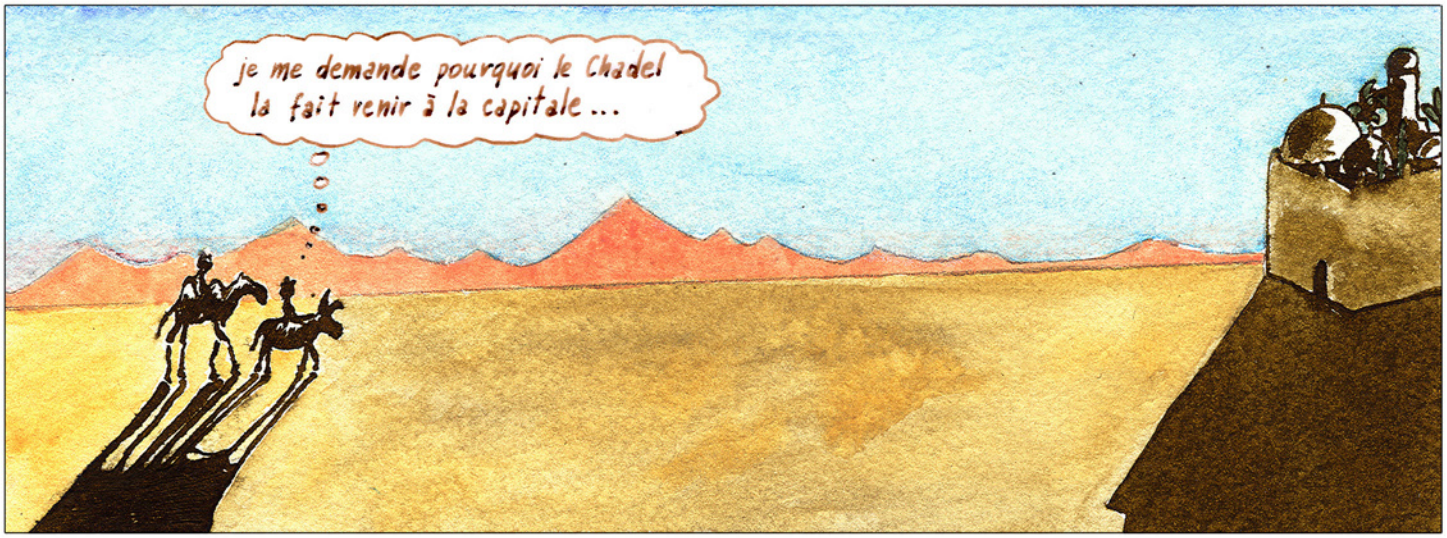
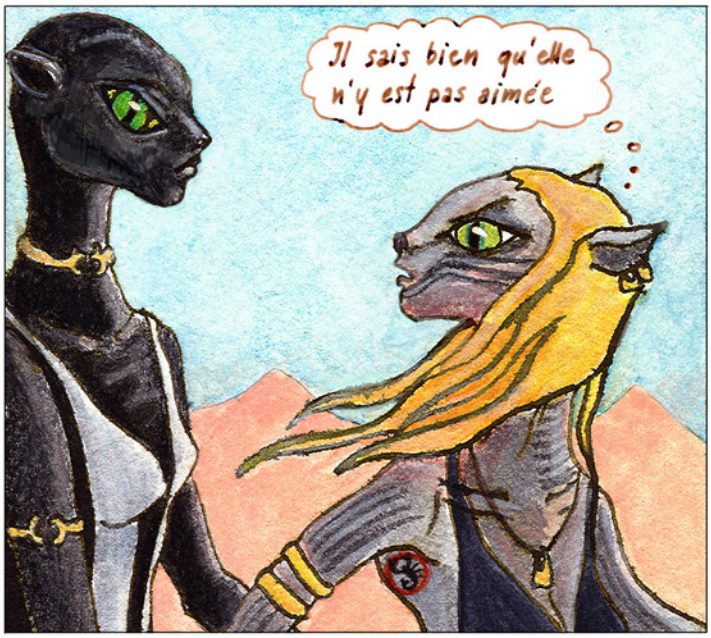
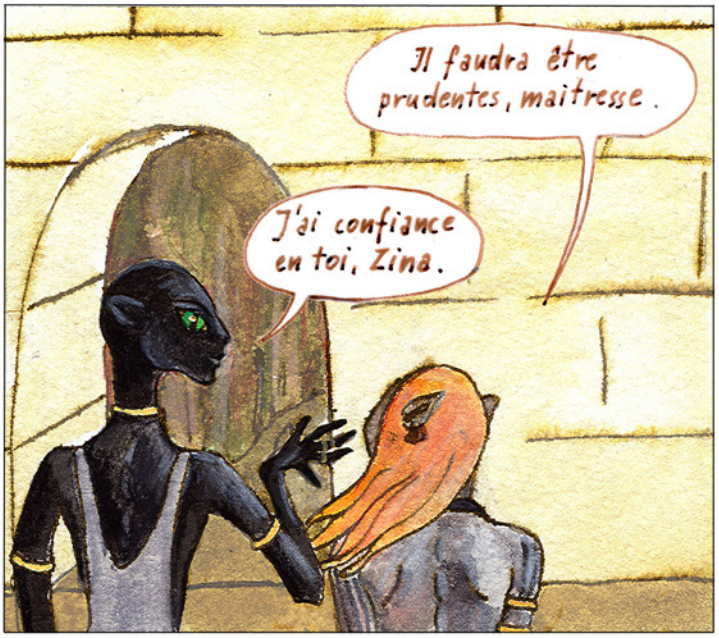
Quelque part entre le chaud et le froid

