

par Mémé  
Ciredutemps



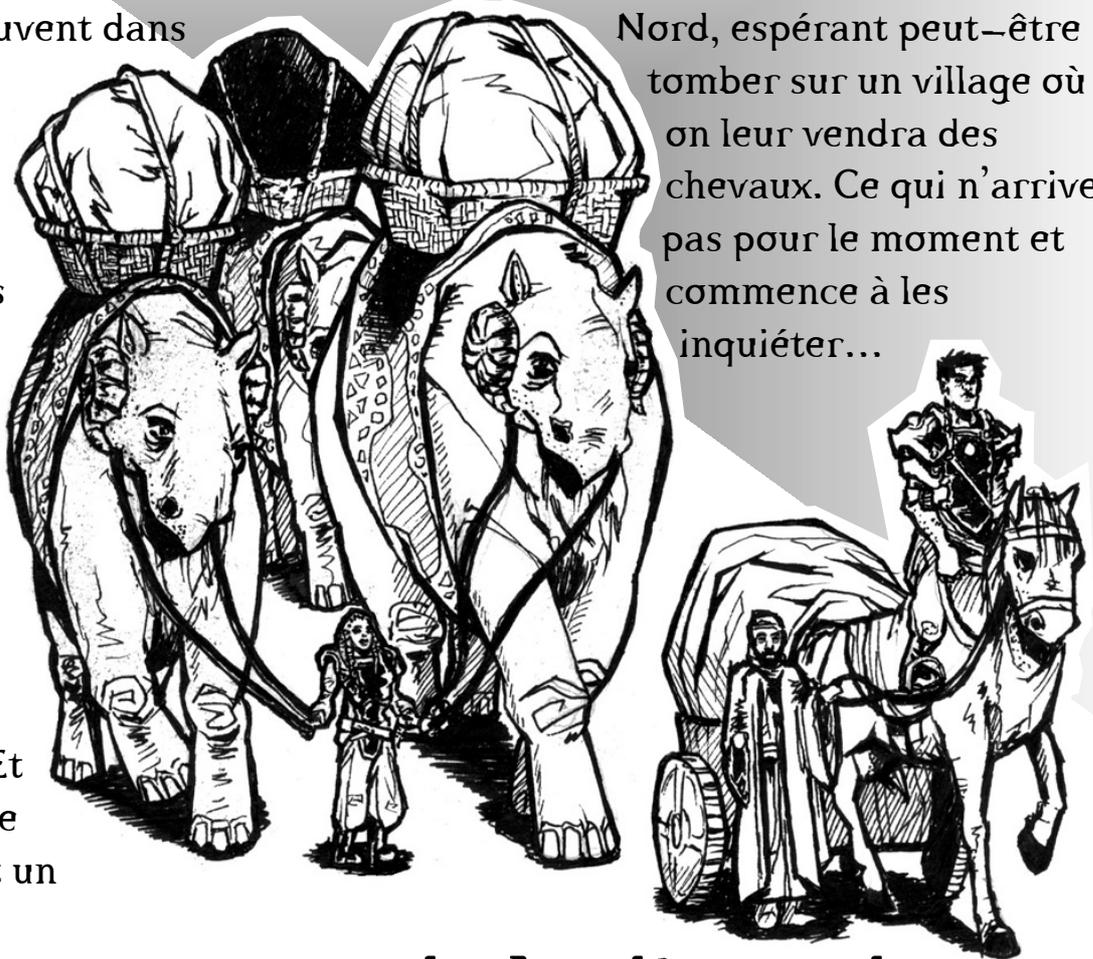
Et voici un cadeau pour tous les Mjs  
potentiels d'EXALTÉS (white wolf):  
Campagne : «VERS LA VALLÉE DES LARMES»

## Synopsis

## SCÉNARIO N° 5

Les PJs viennent donc de quitter le manoir de Crimère et Némérie et ses cendres encore fumantes. Ils savent désormais que les ruines qu'ils cherchent depuis tout ce temps se trouvent dans une des branches du delta, non loin de Chanta. Mais le chemin n'est pas encore fini pour autant. C'est une longue route qui les attend et ils sont à pied. Et tout le monde sait que c'est un

grand danger de traverser Création seuls, à pied, sans provisions, encore plus dans le grand Ouest. C'est sur cette tragique constatation qu'ils commencent leur voyage vers le Nord, espérant peut-être tomber sur un village où on leur vendra des chevaux. Ce qui n'arrive pas pour le moment et commence à les inquiéter...



## « Les caravanes de la discorde »

Ce scénario va emmener les PJs au coeur d'un convoi de marchands de la Guilde, dans lequel règne un climat lourd, voire explosif. Les Exaltés devront lutter pour ne pas tomber dans l'engrenage des complots qui s'y préparent. Le scénario peut être joué en dehors de cette campagne, il nécessite juste que vos PJs aient à faire un long voyage vers une grande ville de Création.



## Acte 1 : C'est une chance d'avoir croisé notre route

### Scène 1 :

C'est quand ils commencent à fatiguer et à désespérer qu'ils entendent au loin, une rumeur. Ils aperçoivent alors, au loin, sur une route (sûrement une des routes commerciales de la région, qui ne sont pas toujours beaucoup, ni très bien fréquentées) la silhouette d'une large procession en marche. En s'approchant, ils commencent à entendre le cri des animaux de bât, le bruit de conversation et le crissement des roues sur la route de terre et de pierre. Ils finissent par reconnaître un large convoi, qui, s'ils s'y connaissent un peu, doit être un convoi marchand de la Guilde (cf. p 127- 128 des « Enfants du seuil »). On conte au moins 15 caravanes, dont certaines très grandes, plus d'une trentaine de yeddin, plusieurs chevaux, qui servent surtout aux cavaliers importants et chefs du convoi guildien. Mais il semble aussi y avoir plusieurs mercenaires montés et à pied qui ouvrent et ferment le convoi. On pourrait aussi compter un peu plus d'une centaine de personnes à l'extérieur, sachant qu'il y en a sûrement aussi dans les caravanes. Enfin, c'est un bon convoi de la Guilde quoi. Voilà une jolie opportunité pour nos pauvres PJs tout seuls.

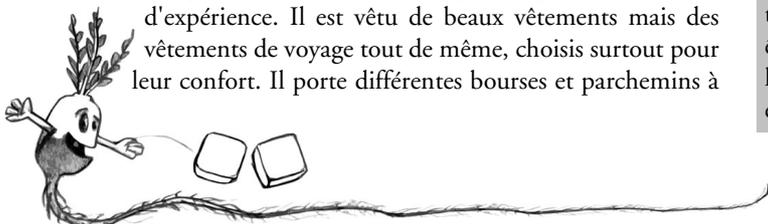
Il y a un homme en tête du convoi, très bien habillé, avec différents signes de la Guilde, qui semble diriger le convoi. Si les PJs commencent à parler avec d'autres membres du convoi, c'est vers lui qu'on les redirigera. Il s'agit de Créance-le-voyageur qui est effectivement le chef de tout cette expédition et un membre émérite de la Guilde (cf. plus loin).

S'ils vont à lui, il ne les verra pas d'un mauvais œil. Il refusera de leur vendre ses chevaux ou yeddin, car ils en ont besoin pour le convoi. Mais ils pourront apprendre qu'ils vont jusqu'à Nexus, chargés de marchandises et devant mener affaire jusque là. Et Créance sait à quel point les routes commerciales ne sont pas sûres, et que des brigands et pirates n'hésiteraient sûrement pas à tenter quand même une attaque malgré les mercenaires de la Guilde déjà présents. Il leur proposera donc de travailler pour lui et de les aider à protéger le convoi, contre gîte et couvert et une petite somme d'argent arrivés à Nexus (l'équivalent d'un en ressource). Cependant, ils devront aussi aider à monter les tentes pour les campements et aider si on le leur demande aux petits travaux quotidiens du convoi. Mais en échange, ils ne voyageront pas tout seuls et l'estomac vide jusqu'à Nexus.

