la Lune Ensanglantée, 32ans

Physionomie :

Ibn-Chammâs est un homme robuste et grand. Il est blond, les yeux bruns très clairs. On le voit souvent vêtu de son burnus, un long vêtement de voyage en laine gris avec un capuchon.

Comportement :

C'est un homme fier, sage et intelligent. Il s'exprime peu, écoute plus volontiers mais a le mot percutant.

Objectifs :

Ibn-Chammâs est fidèle à son serment de protéger le savoir du précédent émir. Il fera en sorte que la bibliothèque reste cachée mais si elle est découverte, il tentera de reprendre le kitab al-Azif. Il pourra chercher des alliés pour cela.

Caractéristiques :

APP	13	Prestance	65%	Impact	+2
CON	13	Endurance	65%	Points de Magie	15
DEX	13	Agilité	65%	Points de vie	13
FOR	14	Puissance	70%	Santé mentale	55 (75)
TAI	12	Corpulence	60%	Ethnie : arabe (omeyyade)	
EDU	13	Connaissance	65%	Religion : musulman	
INT	14	Intuition	70%		
POU	15	Volonté	75%		

Compétences

Baratin	45%
Discretion	50%

Marchandage	40%
Sagacité	60%
Statut	65%
Trouver Objet Caché	55%
Sciences occultes	25%
Équitation	65%
Armes blanches	60%
Armes à distance	50%
Occultisme	30%
Mythe	20%
Bibliothèque	60%

Inventaire / arme

Spatha (épée courte), dmg 1D6+2

Arc, dmg 1D6+1

Une amulette en forme de croissant de lune qui le protège contre la perte de santé mentale lié au Mythe

Sorts :

Âme errante, Commander à un animal

---Fin de l'encart---

[---Ecart : description du sort « Âme errante »---

Âme errante

« Ce sortilège permet au sorcier d'envoyer son âme au loin pendant qu'il dort et, ainsi, d'espionner qui il désire. Il ne se réveille que 12 heures plus tard, avec 1 seul point de Magie, 1D4 SAN en moins et sans que son sommeil l'ait reposé. Son âme ne peut qu'observer, elle ne peut ni allumer une lampe ni ouvrir un tiroir ou une boîte, ni déplacer des papiers.

Son âme peut être vue et identifiée (par les personnes de POU supérieur ou égal à 20) ou ressentie (POU de 15 et plus) comme l'impression d'une présence, d'un observateur invisible. Elle est aussi parfaitement visible dans les rêves des dormeurs. Elle a toujours l'apparence du sorcier et ne peut être déguisée. »

LdB p. 185

---Fin de l'encart---

[---Encart historique---

La position des juifs dans le monde musulman

Les juifs, comme les chrétiens, sont des « dhimmis », des protégés. Même s'ils ne reconnaissent pas Mahomet, l'Islam admet qu'ils croient au même dieu unique. A partir du moment où ils paient les impôts et qu'ils acceptent les lois musulmanes, les dhimmis vivent en bonne entente avec les musulmans. Cela vient également du fait que beaucoup d'arabes étaient chrétiens ou juifs avant la venue du prophète.

Mais les arabes musulmans les considéreront toujours comme des exceptions du monde

islamique. Lors de graves crises, les dhimmis sont en premier accusés.

D'un autre côté, la loi, théoriquement égalitaire, concernant les dhimmis n'est pas toujours appliquée aussi justement. De ce fait naissent des frustrations qui entraînent occasionnellement des révoltes des gens du peuple, la plupart étant non-musulmans.

---Fin de l'encart---

[---Encart historique---

La position des courtisanes à la cour

Depuis une tradition antique, seules les femmes courtisanes pouvaient espérer un enseignement scientifique ou lettré. Bien sûr, il existe des exemples dans l'histoire de femmes éduquées, mais ce sont des exceptions qui ne correspondent pas à la place de la femme dans les anciennes sociétés.

Dans le monde musulman, seuls les hommes qui pouvaient subvenir aux besoins de ces femmes avaient le droit d'avoir des courtisanes. Le statut du harem prend le double sens de prison et de protection.

L'émir disposait de son propre harem avec de nombreuses courtisanes, à tel point que certaines ne l'ont jamais vu. L'émir avait par ailleurs ses favorites, et une hiérarchie existait au sein du harem, les premières courtisanes étant responsable de l'éducation des nouvelles.

Malgré le fait qu'elles étaient recluses, la condition de ces femmes était bien meilleure que celle du peuple. Elles vivaient dans le luxe et le confort, apprenaient à lire, à écrire, la poésie et la philosophie. Beaucoup ne sentaient pas l'isolement, étant éduquées à devenir courtisane dès leur plus jeune âge.

Dans ce scénario, le grand Vizir demande à une courtisane d'assister à l'enquête. Elle a une liberté et une responsabilité qui auraient été difficilement concevables à l'époque. Mais comme je l'ai rappelé en introduction, je me suis permis certaines libertés avec l'histoire pour permettre une mixité qui aurait été difficile autrement.

---Fin de l'encart---

1.3 Les quartiers du palais

Dans le palais il fait bon, même au mois de novembre. C'est un palais ouvert sur les jardins, où les intérieurs communiquent volontiers avec les extérieurs. La décoration correspond aux goûts maures de l'époque : la pierre est ciselée de formes géométriques, les toitures en bois sont peintes, les sols sont recouverts de mosaïques..

Le palais est le lieu d'habitation de l'émir et représente le pouvoir central. On y retrouve tous les nobles qui ont pour charge l'administration du pays. C'est aussi le centre des décisions militaires, le palais est protégé par d'épaisses murailles. C'est également là que sont gardés les prisonniers politiques importants. Les émirs d'Al-Andalus, dans leurs périodes fastes, sont de grands mécènes.

Les scientifiques, poètes et philosophes sont invités à séjourner à l'année. Ils peuvent ainsi échanger dans les différents salons et profiter des promenades dans les jardins.

En plus des esclaves et des serviteurs, on y trouve la journée de nombreux corps de métiers, des artisans ou des ouvriers qui viennent de la ville pour faire fonctionner le palais.

Les personnages joueurs peuvent enquêter librement et questionner la plupart des résidents. Seuls quelques salles sont plus difficile d'accès, comme les geôles par exemple, et tout le quartier de la famille proche de l'émir leur est interdit. Voici, en détail, les indices qu'ils pourront trouver.

1.3.1 Aymane

La première chose que les investigateurs souhaiteront faire, c'est très probablement de rencontrer ou d'inspecter le corps du poète Aymane.

- Si Aymane est vivant, il se repose inconscient dans sa chambre. Tant que son état ne s'est pas stabilisé, personne ne pourra entrer. La chambre est continuellement gardée par 2 gardes avec un relais toutes les 3 heures. Les personnages joueurs pourront toutefois rencontrer le médecin Hesdaï ben Sarouk et lui poser quelques questions. En tant que médecin personnel de l'émir, c'est un personnage important au palais. Malgré le fait qu'il est juif, il a toute la confiance de l'émir. C'est un homme très occupé par ses recherches et il expédiera, dans un premier temps, toutes les questions qu'on peut lui poser concernant l'attaque. Par ailleurs, il se moque de savoir qui en est le responsable. Si, par malheur, on accuse les juifs, son propre peuple, il se ferme et ne parle plus. Mais avec un peu de patience et de diplomatie, les personnages joueurs pourront obtenir quelques réponses.
 - Il leur fera une description détaillée concernant les blessures : les globes oculaires sont manquants, ses yeux ont été extraits de sa tête.
 - Sa langue a été sectionnée par un objet très tranchant.
 - Les moignons de ses poignets ont été cautérisés au fer blanc, c'est probablement ce qui l'a sauvé, mais ce n'est pas l'œuvre d'un médecin.
 - Pour Hesdaï, il est peu probable qu'Aymane se soit fait attaquer dans le salon. Pour lui, on l'a mutilé puis déplacé.
 - Son état actuel est incertain, mais « il respire ».
- Dans le cas où Aymane est mort, les personnages joueurs pourront inspecter son corps dans sa chambre où il a été transporté après l'attaque en attendant la cérémonie funéraire prévue dans l'après-midi, de manière discrète et expéditive, l'émir ne souhaitant pas que cette mort s'ébruite. Quelques jets en médecine permettent aux personnages joueurs d'observer les points décrits plus hauts. Ils pourront également remarquer les traits affreusement tirés, l'expression d'horreur et de douleur sur le visage de la victime lors de sa mort. Enfin, en fouillant la petite chambre, les investigateurs trouvent une note sur du papyrus avec comme signature une lune [Indice 1 aide de jeu, « Mon frère, tu as été repéré. Fais très attention à toi. Qu'Allah te vienne en aide ! »]. Il s'agit de la note d'un agent de la Lune Ensanglantée. Malheureusement, Aymane eut juste le temps de la lire avant d'être arrêté par le grand Vizir.

