

DUNE

FREMEN

L'appel des primevères

~ Scénario non-officiel ~



Dune : Fremmen

Scénario pour le contexte de jeu de rôle Dune

Ce document est une aide de jeu pour adapter l'univers de Dune en Jeu de Rôles. Vous devez avoir la connaissance des romans de Frank Herbert pour en comprendre le contexte et bien entendu savoir ce qu'est un Jeu de Rôles.

Cette aide de jeu distribuée sur le SDEN n'a aucune visée commerciale. Elle a été réalisée dans un cadre bénévole et est destinée à être utilisée dans un cercle privé.

Dune est propriété de Herbert Properties LLC.



Publication sur le SDEN (<http://www.sden.org>), par Sigfrid - 2014

Table des matières

Introduction	4
Préambule.....	4
Intrigue.....	4
Synopsis	4
Protagonistes.....	5
Le scénario détaillé	6
Retour de patrouille.....	6
Point de tension.....	7
Sietch en effervescence.....	7
Raison profonde	7
Ambition de Graja.....	8
Opposants.....	8
Carré de fidèles	8
Première pleine lune	9
En mission pour le naib.....	9
Tarfaya.....	9
Conversation	10
L'éleveur	10
Propriétaire du cielago.....	11
Voyage	11
Gestion des déplacements	11
Cache sous le vent.....	12
Refuge Imir.....	12
Cache des grottes	13
Conclusion.....	14

Introduction

Ce scénario est un one-shot qui peut prendre la suite de « *Mauvaise réception* » ou être joué en scénario d'introduction. Il ne développe pas vraiment les personnalités des Fremem du sietch qui les accompagnent et vous allez devoir broder et compléter un peu les caractères des PNJ principaux. Faites relativement simple, nous sommes toujours dans un cycle d'introduction...

Dans tous les cas de figure, essayez de leur introduire une sayyadina du nom de Betina pendant cette aventure. Elle peut faire partie du background de l'un des PJ ou la rendre un peu aguicheuse auprès du plus charismatique (ou cultivé) d'entre eux. Elle doit pouvoir les aider et s'ils arrivent à s'y attacher, cela sera une bonne chose pour le scénario qui suivra celui-ci.

Au niveau de la structure maintenant. Pour ceux qui n'aiment pas lire des pages et des pages de scénario et préfèrent improviser, vous pouvez vous contenter du préambule. L'intrigue et le synopsis donnent les éléments principaux de l'intrigue, libre à vous de broder avec. Encore une fois, il faudra sûrement développer les protagonistes afin de pouvoir s'en servir plus efficacement dans le cadre plus libre de l'improvisation.

Aux adeptes des scénarios plus scriptés, une proposition de scènes a été réalisé, que vous pouvez enrichir et détailler même en cours de partie, cela dépend essentiellement du temps disponible et de votre inspiration.

Harnachez vos distilles et en place, c'est parti.

Préambule

Intrigue

Un message distran doit être délivré par un cielago avant la pleine première lune. Cette information est importante pour le naib du sietch Qeryel et un prétendant va le défier si elle n'arrive pas. Le cielago s'est arrêté dans une cache et de sa capture dépend le sort de deux hommes et du sietch.

Synopsis

Les rumeurs de la mort d'Uliet au sietch Tabr pendant le discours de Pardot Kynes commencent à circuler dans les sietchs alentour, non sans provoquer des remous. Si à Tabr tous y ont vu un présage, il subsiste des doutes dans les sietchs ayant eu vent de cette

information. Ces doutes provoquent des troubles au sein de la communauté, ainsi que des actes de défiance.

C'est en rentrant de leur première véritable patrouille, et après un dernier test de la part de leur chef de patrouille, que les PJ vont découvrir la tension ambiante au sein du sietch et du climat de défiance qui y règne. Un prétendant profite du climat de contestation à la volonté du naib de faire confiance à un étranger pour exprimer sa propre ambition. Ils apprendront qu'un message distran devait arriver de Tabr par un des ulémas envoyés là-bas pour éclaircir ce présage. Le cielago n'est jamais arrivé et l'échéance approche avant le défi.

