

par Mémé
Ciredutemps



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

SCÉNARIO N° 2

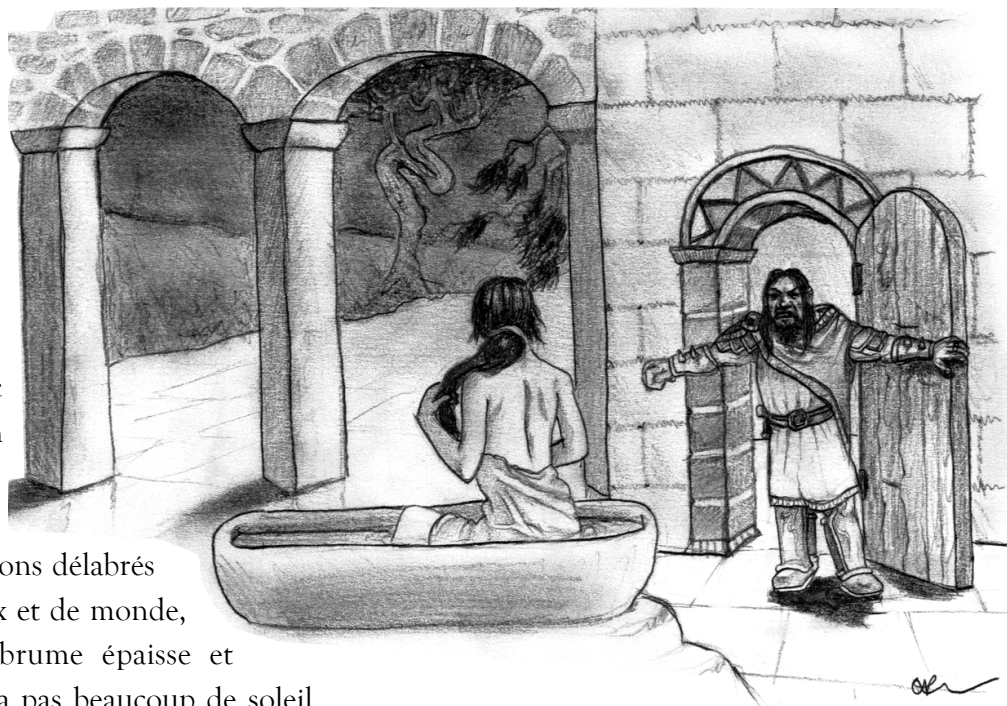
Synopsis

Si vous avez suivi le scénario précédent, vos pjs devraient donc avoir embarqué pour suivre Némérie qui leur a dérobé la carte indiquant n'emplacement les reliques. Bref, ils se rendent donc en bateau vers l'est où elle a débarqué, à Epine (ils l'ont appris de différentes manières). Certes, en débarquant, ils en

sont assurés, puisque son bateau est toujours à quai. Mais bien sûr, elle n'est plus là depuis longtemps. Il va falloir qu'ils se renseignent sur la destination de la

demoiselle et sur ce qu'elle venait faire dans cette bien sombre cité, puisque celle-ci est une Ombre-Terre dirigée par le Masque des Hivers (p312). Ils débarquent donc dans un bien sombre port, enfin, un port, un amas de vieux pontons délabrés avec peu de bateaux et de monde, le tout dans une brume épaisse et grisâtre. D'ailleurs y'a pas beaucoup de soleil

non plus, on se croirait au crépuscule dans un marécage, si vous voyez ce que je veux dire. En descendant, ils remarquent qu'il y a quand même quelques personnes, un ou deux paysans à l'air affaibli et pas bavards et quelques spectres qui tournent en feignant de ne pas les voir. Ils aperçoivent une citadelle immense au loin, Juggernaut (p312) et ce qui semble être une ville.



"L'épine et le venin"

EST LE SECOND SCENARIO DE CETTE CAMPAGNE. IL AMÈNERA VOS JOUEURS A DECOUVRIR L'OMBRE-TERRE ET EPINE, LES MEMBRES DE LA FAMILLE DU MASQUE DES HIVERS, AINSI QUE LE DANGEREUX ET PRÉPIDANT ROYAUME DE L'OUTRE-MONDE. MAIS AUSSI UN DEMON DU 2ÈME CERCLE...



Acte 1 : «C'est par là, le club Med ?»

Scène 1 :

C'est en prenant la route en direction de la ville, quand ils sont presque arrivés au niveau des portes, qu'un grand homme sur un grand cheval noir leur barre la route violemment. Il s'agit d'un des Némésissaires (p310) du Masque des Hivers qui a été prévenu par un des spectres du port et qui vient voir qui se présente là. Il porte un grand masque d'argent au visage inexpressif, voir limite agressif, une grande cape à capuche noire et épaisse. D'ailleurs dessous la capuche on ne distingue vraiment que les reflets du masque. Il a à son côté une grande épée qui donne pas envie de lui répondre mal et il les fixe à travers sa capuche un moment avant de s'adresser à eux d'une voie sombre et caverneuse. Il leur ordonne de décliner leur identité et de justifier leur présence ici. Il les laisse parler et les menace un peu, histoire qu'ils comprennent bien où ils sont. En fait, le Masque des Hivers a déjà été prévenu de leur présence et il pourrait peut-être leur trouver un moyen pour ces p'tits jeunes-là de se rendre utiles.

Le némésissaire les convie donc à le suivre de gré ou de force pour voir ce que leur maître va bien vouloir faire d'eux. Forcez-les à le suivre s'il le faut. C'est ainsi qu'ils entrent dans la paisible bourgade d'Epine, charmante Ombre-Terre sous bien des aspects, sombre, funeste, nocturne, grouillante de morts vivants et d'humains maigres au teint grisâtre, mais qui se portent comme ils peuvent ici bas. La plupart tiennent les échoppes (lugubres échoppes) de la cité. Pour la description du lieu, référez vous au livre de base et au manuel du conteur et bien sûr, à votre imagination.

Bien sûr ils se sentent opprimés en traversant la cité. Les gens les regardent passer et le décor n'est pas celui auquel ils sont habitués. Ils suivent le némésissaire sur le chemin menant tout droit à Juggernaut pendant un petit moment en voyant sa silhouette putride se rapprocher (« tient, mais qu'est ce que c'est que ce truc là ? »). C'est alors que vous pouvez leur décrire l'énorme et purulente silhouette qui embaume toute la région, d'où sortent et entrent des hordes de zombies et d'autres créatures mortes et rampantes, même certains avec des petits chariots comme à la mine. L'immense silhouette morte et pourrissante les toise de ses hauteurs.

