

par Mémé  
Ciredutemps



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

## SCÉNARIO N° 4

# Synopsis

Depuis la dernière fois, les PJs ont appris où se trouvait le manoir potentiel de Némérie la Sombre et se sont donc logiquement mis en route vers celui-ci. En chevauchant quelques jours et en s'orientant correctement, ils finissent par découvrir ce manoir niché au cœur d'une forêt

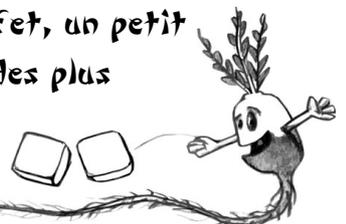
près d'un massif montagneux. C'est un très grand et riche manoir, bien qu'il ne doit pas recevoir l'entretien adéquat et il y a fort à penser qu'il doit être protégé par des pièges magiques.

Mais la bonne nouvelle est que Némérie l'a quitté il y a quelques jours déjà pour partir à la chasse au trésor de nos PJs (2 jours pour être précise).

Mais il y a toujours un habitant, Crimère Le Cornu.

## « Flots du temps et reflets du feu »

Petit scénario qui en plus d'embrayer sur la suite de la campagne, va faire découvrir à vos PJs un peu plus de Création, un peu plus en profondeur. En effet, un petit voyage dans le temps et un retour sur l'un des moments historiques des plus importants les endurcira un peu...



## Acte 1 : « Tire la chevillette et p't'être qu'il va ouvrir la porte »

### Scène 1 :

Alors il y a différents choix : soit les PJs décident de se prendre pour James Bond et de trouver un moyen d'infiltrer les lieux (ce qui est quasiment voué à l'échec), soit ils se méfient des pièges et essaient quand même d'aller frapper tout simplement (on verra bien ce qui se passe), soit ils essaient d'attirer un éventuel habitant au dehors.

**Le manoir :** Assez grand, il fait trois étages (sans compter les caves) un peu comme un grand château fortifié entouré de douves mais avec un pont permanent pour accéder à la porte d'entrée. Celle-ci est très large et en bois massif sûrement d'origine magique, avec des parties en orichalque enchanté (impossible à défoncer, brûler, forcer). Le château est en pierre et bois et le toit totalement en bois (lui aussi impossible à brûler car le château est recouvert d'un manteau magique généré par sa source magique qui lui empêche de subir des dommages autres que de magie puissante, sauf si on annule la protection du manoir depuis l'intérieur). Il y a des barreaux étroits à chaque fenêtre du première étage qui, de toute façon, ne sont pas facilement accessibles puisqu'il y a un haut mur de fortification autour après les douves, qui donne ensuite sur une cour et des jardins très mal entretenus (en gros c'est un peu la forêt vierge là dedans). Bref le plus simple est encore de rentrer par les voies habituelles (la porte quoi) mais les PJs sont tellement imprévisibles, on ne sait jamais ce qu'ils peuvent inventer.

De toute façon, grâce à la magie du manoir, Crimère les a déjà sentis approcher et s'ils font trop les cons, il ira lui-même les chercher et sera peut-être un peu moins sympathique que prévu.

Quelque soit le moyen utilisé, ils tomberont forcément sur Crimère qui, même s'il doit quand même les remettre à leur place, les invitera à entrer. S'ils vont directement frapper à la porte, il vient leur ouvrir. Il n'a pas l'air étonné de les voir, les regarde et les convie à entrer dans le manoir.

S'ils lui demandent, il pourra leur répondre différentes choses, ou bien ils les apprendront un peu plus tard en sa compagnie :

- Ils se trouvent bien dans le manoir de Némérie la Sombre. Et oui, elle est de même nature qu'eux, c'est à dire un Exalté. Il a su qu'ils en étaient dès qu'il les a vus. Avec l'habitude et la sensibilité aux flux de quintessence, il les reconnaît très vite.
- Oui, elle avait amené avec elle une jeune esclave avec un tatouage de carte sur le dos. Il sait bien où elle l'a eu et pourquoi elle l'a ramenée. Il n'a jamais été très d'accord avec les agissements de Némérie mais maintenant il lâche l'affaire, plus rien n'a vraiment de grande importance pour lui.
- Il est un Exalté comme eux, bien que de nature différente. En fait il est un Exalté lunaire et il est si vieux désormais, il a vu tellement de choses qu'il se demande bien à quoi tout cela sert et où cela va mener. Il est fatigué, tant et si bien qu'il ne se bat plus vraiment sans raison.

Il ne dira pas grand chose de plus pour le moment et encore moins où se trouve la fille et Némérie. Il leur fait seulement savoir qu'elle n'est pas là pour le moment et

qu'il a quelques trucs à faire. S'ils veulent bien patienter jusqu'au soir, ils mangeront ensemble et il leur dira ce qu'ils veulent savoir. S'ils se tiennent tranquilles, il n'y aura pas de problème. De tout façon le manoir les sent et s'ils font trop les cons, il risque de leur arriver des bricoles. Le mieux est qu'ils restent dans les appartements que Crimère leur a assigné, ou se promènent un peu dans le parc avant le soir. Il enverra quelqu'un les chercher pour le repas et ils pourront reprendre leur conversation. Il leur fait aussi comprendre qu'il ne fera rien contre eux et qu'ils peuvent aller en paix. « Allez, mes amis, je suis trop las pour penser encore à trahir ou à nuire. Allez en paix et vous aurez ce que vous êtes venus chercher ».

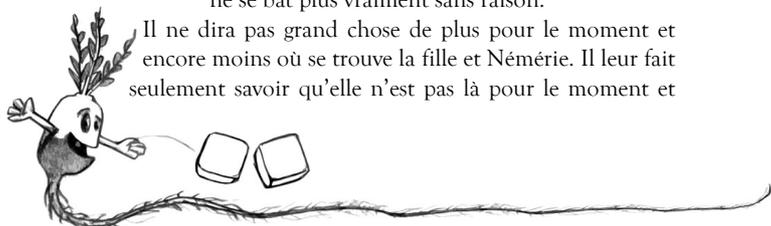
**Crimère :** Crimère est quelqu'un de blasé. Il est si vieux et a vu tant de choses que plus rien ne l'étonne. Il ne veut plus vraiment se battre et se laisse aller. Sa relation avec la nouvelle personnalité de Némérie l'a aussi pas mal achevé et a fait de lui quelqu'un de passif. Le laxisme l'a rongé au fil des années. Il ne tentera rien contre les PJs sauf si vraiment ils poussent le bouchon trop loin, et encore il n'aura pas grand chose à faire pour les calmer. Il se retire pour se reposer un peu. Cependant il s'est intéressé à un problème récemment, car celui-ci pourrait bien avoir des incidences tragiques sur le monde. C'est pour cela qu'il veut que les PJs restent un peu, pour pouvoir l'aider à ce sujet.