Les PJ vont devoir approfondir les liens entre les clans afin de découvrir les véritables motivations ou craintes des uns et des autres, ainsi qu'en apprendre un peu plus sur ce cielago perdu en route. Ils découvriront qu'un noyau de contestataires proches du prétendant est activement sur la brèche pour guetter l'arrivée du cielago et l'empêcher de révéler son message. Ils apprendront d'ailleurs qu'ils ont failli l'intercepter une fois mais sans succès. Ils feront également connaissance avec le propriétaire du cielago qui leur certifie que s'est une bonne bête qui sait se cacher en cas de danger. De plus, elle a un petit faible pour les primevères du désert...

Tout cela pour dire qu'ils ne perdent pas forcément grand-chose à partir à sa recherche dans les caches proches, histoire de voir si un cielago ne s'y trouve pas. Après une ou deux caches sans succès, en rencontrant éventuellement des Fremem d'un autre sietch, ils trouveront le cielago apprivoisé (reconnaissable à son équipement distran). Ne reste plus qu'à trouver un moyen de l'attirer ou le capturer, avant de négocier avec, ou d'affronter, les Fremem faisant parti des opposants qui ont eu l'idée de les suivre.

Protagonistes

Agarar (H) – Naib du sietch

Graja (H) – Prétendant au poste de naib

Tarfaya (H) – Chef de patrouille

Saniha (F) – Propriétaire du cielago

Dinaz (H) – camp des coalisés, soutient de Graja

Jabnit (H) - camp des coalisés, soutient de Graja

Betina (F) – Sayyadina amie du groupe

Le scénario détaillé

Retour de patrouille

Objectif de la scène : Scène d'introduction et plongée dans l'intrigue après un retour de 3 semaines dans le désert pendant l'épisode de Uliet à Tabr.

Pour leur première véritable patrouille, ce fut une bonne mise en bouche. Trois semaines complètes dans le désert avec des habitués ont permis aux jeunes Fremem que sont les PJ de parfaire leurs bonnes habitudes (expliqué par leurs compétences de départ).

La scène démarre en arrivant aux abords du sietch alors que l'aube approche. L'atmosphère est encore froide mais leur bourka les protège néanmoins efficacement. Tarfaya leur laisse l'initiative de passer devant pour opérer la phase d'approche du sietch, comme il le fait de coutume avec les jeunes Fremem pour leur première patrouille. Son but étant de leur apprendre de rester aux aguets, même quand ils rentrent chez eux.

La patrouille attend dans les premiers affleurements rocheux le temps que les PJ aillent faire le repérage et la dernière approche pour vérifier si le sietch n'a pas eu à déménager pendant leur absence.

Il va être temps de tester leurs compétences de discrétion et de perception pendant la phase d'approche. Décidez à l'avance du positionnement des vigils ou faites selon votre inspiration du moment. Cette scène n'est pas critique, mais elle permettra de savoir s'ils vont apercevoir le garde sensé les surprendre.

- Vu les conditions de pénombre, l'observation vers le massif montagneux est extrêmement difficile, mais sait-on jamais, il est possible de capter un mouvement fortuit.

- Il y a une bande de 50m à découvert entre les premiers affleurements et le massif principal. La pénombre peut aider à une approche discrète, mais il commence à faire clair et les silhouettes peuvent se détacher sur l'horizon.

- Dans le massif principal, il faudra plus faire confiance à son ouïe et son instinct qu'à sa vue. Ainsi qu'à un peu de discrétion et d'acrobaties.

- Un signal sous forme d'imitation animale est normalement émit par les arrivants. Tarfaya ne l'a pas évoqué, mais si les PJ s'en inquiètent, ils peuvent le connaître, l'ayant déjà maintes fois entendu sans y faire attention.