C'est là que le némésissaire s'arrête et leur dit qu'il les retrouvera ici dans une heure ou deux le temps de prévenir son maître. Que s'ils veulent espérer une audience, ils ont intérêt à être là, que s'ils s'échappent on les retrouvera et que de toute façon leur bateau est déjà parti ou a déjà été détruit s'il s'agit d'un bateau personnel. Puis il s'en va dans les entrailles de la bête et les laisse sur le chemin.

Scène 2 :

Les pjs vont donc avoir le temps pour une petite visite. Ils se rendent alors compte que cette cité est assez vaste et qu'il y reste encore par endroits les ruines de ce que fut le vaste royaume d'Epine dans le temps. D'ailleurs il a été conquis par l'Ombre-Terre il n'y a pas si longtemps que cela. En parcourant les rues et en demandant discrètement aux paysans les moins atteints pour le moment, ou à des marchands ou à l'échoppier de la taverne « Au Gibet Eternel », ils pourront apprendre diverses petites choses :

- La cité est tombée il y a de cela environ un an. Les dynastes ont tenté de la défendre comme ils pouvaient mais les troupes mort-vivantes étaient trop nombreuses et se relevaient à chaque

attaque. Beaucoup de sang-de-dragon sont morts sur le champ de bataille mais cela fut vain et le royaume devint bien vite une Ombre-Terre.

- Le maître de cette Ombre-Terre est un seigneur de mort appelé le Masque des Hivers. Il porte un masque tout le temps et on le voit quelques fois dans la cité. Il vit dans la forteresse en haut de Juggernaut et contrôle tout de là-haut. Il dirige beaucoup de némésissaires qui lui servent d'espions et d'armée personnelle, très puissante en tout cas. Mais il a aussi sous ses ordres une belle armée d'être morts-vivants comme des zombies, des spectres et d'autres encore plus étranges, que l'on ne saurait pas bien décrire.

- Il paraîtrait que Juggernaut est une cité imprenable et il la déplace avec lui. On dit qu'il s'agirait du corps mort il y a longtemps d'un béhémoth, un immense créature mythique, dans lequel il aurait creusé sa forteresse. Mais il ne faut pas aller dans ses entrailles sans y être invité car ils s'y terrent d'affreuses et terrifiantes bêtes et créatures qui la rongent, tels des vers géants affamés.

Voilà à peu près ce qu'ils vont pouvoir apprendre. Ils pourront également aller voir quelques échoppes et se trouver devant un temple des ancêtres où ceux-ci sont adorés en tant que morts et où est idolâtrée la mort universelle (cf le livre de base et le guide du conteur pour plus de détails à ce sujet, mais surtout incarnez ce culte comme vous sentez que cela sera le plus adapté à votre chronique).

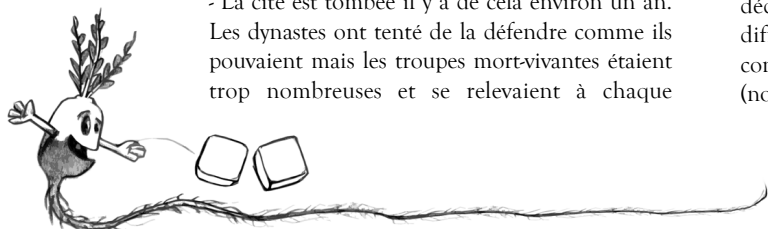
Cependant il y a un détail qui doit sauter aux yeux de vos pjs, et peut-être que certains paysans locaux, plus loquaces que d'autres pourront leur faire part de leurs craintes à ce sujet. Visiblement, à en juger par le déploiement des troupes, la consolidation de leur caserne et les bruits d'entraînement léger qui flottent dans l'air, la cité se prépare pour une attaque prochaine. Pas éminente, certes, mais prochaine, c'est évident. (Je n'ai pas besoin de vous dire qu'une des motivations principales des seigneurs de mort et surtout de Masque des Hivers est de conquérir, pourquoi s'arrêterait-il à Epine ?). je vous laisse gérer la suite de la visite guidée avec vos joueurs.

Acte 2 : «Voyez, c'est mon p'tit frerot, l'a été enlevé par un démon et pis... »

Scène 1 :

S'ils sont raisonnables, et s'ils envisagent de se sortir de ce bourbier, les pjs seront venus à l'invitation du némésissaire et attendront l'heure venue devant le trou béant de la carcasse du béhémoth où celui-ci leur a demandé de patienter. C'est donc dans une ambiance festive avec les vues de décomposition de bétail dans le visage qu'ils attendent un peu. Puis celui-ci sortant des entrailles de la bête tel un chevalier sans peur et sans reproche, vint à eux sur son noble destrier. Et il est suivi par une chaîne d'Epine (p308), ce qui devrait les rassurer et les mettre à l'aise pour la suite du programme ;)

Il les emmène en leur conseillant seulement pour leur survie de ne pas faire de bruit et de ne pas traîner à l'arrière à travers les dédales des entrailles du grand animal. Ils passent dans différents couloirs de chair, à côté du poumon gauche et compagnie, dans une folle ambiance de soleil et de cocotiers (non, non les gars, c'était une blague la dernière phrase, vous