### Scène 2 :

Les PJs reçoivent chacun une chambre dans une partie de l'aile gauche. Ils n'ont pas le droit de se balader dans les autres parties du manoir pour le moment mais un accès dans cette aile donnant au jardin leur permet, s'ils le veulent, de prendre un peu l'air dans ce qu'il reste du parc. Les chambres qui leur sont données sont coquettes et confortables, enfin devaient l'être car il est visible que personne ne les a occupées depuis un petit moment. Il n'y a pas grand chose à faire sinon, pour eux, à part une petite bibliothèque dans cette aile gauche à laquelle ils ont accès. Elle contient divers livres pas super intéressants et quelques ouvrages sur la fondation de la Province des Rivières (cf le supplément sur le seuil) qui pourront leur donner quelques petites notions d'histoire. Il y a tout une partie qui a été soulignée et annotée dans une langue qui leur dit vaguement quelques choses mais qu'ils n'arrivent pas à comprendre (l'ancienne et primitive langue des Exaltés). Ce passage est celui de la résistance de Lookshy contre les troupes impériales en l'année 76 ( p66 et 62 supplément « Les enfants du seuil » ). Et d'autres bouquins selon votre bon vouloir. S'ils tentent de s'aventurer dans des parties qui leur sont interdites, soit le manoir peut se défendre lui-même (sortilège, mur...) ou un familier (une créature magique assignée au manoir) viendra les remettre en place. Au pire, Crimère se déplace lui-même et remet ce petit monde manu militari au repos pour un petit moment, mais il semblera toujours répugner à utiliser la force.

Puis le soir venu, un petit familier volant (ou ce que vous voulez) vient les chercher et les mène dans un salon où se tient une épaisse table de bois. Au bout de celle-ci siège Crimère qui semble encore un peu fatigué, et qui les convie à venir se restaurer. Quand ils seront attablés et auront commencé à manger, et s'ils se sont montrés assez corrects avec lui, ils pourront apprendre de Crimère de nouveaux éléments :

- Némérie n'est plus ici, elle est partie il y a deux jours de cela, courir après des ruines du 1<sup>er</sup> âge et les piller, encore... Il ne comprend pas cette folie et pourquoi tout le monde court après trésors et



richesse. Que reste-t-il après et qu'apportent-elles de plus ? (Oui, notre ami est déprimé et très enclin à la philosophie, alors un peu de role play, que diable !)

- Elle a gardé la jeune fille un certain temps dans les geôles du manoir, qu'elle a elle-même fait installer dans les caves, pour certains de ses esclaves. Il déteste ces geôles et ce trafic, dont il ne comprend pas non plus l'utilité, mais il passe toujours tout à Némérie.

- Il lui passe tout par amour, ou enfin, ce qu'il croyait être de l'amour mais il n'en ai plus sûr. C'est plus compliqué que les PJs ne peuvent l'imaginer. Ils étaient ensemble et unis dans le temps, en fait dès le début, quand les Exaltés n'étaient pas encore pourchassés et qu'ils régnaient. Puis quand cela a tourné au vinaigre, ils se sont sauvés tout les deux. En fait il l'a forcé à fuir car il voulait la protéger et ne pas risquer de la perdre. Puis finalement, ils se sont retrouvés dans ce qui est devenu les Terres Charognardes et n'ont pas voulu abandonner complètement les hommes ainsi. Némérie dans ce temps là était encore très sensible et se battait pour de bonnes causes. Et ça a mal tourné, elle est morte, et lui a sombré dans le désespoir et s'est mis à courir le monde à la recherche de sa réincarnation. Il l'a trouvé et c'était trop tard. Tout ce qu'elle avait vécu depuis avait durci son cœur. Il l'a recueilli et l'a aidée. Au fond, il y a toujours de ce qu'elle était avant mais elle est devenue beaucoup moins sensible et plus opportuniste, s'est endurcie. Mais lui l'aide toujours quand même et finalement a cessé de se battre avec elle et lui passe tout. Il n'en ressent aucune joie, c'est comme une sorte de devoir, de dévouement.

*Il ne donnera pas de vrai détail sur ce que sont réellement les Exaltés et n'expliquera rien de plus que ce qui est écrit plus haut sur leur cas. S'ils lui posent trop de questions sur le sujet ou tentent d'en savoir plus, il commencera par leur dire que cela ne sert à rien, qu'on ne peut pas revenir sur le passé et réparer ce qui a été brisé. Qu'il vaut mieux qu'ils ne sachent rien de plus, puis finira par devenir nerveux et leur dire que de toute façon s'ils veulent savoir qui ils sont vraiment, c'est leur propre quête et qu'ils doivent chercher par eux-mêmes les réponses.*

- Il avouera que, oui, il est très vieux et qu'il était même déjà là au début, en quelque sorte. Oui il a largement crû en puissance mais n'a plus vraiment la force de s'investir. De plus il a traîné trop longtemps aux abords du Chaos et cela l'a marqué tant et si bien que peut être que cela pourrait être dangereux pour les autres s'il ne parvenait pas bien à le contrôler. Alors il préfère rester là et toujours attendre les retours de Némérie avec l'espoir que les expériences lui referont prendre un peu conscience et la changeront en mieux.

- Oui, la tribu qu'ils ont rencontrée est bien l'une de ses tribus descendantes, et pas la seule. Dans le temps, quand la solitude se faisait trop lourde ici, il lui arrivait de s'enfoncer dans les forêts et de chercher compagnie auprès de petites tribus ou personnes. Et il arriva que cela déboucha sur des tribus complètes (cf livre de bases pour l'explication). Mais il ne le fait plus, il reste enfermé maintenant, il n'a plus l'envie de

parcourir les forêts et de chasser avec les tribus, ni d'apprendre à qui que ce soit.

