



par Mémé Ciredutemps

Ce scénario est aussi adaptable en one shot

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

Bienvenue, noble Mj, toi qui dois maîtriser ce soir et qui n'a rien prévu ! Mais que ton inquiétude



te quitte car la charmante mémé Ciredutemps a tout prévu ! Et voici la fabuleuse, la merveilleuse, LA CAMPAGNE pour Exaltés!! Mais il faut te prévenir avant tout des sacrifices qu'elle réclame pour se laisser conter !



Est que vous voulez visiter Création ? humm.....

# Synopsis

Cette campagne va se décomposer en plusieurs scénarios qui vont mener les joueurs au confin de Création et va leur apprendre la vérité sur leur origine, tout en leur faisant découvrir le monde, jusqu'à un temple caché du premier âge. Elle est prévue surtout comme campagne d'initiation pour que les joueurs apprennent à s'orienter dans Création et dans le jeu, et aussi pour se marrer un peu, quoi. Il est conseillé de ne pas trop parler du background du monde aux joueurs pour ne pas leur gacher le plaisir avant d'entamer cette aventure.

Mieux vaut également la jouer avec entre 3 et 6 joueurs. Aller, bon jeu !



## "Demain on enlève la princesse!"

EST LE PREMIER SCENARIO DE CETTE CAMPAGNE. IL AMÈNERA VOS JOUEURS A PRENDRE LA CITÉ DE GEMMES, A Y ENLEVER LA PRINCESSE ET A ALLER JUSQUE DANS LA CITÉ IMPERIALE !!! ET BIEN SUR, ELLE LEUR RÉSERVE QUELQUES BRICOLES !





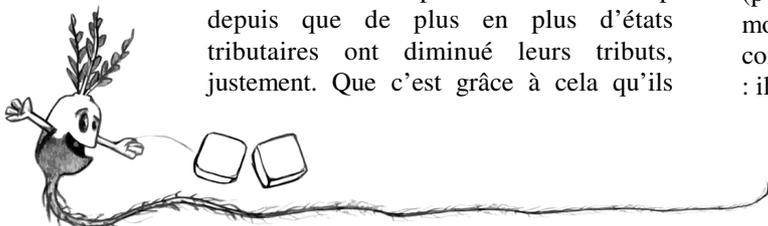
## «Demain on enlève la princesse !»

**Prologue :** Les pjs se trouvent actuellement à Nexus dans les terres charognardes. Ho demandez pas pourquoi et démerdez vous pour qu'ils y soient, c'est tout. Donc ils sont à Nexus et qui plus est, comme tout bon pj dans un scénar de med-fan, ils sont dans une taverne local qui se nomme « Aux Dragons sacrés » (c'est une assez grande taverne où se réunissent beaucoup des mercenaires du coin, où circulent les bonnes affaires et les nouvelles d'embauches. Ca tombe vachement bien parce que nos pjs ont besoin de fric en ce moment). Après quelques scènes diverses de tavernes, le temps que le décor s'installe, les pjs entendent la conversation de la table d'à côté où se trouvent trois gros mercenaires.

Ils parlent d'une affaire en or et d'actualités. En fait hier est arrivé un puissant sang de dragon, dynaste de la maison Ragara (P 48) et celui-ci, contre de grosses sommes d'argent, chercherait à embaucher de compétents mercenaires afin de réaliser une petite expédition pour lui. A cette occasion il organise un grand tournoi de combat le soir même pour départager ceux qu'il embauchera. Si c'est pas intéressant ça ? Si c'est pas assez, genre pour des pjs blasés, alors mettez-y la dose.

Sûrement que les pjs voudront aller à la table d'à côté, pour en savoir plus. Voilà ce que savent ces braves garçons :

- Déjà, que le tournoi a lieu ce soir même, dans une des casernes de mercenaires du quartier de Cinnabar (p 67), et que le Concile (p 64) l'a autorisé. Que seuls les meilleurs sont habilités à s'y présenter pour combattre et convaincre le sang de dragon dynaste de Ragara qui sera seul juge.
- Ils ne savent pas encore en quoi consistera la mission mais il faudra être valeureux, s'y connaître en stratégie militaire et en combat, peut-être même en diplomatie. Et surtout que ce sera bien payé et même peut-être une entrée temporaire pour le Manoir impérial (p 46).
- Ce qu'ils savent de la Dynastie Ragara (peut-être que les pjs en savent déjà un peu eux-mêmes, mais bon) : c'est une dynastie très puissante de descendants directs de l'impératrice écarlate. Qu'ils sont un grand rempart financier et qu'ils ont plein de fric, on sait d'ailleurs pas trop comment ils font pour maintenir le cap depuis que de plus en plus d'états tributaires ont diminué leurs tributs, justement. Que c'est grâce à cela qu'ils



gardent une grande puissance militaire en embauchant très souvent de très grandes armées de mercenaires, surtout ici, à Nexus où elles sont des plus réputées.