1.3.2 Le petit salon, lieu de l'attaque

Dans le petit salon où Aymane a été retrouvé, les personnages joueurs ne trouveront rien, mais vraiment rien ! Un test réussi en intuition leur fera comprendre qu'il n'y a aucune trace de lutte dans cette pièce. Ils verront pourtant la fenêtre ouverte vers l'extérieur mais, bizarrement, un test en Suivre une piste ne donnera rien et ne confirmera aucune direction.

1.3.3 Interroger les gens du palais

La plupart des gens qu'ils croisent, donnent leur avis sur l'attaque en accusant les autres communautés. Ces témoignages montrent les grandes dissensions qui existent dans le royaume lors de l'ascension d'Hakam Ier.

- Les arabes pensent que l'attaque vient des juifs alliés aux chrétiens, que même s'ils sont dhimis, les premiers sont envieux et les seconds peu loyaux. Le grand astrologue Albohali al-Hayyât prédira même de grands troubles à venir à l'intérieur du pays !
- Les juifs et les chrétiens, au contraire, pensent qu'il s'agit d'une mise en scène pour les accuser. Certains poètes ou philosophes critiquent le pouvoir en chuchotant, expliquant que les arabes sont plein de belles promesses mais qu'ils n'ont aucune parole. Un poète goth leur conseille : « Allez voir ce qui se passe dans la ville ! Allez voir la misère qu'ils cachent derrière leurs palais et leurs jardins et comment ils réduisent le peuple des fidèles à la plus basse condition ! ».

- S'ils parlent à des soldats berbères ou yéménites à la caserne, ils entendront les plaintes concernant le salaire des soldats. Par ailleurs, les berbères trouvent les arabes omeyyades trop tolérants et dépravés. Ils voient d'un très mauvais œil le fait que le commerce du vin soit autorisé, qu'il soit servi à l'intérieur même du palais. Ils pensent que les arabes s'affaiblissent sous ce climat doux et que ce sont aux tribus berbères de régner, non à un seul émir.

1.3.4 Autour du palais

Si les personnages joueurs ont l'idée de sortir du palais pour inspecter les alentours, ils trouveront une meute de 3 ou 4 chiens rachitiques en train de se battre sur quelque chose. Il s'agit d'un petit paquet entouré de tissus. En le déroulant, les personnages joueurs trouveront deux mains humaines (perte 0/1D3 de santé mentale). Il s'agit des mains d'Ayman. Une observation attentive montre qu'elles sont humides et sales, que les ongles sont cassés comme s'ils s'étaient brisés contre de la pierre. Étrangement, le tissu est de très bonne facture. Un jet d'intuition réussi ou de Trouvé Objet Caché s'ils regardent autour d'eux leur indique qu'ils se trouvent sous la fenêtre d'une des cellules de la prison.

1.3.5 Les geôles du palais

Les personnages joueurs peuvent aller dans les geôles du palais, mais uniquement en présence du geôlier. S'ils sympathisent avec lui (test en crédit + Bakchich), le geôlier leur apprend qu'il n'était pas en service la nuit dernière, que le grand Vizir en personne l'avait libéré pour la soirée. Si les personnages joueurs en demandent la raison, le geôlier leur répond avec un sourire édenté qu'il n'en sait rien, mais que ça arrive très souvent quand le grand Vizir reçoit des invités « très spéciaux ». Le geôlier ne s'attarde pas sur ce terme, mais fait clairement comprendre aux personnages joueurs que le grand Vizir était en plein interrogatoire ce soir là.

1.3.6 Une surveillance continue

Le grand Vizir fait appel à ses agents pour suivre les personnages joueurs dans le palais et même dans la ville. Le palais dispose de nombreuses cachettes d'observation et les agents ont l'habitude d'opérer en toute discrétion. Les personnages joueurs ne doivent pas s'en inquiéter mais le Gardien peut, de temps en temps, leur faire rappeler qu'ils ont l'étrange sensation d'être observés. Pour ne pas être découverts, les agents n'interviennent pas même si les personnages joueurs sont attaqués.

[---Encart PNJ---

Agents du vizir

Objectifs :

Surveiller les personnages joueurs sous les ordres du vizir.

Caractéristiques :

APP	10	Prestance	55%	Impact	aucun
CON	12	Endurance	65%	Points de Magie	10
DEX	13	Agilité	70%	Points de vie	11
FOR	12	Puissance	65%	Santé mentale	50
TAI	10	Corpulence	50%	Ethnie : berbères	
EDU	09	Connaissance	45%	Religion : musulman	
INT	10	Intuition	50%		
POU	10	Volonté	50%		

Compétences

Se cacher	65%
Discrétion	55%
Trouver un Objet caché	40%
Suivre une piste	45%
Écouter	50%
Armes blanches	30%
Orientation dans le Palais	70%

Inventaire / arme

Dague, dmg 1D4 + 1

---Fin de l'encart---

2. Visite de la ville

Après une enquête au palais, les personnages joueurs ont peut-être des doutes concernant le grand Vizir. Mais sans preuves, avec juste quelques témoignages, il est peu probable qu'ils puissent confronter le bras droit de l'émir. Peut-être qu'ils décideront alors d'étendre leur recherche vers la ville, ou le Gardien pourra les motiver à l'exploration.

Tout comme le palais, la ville est construite autour de différents quartiers dont le centre vital sont les souks, le marché juste à côté de la grande mosquée.

2.1 Al Medina et le quartier juif

Al Medina est le quartier le plus important de la ville, c'est là où résident les gens du peuple. Les personnages joueurs souhaitent probablement visiter cet endroit après avoir parlé avec les juifs et les chrétiens du palais, de voir par eux-mêmes comment vit le peuple. Ils se rendent compte que même si la misère est sensible avec la présence de mendiants et de quelques enfants pouilleux qui jouent dans la rue, elle est quand même assez relative aux conditions de l'époque. Les maisons faites en terre battue sont confortables, la ville dispose même d'un système d'eau courante grâce à la distribution des aqueducs qui longent les murailles. Les rues, plus étroites que l'avenue principale du palais à la mosquée, sont pavées et disposent d'un système de tout à l'égout, une exception si l'on compare avec les autres villes boueuses de l'occident de l'époque. La journée, la ville est assez calme, la plupart des hommes travaillent dans les souks, le caravansérail ou le port de la ville. Les personnages joueurs, à moins qu'ils n'aient eu l'idée de se déguiser en gens du peuple, ne manquent pas d'attirer les regards autour d'eux.

