

## Shéérazade

Synopsis: Les Pjs sont engagés par le Grand Sultan Yezdigerd de Turan pour sceller une paix définitive avec le Ushi-Kagan Ogotai d'Hyrcania. Ils vont devoir amener l'ainée des filles du Sultan, Shéérazade, âgée de 15ans, jusqu'au steppe de l'Est pour son mariage avec Ogotai, le chef de guerre suprême des steppes hyrcaniennes. Mais la demoiselle est une véritable peste et tout va partir en sucette rapidement.

### **1. La mission**

Les Pjs se trouvent à Turan et plus précisément à Aghrapur, la flamboyante capitale de l'empire turanien, sur la côte ouest de la mer de Vilayet. C'est le début de l'hiver, un hiver qui s'annonce plutôt rude.

Les Pjs parcourent la cité gigantesque de 1 350 000 habitants depuis 5 jours et ont eut déjà des problèmes avec la Garde suite à une bagarre dans une taverne. En fait, ils croupissent dans une geôle humide et puante depuis 2 jours en attendant leur procès pour « Voie de fait sur des représentant officiel du Grand Sultan », des gardes de la cité quoi. Rien de grave, un bandit zamorien leur a dit qu'ils risquaient à peine 50 coups de fouet chacun, de quoi rester sur le carreau quand même !

Un soir, ils sont tirés de leur cachot par un geôlier borgne et poilu comme un ours, déjà 2 jours qu'ils n'ont rien à boire et à manger. Ils ont des chaînes aux poignet et aux pieds et sont emmenés jusqu'à une salle de garde où les attend un géant couturé à la barbe tressée et aux cheveux longs, habillé **d'une somptueuse tunique colorée** : c'est **Azalim**, le fils aîné du Grand Sultan et Padisha (commandant) de la garde royale. Si les Pjs le connaissent, il les accueille à bras ouverts et les conduit en dehors de la prison pour aller jusqu'au palais du Grand Sultan. Son père est absent mais il leur fait servir un somptueux avec musiciens et des danseuses nues au corps huilé (Raaaah !) Puis il leur explique la mission.

Sa jeune soeur Shéérazade doit être conduit auprès de l'Ushi-Kagan Ogotai pour son mariage.

Les Pjs partiront le surlendemain (le temps de se reposer un peu) sur une galère avec une escorte de 20 hommes entièrement dévoué à la princesse pour **Rhamdan** sur la côte est de la mer de Vilayet soit une traversé d'environ 1500 km. Le **Khan Vassiliev**, gouverneur de la ville leur fournira des montures pour aller jusqu'au camp d'Ogotai à 300 km au Nord-Est de la cité. Les Pjs recevront 1 000 S.A. Chacun.

Les Pjs mâles pourront choisir les danseuses qui leur plaisent pour passer la nuit. Pour les Pjs femmes, de jeunes hommes vigoureux pourront leur être fournis.

### **2. La peste**

Le lendemain, il doivent être présenter à la princesse, en fin de matinée. En attendant, il sont entre les mains de Moundir, le chambellan, un eunuque obèse, parfumé et horripilant qui essaie, selon ses dires de « leur rendre visage humain ». En bref, 2 heures d'essayage de divers robes et tuniques hors de prix devant un Moundir jamais satisfait.

Ensuite les Pjs attendent dans un jardin magnifique entouré d'oiseaux multicolores et de 2 paons très bruyants, limite casse burnes. 1 heure passe, sans nouvelle de la princesse. La faim se fait sentir ...

Si les Pjs perdent patience, ils peuvent s'adresser aux gardes royaux en cottes de mailles et casque dorés. Moundir arrive, soufflant suant et pestant.

Il est plutôt gêné d'annoncer aux Pjs que la princesse est introuvable. Elle a insisté pour se rendre au Grand Souk, ce matin, et a faussé compagnie à son escorte. Les Pjs peuvent attendre encore 2 bonnes heures ou proposer leur aide.