Et justement, nous verrons ensuite ce qui amène ici ce sang de dragon et pour quelle tâche il va embaucher nos pjs, car oui !, c'est eux qui vont avoir le job, certes, mais pas sans se battre avant, histoire de mettre un peu d'action et de leur permettre de tester leur nouveaux pouvoirs s'il s'agit de joueurs débutants.

**Acte 1 : « vas-y, frappe-moi avant que je change d'avis »**

### Scène 1 :

Pendant que les pjs sortent du bar pour aller s'inscrire pour ce soir, et qu'ils s'enfoncent dans les rues, un méchant voleur tente de leur dérober une bourse ou un quelconque objet (**vous pouvez mettre cette scène plus tard si cela vous arrange**). Bien sûr, il y échoue et les pjs le rattrapent, tentent de lui refaire un peu le portrait. Celui-ci, se sentant faible, les supplie de l'épargner et de n'en point parler autour d'eux, au cas où le Concile venait à l'apprendre. Il leur promet de leur révéler en échange un grand secret qui leur apportera la richesse. Et il en sait des choses intéressantes, surtout pour la chronique ;) . En effet, il a entendu dans le milieu, en espionnant des membres de l'Ordre des Dragons Immaculés (p 56) qui sont passés il n'y a pas si longtemps, qu'une découverte fabuleuse allait être faite. En effet, certains membres de cet Ordre ont découvert, et se sont bien gardés d'en parler au Dynaste, une jeune femme qui a des marques sur le corps, représentant une carte qui mènerait à un fabuleux trésor du Premier Age, plein d'artefacts surpuissants de cet époque. Donc un trésor inestimable.

*Il est conseiller pour le bon déroulement optimal de cette chronique que vous n'avez quasiment pas parlé à vos joueurs de leur origine et du Premier Age. Ils savent juste qu'ils sont des anathèmes, ne savent pas pourquoi et ne sont au courant de rien en dehors de la doctrine officiellement admise par l'empire. Par contre, ils savent du Premier Age que c'était un âge mythique des ancêtres de l'humanité. Ceux-ci ont dissimulé avant de disparaître de fabuleux trésors et des artefacts inimaginables qui donneraient puissance et pouvoir à ceux qui les posséderaient. Ainsi, cette expédition à travers les terres et son dénouement vont leur permettre d'apprendre la vérité sur ce qu'ils sont vraiment.*

Voilà qui est très intéressant. Ils savent aussi que cette personne tatouée sera bientôt amenée sur l'île bénie (p 43), avec l'aide de l'Ordre et ils se doutent que le seul moyen d'aller à la Cité impériale sans problèmes et de connaître la destination des reliques, c'est d'y être invités : il va falloir être embauché ce soir, et y mettre du sien.

***Ha, encore une petite chose qu'ils ignorent aussi. Ils ont été espionnés par le grand dirigeant du Concile dans la taverne, qui a remarqué la nature exalté d'un des pjs (y'a pas à savoir comment, le mj a toujours raison, c'est tout). Il est au courant de cette histoire de relique et pis il aimerait bien que les pjs aillent le chercher pour lui quoi. C'est lui qui a envoyé le voleur leur dire et il les surveillera pendant une bonne partie de la chronique ce qui amènera à de futurs événements.***

Donc les pjs partent gentiment à la caserne pour s'inscrire. C'est une caserne de pierre genre vieux fort. Ils n'ont aucun problème pour s'inscrire. On leur dit que les combats commencent ce soir à huit heures et qu'ils auront à combattre de un à deux adversaires parmi les meilleurs mercenaires de Nexus.

A eux de se préparer comme ils l'entendent, il est évident qu'il ne leur faudra absolument pas montrer leur nature d'exaltés (ça va pas la tête) et donc pas d'utilisation de leur quintessence périphérique (p 156).

### **Scène 2 :**

Huit heures. La caserne est blindée et les gens viennent voir le spectacle et parier (les participants n'ont pas le droit de parier). En haut de la fosse, sur un siège à gradins, le Sang de dragon Ragara, Banoda lui-même (p 48), paré de tous ses atours, regarde d'un œil critique les participants défiler pour se présenter. C'est la première épreuve : il faut venir se présenter, décliner ses talents et montrer ses motivations pour prendre part à l'expédition. Les pjs y passent aussi. Puis la deuxième épreuve individuelle consiste à faire une ou deux démonstrations de ses talents au milieu de la fosse ( cf p 98 pour les cascades, qui sont ici fortement recommandées).