### Les PNJs d'importance :

Dans le convoi, il y a plusieurs PNJs importants qui vont jouer un rôle dans le scénario et dont je vous brosse un tableau rapide ici pour vous faciliter le conte et les interactions que vos PJs pourraient déjà vouloir avoir avec eux.

- **Créance-le-voyageur** : C'est un homme approchant de la quarantaine. Son visage et ses mains sont marqués par les multiples voyages qu'il a pu effectuer dans tout Création, et ses yeux au regard paisible montrent qu'il s'agit d'un homme d'expérience. Il est vêtu de beaux vêtements mais des vêtements de voyage tout de même, choisis surtout pour leur confort. Il porte différentes bourses et parchemins à



la ceinture, semble parler peu mais supervise toujours la bonne marche des opérations. C'est également quelqu'un de compréhensif mais très dur en affaire, qui n'a pas beaucoup l'habitude qu'on lui tienne tête ou qu'on lui fasse des ennus, surtout dans son travail. C'est une personne relativement dévouée à la Guilde. Guildien depuis son plus jeune âge, fils d'un guildien, il a rapidement été intégré et a appris tout ce qu'il devait savoir avant de se faire une place grâce à son ambition paisible. Les PJs qui ont une certaine influence ou des contacts avec la Guilde peuvent avoir déjà entendu parler de lui. C'est un prince marchand respecté pour son travail et aussi pour le fait que, contrairement à d'autre, il n'a jamais vraiment tenter de planter des couteaux dans le dos d'autre princes marchand, mais tente de prospérer tranquillement sans faire trop parler de lui.

De plus, il a beaucoup d'alliances avec d'autres catégories de personnes. C'est un des princes marchands qui a les meilleurs contacts avec les Faes, leur vend et achète des esclaves et d'autres marchandises. Il se trouve d'ailleurs qu'il est au courant de la nature de Tentil et le protège. En effet, Tentil est en contact avec d'autre Faes avec qui Créance négocie souvent. Cependant, il espère que Tentil ne fera pas trop de remous et sera discret. Si la Guilde accepte bien souvent de commercer avec les Faes, beaucoup d'autres personnes les voie d'un très mauvais œil et il n'est jamais bon de se mettre des villageois à dos. Il ne s'est pas encore rendu bien compte des prétentions de Kérogan. Il se doute depuis quelques temps de la nature de Ikis et Mérada, mais ne préfère pas se mettre la Faction de Bronze à dos, et donc fait comme s'il ne savait rien sur eux.

- **Ikis et Mérada** : Il s'agit d'un et une jeune Sang-dragon qui font partie depuis quelques années de la Faction de Bronze. Plus précisément, ils travaillent pour Ahn-Aru (cf. p320 livre de base), elle même fonctionnaire de la Faction. Ils sont tous les deux bien vêtus, sans exagération, et portent quelques armes et pièces d'armure pas toujours visibles. Ils ont l'air à peine âgé de 18 ans et se font passer pour un jeune couple, voyageant en Création pour apprendre et devenir de bons mercenaires, bien que l'on remarque vite qu'ils ne se dispensent aucun signe d'affection ni les sentiments propres aux amants, et même s'ils sont souvent ensemble, ne se touchent jamais. En vérité, ils ont pour mission de voyager pendant trois années de par Création en suivant quelques fois des convois guildiens et de débusquer des solaires qui pourraient se planquer dans des cités éloignées de l'Île Bénie ou dans ce genre de convois pour voyager plus discrètement.

Ils surveilleront tous ceux qui semblent plus forts ou font montre de leurs pouvoirs dans le convoi. Ils discutent d'ailleurs souvent avec tous ses membres pour inspecter qu'il ne s'y trouve pas de solaires ou de gens sachant où il y en aurait. Mais ils le font très discrètement et semblent seulement être un peu plus curieux que des gens de leur âge. Cependant ils sont très vigilants, et si les PJs portent du métal d'Exaltés, ou



quoique ce soit qui puisse leur mettre la puce à l'oreille, ou s'ils utilisent leurs charmes... ils les repéreront. Ils n'agiront pas contre eux, mais avertiront Ahn- Aru à Nexus, dès l'arrivée du convoi. Dans l'ensemble, ils paraissent d'une sympathie à toute épreuve, ils pourront même, s'ils ont des doutes, préparer quelques mises en scène (enlèvement, combats...) pour forcer les PJs à se dévoiler en ne laissant rien paraître de ce qu'ils attendent en vérité. De plus, si Ikis est convaincu du devoir qui est le sien et de l'importance de détruire les solaires, Mérada est plus septique. Elle s'est surtout retrouvée dans la Faction de Bronze à cause de sa famille, et Ikis est en fait son frère aîné. En effet, sa famille est une puissante famille de Sang-de-dragon, vivant sur l'île bénie et appartenant à la maison Mnemon (cf. p49 livre de base). Voyant que leur fille désirait moins qu'eux prendre part aux luttes politiques pour l'Empire, ils décidèrent que cela lui remettrait les idées en place d'aller quelques années aux services de la Faction de Bronze, sous surveillance de son frère, avant de revenir et qu'ils puissent en faire une digne membre de la famille. Finalement, Mérada est une jeune fille charmante, qui essaye de faire de son mieux pour que ses parents soient fiers d'elle, et la Faction aussi, mais qui n'est pas une fervente. Peut-être qu'un des PJs la prendra en sympathie, ou l'inverse, et peut-être qu'une romance (bien compliquée, vue la situation, et donc porteuse d'intrigues) pourrait en naître.

- **Tintel** : Tintel ressemble à un beau et jeune troubadour de talent. Toujours dans ses vêtements de couleur, il jongle, déclame poésie et chante d'une voix mélodieuse et entraînante, ce qui fait que presque tout le monde le tient en sympathie. De plus, il semble avoir de très bonnes relations avec le chef du convoi qui parfois lui laisse un peu passer ses excès. De même, il passe pour un garçon fort séduisant qui accumule les conquêtes et expériences amoureuses courtes, bien qu'il n'en a pas encore eu beaucoup avec les membres de la caravane. C'est lui qui le plus souvent anime le campement, avec quelques autres larrons bien moins doués, et qui joue de la musique pour encourager la marche dans le convoi.

Mais la vérité est un peu différente. Tintel est un Fae de la classe des amuseurs (cf. p134 des « Enfants du seuil »). Doué dans son art, il s'est rapidement éloigné de ses anciens maîtres Faes pour voyager dans le monde, mais garde tout de même beaucoup de contacts avec eux et son peuple. C'est pour cela que Créance est un allié d'importance car Tintel l'aide dans ses commerces avec les Faes, ce qui n'est pas du tout négligeable. Cependant Tintel ne voyage pas tout le temps avec Créance. Les gros convois sont pour le Fae l'occasion de voyager et de pouvoir se nourrir des émotions sans trop de difficultés, et Créance lui a déjà demandé d'être discret et d'éviter les dérapages. Cependant, le voyage a été long et Tintel a de plus en plus besoin de la quintessence des émotions humaines (principalement celles de la compassion, de l'amour et des plaisirs sensuels dans son cas, puisqu'il s'agit d'un amuseur, cf. règles p135 des EDS), pour mieux fixer son enveloppe dans Création et ne pas s'affaiblir, vu qu'il est quand même assez loin du Chaos et qu'il n'est pas un Fae très puissant. Personne d'autres que Créance ne sait vraiment qu'il est un Fae.

- **Kérogan** : Guildien confirmé également, quoique encore un peu jeune, c'est une homme d'une vingtaine d'années. Il est

bien habillé et porte les insignes de la Guilde comme des reliques sacrées. Il a visiblement été confié par ses supérieurs à cette caravane pour qu'il acquière plus d'expérience. Cependant, il ne semble pas y participer avec tout l'enthousiasme du monde, bien qu'affichant souvent un grand sourire de marchand quand on s'adresse à lui.