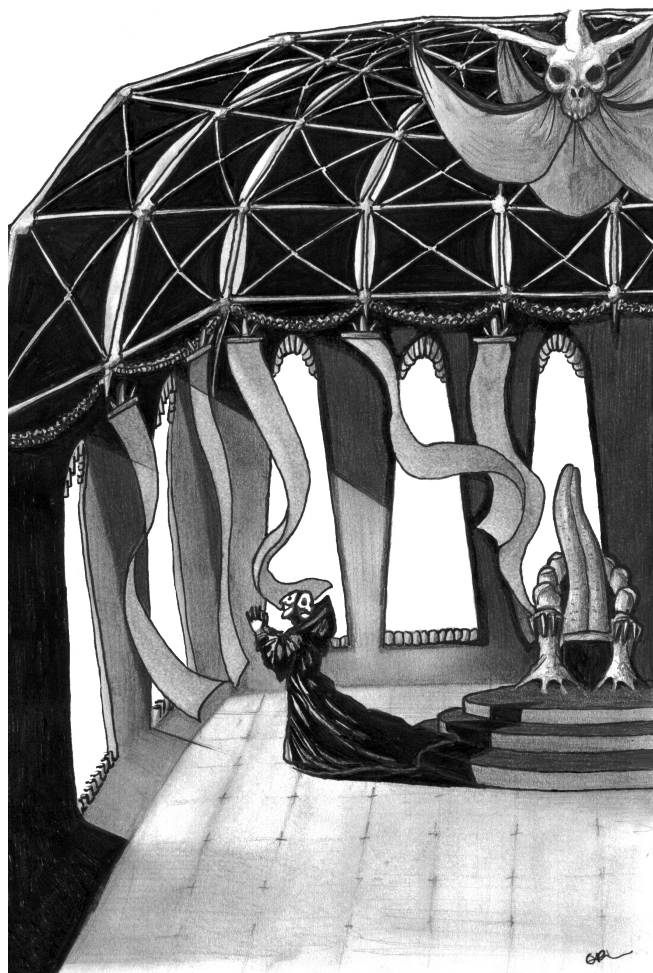
foutez toute l'ambiance en l'air là...). Puis à un moment, c'est là qu'un gros ver affamé qui se nourrissait du bétail décide qu'il est trop fade et se jette sur la troupe, baveux et bruyant. En fait ce n'est pas tellement pour divertir les pjs que je l'ai mis là. Ho ils pourront bien lui donner quelques coups mais c'est pour que le némésissaire le réduise en bouillie en moins de deux et leur fasse donc une petite démonstration de sa puissance, au cas où il leur viendrait des idées. Puis comme ça ils n'essaieront peut-être d'aller tous seuls dans la forteresse (surtout ne les laissez pas entendre qu'ils se souviennent du chemin arrivés au bout, au contraire, leur guide a semblé les faire volontairement tourner en rond plus qu'ils ne l'auraient dû originellement). Une fois ce voyage d'un bon petit bout de temps terminé, ils sortent par un trou dans le dos du monstre et voient à quelques distances d'eux une énorme forteresse dressée là, tout en métal noir (p312) qui semble sortir et s'ancrer dans le thorax de la créature comme un champignon sortant à demi de terre. Décrivez leur un spectacle assez impressionnant tout de même. C'est énorme, putride et il y a plusieurs créatures servant le maître qui errent sur le dos de la bête, volent en rond autour de la forteresse dont la porte d'entrée en métal est gigantesque.

Le némésissaire les conduit jusque devant la porte et se retourne vers eux pour les regarder. « Mon maître, le Masque des Hivers vous fait l'honneur immense de vous recevoir. Ne le décevez pas ou vous viendrez aussi tôt rejoindre les troupes de zombies que vous avez vues plus bas. » Et alors qu'il commande à des créatures difformes et des spectres servant de gardes d'ouvrir la porte, il s'engouffre dans l'ouverture ventée sans plus se retourner. Les pjs le suivent et rentrent dans un petit couloir qui donne dans une grande salle de « réceptions » tout du moins où sont accueillis les visiteurs et la seule qu'a priori on leur permet de voir. Décrivez-leur cette entrée en gardant l'idée de l'esthétique des seigneurs de mort en tête, surtout du Masque des Hivers. Je ne vais pas vous faire un exposé de la décoration d'intérieur chez les morts-vivants non plus.

Scène 2 :

Quand ils arrivent dans cette grande salle peu lumineuse, ils aperçoivent une grande table avec différentes nourritures et un homme étrange portant un double masque qui converse avec trois autres personnes dont l'un est un jeune homme (c'est le chevalier de la mort Typhon, cf p322), un némésissaire bardé d'amulettes qui a l'air fort ancien, une jeune femme qui semble tout à fait humaine (c'est la fille envoyée comme ambassadrice d'un des royaumes avec lequel le Masque des Hivers entretient des arrangements pour tirer dans les pattes d'un autre seigneur de mort, cf p312). La conversation s'arrête alors, tous le monde est tourné vers eux. Le masque des hivers retourne son corps et ses articulations pour se mettre face à eux et fait signe à ses invités de le quitter, sauf Typhon qui va se mettre près de ce qui semble être son trône. Il les regarde un moment et leur fait signe d'avancer vers lui pendant qu'il va prendre place, voûté, sur son trône qui est surélevé par rapport au reste de la salle.

Il sait déjà pourquoi les pjs viennent le voir, Némérie l'a prévenu qu'elle pouvait avoir été suivie depuis l'île bénie. Mais il est avec elle en stricte relation de marchandage. En fait elle venait le voir pour obtenir des livres d'incantation de démons contre des esclaves valables. Voilà pourquoi il estime normal, si les pjs peuvent payer les infos qu'il sait lui même sur Némérie, entre autres où elle est partie après être venue le voir.



Il se montre très appréciable avec eux et les encourage à formuler leur requête « Mes chers petits enfants, comme vous êtes...pleins de vie. Comme votre voyage a dû être long. Qu'êtes-vous donc venu demander au Masque des Hivers ? ». Il se montre très patient et prend le temps de répondre. Quand les pjs lui parlent de Némérie, il répond que oui elle est venue les voir et qu'il sait où elle se trouve. Mais les infos n'ont jamais été gratuites et il consentira sans problèmes à leur révéler ce qu'il sait si ceux-ci lui rendent un petit service en retour. Il répondra à toutes leurs questions une fois qu'ils auront rempli une petite mission pour lui. Ce qui leur demande c'est de retrouver son frère, son jeune frère qui est toujours une créature vivante mais qui a été enlevé récemment par une femme étrange qu'il ne saurait identifier, alors qu'il se promenait dans un des villages humains alentour où il allait souvent pour profiter de la compagnie des vivants comme lui. S'ils le lui ramènent, il leur répondra.

C'est ainsi qu'il prend congé d'eux. S'ils lui opposent résistance ou tentent de le retenir, celui-ci s'énerve et fait tourner les articulations de son cou pour leur faire face avec son masque grimaçant au lieu de celui souriant, puis s'en retire dans ses appartements. C'est Typhon qui les reconduit à la sortir de Juggernaut.

En réalité, le jeune frère du Masque, âgé de 18 ans, se rendait au village voisin car c'est là bas qu'il avait rencontré une jeune fille de son âge. Mais celle-ci s'est noyée quand elle a appris de qui il était le frère. Il revenait mélancolique près du lac régulièrement jusqu'à ce que Mara, un démon du 2^{ème} cercle (cf page 74 du manuel du conteur) le trouve à son goût et décide d'en faire sa victime. Elle le retient prisonnier dans un monde parallèle mais elle erre toujours alentour.