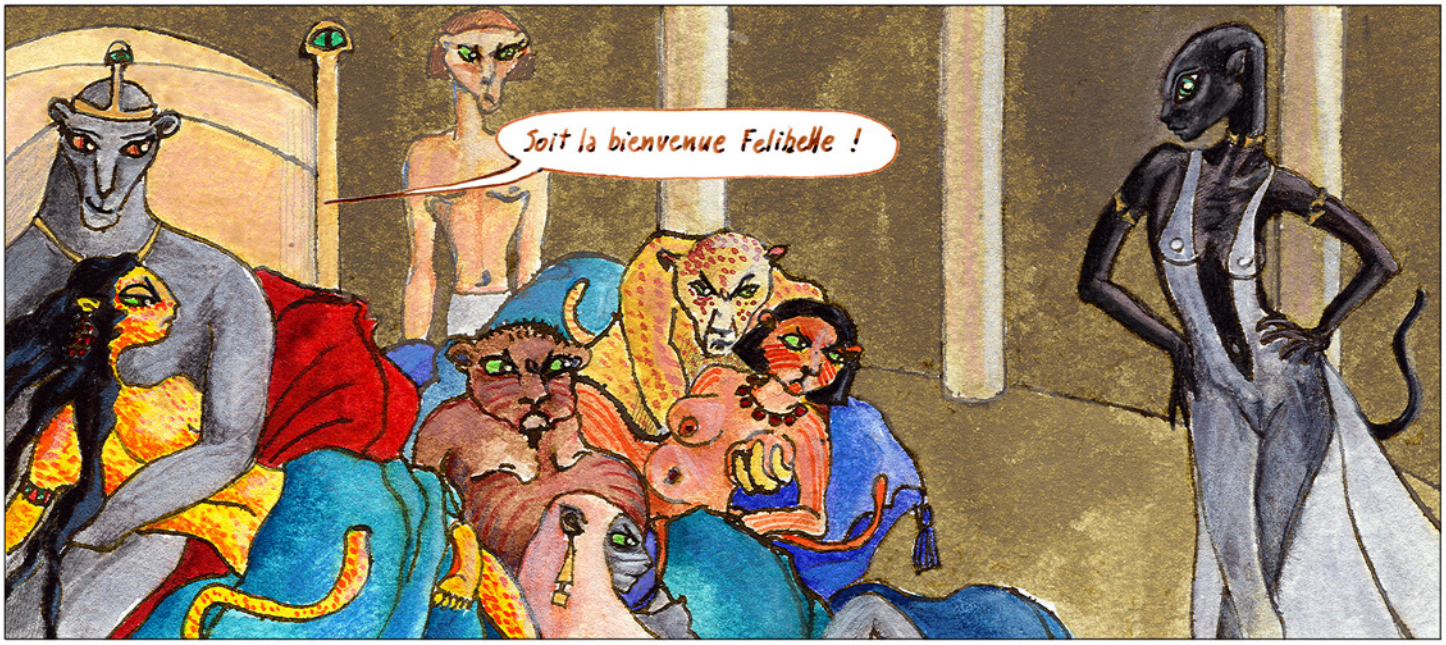
Cette oeuvre n'est en effet pas humaine, elle a été façonnée amoureusement dans la lave par Labak'tek lui même. Indifférent aux valeurs pécuniaires, le Thnesk a simplement offert à ses fidèles une représentation digne de lui.

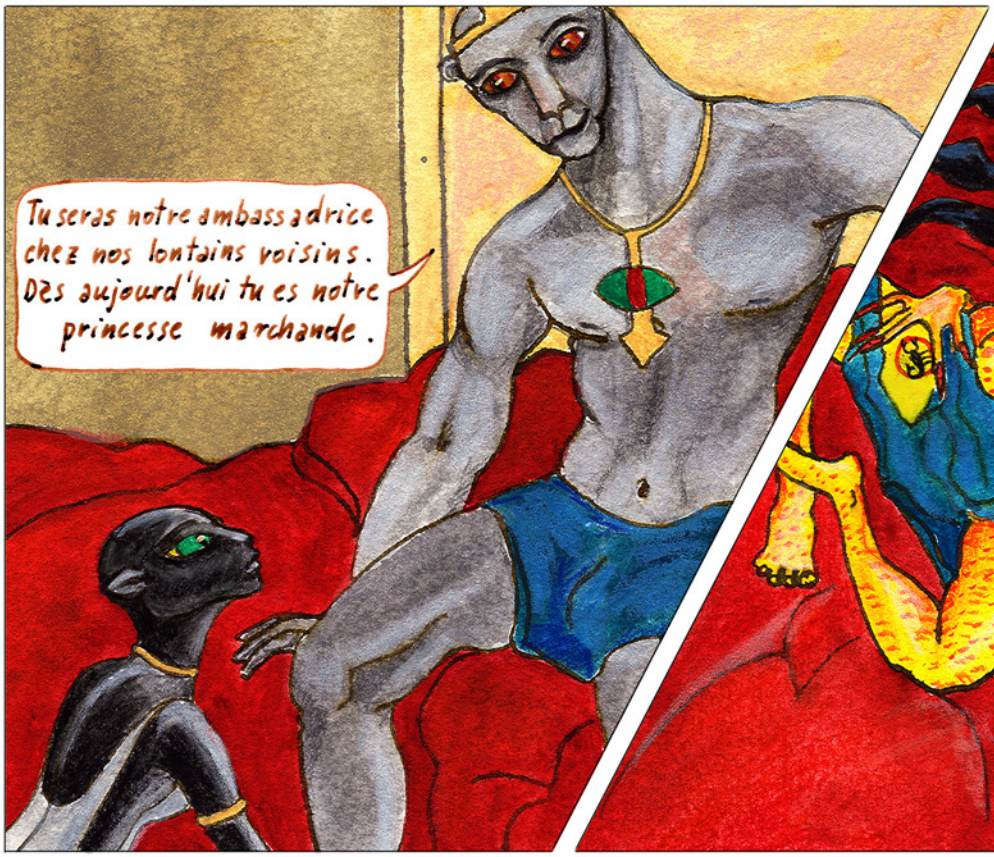

je me demande pourquoi le Chadel la fait venir à la capitale...