En fait, Kérogan déteste en secret Créance pour sa réussite et l'ombre qu'il lui a déjà faite sur le marché. Sa jalousie est sans bornes, et il tente tant que possible de cacher son mal être tout en méditant à une vengeance ou à un plan pour discréditer son adversaire. Il ne voudra jamais ouvertement le reconnaître, mais au fil des jours, quelqu'un d'attentif comprendra bien qu'il a un certain ressentiment envers Créance. Il pourra bien essayer de saboter le convoi, de s'en prendre à la fille de Créance, Electre, ou trouver toute autre solution pour couler Créance, tout en tentant de se faire des alliés dans le convoi.

- **Armis** : Armis suit le convoi, dans les dernières caravanes, toujours enchaîné. Cet homme d'une petite trentaine d'années est en fait un prisonnier de la Guilde que Créance ramène avec lui à Nexus. En effet, il s'agissait avant d'un guildien qui s'est rendu coupable aux yeux de la Guilde en brisant un embargo décidé par elle, sans son autorisation. Et il en va ainsi lorsque l'on tente de se faire du profit dans le dos de la Guilde. Il sait quels genres de châtiments l'attendent et il fera tout ce qui est en son pouvoir pour s'échapper et trouver des alliés pour l'aider à fuir. Bien qu'on le surveille un peu, enchaîné aux caravanes, il n'est pas sous surveillance constante. On peut lui parler si on le désire. Ce n'est pas quelqu'un de fondamentalement désagréable ni mal intentionné, il a juste voulu gagner trop d'argent en ne s'attaquant pas aux bonnes personnes, et surtout il a eu le tort de se faire prendre. Tout ce qu'il veut maintenant, c'est fuir.

Armis tentera d'abord de se débrouiller seul pour fuir, ou avec des personnes voulant l'aider. Mais au cas où, il a un secret qui pourrait bien lui servir. Il connaît la véritable histoire de Fruton-le-fort et sait pourquoi il fuit et arpente désormais la Province des Rivières comme un mercenaire. Il le sait car il a déjà, dans le temps, travaillé avec sa famille. De ces informations, il pourrait se servir pour le menacer, le faire chanter (ce qu'il a déjà commencé à faire doucement, mais pour le moment cela n'a trop rien donné)...

- **Fruton-le-Fort** : Homme massif, portant les rames et ayant tout l'air du guerrier calme et expérimenté. Il voyage à pied avec les caravanes et reste souvent soit au centre ou à l'arrière. Il porte armes et armure de qualité mais n'affiche aucun symbole distinctif. Si on le lui demande, il dira qu'il est un mercenaire travaillant de temps à autre pour la Guilde, ou bien dans les établissements de mercenaires de Nexus. En général, il ne parle pas beaucoup et n'aime pas que l'on lui pose trop de questions sur lui.

En réalité, c'est un Sang-de-dragon qui a grandi et fut éduqué sur l'île Bénie. C'était un jeune noble prometteur de la famille Ragara. Cependant, il y a quelques années, il découvrit qu'un haut conseiller de sa famille était un Exalté (sidéral). Il fut choqué, après tout ce qu'on lui avait dit des anathèmes, et décida d'alerter toute sa famille (dont certains, à son insu, étaient bien au courant). Cependant



l'Exalté sidéral avait repéré le danger et monta un complot pour le discréditer, qui réussit. Depuis, Fruton est en exil. Autant dire qu'il nourrit une certaine rancœur pour tout ce qui pourrait être Exaltés et les prend pour des démons manipulateurs. En même temps, il en veut aussi à sa famille et à la noblesse Sang-de-dragon de L'Ile. Il sait qu'Armis connaît ce passé qu'il tente de cacher par honte et pour se protéger de ses anciens pairs. Pour le moment, il n'a pas donné suite aux quelques insinuations que le dernier a pu faire. S'il devait insister, soit il devrait l'aider, ce qu'il répugne à faire, soit l'empêcher de parler d'une façon ou d'une autre.

- **Electre-la-chaste** : Très jolie et fraîche jeune fille aux cheveux de bronze, elle semble n'avoir pas plus de 18 ans, mais déjà une certaine force de caractère. Ce nom lui vient du fait qu'elle a éconduit beaucoup de prétendants et mis un point d'honneur à préserver sa vertu, surtout pour des hommes pour qui elle ne nourrissait pas de véritable amour jusqu'à maintenant. Elle voulait faire des choses plus nobles que d'entrer dans la guilde comme son père. Mais celui-ci ne l'entendit pas de cette oreille. Il la fait venir avec lui à Nexus pour la marier à un autre prince marchand influent et conclut ainsi des alliances. Electre n'a aucune envie de ce mariage, mais n'est pas une jeune fille violente et impulsive. Pour le moment elle suit son père mais compte bien tenter d'échapper à ce mariage, même s'il en faudra arriver à des solutions un peu plus radicales avant d'arriver à Nexus. C'est une jeune fille rêveuse et romantique, qui croit au grand amour et n'envisage pas d'être avec un homme qu'elle n'aime pas.

Cependant, belle et douce, elle a dans le convoi plusieurs prétendants et peut-être trouvera-t-elle l'amour ou s'en convaincra-t-elle afin de pouvoir fuir avec sans remords. Tout d'abord, Armis a tenté quelques techniques d'approche afin de s'en faire une alliée pour l'aider à fuir et d'obtenir un atout contre son père, qui tient à sa fille. Electre s'interroge sur ses intentions, mais elle reste tout de même perplexe face aux paroles douces et mielleuses d'Armis, qui ne l'oublions pas, est un vendeur expérimenté et peut utiliser le fait qu'il est prisonnier, comme elle quelque part, pour l'attendrir.

Elle trouve également un certain charme à la force tranquille et à l'allure de voyageur solitaire de Fruton, qui nourrit d'ailleurs une certaine affection, mais plus protectrice, à son égard, et la protégera sans doute si elle est en danger. En revanche, jamais Tintel ne l'approche, il ne voudrait pas tenter le diable et vider la fille de son protecteur de sa volonté. Mais le plus insistant, malgré lui, en quelques sortes, c'est Ragnor, l'érudit du groupe. Il tente de la séduire par tous les moyens et de lui prouver son amour sincère et sa totale dévotion. Il paraît en effet sincère et c'est ce qui touche la jeune fille, mais elle ne peut se convaincre de l'aimer. Si les autres histoires (même les PJs peuvent tenter leur chance, s'ils veulent) ne devaient pas aboutir, Ragnor serait celui qui aurait le plus de chance de l'emmener avec lui avant l'arrivée à Nexus puisqu'il a en son pouvoir plus de moyens que les autres de la convaincre. D'ailleurs même si elle en choisissait un autre, il ne lâcherait pas l'affaire.

- **Ragnor** : Toujours en robe sombre, souvent encapuchonné et aux airs solitaires, son visage de 20 ans semble marqué par plus d'expérience qu'il ne devrait en avoir. Il ne parle pas beaucoup et semble toujours un peu



perturbé, agité. En étant attentif, on peut même quelques fois l'entendre parler seul.

Lors des campements, il essaie souvent de parler avec Electre et rarement communique avec d'autres. Il reconnaît quelques fois s'y connaître un peu en sorcellerie mais minimise toujours ses connaissances en disant qu'il apprend encore juste et ne connaît presque aucun sort.