2.1.1 L'attaque

Au détour d'une rue particulièrement étroite, les personnages joueurs voient cinq individus encapuchonnés et armés apparaître de tous les côtés : devant, derrière comme du haut des maisons. Ce sont les hommes de main de Banu Qasi, un noble local qui attend le bon moment pour renverser le pouvoir à son avantage. Ils demandent aux investigateurs de se rendre et de les suivre sans faire d'histoire. Si les personnages joueurs posent des questions aux agents, il leur sera répondu qu'ils ont été suivis depuis qu'ils sont entrés dans la Médina et qu'un chef local souhaite juste faire leur connaissance. S'ils acceptent, ils sont désarmés et emmenés dans une modeste maison quelques rues plus loin. Sinon, ils devront se battre. Les hommes de main de Banu Qasi prendront la fuite dès qu'il y aura un mort et ils se seront fait un nouvel ennemi.

En réalité Banu Qasi ne sait que penser de ces personnages joueurs qui viennent fouiner sur

son territoire. S'ils sont au service de l'émir, il serait intéressant d'en faire des espions. S'ils sont au service d'un autre chef, Banu Qasi est curieux de savoir duquel.

Le gardien estimera peut-être que cette approche est un peu brutale. Il s'agit de pimenter un peu l'enquête avec de l'action. Mais il est aussi possible de créer une rencontre plus discrète. Par exemple, les personnages joueurs croisent un homme du peuple qui leur chuchote que le chef local souhaite les rencontrer et qu'ils devraient le suivre sans faire d'histoire.

[---Encart PNJ---

Hommes de main de Banu Qasi

Objectifs :

Emmener les personnages joueurs voir Banu Qasi

Caractéristiques :

APP	10	Prestance	55%	Impact	aucun
CON	12	Endurance	65%	Points de Magie	10
DEX	13	Agilité	70%	Points de vie	11
FOR	12	Puissance	65%	Santé mentale	50
TAI	10	Corpulence	50%	Ethnie : berbères	
EDU	09	Connaissance	45%	Religion : musulmans	
INT	10	Intuition	50%		
POU	10	Volonté	50%		

Compétences

Se cacher	65%
Discrétion	55%
Trouver un Objet caché	40%
Suivre une piste	45%
Armes blanches	45%
Orientation dans la Médina	70%
Esquive	40%

Inventaire / arme

Dague, dmg 1D4 + 1

---Fin de l'encart---

2.1.2 La rencontre avec Banu Qasi

S'ils coopèrent, les personnages joueurs sont bien accueillis dans la maison de Banu Qasi qui tente de les unifier à sa cause. S'ils sont fait prisonniers, ils sont interrogés et peut-être même torturés.

Dans le cas d'une coopération, les personnages joueurs sont emmenés dans le salon où l'on accueille habituellement les invités. On leur offre l'hospitalité avec du thé et quelques amandes. S'ils ont faim, on leur apporte de quoi se sustenter. Après une dizaine de minutes, Banu Qasi les rejoint en se présentant à eux comme étant « le sauveur de ce royaume aux mains d'une dynastie maudite ». Si les personnages joueurs semblent sensibles à sa révolte, Banu Qasi peut leur en apprendre plus concernant l'origine du clan des omeyyades. Il leur annonce que l'arrière-grand-mère d'Al-Hakam Ier était en réalité une sorcière berbère d'une très grande beauté, qu'elle ensorcela le prince de Damas pour lui donner un fils et qu'elle plongea la dynastie des omeyyades dans le péché. C'est

pourquoi ils furent renversés et punis et qu'ils se réfugièrent ici. Mais pour Banu Qasi, comme pour beaucoup de nobles locaux, le pouvoir d'Al-Hakam Ier est un sacrilège au vrai pouvoir de l'Islam, le rendant illégitime.

Remarque : Banu Qasi ne donne pas facilement ces informations, mais s'il estime que les personnages joueurs peuvent être de son côté, il leur en apprend plus pour les motiver. L'histoire qu'il leur raconte semble assez cohérente, mais un personnage joueur pourrait aussi douter de sa véracité. Je conseille au gardien de prendre du temps dans cette rencontre importante et de bien la préparer. C'est une rencontre fortuite dans ce scénario, elle sera déterminante pour la suite de la campagne. Banu Qasi ne divulgue ces informations que s'il l'estime que c'est nécessaire. Il tente plutôt d'acheter les personnages joueurs. Si ce n'est pas suffisant, peut leur en dire plus. Il parlera de « libérer son peuple esclave des omeyyades », « que l'émir est au pouvoir que parce qu'il a renversé le pouvoir légitime et qu'il est temps que cela cesse » ect... Des tests en baratin, persuasion et psychologie sont plus que conseillés. Banu Qasi est indifférent aux test de crédit ou stature et toute forme de bakchich.

Quel que soit le choix des personnages joueurs, ils sont relâchés en attendant l'appel de Banu Qasi et alors, il saura où les trouver.

NB : cette rencontre se fait en dehors du regard des sbires du grand Vizir, sous l'œil attentif d'Ibn-Chammâs.

[---Encart PNJ---

Banu Qasi, noble révolté, 30ans

Physionomie :

Banu Quasi est un homme de taille moyenne doté d'épaules assez larges et d'une musculature apparente. Il a la peau mate, les cheveux et les yeux foncés, d'importants sourcils et porte la barbe.

Comportement :

C'est un homme autoritaire, qui va droit au but lorsqu'il parle.

Objectifs :

Banu Qasi prépare la révolte dans l'Ebre, une région limitrophe qui jouxte le royaume des francs. Il souhaite renverser le pouvoir car il estime que les omeyyades sont issus d'une lignée corrompue.

Caractéristiques :

APP	12	Prestance	60%	Impact	+2
CON	14	Endurance	70%	Points de Magie	10
DEX	13	Agilité	65%	Points de vie	13
FOR	14	Puissance	70%	Santé mentale	50
TAI	11	Corpulence	55%	Ethnie : arabe – hispano - germanique	
EDU	12	Connaissance	60%	Religion : musulman	
INT	12	Intuition	60%		
POU	10	Volonté	50%		

Compétences

Baratin	45%
Discrétion	50%
Marchandage	40%
Sagacité	40%
Statut	65%
Trouver Objet Caché	55%
Équitation	65%

Armes blanches	60%
Lutte	50%
Stratégie militaire	40%

Inventaire / arme

Spatha (épée courte), dmg 1D6+2

---Fin de l'encart---

2.2 Le quartier commerçant et la mosquée

Dans la journée, c'est le lieu le plus dynamique de la ville. Tous les échanges se font entre le caravansérail, le souk et le port. Les artisans travaillent et parfois vivent ici. Les souks sont partagés entre le marché couvert, où il y a les boutiques les plus riches, et un marché ouvert : un ensemble de devantures disposées de manière anarchique le long des rues. Les biens vendus sont regroupés par biens : les épices, les légumes, les viandes, les tissus... Il est facile de se perdre dans les souks.

La mosquée est attenante aux souks. La particularité de la mosquée de Cordoue est qu'elle était, avant l'arrivée des musulmans, une basilique. Elle a été réaménagée en mosquée et c'est le père d'Al-Hakam Ier qui fit bâtir le minaret.

Pour leur enquête, les personnages joueurs peuvent glaner quelques informations :

- Au caravansérail, ils apprennent que de nombreux écrits ont été rapportés de Damas et de Bagdad sous le règne d'Hisham Ier.
- Les personnages joueurs s'étonnent de la présence d'un drakkar viking dans le port. Il s'agit de marchands venus commercer depuis la mer du Nord. Ils vendent de la fourrure, du bois, de l'ambre et de l'ivoire et achètent du miel, des dattes, des épices et du tissu.
- Dans le souk, une foule se réunit autour d'un prédicateur qui annonce la fin des temps. Il parle des djinns, partout présents sous la ville et qu'ils viendront bientôt reprendre « leurs dus ».
- A la mosquée, ils font la connaissance avec l'Imam Mughit. Il prône le strict respect des loi musulmanes, il est proche des abbassides et est très critique envers les ommeyyades.