Proche de l'entrée du sietch, deux gardes (Yassim et Dinaz) s'approchent à revers des derniers PJ pour tenter de les surprendre et éventuellement les immobiliser. En fonction des tests précédents, modulez la difficulté de détection ou donnez plus ou moins de bonus aux gardes.

Quant à Dinaz, les PJ auront l'occasion de le rencontrer de nouveau puisqu'il fait partie des coalisés qui soutiennent Graja, le prétendant au poste de naib. En plus de sa garde, son rôle consiste également à intercepter et tuer le cielago au besoin. A ce stade de l'aventure, il

n'est pas hostile et s'amuse même de surprendre ces jeunes Fremen inexpérimentés, tout comme Yassim s'en amuse gentiment. Ils sont également passés par là après tout.

Point de tension

Objectif de la scène : Prendre connaissance de l'état de tension. Ambiance.

Passé la sensation de bonheur de retrouver l'odeur du sietch, des retrouvailles et de se sortir du distille, les PJ vont vite se rendre compte que quelque chose ne tourne pas très rond et qu'une atmosphère un peu pesante règne au sein de la communauté. C'est qu'un évènement important s'est passé durant les 3 semaines de leur patrouille.

C'est une scène narrative n'attendant pas d'intervention des personnages.

Alors qu'ils sont encore sur l'une des places en train de fêter les retrouvailles, Agarar (le naib) vient discuter avec Tarfaya en aparté sur le déroulement de la patrouille. Les PJ sont témoins d'un début d'altercation quand Agarar est pris à parti par un troisième homme.

- *Toujours aucune nouvelle te concernant Agarar ! Et il n'y en aura aucune. Quand te résigneras-tu à renoncer à cette folie ? Le sietch attend de toi une décision ferme, pas des attermoiments. Décide-toi aujourd'hui devant la communauté. »*

- *Un sietch ne se gère pas avec la ghafla qui t'habite Graja. L'échéance sera la première pleine lune, si tu n'es pas d'accord avec cette décision, ait également le courage de prendre la décision qui s'impose. »*

S'ensuit un brouhaha général parmi la petite centaine de Fremen présents qui prennent parti pour l'un ou l'autre des intervenants.

Agarar s'en va, suivi de près par Tarfaya, qui fait quelques signes aux PJ pour leur signifier qu'il les verra plus tard.

Sietch en effervescence

Cette partie se décompose en plusieurs petites scènes destinées à distiller les différents indices sur la situation en cours, leur objectif à venir et la réalisation de celle-ci. Elles peuvent se faire dans à peu près n'importe quel ordre et les informations peuvent provenir de sources variables et il s'agira plus certainement de leurs connaissances, tout au moins dans un premier temps.

Raison profonde

Indice : Rêve de Pardot Kynes

Le premier éclaircissement demandé concernera certainement la raison de cette altercation. N'importe qui leur répondra bien volontairement (y compris leur famille), car tout le monde est au courant mis à part les patrouilleurs absents pendant l'information. N'hésitez pas à introduire ici Betina, une jeune sayyadina de leur connaissance, qui a peut-être même un faible pour l'un des PJ. Elle n'a pas encore avoué sa flamme, mais drague ostensiblement.

Ils apprendront alors l'histoire d'Uliet qui est volontairement tombé sur son couteau à Tabr, alors qu'il allait éliminer un émissaire de l'Imperium, un certain Pardot Kynes qui parlait d'une

vision pour la planète, pour les Fremen. Signe fort pour certains et dont l'histoire commence à se répandre à Qeryel, bien qu'ils n'aient qu'un écho incomplet du rêve de Pardot. Bénédiction pour les uns, fadaïses pour les autres qui refusent de faire confiance à un membre de l'Imperium. Agarar semble partager cette vision et voudrait faire confiance au Fremen de Tabr qui sont des alliés de longue date de Qeryel.