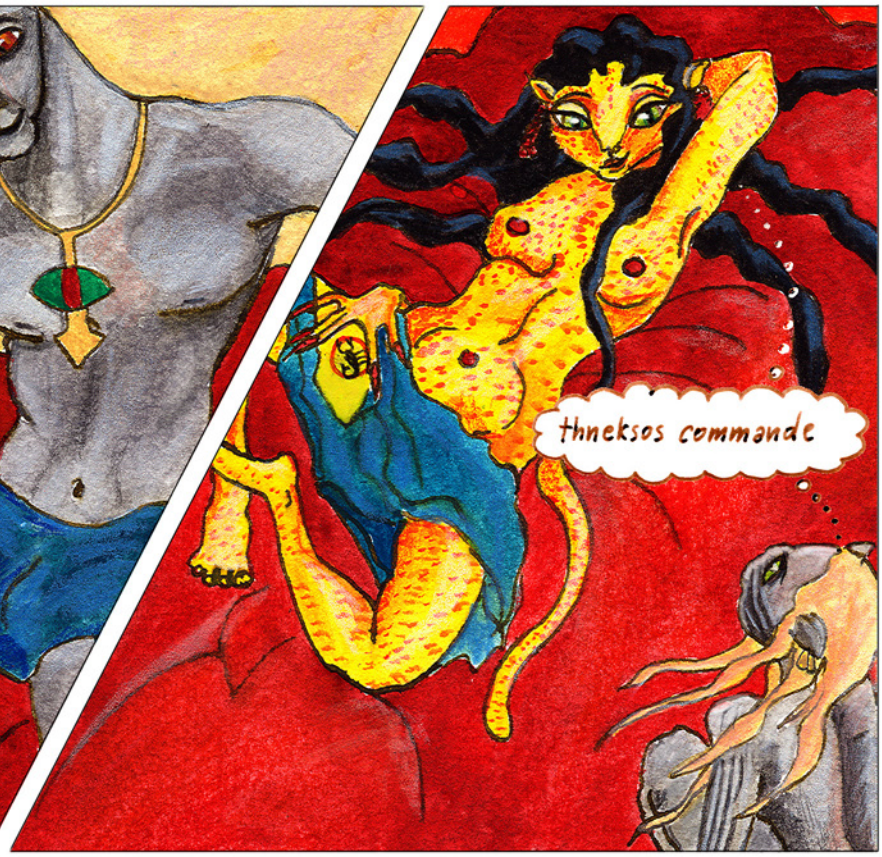

Il sais bien qu'elle n'y est pas aimée

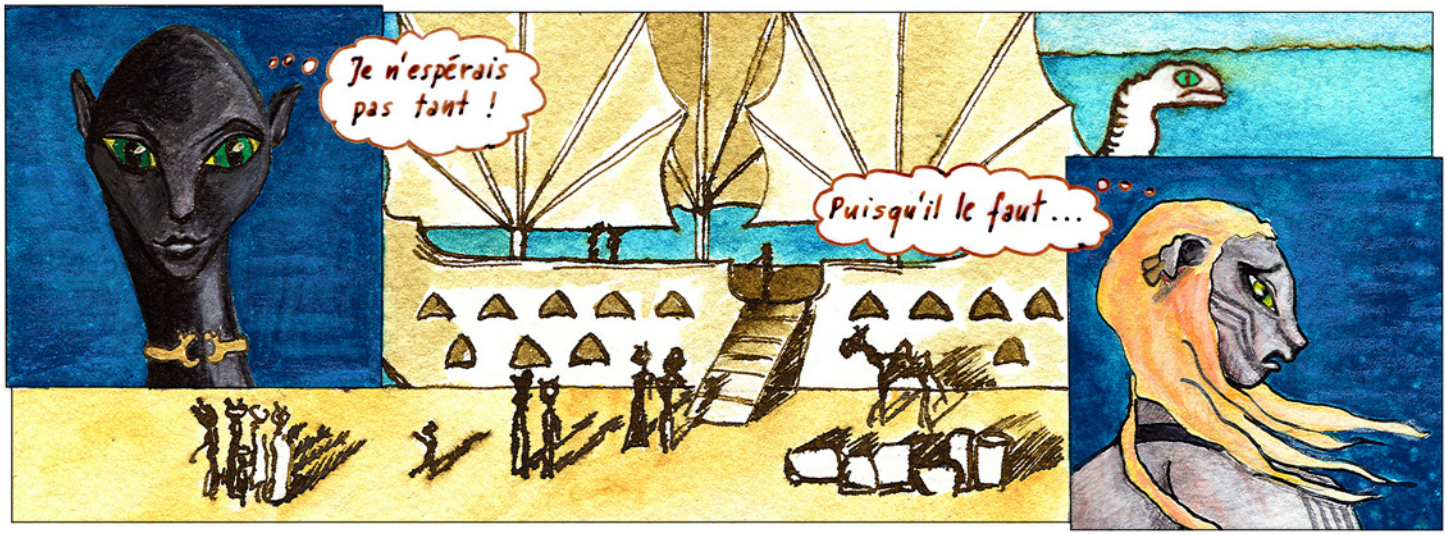

Il faudra être prudentes, maitresse.
J'ai confiance en toi, Zina.

La princesse Félibelle est là Altesse !
Qu'elle entre.


Soit la bienvenue Felibelle !


Tu seras notre ambassadrice chez nos lointains voisins. Dès aujourd'hui tu es notre princesse marchande.


thneksos commande


Je n'espérais pas tant !
Puisqu'il le faut...

Quelques mois plus tard ...

Orchal Ménor et son célèbre marché aux pierres.
Combien pour ces saphirs ?

Un prix honnête. Paye le Zina.

Je me permet d'attirer votre attention sur l'enchère de ce soir, on y vendra un joyau incomparable ...

Cette aventure prend place sur le monde d'Otroi, et plus particulièrement dans sa partie est, la moins « civilisée » : monts des Ménors, forêts des Elfes et souterrains des Elfes de feu. Il n'est cependant pas exclu de concevoir des développements dans les royaumes humains, à l'ouest.

« Voilà trois jours que je coure, trois jours sans manger ni même me reposer. Mais je savais que m'arrêter aurait signifié mourir. Le sacrifice de mes amis n'aura pas été vain, j'ai pris suffisamment d'avance et je crois bien que j'ai réussi à semer nos ennemis.

Je n'aurais jamais cru que ces corridors infects poussent aussi loin en direction des montagnes, et pourtant il faut bien me rendre à l'évidence, je n'ai pas vu une seule racine depuis ce matin. J'ai laissé la forêt derrière moi, je ne me suis jamais senti aussi seul. D'ici peu tout cela sera terminé et je pourrai revenir, j'espère que les miens ne sont pas tous passés.

Je crois bien que je peux m'arrêter quelques instants maintenant, reprendre mon souffle avant de continuer encore un peu. Ce soir, je tâcherai de trouver une sortie et un lac dans lequel cacher cette idole abjecte. Nous reviendrons plus tard, lorsque les anciens auront trouvé comment la détruire.

Mais pour l'heure il me faut reprendre des forces. Ma blessure me fait de plus en plus mal, j'ai peur qu'elle ne se soit infectée. Surtout ne pas fermer les yeux. Surtout ne pas m'endormir. »

Situation

Les Elfes du feu dans leur grande majorité ont une vénération pour Thneskos, et ont généralement plus d'affinité avec les Thnesk relevant du feu. La grande tribu de Kerg plus que toutes les autres obéit à cette loi, rien d'étonnant car ils habitent les grottes afférentes au volcan de Saltia. Depuis la nuit des temps ils vouent un culte à Labak'tek, un puissant Thnesk de la lave, et régulent ainsi les activités du volcan capricieux.

Le culte de Labak'tek est très répandu dans le monde souterrain d'Otroi, si bien que la tribu de Kerg jouit d'un grand respect de la part de tous les habitants des cavernes. Peut-être est-ce la peur de n'être pas à la hauteur de leur réputation qui a poussé les individus de cette tribu à rivaliser de cruauté dans l'exercice de leur culte, le fait est que depuis quelques temps, chaque année le nombre de sacrifices s'est vu augmenté. Un prix que les voisins sont de moins en moins enclins à payer.

A proximité du volcan se dresse une petite forêt de grands sarcophères bleus dont la cime sert d'abri à une tribu Elfe. C'est la tribu la plus proche des Kerg, et celle qui a le plus souvent eu à subir leurs débordements. Ils ont récemment décidé de mettre un terme au culte encombrant de leurs voisins. Pour ce faire ils se sont introduits dans le volcan un jour avant la cérémonie et y ont dérobé le plus important objet du culte : une statuette offerte par Labak'tek à ses fidèles. Les Kerg n'ont pas tardé à remarquer la profanation et se sont immédiatement mis en chasse. Malgré leur zèle ils n'ont cependant pas réussi à remettre la main sur leur idole.

Courroucé au-delà de toute mesure par le peu de soin que ses séides ont accordé à son magnifique cadeau, Labak'tek est entré dans une rage folle. Après avoir provoqué une éruption en bonne et due forme il a simplement déserté le volcan de Saltia et exhorté son frère S'shelt'ling, Thnesk des glaces, à y prendre ses quartiers pour quelques temps. Autant dire que l'année va être froide sur Otroi !