Mais où peut se rendre une jeune fille de 15 ans ? Chez un garçon bien sûr !!! Et qui peut être au courant ? Sa vieille nourrice Zaïda est complice des rendez-vous secrets de la princesse avec le fils d'un gros négociant, un bellâtre du nom de Ahmed. Si Azim est au courant, le pauvre Ahmed aura peu de temps à vivre encore.

Une fois la princesse retrouvée, les Pjs seront présenter à elle. C'est une délicieuse jeune fille à la peau halée, aux grands yeux noisettes et aux joues tatoués de délicates arabesques. Elle est furieuse et refuse absolument de partir avec des « sauvages » (les Pjs) pour se marier avec un autre « sauvage » (Ogotai). Azalim rentre lui aussi dans un colère noire en rappelant à sa soeur sa condition de femme et de princesse turanienne, en gros « Ferme ta mouille !!!! »

### **3. Trois hommes sur la caisse du mort et oh oh oh !!! ...**

Le lendemain, les Pjs sont présentés aux capitaine du navire. C'est un homme borgne, à la barbe fourchue, habillé d'une ample tunique aux manches bouffantes et nommé **Yusuf**. Son second est un petit homme trapu et chauve nommé **Driss**. Le navire est une grande galère pouvant accueillir 50 rameurs nommé **Le Safouane** (« Le limpide » en Turanien). Il y a 50 rameurs professionnels et 20 marins habillés de simples pagne de cuir et portant tous à la ceinture le même long coutelas à lame courbe.

Le voyage doit duré 2 semaines jusqu'à Rhamdan.

Les gardes de la princesse sont **20 gaillards** larges d'épaule revêtu de cuirasse en lamelles d'or et armé de cimenterres, et d'arcs turaniens. Ils sont commandés par **Ghassan**, un homme au visage de faucon avec une cape de fourrure de panthère sur les épaules et un casque surmonté de plumes rouges. La princesse sera accompagnés par 2 suivantes : la grassouillette **Chirine** et la fluette **Farouja**.

Un dais ( un ouvrage en bois sculpté et en soie surmontant une couche de coussins somptueux) est installé à l'arrière du navire pour les 3 femmes. Les hommes dormiront sur le pont sous des toiles goudronnés protégeant des embruns.

#### **A. Premier jour**

Le navire part à la mi-journée après le sacrifice de 7 boeufs, 7 chèvres et 7 chevaux par les prêtres d' **Erlík le dieu du feu**, pour porter chance à l'équipage. Une foule nombreuse s'est rassemblées pour voir partir la princesse et le navire appareille sous les youyous et les pleures de professionnelles payées pour l'occasion. La princesse est assise sous le dais, l'air renfrogné lançant, des regards noirs alentour de ses yeux maquillés de khôl.

Dès le milieu de l'après-midi, Chirine vient voir les Pjs : « Sa Splendeur », la princesse quoi, se plaint : sa couche est inconfortable, il n'y a pas assez de coussins !!!! Elle refuse de continuer le voyage dans ses conditions.

Les Pjs devront être particulièrement courtois, en effet, Ghassan est totalement dévoué à sa mission et au bien-être de la petite peste. De plus, il méprise les Pjs. Il voudra donc faire une escale dans la ville côtière de Warzazat pour acheter des coussins pour « Sa Spendeur », coussins qu'elle veut bien sûr choisir elle-même. L'arrivée, dans la petite ville de la galère, déclenchera une grande panique, **Boudjema le gouverneur local** insistera pour faire visiter la bourgade à la princesse qui acceptera avec un grand sourire pour emmerder les Pjs naturellement. Puis elle restera des heures au souk de la ville pour choisir des étoffes, des bijoux et des coussins pour une fortune, entourée d'une foule de curieux.

Le navire reprendra la mer que tard dans la soirée.

#### **B. Deuxième jour**

Le lendemain, les pjs sont réveillés par des cris. Ils voient Ghassan traverser le pont en traînant par les cheveux le mousse du navire, un gamin de 12 ans tout au plus, nommé Raouf.