3. La découverte de la Bibliothèque

Cette dernière partie plongera progressivement les investigateurs dans l'ambiance du Mythe.

3.1 L'intrusion dans le Palais

Le soir, fatigués de leur enquête, les personnages joueurs ne tardent pas à aller se coucher.

Au même instant, Ibn-Chammâs qui ne les a pas lâché d'une semelle, se réveille et décide de leur envoyer un avertissement. Il envoie trois de ses sbires infiltrer le palais pour tuer l'un des personnages joueurs (à la discrétion du Gardien en fonction de celui qui détient le plus d'informations où, éventuellement celui qui a la vigilance la plus élevée). Sauf qu'un sbire bien maladroit va se faire repérer dans la chambre d'un personnage joueur (test de vigilance + 20%) et le réveiller (par exemple, en faisant tomber un objet...). S'ensuit alors une course poursuite dans le palais où deux des sbires réussissent à s'enfuir. Le plus maladroit, tente de se cacher dans le jardin.

Et si les personnages joueurs veulent chercher de l'aide, faites leur comprendre subtilement que le temps qu'ils réunissent les gardes, les sbires auront déjà eu le temps de s'enfuir.

Ibn-Chammâs est en réalité très inquiet. C'est la première fois qu'un membre de la Lune Ensanglantée est torturé et que l'émir engage une équipe de choc pour remonter jusqu'à lui. Il sait maintenant que l'émir est prêt à tout. C'est pour cette raison qu'il estime que son avertissement doit avoir la même force et prouver que lui aussi a la possibilité de repousser les plans de l'émir. Par

ailleurs, la rencontre des personnages joueurs avec Banu Qasi ne lui plaît pas car il souhaite garder Banu Qasi de son côté.

[---Encart PNJ---

Sbires d'Ibn-Chammâs

Objectifs :

Membres de la Lune Ensanglantée, ils ont prêté serment et ont pour mission principale de garder le savoir d'Al-Hacham Ier secret sous les ordres d'Ibn-Chammâs.

Caractéristiques :

APP	10	Prestance	55%	Impact	aucun
CON	12	Endurance	65%	Points de Magie	12
DEX	13	Agilité	70%	Points de vie	11
FOR	12	Puissance	65%	Santé mentale	65
TAI	10	Corpulence	50%	Ethnie :	arabes, berbères ou yéménites
EDU	09	Connaissance	45%	Religion :	musulmans
INT	10	Intuition	50%		
POU	12	Volonté	65%		

Compétences

Se cacher	65%
Discretion	55%
Trouver un Objet caché	40%
Suivre une piste	45%
Écouter	50%
Armes blanches	30%
Orientation dans le Palais	50%
Occultisme	10%
Se déguiser	30%

Inventaire / arme

Dague, dmg 1D4 + 1

---Fin de l'encart---

3.2 Le passage secret du jardin

Les personnages joueurs perdent la trace du sbire dans un petit jardin isolé (test de suivre une piste + 20%). En cherchant, ils vont faire une autre découverte surprenante. En regardant dans le puits, ils se rendent compte qu'il est vide. Contre la paroi, apparaissent visiblement à la lumière des torches ou de la lune, des renforcements dans la pierre. Un test d'intuition leur apprend qu'il est possible d'utiliser ces aspérités comme des marches et qu'elles servent à descendre dans le puits.

Pendant ce temps d'observation, le sbire peut décider de prendre la fuite, d'attaquer ou d'être fait prisonnier par les agents du grand Vizir qui sont aussi présents.

Au fond du puits, les personnages joueurs découvrent un couloir étroit qui aboutit dans une salle de petite taille.

Note concernant le jardin : Dans le palais de Cordoue, en plus du grand jardin principal, il existe quelques jardins plus modestes, certains sont des jardins intérieurs. La plupart sont destinés à un usage privé pour les hauts dignitaires. Le jardin avec le puits dont il est question est très isolé.

Datant d'avant la venue des arabes, il a été laissé en friche et oublié. Lorsque les personnages joueurs le découvrent, il est plein de ronces et de mauvaises herbes. Personne ne s'est jusqu'à présent préoccupé de ce jardin à l'abandon. C'est justement pour cette raison qu'Hacham Ier l'a choisi pour construire en secret le passage vers sa bibliothèque personnelle.

3.3 La bibliothèque

Il fait assez sombre dans cette petite salle, mais un brasero peut être allumé. Les murs contiennent quelques manuscrits écrits, pour la plupart en arabe, latin ou grec. Les personnages joueurs ont trouvé la bibliothèque personnelle d'Hicham Ier. Les personnages joueurs peuvent prendre du temps pour feuilleter les ouvrages des rayonnages, ils y découvrent des textes sur des sujets aussi variés que les sciences, la théologie, la philosophie, l'histoire ou la littérature. Quelques écrits correspondent à des œuvres disparues d'Aristote aujourd'hui.

Leur lecture est interrompue par l'intervention d'une momie réveillée par l'arrivée des personnages joueurs. La momie est en réalité le membre fondateur de l'ordre de la Lune Ensanglantée qui s'est sacrifié pour protéger les œuvres. Après un rituel atroce dirigé par Al-Hacham Ier en personne, le fondateur de l'ordre a vu sa peau se décomposer jusqu'à la mort. Il est ensuite revenu à la vie sous la forme d'une momie. Pour poursuivre leurs recherches, les personnages joueurs devront l'affronter ou prendre la fuite. Perte de 1/1D8 pour avoir vu la momie.

[---Encart monstre---

Momie gardienne de la bibliothèque

Description :

« Ces morts-vivants ressemblent un peu à des zombies intelligents. Certaines religions utilisent des momies pour défendre leurs temples. A l'instar du zombie, on est littéralement obligé de les réduire en pièces pour les mettre hors de combat. Contrairement aux croyances populaires, beaucoup de momies ne sont pas enveloppés de bandages et se déplacent avec une relative vélocité. Ces créatures sont incapables de régénérer par voie naturelle les Points de Magie qu'elles dépensent. »

LdB p. 209

Objectifs :

Protéger la bibliothèque même par delà la mort.

Stratégie d'attaque :

La momie commence par invoquer le sort « flétrissement » pendant 2 rounds avec 7 points de magie. Lors de ces deux rounds, elle ne peut pas se défendre et si elle est durement touchée (membre en moins), son sort est interrompu. Elle attaque alors au corps à corps.

Utiliser une torche ou le brasero pour lui mettre le feu serait une mauvaise idée. Le feu a 50% de chance de se propager et d'embraser toute la bibliothèque.

Caractéristiques :

CON	15	Endurance	75%	Impact	+2
DEX	7	Agilité	35%	Points de Magie	15
FOR	20	Puissance	99%	Points de vie	14
TAI	13	Corpulence	65%	Mouvement	6
INT	10	Intuition	55%		
POU	15	Volonté	75%		

Combat :

Corps à corps 70%, 1D6 points de dégâts + impact

Protection : 2 points (peau). Les armes capables d'empaler sont inefficaces, sauf si elles parviennent à amputer un membre, trancher la tête etc... Du fait du bitume et des bandes de tissus fréquemment employées pour les préserver de la putréfaction, les momies égyptiennes sont vulnérables au feu : ce dernier leur inflige des dégâts normaux, mais les flammes sont difficiles à éteindre.