Cette information sera plus ou moins connotée pour un camp ou pour un autre (1-2 : partisans du rêve ; 3-5 : sceptiques ; 6 : opposants). Pour les partisans, on parle bien sûr de rêve et d'espoir, alors que les opposants parlent de fadaïses, d'hérésie, voire de trahison. Les sceptiques sont plus modérés mais ne voient pas d'un bon œil cette histoire.

S'ils parlent de cela dans un lieu avec un peu de circulation, ou même au sein de leurs familles, vous pouvez démarrer une discussion un peu houleuse avec d'autres personnes d'un bord ou d'un autre ou entre les plus exaltés et les plus modérés. Dans cette scène il est nécessaire de montrer toute la réticence d'un peuple à opérer des changements radicaux de leur mode de vie.

Ambition de Graja

Indice : Ambition dévorante

Tôt ou tard se posera la question de qui est Graja. Les PJ peuvent tout à fait en avoir entendu parler comme un chef de guerre féroce et courageux qui a le défaut d'être un peu trop vindicatif. Il a quelques faits à son actif, comme celui d'avoir sauvé des mineurs en sacrifiant son propre orni de surveillance contre celui des Harkonnens. Il s'en est sorti de justesse et non sans quelques blessures graves.

Ce qui transparait sur Graja, c'est une aspiration à prendre le poste de naib, trouvant Agarar trop prudent par moments. En revanche, cette ambition a démarrée bien avant cette histoire de Pardot et il semble qu'il a pris ce prétexte pour accélérer le mouvement.

Opposants

Indice : Qui soutient Graja et pourquoi

Au gré des discussions, on peut apprendre que la majorité des Fremen ne veulent pas spécialement éliminer Agarar, mais ils craignent qu'un grand malheur ne survienne si on suit les rêves d'un étranger. La tradition du Kitab-al-Ibar est sacrée et tout changement ne peut conduire qu'à un malheur. Ils suivent de fait Graja qui incarne cette volonté de poursuivre les coutumes millénaires Fremen.

Les informations parvenues jusqu'à Qeryel sont également succinctes. On sait que Pardot a sauvé des walis des griffes Harkonnens, qu'il a parlé d'un rêve écologique qui allait changer la face de la planète et que Uliet s'est tué volontairement en écoutant le discours de Pardot. Ce dernier point n'est pas fait par rassurer ceux qui n'étaient pas à Tabr, renforçant leur doute. « *Si des Fremen décident de tomber sur leur couteau en écoutant un étranger, c'est que Shaitan n'est pas loin* ». Ils n'ont pas tous les détails du pourquoi du comment et comprennent difficilement que le sietch de Tabr soit apparemment tombé en adoration pour Pardot Kynes.

Carré de fidèles

Indice : La garde rapprochée de Graja

Il est difficile de questionner directement sur la garde rapprochée de Graja sans attirer un peu l'attention. Les partisans d'Agarar peuvent donner l'information plus volontairement, les opposants farouches seront suspicieux et les autres n'y ont pas spécialement prêté attention jusque-là, sauf si on nomme les membres directement.

Il y a quelques membres qui soutiennent et aident Graja dans son ascension et ce sont : Dinaz, Farouk, Tanir, Raji, Zinar, Jabnit, Mintho, Nefmat.

Ils sont comme tous les Fremen avec leurs occupations du sietch et peuvent être approchés pour discuter sans crainte, du moins tant que les PJ n'ont pas pris position ou commencé une mission qui irait à leur encontre. Ils parleront avec plus de véhémence et de fermeté contre la volonté de suivre Agarar dans sa volonté de copier ce qu'il se passe à Tabr.

Première pleine lune

Indice : Échéance et messenger

Cette histoire de première pleine lune concerne la décision que doit prendre Agarar auprès des Fremen de Qeryel. Malgré sa volonté de faire confiance à Tabr et sa conviction profonde que le rêve esquissé de Pardot est une bonne chose, il a dû transiger devant l'opposition grandissante au sein du sietch et la défiance de certains.