Acte 3 : « Bienvenue à Deadland, le plus grand parc d'attraction de la région ! »

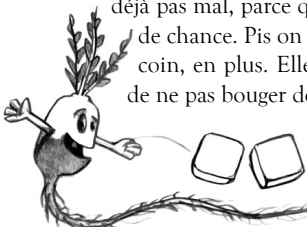
Scène 1 :

Tout pourrait être si simple... Oui, mais non, parce que les pjs ont oublié qu'ils ne sont pas n'importe où. Ils sont sur une Ombre-Terre où la réalité est fragile et peut déraiper d'un moment à l'autre. Et c'est ce qui leur arrive lorsqu'ils partent d'Epine de nuit (puisque c'est logiquement en début de nuit qu'ils ressortent de la forteresse et envisagent de sortir d'Epine). De toute façon, à Epine, on sait jamais trop bien si on est la nuit ou le jour en fait. Ils passent alors par une fissure de la réalité et se retrouvent sans autre forme de procès en Outre-Monde, le monde des morts et des esprits (p-43 du manuel du conteur, pour la description entre autres choses). La fissure se referme derrière eux et il y a fort à parier qu'ils vont être en plein bad trip quand ils vont s'en rendre compte (« salut je sais pas ce qui vient de ce passer, je suis dans un monde tout gris et chelou avec des spectres plein le ciel et je sais pas comment rentrer à la maison »). Ils viennent donc de se matérialiser en plein dans un grand jardin d'une propriété délimitée par de grandes grilles et y'a une sorte de monstre spectral dans le ciel qui vient de les griller et qui s'apprête à leur foncer dessus. Mais derrière eux, vers la grille, il y a une sorte de grande grange où ils vont pouvoir fuir à toute jambe pour se cacher et se cloîtrer le temps de reprendre leur esprits (remarque, y'en a partout ici ! Oui, ok, je sais, c'est pas drôle... Et après, c'est déjà moi qu'est écrit votre scenar, alors c'est bon...). Ils se planquent donc dans ce petit bâtiment en bois un peu pourri qui est bel et bien une grange à en juger par les tas de foin un peu partout. Pendant qu'il se concertent et tentent de trouver une solution, ils remarquent (faire un jet) une petite lueur verdâtre qui bouge légèrement sous un tas de foin dans un coin. Lorsqu'ils s'en approchent et regardent un peu ce qui s'y

passse, la lumière s'échappe, s'étire dans l'air et devient la forme d'une jeune fille habillée en servante (enfin son spectre). Elle vole un moment au dessus d'eux un peu affolée (« hé, gars, regarde le fantôme je lui ai foutu la trouille, c'est fort quand même ! »). Puis elle leur demande affolée toujours ce qu'ils font ici, que c'est de la folie et qu'ils ne réussiront jamais à repartir vivants. Les pjs lui expliqueront ce qu'ils veulent. Elle se présente alors



comme Emaénaria, la servante de Magdalena qui est la maîtresse du grand manoir plus haut, de cette grange et de ces terres. Elle peut aussi leur apprendre qu'ils sont en Outre-Monde et qu'ils ont pas grand chose à foutre ici vu que eux, ils sont vivants. Elle semble s'inquiéter de leur sort et donc propose de les aider (il est mignon tout plein ce petit spectre là, gouzi gouzi...). Elle va aller voir sa maîtresse, qui n'est pas une méchante femme, pour voir si elle pourrait trouver une solution pour les aider et les ramener chez eux sains et saufs. Remarque, les ramener chez eux ce sera déjà pas mal, parce que tous seuls, ils auront pas beaucoup de chance. Pis on aime pas tellement le tourisme dans le coin, en plus. Elle s'en va donc en leur recommandant de ne pas bouger de la grange.



Scène 2 :

Elle revient un certain temps plus tard (sachant que le temps ici ne s'écoule pas toujours pareil que dans le Création habituel). Elle est contente d'elle et leur annonce que sa maîtresse accepte de les recevoir et va voir ce qu'elle peut pour eux. Elle leur apprend que sa maîtresse est femme à aimer les visites alors que beaucoup d'autres gens ici les auraient déjà découpés en morceaux pour leur manger le cœur ou accrocher leurs entrailles aux arbres ou au lustre. Bhen ça, quelle chance ils ont nos pjs.

Magdalena est un seigneur de mort mais pas assez puissante et qui ne s'intéresse pas assez au vivant pour quitter son petit domaine de l'Outre-Monde. En fait les vivants l'amuse de temps à autre et elle ne voit pas beaucoup de monde alors ça lui change. D'ailleurs y'a bien une raison à ce qu'elle ne voit pas beaucoup de monde, c'est qu'elle à un « mari » assez jaloux. Et lui, il sera pas super ravi de croiser les pjs chez lui quand il va rentrer du boulot ce soir...

C'est ainsi que, accompagnés de la servante, ils entrent dans le beau château (enfin genre Elvira ou château de Dracula, mais un beau château quand même). Il est plein de décorations, de fioritures, de grands lustres et de tapisseries. Elle les conduit dans une salle à manger où au bout d'une grande table les attend une charmante jeune femme souriante (et oui, Elisabeth Battory souriait aussi). Elle se lève et s'approche d'eux (« Ainsi c'est vous les vivants égarés dans l'Outre-Monde... bien, bien. Vous aller me tenir compagnie et ensuite on verra comment vous ramener chez vous »). Elle commence par leur proposer une collation... Ouais bon, c'est pas très appétissant mais s'ils acceptent, c'est pas encore empoisonné donc ça va. Ensuite elle leur demande de lui conter une histoire pour l'occuper un peu et elle prendra un plaisir narquois à écouter leurs exploits. Ensuite elle veut qu'ils aillent lui chercher des fleurs dans la serre (ha, les gonzesses... qui leur a filé le droit de vote, merde !). Ménage ici une petite scène d'horreur, avec une grande serre pleine de fleurs chelou, dont certaines tentent de les bouffer et grouillante de petits êtres farceurs et peu sympathiques et compagnie...

Ensuite elle décide qu'elle veut qu'ils la baignent. Elle les invite donc dans sa grande salle de bain, se fout à poil et rentre dans un grand baquet de lait d'on sait pas trop quoi, ou qui. C'est quand ils commencent à lui frotter le dos et compagnie que la porte de la salle de bain claque et qu'un grand homme massif, imposant effrayant et funèbre (et pis d'autre adjectifs encore) entre l'air visiblement très furieux... ha, ça c'est pas bon du tout.

Et oui, c'est le mari. Et comme tout mari dans ces cas là, il se met à hurler, à maudire les pjs et tente même de les embrocher de sa grande épée avant que sa femme ne le retienne et ne lui explique la situation. Il est toujours vénère mais se calme un peu et dit qu'il accordera audience aux pjs dans le salon dans une demi-heure et qu'ils ont intérêt à y être sinon ça va chauffer. Il appelle la servante pour les y conduire et s'enferme avec sa femme dans la salle de bain.