Arrangez-vous pour que la conversation les tienne jusqu'à ce que la nuit soit bien avancée avant qu'il en vienne à leur dire où se trouve la fille, histoire qu'ils aient à passer la nuit ici. Il faut qu'ils comprennent que les forêts alentour sont très dangereuses de nuit et que ce ne serait pas du tout une bonne idée de repartir maintenant. Il leur avoue alors que la jeune fille n'est plus là. En effet, dès que Némérie fut repartie, il n'a pas supporté d'avantage de la voir en cage, alors il l'a relâchée et l'a laissée partir. Il y a fort à penser qu'elle a du s'enfuir jusqu'au village le plus proche qui est à quelques heures d'ici plus à l'ouest. Ils ne pourront pas non plus y aller ce soir parce qu'en plus les paysans de ce village sont très superstitieux et se barricadent chez eux dès la nuit tombée et deviennent très agressifs envers tout étranger qui s'y présenterait de nuit. Mais il leur indiquera la route avec plaisir demain s'ils lui promettent de ne pas molester la jeune fille.

Puis il passe encore un peu de temps à discuter et finalement il se fait pensif en les regardant et décide de leur demander quelque chose : « En fait il y a bien encore une chose qui m'inquiète en vérité et je crois bien que je ne peux plus rien y faire. Je ne sais pas si vous voudriez m'aider, peut-être... C'est d'une telle gravité que c'est bien la seule chose qui m'occupe depuis un certain temps. Une partie du monde et beaucoup d'Exaltés comme vous sont en danger...et je ne peux rien y faire pour le moment... » Si les PJs disent qu'ils veulent bien l'aider, il ne leur dira pas grand chose de plus mais se fera un peu plus joyeux et les remerciera sans leur en dire plus, sinon que oui, ils vont pouvoir l'aider le moment venu. Puis il les invite à venir se coucher. Il leur explique aussi, si cela peut les encourager à rester dormir, que le manoir est une telle source magique que dormir ici leur rendra tous points de quintessence perdus mais en plus peut accroître leur potentiel de quintessence de base (En gros ils gagneront 1 point en réserves personnelle et en périphérique permanent en plus). Il ne leur dira pas grand chose de plus sur cette mission en disant qu'il doit encore aller étudier les conjonctures pour celle-ci et qu'il leur dira de quoi il en retourne bien assez tôt.

Si les PJs n'acceptent pas ou font mine de ne pas s'y intéresser, il n'insistera pas d'avantage mais les raccompagne dans leurs appartements et leur souhaite bonne nuit, tout en prenant soin de fermer à clé la porte de leur chambre.

## Acte 2 : « Dans la troupe, y'a pas de jambes de bois... »

### Le problème en question :

Cela remonte à avant l'année 75 et les guerres que menait l'Empire avec la Province des Rivières. Déjà était tombé Nexus qui était sous le joug d'une occupation des armées impériales et en 76, cela faisait un an que Lookshy supportait le siège des garnisons de l'Impératrice qui voulait dominer ces cités rebelles qui refusaient de se soumettre. Les Terres Charognardes n'étaient pas encore nées réellement mais cela n'était plus qu'une question de temps. Cela vint avec la victoire de Lookshy qui réussit à lever le siège en détruisant une partie de la garnison grâce à un puissant artefact et à repousser, puis



détruire presque toute l'armée impériale et libérer la province. Cela n'aurait pas été possible sans cet artefact si puissant que son chant brisa les âmes des soldats ennemis. Crimère, qui alors se nommait Crimère-Lune-Argentée (et n'avait pas encore de cornes car pas encore subit les influences du chaos) et sa douce compagne Némérie-Cœur-Vaillant (qui avait alors son corps d'origine remontant à avant la chute des Exaltés et sa réincarnation, et pas encore ce sale caractère) participaient au combat et aidaient la province à résister à l'Empire et aux Sang-de-dragon. Mais malgré la victoire, il devait advenir que l'avenir en pâtirait encore. C'est pendant cette bataille, d'ailleurs, que Némérie fut tuée par les Sang-de-dragon ; mais pire encore, que l'artefact devait tomber dans les mains d'une personne bien mal intentionnée qui le conserva. De nos jours cet artefact est revenu à un sidéral bien décidé à s'en servir pour tuer les Exaltés solaires et assoier définitivement le pouvoir des Sang-de-dragon sous sa coupe.

Crimère ne peut retourner dans ce passé où il était déjà présent ; mais grâce à la magie du manoir, voudrait y envoyer les PJs pour récupérer l'artefact après la bataille et le détruire afin d'éliminer la menace qu'il représente actuellement.

### Scène 1 :

A peine endormis, les PJs font un rêve. Ils sont tous assis sur des chaises dans une pièce sombre dont on ne voit pas les parois, comme dans un lieu intemporel. Ils sont assis en demi cercle et voient devant eux Crimère assis en tailleur qui leur tourne le dos. Il semble y avoir une source de lumière devant lui. Il se met à leur parler. S'ils avaient refusé la mission, il s'excusera par avance mais leur dira que cela était vraiment trop important pour qu'il laisse passer cette chance de réparer une des nombreuses erreurs qui a été faite.

« Ce rêve est comme une antichambre vers autre chose. Autre chose qui est votre destination. Je n'ai pas beaucoup de temps pour vous éclairer un peu sur l'importance de ce qui doit être fait. Il y a longtemps, plusieurs centaines d'années, la province des rivières luttait sans relâche contre l'armée impériale pour ne pas se soumettre, et devenir ensuite Les Terres Charognardes, lieu de liberté pour tous, que vous connaissez déjà. Cela ne s'est pas fait sans morts et sans sacrifices. Nous y étions, moi et Némérie à l'époque et avons lutté avec eux pour empêcher la tyrannie de l'Empire et les Sang-de-dragon d'asseoir leur volonté sur la totalité de Création. Mais une erreur a été faite qui aujourd'hui pourrait avoir de bien funestes conséquences. La dernière grande victoire a été gagnée grâce à un artefact bien trop puissant. Quand la bataille fut finie et gagnée grâce à celui-ci, il n'a pas été détruit. J'aurais dû être là et m'en occuper, c'est aussi de ma faute, mais la force des choses a fait que je n'étais pas là où j'aurais dû être pour pouvoir le détruire après la bataille. Et de nos jours, un Sidéral l'a retrouvé et envisage de l'utiliser pour détruire tout les solaires et permettre à ses protégés Sang-de-dragon de dominer les Terres Charognardes pour de bon. Allez, faites ce que je n'ai pas fait, détruisez cet objet de malheur, ou le destin de Création et des Exaltés pourrait bien s'assombrir rapidement. Le temps me manque, mais méfiez-vous, il y a des choses qu'il ne vaut tout de même mieux pas changer dans le court du temps... »

Puis sa voix meurt progressivement et le cadre onirique aussi.