Synopsis

Dans cette aventure, les personnages joueurs vont avoir l'occasion de visiter la partie est d'Otroi. Ils commenceront par les montagnes des Ménors où ils seront mis en présence de la statuette de Labak'tek au cours d'un des plus célèbres marchés aux pierres d'Otroi. Suivront quelques péripéties pour s'assurer la propriété de ladite statuette qui pourront mener les PJs aux frontières de Kidun, ou de Saltia, par les sommets ou les profondeurs souterraines. Enfin, viendra l'heure des explications, sous le couvert des arbres de Saltia ou sous la croûte basaltique du volcan de Saltia.

Introduction

Au début de cette aventure les joueurs seront secrètement embauchés par une jeune marchande arriviste du nom de Méluden. Cette dernière a pignon sur rue et a souvent recours à des stratagèmes et des voies détournées pour continuer à faire des affaires profitables. En l'occurrence, elle souhaite bénéficier d'une aide discrète au cours du marché aux pierres qui doit prendre place bientôt à Orchal-Ménor.

Méluden a souvent recours à des intermédiaires pour traiter ses affaires marginales, des agents de son réseau d'espionnage, petits voleurs, parieurs, métayers ou honnêtes patrons de taverne. Dans le cas des PJs, l'affaire n'est cependant pas à ce point critique, et elle pourrait tout à fait les contacter elle-même. La rencontre pourrait avoir lieu à Orchal-Ménor si les joueurs s'y trouvent déjà, ou plus certainement n'importe où dans le royaume de Kindun.

Méluden attend des joueurs qu'ils se rendent à Orchal-Ménor une semaine avant le grand marché aux pierres. Leur rôle consistera essentiellement à préparer le terrain, prendre la température de la vente, glaner un maximum de renseignements sur le marché : obtenir des informations sur les lots qui seront présentés, sur les vendeurs et les acheteurs qui seront présents. Elle encouragera les joueurs à se mêler à la population, à écouter les ragots : toute information, même insignifiante, peut permettre d'avoir un avantage lors des enchères... Il n'est pas rare en outre que de beaux lots soient vendus en marge des filières officielles, soit pour échapper à l'impôt, soit que l'origine des lots soit quelque peu douteuse.

Charge aux joueurs d'établir leur plan de bataille, ils pourront se faire passer pour des touristes, ou pourquoi pas pour de petits négociants. Pour leur rémunération, Méluden a beau être intraitable en affaire elle n'en est pas pour autant pingre, elle veut en outre pouvoir s'assurer des services des joueurs pour l'une ou l'autre affaire délicate sur place. La formule la plus plausible consistera en une bonne rémunération fixe (la moitié avant, l'autre moitié à la fin du marché) et un intéressement substantiel aux affaires qu'ils lui feront réaliser.

La statuette de Labak'tek

Une silhouette humanoïde accroupie, taillée d'un seul tenant dans un bloc cristallin d'une trentaine de centimètres de hauteur et de couleur orangée. Un véritable chef d'oeuvre d'orfèvrerie, quelque part entre avant-gardisme et primitif tribal. Certaines parties sont délimitées par d'immenses facettes présentant peu de bords, d'autres zones, comme le visage ou les mains, semblent concentrer dans leurs détails un nombre infini de facettes dont la taille va s'amenuisant. Tant la forme que le jeu des lumières sous-tendent la beauté envoûtante de l'objet, et sa complexité technique évidente fait penser à l'œuvre d'un artiste incomparable et probablement fou comme il n'a pu en exister beaucoup en quelques siècles dans tout Katura.

La vérité n'est finalement pas très éloignée. Cette oeuvre n'est en effet pas humaine, elle a été façonnée amoureusement dans la lave par Labak'tek lui même. Indifférent aux valeurs pécuniaires, le Thnesk a simplement offert à ses fidèles une représentation digne de lui. Le fait est que pour le commun des mortels cette statuette représente avant tout une pierre précieuse dont la pureté, la taille et la couleur sont inégalées.

Orchal-Ménor

Orchal-Ménor est un des plus grands villages des montagnes d'Otroi. Sis au bord d'un grand lac dans le fond d'une cuvette au confluent de quatre vallées, c'est un immense regroupement de mineurs très célèbre pour son marché aux pierres. Le lac d'Orchal est approvisionné par les minces filets d'eau charriés par chacune des quatre vallées avoisinantes. La subsistance de la bourgade tient essentiellement à une agriculture rudimentaire pratiquée à l'embouchure des quatre cours d'eau, ainsi qu'à l'élevage des porcs du village voisin à quelques lieues à peine dans la vallée en vis à vis du lac. Dans les hauteurs voisines on peut observer de nombreuses masures troglodytes que l'œil profane a beaucoup de mal à distinguer des entrées de mines.

La qualité des matériaux précieux de la région est connue dans tout Otroi, c'est d'ailleurs ce qui est à l'origine du succès du marché annuel d'Orchal-Ménor. Au fil du temps, les mineurs Ménors sont venus de plus en plus loin pour y écouler leurs propres marchandises, contribuant à créer le plus grand marché aux pierres de tout Katura. La densité de Ménors en cette occasion a naturellement généré un second marché en marge de l'événement : de nombreux commerçants de tout Kindun profitent de l'aubaine pour proposer aux Ménors toutes les denrées qui leur font défaut dans les montagnes arides.

Le centre-ville d'Orchal-Ménor est constitué d'environ quatre cents bâtisses de pierre de taille. En période creuse la majorité de ces bâtisses ne sont occupées que par quelques rares boutiquiers et les familles des travailleurs qui vaquent à leurs occupations hors la ville entre élevage, culture et mine. Au cours des quatre marchés annuels, ces demeures démesurément grandes peuvent se transformer en auberge, en halle de marché, en stock ou encore en boutiques. Il n'y a guère que lors du grand marché aux pierres que toutes les bâtisses se voient saturées et qu'il faille parfois même dresser des tentes.

Méluden

Méluden est un personnage très connu sur Otroi, elle est la jeune étoile montante du monde marchand. Issue de la petite bourgeoisie, elle n'a pas mis plus de dix ans pour hisser sa fortune et ses influences au niveau des plus grandes familles marchandes de Kidun. Il faut dire qu'elle n'a jamais épargné sa peine, et on l'a vue gratter des parts de marché des soirées mondaines de saint Arthur aux inhospitalières forêts de Saltia. Partout on admire sa beauté, son charme et son dynamisme. Rares sont ceux qui connaissent sa part d'ombre, le large réseau d'espions qu'elle a établi, la liste de dettes et de chantages dont elle tient un compte d'apothicaire, et ses accointances avec la pègre. Plus rares encore, ceux qui connaissent son rapport avec l'organisation secrète « l'étoile de l'Apsuki » dont elle est l'un des cadres.