Scène 3 :

Ils attendent ainsi, anxieux, leur sort (s'ils décident de se tailler, faites leur comprendre que c'est pas une bonne idée et que ce qui les attend dehors n'est peut-être pas aussi furax que le mari mais bien plus dangereux et nombreux). Puis le mari et sa femme (dans une superbe grande robe genre médiévale) débarquent dans le salon visiblement contents d'eux. « Bien, je vous pardonnerais peut-être, mais vous ne repartirez d'ici que si vous le méritez. Et nous aimons à tester la perspicacité des

vivants. J'ai invité des amis... Vous allez passer quelques épreuves pour nous divertir et si vous vous montrez dignes, nous vous ferons repartir d'où vous venez ». et oui, c'est l'heure des épreuves, histoire que moi, vous et les pnjs se marrent pendant que les pjs se prennent la tête un peu. On leur explique que l'on va les mener dans les catacombes du château qui sont aménagées et qu'ils ne pourront faire demi tour. Qu'il leur faudra réussir toutes les épreuves pour en sortir et que s'ils tardent trop cela pourra même leur être funeste, histoire de se marrer un peu. Mais s'ils réussissent, on les récompensera en les ramenant à leur réalité vivants, chose qu'ils ne pourraient faire seuls, de toute façon.

Ils sont conduits le long d'un vieil escalier dans les catacombes, ils seront espionnés magiquement pendant les épreuves. On ouvre là une grande porte de fer noir, puis on la referme derrière eux à double, voir triple tour.

*** 1^{ère} épreuve :**

Ils sont dans une salle hermétique dont le mur est composé de cubes avec des lettres dessus. Au dessus d'une seconde porte sur le mur en face, il y a une épée gravée dans la pierre dont seul le pommeau est en relief et sur laquelle il est écrit « *Les mots ne sont que le début* ». Sur le sol est écrit une longue phrase « *Voit après illusion le long anthé niant cet écrit* ». Pour ouvrir la seconde porte il leur faut résoudre cette énigme et y répondre en enfonçant les dalles du mur avec les lettres adéquates dans le bon ordre. A chaque erreur, le plafond descend d'un niveau jusqu'à les écraser. Estimer qu'ils ont le droit à environ 10 erreurs (attention, par lettre et non par mot composé) avant d'être totalement écrasés. Un fois le bon mot enregistré, la seconde porte s'ouvre.

La solution : Il faut prendre la 1^{ère} lettre de chaque mot composant la phrase au sol et on obtient le mot vaillance qui est celui qui doit être enregistré. Ils ont plusieurs indices pour cela. Le fait qu'il n'y ait que le pommeau de l'épée en relief, donc le début, et la phrase au dessus de la porte. Egalement le fait que la phrase au sol n'a aucun sens. Si c'est vraiment trop dur pour eux, faites leur faire des jets assez difficiles et soulignez les indices de façon significative.

*** 2^{ème} épreuve :**

Après avoir passé la première porte, ils arrivent dans une longue pièce rectangulaire avec à son centre un grand bassin de sang. Il y a une porte au bout creusée dans la pierre pour les induire en erreur. Ils vont devoir descendre un escalier pour se retrouver dans le bassin et aller au bout. Sur le bord du bassin où ils se trouvent, il y a cette phrase gravée :

« Le preux n'a peur que de lui même.

Le sage ne connaît pas de crainte et possède le savoir en retour. »

Quand ils sont environ au centre du bassin (pendant qu'ils traversent, il leur arrive de sentir des choses les frôler sous le sang) des choses semblent leur agripper les jambes et les tirer vers le fond. S'ils se débattent assez, elles lâchent. Cependant lorsqu'ils arrivent à la porte en pierre, elle est totalement scellée et, avec un jet de perception, semble même ne pas pouvoir s'ouvrir.

La solution : comme le dit les gravures, ne pas avoir peur et se laisser entraîner dans le sang par les choses qui les agrippent. Une fois au fond du bassin, dans le sang, une sorte de porte s'ouvre magiquement et les propulse dans une autre salle. Même si les pjs voient l'un des leurs en faire l'expérience, ils ne comprennent pas ce qui lui est arrivé, il a simplement disparu sous le sang et ne refait pas surface.

*** 3^{ème} épreuve :**

Ils se retrouvent, dégoulinant de sang, dans une grande salle

circulaire. Au centre de celle-ci, il y a une grande statue de pierre sur une petite colonne massive, représentant un sphinx. Autour il y a dix portes de fer qui l'entourent dans les murs de la salle. Sur la colonne il y a gravé : « *Marche dans la lumière de la résolution et respecte le chiffre du sphinx, ou dans l'oubli tombe* ». Sur le sol il y a une gravure qui représente deux portes. Sur l'une d'elles, on voit un sphinx gravé avec une auréole de lumière et sur l'autre une tête de mort et des ossements. Ce qui signifie en gros que s'ils ne choisissent pas judicieusement la bonne porte, ils vont pouvoir déchirer leur feuille de perso. En fait on va pas être aussi dégueulasse mais on va dire qu'ils ont droit à deux



erreurs. A la première porte ouverte par mégarde, créez un effet qui blessera le m a l h e u r e u x suffisamment pour qu'il réfléchisse bien à la prochaine sans totalement le tuer.

Mais la 2^{ème} erreur sera fatale pour tout le monde. A moins que vous ne soyez un mj trop laxiste qui se fait persécuter par ses joueurs, mais bon. Si vraiment ils ne trouvent pas, aiguillez les avec quelques jets, mais laissez les réfléchir tout de même un peu.

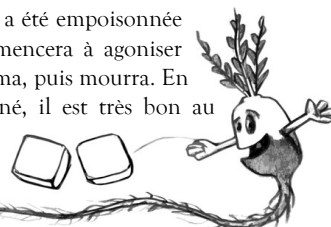
La solution : Quand le sphinx posa son énigme, la réponse (bon, vous la connaissez quand même, je vais pas vous faire un cours de mythologie, non ?) contenait trois moments (mais si vous savez, l'enfance, l'adulte, la vieillesse, ce truc là quoi) , les trois moments de la vie. D'ailleurs la question elle même était en trois parties (« qu'est ce qui marche à... »). c'est donc le chiffre trois bien sûr. Et donc il faut choisir la troisième porte (j'ai oublié, elles ont toutes un chiffre peint dessus, histoire d'éviter les « c'est la 3^{ème} vers la droite ou vers la gauche ?... »).