Compétences

Discrétion 50%
Tendre une embuscade 40%

Sort

Flétrissement

« Il faut deux rounds pour entonner cette puissante malédiction. La victime est alors comme foudroyée, elle noircit et encaisse un point de dommages par Point de Magie que le sorcier a investi dans le sortilège. Pour que cet enchantement soit efficace, il faut gagner un duel Points de Magie contre Points de Magie de la victime sur la Table de Résistance. Lancer ce sort fait perdre un nombre de points de Santé Mentale égal à la moitié des Points de Magie employés (arrondir les fractions à l'unité supérieure). »

Ldb p.185

---Fin de l'encart---

3.4 Kitab al-Azif

S'ils réussissent à vaincre la momie, une réussite spéciale en Bibliothèque ou Toc pourra les mener vers la pièce maîtresse de cette bibliothèque. Au fond dans une vitrine poussiéreuse, repose un épais manuscrit en papyrus. Sur la première page, on peut y lire : « Notes comparées concernant l'Al-Azif d'Abdul Allazhred, écrit à Damas en l'an 730. Dyhia Tadmud ». Toucher le manuscrit procure des frissons le long des bras. Le manuscrit semble vibrer, émettre un sifflement étrange puis se tait.

[---Encart objet---

Kitab al-Azif d'Allazhred par Dyhia Tadmud

Ce manuscrit écrit sur du papyrus dont la matière reste incertaine, comprend les notes écrites par Dyhia Tadmud concernant le Kitab al-Azif. Même s'il est moins fidèle que l'original, de nombreux schémas sont manquants, ses caractéristiques correspondent au premier livre.

Al-Azif

« En arabe, par Abd al-Azrad, env. 730 ap. J-C. On ignore quelle forme avait à l'origine ce texte, mais plusieurs versions manuscrites ont longtemps circulé au Moyen Age. On a perdu la trace de ce livre au XIIème siècle. Ce fantastique ouvrage couvre presque tous les aspects du Mythe et constitue une référence de premier plan sur bien des sujets. Il renferme, entre autres, nombre de tableaux et cartes stellaires.

Complexité : cryptique (90%)

Durée : semaines

Mythe : 18

SAN : 1

Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Réurrection, Signe de Voor, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth. »

Ldb p.176

Note concernant la version de Dyhia Tadmud : en dehors de l'étude de l'œuvre, le possesseur de l'ouvrage glisse petit à petit dans la folie. Il commence par faire des cauchemars réguliers qui lui feront perdre 1/1D3 de Santé Mentale, puis développe une mégalomanie empreinte de paranoïa. Le seul moyen d'y échapper est de se séparer du livre.

---Fin de l'encart---

3.5 Retour à l'air libre

Les personnages joueurs doivent prendre le même chemin pour ressortir. Dès qu'ils sortent la tête du puits, ils se retrouvent encerclés par des soldats en arme avec des torches. Avancé vers eux, ils reconnaissent le grand Vizir à côté d'un homme de taille imposante : l'émir al-Hakam Ier.

Si les personnages joueurs ont pris le kitab al-Azif avec eux, ils peuvent encore tenter un jet de dissimulation pour le ranger rapidement dans une sacoche. Sinon l'émir al-Hakam Ier le leur reprendra.

L'émir al-Hakam Ier les félicite un à un d'avoir accompli leur mission. Il leur annonce que depuis des années, il cherche cette bibliothèque mythique construite par son père et, grâce aux personnages joueurs, il peut enfin reprendre possession de son bien. (A ce moment, s'il voit le kitab al-Azif, il tend la main pour le reprendre. Montrer toute forme de résistance à cet instant serait stupide). Concernant la récompense, il convie les personnages joueurs à le rejoindre le lendemain matin pour en discuter. « Maintenant que mon héritage est enfin complété, je vais pouvoir commencer à régner, et je pense avoir besoin de quelques ministres pour m'assister », vous annonce-t-il avec un sourire glacial.

[---Encart PNJ---

Al-Hakam Ier, émir de Cordoue, 25ans

Physionomie :

Al-Hakam Ier est un homme de taille imposante, les cheveux blonds cendrés, les yeux verts perçants. Il porte la barbe qui est tressée et parfumée. Il porte une djubba blanche finement brodée de fils d'or.

Comportement :

Au début de son règne, Al-Hakam Ier a un tempérament plutôt modéré. Mais il va se durcir au fur et à mesure peut-être à cause de la proximité du kitab al-Azif. Il est prompt à la colère même si c'est un stratège brillant.

Objectifs :

Al-Hakam Ier désire mettre la main sur les savoirs de son père car il les sait très puissants.

Caractéristiques :

APP 13 Prestance 65% Impact +2

CON	14	Endurance	70%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	11	Connaissance	55%
INT	13	Intuition	65%
POU	11	Volonté	55%

Points de Magie	11
Points de vie	14
Santé mentale	55
Ethnie : arabe (omeyyade)	
Religion : musulman	

Compétences

Baratin	45%
Science militaire	55%
Marchandage	40%
Sagacité	60%
Statut	65%
Trouver Objet Caché	55%
Équitation	65%
Armes blanches	60%
Lutte	50%
Bibliothèque	30%
Diplomatie	45%

Inventaire / arme

Spatha (épée courte), dmg 1D6+2

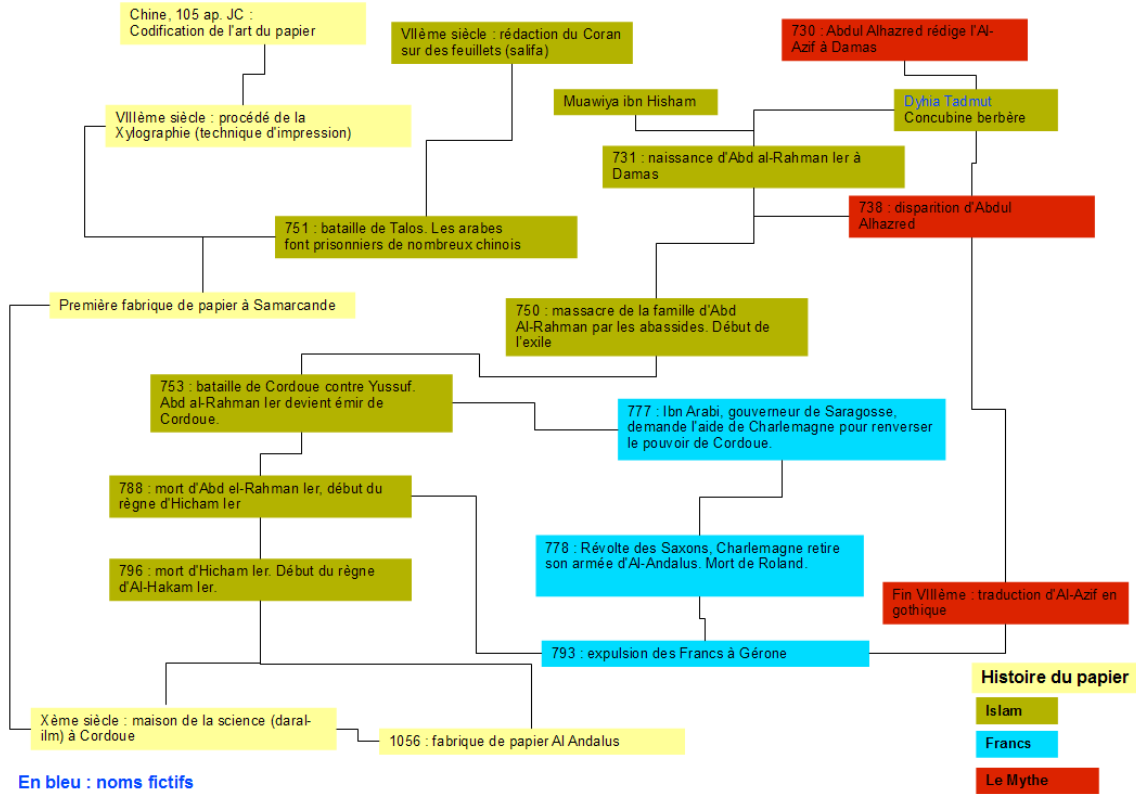
---Fin de l'encart---]