### Scène 2 :

**Note :** Les PJs vont passer un peu plus d'une journée dans le passé, en l'an 76 (sachant que dans le présent, on est en l'an 762 cf le tableau p67 du suppl. sur le seuil). Ils arrivent la veille du soir où l'artefact va être utilisé contre l'armée impériale et que le siège contre Lookshy prenne fin. Il repartiront le sur lendemain en matinée à peu près.

Ils se transportent directement dans les corps de ceux qui devaient remplir la mission, accompagnés d'un autre lunaire et Crimère qui devaient initialement les accompagner aussi (entre

autre pour détruire l'artefact après son utilisation, comme il l'avait secrètement prévu). Mais les choses ne se passant pas si bien, il ne viendra pas avec eux. C'est l'autre lunaire qui les accompagne, Scroll-lock, qui sera responsable de la conservation de cet artefact à nos jours. Donc la victoire dépendra en partie d'eux et ils vont devoir être sérieux. On ne bouscule pas le cours du temps comme cela et c'est une grosse responsabilité qu'ils ont. Bien que les corps et les identités qu'ils auront ici ne sont pas les leur, ils ont toujours leurs pouvoirs car ce sont des corps d'Exaltés aussi qu'ils ont là.

Lorsqu'ils prennent conscience de ce qui les entoure, ils se rendent compte qu'il sont dans une sorte de bureau militaire. Devant eux, debout derrière le bureau sur lequel se trouvent cartes et papiers se tient un homme assez bourru en uniforme ; c'est un des grands généraux de Lookshy qui est en train de lutter depuis un an pour la sauvegarde de sa cité. Avec eux se trouve un autre homme, le lunaire Scroll-lock. C'est un homme

assez grand et maigre, mais élancé et qui se tient voûté. Il a de longs cheveux noirs, les yeux couleur argent et les traits tirés. Il porte une cape grise comme la brume et des habits de même genre. Un peu plus loin un couple qui écoute l'air grave tout en se serrant dans les bras l'un de l'autre. On peut reconnaître Crimère, bien que sans cornes et les traits de bouc en moins. Mais son visage et ses traits ont en gros la même forme en plus frais, bien sûr. Et la femme, qui n'est autre que Némérie-Cœur-Vaillant est une jeune femme avec un longue chevelure or et bouclée, des yeux d'un bleu pastel et un visage assez doux (comparé à l'actuelle Némérie). Elle porte

une tunique grise avec une armure de cuir noir et or et une cape sombre comme celle des espions, ainsi qu'un foulard autour du coup pour, si besoin était, se cacher le visage. Scroll-lock à l'air d'écouter patiemment le général et le couple un peu plus inquiet mais déterminé également.

Le général se tourne vers eux et prend la parole : « Quant à vous, votre mission déterminera l'avenir de la Province. Je prie pour que tout se passe comme prévu. Vous irez avec Scroll-lock et Crimère-Lune-Argentée de nuit dans les rangs ennemis et déclencherez le Puits des Ames. Espérons que cela marche comme prévu. Vous prendrez bien soin de vous protéger et une fois la panique déclenchée dans la garnison, vous savez ce qu'il vous reste à faire, soyez prudents et faites bien selon ce qui a été décidé ou vous vous mettez vous et nous tous en péril ». Il ne leur en dira pas plus, il faudra s'adresser aux autres pour cela. Lui aussi a l'air fatigué et inquiet, épuisé par cette année de siège. Il se tourne ensuite vers Némérie et lui demande où en est la récupération de l'artefact. A cela elle répond qu'elle a pris contact avec son allié il y a deux nuits et qu'elle et Alix-Lame-Brillante doivent aller le récupérer ce soir hors des murs de la cité et le ramener. La tension monte à ce moment là et Crimère semblera très nerveux, en regardant sa compagne. Le général demande que l'on fasse appeler Alix.

C'est alors qu'entre dans le bureau une très jeune fille qui semble avoir à peine 16 ans, avec une grande épée dans le dos. Elle porte ses cheveux roux attachés avec des lanières de cuir et



une tenue courte et pratique de combattante. Bien que semblant déterminée, elle paraît aussi assez fragile. Quand elle arrive, le général lui demande si elle est prête et toujours sûre de vouloir y aller. Elle répond que, oui, rien ne lui semble plus cher que de détruire les Sang-de-dragon et le général regarde Némérie d'un air interrogateur. Celle-ci lui répond : « Je sais, elle est jeune et Exaltée depuis trop peu de temps. Mais elle ne veut rien entendre, je veillerais sur elle autant que je le peux et la protégerais de ma vie s'il le faut ». Comme c'est tragique, dramatique, merveilleux !! Tant de bon sentiment, et vive la future marchande d'esclaves !

Il est temps de finir la réunion. Si les PJs veulent poser plus de questions, on leur répondra de revoir les plans avec Crimère et Scroll-lock. Tout le monde sort du bureau qui se trouve dans un petit immeuble administratif de Lookshy, qui donne dans une rue marchande.

On est en fin d'après midi et la nuit n'est pas encore tombée. Crimère et Némérie les invitent à se joindre à eux, il vont prendre un verre dans une taverne de la cité pour se reposer un peu avant le début des opérations. Ils sont très aimables et pis, de toute façon, les PJs sauraient pas trop où aller tout seuls. S'ils les suivent ils pourront leur poser des questions sur l'histoire de cette époque, genre l'Empire, l'impératrice, les invasions, le siège depuis un an et Nexus qui est actuellement occupée... Mais aussi sur la mission de Némérie ce soir, qui doit aller récupérer l'artefact dans les rangs ennemis où son indic doit lui donner et d'Alix qui vient avec elle. Ils pourront apprendre que c'est très risqué parce qu'il y a des Sang-de-dragon et que la purge des Exaltés bat son plein à cette époque et qu'il faut être discret, etc... Mais toujours rien sur leurs origines au cas où ils tenteraient encore. C'est aussi le moment de leur décrire la ville en état de siège, les villageois fatigués, le rationnement et tout. L'ambiance de lutte contre l'Empire pour la liberté, la grande contagion qui n'est pas si loin et tout ça.