*** 4^{ème} épreuve :**

Les pjs devraient logiquement à ce stade penser que là s'arrêtent les épreuves. En effet ils arrivent (toujours pleins de sang...) dans une grande salle de réception. Il y a là une grande table garnie de plein de choses différentes et entourée de plusieurs convives, dont leurs deux hôtes se régalaient. Ils les apostrophent quand ils arrivent, les félicitant, se riant d'eux et compagnie. On les invite à venir s'asseoir à table. Ils peuvent remarquer que ce n'est pas la salle de réception dans laquelle ils avaient rencontré Magdalena et qu'elle semble être toujours dans les souterrains à en juger par l'appareil assez grossier des murs. La lumière vient de bougies plantées dans de grands lustres tout le long de la pièce. On les invite donc en leur proposant de festoyer avec eux et de se restaurer. Il y a de tout et spécialement ce que préfèrent les pjs. Le tout a l'air on ne peut plus appétissant. Il y a beaucoup d'alcools différents dont du vin rouge. Avec un jet de perception assez difficile et au moment propice, les pjs peuvent remarquer qu'au dessus d'une porte au bout de la pièce (peu visible avec toutes ces lumières et ces gens qui bougent et font du bruit), il y a encore une

inscription qui dit : « *Dans la liesse sabbatique tu refuseras le vin qui est le sang et tu mangeras le pain qui est la vie* ».

En gros c'est encore une épreuve. Toute la nourriture sur cette table est mortelle aux vivants car elle a été empoisonnée et si un des pjs y touchent, il commencera à agoniser avant de tomber dans un profond coma, puis mourra. En revanche le vin n'est pas empoisonné, il est très bon au



contraire et contient même l'antidote du poison s'il est administré assez rapidement. Le message est là en effet pour leur mettre la puce à l'oreille en inversant vie et mort, ils devraient pouvoir comprendre que, puisqu'ils sont dans le royaume de la mort, c'est le vin qui est bon et non la nourriture. C'est là la dernière épreuve à laquelle on les soumet. Puis le mari claque des mains pour obtenir le silence. Les convives cessent de manger et se tournent vers les pjs. Il déclare alors qu'ils ont prouvé leur valeur et que pour le divertissement qu'ils ont occasionné pour ses invités, il va les reconduire à leur monde. Il avance alors vers la porte où il y a les gravures, dessine quelques runes hermétiques (ou ce que vous voulez) avec un peu de vin épais qu'il étale d'une coupe qu'il tient. Puis il ouvre la porte derrière laquelle on voit une sorte de forêt en plein jour. Il dit aussi que s'ils le veulent, ils peuvent lui poser une ou deux questions mineures (au cas où ils auraient pensé à lui demander des trucs pour leur quête à venir. Ils ne l'ont pas oublié quand même ?). Il pourra alors leur apprendre que le frère du Masque a sans doute été enlevé par le démon du 2^{ème} cercle Mara qui enlève souvent des gens pour le plaisir ou bien les vide sur place de leur énergie vitale. Il leur dit qu'il a ouvert la porte dans un village proche où elle est déjà passée, ils le verront par eux-mêmes.

Enfin, les pjs rentrent chez eux, dans le joli monde des vivants où il fait bon vivre et se rouler dans le fumier odorant... (j'ai dit ça, moi ?...).

Acte 4 : Il était un petit démon...

Scène 1 :

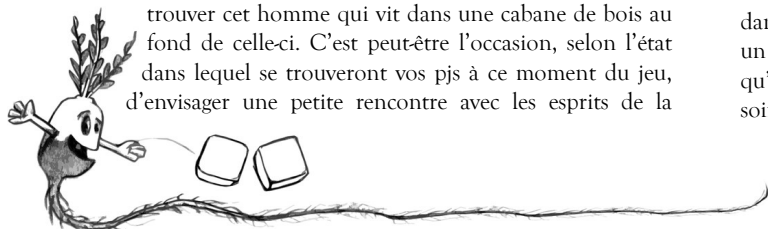
Ils arrivent alors dans un petit hameau campagnard qui devrait si on juge à l'odeur, ou plus tôt à la silhouette du Juggernaut au loin, être à plusieurs kilomètres d'Épine (environ six ou sept). Il ne semble pas lui être rattaché cependant. Quand ils arrivent, les gens les regardent avec suspicion. Ils voient courir plusieurs enfants dont certains semblent avoir volontairement été défigurés par brûlures, scarifications et compagnie (cf sur Mara, p74 du manuel du conteur). Voilà qui constitue un signe, mais les pjs ne le savent pas encore. En fait ce village semble assez étrange. Il est au bord d'une vaste forêt et d'un petit lac, celui là même ou s'est noyé la copine du frère de Masque des Hivers. S'ils interrogent les gens, ceux-ci seront d'abord réticents à leur répondre et très méfiants. Il faudra que les pjs soient persuasifs et fassent leurs preuves. Puis ils pourront apprendre différentes choses en s'adressant aux bonnes personnes :

- Les parents défigurent ainsi leur plus beaux enfants pour que la Dévoreuse d'Ame ne vienne les emporter pendant la nuit.

- Elle a déjà été vue deux fois ici et elle a frappé récemment en emmenant un jeune homme qui venait souvent dans le village et s'était amouraché d'une jeune fille locale. Cette jeune fille est morte noyée il y a environ un mois et il allait souvent se morfondre au bord de ce lac.

- On ne sait pas trop quand elle apparaît ni pour quelle raison, ou quels sont ses critères, mais le vieil ermite qui vit dans la forêt un peu plus loin à la sortie du village sait des choses visiblement sur elle.

Il leur faut donc traverser une partie de la forêt pour trouver cet homme qui vit dans une cabane de bois au fond de celle-ci. C'est peut-être l'occasion, selon l'état dans lequel se trouveront vos pjs à ce moment du jeu, d'envisager une petite rencontre avec les esprits de la



forêt. Peut-être, voyez selon la pertinence de cette rencontre et si cela peut en apprendre un peu plus à vos joueurs sur Création. De toute façon il est prévu dans les scénarios à venir qu'ils apprennent à les rencontrer, donc ce n'est pas forcément obligatoire.

Scène 2 :

Après cette promenade dans la forêt ensoleillée, après qu'ils se soient un peu perdus et aient erré un moment, ils se retrouvent dans une petite clairière, genre contes de fées, avec un petit ruisseau et tout, où ils voient une petite chaumière de bois devant laquelle poussent des rosiers sauvages. Ils iront sûrement frapper mais il n'y a personne qui répond. Elle n'est pas fermée et s'ils entrent, ils découvrent un petit intérieur coquet à souhait avec un petite marmite de ragoût qui cuit sur un petit feu de cheminée odorant. Il y a une modeste paille, une petite table et divers autres objets, ainsi qu'une petite photo d'une jeune fille encadrée sur la cheminée. Au bout d'une dizaine de minutes à fouiller la chaumière ou à attendre devant la porte, selon si les pjs sont bien élevés ou non, un vieil homme fait son apparition. Il revient de la forêt et porte un panier plein de mets divers et variés allant des champignons aux fraises des bois. Il semble assez vieux, facilement la soixantaine passée depuis un moment, et courbé. Il les regarde en souriant et déclare qu'il n'a pas souvent d'invités ces temps-ci mais écoutera leur requête une fois qu'ils se seront installés à l'intérieur et auront accepté une tisane de son cru (mais non, elle est pas empoisonnée...). Quand ils commencent à lui parler de Mara, il s'agite tout de suite comme pris par un trouble inexplicable. Mais il finit par leur dire ce qu'il en sait tout de même :

- Il s'agit d'un démon du 2^{ème} cercle qui se nomme en réalité Mara mais que tout le monde nomme la Dévoreuse d'Ames ou bien l'Amante-Ombre à cause de ses méfaits.