Le capitaine Yusuf et Driss son second s'interpose la main sur le coutelas en demandant des explications. Le pauvre Raouf aurait porter le regard sur la princesse pendant sa toilette. Le gamin a déjà le nez en sang et pleure, terrorisé. Si les Pjs n'interviennent pas le capitaine et Ghassan en viendront aux mains et plus .... Et Raouf se fera trancher la tête. Si la situation tourne vraiment mal , Shéérazade interviendra pour calmer le jeu. **Elle dévoilera sa nudité devant tout l'équipage, devant Ghassan estomaqué et ses 2 suivantes outrées, pour « montrer qu'elle n'est pas différente des autres femmes ».**

### **C. Troisième jour**

Le lendemain, après le repas du midi, Farouja viendra trouver les Pjs : la princesse veut les voir, elle s'ennuie et désire être distrait par des histoires. Il est évidemment hors de question de refuser.

Shéérazade les accueille avec un sourire radieux, elle est splendide dans sa robe transparente laissant deviner aisément ses formes et leur proposera de s'asseoir près d'elle et leur fera servir des dattes et un vin délicieux en ordonnant aux 5 gardes entourant en permanence sa couche d'aller voir ailleurs. Ses derniers s'exécutent après un salut militaire et rejoignent Ghassan qui les surveillera d'un oeil noir. Elle commencera en les flattant pour rapport à leurs actes de bravoure de la veille.

Si les Pjs n'ont pas bougé, passer directement à la fin de l'après-midi.

Elle est charmante, limite charmeuse avec les hommes du groupe en étant très impressionnée par leurs armes et leurs cicatrices. Elle demandera d'ailleurs de lui raconter comment ils ont reçu telle ou telle blessure. Puis, elle leur demandera combien son père les paie. En effet, elle est prête à payer le double si les Pjs s'arrangent pour ne pas les conduire auprès de « du baiseur de chèvre », le Ushi-Kagan Ogotai.

Les Pjs ne devront pas la vexer sinon elle se mettra à hurler, faisant accourir sa garde en prétextant que l'un des Pjs a essayé de la tripoter. **Tentions .....**

**Au moment où tout va partir en couille, la vigie annonce 2 voiles à l'horizon, se déplaçant à grande vitesse vers le Safouane.**

**Le capitaine Yusuf annonce que le vent est contre eux et que les embarcations les rejoindront dans moins d'une heure.**

Les bateaux s'approchent, il s'agit de 2 galères rapide battant pavillon turanien, tout le monde est soulagé et Ghassan désire savoir ce que veulent ses 2 navires.

A mesure que les galères s'approcheront, Ghassan deviendra nerveux, il ordonnera à ses hommes de se tenir près.

Apercevant les marins, les Pjs se rendront compte que même si la plupart porte des uniformes turaniens, ils sont dépareillés et sales et surmontés de salles gueules édentés et balafrés.

Le capitaine d'un des navires hurlent que la galère royale doit faire demi-tour : les eaux sont infestées de pirates. Ils ont été attaqués plusieurs fois et suite à une avarie, leur réserves d'eau sont au plus bas. Ils demandent s'ils peuvent être dépannés de quelques tonneaux. Ghassan refuse mais Yusuf prétexte que la loi de la mer oblige les marins à se porter assistance. Informées, la princesse insiste pour aider ses « pòvres » malheureux. Des bouts sont donc jetés entre le Safouane et une des galères, alors que l'autre restent à distance.

Une vingtaine de marins prennent pied sur le Safouane chargés de tonneaux.

Un grand et bel homme à la longue moustache aristocratique, habillé d'une tunique pourpre, d'une cuirasse rutilante, de cuissardes et portant au côté un cimenterre dans un magnifique fourreau ouvragé et une dague recourbée saute sur le pont. Il se présente comme étant le Capitaine Abdel Adim, commandant du Renard Rouge.

Il bavarde avec les Pjs pendant que ses hommes se font remplir leurs tonneaux sous l'oeil vigilant de Ghassan. Soudain il aperçoit la princesse et demande qui est cette délicieuse jeune fille. Libre aux Pjs de répondre. Les Pjs surveillant les 2 galères remarqueront que les marins sont très attentifs à ce qui se passe sur le Safouane.