S'ils demandent au sujet des opérations, ils apprennent ce que Némérie et Alix doivent faire ce soir. Qu'ensuite, demain soir c'est eux qui devront s'infiltrer le plus discrètement possible dans les rangs ennemis et déclencher l'artefact que vont chercher les filles puis rentrer rapidement dans la cité, en passant par un passage secret qui leur a été aménagé, avant que l'armée de Lookshy chasse l'armée impériale. Ils devront se rejoindre en tout début de soirée dans le bureau du général qui leur confiera de quoi se protéger contre les effets du Puits des Ames. C'est risqué mais c'est la seule chance pour la Province de réussir et de mettre en déroute l'Empire. Bien sûr le Général est au courant de leur nature et l'accepte et ne prend pas part à la grande purge qu'a lancé l'Empire, au contraire. C'est aussi pour cela que c'est eux qui ont été choisis pour la mission et s'ils veulent qu'il y ait une terre où ils soient pour l'instant à l'abri de la grande purge, ils doivent bien y mettre un peu de leur.

### Scène 3 :

Bref, ensuite, Némérie part se préparer dans une chambre de l'auberge (mettre des vêtements plus adéquats pour faire de l'infiltration) puis est rejointe dans l'auberge par Alix. Toutes deux ainsi que Crimère ont l'air assez tendus. On leur souhaite bonne chance et Crimère lui promet de surveiller que tout se passe bien du haut du chemin de ronde des remparts. Après les scènes, certes émouvantes de séparation et tout le bordel, les filles partent et disparaissent dans les rues jusqu'au passage secret qu'elles doivent emprunter pour gagner les rangs ennemis discrètement.

A vos PJs de voir ce qu'ils veulent faire ; ils peuvent se promener

dans les rues en ce début de soirée, rester picoler à l'auberge ou bien aller guetter avec Crimère la bonne marche des opérations, faire un peu de repérage des rangs ennemis sur le chemin de ronde ou des trucs du genre.

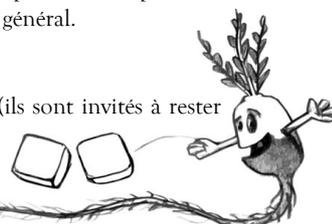
Environ deux heures après les choses se dégradent. S'ils étaient avec Crimère ou sur le chemin de ronde, le déroulement des événements sera plus simple. Autrement, s'ils sont dans la rue ou un autre bâtiment, il entendent un hurlement inhumain et très profond et voient au niveau du chemin de ronde une immense manifestation lumineuse (un anima). C'est visiblement Crimère qui a l'air énervé. En allant voir ce qui se passe, il remarque cette scène depuis le chemin de ronde : au centre du camp ennemi, un bûcher est presque fini de préparer. C'est alors que des gardes apparemment très solides (Sang-de-dragon) font venir deux jeunes femmes qui ont visiblement été sérieusement molestées, torturées (couvertes de contusion, pissent le sang, œil crevé, enfin la routine, quoi) et affaiblies. C'est Alix et Némérie qui se sont fait chopper. De son côté Crimère commence à bouillir mais semble presque tétanisé par la scène et ne réagit pas beaucoup.

C'est alors que deux très massifs Sang-de-dragon prennent la parole au milieu des troupes : « Vous voyez, ces chiens abritent des démons ! Des démons d'anathème, partout dans leurs murs. Ils voudraient les laisser détruire notre monde une fois de plus, tous vous réduire en esclavage et vous massacrer alors que nous vous avons sauvés de leur folie ! Ils savent que tous ces monstres, ces abominations doivent mourir, l'impératrice l'a ordonné pour la sauvegarde du monde, mais ils désobéissent pour causer notre perte !! Que tombent ces maudites cités de la Province et que brûlent tous les anathèmes jusqu'au dernier ! ». Et pendant qu'ils s'excitent on commence à attacher les filles au bûcher. C'est alors que Némérie dans un élan de rage réussit à se libérer et à sauter sur les gardes qui retiennent Alix et à la libérer de leur étreinte. Alix commence à essayer de s'enfuir mais, bien qu'ayant pris un peu d'avance se fait bloquer plus loin par de nouveaux légionnaires.

C'est à ce moment là que Crimère se réveille un peu et saute par dessus les murailles pour tomber dans les rangs ennemis. Il commence par se battre avec les gardes qui retiennent Alix et au bout de quelques minutes réussit à la laisser fuir en retenant les gardes. Mais c'était suffisant pour que Némérie soit attachée et le bûcher allumé et que tout le monde grille son anima et donc sa condition. Donc tous les Sang-de-dragon se retournent sur lui et lui balancent des sorts pendant que Némérie hurle dans son feu. Puis finalement, il arrive tant bien que mal au bûcher (Némérie ne crie plus, elle est à moitié brûlée), à entrer dans le feu bien qu'il se fasse aussi un peu cramer, à récupérer ce qu'il reste du corps et finalement, tant bien que mal à fuir on sait pas trop où dans le camp.

Où que soient les joueurs et quoi qu'ils en pensent (alors, toujours contents d'être un Exalté ?) ils ne peuvent objectivement rien faire. Même Crimère qui pour l'époque est déjà un Exalté pas tout jeune, a pas pu sauver Némérie, tout juste fuir, et encore, pas en entier. Donc il est impensable qu'ils aillent se frotter à la garnison pleine de Sang-de-dragon. Ils peuvent tout juste regarder, surtout que ces Sang-de-dragon sont puissants et peuvent contrer certains de leurs sortilèges. Ils peuvent juste aider Alix qui réapparaît au détour d'une ruelle un peu plus tard, toujours mal en point et pleine de coups et tout et tout. Elle demande qu'on l'amène au général.