- Il la connaît car il s'est beaucoup renseigné sur elle après qu'elle ait pris l'âme de sa défunte fille, Médéa, alors qu'elle n'avait que 13 ans. Il voulait trouver une solution pour la contraindre à la lui rendre et s'est beaucoup instruit sur le sujet, mais n'a jamais réussi à trouver les rituels d'incantation qui aurait pu la lier et l'obliger.

- Il sait qu'elle a enlevé un jeune homme récemment, elle a été attirée (comme souvent) par le manque insupportable qu'il ressentait d'avoir perdu une personne chère. On n'a pas retrouvé le corps, elle ne s'est donc pas contentée de lui manger son âme comme elle le fait souvent et peut-être reste-t-il une chance de le retrouver.

- Il sait qu'elle semble apprécier cette forêt et donc elle revient souvent dans ce petit village. Il l'a déjà vu dans la forêt gambadant avec les gazelles comme si elle était une des leurs.

- Si quelqu'un dans le village venait à regretter beaucoup la disparition d'un être cher, sûrement reviendrait-elle le chercher. Ou alors ils peuvent toujours rester au village jusqu'au jour où elle voudra bien se manifester, mais cela peut prendre des années.

Ainsi les pjs ont plusieurs choix, selon que ce sont des bon gars ou des individualistes. Ils peuvent soit se renseigner dans le village sur le couple le plus aimant (couple ou relation parentale, etc...) et en tuer un pour que l'autre souffre et que Mara débarque (ce qui sera la solution la plus rapide). Ou bien ils peuvent attendre patiemment, et comme on est sympa, on estime qu'au bout de deux jours et nuits d'attente à rien foutre dans le village, elle débarquera un soir. Ou encore faire parler un des esprits de la forêt locale, être suffisamment persuasif pour qu'il accepte de dire quand elle viendra ou essayer de l'attirer le soir venu pour les pjs. Voyez la solution qui vous semble la



mieux adaptée, sachant qu'elles sont toutes possibles, selon vos pjs et la tournure du jeu.

Acte 5 : On prend le colis et on se casse...

Scène 1 :

C'est donc le soir venu que, sortant de la brume, éclairée par la lumière cristalline de la lune, Mara entre dans le village pour prendre sa proie. Elle a revêtu l'allure d'une jeune pucelle lubrique et à moitié dénudée d'environ 14-15 ans. Et elle s'avance vers une maison. Si les pjs attendent de voir ce qu'elle va faire, elle fait ce qu'elle fait d'habitude. Elle entre dans la chambre de sa proie, la séduit, la nique et lui pompe son âme pendant ce temps-là. S'ils l'arrêtent avant, elle tentera de les séduire eux, qui semblent de bien bonnes proies en dépit de celle qu'elle venait prendre à l'origine (ps : si un des pjs à la bonne idée de se la sauter, il n'en mourra pas vu qu'il est exalté mais y perdra une bonne partie de son énergie : sa volonté tombe à 0 et il aura la moitié des ses niveaux de blessures habituelles en dégâts aggravés... et oui, c'est crevant un démon. Il regagnera tout cela normalement, comme d'habitude, la nuit passée).

Quand ils commencent à lui demander le frêrot, et qu'elle voit que son charme ne prend pas sur eux, elle commence à s'énerver un peu, quoi, merdre après tout. elle finit par leur dire qu'elle le leur rendra s'il lui ramène un autre jeune homme plus beau que celui qu'elle a pris. Puis leur dit qu'elle les verra ici la nuit prochaine et disparaît en s'enfonçant dans le lac (juste pour faire genre, quoi).



Ils ont encore et toujours le choix. Ils peuvent lui ramener un beau jeune homme, qui donc sera condamné bien sûr (ho c'est pas sympa, heureusement qu'y a pas d'humanité dans ce jeu). Ils en trouveront au village même s'ils cherchent aux alentours, enfin ce ne sera pas trop dur. Autrement, à eux de trouver une autre solution ou ruse. Sachant que Mara, ça a beau être une femme, n'est tout de même pas aussi cruche qu'on pourrait le croire. Donc il va falloir jouer serré.

Scène 2 :

Donc la nuit suivante, elle réapparaît et ils négocient leur deal ensemble selon les décisions qu'ils ont prises. Soit ils lui en filent un vrai et elle l'accepte, soit ils arrivent à la tromper et sur le coup ça passe (mais dès qu'elle s'en rendra compte elle

voudra leur faire la peau), soit ils tentent de la tromper et ils y échouent et là elle leur laisse une demi heure seulement pour lui ramener un homme (autant dire qu'ils vont être obligés d'en prendre un vrai au village à côté et que comme ce sera fait à l'arrache, ça va être grillé et les paysans vont peut-être pas être très contents). De toute façon s'ils tentent de la tuer cela ne servira à rien vu que ça fera pas réapparaître le frêrot.

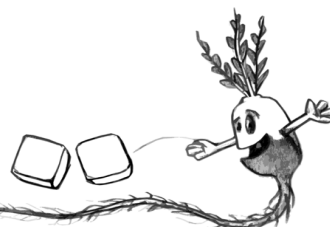
Un fois le marché conclu, elle sort de sa bouche un petit papillon argenté qui volette. « Voici l'âme que vous me demandez. Le corps est en catalepsie, je vais vous le rendre. » et elle le fait apparaître du lac (en fait elle a ouvert une porte depuis son royaume où elle le gardait et utilise le reflet du lac pour ouvrir celle-ci et le faire passer au travers). C'est ainsi que l'on voit un corps étendu immerger progressivement de l'eau et dériver jusqu'au bord du lac. Puis elle disparaît sans donner plus d'instruction.

Il faut lui mettre le papillon dans la bouche pour qu'il reprenne ses esprits. Il revient alors à la vie et il n'y a plus qu'à l'emmener chez son frère adoré.

