

Pour les adeptes du cycle d'Elric, le présent scénario se déroule aux alentours de Quarzhasaat une dizaine d'années avant la venue de l'albinos. Pris dans une tornade politique, les joueurs y joueront un rôle prépondérant dans l'accession de dame Iss au fameux *conseil des six plus l'Autre*.

La trame proposée, même écourtée, pourra vraisemblablement tenir sur quelques séances de jeu. A l'inverse, il est tout à fait concevable de broder à moindres frais une campagne de bonne envergure en se servant par exemple des éléments donnés en annexe.

Les Deux ponts d'or de Quarzhasaat

A Serges qui m'a initié à l'univers d'Elric ainsi qu'au jeu de rôle.
J'ai perdu ta trace, mais je me souviens.

Un scénario pour *Stormbringer* par Benjamin Schwarz

Ce scénario a été écrit dans le cadre d'un concours sur le site du Cerbere : www.cerbere.org. Il devait s'inscrire dans le thème « reconnaissance » et comporter « un pont » comme élément obligé. A Serges qui m'a initié à l'univers d'Elric et dans le même temps au jeu de rôle. J'ai perdu ta trace, mais je me souviens.

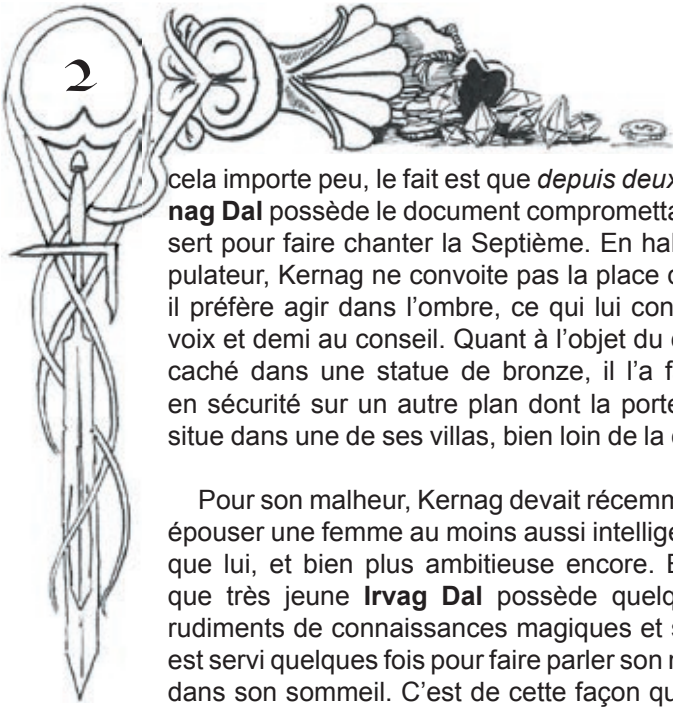
Prologue : Grandeur et Décadence

Quarzhasaat, cité resplendissante de contrastes et de décadence, où l'or et les pierres ne valent rien en comparaison de l'eau, pas plus que la vie humaine en comparaison des intrigues et du pouvoir. La politique, à la fois simple et compliquée repose sur une Hépocratie désignée sous le nom de « **conseil des six plus l'Autre** ». Sept personnes qui se partagent l'essentiel de la vie Quarzhasaati.

Quinze ans plus tôt, une jeune bourgeoise du nom profitant avantageusement d'une succession de concours de circonstance avait réussi un tour de force extraordinaire. En moins d'un an elle s'était faite anoblir, nommer conseillère et avait enfin accédé au statut de **Septième** (la présidente du conseil, aussi appelée « **l'Autre** »). Bien que personne n'en

eut jamais la preuve, une telle progression ne pouvait s'expliquer autrement que par un pacte passé avec un puissant démon. On n'aurait d'ailleurs songé à le lui reprocher car dans la course au pouvoir tous les moyens sont bons... Ou presque. A l'évidence, personne en la cité n'aurait supporté d'apprendre que la Septième s'était commise avec le seigneur **Arioch**, déité tutélaire de Melniboné, l'antique ennemi de Quarzhasaat. Nul doute qu'elle aurait subi mille supplices si on avait su qu'elle s'était en outre engagée à servir les intérêts du dieu une fois arrivée au pouvoir.

Or voilà justement qu'un conseiller fort habile réussit à obtenir d'Arioch le pacte signé quinze ans plus tôt. L'histoire ne dit ni comment, ni ce qu'il dut promettre en échange et



cela importe peu, le fait est que *depuis deux ans* **Kernag Dal** possède le document compromettant et s'en sert pour faire chanter la Septième. En habile manipulateur, Kernag ne convoite pas la place de l'Autre, il préfère agir dans l'ombre, ce qui lui confère deux voix et demi au conseil. Quant à l'objet du chantage, caché dans une statue de bronze, il l'a fait mettre en sécurité sur un autre plan dont la porte se situe dans une de ses villas, bien loin de la cité.

Pour son malheur, Kernag devait récemment épouser une femme au moins aussi intelligente que lui, et bien plus ambitieuse encore. Bien que très jeune **Irvag Dal** possède quelques rudiments de connaissances magiques et s'en est servi quelques fois pour faire parler son mari dans son sommeil. C'est de cette façon qu'il a

découvert le secret du conseiller Dal et l'existence de la statuette. Elle envisage maintenant de restituer son pacte à la septième afin de parfaire sa propre ascension sociale. Le conseiller Kernag serait en effet indubitablement abattu, laissant un siège vacant au conseil. Un siège que la septième offrirait certainement à cette veuve éplorée, après un tel service !

La famille Iss a été ruinée au cours du dernier siècle, principalement à la suite de mauvais coups politiques et de la jalousie d'adversaires peu scrupuleux. De par sa vieille noblesse, il lui reste néanmoins quelque fortune, et quelque savoir magique qu'elle garde jalousement et dont elle compte se servir pour asseoir à nouveau son nom au pinacle de Quarzhasaat. Elle s'est ainsi secrètement offert les services de nombreux artisans et petites gens, et a su distiller ses enfants dans de nombreux postes subalternes mais décisionnels. Les filles, en particulier, ont été mariées à de bons partis, et enseignées dans les arts idoines. Tous focalisés sur un but unique : redorer le blason de l'antique famille Iss.