Une fois amenée au général (ils sont invités à rester



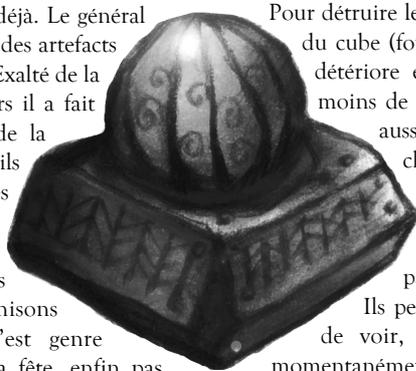
et on fait appeler Scroll-lock) Alix raconte qu'après avoir récupéré le Puits des Ames, il y a eu une complication et elle s'est faite repérer. Némérie a voulu la défendre et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, les Sang-de-dragon ont repéré de quoi il s'agissait et les ont attrapées. Elles n'ont rien avoué, à aucun moment et pendant qu'on les emmenait au bûcher, Némérie lui a demandé de prendre le Puits des Ames. Elle ne se doutait pas qu'elle se sacrifierait pour elle, elle a accepté, puis elles ont été menées au bûcher et tout, Némérie a tenté de la délivrer en lui disant de courir au passage, puis Crimère, etc, etc... Alors elle sort l'artefact en question de ses vêtements et le pose sur le bureau. C'est une sorte de petite boîte noire avec un gros éclat de noyau-gemme au milieu, gros comme une noix de coco et dont le centre bleu nuit semble animé de mouvement. Il est également tout gravé d'acier de lame (on savait pas bien ce que c'était à l'époque).



Puis le général la convie à aller se soigner et s'adresse aux joueurs. A son avis, il va falloir faire la mission sans Crimère. Celui-ci avait beaucoup insisté pour y prendre part, cela semblait très important pour lui, mais vu les derniers événements, il a dû se retirer quelque part ou s'abandonner dans la folie. Bref, il va falloir faire avec Scroll-lock seulement. Puis c'est d'ailleurs à celui-ci qu'il tend l'objet en leur disant de repasser demain pour les protections. Il n'y a que Scroll-lock qui sache le faire fonctionner, puisqu'on ne l'a pas dit aux PJs depuis, bien que leur corps d'adoption devait le savoir. S'ils lui demandent, il dit qu'il s'agit d'une très puissante relique du premier âge, qu'on a trouvée dans les ruines toutes fraîches d'un ancien et puissant temple d'Exaltés à Nexus. Que cela a été très dur et risqué de le faire amener ici alors que Nexus est occupée. Et qu'on le fait marcher en faisant pivoter la gemme de la moitié à droite. Mais il refusera de leur confier, disant qu'il vaudrait mieux qu'il la garde pour le moment vu qu'il n'y a visiblement que lui qui sait s'en servir et que c'est bien trop important pour s'appesantir sur ce genre de détails. Mais bon, ils peuvent toujours essayer de lui voler, hein, allez savoir.

#### Scène 4 :

Ils ont tout le reste de la journée pour faire ce qui leur chante et préparer un plan. Bref, laissez-les faire tout ce qu'ils veulent tout en leur faisant toujours sentir la pression qui pèse sur eux et l'énorme responsabilité qu'ils ont. Genre avec des villageois qui viennent leur parler, en voyant la situation. Puis lorsque la nuit commence à tomber, ils iront sûrement (sauf si vraiment ils veulent faire les connards, et là faites leur payer très très cher, on change pas le cours des choses comme cela) au bureau du général où Scroll-lock les attend déjà. Le général leur remet des pendentifs qui sont eux aussi des artefacts mais pour une seule utilisation, qu'un érudit Exalté de la cité a fait pour cette occasion (que d'ailleurs il a fait aussi des runes pour protéger l'intérieur de la cité). Puis il leur souhaite bonne chance et ils suivent Scroll qui les mène à travers des ruelles jusqu'à un passage secret sous les murailles. Ils entrent dans un petit tunnel qui finit par les amener dans des petites ruines tout près des camps des garnisons impériales. L'ambiance des garnisons c'est genre légionnaires prêts mais qui font un peu la fête, enfin pas



besoin de vous faire une description détaillée. Scroll leur explique qu'il vaudrait mieux qu'ils aillent plus au centre du camp pour que l'artefact ait véritablement son effet.



Donc ce serait bien de faire de l'infiltration mais ils n'ont pas d'uniformes de soldat impérial pour se déguiser. Il va falloir trouver une solution. D'après le plan du camp, ils ont plusieurs solutions pour tenter ce coup :

- Ils peuvent essayer d'attirer des soldats dans un coin et les assommer pour leur prendre leurs vêtements. Ce sera pas facile, mais a eux de se débrouiller...
- Essayer de faire de l'infiltration à l'arrache en se cachant ou quelque chose du genre. Autant dire qu'ils seront grillés sans une technique béton ou des charmes (gaffe, y'a des Sang-de-dragon dans le coin).
- Avec une super technique, trouver le moyen de faire porter l'artefact par quelqu'un d'autre, mais bon, pour le détruire après, faudra trouver une autre technique aussi.

Une fois la solution trouvée et qu'ils arrivent à le mettre dans une des tentes du centre, il ne reste plus qu'à actionner l'artefact. A ce moment là, la gemme se met à luire et des tourbillons se déclenchent dedans. C'est ainsi qu'un bruit de sifflement comme un chant de spectre se met à envahir l'espace et le camp. A ce moment, lorsque les PJs commencent à se tenir les oreilles en se tortillant, leur pendentif se met lui aussi à briller et finalement ils n'entendent plus le bruit. En revanche ils entendent les hurlements qui viennent du dehors. Ce sont les soldats qui se traînent au sol en hurlant de douleur et finalement, une lueur (leur âme) sort de leurs yeux pour se faire absorber par la gemme du Puits des Ames. Au bout d'un moment, la moitié des soldats sont immobiles sur le sol et les autres toujours paralysés par le bruit. Il est temps pour les PJs de repartir d'où ils sont venus, mais Scroll leur demande de partir sans lui (il veut rester pour récupérer l'artefact, car maintenant qu'il a vu sa puissance, il pense qu'il serait beaucoup plus judicieux de la garder au cas où un jour l'Empire tenterait une nouvelle attaque contre la Province des Rivières). S'ils refusent, de toute façon il remporte l'artefact avec eux par le passage. Il faudra trouver soit une technique très pertinente pour le convaincre de détruire l'artefact ou bien de le leur donner. Ou alors il faudra le lui dérober. Quoi qu'il arrive, au bout de quelques instant, l'artefact s'arrête et les portes de la cité sont ouvertes pour laisser l'armée de Lookshy fondre sur ce qu'il reste de la garnison et des Sang-de-dragon, jusqu'à les repousser bien plus loin.