FIN de la première partie

III Annexes et aides de jeu

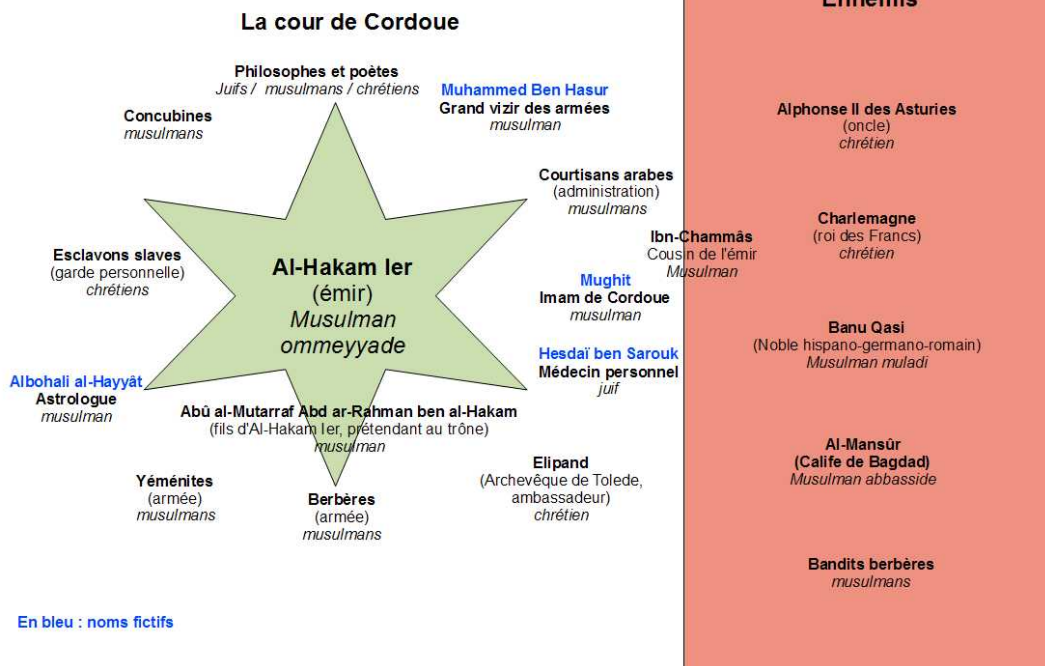
1/ La dynastie des omeyyades

Genèse du Mythe : Al Andalus

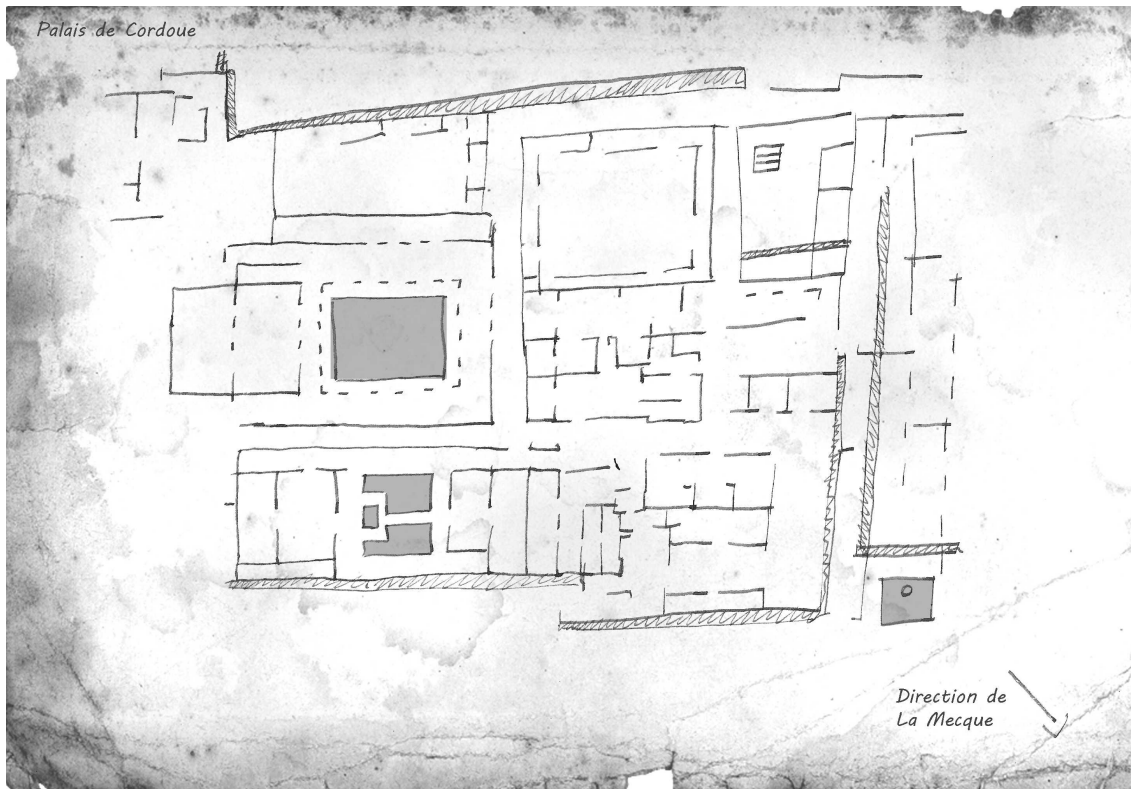
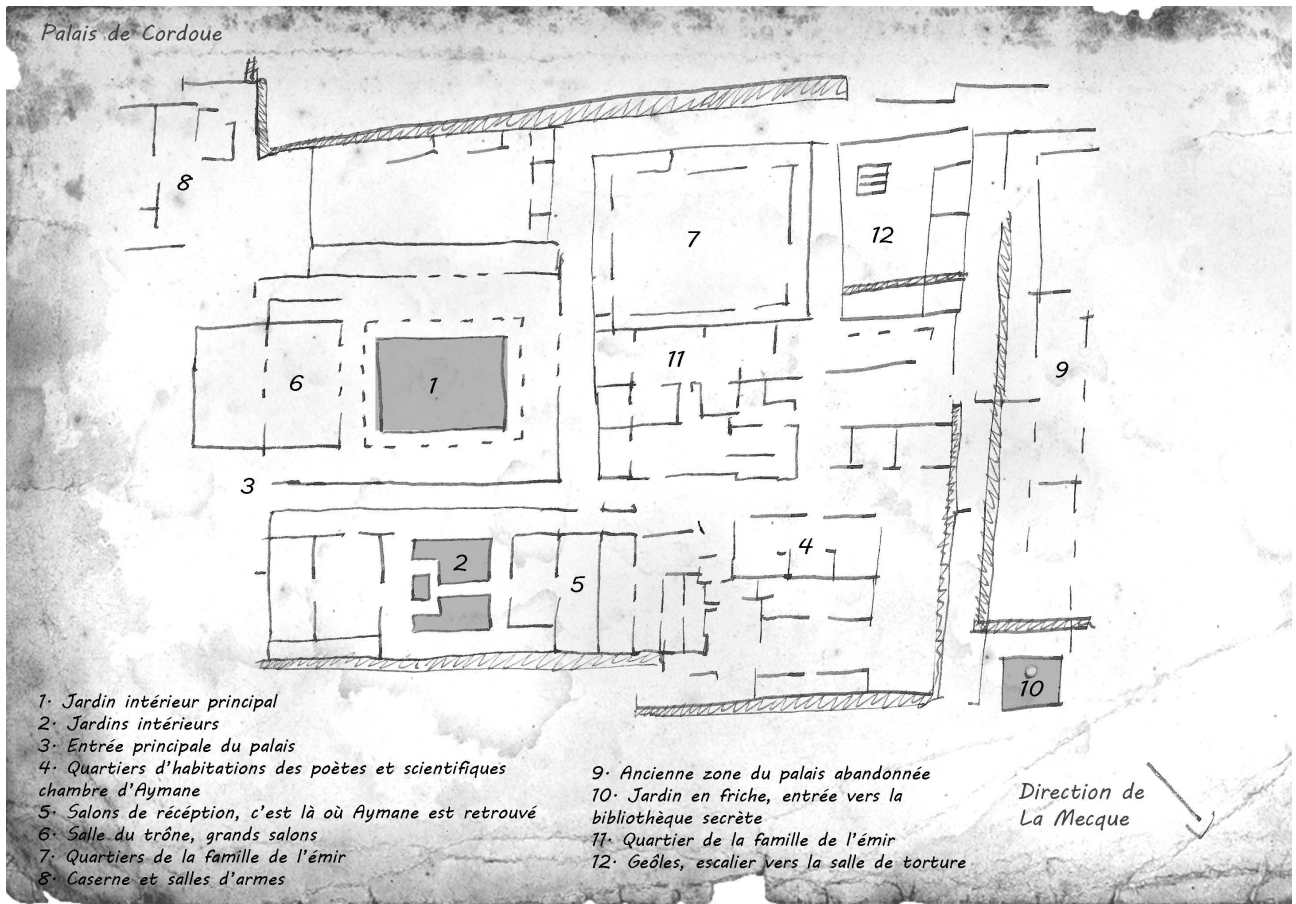