Premier mouvement : Reconnaissance Des lieux

La magie du sommeil est un art délicat dans lequel on est toujours susceptible de laisser des traces, d'autant plus facilement d'ailleurs que la manipulation est importante. Après mûre réflexion Irvag Dal a donc décidé de passer à l'action bien qu'elle ne possède pas toutes les informations voulues. Elle a une vague description de l'objet et sait qu'il est remisé au beau milieu d'une collection d'art dans une des villas extérieures de son époux, cela devrait suffire.

Lajeunefemmeenvoiealorsunémissaireluichercher un groupe d'aventuriers extérieurs à la ville : les joueurs.

Elle les recevra chez elle et leur expliquera ce qu'elle attend d'eux : lui ramener discrètement la statuette. Le prix sera bien entendu à la hauteur de leurs espérances, à Quarzhasaat on ne rechigne pas sur cet aspect là, on en a les moyens. Les employés n'ont pas à connaître les motifs de leur employeur, et Irvag ne se fatiguera pas à monter un bateau, elle a un rang supérieur à ses employés et ne manque pas de le faire sentir. Tout au plus, si elle sent que son mutisme peut nuire au déroulement de l'opération elle expliquera simplement que son mari et elle même sont en désaccord sur la place de cet objet d'art et qu'elle aimerait le mettre devant le fait accompli.

Les joueurs partent donc pour une première reconnaissance consistant à repérer la bonne villa. D'après Irvag, seules cinq sont susceptibles d'abriter une collection d'art : trois à proxi-

mité de Quarzhasaat et deux plus loin. Après avoir visité les villas locales les joueurs se reporteront vers l'extérieur et tomberont enfin sur la bonne. C'est là que survient le contretemps fâcheux : L'impressionnante collection d'art du maître comprend une salle majestueuse au milieu de laquelle siège un imposant pont d'or et de pierre précieuses. Cet ouvrage n'est rien moins qu'un portail magique ouvrant sur un autre plan et au delà duquel le maître a entreposé les pièces majeures de sa collection... La clé ? C'est le maître qui la possède bien entendu !

Les joueurs rentrent donc à Quarzhasaat afin d'informer leur commanditaire.

La statue

A Quarzhasaat Kernag Dall fait office de protecteur des arts. De nombreux jeunes artistes vivent grâce aux bourses qu'il dispense annuellement, et bon nombre de leurs œuvres viennent enrichir les collections privées du magnat. En son temps **Ulbrat Türwall** a bénéficié de ces aides mais depuis, son renom et son génie ont été établis et il s'est détaché de l'influence du conseiller Dall. Il n'en garde pas moins une reconnaissance certaine pour son ancien protecteur et réalise fréquemment pour son compte des sculptures rivalisant de beauté et d'audace.

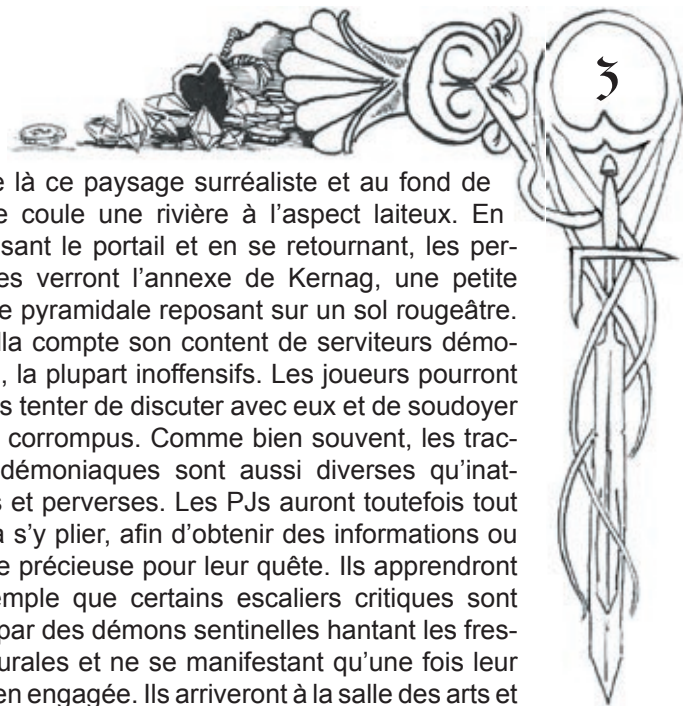
La dernière réalisation de l'artiste est une statue où se mêlent bronze, platine, argent et or. Certaines parties ont aussi été modelées dans le cristal et incrustées de pierres précieuses. L'ensemble a la taille d'un avant bras et représente un jeune homme d'une beauté implacable (Arioch lui-même.) assis sur un trône et penché sur une longue épée aux formes élégantes. Rares sont ceux à avoir contemplé l'objet, mais tous sont unanimes : il s'agit sans conteste de la pièce maîtresse de l'artiste. En tout cas le coût de la réalisation était sans égal.

Personne ne se doute que le cœur de la statuette abrite un petit compartiment dans lequel un parchemin jauni et paraphé au sang a été inséré.

Second mouvement : Kernag reconnaît Irvag

La clé tant désirée n'est autre que le talisman ornant le cou grassouillet du conseiller Kernag. Un bijou dont il ne se sépare pas même pour dormir. Irvag déclarera avoir besoin de temps pour se pro-

curer l'objet, jusque là les joueurs auront quartiers libres à Quarzhasaat, pourvu qu'ils restent discrets. Quelques jours après, la jeune femme aura fait faire une réplique du talisman et procèdera à



l'échange pendant la nuit. Pour ce faire elle devra utiliser son talent magique... Une fois de trop.