Ce qui est faux et vrai à la fois. C'est encore un étudiant, mais doué, bien qu'humain (il ne devrait donc pas pouvoir maîtriser grand chose, cf au besoin le « livre des trois cercles »). Jusqu'au jour où il découvrit un anneau magique, plus précisément un Anneau d'Ame (cf. p24 du « livre des trois cercles ») qu'il porte au doigt. Dans celui-ci est enfermé l'âme d'un puissant sorcier Exalté lunaire, qui l'aida à décupler ses potentialités magiques bien au-delà de ce dont un humain aurait été capable en si peu de temps. Il lui demanda en échange de retrouver la femme qu'il avait jadis aimée. Le jour où il vit passer la caravane (les sens sont encore actifs, même quand l'âme est emprisonnée dans un anneau), il fut frappé par la ressemblance physique d'Electre avec son ancienne compagne et exigea de Ragnor qu'il la lui amène et qu'il se marie avec. Ragnor n'est pas particulièrement amoureux d'Electre, c'est vrai que cela ne le dérangerait pas d'avoir une femme jolie et douce comme elle, mais ce qu'il veut surtout, c'est garder la puissance que lui confère l'âme du sorcier de l'anneau, et fera donc ce qui doit être fait pour répondre à sa requête. Cependant, il n'est pas d'une nature violente, et préférerait que les choses se passent sans trop de remous. Au final, si rien n'y fait, il utilisera ses sorts pour l'emmener, mais évitera si possible de devoir tuer quelqu'un ou de le blesser.

- **Marina** : est une jeune humaine d'une vingtaine d'années, à la peau mate et au caractère impulsif. Elle travaille ponctuellement avec la Guilde lorsqu'elle a besoin d'argent. Elle est venue travailler dans ce convoi avec son compagnon et amant Marcus. Elle s'occupe de monter le campement avec les autres et fait d'autres tâches quotidiennes. Elle nourrit une certaine rancœur envers Tintel qui a déjà réussi à mener Marcus dans son lit une nuit précédente et cela ne va pas aller en s'arrangeant, surtout depuis qu'elle a remarqué un changement dans le comportement de son compagnon. Sa spontanéité pourrait l'amener à quelques actes de violences désespérés s'il arrivait quelque chose à Marcus. Mais dans l'ensemble, bien qu'elle ne dira pas pourquoi, on peut remarquer cette animosité. Surtout qu'ayant déjà eu affaire aux Faes et aux types d'esclaves sans volonté qu'ils revendaient à la Guilde, elle commence à avoir des soupçons sur la nature de Tintel. Elle considère les Faes comme des sortes de monstres se nourrissant des hommes. Si ses soupçons devaient être confirmés, elle se ferait juste cause de devoir tuer le protégé de Créance.

Se trouve aussi une vingtaine de mercenaires, soit de la Guilde, soit embauchés en chemin comme les PJs, plusieurs humains volontaires et guildiens de moindre importance et des esclaves, dont deux achetés déjà au Fae (ce qui ne se sait pas) et qui paraissent étranges et sans volonté aucune. Le convoi transporte diverses marchandises dont du tissu, des épices du sud, des drogues, des esclaves, du minerai, du bois

et des pierres précieuses...

Voilà en gros le tableau dans lequel vont évoluer vos PJs. Cela vous aidera à interpréter les interactions entre les PNJs et PJs et à improviser au fil de leurs rencontres. De plus, cela ouvrira de nombreuses pistes pour la suite de la campagne, voir des scénarii annexes en relation avec les PNJs si les PJs s'attirent des ennuis ou veulent approfondir la chose.

### Scène 2 :

Ils peuvent déjà rencontrer certaines personnalités, bien que de discuter en marchant n'est pas toujours très pratique. Certains seront suspicieux à l'égard des nouveaux venus, d'autres les accueillent chaleureusement. Le reste du chemin jusqu'au soir se passe sans encombre et lorsque le soleil commence à baisser, le convoi s'arrête et tout le monde monte le campement pour la nuit. On leur demande d'y participer. Puis plusieurs feux sont allumés et l'on mange en écoutant les contes, les chansons des amuseurs, desquels Tintel se démarque et impressionne, comme toujours, l'assemblée. Les PJs peuvent commencer à cerner certaines personnalités. On leur demande aussi de prendre part aux tours de garde des mercenaires pour protéger le campement. Avec un jet de perception+vigilance diff 7, ils pourront remarquer que Tintel regagne sa tente avec une jeune femme du convoi. Mais là, rien d'alarmant. Puis presque tout le monde regagne sa tente, sauf les mercenaires qui font les tours de garde par deux ou trois. Cette nuit-ci (bien que je vous encourage à faire des fausses frayeurs à vos PJs, après tout, ils ont la responsabilité d'un campement endormi, plein de marchandises et installé sur les terres hostiles de la nuit) se passe sans encombre. Le matin, tôt, tout le monde se réveille, mange un morceau, s'organise, et le convoi se met en route.

## Acte 2 : Et déjà des complications...

### Scène 1 :

Vers midi, alors que le convoi ralentit et que, chacun à son tour, les convoyeurs se sustentent, une rumeur se fait entendre sur la route derrière eux. Les yeddim et les chevaux commencent à trépigner, et se retournant, l'on peut voir venir sur le chemin, dans un nuage de poussière, plusieurs cavaliers au galop. Pas besoin d'attendre qu'ils soient trop près pour voir qu'ils ne sont pas bien intentionnés. Ce sont en effet des brigands de grands chemins. Déjà les mercenaires se préparent au combat, ainsi que les PJs, il faut l'espérer. Mais il faut aussi protéger les caravanes les plus proches en même temps que de repousser les assaillants. En effet, ils tenteront surtout de dérober tout ce qu'ils peuvent s'ils voient qu'ils n'ont pas le dessus, puis de fuir avec. Et il se peut, à moins que la défense soit bien menée, qu'ils endommagent quelques caravanes, ou blessent des yeddim. Peut-être pendant ce combat, les PJs, s'ils sont attentifs, remarqueront que Fruton se bat avec bien plus de force et d'efficacité qu'un humain normal. Ou que suite au combat, Kérogan ne semble pas plus embêté que cela de l'attaque. Bien sûr un air alarmé se dessinera tout de suite sur son visage si on lui fait remarquer et il semblera alors l'homme le plus malheureux du monde de cette attaque.

Mais les brigands ne sont que huit et, malgré les dommages qu'ils pourront causer, ils seront bien vite repoussés.

Après les quelques soins et réparations qui s'imposent, le convoi se réorganisera pour reprendre sa route, un peu plus énervé qu'au matin. Pendant le reste du chemin, les PJs, s'ils sont vigilants, remarqueront qu'un moment, Kérogan quitte le centre du convoi (il est à cheval) pour aller s'entretenir avec Armis, le prisonnier, attacher à la dernière caravane et qui suit comme il peut. S'ils approchent, les deux interlocuteurs s'arrêtent de parler et Kérogan regagne le centre du convoi. En effet, Kérogan essaie de voir si Armis ne pourrait pas être un pion pour lui contre Créance, et Armis voit là un espoir de trouver un allié, même s'il n'a pas confiance en lui. D'ailleurs, Armis tentera de parler aussi aux PJs et de tester le terrain, de se faire plaindre, ou de leur faire convoiter quelques biens en échange de leur aide. Il prendra le temps qu'il faudra, mais il compte bien utiliser toutes les potentialités de s'enfuir.

### Scène 2 :

De nouveau, le soir s'approche et de nouveau il faut monter le campement. C'est une fois que celui-ci est totalement monté et que l'on allume les feux et prépare la viande à rôtir (« bha, c'est nul la viande, ils devraient tous être végétariens ! »...ceci était un communiqué personnel de Mémé Ciredutemps...) que des protestations et des éclats de voix se font entendre derrière l'une des caravanes. Beaucoup de gens se lèvent et vont voir ce qui se passe. Créance et d'autres guildiens, dont Kérogan, sont face à une caravane dont la toile a été éventrée avec un couteau et qui laisse glisser au sol une partie de son chargement de minerais. Il va falloir retoucher toute la toile et cela va prendre du temps. Ce qui semble aussi le plus inquiétant est qu'un tel acte se rapproche dangereusement d'une tentative de sabotage. Créance demande à deux filles de bien vouloir s'en occuper toute la nuit et demande aux mercenaires et aux PJs d'être le plus vigilant possible. Après tout, c'est leur travail de protéger le convoi.