N'importe qui dans le sietch peut raconter cette histoire de pleine lune qui a été décidée pour assoir la décision de suivre ou non Tabr. Pour ce faire, Agarar a décidé d'envoyer des ulémas à Tabr pour se faire une idée plus précise des conditions de ce qu'il se passe et envisager la justesse ou non de cette utopie. Il attend donc un retour par l'intermédiaire d'un message distran implanté dans un cielago. Que ce message soit là ou non à la première pleine lune et la décision devra être prise. Il ne reste que 3 jours.

En mission pour le naib

Tarfaya

Indice : Objectif de la mission

Après quelques temps passés à se restaurer, se reposer et prendre des informations de-ci de-là sur la situation au sein du sietch, Tarfaya réunira les PJ autour d'un café dans son yali pour une petite discussion. Et c'est confortablement installé sur les tapis et coussins qu'il leur donnera son point de vue sur cette histoire.

Tarfaya est un fidèle d'Agarar depuis de nombreuses années et apprécie l'homme, qui est certes parfois un peu timoré dans ses décisions, mais doté d'un instinct souvent irréprochable. Il lui fait confiance et n'aimerait pas que le sietch perde un naib de sa qualité pour une jeunesse plus impétueuse. Si Agarar pressent qu'il faut suivre Tabr à propos de cet étranger, ce Kynes, il est prêt à lui faire confiance, même si cela va à l'encontre de son propre sentiment de Fremen.

De ce qu'il sait après s'être entretenu avec Agarar, c'est que le cielago qui devait apporter un message de Tabr n'est pas rentré. Du moins personne n'a avoué l'avoir vu. Alors il arrive bien évidemment que certains n'arrivent pas à destination, par maladie ou vieillesse, mais

les éleveurs veillent à cela. Les accidents arrivent quant à eux plus en partance ou à destination des villes, plus rarement de sietch à sietch.

Tarfaya les sondent rapidement pour savoir leur sentiment et s'ils vont dans son sens, leur demande de rechercher discrètement les traces de ce cielago. C'est aussi pour cela qu'il fait appel à des jeunes Fremem, histoire de ne pas trop attirer l'attention et aussi pour jouer sur l'apriori d'inexpérience qui peut les faire paraître comme non-dangereux pour les opposants. Même si Tarfaya voit en eux des Fremem de qualité et le leur dira (cela ne coûte rien de flatter l'ego des joueurs).

Pourquoi ne simplement pas aller à Tabr reprendre l'information ? Le délai est simplement trop court pour un aller-retour avant la prochaine pleine lune. Inutile de penser à Shai-hulud, on signale des patrouilles d'orni dans le secteur depuis quelques jours et il y a trop de risques d'attirer l'attention en chevauchant le ver.

Et si les PJ préfèrent prendre le pouvoir auprès de Graja ? Pas de soucis, inversez les rôles et faites-les convoquer par Graja ou l'un de ses sbires. Après tout eux aussi ont besoin de trouver le cielago pour être sûrs que le message n'arrive pas à temps.

Conversation

Indice : Surveillance active du cielago par les opposants

La conversation qui suit peut être interceptée à n'importe quel moment, y compris avant l'attribution de la mission par Tarfaya. C'est une conversation discrète, surprise grâce à une faille dans la roche près des conduits d'aération. Les personnages qui discutent ne sont pas visibles, mais un indice fort va leur être donné.

- *Toujours rien sur ce cielago ?*
- *Non, rien, il n'est pas reparu depuis avant-hier.*
- *Comment as-tu pu le manquer aussi...*
- *Je te l'ai déjà dit Dinaz, l'autre garde de faction m'a surpris au dernier moment. Par chance il n'a pas vu le cielago, mais je n'ai pas aimé son regard amusé sur moi.*
- *Il peut s'en amuser s'il le veut. Demain soir, tu seras avec Jabnit, alors ouvrez l'œil. »*

Toute conversation ou nom reportée à Tarfaya confirmera ses craintes et n'est pas étonné. Il sait que ces hommes font partis de la garde rapprochée de Graja. Néanmoins, il s'arrangera pour poster des hommes à lui.