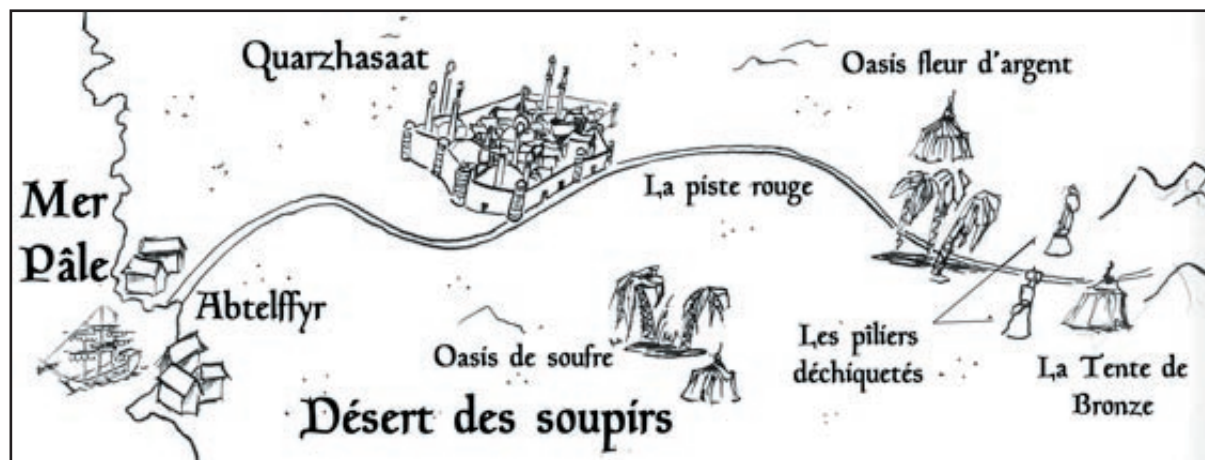
Irvag a senti que cette fois-ci elle a laissé des traces dans le subconscient de son époux, et se voit contrainte d'agir dans la précipitation. C'est donc en pleine nuit qu'elle ira apporter la clé aux joueurs, les exhortant à partir sur le champ. Quant à elle, elle décide de rester sur place pour déjouer les soupçons de son mari, le temps au moins que les joueurs aient pris suffisamment d'avance pour n'être pas inquiétés dans leur mission. Le fait est que la situation du ménage se dégrade très rapidement, le sieur Kernag Dal commence à nourrir une véritable aversion et une inexplicable paranoïa à l'encontre de son épouse adorée. Il n'a de cesse que de l'accuser de tous les maux, au grand damne de l'entourage proche...

Pendant ce temps les joueurs reviennent à la villa et ouvrent le portail doré. Toujours sur le seuil ils contemplent un paysage comme ils n'en ont certainement jamais vus. Le ciel bleu nuit a la profondeur des journées orageuses, aucun astre n'est visible et pourtant une lumière sourde semble baigner toute l'étendue de la scène. Une lande rouge et désertique s'étend à perte de vue, elle s'avèrera composée de sang séché. Quelques ravines strient

de-ci de là ce paysage surréaliste et au fond de chacune coule une rivière à l'aspect laiteux. En franchissant le portail et en se retournant, les personnages verront l'annexe de Kernag, une petite demeure pyramidale reposant sur un sol rougeâtre.

La villa compte son content de serviteurs démoniaques, la plupart inoffensifs. Les joueurs pourront d'ailleurs tenter de discuter avec eux et de soudoyer les plus corrompus. Comme bien souvent, les tractations démoniaques sont aussi diverses qu'inattendues et perverses. Les PJs auront toutefois tout intérêt à s'y plier, afin d'obtenir des informations ou une aide précieuse pour leur quête. Ils apprendront par exemple que certains escaliers critiques sont gardés par des démons sentinelles hantant les fresques murales et ne se manifestant qu'une fois leur proie bien engagée. Ils arriveront à la salle des arts et pourront y admirer quelques pièces d'un raffinement et d'une maîtrise à couper le souffle. Avant de partir il leur faudra répondre à l'énigme posée par le démon gardien de la statuette ou le vaincre par les armes.

Une fois les épreuves de la villa franchies, les joueurs reprendront le chemin de leur univers et celui de Quarzhasaat où un comité de réception les attend depuis quelques jours.



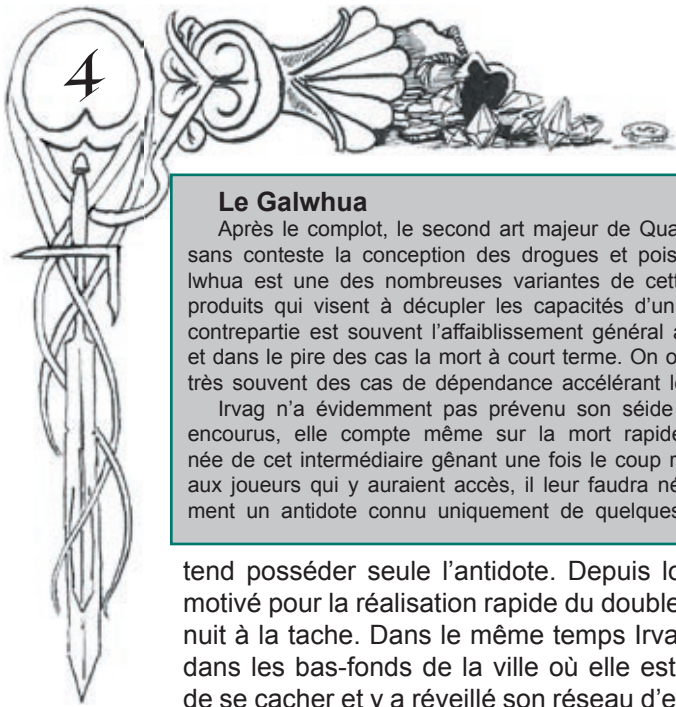
Troisième mouvement : Reconnus dans la rue

Devenu paranoïaque, Kernag n'a pas mis longtemps à découvrir le pot aux roses : la copie de son talisman puis l'embauche des joueurs. Il décide alors de faire surveiller les abords de la ville par la **secte jaune**, les *aventuriers magiciens* à sa solde.