Enfin les combats. Les pjs vont devoir se qualifier, ils ont deux chances. Prenez des pnjs assez puissants mais pas trop non plus. Si les dés sont contre eux , les pjs auront donc une seconde chance. S'ils gagnent du premier coup, ils se qualifient d'office. Puis c'est Banoba qui en dernier lieu sera seul juge de son choix. Faites-nous de l'épique, de beaux combats, de la tension !!! Gérez cela comme vous l'entendez mais en dernier recourt, il faut que Banoba ait toutes les raisons de les choisir, quitte à les inventer.

Au final, il annonce officiellement qu'ils sont vainqueurs, c'est le triomphe, les gens recupèrent leur mise et Banoba convoque les pjs dans sa loge une heure plus tard. Elle se trouve dans un des grands immeubles des quartiers du commerce.

### **Scène 3 :**

Une heure après, les pjs se rendent donc dans les appartements du monsieur, qui les fait monter après une courte attente. Celui ci prend clairement des airs supérieurs, il fait valoir sa qualité de sang de dragon, une place de choix dans la hiérarchie parfaite (p 46). Il les félicite sommairement et dit qu'il place en eux une

confiance qui ne doit pas être déçue. C'est un honneur qu'il leur fait. Enfin il rentre dans le vif du sujet et leur fait un topo de ce qu'ils vont devoir faire :

- Ils partiront le lendemain à la première heure avec une de ses armées personnelles dont ils vont prendre le commandement , assistés pas un de ses honorables chefs d'armée. Celui-ci les guidera bien qu'il se fasse vieux et ils parleront en son nom. Ils partiront en bateau pour un long voyage qui les amènera à accoster au sud. De là, il iront par la terre à Gemme (p71 et 74).

- Ils devront prendre d'assaut cette cité, car bien que déclarée tributaire sous le règne de l'impératrice écarlate, celle-ci vient de décider de rompre allégeance et de cesser de verser son tribut, ce qui est tout bonnement inacceptable.

- Ils devront tenir le siège jusqu'à ce que Gemme, qui ne bénéficie pas d'une grande force militaire, se rende et se rétracte. Et comme gage de sa nouvelle allégeance, son dirigeant devra leur confier sa fille aînée, Ena-Eclat-de-jade, qui reviendra avec eux en bateau pour épouser un des membres de la dynastie Ragara. Un mariage au Manoir, dans lequel ils seront conviés, puisqu'ils seront aussi responsables de la princesse jusqu'à son arrivée là-bas.

C'est simple et clair.

***Les motivations de tonton Banoba : les premiers ordres sont vrais, le roi de Gemme a bien mis fin à son tribut. Mais la dynastie Ragara prend à son entière responsabilité cette attaque, devançant les autres dynasties. Car une fois que la princesse deviendra l'épouse d'un membre de la dynastie, Gemme, qui est un gros fournisseur de pierres précieuses, sera sous leur autorité, mais ses caisses aussi. Or, en ce moment cette dynastie a justement du mal à renflouer ses caisses, c'est donc une occasion en or à laquelle il tiennent beaucoup. et ils ne sont pas les seuls, nous le verrons.***

## **Acte 2 : Et si on cassait du cailloux ?!**

### **Scène 1 :**

Bon la première partie du voyage en bateau devrait théoriquement être assez longue puisque si je prends ma règle et que je mesure, ça nous donne a peu près 15,50 cm, donc à peu près 10 000 km (merde, alors, c'est long quand même). mais comme on veut pas que le voyage s'éternise (on aura bien d'autres scénarii qui se dérouleront sur mer et seront plus développés) on va dire que le sang de dragon est pressé et a doté son superbe bateau de pouvoirs magiques qui vont le rendre plus rapide (je suis le mj, je fais que ce que je veux). Donc, suivez bien mon raisonnement, pour faire tout ça, il faudrait au moins à peu près un an, ok. Ca nous fait chier donc déjà on peut pipoter les joueurs sur la distance et la raccourcir. Ensuite vous trouvez toutes les excuses que vous voulez, vous faites comme vous le sentez mais il faut pas que le trajet fasse plus que



deux mois grand max (allez-y , faites marcher votre cerveau, il peut bien s'être acoquiné avec des esprits élémentaires de l'air ou de l'eau, avoir des super sorts, je sais pas moi ).

Bref, mieux vaut ne pas trop éterniser le conte sur ce voyage. Faites leur juste faire un peu connaissance avec l'équipage et Maxence-le-puissant, le chef des armées. Faites leur préparer leur plan de bataille avec les cartes de la région de Gemme à disponibilité, vivre un peu en mer, mais pas plus d'une heure, même moins si possible.