L'éleveur

Indice : trouver le nom de Sahina

Les cielago sont élevés et dressés par des Fremem qui ont la fibre pour cela. Un cielago est confié à un messager et revient en général à son propriétaire au sietch d'où il est parti. Il est connu qu'un cielago peut parfois retourner sur un ancien sietch ou une ancienne cache si la communauté a déménagé entre-temps. Mais ce n'est pas le cas ici.

Les PJ peuvent tout à fait regarder parmi leurs contacts (Betina par exemple) pour voir s'ils connaissent des éleveurs, sinon, ils perdront une demie journée à trouver des informations en demandant à droite et à gauche ; « *Je ne sais pas, mais va voir Selif* », « *Ah non ce n'est pas moi, mais peut-être Vigar* », « *Non, les miens reviennent toujours. Je pense plutôt à l'un de ceux de Sahina* ».

Propriétaire du cielago

Indice : Les caches et les primevères

Sahina est une femme vive et généralement d'humeur plaisante. Ses cielagos sont ses bébés et elle y tient particulièrement, alors quand l'un d'eux disparaît, elle est toujours un peu préoccupée.

Son yali est un peu plus grand que les autres, et des cielago y circulent en liberté. Une douce odeur de primevère des sables est présente dans le yali, et pour cause, elle y cultive également ces fleurs. Les PJ attentifs remarqueront que des cielago y mettent parfois leur museau dedans.

Elle confirmera rapidement que c'est l'un des siens qui devait revenir. Elle a confiance en eux car ils sont tous en bonne santé. Elle ne dira rien de plus d'emblée mais s'emportera un peu en demandant pourquoi tout le monde lui demande cela !

La remarque est importante et elle pourra confirmer que Tanir est déjà venu la voir pour cette histoire si les PJ pensent à rebondir sur l'information. Elle ne lui a rien dit de plus, tout comme aux PJ.

Elle a cependant une autre information à donner, mais elle aimerait être sûre de savoir pour quel bord agissent les PJ. Sahina est une fidèle d'Agarar et respecte ses choix. Elle ne posera pas spontanément la question aux PJ, c'est à eux de révéler leur fidélité.

Si elle est convaincue par leurs paroles, elle leur révélera que ses cielago aiment particulièrement les primevères et que ces fleurs poussent à l'état sauvage dans trois caches non loin. Ils s'y réfugient parfois lorsqu'ils pressentent un danger à rentrer au sietch, mais aussi selon leur humeur du moment. Les caches sont toutes situées à moins d'une demi-journée du sietch et donne volontiers les coordonnées des lieux. Il s'agit de la « cache sous le vent », « refuge Imir », « cache des grottes ».

Voyage

Gestion des déplacements

Le déplacement d'une cache à l'autre prend au maximum ½ journée et parfois quelques heures suffisent. Les PJ sont libres d'opérer de jour comme de nuit comme bon leur semble, la seule contrainte est de ne pas chevaucher le ver. Laissez planer quelques patrouilles d'orni dans le secteur pour les convaincre de rester discrets.

Dans les systèmes de jeu supportés, il y a un mécanisme de gestion des voyages par un jeu de cartes dont vous pouvez vous servir dans son intégralité si vous avez du temps devant vous. Si vous êtes plus limité dans le temps, faites que chaque carte soit une étape vers une cache (et la dernière pour le retour au sietch).

De la même façon, si vous avez des contraintes de temps, mettez le cielago à la première cache, quel que soit le choix des PJ. Inversement, si vous avez le temps, le cielago sera forcément dans la dernière cache. Pour des raisons pratiques dans ce scénario, chaque cache aura un évènement et descriptif associé, mais n'en tenez pas compte pour déterminer l'ordre. Faites à votre guise en fonction du temps disponible pour votre partie.