Une description lui est dévolu dans l'aide de jeu sur l'étoile de l'Apsuki, contentons-nous ici d'appuyer son charme troublant dont elle sait très bien jouer pour parvenir à ses fins. Chaleureuse et enjouée d'apparence, intérieurement c'est un monstre de froideur calculatrice. Les gens n'ont d'importance à ses yeux que comme objets, et tout est bon pour se servir d'eux.

L'avant marché

Idéalement les personnages joueurs devraient arriver à Orchal-Ménor une à deux semaines avant le grand marché aux pierres. Cela leur donnera l'occasion de se familiariser avec les lieux, de rencontrer des natifs et de se lier avec les commerçants et autres visiteurs qui ne tardent pas à affluer au fur et à mesure que la date du début du grand marché se rapproche. Autant d'événements et de rencontres qui pourront jouer en la faveur ou la défaveur des personnages dans la suite de cette aventure.

Le grand marché aux pierres a lieu la première semaine de Spirénos, il débute et s'achève par un discours d'Antolep, le chef du village. Un petit pourcentage est prélevé sur chaque transaction, officiellement pour les frais d'organisation. Les ventes sont interdites en dehors du marché, mais dans les faits elles sont tolérées tant qu'elles n'excèdent pas les limites du raisonnable. Ainsi, de nombreux petits marchands écoulent quelques petits lots avant la semaine officielle, lorsqu'ils savent qu'ils n'en tireront de toute façon pas beaucoup plus pendant le marché. C'est aussi un moyen d'attirer les clients et de leur présenter les pièces qui seront vendues par la suite au plus offrant.

Le meneur est encouragé à produire ses propres pistes et intrigues, ci-après quelques petites idées pour les cas de panne :

- Panique à la mine : Alors qu'il reste une demi-journée de route avant Orchal-Ménor les PJs entendent un grondement sourd et distinguent un énorme nuage de poussière : une mine vient de s'effondrer à quelques lieues de là. Nul doute qu'en participant au sauvetage les joueurs s'attireront les faveurs des habitants. Cet événement pourrait aussi survenir alors que les personnages sont déjà en ville, là encore, faire montre de solidarité sera particulièrement apprécié. On apprendra alors que c'est le quatrième accident de l'année... Accident ou malveillance, le coût des pierres de la vallée va forcément grimper.
- Les porchers mécontents : Le marché aux pierres est un des seuls moments de l'année où les porchers peuvent se constituer un petit pécule en vendant leur viande à bon prix. Hors cette année des éleveurs de Kindun sont venus avec leur propre viande et menacent de faire concurrence aux locaux. La situation est réellement explosive et risque de dégénérer en bataille sanglante. Les personnages pourront tenter de désamorcer la situation, prendre parti, ou profiter du désordre pour commettre quelque méfaits.
- Au sanglier : Tout rassemblement attire la lie de la société. Ici, tire-laine, arnaqueurs, voleurs et trafiquants en tout genre se donnent rendez-vous au Sanglier. L'auberge est tenue par un vieux Ménor sans trop de scrupules. Il faut bien que tous vivent, son seul tabou concerne les assassins : à l'intérieur ou à l'extérieur de son auberge, il ne supporte pas le meurtre. Si les personnages s'intéressent aux trafics de l'ombre, ils échoueront certainement au Sanglier. L'auberge est très peu fréquentée des locaux qui la voient d'un sale œil. La nuit on y trouve pourtant quelques Ménors qui viennent y écouler de belles pièces sur la vente desquelles ils ne souhaitent pas attirer l'attention.
- Des elfes en goguette : fait extraordinaire, un petit groupe d'elfes passe quelques jours dans la région. Ils sont à la recherche d'un des leurs et ne restent que le temps de s'assurer que personne ne l'a vu par ici. Les personnages pourront remarquer les insignes brodées sur leurs capes : des feuilles de sarcophères bleus, un arbre extrêmement rare. Les elfes sont

assez mal vus par ici, alors pour ceux qui viennent des profondeurs de leur forêt et ne savent pas se tenir cela peut dégénérer très vite. Par exemple si une jeunette venait à s'intéresser de trop près à un caillou brillant... Les personnages pourraient être amenés à sortir les elfes d'un mauvais pas, en échange de quoi ils recevront un talisman en forme de feuille de sarcophère qui pourrait leur être bien utile plus tard.

- Quelques flocons de neige : Phénomène exceptionnel à Orchal-Ménor, la neige est fréquemment de la partie cette année. Elle fait le régal des enfants mais inquiète beaucoup les parents : les routes sont rendues glissantes, le travail est plus difficile et les bêtes sauvages commencent à rôder aux alentours du village. Il est aussi tout à fait concevable que les personnages ou un PNJ qu'ils souhaitent rencontrer se perdent dans les montagnes à la suite d'une forte chute de neige. Une bonne occasion pour rencontrer un vieux mineur solitaire.

- L'organisation du marché commence deux bonnes semaines avant qu'il ne débute. Le service d'ordre et les « officiels » (comprendre les marchands / juges et experts) ne sont cependant recrutés qu'au cours de la dernière semaine. Il s'agit généralement de mineurs d'Orchal-Ménor qui justement convergent vers la bourgade à ce moment-là. S'ils sont bien vus des locaux, les personnages pourraient prétendre à un emploi dans le service d'ordre.

N'oublions pas que les personnages sont tout de même essentiellement là pour récolter des informations sur les meilleures pierres précieuses.

- Des seize mines à proximité du village, cette année c'est celle d'Antolep qui a produit le plus. Antolep fait office de chef de village à Orchal Ménor et il a une très mauvaise réputation. On le dit cupide et avare, il paye très mal ses mineurs si bien que certains bravent les interdits pour arrondir leurs fins de mois en vendant des pierres sous le manteau. Antolep serait heureux de démasquer les indiscrets et Méluden de bénéficier de pierres à vil prix.

- Les larmes de sang : S'ils ont suffisamment traîné du côté du Sanglier, les personnages pourront y apprendre qu'un légendaire collier de grenats a récemment refait surface. Les larmes de sang ont orné le cou des plus belles comtesses de Kidun avant de disparaître mystérieusement du coffret dans lequel elles étaient enfermées. Son possesseur actuel se doute bien qu'il ne pourra pas les fourguer à un autochtone et compte en tirer un excellent prix en le vendant à des étrangers hors Otroi.

- L'arnaque : pour peu qu'on se rende compte qu'ils n'y connaissent rien, il est très probable que certains Ménors tentent de refiler leurs plus mauvaises pierres à ces gogos de passage. L'avis d'un ami mineur ou une bonne insertion dans la communauté permettra d'éviter ce genre de désagréments.

- Quelques gemmes exceptionnelles : Quelques Kerg excédés par le climat de froidure ont commencé à quitter volcan. Ils prennent la route de l'ouest en passant sous les chaînes montagneuses et troquent en route de très belles pierres brutes (essentiellement des topazes et des opales) contre des denrées de base. Ils ont conscience de leur mauvaise presse et s'arrangent toujours pour que leur transaction soit discrète, en marge des villages. Le phénomène est assez rare, mais la qualité des pierres est tellement bonne que cela ne peut pas passer inaperçu.