C'est bien sûr Kérogan, qui a payé un des cuisiniers pour saboter une des caravanes et retarder le convoi. Mais il n'avait pas pensé que Guillaume, le cuisinier, ferait cela aussi mal et aussi bêtement. Il décide donc le soir même de lui faire rattraper son erreur en travaillant pour lui comme messenger, contre argent. Il veut l'envoyer négocier avec des brigands qu'il connaît, plus au Nord, pour organiser une attaque du convoi et peut-être le meurtre de Créance.

Le repas se passe comme la veille, sauf que tout le monde semble plus tendu. On pourra aussi apercevoir Créance s'entretenir avec Tintel dans un coin, seuls. Il est en train de parler affaire avec un commerce qu'il doit prochainement faire avec d'anciens maîtres de Tintel, pour des esclaves et de la marchandise faécée. Puis les gens vont dormir et les tours de garde peuvent commencer. Pendant l'un des tours auxquels aucun des PJs ne participent (sinon il le fera si discrètement que personne ne s'en rendra compte avant le matin), un des mercenaires se met à crier à la garde pour que les autres sortent. Quelqu'un, qui est déjà loin, a fui en volant l'un des chevaux du convoi, qui était attaché plus



loin dans le campement. On fait réveiller Créance, qui fait réveiller lui-même tout le monde. C'est là qu'on s'aperçoit que Guillaume le cuisinier n'est pas présent. Puis Créance charge les mercenaires et PJs de résoudre cette affaire et retourne au lit, comme tous les autres.

En enquêtant un peu plus le matin auprès des autres cuisiniers, les PJs pourront apprendre que Guillaume a été embauché dans ce convoi par Kérogan, mais qu'il n'était pas très bavard et qu'ils ne savent rien de plus. Sauf peut-être qu'il lui était déjà arrivé de parler avec le prisonnier. Si on lui demande, Kérogan prend un air tragique en disant que oui, il l'avait embauché pour qu'il ramène un peu d'argent à sa famille si pauvre, qu'il a connu autrefois, mais qu'il avait toute confiance en lui et ne comprend pas ce qui lui a pris.

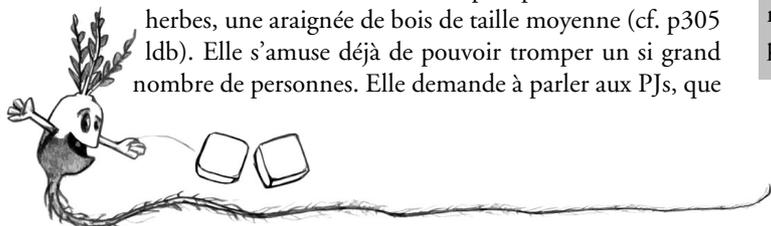
### Scène 3 :

Encore un nouveau matin, et comme le précédent. La matinée se passe calmement. Tous ce que les PJs pourront remarquer est qu'au midi, Ragnor entraîne avec lui Electre un peu en dehors de la masse du convoi et qu'une conversation animée se déroule entre les deux, qui prendra fin si quelqu'un s'approche, avec pour cause le retour rapide d'Electre devant le convoi avec son père et un air d'avantage renfrogné sur le visage de Ragnor. C'est aussi pendant la matinée, à plus forte raison s'ils ont utilisé leurs charmes contre les brigands de la veille, que Ikis et Mérada vont s'intéresser aux PJs. Ils discuteront avec eux presque toute la moitié de l'après-midi et tenteront d'en savoir plus sur eux. Mais c'est aussi sûrement à cette occasion que les PJs vont pouvoir se rendre compte des charmes de Mérada et qu'elle, peut-être, se prendra d'affection pour l'un ou plusieurs d'entre eux, au grand damne de son pseudo compagnon, qui n'aura cependant pas de réaction trop vives en public. Si les PJs font un faux pas à cette occasion, Ikis surtout, deviendra plus suspicieux et essaiera de savoir tout ce qu'il peut pour le rapporter à Ahn-Aru de retour à Nexus. Mérada, quant à elle, sera plus mitigée, mais pas arbitraire (cf fiche PNJ). Plus tard dans l'après-midi, le convoi doit s'arrêter car des arbres sont écroulés sur le chemin. Les mercenaires et PJs vont donc devoir utiliser leur force pour dégager la route, ce qui ralentira le convoi d'une petite demi-heure (cumul de force 7 pour déplacer chaque tronc, avec un cumul de 10 réussites pour dégager chacun des trois troncs).

## Acte 3 : Quand même les complications se compliquent.

### Scène 1 :

le campement commence à se monter, quand soudain les PJs et ceux qui sont proches d'eux s'entendent interpeller un peu plus loin derrière eux, à l'orée de la forêt près de laquelle ils se sont arrêtés. En se retournant, il voit un peu plus loin, dans les herbes, une araignée de bois de taille moyenne (cf. p305 ldb). Elle s'amuse déjà de pouvoir tromper un si grand nombre de personnes. Elle demande à parler aux PJs, que



ceux-ci s'approchent pour l'écouter. Pendant la conversation, elle utilisera devinettes et paraboles pour tenter de les mener en bateau et de les monter contre d'autres membres du convoi, tout en cachant quelques vérités derrière un long flot de phrases. Tout ce que veut cette gentille petite araignée, c'est s'amuser un peu en montant tout le monde les uns contre les autres. Elle dira par exemple que la fille de Créance s'est alliée avec le prisonnier pour faire tuer son père ou que Tintel est un envoyé des Sang-dragon qui les espionne... Un tas de sottises dans lesquelles transparaissent certaines vérités mais toujours corrompues. De plus elle pourra parler à d'autres membres de la caravane, tant et si bien que tout la soirée sera agitée par les disputes et peut-être même des combats. Après avoir fait ce qu'elle avait à faire, l'araignée disparaît dans les bois. Aux PJs de gérer cela, avec leur propre rancune, pour éviter que cela ne tourne au désastre, et calmer les esprits échauffés. Puis, en boudant, maugréant, ou avec un coquart, tous retournent se coucher dans l'agitation.

### Scène 2 :

Le matin, après le lever, un nouvel événement vient perturber le convoi. En effet, Marcus vient d'être retrouvé, caché dans l'une des caravanes. Il n'est plus le même. Il regarde dans le vide, ne répond plus et semble sans volonté. Il fait juste ce que l'on lui demande et semble dépossédé de lui-même. Marina ne réagit pas vraiment non plus à cet événement, elle le mène dans l'une des caravanes de transport des femmes et retourne sans un mot à son travail. Elle se doute bien et attend son heure sans éveiller les soupçons. Mais les autres s'alarment tous de ce nouvel et tragique incident et commencent à s'inquiéter du déroulement du voyage. Que s'est-il passé, s'ils courent eux aussi des risques... Certains remarquent les similitudes avec les deux autres esclaves achetés aux Faes sans en comprendre le sens. C'est avec beaucoup de difficultés que le convoi repart. Et si les autres demandent aux PJs et mercenaires de tirer cela au clair, bizarrement, Créance qui a tenté de calmer et rassurer tout ce petit monde afin de repartir au plus vite, ne leur demande pas de chercher à en savoir plus.

Et oui, c'est bien là le dérapage de l'appétit de Tintel. Cette nuit, après l'agitation, il emmena encore un fois Marcus avec lui pour quelques ébats, mais pris trop de quintessence et de volonté à celui-ci. De peur d'être découvert, il abandonna la coquille vide qu'il est devenu dans l'une des caravanes proches. Si on lui en parle, il semble affecté mais niera toute responsabilité. Si on lui fait remarquer qu'il a déjà passé une nuit avec avant, il dira que certes il l'eut trouver attirant, mais que voyant les réactions de Marina, il n'avait plus insisté depuis.

Quand à Marina, si on lui en parle, ou lui demande si tout va bien, elle répondra que oui, et qu'elle a son travail à faire, ne s'étendant pas sur le sujet et ne dévoilant jamais son plan pour la nuit à venir.