Le remplissage des tonneaux bientôt achevés, Abdel Adim sortira un mouchoir parfumé et le laissera tomber sur le pont déclenchant un hurlement féroces de la part des 2 équipages de ... pirates. La galère restées en retrait manoeuvre rapidement pour éperonner le Safouane alors que tout le monde sort ses armes. Les gardes de la princesse sont plus lourdement armés mais des pirates sautent à boire pour prêter main forte à leur compagnon.

Un des Pjs peut combattre Abdel alors que 15 pirates se précipitent vers la princesses et ses 5 gardes.

### **Abdel Adim**

Ref 24 Fo 18 De 22 At 21 (26) Df 23 (27) Vi : 19 att : une par cimenterre 2 par dague (il est

ambidextre)

Parade : 69 / 93

Une fois Abdel défait, les pirates reflueront, laissant, **6 morts chez les gardes et 3 blessés, 7 marins morts et 4 blessés graves**, Yussuf moribond et Ghassan légèrement blessé. Le Safouane prend l'eau et un rapide constat indique qu'il va falloir réparer à sec. Consulter les cartes du capitaine indiquera une petite île non-loin du navire, les Pjs pourront l'atteindre à la nuit tombée. La galère est échoué à la nuit tombée sur un îlot boisé d'origine vraisemblablement volcanique. Les réparations dureront toute la journée du lendemain.

S'il n'est pas soigné, Yusuf décédera dans la nuit. Des tours de garde seront organisé par Ghassan. Si les Pjs organisent une surveillance parallèle, ils verront un marin (**Jet sous VIGILENCE**) quitter discrètement le camp en direction de la forêt. **Voir plus loin**

#### **D. Quatrième jour**

Le lendemain, **Yusuf ou Driss** constatera que 1 marin a disparu (Jounaidi), un marin récemment engagé d'ailleurs. Ses traces mènent à la forêt. De plus, les tonneaux d'eau douce ont été percé pendant la nuit ou peut-être avant le bivouac. Ghassan interrogera les sentinelles sans résultat, l'affaire sera régler au retour à Sultanapur. Les gardes blêmissent. Apparemment, il faut donc trouver une source d'eau potable. Il faudra 2 jets sous **PISTER à - 20% pour suivre les traces**. La forêt ressemble plus à une petite jungle avec des singes curieux observant les intrus et des oiseaux multicolores.

La piste mènera de l'autre côté de l'île jusqu'à une petite baie où sont amarrées 2 galères bien connues par les Pjs, celles des pirates. Un village de huttes entourent la baie. Une horde disparates et armées est rassemblée sur une sorte de petite place, arrangée par un homme grand aux cheveux gris tressés et à la barbe fournie (**le capitaine Barbarossa**). **Jounaidi** pourra être aperçu près du chef. Le groupe de pirates se dirigent vers la forêt, ils sont au moins 80. Libre aux Pjs de s'en débarrasser comme ils veulent, butter le chef les désorganisera momentanément. Chopper Jounaidi révélera le complot des frères de la Fraternité Rouge pour s'emparer de Shéérazade et demander une rançon à son père.

Après une grosse baston, et une recherche d'eau douce (une petite rivière), le bateau peut repartir le soir même ou attendre le lendemain comme le conseil Yusuf (ou Driss).

Le reste du voyage sera tranquille, surtout que le Khan Vassiliev envoie 3 galères à la rencontre du Safouane pour escorter le navire.

## **4. Rhamdan**

Moins importante que la capitale de l'empire, Rhamdan est malgré tout une superbe cité hérissée de minarets, aux rues populeuses. Rhamdan est une ville hyrkanienne. Les hyrkanien de l'Ouest sont de type caucasien, à la peau claire et les yeux légèrement bridés. Les Pjs arrivent dans la cité alors que quelques flocons commencent à tomber. Une somptueuse réception est organisée en l'honneur de la princesse Shéérazade dans le palais du gouverneur. 1200 invités sont conviés le soir même de l'arrivée du Safouane. **Le Khan Vassiliev est un homme barbu, imposant, à l'énorme bedaine et coiffé d'un toque de fourrure. Au côté, il porte un énorme Tulwar dans un fourreau sertie de pierres précieuse.**

Pendant 2 heures, des nobles et des bourgeois turaniens défilent devant la princesse pour déposer à ses pieds de somptueux cadeaux. Les nobles sont suivis par des prêtres d'Erlik bénissant le futur mariage. Shéérazade s'ennuie ferme mais tient son rang avec respect.