Pour détruire le Puits des Ames : si on arrive à ôter la gemme du cube (force diff 8 / 4 réussites cumulables), le cube se détériore et la pierre prend une teinte terne. Bref, à moins de la remonter, cela ne marchera plus. On peut aussi essayer de le broyer directement avec quelque chose de lourd, mais cela prendra aussi du temps. Revoir dans le livre de base les techniques pour venir à bout d'un noyau gemme sachant que celui-ci en est un particulièrement puissant (p 346).

Ils peuvent aussi émettre une autre solution, à eux de voir, mais sachez qu'à moins qu'ils aient été momentanément convaincus, Scroll ou d'autres essaieront bien de le récupérer.



### Scène 5 :

Enfin la cité est délivrée de son siège et l'armée va rabattre les garnisons impériales bien loin et délivrer aussi Nexus. Autant dire que c'est la fête au village à Lookshy. Les personnages auront le temps de profiter un peu de la liesse, des félicitations du général et de l'ambiance des premières victoires qui assura la pérennité des futures Terres Charognardes. Faites-leur bien sentir que c'est l'histoire de la future Création qui s'est jouée ici et que tout cela a vraiment beaucoup d'importance.

A la fin de cette très éprouvante journée, ils iront se coucher pour finalement se réveiller dans leur lit dans le manoir de Némérie.

## Acte 3 : « Et les villageois aiment tant jouer avec le feu ! »

### Scène 1 :

Lorsqu'ils se réveillent, de nouveau à leur époque, ils gardent tous leurs souvenirs et les blessures qu'ils ont pu recevoir. C'est Crimère qui vient les chercher dans leur chambre avec un large sourire mais toujours avec son air blasouille. Il les félicite, leur dit qu'ils viennent non seulement d'accomplir un acte important pour le futur de tous mais aussi ont participé activement au passé et au présent en permettant la victoire le la Province des Rivières en l'année 76. Il leur propose un déjeuner pour se remettre de leur aventure et c'est au cour de celui-ci, installés dans les jardins au soleil, qu'il leur explique comment gagner le village où la jeune fille s'est probablement enfuie. Il se situe à environ une heure par la montagne, en passant par un col un peu plus haut qui n'est jamais trop fréquenté d'ordinaire (légende qu'a établi Némérie pour ne pas que les villageois viennent trop fouiner du côté de son manoir).

Après le déjeuner, il leur donne quelques vivres et leur souhaite bonne chance. Il dit qu'il va retourner s'enfermer dans son manoir duquel il ne sortira probablement pas avant longtemps puisque maintenant que cette affaire est réglée, il n'y a plus rien d'important pour lui. Faites leur bien sentir qu'il est épuisé de vivre, et qu'il n'a plus vraiment d'intérêt pour rien, ce sera important pour la suite du scénario.

Les PJs en suivant la route indiquée par Crimère, mettront un peu plus d'une heure par bois et montagne pour gagner ce village.

Il se nomme le « village du Mont Moria », où y vivent environ 500 habitants. C'est un village de fermiers et cultivateurs et chasseurs assez aisés parce qu'ils commercent souvent avec la cité de Kirighast en leur revendant toutes les choses insolites, rares et intéressantes qu'ils trouvent dans la forêt alentour. De même ils ont longtemps été protégés par un esprit de la forêt, ce qui fait que les barbares ne les attaquent pratiquement jamais. Cependant, tout prospère qu'il soit, c'est un village de gens assez superstitieux et méfiants qui ne voient pas d'un très bon œil les étrangers et sont assez prompts à la colère collective si on fiche le bazar dans leur village. Il est entouré de plusieurs champs assez fertiles et de vergers bien entretenus. S'y trouvent aussi une auberge, un petit bâtiment administratif où siège le bourgmestre, plusieurs grandes fermes et choses dans ce genre. Il y a femmes et enfants mais aussi plusieurs hommes forts et bourrus, sculptés par le travail dans les champs, et l'élagage du bois. D'ailleurs il y a aussi un forgeron.

Lorsque les PJs arrivent, les villageois qui se trouvent des les rues les regardent tous avec suspicion et méfiance et ne seront pas

prompts à s'adresser à eux sans un air de défiance. Il va falloir qu'ils se tiennent à carreau s'ils veulent rester un peu et montrer aux villageois qu'ils ne leur veulent rien de mal.

*La fille : Elle se nomme Méhandre et s'est en effet rendue dans ce village dès sa fuite. Quand elle est arrivée, en état de choc, elle fut recueillie par l'un des fermiers du village et sa femme, et leur raconta comment elle avait été mise au fer et maltraitée par une sorcière noire qui l'enferma dans son manoir maléfique. Elle raconta un tas de choses vraies et fausses sur Némérie, qu'elle pactisait avec les démons, faisait des rituels sanglants et vivait avec une créature mauvaise et cornue comme un démon à laquelle elle devait sans doute apporter à manger des bébés des villages alentours... Bref, le genre de truc que les paysans adorent. Ils ne sont pas loin de s'énerver et ne sont pas encore partis en croisade juste parce que le couple de fermiers, un peu plus prévoyant, n'a pas tout répété ce que Méhandre a dit. C'est aussi pour cela que les villageois sont un peu sur les dents avec les étrangers. Et ils auront bien plus tendance à croire ce que dit Méhandre, surtout qu'il est déjà arrivé à Némérie de leur chercher des noises ou de faire en sorte qu'ils l'a craignent suffisamment pour ne pas s'aventurer vers son manoir. Méhandre est une jeune fille de 17 ans, assez menue avec les cheveux mi longs châains et les yeux noirs. Ce tatouage après lequel tout le monde court lui a été fait par son grand père. Celui-ci était un Sang-de-dragon du bois qui a refusé à l'origine de se retourner contre les Solaires et s'est donc enfui. Il est allé se cacher dans un coin tranquille des Terres Charognardes et a fondé une petite famille. Mais il se souvenait de l'emplacement d'un ancien temple où il avait servi ses maîtres et essayait de ne pas l'oublier pour le jour où il aurait besoin de s'y rendre. Bien qu'il ait vécu longtemps, le temps l'a tout de même rattrapé assez vite et la veille de sa mort il fit appeler sa petite fille qui était encore jeune et lui tatoua la carte qui menait aux ruines. Seulement la chose a un jour été découverte et alors commença la longue errance de la jeune femme.*