### Scène 3 :

Les tensions et les craintes pourront se ressentir toute la journée, et Kérogan fera de temps en temps quelques insinuations sur l'incompétence de Créance sans jamais en dire plus, ni se dévoiler, bien qu'il sache pertinemment que celui-ci fait souvent affaire avec les Faes. Mais il préfère garder cette info pour le moment opportun. Les PJs doivent ressentir cette ambiance d'insécurité et d'agacement, que des choses se déroulent dans leur dos, sans pour autant pouvoir en saisir le sens.

Vers le milieu de l'après-midi, ils pourront assister à une scène étrange. Ragnor, qui est resté dans son coin un peu à l'écart du reste des gens, se met soudain à parler seul et de façon véhémement. Puis s'arrête brutalement quand il remarque qu'on l'a entendu.

Lui aussi commence à avoir des soucis avec son anneau qui se fait de plus en plus pressent et lui reproche toutes ses approches ratées. Il commence à lui demander d'utiliser des moyens plus radicaux, ce à quoi Ragnor se refuse pour le moment. Si on lui demande des comptes, il dira qu'il pensait à haute voix, rabattant rapidement ses manches sur ses mains pour cacher l'anneau.

C'est une heure plus tard que la roue d'une des caravanes de tête se détache, et que la caravane s'affaisse, manquant de blesser les yeddim qui la tractent et de tuer les deux hommes qui la conduisent et se retrouvent coincés dessous. Il faudra faire vite pour les en extirper, autrement ils auront les jambes broyées. Les yeddim blessés vont ralentir encore le convoi. En y regardant de plus près, on peut comprendre (avec quelques jets et observation) que la roue a été sabotée, de façon à céder en route. Voilà qui vient ajouter encore à la tension déjà bien prononcée de tout le monde. Sur cela, Créance ne restera pas sans réactions et exige que le coupable soit trouvé au plus vite. Il faudra bien trois heures pour remplacer la roue, et la caravane sera vite rafistolée, mais toujours endommagée. Ce qui va obliger le convoi à voyager quelques heures dans la nuit jusqu'à trouver un bon lieu de campement.



C'est naturellement Kérogan qui est responsable de ce sabotage. Très doué dans l'art de la discrétion, il profita d'une relevée des tours de garde. Le seul qui le vit passer dans la nuit, puisqu'il dort dehors, c'est Armis, qui compte bien aussi garder cette info pour le bon moment. Ceci sert encore plus Kérogan, qui sait que son petit envoyé a bien transmis son message et que grâce au sabotage et au retard pris par le convoi, ses potes les brigands vont pouvoir attaquer de nuit avant qu'on ne trouve un bon endroit où camper.

### Scène 4 :

Et en effet, les PJs pourront faire des jets de perception+vigilance, s'ils font attention après cela, et avec quelques indices qui pourraient leur faire penser qu'ils seraient suivis, ou plutôt devancés mais surveillés. S'ils tentent une approche trop directe, les éclaireurs disparaîtront dans la forêt et les alentours. Le mieux à faire serait d'alerter les autres guerriers pour éviter l'effet de surprise. Quatre heures après, que les PJs se sentent suivis ou non, le convoi trouve enfin un endroit et s'arrête pour monter le camp. C'est à ce moment-là qu'arrive de la route au Nord, au grand galop une troupe de quinze Brigands, qui ne ressemblent pas à ceux de la première attaque, mais plus à des brigands mercenaires. Sortent aussi de leur cachette, sautant d'arbres plus loin (etc...) les éclaireurs. Alors que les mercenaires se préparent au combat, on remarque facilement qu'un groupe les charge afin de les occuper au combat alors qu'un détachement de quatre personnes se précipite vers Créance.

Alors que les autres mercenaires tentent de repousser le premier groupe, Fruton se jette sur Electre qui se trouvait près de son père pour la mettre à l'abri et ensuite revient défendre Créance. Il faut espérer que les PJs prendront aussi le parti de défendre leur employeur, car, bien que valeureux, Fruton aura du mal à battre quatre hommes à cheval à lui tout seul.

Il est bien possible que les brigands arrivent à blesser et tuer quelques mercenaires et autres convoyeurs. Si les PJs font bien attention (perc+vigi diff 9), ils pourront remarquer que jamais les brigands ne se sont approchés de Kérogan, ce qui en soit ne veut rien dire, mais bon. Une fois que les brigands sont trop dépassés, ils s'enfuiront comme ils sont venus, abandonnant ici leurs blessés qui pourront être interrogés. Encore une fois, les PJs font montre de leurs charmes de façon trop visible, Ikis sera à l'affût.

Une fois l'attaque et la tentative de meurtre finies, il faut soigner les blessés, enterrer les morts et monter le campement. Et l'ambiance s'arrange pas franchement...

L'interrogatoire des brigands, s'il en reste, sera fort compliqué. D'abord, ils ne veulent rien dire. C'est leur honneur qui est en jeu. Ils ne diront rien jusqu'au bout, et comme Ikis voudra participer à l'interrogatoire, le changement soudain d'avis ne passera pas trop inaperçu. Les brigands préféreront mourir que de parler. Mais en les fouillant, on pourra trouver une missive leur commanditant cette attaque, avec les données nécessaires pour trouver le convoi et l'affirmation que celui-ci sera retardé par un acte de sabotage. Bien sûr la missive n'est pas signée du vrai nom de Kérogan, mais elle est écrite de sa main. Si bien que si l'on demandait à tout le monde d'écrire, on reconnaîtrait son écriture. Il est aussi spécifié que Créance devra être attaqué. S'il est découvert, Kérogan criera d'abord à la machination, au complot de la Guilde et de Créance pour l'évincer du marché. Mais Créance finira par exiger qu'on l'enchaîne avec Armis pour qu'il soit jugé à Nexus devant la Guilde. Armis n'ayant plus rien à attendre de lui pourra confirmer qu'il est l'auteur du sabotage.



## Acte 4 : Les premiers nœuds se défont

### Scène 1 :

Après le repas du soir, les tours de gardes reprennent, une nouvelle fois. C'est pendant celui des PJs, qu'un bruit se fait entendre, suivi d'un cri. En accourant sur le lieu, les PJs se rendent compte que cela provient de la tente de Tintel. Celle-ci est à demi ouverte et l'on peut voir Marina, un large couteau à la main qui s'apprête à frapper une nouvelle fois Tintel, tiré du sommeil par un premier coup porté à l'épaule. Lorsque les PJs tentent de l'extirper de la tente de l'amuseur et de lui ôter son couteau, elle se met à hurler qu'il faut la lâcher pour qu'elle tue ce monstre, qu'il se nourrit des humains et que c'est lui qui a mis Marcus dans cet état. Ses cris commencent à réveiller le campement alors que les PJs tentent de maîtriser Marina en furie et que Tintel recule dans sa tente en cherchant quelque chose pour panser sa plaie, encore ébahi de cette agression nocturne. Marina toujours hurlante dévoile alors ce qu'elle sait et l'accuse d'être un Fae infiltré, venu se repaître dans le monde des hommes.

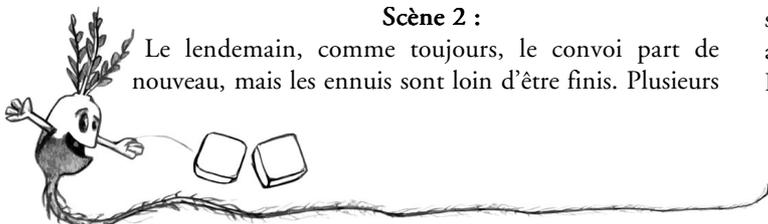


Si vos PJs suivent cette campagne depuis le début, il y a peu de chances qu'ils savent grand chose des Faes, à part les lieux communs. Et d'autres dans ce campement sont dans ce cas et commencent à s'inquiéter de savoir ce qu'il en est. Mais Créance aussi a été réveillé par ses cris et vient voir ce qui se passe et tirer la situation au clair. Il demande d'abord à ce que l'on calme cette furie, puis qu'on soigne Tintel et ensuite accepte d'écouter la version des personnages. Si les PJs accèdent à la version de Marina et le dénoncent comme un Fae, Créance dira qu'il se porte garant de Tintel et que celui-ci est sous sa protection. De toute façon, il fera bien comprendre que c'est le cas sans pour autant accrédi- ter les dires de Marina. Après tout qui dit que ce n'est pas elle qui a drogué Marcus par jalousie et qui veut maintenant se venger de son ancien amant. Pour plus de sûreté, il leur demande d'aller l'attacher à la dernière caravane avec les deux autres.