C'est ainsi que les joueurs sont arrêtés à proximité de la cité par une dizaine de cavaliers en robe safran et arborant des tatouages sur leurs lèvres et leurs doigts dépourvus d'ongles. **Fulvarg Dal**, le neveu de Kernag et chef de la secte jaune a toute latitude pour traiter avec les joueurs. Il n'a aucun intérêt à leur mort et préférerait même que la transaction se fasse rapidement et le plus discrètement possible. Les joueurs de leur côté n'ont pas vraiment le choix. Le prix qu'ils tireront de la transaction sera certainement bien en des-

sous de celui qu'ils escomptaient, mais il leur permettra tout de même d'espérer faire quelques emplettes en ville avant de penser à repartir de ce pays de fous.

Une fois à Quarzhasaat les joueurs s'enquérant de leur employeur apprendront que la dame a tout bonnement disparue. De fait, dès qu'elle a commencé à craindre pour sa vie Irvag a quitté son domicile pour se cacher chez des partisans de sa famille. Mais loin d'avoir abandonné l'affaire, elle continue à œuvrer dans l'ombre. La jeune femme a d'ailleurs contacté **Ulbrat Türwall**, le génial sculpteur à qui l'on doit la statue qui fait litige et a su trouver les arguments pour convaincre l'artiste réticent de lui faire une copie : un poison rendant lentement aveugle et dont elle pré-



Le Galwhua

Après le complot, le second art majeur de Quarzhasaat est sans conteste la conception des drogues et poisons. Le Galwhua est une des nombreuses variantes de cette famille de produits qui visent à décupler les capacités d'un individu. La contrepartie est souvent l'affaiblissement général à long terme et dans le pire des cas la mort à court terme. On observe aussi très souvent des cas de dépendance accélérant le processus.

Irvag n'a évidemment pas prévu son séide des risques encourus, elle compte même sur la mort rapide et spontanée de cet intermédiaire gênant une fois le coup réussi. Quant aux joueurs qui y auraient accès, il leur faudra négocier auprès d'un antidote connu uniquement de quelques personnes.

tend posséder seule l'antidote. Depuis lors Türwal, motivé pour la réalisation rapide du double est jour et nuit à la tâche. Dans le même temps Irvag a œuvré dans les bas-fonds de la ville où elle est contrainte de se cacher et y a réveillé son réseau d'espions afin de récupérer l'objet là où il se trouve maintenant.

De leur côté et bien qu'ils soient parfaitement dans l'expectative, les joueurs ne seront jamais laissés tranquilles : Dans cette ville rompue aux complots et aux trahisons, l'attitude inhabituellement irréfléchie de Kernag a eu l'effet d'un pavé jeté dans la mare. Il n'est pas un notable qui ne sache maintenant que le conseiller tente de remettre la main sur un objet dérobé par son épouse, et certains ne sont pas loin de faire le lien entre cette histoire et l'étrange bienveillance de la septième envers Kernag. Plusieurs conseillers ont donc lancé leurs propres aventuriers magiciens dans cette bataille larvée. Or, malgré tous leurs efforts, l'altercation à la sortie de la ville n'est pas passée inaperçue.

Les personnages seront donc plus qu'à leur tour mis à contribution par des sectataires souhaitant leur soutirer au moins des informations. Que ce soit la secte violette du Datura, la bleue, ou encore la verte, le scénario sera le même : une rencontre plus ou moins cordiale, systématiquement en surnombre et dans un endroit discret. Chaque secte souhaite en effet agir en secret de ses concurrentes, ce qui bien sûr est parfaitement illusoire. On pourrait même imaginer une situation cocasse dans laquelle les PJs seront abor-

dés simultanément par deux groupes concurrents. Précisons tout de même que les sectes d'aventuriers magiciens de Quarzhasaat ont pour vocation de protéger la ville et sont supposées s'entre aider. Si ce commandement peut parfois prêter à interprétation, il n'en reste pas moins qu'une opposition armée entre sectes opposées est **totale**ment inconcevable. Il est aussi à noter que dans le microcosme Quarzhasaatim tout ce beau monde se connaît et se tutoie ! Notons encore que dans le cas douteux où ils arriveraient à défaire un de ces groupes, les PJs provoqueraient immédiatement l'union de tous les autres contre eux.

Dans ces multiples échanges houleux, les joueurs perdront le peu d'effets qu'il leur reste. Dans le doute, certains sectataires zélés pourraient en effet souhaiter vérifier par eux même le contenu des affaires des étrangers, d'autres agiront purement et simplement par cupidité.

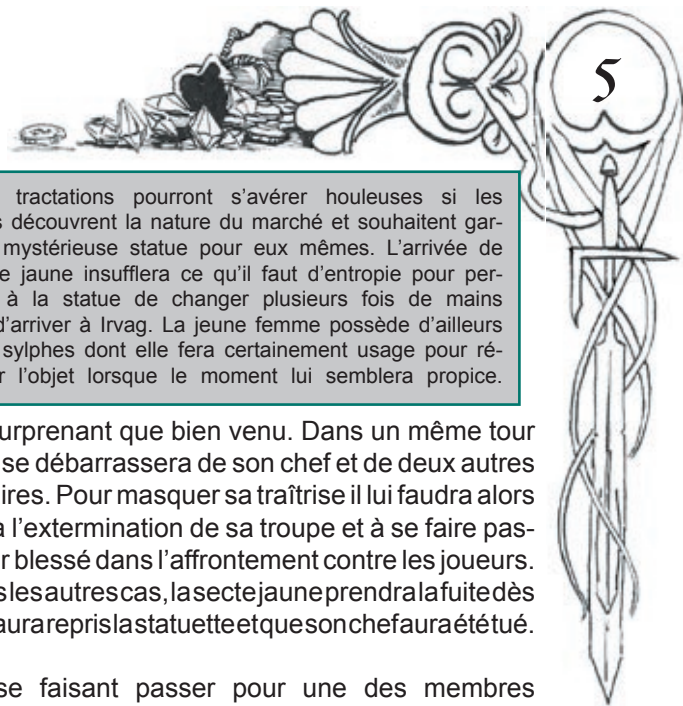
Une fois qu'ils auront eu la visite (parfois plusieurs) de tous les séides des conseillers, les Personnages pourront goûter à une relative tranquillité, pauvres à nouveau au milieu de cette riche cité où une cruche d'eau s'échange contre des pierreries. Pour eux, pas d'autre choix que de se trouver une embauche fructueuse rapidement.