Cache sous le vent

Lorsque les PJ arrivent à la cache sous le vent, ils seraient bien inspirés de prendre les précautions d'usage lors de l'approche, comme cela doit être le cas à chaque fois en fait. Il y a du monde dans la cache et leur présence risque bien d'être détectée. Une patrouille Fremen d'un autre sietch est en route pour amener son tribu d'Epice à la Guilde. Expérimentés, ils surveillent bien entendu les abords pour éviter toute surprise.

Si c'est le début de nuit, la patrouille se préparait à se remettre en route pour leur livraison. En seconde partie de nuit, elle arrive pour y faire une halte avant le jour naissant. De jour, c'est qu'elle est simplement au repos avant la prochaine marche de nuit.

Si les PJ arrivent sans prêter attention au protocole d'arrivée, et donc sans surveillance, ils vont avoir droit à un protocole d'accueil musclé et une immobilisation en règle par une grosse troupe au complet. Les Fremen sont méfiants en voyant ces quelques hommes arriver sans respecter les règles d'arrivée, mais une fois les premières explications données, se montreront cordiaux (et moqueurs). Le chef de patrouille se nomme Hasmir.

Ils viennent du sietch Lourgat (sietch ami de Qeryel) et leur demandent rapidement la raison de leur présence. Juste après, ils leurs demanderont qui sont ceux qui les suivent et qui sont restés à distance de la cache. Les PJ devraient bien avoir une petite idée, même s'ils découvrent qu'ils sont alors suivis.

Les Fremen de Lourgat déclineront toute intervention pour capturer les suiveurs, ils ont leur propre mission et leur propre objectif à mener. La seule façon de les faire bouger serait de leur faire croire à des Harkonnens, mais ils risquent de ne pas apprécier le mensonge une fois la supercherie découverte.

Ils sont au courant de l'épisode Tabr, mais n'ont pas encore statué sur la suite à donner à cela. Hasmir considère personnellement cela comme dangereux et ne fait pas confiance à ce membre de l'Imperium.

Quant à ce qui les concerne, des cavernes sont bien disponibles dans le sous-sol et il y règne même un léger fond d'humidité. Quelques primevères y poussent, mais pas de cielago en vue. Les Fremen de Lourgat n'en n'ont pas aperçu non plus.

Lors de leur départ, plus personne n'a aperçu les personnes qui les suivaient.

Refuge Imir

S'ils ont bien compris la leçon, leur approche devrait être plus prudente ici. Laissez-les gérer leur arrivée, agrémentée de différents tests de compétences, afin d'arriver de façon sécurisée.

Personne n'est présent ici et il ne semble pas y avoir eu de visite récente au vu du sable à l'entrée. Cette cache pourrait être un lieu idéal pour souffler un peu, mais la recherche du cielago prime.

Des anfractuosités dans la roche sont aménagées et les escaliers conduisent à des cavernes où l'humidité est plus présente. Il y fait même moite. Un petit réservoir est présent, mais étrangement on ne sent pas le moindre souffle ventant du piège à vent. Celui-ci est obstrué par du sable et empêche toute nouvelle arrivée d'air et d'humidité.

Il n'y a plus de primevères ici et pas plus de cielago non plus. Si malgré tout ils pensent à nettoyer le piège à vent avant leur départ, pensez à les récompenser comme il se doit. Le nettoyage ne sera pas long, juste un peu acrobatique et nécessitera de passer 2 heures.

Cache des grottes

La troisième cache sera bien évidemment la bonne. A priori personne dans la cache, mais l'entrée a été déblayée de son sable depuis peu, signe de visite récente.

Des grottes en contrebas offrent des petites ouvertures naturelles. Aucun humain ne pourrait y passer, mais des animaux le peuvent parfaitement. Un cielago y est d'ailleurs présent, tournant autour des primevères perchées sur les flancs de roche. Reste à trouver le moyen de l'attraper.