Puis ils accostent avec l'armée (environ 2 à 3000 hommes). il faut qu'ils organisent les rangs, débarquent les tentes et les vivres et mettent de l'ordre dans les rangs agités. Ah, on a jamais dit que c'était facile de tenir une armée. Enfin il leur reste un peu moins de trois mille km à faire sur terre, on va dire. ils doivent arriver avant un mois, ce qui signifie marcher à un rythme militaire très soutenu, à base de trois à quatre heures de sommeil en moyenne et beaucoup de marche rapide. Peut-être qu'on aura aussi pris des dispositions pour les aider à aller plus vite, si des idées vous viennent. Ils camperont souvent dehors (si vous avez envie d'inclure des rencontres nocturnes) et quelques fois dans des villages paysans de la région (ou ils squatteront comme de vilains parasites) ce qui leur permettra de connaître un peu le sud et ses us et coutumes.

### Scène 2 :

Enfin, après cette dure escapade dans les terres du sud, ils arrivent en vue des fortifications de la grande cité de Gemme. Il est temps de préparer la bataille et de motiver les armées qui sont quand même un peu fatiguées. La petite armée de Gemme et ses paysans ne se défendront que très sommairement. Ils n'ont pas les moyens de faire plus. Après une petite effusion de sang et une courte bataille que je vous laisse orchestrer, le roi

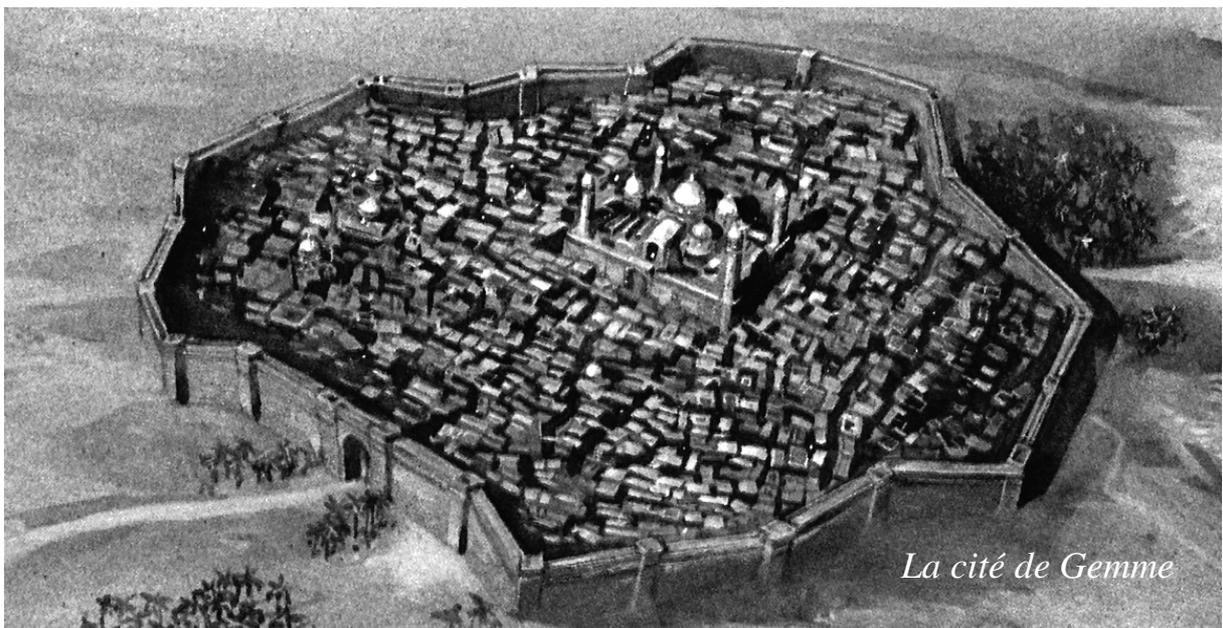
rend. Quelle triste et dramatique scène, surtout que son peuple ne l'a pas beaucoup soutenu : il s'agit du Tyran Rankar VII (il porte sûrement bien son nom).

Il accepte toutes les conditions que vont lui expliquer les personnages, comme le veut Banoba, mais le chef des armées sera là pour s'assurer qu'ils ne font pas de bavures et n'en demandent pas plus que ce qui est prévu. Enfin on leur confie la princesse Ena-eclat-de-jade, qui n'a pas l'air très heureuse du sort que l'on lui réserve et se montre boudeuse, voir fait de la résistance passive.