Scène 3 :

Ils ramènent donc le copain jusqu'à la forteresse noire (le frère connaît le chemin dans la bête). Masque des hivers les y attend. Ho bien il est bien content de le revoir, celui-là. Et il décide donc de dire aux pjs ce qu'ils veulent savoir : « Oui c'est vrai elle est venue me voir et elle portait avec elle une bien étrange esclave. Mais elle n'est plus ici, je crois bien qu'elle est partie rejoindre son manoir qui est plus au sud, dans les montagnes. Il faut prendre la direction de Kirighast (cf la carte). Je vais vous prêter des chevaux pour vous y rendre, ils reviendront automatiquement après. Bon voyage. Et, heu, évitez de lui dire que je vous ai divulgué où se trouve son manoir. »

Puis il les fait reconduire à la porte d'Epine où on leur confie des chevaux noirs. Les voilà repartis. La suite au prochain épisode.



Personnages non joueurs du scénario

* Masque des Hivers :

- Voir livre de base pages 311-312 (+description de Juggernaut).

* Typhon (chevalier de Mort de Masque des Hivers):

- Voir pages 322-323 du livre de base.

* Pour les **Némésissaires** pages 311-310 ; **Chaines d'échines** et **autres monstres de Juggernaut** pages 307-308 livre de base.

Les pjs devraient pouvoir rencontrer un peu tout ce petit monde dans leur voyage pour leur donner une idée de comment marche et de ce que l'on peut trouver dans une Ombre-Terre.

* Mara, Démon du Deuxième Cercle :

- Pages 74-75 du Guide du Conteur. Pour ceux qui ne l'ont pas, voici un petit aperçu résumé de ses compétences...

- **Nature** : Parangon (assez pervers)

- **Attributs** : Force 4, Dexterité 4, Vigueur 2, Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 4, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3.

- **Capacités** : Arts martiaux 5, Athlétisme 2, Esquive 3, Furtivité 5, Linguistique 3, Occultisme 2, Présence 4, Représentation 3, Résistance 5, Savoir 4

- **Historique** : Alliés 2, Contacts 2, Influence 2, Ressources 1, Suivant 3.

- **Charmes suggérés** : (Le mieux, ce serait de choisir ce dont vous pensez avoir besoin pour ce scénar). Discussion en rêve, paysage du rêve, prédiction naturelle, morsure de quintessence, petit don, bienfait, largesse, confusion, fléau des rêves, subsistance, matérialisation, changement de forme, paralyser, harceler l'esprit, ...

- **Initiative** : 7

- **Attaques** :

Poing : vitesse 7 précision 11 dégâts 4c défense 11

Morsure : vitesse 4 précision 10 dégâts 6c défense 10

- **Groupement d'esquive** : 7

- **Encassement** : 4l/5c (peu coriace 3l/3c)

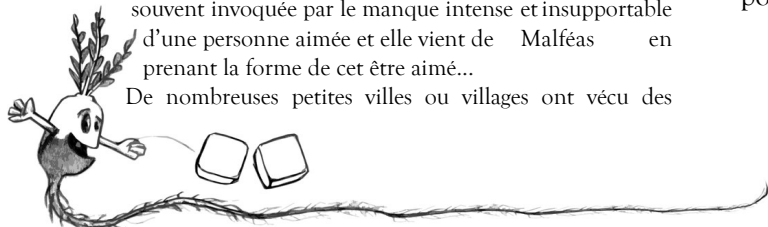
- **Volonté** : 9

- **Niveaux de santé** : -0x2/-1x4/-2x6/-4/Incap

- **Quintessence**: 6 **Source** : 102

Indications : Apparaît souvent sous forme humaine d'une très jolie femme et ses yeux sont toujours bleu brillant et elle a des sabots de gazelle sous ses longues jupes et se vet aux couleurs de la forêt. Elle est dénommée Amante-Ombre ou Dévoreuse d'âmes, selon l'endroit, parce qu'elle est connue pour séduire les mortels (même dans leurs rêves) ce qui peut faire mourir ou dépérir à petit feu la victime. Elle tue en avalant les âmes des personnes qu'elle séduit mais il lui est impossible de tuer une âme d'Exalté ainsi. Quelques fois elle épargne une personne qu'elle séduit, on ne sait pas vraiment pour quoi. Elle est souvent invoquée par le manque intense et insupportable d'une personne aimée et elle vient de Malféas en prenant la forme de cet être aimé...

De nombreuses petites villes ou villages ont vécu des



expériences avec Mara pendant les siècles derniers, surtout dans l'Est. Elle évite les grandes villes et cités. Elle peut être invoquée par un sorcier.

Pour plus d'indications, voir le Guide du Conteur.

* Outre-Monde et Abyssaux

- Là aussi il y a une descriptions intéressant dans le Guide du Conteur de la page 42 à 47 avec des exemples de sorts et des indications de jeu.

* La Maitresse du manoir :

- **Nature** : Séducteur

- **Attributs** : Force 2, Dexterité 3, Vigueur 2, Charisme 4, Manipulation 5, Apparence 4, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 2

- **Capacités** : Mêlée 3, conscience 3, représentation 3, présence 3, endurance 3, savoir vivre 2, savoir 2, occultisme 3

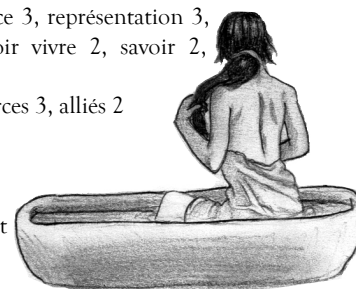
- **Historique** : servants 3, ressources 3, alliés 2

- **Volonté** : 7

- **Quintessence** : 4

- **Santé** : -1x3/-2x6/-4/incap

Les pouvoirs et les armes sont laissés à votre appréciation.



* Le maître du manoir :

- **Nature** : Brute

- **Attributs** : Force 5, dextérité 3, vigueur 5, charisme 2, manipulation 2, apparence 3, perception 2, intelligence 3, astuce 3

- **Capacités** : Bagarre 4, mêlée 5, athlétisme 3, conscience 3, esquive 4, endurance 4, résistance 3

- **Historique** : cf sa femme

- **Volonté** : 8

- **Quintessence** : 4

Les charmes et armes sont laissés à votre appréciation, sachant qu'il a sûrement des armes et armure magiques sur lui.



Aide de jeu : feuille de PNJs pour Exaltés

Ci-joint, vous trouverez une feuille de PNJs pour Exaltés, dans laquelle vous pourrez mettre tous les PNJs que vous voulez pour simplifier votre travail de MJ, plutôt qu'un vieux bout de papier gribouillé. Il devrait y avoir tout ce qui faut pour les combats potentiels.