C'est là que les PJs trouvent un petit attroupement autour de Kérogan, qui a ameuté la foule pendant que les PJs parlaient avec Créance, pour révéler à ceux qui veulent l'entendre que Tintel est bien un Fae et que Créance le protège pour se faire plus de profit avec son peuple, se fichant pas mal que son protégé les mange tous ici. Ce petit speech aura pour conséquence d'énerver encore plus tout le monde et il faudra redoubler de vigilance pour éviter les mutineries dans les prochains jours. C'est aussi pour éviter le lynchage que Créance leur demande le lendemain de surveiller que rien de fâcheux n'arrive à Tintel, avec qui beaucoup de gens du convoi, surtout les non guildiens, seront beaucoup plus agressifs après cela.

### Scène 2 :

Le lendemain, comme toujours, le convoi part de nouveau, mais les ennuis sont loin d'être finis. Plusieurs



fois dans la journée, les PJs devront intervenir pour défendre Tintel à qui on jettera des pierres ou des insultes, cherchant à provoquer le combat. S'ils n'interviennent pas assez vite, celui-ci finira par s'énerver et fera montre de ses pouvoirs pour calmer les ardeurs. Dans ce cas, même s'il y a blessés, Créance se contera de lui faire des remontrances, puis de le faire venir à l'avant avec lui en interdisant aux autres de continuer à l'importuner. Ce qui, encore une fois, élèvera des protestations et peut-être des débuts de mutinerie.

Ce midi-ci, tout le monde est à bout, et le convoi encore un peu endommagé. Exceptionnellement donc, le convoi s'arrêtera pour le repas de midi. C'est pendant ce repas que les PJs attentifs pourront remarquer que Fruton est parti manger avec Armis et qu'il semble avoir une conversation animée. Puis il le quitte, l'air passablement énervé et aide à remettre le convoi en route.

Une nouvelle fois, Armis est revenu à la charge. Et à moins qu'il n'ait réussi à utiliser les PJs, il sait que Fruton est son dernier atout pour fuir. Il sait aussi que Mérada a découvert les origines de Fruton elle aussi, et bien qu'elle se taise, il ne lui faut pas prendre de risques et perdre plus de temps. Il a donc mis son plan à exécution, et si Fruton ne l'aide pas à fuir ce soir même, il révélera à tout le monde d'où il vient et ce qu'il a fait (ou est censé avoir fait de mal, mais quel différence cela fait).

Au début de l'après-midi, les caravanes quittent la route qu'elles doivent suivre jusque Nexus pour faire un détour vers une petite clairière forestière plus à l'Est. Beaucoup de gens se demandent la raison de ce changement. Créance fait arrêter le convoi un peu avant cette forêt, déclarant qu'il a quelques affaires à faire là-bas pour la Guilde. Il demandera à quelques gardes et aux PJs de l'accompagner pour assurer sa protection pendant la transaction. Il emmène Tintel avec lui également, et deux ou trois esclaves en bonne santé. Arrivé dans la clairière, il sonne une sorte de cor étrange et ouvragé. Quelques instants plus tard, apparaissent sur de beaux chevaux, deux Faes aux allures nobles et autoritaires.

« Ha, comme promis, vous voici, presque à l'heure. Cela fait un peu plus d'une journée que nous vous attendons. Nous espérons que la marchandise en vaudra le coup. Tiens, Tintel... ». La transaction se passe pacifiquement entre les deux clans, à moins que les PJs ne souhaitent intervenir (les autres gardes se contentent de faire leur travail, et c'est tout). Créance remet les trois beaux esclaves aux Faes, qui lui remettent une bourse pour cela. Puis ils lui demandent s'il a besoin de quelques uns des leurs, vu qu'ils en ont pas mal à revendre en ce moment, et Créance donne une bourse à Tintel qui va leur remettre, et on leur fait venir deux autres humains vidés par les Faes, mais robustes.

Si les PJs lui demandent des comptes pour cela, il dira que la Guilde fait souvent des affaires avec le Beau Peuple, et que ces esclaves peu bavards mais très serviables sont très appréciés de certaines familles nobles et riches, pour la construction de bâtiments par exemple. Mais il dira ne pas savoir ce qui leur est arrivé, et s'en fiche. Les affaires, c'est les affaires.

Puis ils regagnent tous ensemble le convoi sous les regards

suspicieux de certains de ses membres. Et de nouveau, le convoi repart sur les chemins.

### Scène 3 :

Encore un nouveau soir, et donc un nouveau campement. La routine, c'est aussi intéressant à jouer dans un jeu de rôle. Les PJs auront sûrement encore à calmer des tensions, puis devront prendre leur tour de garde. Tintel ce soir-ci, chantera seul quelques ballades dans un coin. Peut-être arrivera-t-il même, avec son talent de Fae, à attirer une ou un nouveau partenaire. Enfin la nuit commence.

Pendant la nuit (placé pendant le tour de garde qui vous arrange), Fruton va se lever pour tenter de libérer, de mauvais gré, Armis, qui dort attaché dans la dernière caravane. Il tentera d'être le plus discret du monde, mais laissons les jets décidés de ce qu'il doit advenir. Quoiqu'il arrive, Armis libéré voudra soit voler un cheval et alors ce sera grillé, soit fuira en courant et l'on entendra résonner le bruit de ses pas. Fruton devra alors tenter de vite se recoucher et de faire semblant de dormir.

Mais les choses ne sont pas si simples. Ragnor qui avait du mal à dormir, était assis dans sa tente. Lorsqu'il entendit un bruit, il passa la tête dehors et remarqua une silhouette. Intrigué, il regarda plus précisément et vit Fruton s'approcher de la caravane du prisonnier. Il retourna à sa tente. En effet, il sait qu'Electre a beaucoup d'affection pour Fruton, un peu comme un grand frère. Et il pourra utiliser cette info pour la faire chanter, ou sinon il dénoncera Fruton qui pourrait avoir bien des problèmes.

Cependant, si les PJs arrivait à intercepter Fruton, il se repentira et leur expliquera la situation en les priant de n'en rien dire à personne. Fruton est quelqu'un de bien au fond, et cela se ressent vite. Les PJs savent comme les maisons Sang-dragon sont durs, et se sentiront coupables s'ils doivent le dénoncer, car Créance le fera mettre au fer et probablement juger par les mercenaires de Nexus, ce qui là, ne présage vraiment rien de bon pour lui.

## Acte 5 : C'est mon choix.

### Scène 1 :

Le lendemain, selon ce que les PJs auront décidé de faire le soir, et selon les liens qu'ils ont pu nouer avec les autres PNJs, se passe à peu près calmement. Personne ne dit plus trop rien, tous le monde est pressé d'arriver à Nexus et d'en finir avec tout ça. Le reste de la journée également, mis à part le fait que l'on pourra remarquer que Electre-lachaste reste beaucoup avec Ragnor même si elle ne semble pas très heureuse.