La providence semble à nouveau leur sourire lorsqu'ils sont abordés par un voleur du nom de **Gelfig**. L'individu cherche à embaucher du monde pour réaliser une petite visite dans une villa de la haute, une de celles justement que les joueurs connaissent pour l'avoir visitée en début d'aventure. La récompense promise par Gelfig est pour le moins alléchante, et les sommes données en acompte un gage de son sérieux. Trop grosses assurément pour un pouilleux comme lui. De fait, Gelfig ne travaille pas vraiment à son compte. Sur cette affaire il a été mandaté par une femme voilée et visiblement très riche qui ne s'intéressait qu'à un unique objet : une statue. Il s'agit bien évidemment d'Irvag. Outre ses appointements extraordinaires Gelfig a reçu l'assurance qu'il pourrait emporter toutes les richesses qu'il trouverait sur place. Pour l'aider dans sa tâche il a encore été fourni dans une potion qui décuple momentanément ses forces.

Quatrième mouvement : La reconnaissance d'Irvag

Grâce à leur connaissance du terrain et aux ressources de Gelfig les personnages réussissent relativement facilement leur vol dans la villa du conseiller Dal. Il faudra néanmoins certainement occire l'un ou l'autre domestique. Conformément au plan de repli du voleur, le petit groupe passe dans une ruelle sombre où une silhouette vêtue d'un saroual vert sombre les attend. Grimée en sectataire du *jasmin fleuri*, Irvag vient se faire remettre la statuette par Gelfig en échange de la seconde partie du paiement. Une fine gaze recouvre son visage si bien qu'il est très difficile de la reconnaître.

Alors que l'échange semble conclu, la secte jaune refait son apparition. La rencontre n'a en fait rien de fortuit, elle a été arrangée par Irvag dont le cousin **Manag Iss** est lieutenant en second de la secte jaune. Leur lien de parenté a été soigneusement gardé secret par une de ces manœuvres propres à la famille Iss, un avantage certain dans le contexte actuel. La jeune femme compte sur cette rencontre houleuse pour mener à bien tous ses objectifs, le premier étant de réaliser un échange des statues avec le moins de risques possibles. Il eut certes été plus simple de réaliser l'échange directement dans la maison, il y aurait



Les tractations pourront s'avérer houleuses si les joueurs découvrent la nature du marché et souhaitent garder la mystérieuse statue pour eux mêmes. L'arrivée de la secte jaune insufflera ce qu'il faut d'entropie pour permettre à la statue de changer plusieurs fois de mains avant d'arriver à Irvag. La jeune femme possède d'ailleurs quatre sylphes dont elle fera certainement usage pour récupérer l'objet lorsque le moment lui semblera propice.

cependant eu le risque de se faire prendre la main dans le sac avec les deux statues. Ce plan tarabiscoté a clairement l'avantage d'égarer les soupçons.

En outre, en provoquant une nouvelle rencontre entre les joueurs et l'impétueux Fulvarg Dal, Irvag compte sur l'impatience notoire de ce dernier pour mener à bien ses deux objectifs annexes : la mort des joueurs, devenus des témoins gênants et celle de Fulvarg seul représentant sérieux à la succession de Kernag et dont le rôle de chef de la secte jaune pourrait être assumé par Manag.

Comme prévu, la rencontre débouchera sur la colère de Fulvarg qui lâchera sa horde jaune sur les joueurs. Manag ne se dévoilera que s'il s'y sent contraint. Par exemple si Fulvarg a clairement le dessus ou si les joueurs se désintéressent trop longtemps de lui. Malgré les recommandations de sa cousine le second lieutenant tient en effet à ce que son chef ne survive pas à la rencontre et est prêt à toutes les extrémités pour cela. Ce sera d'ailleurs certainement là la chance des joueurs et un retournement de situation

aussi surprenant que bien venu. Dans un même tour Manag se débarrassera de son chef et de deux autres sectataires. Pour masquer sa traîtrise il lui faudra alors veiller à l'extermination de sa troupe et à se faire passer pour blessé dans l'affrontement contre les joueurs.

Dans les autres cas, la secte jaune prendra la fuite dès qu'elle aura repris la statuette et que son chef aura été tué.

En se faisant passer pour une des membres de la secte verte Irvag sait qu'elle ne risque rien de Fulvarg et de ses hommes. Elle ne compte d'ailleurs pas s'éterniser après avoir procédé à l'échange des statues et remis la copie aux hommes de Fulvarg après un simulacre de négociation.

Épilogue : La reconnaissance de l'Autre

La Septième sera agréablement surprise de recevoir un si beau cadeau de la part de l'épouse du conseiller Dal. Pour la remercier elle usera de ses influences et la fera nommée à la place de son défunt mari, mort récemment dans un bête accident domestique (la Septième commande en effet la secte grise, celle des assassins.).

Avant de glisser dans les escaliers, le conseiller Kernag aura pris soin de nommer lui-même son fidèle second lieutenant au poste de dirigeant de la secte jaune. Un poste dont Manag Iss ne se départira pas jusqu'à la venue de l'albinos et la ruine de la cité.

Dans les bas fonds de la ville, le voleur Gelfig a fini d'agonir lentement sur son tas d'or et de pierreries. Même les plus cupides n'ont encore osé braver la puanteur de son repaire pour fourrager dans le tas indistinct de tripes, de déjections et de richesses qu'il a laissé derrière lui.

Après avoir perdu la parole et la vue, un des plus grands artistes Quarzhasaatim s'est suicidé devant la porte de l'antique maison Iss. La rumeur

spécule sur une histoire amoureuse... Ah, les artistes. En tout état de cause ses œuvres déjà onéreuses auparavant, sont devenues hors de prix. En particulier on ne parle plus que de son chef d'œuvre exposé maintenant au palais du conseil : un jeune homme au port impérial assis sur un trône.

Parmi les sacrifices consentis pour obtenir sa place au conseil Irvag aura dû se débarrasser à moindre prix de l'immense collection d'art de son époux au profit du duc Ral ; un de ces rares excentriques hors heptocratie à posséder un réel pouvoir politique.