Des montreurs de fauves, des musiciens, des danseuses, des acrobates et des jongleurs sont engagés pour l'occasion. **Un jeune homme de 20 ans plutôt canon fait d'ailleurs du gringue à la princesse pendant la soirée, il s'agit du Prince Grigori, fils du gouverneur. Les Pjs le découvrent, occupés à discuter avec la princesse entre 2 plats dans le jardin extérieur du palais. La princesse est bien sûr entouré de ses 5 gorilles. Si Ghassan, qui n'est pas loin, s'en rend compte, AÏE AÏE !!!**

La soirée se termine tard, 2 heures avant l'aube. La princesse et ses suivantes sont logés dans une

suite de 4 pièces avec balcon dominant la cité. Les Pjs ayant un peu abusés ronfleront dans des chambres, avec des courtisanes terrribles !!! s'ils le désirent.

Devant la chambre de la princesse se tiennent les 5 gardes habituelles. Ils s'endormiront rapidement, drogués au lotus jaune.

**Peu avant l'aube, 5 hommes vêtus de noir escaladeront le balcon pour kidnapper Shéérazade.**  
La suite dépend des Pjs.

## **Les Kidnappeurs**

**At : 24 Df : 22 Vi : 18 Armes : Cimeterre et dague Parade : 81 %**

Le gouverneur, informé mènera son enquête, il est de bonne foi et carrément catastrophé. Ghassan voudra exécuter lui-même les 5 gardes de la princesse, elle s'y opposera fermement. Ghassan s'inclinera.

## **5. Le voyage jusqu'à Ogotai**

La princesse et ses suivantes auront un énorme carrosse de bois et de bronze à disposition, tiré par 4 chevaux gigantesques.

Le groupe sera guidé par 15 guerriers hyrkaniens de l'Est à la peau sombre, aux nez crochus et aux traits presque asiatique montés sur de petits chevaux. Ils sont commandés par un Hyrkancien trappu et barbu habillé d'une tunique et d'un bonnet de fourrure. Il semble âgé de 20 ans tout au plus. A sa ceinture pendent d'étranges colifichets fait de cheveux en apparence (des cheveux de soldats turaniens). Il se nomme Kang Gian, et il est l'un des neveux d'Ogotai lui-même.

Le voyage à travers la steppe est plutôt monotone, le temps est sec et froid, surtout la nuit. Les Pjs pourront lier amitié avec leur guide qui se révèle plus bavard que prévu surtout au moment du bivouac en racontant des légendes de son pays qui font briller les yeux de la princesse et rire les autres hyrkaniens.

**Il raconte notamment l'enfance de son seigneur et oncle, Ogotai, trahi par les hommes de son propre père, un Khan très puissant. Ogotai jura de se venger des traîtres en grandissant. Il rameuta autour de sa bannière de nombreuses tribus notamment en dérogeant à la tradition qui veut que le chef garde la plus grosse part du butin pour lui seul après une razzia. En effet après chaque raid, Ogotai partageait le butin à part égale entre chaque guerrier y compris lui-même. Il a rassemblé une horde de 80 000 guerriers pour fondre sur les villes côtières turaniennes, il y a 2 ans, jusqu'à ce que des hyboriens venus de l'Ouest s'oppose à lui en kidnappant sa première femme **Manaya** pour l'obliger à abandonner ses rêves de conquête en Turan. N'ayant qu'une parole, Ogotai veut dorénavant signer une paix définitive avec le Grand Sultan et se concentrer sur la prospérité de son pays en favorisant le commerce. Mais plusieurs chefs de clan s'y oppose, et oui la razzia est une coutume ancrée dans l'âme hyrkancienne !! Notamment des clans du Nord, les plus féroces : et surtout le terrible **Kubilai Khan Le fils de l'Orage.****

Le convoi progresse au rythme lent de 30 km par jour, il faudra donc environ 10 jours pour rejoindre le « Hagga », le campement de l'Ushi-Kagan au nord des steppes..