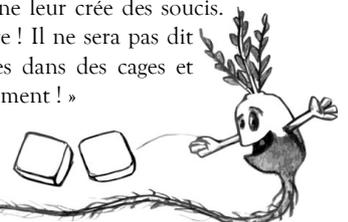


Quoi que fassent les Exaltés au début, et vu dans quel état leur est arrivée la jeune femme, les villageois ne vont pas balancer comme cela l'endroit où elle se trouve et se font un devoir de la protéger. S'ils insistent trop, on leur demande ce qu'ils lui veulent et pourquoi ils viennent dans leur village. Quoi qu'il fassent (auberge...), au bout d'un moment, on entend hurler sur la place du village. En allant voir, on découvre une jeune fille (c'est elle mais ils ne l'ont jamais vue) qui hurle et ameut la foule à elle. En fait elle harangue les foules en tentant de convaincre les paysans que la sorcière et le démon qui habitent avec elle l'ont maltraitée et qu'il faut les détruire et brûler le château avant qu'ils viennent chercher leurs enfants à tous. Les paysans commencent déjà à s'énerver et à prendre les armes. Finalement, si les PJs ont réussi à se faire un pote ici ou se débrouillent auprès des paysans pour qu'ils soient plus indulgents à leur égard, ou simplement s'ils écoutent en détail le discours de Méhandre qui parle de son séjour dans les geôles de « la sorcière », ils devraient se rendre compte qu'il s'agit de celle qu'ils cherchent. Autant dire que cela va être difficile de l'approcher et encore plus par la force vu qu'elle est entourée par une meute de paysans enragés qui commencent à être de plus en plus prêts à en découdre.

Il va falloir qu'ils se débrouillent, et au mieux qu'ils arrivent à l'attirer pendant que les paysans commencent à partir.

Parce qu'ils sont si bien énervés qu'ils prennent armes, fourches et torches et partent finalement détruire la sorcière et brûler son manoir pour en finir, avant qu'elle ne leur crée des soucis.

« Brûlons là, allons déloger la sorcière ! Il ne sera pas dit que l'on enfermera des pauvres filles dans des cages et qu'on invoquera des démons impunément ! »



Et pendant le temps qu'ils s'occuperont de la jeune fille, les paysans partent décidés en courant vers le manoir de Némérie et il sera bien impossible de les arrêter car même la plupart des femmes et des enfants les plus âgés se joignent au cortège. Ils pourront aussi essayer d'aborder la jeune fille en suivant le cortège et en la retenant un peu en arrière pendant que celui-ci continue sa route. Bref, qu'ils se débrouillent, vous êtes le juge en dernier recours et déciderez de ce qu'il doit advenir. Mais la longue procession est fort énervée et rien ne pourra la calmer, ils deviendront agressifs envers les PJs s'il le faut. Si les PJs insistent pour les arrêter (charmes de présence...), ils risquent d'avoir beaucoup de mal à obtenir le tatouage en s'opposant à Méhandre. Ils peuvent également tuer tout le monde et dépecer Méhandre (...), auquel cas la scène 2 n'a pas lieu.

### Scène 2 :

Arrivés devant le manoir, les villageois commencent à frapper à la porte et à foutre la merde. C'est alors que Crimère apparaît à une fenêtre et les regardent avec un air triste et résigné. Il les écoute l'insulter et demander sa mort et celle de la sorcière. Puis il semble réagir, tend la main ouverte au dessus de lui « Ce que vous voulez...Voilà, plus rien ne vous en empêche... ». Et il referme sa main sur une petite lueur qui venait d'apparaître. En gros il vient d'interdire au manoir de se défendre et d'annuler toutes ses défenses. Puis il rentre.

Les paysans peuvent alors incendier le manoir en jetant, par exemple, des torches par dessus les murailles dans le fouillis du jardin ou quelque chose comme ça.

Les PJs peuvent essayer d'intervenir et de trouver une solution pour aller le chercher dans son manoir. S'ils font cela il leur dit qu'il ne veut pas sortir, que cela ne sert à rien et qu'il n'a pas la force de se battre. Les villageois ne reculeront devant presque rien et finalement le manoir sans protection brûle plutôt bien de l'intérieur (tentures, meubles en bois...).

S'ils ne font rien, au final le manoir fini de brûler et sans doute Crimère avec à l'intérieur, puis les villageois retournent contents chez eux avec la jeune fille. Sachant que s'ils ont pris le parti de les aider à brûler le manoir, en rentrant elle accepte de leur montrer son tatouage.

**Le tatouage :** C'est bien une carte dont il s'agit et celle-ci indique un emplacement au Nord-Est dans une des branches du delta pas trop loin de Chanta. Ce serait donc là-bas que se trouveraient les ruines qu'ils convoient tant et pour lesquels le voyage n'est pas fini...

La suite au prochain scénario...

## PNJ

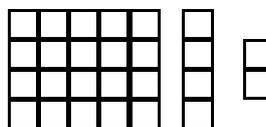
### Crimère-Le-Cornu

force 7 char 4 perc 9  
dext 9 man 4 int 10  
vig 10 app 4 ast 12

**Capacités :** bagarre 5, arts martiaux 4, mêlée 8, conscience 8, esquive 8, furtivité 9, endurance et résistance 8, savoir 13, ... et considérez que tout le reste est à un minima de 4... Bhen quoi, il a au moins 800 ans.



### Grille de niveaux de santé



Volonté : 5

Comptez au moins une bonne 60aine de charmes et de sorts, en gros lâchez l'affaire pour les répertorier mais considérez qu'il peut un peu tout faire vu son âge.

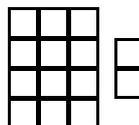
### Scrolllock

force 3 char 2 perc 4  
dext 5 man 4 int 3  
vig 4 app 2 ast 4

**Capacités :** mêlée 3, armes de jet 3, conscience 5, larcin 3, furtivité 4, survie 3,...



### Grille de niveaux de santé



### Soldats impériaux :

cf jeune officier ambitieux (sans les charmes) p 316 du livre de base (en faisant une moyenne).  
Puis Noble dynaste p315 pour les Sang-de-dragon avec aménagement.