- Braderie : Un mineur Ménor a perdu un peu trop d'argent en jouant le soir au Sanglier. Il se voit dans l'obligation de vendre son stock de pierres avant l'heure pour rembourser ses dettes. Le stock est assez conséquent et si la vente ne se fait pas suffisamment vite cela attirera certainement l'attention d'Antolep.

- Félibelle princesse marchande : Quelques étrangers hors Otroi sont présents pour le marché de cette année, et l'un d'entre eux sort franchement du lot : Félibelle est une Favel. Elle s'est posée en bordure du bourg avec une caravelle apsukiale particulièrement imposante. Son port altier, sa richesse apparente et la manière avec laquelle elle est obéi de ses hommes en imposent beaucoup aux Ménors. Ils la prennent pour une princesse, et en définitive ils n'ont pas tort, c'est effectivement son titre en Borcelande. Dès son arrivée, Félibelle a commencé à faire son marché, et le moins qu'on puisse dire est que c'est une experte en pierreries et une commerçante hors pair. Une concurrente sérieuse pour Méluden, donc. La caravelle « lune du désert » compte un équipage de quinze moshaïs d'âge moyen et de tous sexes, auxquels il faut ajouter les trois gardes du corps qui la suivent en permanence : une femelle Favel et trois femmes Moshais rompues aux arts martiaux et qui ne doivent pas connaître le verbe « rire ». Précisons que l'une d'elles possède un tatouage de scorpion sur une omoplate, signe de son appartenance à la secte d'assassins « les mains de Thneksos », et qu'elle a pour mission de se débarrasser discrètement de sa maîtresse.

Félibelle

Gracile et gracieuse, cette Favel n'en a pas pour autant oublié les qualités de l'esprit, à tel point d'ailleurs que le Chadel l'a affublée du titre de princesse marchande et l'a lancée dans le commerce entre les mondes à la tête d'une conséquente flottille de commerce. Un habile stratagème qui a permis au monarque avisé d'écarter cette jeunette dont l'intelligence et les prétentions faisaient de l'ombre à trop de mâles, et dans le même temps de bénéficier d'un agent hors pair pour établir de nouvelles routes de commerces et d'éventuels contacts diplomatiques.

A l'inverse de Méluden, Félibelle est la droiture même, et bien qu'elle possède un charme félin indéniable, il ne lui arrive jamais de s'en servir pour arriver à ses fins. Du moins pas volontairement. Elle a une haute opinion de sa race et de son « pedigree » mais n'en est pas pour autant imbuvable. En quelques mots, elle traite ses employés en sujets et ses interlocuteurs étrangers en fonction de leur statut social : avec une politesse distante pour les interlocuteurs d'origine noble, avec un peu plus d'autorité et certainement moins d'attention pour les autres. Consciente des limites de ses droits elle n'attend rien des étrangers. Si elle se sent insultée elle s'esquive simplement et s'arrange pour éviter de se retrouver à nouveau dans cette situation embarrassante.

Les compétences de Félibelle lui valent beaucoup d'ennemis. Une des favorites du Chadel en est même venue à craindre de perdre son ascendant sur le monarque, ce qui serait gênant pour « les mains de Thneksos » dont elle fait partie. La secte a donc décidé de se débarrasser de la princesse marchande. Une de ses gardes du corps fait partie de la secte et a pour mission de se débarrasser discrètement de Félibelle pendant le voyage sur Otroi, soit en jetant le discrédit sur elle, soit en la supprimant physiquement au cours d'un « accident ».

Félibelle est sensible à la loyauté, et bien qu'elle ne les considérera jamais comme des égaux elle saura récompenser et peut-être même renvoyer l'ascenseur à des individus qui se seront rendus utiles... Par exemple en lui sauvant la vie.

Le marché d'Orchal Ménor

L'agitation est déjà à son comble depuis trois jours lorsque le grand marché aux pierres débute officiellement. Les rues d'Orchal Ménor, déjà encombrées fourmillent littéralement de monde. Toutes les demeures sont transformées en échoppes ou en halles sous lesquelles les marchands étrangers peuvent louer un emplacement.

Il existe trois méthodes de vente qui diffèrent suivant la qualité du lot. Pour les lots communs on procède par « **vente aveugle** » : le vendeur écrit un prix sur un bout de parchemin et le remet à l'acheteur. L'acheteur propose alors son prix sur le même parchemin, et ainsi de suite jusqu'à un accord. Pour les lots supérieurs on procède par enchères Trois dates butoirs sont fixées comme échéance de ventes, une tous les deux jours depuis le début du marché. Les lots sont répartis sur chaque échéance, les meilleures pierres étant conservées pour la dernière vente. La majorité des lots sont alors écoulés en « **enchères aveugles** » : Toute personne intéressée par un lot demande à en voir le prix. Le vendeur montre (sur un parchemin a destination unique de ce client) le prix qu'il attend actuellement. Il s'agit théoriquement du prix de l'enchère en cours, mais le vendeur peut gonfler le prix. S'il est intéressé, le client laisse son propre prix sur le morceau de parchemin. Il est bien entendu possible de venir rectifier son prix à la hausse. Le lot va au plus offrant à la date butoir. Pour les lots vraiment exceptionnels le procédé est similaire, mais les ventes et les enchères sont prises en main par des officiels. En outre le soir de la date butoir, après dépouillement des offres, d'éventuels clients ont encore l'occasion de surenchérir à visage découvert. Ce type de vente est appelé « **enchère spéciale** ».

Méluden arrive la veille du marché, mais elle ne se fera connaître des PJs qu'au bout du second jour, après avoir elle-même pris ses marques et s'être discrètement renseignée, entre autre sur les PJs. Méluden est venue avec quatre employés, deux commerçants et deux gardes du corps. Les deux commerçants tiennent un stand de vêtements et autres denrées de Kindun dans le marché annexe, ils sont flanqués d'un garde du corps responsable du coffre. Le second garde du corps accompagne discrètement sa maîtresse dans tous ses déplacements, quelques pas derrière elle.

Méluden sera très intéressée par la présence de Félibelle et saura rapidement se faire apprécier d'elle. La Favelle sera attirée par l'apparente franchise et par les possibilités de commerces offertes par l' « étoile montante d'Otroi ». Quant à Méluden, outre les énormes possibilités marchandes, elle compte en apprendre d'avantage sur la flotte de la Favel et sur les possibilités ou le danger que cela représente pour l'Etoile de l'Apsuki.

En marge de ces tractations obscures les joueurs auront beaucoup d'occupations. Les enchères aveugles sont l'occasion de toutes les fourberies. Une seule règle : ne pas se faire prendre.