Mais ce ne sont pas les seuls visiteurs de la cache. Une voix se fait entendre derrière eux au moment où ils sont dans l'expectative sur la problématique d'attraper le cielago.

- Nous vous attendions plus tôt. Où êtes-vous partis après la Cache sous le vent ? »

La voix n'est pas agressive, mais pas spécialement amicale non plus. Il s'agit de Dinaz et Jabnit qui ont fait irruption dans leur dos. Vous pouvez ajouter 1 ou 2 opposants supplémentaires en fonction de la taille de votre groupe de PJ, mais veillez à laisser le groupe de PNJ en infériorité numérique.

Ils sont sur leur garde et guettent l'attitude des PJ avant de réagir ou de sortir leurs armes. Leur intention première n'est pas de tuer des Fremem de leur sietch, mais ils sont conscients que chacun travaille pour un objectif différent.

L'issue de cette confrontation va dépendre des PJ. Ils ont le choix entre un affrontement physique ou une sortie négociée. Les deux solutions sont possibles, Dinaz et Jabnit ont des convictions fortes et soutiennent Graja, mais leur faire entendre raison et les convaincre de laisser le message du cielago en décider est tout à fait faisable. Ils n'ont pas pris position à propos de la rumeur du rêve de Pardot Kynes et font partie des sceptiques. Comme beaucoup, suivre les propos d'un membre de l'Impérium ne leur plaît guère, mais ce n'est vraiment pas la raison pour laquelle ils cherchent à empêcher le message d'arriver. Ils se moquent de ces élucubrations et cherchent surtout à se placer auprès de Graja qu'ils voient comme le futur naib.

Si cela tourne mal, un distille de mort est bien entendu présent dans la cache, mais le décompte des anneaux d'eau va être délicat si aucun maître d'eau n'est présent parmi eux. Ils devraient tout de même ramener leurs effets à Qeryel afin de réaliser une cérémonie correcte.

S'ils arrivent à les convaincre de tempérer et amener tout de même le message afin de laisser Agarar et Graja face à leur choix, comme les règles de l'Amtal le soulignent (ligne d'argumentaire possible), ils pourront coopérer pour récupérer le cielago. Ils ont en effet un appau avec eux qui leur facilitera grandement la vie. Autrement, un peu d'escalade à flanc de grotte fera aussi l'affaire. L'animal étant dressé et habitué à l'homme, il ne fuira pas devant des Fremem portant l'odeur du sietch.

Conclusion

Le retour à Qeryel ne devrait être qu'une formalité. L'arrivée des PJ avec le cielago ne va certes pas plaire à Graja et ses sympathisants, mais ils ne pourront plus rien y faire. La règle est respectée et ils ne pourront pas s'attaquer au PJ de façon frontale sur ce point. Tarfaya va les féliciter et récupérer le cielago afin de récupérer le message pour Agarar. Le reste sera décidé en Conseil.

Du retour ou non de Dinaz et Jabnit peut changer quelque peu la donne quant à leur sort. S'ils sont présents après la négociation, ils auront gagné un ennemi avec Graja. Dinaz comme Jabnit tomberont en disgrâce auprès de leur ancien champion. Libre aux PJ de les introduire auprès de Tarfaya ou même Agarar.

S'ils sont absents, Graja interpellera les PJ sur ce point. Voyant qu'il a perdu une première bataille, Graja tentera de retourner l'évènement à son profit. Il s'étonnera publiquement que des partisans d'Agarar éliminent alors d'autres frères de sietch et la situation peut rapidement tourner en défaveur d'Agarar si l'eau n'a pas été récoltée, ou tout au moins aux reproches si rien ne peut être utilisé pour la cérémonie funéraire.

Quant à la nature du message, c'est relativement simple, les ulémas qui se sont rendu à Tabr préconisent de prêter attention à la proposition de ce Pardot Kynes. Ce dernier souhaite d'ailleurs se rendre à Qeryel.