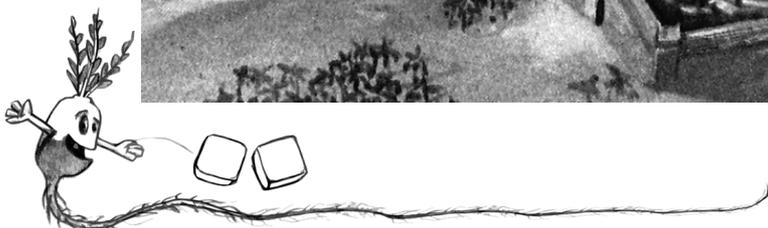
L'armée va revenir toute seule pour ne pas retarder les joueurs et le Chef des armées. Ces derniers vont repartir avec des chevaux que leur offrent gracieusement le despote, tout piteux. Le voyage sera donc plus rapide jusqu'au bateau, où les rameurs encore attendent leur retour et gardent le navire.

### Scène 3 :

Le bateau reprend donc la mer. Bien qu'il ne soit pas souhaitable que la scène s'éternise trop en mer, les pjs vont avoir le temps de faire la connaissance d'Ena. Cette jeune fille leur paraît charmante une fois qu'elle a fini sa moue et se détend un peu. Elle leur fait clairement comprendre qu'elle n'a aucune envie de se marier à un dynaste, essaiera de les faire culpabiliser et de les convaincre de la laisser filer (doucelement, pas trop vite, il faut qu'ils la ramènent au Manoir pour la suite du scénar, donc doser bien le role-play). Elle tentera même de nouer une idylle avec un des pjs pour tenter de pouvoir échapper à son destin, mais quoi qu'il arrive, c'est au manoir que se passe la suite, et son mariage est déjà prévu, ce que ne cesse de lui dire le chef des armées, qui la surveille de très près. Après tout , ils sont responsables d'elle et il n'est jamais bon de se mettre une dynastie à dos.



La cité de Gemme



*D'autant plus que la jeune fille est déjà liée à un esprit local avec lequel elle entretient une relation depuis quelque temps et qui lui a déjà offert un noyau-gemme de Bien-être incomparable (p348), qu'elle porte en médaillon caché autour du cou.*

Une fois le voyage fini, ils accostent sur l'Île Bénie, que les pjs n'ont probablement jamais eu le temps de bien connaître, et qui plus est, dans le port de la cité impériale. Faites-leur une belle et grande description qu'ils se sentent bien tout petits et voient la richesse et la puissance de ce lieu souverain (p46). Tout grouille de vie, est en mouvement, les citadins étant bien différents des paysans, encore plus ici. Tout est couleur et les esclaves courent dans tous les sens.

Le chef des armées, qui est un habitué, les mène à travers les rues et les dédales jusqu'au gigantesque et impressionnant manoir impérial, en passant devant la tour de l'Ordre des Immaculés (histoire de repérer un peu les lieux). Quand on les fait entrer (des serviteurs de la Légion du silence p56), ils sont tout de suite mener dans les appartements de la dynastie Ragara et plus précisément ceux de Banoba. On leur fait clairement ressentir qu'ils sont d'inférieurs et simples humains, mais on reste courtois, surtout face à leur récent succès.

Banoba leur fait bon accueil, il les félicite et leur promet leur récompense dûment gagnée pour ce soir. Des festivités sont organisées pour célébrer l'événement et le futur mariage de son fils Leno, qu'il présente aux pjs et à la princesse. Celui-ci se montre un peu hautain, regarde la princesse de haut en bas et finalement sourit en annonçant qu'il est heureux que leurs fiançailles, avant le mariage, soient annoncées ce soir même. Prenez l'air de celui qui fait le difficile et finalement se régale d'une si jeune et jolie proie à rajouter à ses conquêtes, dont la réticence excite d'avantage. Cette dernière prend clairement un air désespéré et craintif, voir dégoûté. Elle se retourne beaucoup vers les joueurs avec un air suppliant, ce à quoi Banoba répond : « Et bien ma chère, qu'attendez-vous de nos valeureux héros, qu'ils vous sauvent d'un si charmant mariage ? Peut-être vous êtes-vous amourachée de l'un d'eux ? », ajoute-t-il en riant.

Puis un serviteur de la légion du silence est appelé pour les mener à leurs appartements temporaires, et la princesse aux siens. Les pjs sont autorisés à se promener dans la ville et dans les jardins du Manoir, mais en aucun cas dans ses parties privées.

**Acte 3 : « Mais qui donc a volé la princesse ?! »**

**Scène 1 :**

*Les choses ne sont malheureusement jamais si simples. La Maison Cynis (p48) a entendu parler de cette affaire. Et ses mœurs décadentes, ses orgies incessantes ont bien mis à mal ses caisses depuis quelques temps. Mais elle ne sacrifierait ses habitudes*

*pour rien au monde, il lui faut donc trouver de l'argent, ce qui en plus, lui donnerait un avance dans la course au trône. Donc, si elle parvenait à enlever la princesse et à se la marier avant le Ragara, c'est elle qui aurait possession des caisses de Gemme. Elle ne va donc pas laisser passer une occasion pareille. Et ses membres (surtout féminins) vont essayer de se concilier les faveurs des pjs pour qu'ils ne se doutent de rien. Malheureusement, Keria-la-rousse, jeune membre de la maison est très attiré par les attraits d'un des pjs, et elle fera tout pour passer la nuit avec lui, ce qui pourrait bien abaisser sa vigilance.*