- Méluden a repéré un beau lot de rubis, mais elle ne tient pas à monter inutilement les enchères. Dans un premier temps les PJs devront repérer les enchérisseurs, puis estimer la montée des enchères. En fin de compte, seul un autre marchand (Félibelle ?) semble intéressé au point de poursuivre les enchères. Méluden fera semblant d'abandonner et les joueurs devront empêcher le client fortuné d'accéder au stand durant la dernière heure d'enchères cependant que Méluden ira surpasser sa dernière offre.
- De nombreux vendeurs gonflent énormément les enchères aveugles, Méluden compte sur les joueurs pour découvrir une meilleure estimation de la valeur des enchères.
- Il arrive, heureusement assez rarement, qu'on fasse pression sur un marchand pour obtenir ses pierres à bas prix. Le « vol » est alors très difficile à prouver et le détrousseur a toutes les chances de s'en tirer. Les personnages pourraient être amenés à faire ce sale boulot pour leur employeuse, ou à l'inverse, à débarrasser un vendeur d'un importun qui l'oppresse.
- Un moyen (très risqué) d'éliminer un concurrent d'une enchère aveugle consiste à subtiliser ses parchemins d'enchères du stand du vendeur. Il est peu probable que Méluden demande aux joueurs d'exécuter une mission aussi hasardeuse, mais quelqu'un d'autre pourrait n'avoir pas ce genre de scrupules. Méluden voudra certainement récupérer son bien, pour cela il faudra commencer par découvrir le malfaisant (l'acheteur réel ?) et trouver un moyen de le faire chanter pour racheter les pierres à vil prix.
- Fausses pierres, vrais cailloux : Un Faëric facétieux a profité de la première journée pour vendre des lots de très belles pierres en « vente aveugle », et beaucoup se sont faits avoir : le soir même l'illusion s'est dissipée et les pierreries sont redevenues de vulgaires cailloux. Cela vaut-il la peine de perdre du temps à essayer de rattraper le mécréant ? Si les joueurs y ont laissé leurs économies il est possible qu'ils se sentent un peu plus concernés.

Au-delà des tractations en pierreries, on peut aussi imaginer d'autres événements :

- Est-il nécessaire de le préciser, Méluden a beaucoup d'ennemis. Mais l'un d'eux s'acharne vraiment : un amant éconduit ? Un concurrent déraisonnable ? Aux PJs de remonter la piste et de régler le problème.
- Pickpocket : les rassemblements de personnes attirent toujours les détrousseurs de tout poil. Un couple de pickpockets, trop sage pour tenter leur chance dans le marché aux pierres bien surveillé, a choisi cette année pour sévir dans le marché annexe. Les personnages pourraient les démasquer et/ou à avoir recours à eux pour certaines de leurs opérations.

En cours de marché, les personnages apprendront qu'une enchère spéciale est en train de se préparer. Au centre du village, dans ce qui tient lieu de salle des officiels un objet magnifique est exposé à la vue de tous : la statuette de Labak'tek.

La course à la statuette

L'objet est mis en vente pour la dernière « enchère spéciale » : les propositions seront dépouillées le dernier soir du marché. La vente de la statuette sera le clou du marché de cette année, les plus gros acheteurs voudront en être, et sur ce coup aucune entourloupe ne sera possible : ce serait trop voyant.

Le vendeur ne tient pas à se faire connaître, mais il n'est pas très discret, on le trouvera au Sanglier où il a commencé à consommer à crédit le fruit de sa vente. Klundyn est un mineur solitaire d'Orchal Ménor. Un de ces prospecteurs qui n'apprécient pas les concessions et la vie communautaire... A moins plus simplement que ce ne soit les autres qui n'apprécient pas de travailler avec cette outre à vin ambulante. Quoiqu'il en soit, Klundyn est arrivé cette année avec un véritable trésor entre les

mains. Craignant qu'on ne lui conteste la possession de la statuette il s'est bien gardé d'avouer qu'il l'a trouvée sur un cadavre d'Elfe dans une galerie souterraine. A la place il s'est inventé une histoire presque crédible : l'objet lui a été vendu pour une bouchée de pain par des Elfes migrants. Pour qui connaît les Elfes cela sonne creux, les Elfes n'accordant que peu d'importance aux minéraux et ne prospectent pas eux-mêmes.

Il y a de fortes chances pour que ce soit Félibelle qui emporte l'enchère, c'est de loin la plus riche commerçante présente à cette vente, et il s'agit là d'un cadeau digne du Chadel, cela vaut bien qu'on puise dans les caisses. De son côté Méluden aurait bien aimé offrir cette statuette à Messère Marnall, un amateur d'art gravitant dans les hautes sphères de Kindun. Elle n'est cependant pas prête à révéler l'étendue de ses ressources secrètes, et encore moins à puiser dedans pour ce genre de cadeau. Et puis, faire croire à Félibelle qu'elle s'efface devant elle serait très diplomatique et n'empêchera en rien de tenter éventuellement de récupérer l'objet plus tard par des voies détournées.

En fait, Méluden ne sera pas la seule à penser à ce genre de choses : intervenir pendant le marché pour fausser la vente serait certes une grossière erreur, mais s'emparer de l'objet après que celui-ci ait trouvé acquéreur poserait bien moins de problème, surtout si l'acheteur est un étranger ! Si elle a confiance en eux, Méluden exhortera peut-être les PJs à étudier le moyen de dérober discrètement la statuette. Dans tous les cas il y a fort à parier qu'un autre aura dérobé l'objet bien avant eux, et que les PJs finiront bien par être employés à retrouver l'objet.

S'ensuivra une enquête poursuite sur fond de marché, laissée à la discrétion du meneur. A titre d'indication on pourra supposer que Méluden voyant tout ce qu'elle peut tirer de la situation est déterminée à aider son « amie Favelle » : Félibelle sait en effet que le Chadel ressentira cet événement comme une insulte personnelle et qu'elle tombera en disgrâce si le cadeau royal n'est pas retrouvé (outre l'énorme trou dans les caisses, ce n'est pas très prestigieux de se faire foutre de soi dans un pays étranger.). En l'aidant, Méluden a donc énormément à gagner. Le plus probable serait que la statuette ait été volée par le garde du corps de Félibelle qui tient à la discréditer. Elle se sera rendue grimée au Sanglier et l'aura vendue au premier fourgue de passage, pensant qu'un acheteur intelligent mettrait rapidement une centaine de lieues entre le marché et la statuette... C'était sans compter sur le « jeu de la patate chaude » : l'introduction de la statuette parmi les petites gens mettra rapidement la pègre locale en ébullition. Tout le monde se la refile pour un prix sans cesse augmentant. Eu égard à ses accointances avec le patron du Sanglier, Méluden sera certainement avertie des transactions quoique toujours un peu en retard. La statuette changera certainement plusieurs fois de mains, soit par transaction sous le manteau, soit par vol ou pourquoi pas, par meurtre. Dans toute cette agitation il sera aussi possible de remonter la piste de la voleuse initiale, elle cherche encore discrètement à réaliser son but initial : voir la statuette quitter la ville, et ne prend pas toujours le temps d'effacer ses traces. Le meneur pourra aussi souhaiter prolonger l'enquête de ses personnages en supposant que le dernier possesseur ait enfin décidé de prendre le large pour la revendre bien plus chère dans le royaume de Kindun.