Quant aux joueurs, à supposer qu'ils n'aient pas fui avant l'intronisation de Dame Iss, ils seront traqués par les forces conjointes de la toute nouvelle conseillère et de l'Autre. Si toutefois ils ont montré quelque efficacité dans les combats, le pouvoir jugera plus rentable d'acheter leur silence et leur départ rapide.



Améres

Les villas du sieur Kernag

Issu d'une riche famille marchande, Kernag possède de nombreuses propriétés à Quarzhasaat comme à l'extérieur. En dehors des échoppes, entrepôts et autres immeubles de rapports, Kernag est propriétaire d'une dizaine de villas de taille et de qualité varia-

bles. Huit d'entre-elles sont situées au centre de la ville ou à proximité. Irvag a eu l'occasion d'en visiter cinq et n'y a pas trouvé la statuette. Aux joueurs d'explorer les trois autres pour ne pas l'y trouver non plus.



Villa marbre vert

Cette gigantesque bâtisse, plus majestueuse encore que la maison Dal, est composé de trois corps entourant une cour. Le bâtiment central abrite le siège décisionnel du conseiller et commerçant Dal. De nombreuses œuvres d'arts en ornent les couloirs et les chambres. L'une des ailes latérales est occupée par la secte jaune, ses équipements et ses écuries. L'autre aile est dévolue aux artistes et à leurs ateliers.

On comprendra très vite que l'objet recherché ne pourra se trouver ni dans les frustes quartiers de la secte ni dans le capharnaüm des artistes en vis à vis. Si la statuette est là, elle est forcément dans le centre névralgique de l'activité du conseiller Dal.

Pénétrer dans cette villa ne sera pas d'une trop grande difficulté. On pourra tenter d'obtenir une chambre et une bourse en tant que jeune artiste, ou tout simplement sympathiser avec l'un d'eux. Il est aussi possible de prétendre souhaiter rencontrer le sieur Kernag ou l'un de ses intendants pour affaire commerciale. Enfin, on pourra tenter de jouer les flâneurs perdus ou les monte en l'air nocturnes. Garde cependant à ne pas rencontrer le service d'ordre musclé.

Maison rose

Cette maison cossue quoi que de moindres taille (à peine deux étages et huit pièces) est la garçonnière de Kernag Dal. Il y a installé son amante attirée, la chanteuse *Sulvida Kreys*, une quadragénaire au talent aussi grand que son caractère est détestable. Pour toute domesticité la maisonnée comprend un couple de vieux domestique attachés depuis dix ans au service de la diva ainsi qu'une jeune fille timide et parfait souffre douleur. Les emplois de jardiniers et de cuisiniers sont actuellement vacants, les précédents serviteurs ayant préféré fuir les ires de la maîtresse.

Luxe inqualifiable : la villa possède un petit « jardin » : au milieu de ses deux hectares de sable, une fontaine circulaire crachote un mince filet d'eau. Deux rosiers se partagent les abords humides du bassin de marbre.

La perle des sables

Cette bâtisse de taille imposante est actuellement en réfection. Le sable et le temps y ont fait leur œuvre tant à l'extérieur qu'à l'intérieur, mais la charpente est encore bonne. Le conseiller Kernag en a fait commencer la réhabilitation car il souhaite l'offrir à son épouse pour leur quatrième année de mariage.

De nombreuses salles font encore l'objet de travaux lourds, et les joueurs comprendront rapidement qu'aucun objets précieux n'y a encore été entreposé.

La villa au pont d'or

A quelques jours de Quarzhasaat, la petite cité portuaire d'Abtelffyr constitue le passage quasi obligé entre la ville ensablée et le reste des jeunes royaumes. Une grande partie de la richesse de la famille Dal s'est faite ici grâce au commerce extérieur, aussi les avoirs du conseiller Kernag y sont encore très nombreux. Plus intéressé par les intrigues et la politique Quarzhasaatim, le conseiller Kernag a recentré son activité sur sa ville et s'est contenté du fond de roulement que ses illustres ancêtres avaient instauré sur Abtelffyr. Tout au plus son apport local aura consisté dans le développement des arts, compulsion monomaniaque et vanité de se faire connaître du monde comme suprême esthète et collectionneur averti.

Dans les myriades de possessions Dal seuls deux constructions seront susceptibles d'héberger l'objet cherché par les joueur : l'Hôtel particulier du conseiller, et sa garçonnière locale. De manière générale, les bâtisses locales sont bien moins fastueuses que celles de Quarzhasaat.

La garçonnière

Bien qu'elle soit d'un haut standing pour la région, n'en est pas moins un édifice de briques crues. Elle n'za pas reçu la visite de son propriétaire depuis bientôt deux ans et il ne sera pas difficile de s'y introduire. Il conviendra d'être assez discret et d'agir de nuit, mais le couple de gardiens -a supposer qu'ils se réveillent- n'opposera pas une grande résistance. Encore faudra t'il prévoir de se débarrasser des trois mâtins qui hantent le jardin. La statuette n'est, bien entendu, pas ici.