## **6. Un camp en ruine**

Un soir brumeux et froid, le groupe arrive en vue d'un camp de yourtes dévastés. Des centaines de morts pourrissent sur le sol. **Jet sous Moy. In+Pe : depuis environ 2 jours.**

**Un Déceler détail** permettra de remarquer en examinant les corps qu'ils ont de terribles blessures qui n'ont pas été causés par des armes fabriqués par des hommes. Aucune flèche n'est visible alors que l'arc est l'arme de prédilection des hyrkaniens, certains corps ont été en partie dévorés par les renards et les hyènes des steppes mais d'autres par quelque chose de bien plus gros. Un **Jet sous Pister** permettra de trouver des empreintes de pieds gigantesques et vaguement humanoïde.

Les Hyrkaniens restent stoïques devant le carnage, ils se contentent de parcourir le campement en silence, en examinant les cadavres. Ils trouvent le corps mutilés d'une femme et dresse un bûcher en son honneur. Interrogés, ils diront que c'est Manaya La fleurs de la steppe et que le corps d'Ogotai

est introuvable. Kang Gian annonce qu'ils rechercheront leur seigneur, une fois le bûcher entièrement consumés ce qui peut prendre toute la nuit vu sa taille. Les guerriers restent en silence autour du bûcher en marmonnant des prières au Ciel sans Fin et aux Quatre Vents, les divinités des steppes.

La nuit est glaciale et brumeuse. Un des Pjs attend des grattements non-loin de lui, il aperçoit un petit renard à la fourrure bleu qui le regarde, le renard s'éloigne un peu et se retourne, semblant attendre qu'on le suive. Il s'enfonce dans la brume.

## 7. L'âme du sage

Au bout d'un temps indéterminé, le renard s'arrête près d'une pierre plate posé dans la steppe et s'éloigne. Sur cette pierre se tient la silhouette fantomatique et phosphorescente d'un vieillard chenu assis en tailleur. Il est chauve et porte une longue barbiche. Une voix résonne dans leur tête : **« Approchez fils de l'Ouest, je suis inoffensif sous cette forme, je vais bientôt rejoindre les Quatre Vents pour l'éternité. On me nommait Tchîn-Kaï, j'étais le chaman du clan du loup, la tribu de mon maître Ogotai le Puissant et j'ai fini ma vie misérablement comme un renne dans la gueule d'une loup. De puissantes créatures sont venus du Nord, les Metoh Tangmi, les fils du Dieu du Sang Aribar Tangmi appelé par Oghul, le sorcier servant Kubilai Khan le Fils de l'Orage. Dans les collines du Nord, se trouve le temple de ce dieu impie où mon seigneur et maître sera sacrifier à l'aube pour remercier le Dieu des Massacres pour son aide, hâtez vous si vous voulez empêcher une nouvelle aire de terreur qui s'étendra sur les Grandes Patûres, mon pays vénéré. Mais prenez garde car tous les Metoh Tangmi n'ont pas été renvoyés dans leur domaine de glace. Ce sont des créatures féroces et puissantes. Mon temps se termine étrangers, le votre ne fait que commencer. »** Et le chaman disparaît comme dispersé par un vent invisible.

Informé le reste du groupe déclenchera la perplexité des Turaniens et la peur des Hyrkaniens même s'il essaie de ne pas la montrer.

De toute façon Ghassan ne veut pas quitter la princesse, il attendra ici. Les Hyrkaniens se lancent dans une discussion à voix basse, apparemment, ils sont en désaccord. Finalement, Kang Gian et 2 autres guerriers (Zhuang et Huana) acceptent d'accompagner les Pjs même s'il semble terrorisés. Interrogé, Kang Gian restera silencieux sur la raison de cette peur subite.