C'est le soir, pendant que le campement se monte qu'elle part dans un coin en éclatant en sanglots. Ragnor lui a proposé son marché et elle Fruton lui avait déjà parlé de son passé. Elle sait ce qu'il risque si elle ne part pas avec Ragnor et tente de se résoudre à cette idée. Si les PJs vont lui parler, elle commencera à leur raconter qu'elle craint Ragnor et qu'il ne faut rien faire contre lui, sinon il

dira tout au sujet de Fruton. Elle les supplie de ne rien faire et de ne pas en parler. Ragnor voyant cela, viendra interrompre la conversation et emmène Electre manger. C'est à ce moment là qu'ils pourront remarquer que la bague qu'il porte lui plait plus que d'habitude. Ragnor est à bout lui aussi, et il conte emmener Electre discrètement ce soir. Si on se met sur sa route, il n'hésitera plus désormais à utiliser ses pouvoirs et celui de l'anneau. Il veut en finir.

### Scène 2 :

C'est donc le soir, après que tout le monde se soit couché, qu'il vient chercher Electre pour qu'ils fuient tous les deux. Fruton ne dort pas, il se doute et tentera sûrement d'intervenir, qu'il soit aux fers ou non. Ce qui ne sera pas discret et risque d'alerter quelques personnes. Mais Ragnor utilisera toute sa magie pour la réussite de son entreprise.

Les PJs devront régler ce problème là aussi.

Le lendemain, Créance leur demandera de faire un rapport général sur tous les problèmes qu'a connu le convoi, afin de pouvoir évaluer la responsabilité de chacun quand ils seront à Nexus, qui d'ailleurs n'est plus si loin.

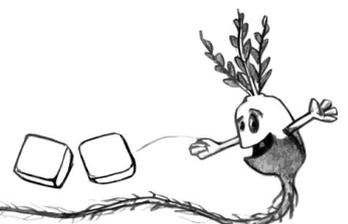
J'ai volontairement accéléré les événements au jour le jour pour plus de flexibilité du scénario. Cependant il est clair que le voyage jusqu'à Nexus peut prendre plusieurs mois. Mais je laisse à votre appréciation le calcul du temps que ce la prend selon vos PJs, leur évolution et leurs actions. De même, après cet événement, il se passera encore sûrement du temps avant l'arrivée à Nexus.

De la même façon, je ne les ai pas décrit en détails à chaque fois pour vous laisser plus de liberté, mais les personnages auront sûrement beaucoup d'interactions avec les autres PNJs, surtout ceux d'importance. Cela dépendra d'eux et je ne pouvais donc pas en faire une liste exhaustive, même s'il ne faut pas perdre cela de vue.

A eux de voir comment ils organisent ce rapport selon leur relation avec les autres, comment les problèmes vont se régler avec ou sans leur aide.

Puis, finalement, commence à se dessiner devant eux, sur la route, les premières maisons avant Nexus...

La suite au prochain scénario...



# PNJs - PNJs - PNJs - PNJs - PNJs - PNJs - PNJs- PNJs

**Créance-le-voyageur** (humain originaire de Nexus, 42 ans)  
F 2 C 3 P 2

**D 2 M 2 I 3 Capacités :** bagarre 2, mêlée 2, conscience 3, Esquive 2, Larcin 2, présence 3, bureaucratie 2 **V 2 A 2 A 4** linguistique 3, équitation 3, navigation 2, savoir-vivre 2, savoir 2

**Historique :** alliés 4, contacts 5, soutien 3, ressource 4, suivants 2.

**Volonté :** 7 0 0 0 0 0 0

Créance est entré dans la Guilde à l'âge de 10 ans à la suite de son père et a travaillé dur pour en être où il est. Maintenant qu'il a une position confortable, il tient à la garder et se défendra comme il le peut pour garder cette position. C'est aussi pour cela qu'il tient à marier sa fille avec ce prince marchand pour garder dans sa famille tout ce qu'il a pu avoir et accroître encore cette influence. Cependant, bien que déterminé, il n'a pas un mauvais fond. Mais les affaires sont les affaires, et s'il doit commercer avec les Faes pour faire tourner son commerce et faire des profits, alors il le fait.

**Ikis et Mérada** (respectivement Sang-de-dragon de feu et d'eau, à peu près 18 ans)

## Ikis

**F 3 C 2 P 2 Capacités :** Bagarre 4, mêlée 4, athlétisme 3, conscience 4, furtivité 2, endurance 2

**D 3 M 2 I 2** présence 2, linguistique 2, équitation 2, savoir-vivre 2, savoir 2, investigation 2

**V 3 A 3 A 3**

**Historique :** Alliés 2, artefact 1, contacts 2, soutien 1, mentor 3 (Ahn-Aru).

**Volonté :** 7 0 0 0 0 0 0

**Armes :** manteau cuir renforcé (5/6), épée-hache (+4L)

**Charmes :** direct féroce (p165), frappe excellente (p170), technique du tigre vorace (p170), technique du corps de taureau (p178), méditation de la présence harmonieuse (p183).

**Quintessence :** 3 personnelle : ...../10 périphérique ...../28

**Vertus :** compassion 2, conviction 3, tempérance 3, vaillance 4

**Santé :** - 0/-0/-1/-1/-1/-2/-4/inc

## Mérada

**F 2 C 3 P 3 Capacité :** Bagarre 2, mêlée 3, conscience 3, esquive 3, furtivité 3, représentation 3, présence 3

**D 3 M 2 I 3** équitation 4, savoir-vivre 3, savoir 3, médecine 2, investigation 2

**V 2 A 4 A 3**

**Historique :** pareil que Ikis

**Volonté :** 6 0 0 0 0 0 0

**Armes :** manteau de cuir (3/4), épée (+3L)

**Charmes :** frappe excellente (p170), une arme deux coups (p171), méditation de la présence harmonieuse



(p183), argument influent (p183), méthode du courtisan perspicace (p219).

**Quintessence :** 3 personnelle : ...../9

périphérique : ...../25

**Vertus :** compassion 3, conviction 2, tempérance 3, vaillance 3

**Santé :** - 0/-0/-1/-1/-2/-4/inc

Ikis et Mérada sont frère et sœur, tous les deux issus d'une famille importante de la maison Mnémon. Leur famille, les ont confié à la Faction de Bronze, avec qui ils avaient de bons contacts, pour les faire un peu travailler et leur mettre du plomb dans la tête, surtout à Mérada, bien qu'ils aient espoir qu'Ikis en devienne un membre influent. En effet, Ikis est plein de convictions quant à la Faction de Bronze et pour celui pour qui il travaille, lui et Mérada, Ahn-Aru. Il prend sa mission très au sérieux et répète tout ce qu'il voit à Ahn, dans l'espoir qu'elle l'aidera à monter les échelons. Il est aussi très sévère envers sa sœur qui ne semble pas nourrir les mêmes ambitions que lui. Effectivement, Mérada s'est retrouvée là de force car elle ne présentait pas les dents longues caractéristiques de sa famille. Bien qu'on l'ait élevée en lui décrivant les solaires comme des démons malfaisants, elle n'en a jamais vu encore. Son avis jusqu'ici manichéen pourrait donc bien changer si l'expérience lui prouvait le contraire. C'est donc contrainte qu'elle se trouve dans la Faction de Bronze, et sans aucune conviction. Elle sait qu'elle voudrait faire autre chose de sa vie, mais ne sait pas encore quoi. Elle semble attendre un signe. Mis à part cela, c'est une jeune femme à l'air douce et intelligente, très attirante et qui est curieuse de tout découvrir.

**Tintel** (Fae amuseur)

**F 2 C 4 P 2**

**D 3 M 3 I 3 Capacités :** archerie 2, mêlée 2, conscience 3, esquive 3, larcin 2, furtivité 4, représentation 5,

**V 2 A 5 A 3** présence 4, survie 3, artisanat 2, occultisme 2.

**Historique :** alliés 2, contact 2, influence 2...

**Volonté :** 8 0 0 0 0 0 0 0

**Quintessence :** 3 personnelle ...../12 périphérique ...../30

**Charmes :** je ne connais pas précisément les charmes des Faes, alors adaptez comme vous en aurez besoin avec ceux des Exaltés, sans oublier que la nature même du pouvoir des Faes est différente de celle des Exaltés, puisque liée au chaos.