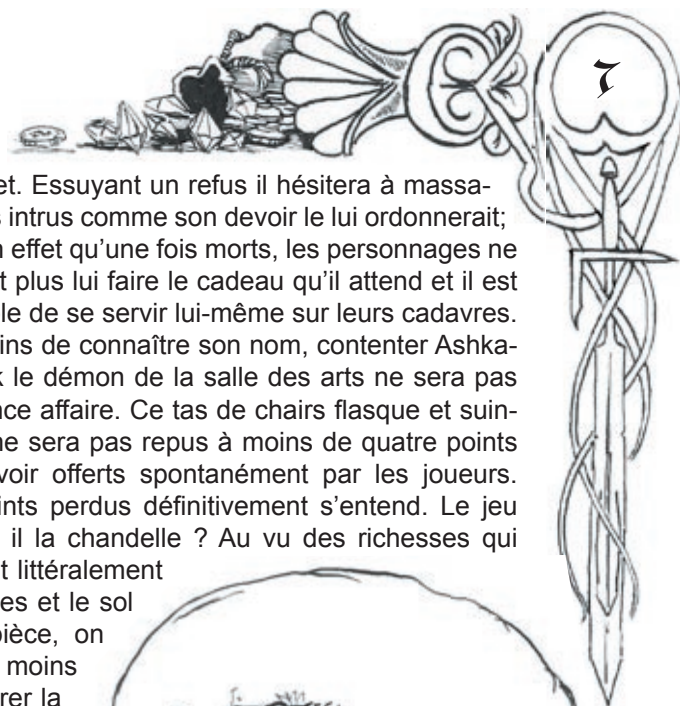
Le musée

L'hôtel particulier du conseiller Dal est sans conteste l'édifice le plus imposant de la ville. Demeure attirée de la famille Dal depuis la nuit des temps cette bâtisse en pierre de taille a été réaménagée en musée par le conseiller Kernag. Il y fait couramment porter les pièces qu'il achète à Quarzhasaat ou que ses rabatteurs lui envoient de tous les jeunes royaumes.

Le musée est ouvert trois fois par semaine en matinée, et non payant. Les personnes de qualité y ont néanmoins accès aux jours et heures qui leur convient.

Les œuvres de tailles, de nature et d'origines différentes se partagent une vingtaine de salles rehaussées et décorées de stucs et de dorures. Au





centre de la plus grande des salles on peut admirer un ponton de métaux précieux enchâssé de pierreries. Il sera présenté comme «le seuil de la beauté», car c'est derrière ce portail magique que seul le maître des lieux a le pouvoir d'ouvrir que sont stockées les pièces majeures de sa collection.

On pourra même apprendre la date du dernier transfert d'œuvre : il y a moins de deux ans maître Dal est venu lui-même remiser une magnifique statuette représentant un jeune homme assis sur un trône.

De l'autre côté du pont

L'annexe du conseiller Dal sur les terres de la reine Xiombarg se compose d'une villa pyramidale au centre d'un jardin de plantes métalliques effervescentes. Le démon cornu Xiom'Tu'Uarn garantissant l'accès à la villa ne peut s'aventurer en dehors de son jardin, mais dans cet espace il règne en maître. Son invisibilité le rend particulièrement dangereux et fier uniquement aux lieux qu'il laisse dans le sol pulvérulent.

L'intérieur de la villa est assez déconcertant. Marque la présence du chaos : escaliers garnis de rouges se déploient toutes les directions à la manière d'un tableau de M.C.Eischer. Pas d'autre solution ici que de trouver un guide, et la chose sera relativement aisée pour peu qu'on accepte d'en payer le prix. De nombreux démons s'affairent aux tâches diverses dans les couloirs et les pièces de cette demeure hallucinée. Certains, simples serviteurs, esclaves parmi les esclaves, vaquent à l'alimentation des chaudières ou en tâches ménagères. D'autres, visiblement plus gradés gèrent le bon fonctionnement de l'ensemble, ou plus simplement : chôment. C'est le cas par exemple de Twill'M'Uhorn que son statut mal défini d'érudit protège de l'activité forcée de ses congénères. Ce démon chétif et malingre possède toutes les arcanes de la demeure, sans exception, et il est prêt à les partager pour peu qu'un joueur mâle se résigne à lui concéder une nuit d'amour. Son jeune apprenti, Flyn'Gahaan, lui, se contentera d'un cadeau qui pourrait lui apporter une illusion de pouvoir : un élémentaire, un objet magique ou un livre de sort par exemple. Parmi les rares gardiens, Fkrahaark Grabar est un passionné des armes. Il aura remarqué une des armes des personnages et offrira ses services de garde du corps contre le don spontané

lité le rend particulièrement dangereux et fier uniquement aux lieux qu'il laisse dans le sol pulvérulent.

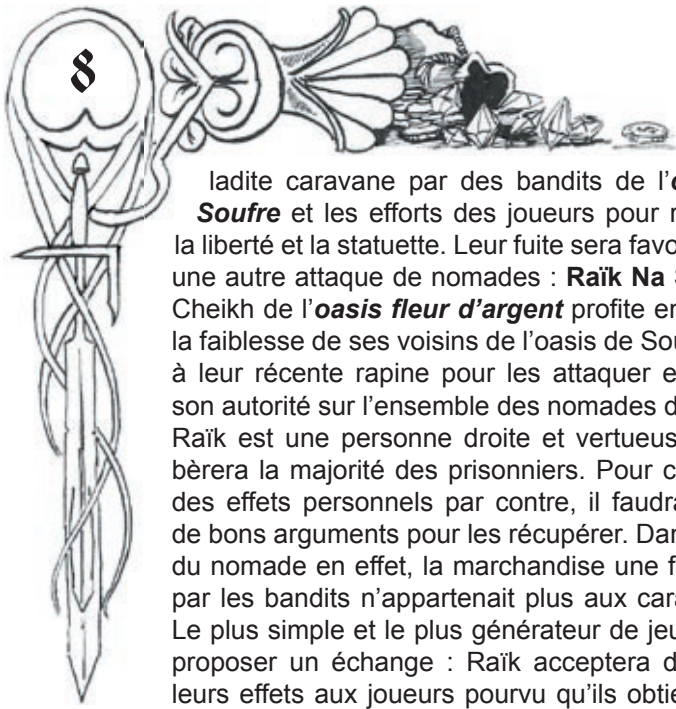
villa est assez déconcertant. Marque la présence du chaos : escaliers garnis de rouges se déploient toutes les directions à la manière d'un tableau de M.C.Eischer. Pas d'autre solution ici que de trouver un guide, et la chose sera relativement aisée pour peu qu'on accepte d'en payer le prix. De nombreux démons s'affairent aux tâches diverses dans les couloirs et les pièces de cette demeure hallucinée. Certains, simples serviteurs, esclaves parmi les esclaves, vaquent à l'alimentation des chaudières ou en tâches ménagères. D'autres, visiblement plus gradés gèrent le bon fonctionnement de l'ensemble, ou plus simplement : chôment. C'est le cas par exemple de Twill'M'Uhorn que son statut mal défini d'érudit protège de l'activité forcée de ses congénères. Ce démon chétif et malingre possède toutes les arcanes de la demeure, sans exception, et il est prêt à les partager pour peu qu'un joueur mâle se résigne à lui concéder une nuit d'amour. Son jeune apprenti, Flyn'Gahaan, lui, se contentera d'un cadeau qui pourrait lui apporter une illusion de pouvoir : un élémentaire, un objet magique ou un livre de sort par exemple. Parmi les rares gardiens, Fkrahaark Grabar est un passionné des armes. Il aura remarqué une des armes des personnages et offrira ses services de garde du corps contre le don spontané