## 8. Le temple d'Aribar Tangmi

Le voyage jusqu'aux collines dure plusieurs heures dans un froid mordant. Le groupe les atteint peu avant l'aube. Elles forment une masse sinistre, grisâtre et désolée.

En s'enfonçant dans les collines, les Pjs découvrent rapidement une grande structure vaguement pyramidale semblant constituée de crânes de pierre blanche. En s'approchant, les Pjs se rendent compte que le temple est réellement construit avec des crânes humains, au moins 200 chevaux paissent tranquillement devant le temple surveillés par 4 Hyrkaniens, bavardant autour d'un petit feu de camp. Du temple provient des bruits de gongs réguliers et une mélodie chanté par plusieurs voix graves.

Dans le temple sont prosternés environ 200 Hyrkaniens face à une statue monstrueuse et simiesque avec 4 bras terminés par des mains griffues et avec une gueule ouverte hérissé de plusieurs rangées de crocs. Les yeux de la statue semblent être des rubis et son crâne fuyant est surmonté d'une couronne en or massif. La statue est encadrée par 2 grands gongs de bronze. De part et d'autre des gongs se tiennent **2 créatures de 4 à 5 m de haut vaguement humaine avec un visage de brute et recouverte d'une fourrure blanche sauf sur leur crâne chauve. Elles ressemblent à la statue (ce sont des yétis). Les créatures se balancent lentement d'avant en arrière en dardant un regard cruel sur les hyrkaniens et en reniflant bruyamment l'air ambiant.**

Devant la statue sur un autel de pierre noire, est ligoté, nu, l' Ushi-Kagan : c'est un homme grand et musculeux, balafre, aux longs cheveux tressés et à la longue moustache tombante. **Devant lui se tiennent 2 hyrkaniens : l'un est grand et décharné, vêtu de peaux de chèvre, il porte de**

**nombreux colliers fait d'ossements et tient à la main, un couteau sacrificiel en pierre. C'est Oghul, le chaman. L'autre homme est large d'épaule, les cheveux longs, le front dégarni, habillé de fourrure, il porte aussi une cuirasse de bronze. C'est Kubilaï Khan.**

La pièce rectangulaire est encadrée de colonnes de crâne et éclairé par de grands lampes à huile en forme de vasques suspendues à hauteur d'homme sur les colonnes morbides.

**Le vieux Oghul est occupé à déblatérer des louanges à la toute puissance d' Aribar Tangmi, le Dieu du Sang, le Terrible Seigneur des Collines Froides. Il demande au dieu d'accepter la vie du Maître des steppes en sacrifice et en hommage pour son aide. Ses 2 enfants se repaîtront de son corps et blablabla !**

Les Pjs peuvent agir comme ils le veulent mais disposent de peu de temps. Si ça tourne vraiment mal pour eux, **Mongké, un fidèle d'Ogotaï interviendra avec plus de 400 cavaliers. Il se rendait au mariage de son chef et a été mis au courant par Ghassan.**

## **9. Épilogue**

Si tout se termine bien, les Pjs seront conviés au mariage d'Ogotaï, après une période de 2 semaines de deuil pendant laquelle l'Ushi-Kagan pleurera sa femme et les morts de son clan. Ce dernier se révèle très cultivés (malgré le fait qu'il a fait exécuté tous les hommes de Kubilaï Khan et planter leur tête sur des piques) et plaît rapidement à la « petite peste ».

Le mariage donnera lieux à 2 semaines de réjouissance auxquelles sont conviés 350 chefs de clan et pendant lesquelles, les Pjs seront initiés aux moeurs hyrkaniennes (Notamment la chasse au faucon , la Danse du Feu consistant à sauter au-dessus d'un brasier en musique et le Kozmitza : un jeu brutal se déroulant à cheval et consistant et jeter et à attraper un cadavre d'agneau pour marquer des points, etc ...).

Ogotaï leur propose par la suite de faire partie de sa horde.