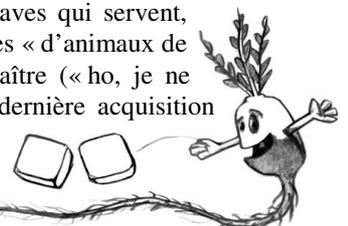
Ainsi, s'ils se promènent dans les jardins, splendides et immenses de surcroît, Keria tentera dors et déjà de se rendre sympathique et attirante aux yeux du jouet sexuel sur lequel elle porte son dévolu (ha la la, toutes des dévergondés, comme disait ma grand-mère). Elle se proposera même de leur faire visiter la ville. Mais ils vont faire une bien mauvaise rencontre, en ville ou même au Manoir où elle est invitée, et qui va les suivre une bonne partie de la chronique. Il s'agit de Némérie-La-Sombre (décrite à la fin du scénario). Non seulement elle se rend au palais pour vendre, comme à son habitude, ses meilleurs esclaves aux dynastes, puis aux riches habitants de la ville, mais en plus, elle aussi est au courant pour le trésor et elle a bien l'intention de dérober leur précieuse invitée aux membres de l'Ordre lorsque ceux-ci la feront débarquer demain. Et elle n'avait pas besoin d'une nature d'Exalté en plus pour accentuer son tempérament emporté. Elle trouve d'emblée les pjs antipathiques et leur fera bien ressentir, dès la première rencontre sur son cheval, suivie de sa troupe de serviteurs et d'esclaves (si c'est en ville). Elle les toise, se montre on ne peut plus hautaine, voir insultante et se comporte comme si elle était le maître de la ville et avait la puissance absolue (un peu comme tous les grands méchants quoi, sauf qu'ici, ce ne sera pas aussi manichéen, mais bon, vous voyez le type).

Il y a fort à penser qu'il y aura une petite altercation, pas forcément physique (elle est assez influente : les dynastes apprécient tout particulièrement ses services et lui sont donc tributaires). Puis elle s'en ira du haut de ses grands airs. D'ailleurs elle aussi est invitée ce soir à la petite sauterie, vu que c'est elle qui va fournir les esclaves sexuels pour la petite orgie Cynis qui suivra la soirée, dans leurs quartiers privés, bien sûr.

Bref la journée se passe et arrive le soir.

**Scène 2 :**

Quand les pjs arrivent, ou quand on vient les chercher dans leurs appartements, on les amène dans le grand salon où les invités sont déjà là et la fête commence. ils y a beaucoup à boire et à manger, plein de gens dans de très riches voir très déshabillés atours, beaucoup de fioritures et d'esclaves qui servent, jouent de la musique ou jouent les « d'animaux de compagnie » au côté de leur maître (« ho, je ne vous est pas montré Julio, ma dernière acquisition



exotique... »).

Les invités : il y a des dynastes de différentes maisons (mais pas toutes) qui se chamaillent, discutent ou complotent. Divers notables ou sénateurs important des environs et puis le régent Fokuf (p 50) avachi dans un coin, sur une sorte de demi trône, qui ne dit rien et a les yeux dans le vague. Puis, en retard et très remarquée par son irruption, arrive enfin Némérie-La-sombre.

Lorsque tout le monde est là, Banoba fait une déclaration (sur le mariage, tout ça) et présente aux spectateurs la future femme de son fils. Il envoie alors un serviteur la chercher et là, surprise, le serviteur revient paniqué, lui parle dans l'oreille en sueur (le serviteur, pas l'oreille). Et oui, la princesse n'est plus là. Il déclare que celle-ci n'est pas encore prête, dans une cohorte de déception générale (feinte) et fait convoquer les pjs dans son bureau.

Ha oui, j'oubliais, pendant tout le début de soirée, la Cynis a mis la pression au pj concerné, alors faites en sorte qu'ils finissent tous les deux la soirée ensemble.

***Bien sûr, c'est la maison Cynis qui l'a faite enlever pendant l'après-midi, discrètement pendant qu'elle était toute seule. On est venu lui proposer une promenade et puis zou, elle s'est retrouvée enfermée dans une des maisons privées de la ville qui appartient à la jeune femme Cynis qui drague notre pj. Mais il y a un des membres de la légion du silence qui les a grillés. Il a rien dit pour le moment parce qu'on lui a rien demandé, mais si on le lui demande, il dira sans doute (enfin il le mimera) ce qu'il sait.***



Banoba commence par mettre les pjs en accusation. N'a-t-il pas vu les regards incessants qu'elle leur lançait pendant qu'il la présentait à son fils ? Alors ils ont deux jours pour savoir où elle est, sinon ils auront de très gros ennuis, et il était compris dans leur contrat qu'ils n'auraient leur récompense qu'une fois que les fiançailles auraient été célébrées, donc au boulot, et pas de quartiers.