Cette première phase de traque à la statuette s'achève sur l'introduction d'au moins un « nouveau » groupe de protagonistes et devra se poursuivre beaucoup plus à l'est, du côté du volcan de Saltia.

Sauver Saltia ...ou pas

Commençons par rappeler que deux groupes courent après la statuette depuis plus longtemps que les PJs : les Elfes du feu d'une part, et les Elfes du sarcophère bleu d'autre part. Ces derniers ont vaguement ébruité la nouvelle parmi leurs congénères si bien que d'autres tribus Elfes sont aussi susceptibles de prendre part à la recherche. A la convenance du meneur, les PJs pourront commencer par rencontrer l'un ou l'autre des deux groupes qui leur expliquera tout ou partie de la situation.

La solution la plus simple consistera certainement à considérer qu'un groupe d'Elfes du feu a fini par remettre la main sur la statuette avant les joueurs. Il conviendra alors de suivre leurs traces vers l'Est à travers les montagnes, puis le début des forêts de Saltia. La température a considérablement baissé et la neige recouvre la cime des arbres. Naturellement, les habitants des forêts considèrent les Elfes du feu comme responsables des dérèglements climatiques, les chamanes sont unanimes : il y a du Thneksos là-dessous. En chemin, les Elfes du feu auront certainement rencontré la résistance fortuite d'une tribu Elfe... Qu'est devenue la statuette ? Les Elfes ont-ils mis la main dessus, les survivants Elfes du feu auront-ils réussi à la soustraire à leurs assaillants ? Que sont-ils devenus ? Se terrent-t-ils dans un recoin de Saltia ou ont-ils réussi à rejoindre leurs souterrains ? Dans cette dernière alternative ils auront certainement réussi à rallier leur volcan.

Les PJs pourraient rencontrer les Elfes après ou pendant l'escarmouche qui les opposent à leurs ennemis ancestraux et détenteurs actuels de la statuette. Ils apprendront alors les origines de l'idole et tous les griefs qui lui sont rattachés. Ils apprendront encore l'existence des Kergs, et tous les crimes qui leurs sont imputés. Les PJs pourraient aussi avoir rencontré les Elfes plus tôt, par exemple alors qu'ils sont toujours à la recherche de la statuette volée au marché.

Notons que dans les alternatives proposées jusqu'à présent personne n'a pensé, ou simplement eu le temps d'avoir une discussion sérieuse avec les Elfes du feu. Cela pourrait néanmoins tout à fait arriver. Les PJs pourraient avoir l'esprit suffisamment large pour y penser eux-mêmes, ou bien le sort aura-t-il voulu qu'ils aient réussi à soustraire un prisonnier aux mains vengeresses des Elfes. Ils apprendront alors que les Elfes du feu sont eux-mêmes victimes d'une malédiction qu'ils ne comprennent pas. Des dissensions ont commencé à se faire sentir entre les pro-Kergs qui continuent à faire confiance à la « caste du volcan », et ceux qui justement imputent à ces « prêtres » une mauvaise gestion du culte. S'ils avaient mieux servi Labak'Tek, on n'en serait pas là ! Le fait est que la statuette doit retourner au volcan pour que la malédiction du froid soit levée. Les personnages se sentiront-ils concernés par le sort de Saltia ? Aideront-ils les Elfes à récupérer la statuette pour la détruire ? Tenteront-ils de rétablir l'équilibre en aidant les Elfes du feu ? Ils pourraient aussi bien s'en laver les mains et tenter de quitter Otroi avec la statuette.

En ce qui concerne Méluden, sa priorité est de contenter Félibelle en lui ramenant la statuette. Elle ne consentira à changer d'idée qu'en apprenant qu'Otroi est menacé (version des Elfes du feu). Dans ce cas elle réfléchira certainement à deux fois avant de s'engager dans une direction. En dehors des considérations morales qui ne lui viendraient pas à l'esprit, une quelconque déstabilisation de l'équilibre d'Otroi pourrait être une aubaine pour qui saurait s'imposer, mais pourrait aussi être préjudiciable pour qui a déjà beaucoup investi. Méluden a un autre avantage dans sa manche. Une base reculée a été installée dans des mines abandonnées entre Orchal-Ménor et la forêt de Saltia. Lorsqu'ils ont besoin d'une révision ou d'un ravitaillement les vaisseaux de l'étoile de l'Apsuki y trouvent parfois refuge, mais le plus fréquemment on se contente de sortir de petites annexes pour faire des allers retours entre le sol et le gros vaisseau resté

en Apsuki. C'est ici que Méluden donne ses informations et reçoit ses instructions C'est aussi ici qu'elle reçoit la marchandise volée par les pirates qu'elle écoule sur Otroi. Ces transactions ont lieu deux fois l'an, pendant les périodes de grands marchés Ménors. Une annexe pirate est actuellement « au mouillage » à l'endroit prévu, et constitue un bon avantage pour les déplacements, sans compter les quatre hommes d'équipage rompus au combat au corps à corps. Suivant la confiance qu'elle accorde aux PJs, Méluden pourra souhaiter mettre ces quatre hommes et leur navire sous le commandement des PJs. Elle ne leur expliquera cependant pas la nature exacte de cet équipage, se contentant de les présenter comme des contrebandiers dont elle s'est financièrement assurée le contrôle. Il se peut aussi qu'elle préfère les laisser grenouiller dans leur coin pour prendre elle-même, parallèlement et secrètement le contrôle du navire.

L'achèvement de ce scénario est donc assez libre et dépendra tant des velléités des joueurs que de celles du meneur. De manière générale on pourra tout de même considérer que S'shelt'ling, Thnesk des glaces ne restera pas longtemps sur Otroi. Les personnages n'ont pas énormément de moyens de deviner ses intentions, sauf à lui parler directement, à lui ou à l'une ou l'autre de ses connaissances. Outre la sacro-sainte règle scénaristique du : « veuillez laisser le monde dans l'état où vous l'avez trouvé », les deux Thnesks concernés sont somme toute assez casaniers. Passé un délai de quelques mois Labak'tek jugera la punition suffisante et réintégrera ses pénates, S'shelt'ling rentrera chez lui. Si la statuette a été remise à sa place, la punition pourra être écourtée et les Kergs garderont leur ascendant sur les autres Elfes du feu et feront payer l'affront aux Elfes. Sinon ils seront évincés par un autre clan, un peu moins belliqueux. Dans tous les cas, la neige mettra quelques semaines à fondre. Quelques mois pour la glace du volcan. Suivant leur allégeance au cours du scénario les PJs se seront faits un certain nombre d'amis ou d'ennemis, ils pourraient même s'être vus récompensés par l'un ou l'autre des Thnesks. Enfin, un enchaînement logique pourrait les voir embauchés par Méluden sur des bases plus solides. Une occasion de continuer leurs aventures sur Otroi, missionnés sur des plans bancals et certainement malhonnêtes. Ils pourraient encore continuer leurs exploits dans l'Apsuki à bord d'un navire pirate de l'étoile...