Sans le désert

Les voyages que les joueurs feront dans le désert ne seront pas exempts de rencontre ou de rebondissements. Si la piste rouge et l'oasis fleur d'argent constituent les lieux les plus peuplés, de nombreux nomades plus ou moins recommandables peuplent les rares oasis voisines et les pistes marginales. Pour ces raisons, les voyageurs du désert constituent généralement des convois importants, s'entourant de mercenaires pour les protéger.

On pourra ajouter quelques volets à cette aventure en intégrant les préparatifs pour trouver la caravane, et les aventures afférentes le long du chemin. On pourra par exemple imaginer l'attaque de



ladite caravane par des bandits de l'**oasis de Soufre** et les efforts des joueurs pour recouvrer la liberté et la statuette. Leur fuite sera favorisée par une autre attaque de nomades : **Raïk Na Seem**, le Cheikh de l'**oasis fleur d'argent** profite en effet de la faiblesse de ses voisins de l'oasis de Soufre suite à leur récente rapine pour les attaquer et asseoir son autorité sur l'ensemble des nomades du désert. Raïk est une personne droite et vertueuse et il libèrera la majorité des prisonniers. Pour ce qui est des effets personnels par contre, il faudra trouver de bons arguments pour les récupérer. Dans l'esprit du nomade en effet, la marchandise une fois volée par les bandits n'appartenait plus aux caravaniers. Le plus simple et le plus générateur de jeu sera de proposer un échange : Raïk acceptera de rendre leurs effets aux joueurs pourvu qu'ils obtiennent la libération de son épouse présentement prisonnière du harem d'un grand bourgeois Quarzhasaatim.

Un autre grand danger du désert réside dans ses **scarabées de feu**. Isolés ils ne sont pas une grande menace, mais lorsqu'ils chassent les rats du désert ils se regroupent et il faut toute l'expérience des gens du désert pour échapper à leur manœuvres d'encercllement. Les personnages pris au piège seront d'abord assaillis par une multitude de minuscules rats du désert cherchant à trouver refuge. Ils seront ensuite aveuglés par une nuée de mouches puis frappés par l'odeur âcre de la chair des rats brûlée avant d'arriver au bord du cercle des scarabées. Les PJ's ne devront vraisemblablement leur salut qu'à une aide extérieur : des aventuriers magiciens ou des nomades. La solution consiste à insérer une lancette dans les interstices de la carapace des insectes, la gêne les fait alors dévier de leur chemin.

Fin prématurée de la secte jaune

Lors de leur première confrontation aux portes de la cité Quarzhasaatim, les joueurs pourraient être tentés de résister à la secte jaune malgré une infériorité numérique flagrante. S'ils survivent aux deux premiers rounds ils recevront l'aide inattendue de Manag Iss qui jugera judicieux de précipiter les plans de sa cousine. Après le carnage il ne pourra faire autrement que de rester sur place et de faire croire à sa blessure dans le conflit contre les joueurs. Ceux-ci rentreront donc seuls en ville. Qu'ils aient ou non acceptés de remettre la statue à Manag, ils ne feront pas cinq cents mètres avant d'être assaillis par une entité démoniaque invoquée par la *secte du Dalia*. Ayant observés le combat contre la secte jaune le Da-

lia prends ses précautions et propose de monnayer la vie des personnages contre «l'objet appartenant au conseiller Kernag et auquel il semble tant tenir». Un marché qu'ils ne comptent bien entendu pas tenir.

Si les joueurs survivent, la suite du scénario reste pratiquement inchangée si ce n'est que le propriétaire momentané de la statue n'est plus Kernag mais le conseiller mauve *Sulvan Bliss*.

Pour la fin du scénario, c'est toujours la secte jaune -ou plus exactement ce qu'il en reste- qui fait son apparition pour reprendre la statuette au moment de l'échange. Ils sont maintenant commandés par Manag Iss qui aide sa cousine à réaliser l'échange des statues et repart vers son maître, sans combattre.

Une intervention de la Septième

On pourra ajouter un ou deux volets concernant les actions de la Septième. Celle-ci voudra certainement profiter du chaos ambiant pour remettre la main sur le pacte. On pourrait par exemple imaginer que le commanditaire de Gelfig n'est pas Irvag, mais une servante de la Septième. La statuette, interceptée au cours de l'échange par des aventuriers magiciens d'une quelconque secte changera une fois de plus de main pour échouer chez un tierce conseiller. Irvag toujours en lice s'arrangera pour récupérer l'objet par un autre truchement

Après la suite considérable de fiascos les joueurs se sont attirés l'inimitié de nombreuses personnes, et non des moindres. La Septième en particulier ne peut se défendre de leur en vouloir pour cet échange avorté. Le climat s'étant considérablement rafraîchi à Quarzhasaat et après avoir déjoué une ou deux tentatives d'assassinats les PJ's chercheront un moyen de fuir discrètement la ville. Une entreprise rendue difficile par le doublement de la garde et la fouille systématique des voyageurs en partance. Tout espoir semble perdu lorsqu'une âme charitable en saroual vert se propose de les grimer en nomades et de les intégrer à la prochaine caravane pour l'oasis fleur d'argent. Encore une fois, il faudra y voir la main d'Irvag. Cette dernière ayant en effet appris que la statuette était justement en partance pour cet oasis où elle devait être remise au lieu dit de la Tente de Bronze.

Gageons qu'à grand renfort de bijoux, d'or, ou de ces drogues dont elle affectionne particulièrement, la future conseillère saura motiver les joueurs : un service en valant bien un autre. Pour finir, la rencontre avec la secte jaune aura tout de même lieu au moment de la remise de la statuette.