2/ La cour de Cordoue

La sphère de l'émir Al-Hakam Ier



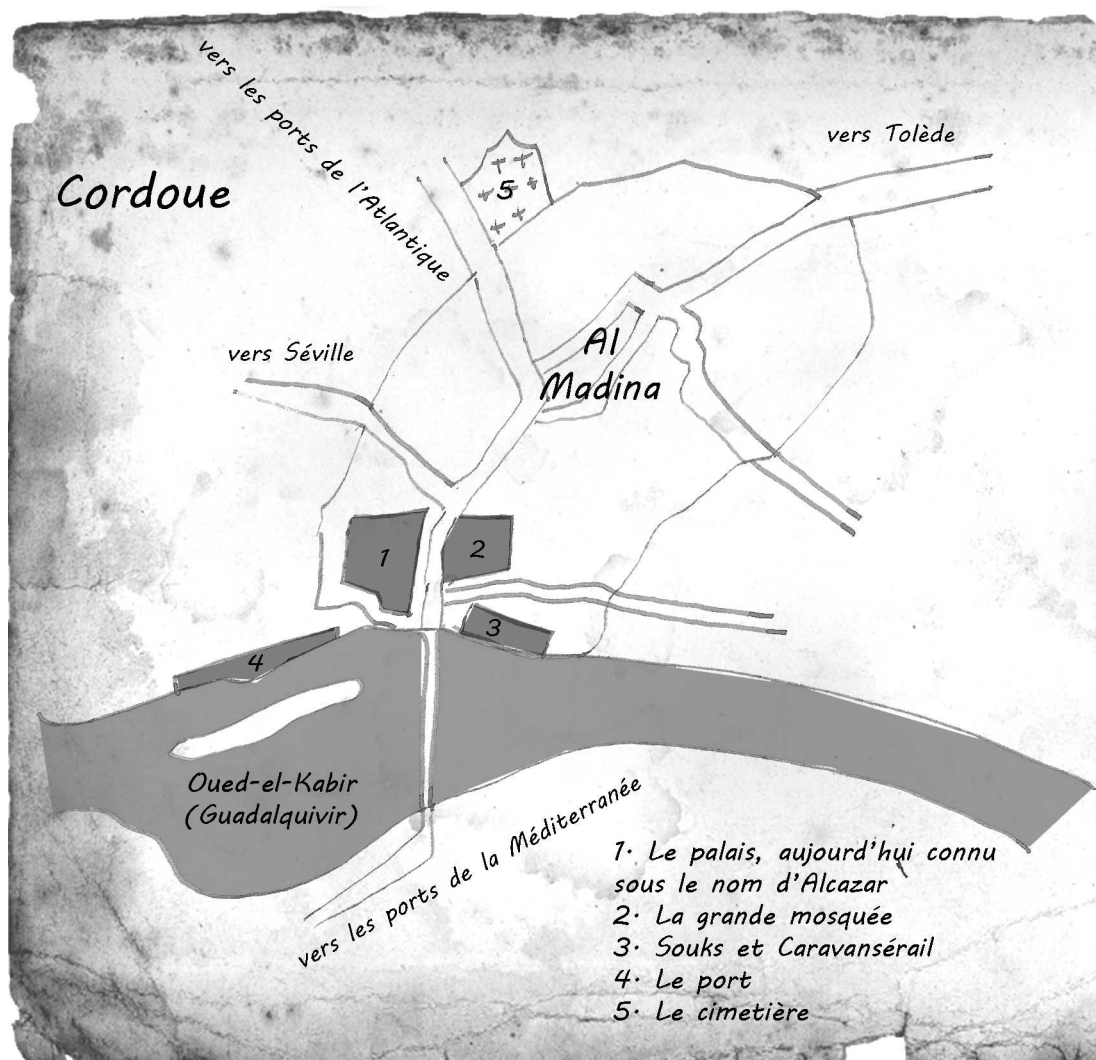
3/ Plan du Palais de Cordoue



Le palais est immense, c'est un labyrinthe et même ses habitants ne connaissent pas toutes les salles. Il serait impossible de retranscrire en détail toutes les pièces. Le plan vide peut être distribué aux joueurs au début du scénario et le Gardien peut apporter des précisions au fur et à mesure de la partie. Libre au Gardien également de placer les différents PNJ tout en respectant les zones d'habitation et l'intrigue. Il peut également préciser certains zones ou agrémenter celles qui sont vides.

Seule la zone 11, où vit l'émir et la famille est interdite aux joueurs.

4/ Plan de Cordoue



Note concernant le cimetière : il n'a pas une grande importance dans ce scénario. Si les joueurs souhaitent le visiter, ils pourront toutefois trouver des marchands, des embaumeurs, des lecteurs de bonne aventure etc. Une idée pour le Gardien de leur faire vivre une scène de son invention (la présence d'un fantôme, le mystère autour d'une tombe antique...).

5/ Indice 1 : mot retrouvé dans la chambre d'Aymane



Mon frère, tu as été repéré.

Fais très attention à toi.

Qu'Allah te vienne en aide !