Les pjs vont d'abord avoir plusieurs pistes et ensuite plusieurs solutions pour résoudre ce problème.

- En fouillant la chambre dans laquelle la princesse résidait avant sa disparition, on se rend compte qu'il n'y a aucune trace de lutte et que donc il ne s'agit pas d'un enlèvement violent, il y a aussi une rose jaune encore emballée dans son papier et une petite enveloppe vide qui devait contenir une carte comme une invitation. On est en droit de se demander dans quelles conditions et qui l'a fait sortir de sa chambre.

- En interrogeant les employés, on se rend compte que l'un des serviteurs de la légion du

silence sait quelque chose. Il fait comprendre qu'il a vu une dynaste entrer dans sa chambre dans l'après-midi mais ne saurait dire de qui ou de quelle maison il s'agit en particulier. Cependant l'on sait que les maisons qui étaient dans le coin cet après-midi sont les Cynis, quelques Nellens (p 49) ainsi que des Ragaras et quelques notables du coin. On sait aussi que l'on a installé des appartements pour Némérie et sa suite mais celle-ci était en ville tout l'après-midi (a espionné l'Ordre Immaculé pour savoir quand le colis va débarquer).

- Les révélations que va faire la jeune femme Ragara à son partenaire d'une nuit.

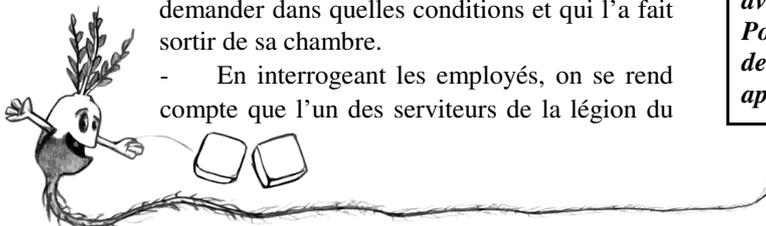
- S'ils interrogent les bons commerçants, qui sont près de la maison ou a été emmenée la Princesse Ena, contre monnaie sonnante et trébuchante (hè, pour témoigner contre une dynaste, sa coûte cher) et promesse que leur nom ne sera pas cité, ils décrivent deux dynastes de la Maison Cynis.

Pour ce qui est des révélations que va faire la Ragara à son conjoint pj : après la soirée et après que le pj se soit libéré de ses obligations, elle le fait venir dans sa chambre personnelle où elle lui sort le grand jeu et compagnie. Après qu'il ait mis fin à leurs frasques, celle-ci prend quelques drogues, fume du tabac ou ce que vous voulez, et s'étend les

joues roses sur son lit. C'est alors que si le pj sait y faire, elle sera enclin à faire des confidences sur l'oreiller. Elle lui avoue clairement en rigolant que c'est eux qui ont fait ce gros coup. Que c'est du grand art et que cela renflouera les caisses de la maison. Elle pourra même s'acheter une superbe nouvelle tenue. Puis elle prend un air plus sévère et s'empresse d'ajouter qu'il doit tenir sa langue et n'en dire mot à personne, pas même ses compagnons. Que si elle apprend que cela se sait, elle l'en tiendra pour personnellement responsable et qu'il le lui payera. Puis elle reprend ses aises et finit sa soirée avec son compagnon. Voilà qui est bien emmerdant pour les pjs, qui savent mais doivent prendre mille pincettes. Cependant il y a peut-être une solution :

Pendant la soirée, les pjs ont pu remarquer quelques détails qui pourront leur revenir et peut-être, en parcourant la ville et le Manoir, en seront d'avantage renseigner :

***- La maison Nellens : les quelques membres qui étaient présents à la soirée ne semblaient pas d'accord avec la politique qu'avait menée la maison Ragara. Pour preuve, ils avaient des alliances avec le tyran roi de Gemme. Ce mécontentement a semblé s'amplifier après la disparition de la princesse qui mettrait alors***



*un terme à toute espérance d'alliance supplémentaire avec les dynastes. Ils seraient donc plus enclin à aider les Ragara à retrouver la princesse pour ne pas risquer autant. Donc si les pjs arrivent à s'allier à eux, ils pourraient peut-être passer par cette maison pour faire les révélations ou les découvertes à leur place, si le pj doit garder le silence suite à sa nuit de folie.*

