



A l'adresse du Conteur, en ce qui concerne la campagne *Le Retour des Princes de la Terre*.

Cette campagne d'exalté a été jouée (14 scénarios composent cette campagne) avec un cercle quasi complet de solaires, puis le remplacement d'un personnage (basculé abyssal) en un autre, sidéral ancien servant de guide au groupe et d'appui éventuel au Conteur.

Les scénarios ont été calibrés pour les PJs, en fonction de leurs envies, idées et demandes. Par ailleurs, le monde réagissait en fonction de leurs actions et exploits.

Pour autant, les scénarios n'avaient à l'origine pas le but de suivre une histoire, dépendant plus des envies de mise en scène et des idées du Conteur. Ainsi, il n'y a pas de fil directeur majeur, si ce n'est une évolution temporelle (et par conséquent géopolitique) du monde de *Création*.

Au final, la campagne s'est étalée sur une période fictive de cinquante ans, avec des ellipses temporelles de plusieurs mois ou années entre les différentes parties. Cela justifiait également la montée en puissance aussi importante que « lente » des PJs (et éviter qu'en quelques années ils ne surclassent leurs aînés vieux de décennies ou siècles), sans compter que cela permettait des recherches magiques ou occultes, permettait la mise en place de royaumes et toutes les activités et compétences nécessitant patience et longs efforts pour porter leurs fruits. Par ailleurs, aucun personnage n'était absolument spécialisé et restreint à une compétence ou activité.

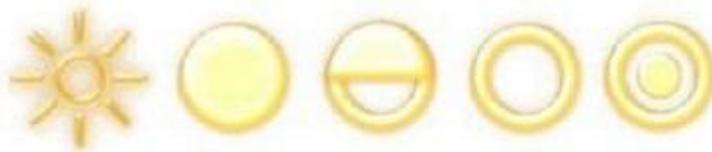
Ceci dit, la puissance et l'aspect épique ne nécessitaient pas toujours l'acquisition de quantité de charmes. Beaucoup de jets reposaient simplement sur le fait que les élus possédaient des attributs et compétences élevés, quasi surhumains (4 et 5 étaient nombreux). L'aspect très visuel et descriptif de ma façon de mener poussait à ce que le personnage, même sans forcément utiliser de charmes, puisse accomplir naturellement des exploits.

Par ailleurs, un certain nombre de choix ont accompagné cette façon de jouer. Les élus sont peu nombreux à l'échelle d'un monde immense et peuplé : 40 solaires, 40 abyssaux, 7 Seigneurs Morts disposant à la base chacun d'un cercle complet, 90 lunaires (dont 6 survivants de l'Ancien Temps), 25 sidéraux (dont 3 survivants de l'Ancien Temps). Un nombre indéterminé de sang-dragons peuplent ce monde, mais même eux restent rares et on en trouve quelques-uns dans chaque métropole ou régions seulement.

Ni les alchimiques, ni les infernaux n'existent (question de goût).

A cela, s'ajoutent plusieurs choix qui se démarquent nettement du canon de la gamme.

Yu-shan est la cité des dieux. Tel le *Mont Olympe* mythologique, elle est inaccessible aux mortels (exaltés compris), hormis 1 exception (1 sidérale survivante de l'Ancien Temps). La seule exception, même au Premier Age, était le Carnaval des Rencontres. Par ailleurs, il n'existe aucune Porte Céleste et *Yu-Shan* a fermé ses portes depuis l'Usurpation, aussi la Bureaucratie Céleste est-elle plutôt coupée de *Création*. Les exaltés sidéraux n'ont donc pas accès à *Yu-Shan* (et ont bien assez à faire



avec Création). Par ailleurs, le sort du Second Cercle de Sorcellerie permettant de créer une Porte Céleste est un tabou et le sort a été autant oublié qu'interdit.

La *Prison de Jade* n'existe pas. Le **Soleil Invaincu**, dans sa déception de la folie solaire, a autorisé les **Vierges** (elles-mêmes acceptant la décision de la majorité des sidéraux de l'époque) à capturer les exaltations solaires dans la *Toile de la Destinée*.

Les ombres-terres viennent de faire leur apparition (depuis quelques décennies à peine, généralement de façon inconnue des habitants de *Création*). Tout ce qui à trait à l'*Outremonde* est totalement mystérieux. Les morts, les morts-vivants, les Seigneur Morts sont une complète nouveauté terrifiante pour les vivants. Par ailleurs, la nécromancie a été créée par les Seigneurs Morts et est donc totalement inconnue des autres exaltés.

A noter que les Seigneur Morts ne sont pas juste des fantômes possédant de grands pouvoirs, mais des fantômes ayant conservé leur exaltation solaire (devenue « abyssale ») durant leur mort à la fin du Premier Age. Par contre, étant donné leur nature, ils sont incapables de parcourir le monde des vivants et les abyssaux sont donc leurs agents. Peu de temps avant le début de la campagne, une attaque, menée par le rassemblement des Seigneurs Morts, a brisé les barrières entre les dimensions et un Hécatonchires ou la manifestation directe des **Jamais Nés**, est apparu dans la *Toile de la Destinée* et a englouti la moitié des exaltations solaires. L'intervention des **Incarnas** a vaincu et repoussé l'abomination et le **Soleil Invaincu** a libéré les exaltations solaires restantes pour protéger le monde (d'où la réapparition des solaires).

Enfin, l'**Impératrice Ecarlate** est morte, en fait tuée par la lunaire **Raski**, qui prépare un plan de longue haleine afin de dominer le monde.

Le Conteur est tout à fait libre de faire fi de tous ces éléments, mais ceux-ci servent de socles à un certain nombre de situations et développement, aussi le Conteur devra les retravailler.

Enfin, mais cela devrait apparaître comme une évidence, les scénarios sont une base souple sur laquelle le Conteur peut se baser, mais n'ont aucunement été écrits pour être absolument dirigistes. Ils correspondaient simplement aux choix les plus logiques du groupe de PJs.

Le travail de réécriture, correction et illustration des scénarios de cette campagne va demander du temps. Si un Conteur désire recevoir les scénarios « bruts » avant leur mise à disposition sur la Scénariothèque, il ou elle est invité(e) à me contacter à l'aide du lien présent dans les crédits.