6/ Pré tirés

Amar, garde au palais, 23ans		Khalil, scribe, 24ans	
<p>De père en fils, votre famille a juré de servir les omeyyades. Votre grand-père est arrivé en Al-Andalus avec abd al-Rahman Ier et s'est distingué lors de la bataille de Cordoue. Votre père, en charge sous al-Hicham Ier, est mort en protégeant le palais lors d'une révolte. A l'âge de 10ans, votre père vous place en apprentissage à la caserne. Vous commencez par laver les écuries, puis vous vous occupez des chevaux, vous apprenez à vous battre mais avez peu l'expérience du terrain. Finalement, lors de l'avènement d'al-Hakam Ier, on vous place avec les autres gardes du palais.</p> <p>Ethnie : berbère Religion : musulman</p>		<p>Scribe de Médine, vous avez travaillé pour l'imam Mâlik Ibn Anas en tant qu'apprenti. A la fin du règne d'al-Hicham Ier, vous êtes envoyé en al-Andalus pour suivre le juriste berbère Yahiya ibn Yahiya et parfaire votre apprentissage à la cour de Cordoue.</p> <p>Ethnie : arabe Religion : musulman</p>	
APP 11 Prestance 55% CON 15 Endurance 75% DEX 11 Agilité 55% FOR 15 Puissance 75% TAI 12 Corpulence 60% EDU 10 Connaissance 50% INT 11 Intuition 55% POU 12 Volonté 60%	Pts de vie : 15 S. de blessure : 8 SAN : 60 Impact : +1D4 Pts Magie : 12 Aplomb : 0	APP 12 Prestance 60% CON 11 Endurance 55% DEX 12 Agilité 60% FOR 11 Puissance 55% TAI 10 Corpulence 50% EDU 14 Connaissance 70% INT 13 Intuition 65% POU 13 Volonté 65%	Pts de vie : 10 S. de blessure : 5 SAN : 65 Impact : aucun Pts Magie : 13 Aplomb : 0
Compétences d'occupations Corps à corps 52% Arabe 50% Berbère 50% Discrétion 40% Lancer 35% Royaume natal 30% <i>légendes berbères</i> Statut 25% Écouter 35% Équitation 55% Armes blanches 60% Parade 60% Pister 50% Athlétisme 50%	Compétences personnelles (aux choix Intx10)	Compétences d'occupations Bibliothèque 60% Arabe 70% Écrire l'arabe 70% Latin 60% Écrire le latin 50% Grec 50% Écrire le grec 60% Goth 50% Écrire le Goths 50% Persuasion 55% Royaume natal 50% <i>légendes arabes</i> Poésie 40% Statut 25%	Compétences personnelles (aux choix Intx10)
Inventaire : Armes : Spatha (épée courte, arme blanche) dmg 1D6 ; Pilum (lance, arme blanche) dmg 1D8 + 1D4 Habits (armure) : Targe (petit bouclier) +20 PV ; Cotte de maille +6 PV (discrétion pour se cacher -10%, agilité -5%) Divers : insigne des gardes du palais (+10% en statut)		Inventaire : Armes : Dague (arme blanche), dmg 1D4 + 1 Habits (armure) : djubba des savants et des scribes Divers : nécessaires d'écriture (papyrus, roseau, encre..., +10% dans l'étude de textes)	

Sanaa, courtisane, 18ans		Jessim, apothicaire, 20ans	
<p>Vous êtes issue d'une famille yéménite pauvre. Vos parents, ne pouvant assurer une existence, vous vendent à un noble local pour les taches ménagères. Dotée d'une grande beauté, l'intendante d'une harem de Cordoue vous repère et vous rachète à un prix dérisoire. D'autres courtisanes plus âgées font votre éducation. Vous vivez la vie de princesse, même si vous ne sortez jamais du palais. Au début de l'aventure, vous n'avez jamais vu l'émir.</p> <p>Ethnie : Yémen Religion : musulmane</p>		<p>Vous appartenez à une longue lignée de famille juive hispanique dont les origines remontent jusqu'à l'antiquité. Votre père, marchand émérite, vous a placé au palais pour que vous puissiez proposer vos services d'apothicaire.</p> <p>Ethnie : hispanique Religion : juif</p>	
<p>APP 16 Prestance 580% CON 11 Endurance 55% DEX 12 Agilité 60% FOR 11 Puissance 55% TAI 11 Corpulence 55% EDU 13 Connaissance 65% INT 13 Intuition 65% POU 14 Volonté 70%</p>	<p>Pts de vie : 11 S. de blessure : 6 SAN : 70 Impact : aucun Pts Magie : 14 Aplomb : 0</p>	<p>APP 11 Prestance 55% CON 11 Endurance 55% DEX 12 Agilité 60% FOR 10 Puissance 50% TAI 09 Corpulence 45% EDU 13 Connaissance 65% INT 13 Intuition 65% POU 12 Volonté 60%</p>	<p>Pts de vie : 10 S. de blessure : 5 SAN : 60 Impact : aucun Pts Magie : 12 Aplomb : 0</p>
<p>Compétences d'occupations Baratin 50% Persuasion 55% Discrétion 50% Dissimulation 55% Acrobatie 46% Bibliothèque 36% Jeu 55% Arabe 65% Écrire l'arabe 50% Philosophie 45% Conte 50%</p>	<p>Compétences personnelles (aux choix Intx10)</p>	<p>Compétences d'occupations Concocter Potions 60% Monde Naturel 60% Occultisme 35% Premiers Soins 60% Médecine 55% Sagacité 40% Trouver Objet Caché 55% Arabe 50% Lire l'arabe 50% Hébreu 65% Lire l'hébreu 65% Négociation 55%</p>	<p>Compétences personnelles (aux choix Intx10)</p>
<p>Inventaire : Armes : Dague (arme blanche), dmg 1D4 + 1 Habits (armure) : vous portez la djubba et votre visage est voilé par un fin mouchoir de gaz, le khimar (dissimulation +5%, les jets de psychologie contre ont un malus de -10%), vous portez des escarpins à la pointe recourbée (discrétion +5%). Un turban cache vos cheveux. Manteau de voyage en laine avec un capuchon (discrétion +10%). Divers : en tant que courtisane du palais, vous avez un statut privilégié auprès des hommes et des femmes (statut +20%)</p>		<p>Inventaire : Armes : Bâton (arme blanche, arme contondante), dmg 1D6, de la poudre de Chine pour créer une diversion Habits (armure) : vous portez la djubba des marchands et des guérisseurs Divers : un ensemble de poisons qui peuvent être appliqués sur les lames, et votre nécessaire pour concocter vos potions de soins (jet Concocter potions et réalisation d'une potion qui redonne 2 PV à une blessure) + onguents et nécessaire médical.</p>	

Athanaric, esclavon, 19ans			
<p>Vous êtes un esclave d'élite. Comme votre père avant vous, on vous a entraîné à l'art du combat depuis votre plus jeune âge. Vous êtes destiné à servir l'émir dans sa garde personnelle. Vous devez encore faire vos preuves avant votre initiation. Vous menez la vie dure et êtes le seul à disposer d'un point d'aplomb au début de l'aventure.</p> <p>Ethnie : slave Religion : chrétien</p>			
APP 12 Prestance 60% CON 15 Endurance 75% DEX 13 Agilité 65% FOR 15 Puissance 75% TAI 14 Corpulence 70% EDU 10 Connaissance 50% INT 11 Intuition 55% POU 10 Volonté 50%	Pts de vie : 15 S. de blessure : 8 SAN : 50 Impact : +1D4 Pts Magie : 10 Aplombs : 1		
Compétences d'occupations Lutte 66% Monde Naturel 30% Royaume Natal 30% <i>légendes slaves</i> Équitation 55% Suivre une piste 50% Arme blanche 60% Arme de jet 50% Athlétisme 55% Discrétion 40% Goths 50% Arabe 40%	Compétences personnelles (aux choix Intx10)		
Inventaire : Armes : Spatha (épée courte, arme blanche) dmg 1D6 ; Arc court (arme de jet), carquois 20 flèches 1D6+1 Habits (armure) : contrairement à un soldat normal, l'esclavon ne s'embarrasse pas d'une armure lourde. Il peut toutefois porter un gilet en cuir souple lorsqu'il sort du palais (3PV de protection) Divers : l'esclavon est la fierté de tous les esclaves (relations améliorées de +20% avec les gens du peuple et les autres esclaves)			

Remerciements :

Roxane et Nicolas pour leurs corrections. Arnaud alias Yorrick pour ses conseils. Tous pour leur soutien et leur enthousiasme !