*- L'Ordre des Immaculés : Moins en rapport avec cette intrigue mais tout de même important. Pendant la soirée, il y avait deux illustres membres de l'Ordre des Immaculés. Ils restaient beaucoup entre eux et ont discuté avec la maison qui a le plus d'influence en effectif maritime. Cela devrait rappeler au pjs que s'ils sont ici, c'est pour savoir quand et où arrive la femme à la carte au trésor, que l'Ordre doit faire amener. S'ils leur parlent, ils se montrent assez lointains et peu causants (l'un d'eux est un exalté sidéral). Ils entendent pendant la soirée l'un dire à l'autre (s'ils font attention ou quelques jets) « Oui, tout à fait, après demain, au port de Jade... sans doute, en début de nuit ». Espérons que cela leur mette la puce à l'oreille.*

Ils peuvent essayer de se servir de la maison Nellens pour balancer le Cynis (ils pourront en entendre parler dans la cité), ou déjà avant, ils peuvent avoir recouru à l'œil Omniscient (p53). Ainsi ils pourraient enquêter et dénoncer. D'ailleurs si l'enquête se barre trop en couille et que vos joueurs s'embourbent, vous pourrez toujours le faire intervenir indépendamment en sous-entendant qu'ils avait déjà commencé à enquêter dès le début.

Je vous laisse donc résoudre la suite. Une fois Ena retrouvée, les maison s'embrouilleront un peu, puis trouveront des arrangements et voilà. On organisera le mariage de la princesse pour le lendemain avant qu'elle ne soit encore enlevée ;).

Banoba remet alors une grosse somme d'argent aux pjs (conter environ un point de plus en historique ressource pour chaque joueur). Ils ne sont pas vraiment invités au mariage, on les laissera saluer la princesse avant de s'en retourner.

#### **Acte 4 : Et voilà, on s'est encore fait doubler !**

S'ils n'ont pas fait attention pendant la soirée (ou s'ils ont fait attention), ils ont d'autres biais pour enquêter sur cette fameuse jeune femme que l'on doit faire venir.

En allant au port, en questionnant les bonnes personnes et en se montrant persuasifs, ils peuvent apprendre qu'un bateau au nom de l'Ordre Immaculé doit amarrer (deux jours après la soirée d'arrivée) dans le courant de la soirée on sait pas quand précisément. Il serait sensé transporter des marchandises exotiques. Vous pouvez aussi leurs filer d'autres pistes ou bien les laisser faire le guet dans le port jusqu'à l'arrivé du bateau.

Bref, peu après, de nuit, alors qu'il n'y a presque plus personne sur le port de commerce, un bateau amarre secrètement de nuit. Des dockers, guidés par des

membres de l'Ordre Immaculé, portent un sac qui semble recouvrir un corps humain. Et oui, c'est la fille à la carte. Le problème c'est que le temps que les pjs découvrent la scène, Némérie (qui savait tout cela depuis le début) arrive en trombe sur un cheval, avec trois hommes de mains (chevauchants aussi) et dérobe la marchandise. Quoi que tentent les pjs, elle s'en sort, se servant de la magie s'il le faut ou envoyant ses sbires. D'ailleurs elle passera non loin d'eux pour rejoindre son bateau et ils pourront remarquer qu'elle porte un bandeau sous le front d'où perce une légère lumière (= c'est une exalté aussi). Elle monte à cheval sur un bateau déjà tout prêt à partir et s'en va rapidement sur la mer.

En se renseignant auprès d'un docker frauduleux qui était de mèche (celui qui a détaché les amarres du bateau), ils apprennent que ce bateau fait voile vers la cité d'Epine. Il va falloir y aller !

La suite au prochain scénario !

#### **Et dans le rôle de...**

*Je n'ai pas jugé utile de détailler les carak de tous les pnjs, ce que vous pourrez faire vous même. Cependant, comme Némérie reviendra beaucoup et que je l'ai créée plus comme un antago qu'un simple pnj, je vais la détailler à la page suivante dans l'aide de jeu.*

**Banoba, sang-de-dragon :** Voyez le Guide du conteur d'Exaltés pour approfondissement (de toute façon, je pense pas que les pjs soient assez bête pour faire l'erreur d'essayer de le tuer.

**for 4 dex 4 vig 4  
cha 3 man 3 app 3  
per 3 int 3 ast 4**

Pour les charmes, si vous ne possédez pas le manuel du conteur, choisissez-les selon votre intuition. ConteZ-lui en environ une vingtaine et 2 ou 3 combos particuliers.

a. martiaux	3	influence	5
mélée	4	manoir	5
athlétisme	4	contact-suivant	4
conscience	4	alliés	5
esquive	5		
larçin	3	volonté	8
endurance	4	santé	14 niv
repré-présence	4		
bureau-sav.vivre	5		
savoir	4		

