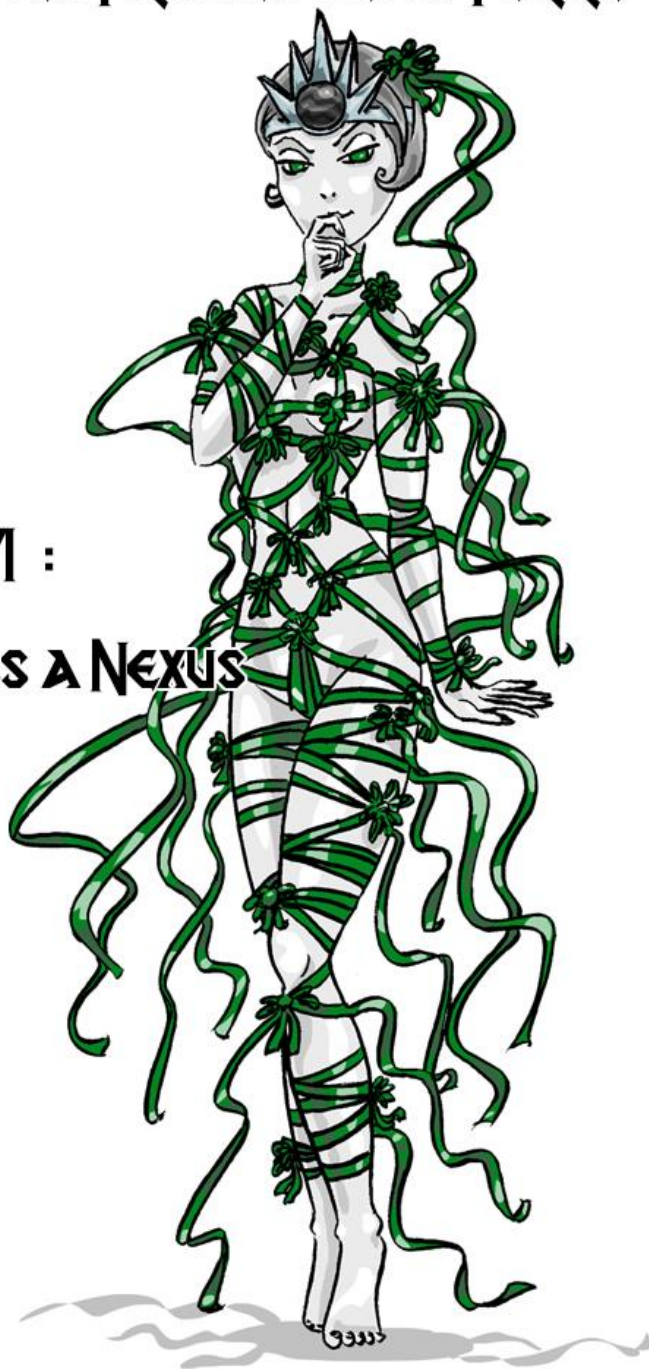


CAMPAGNE POUR



LE RETOUR DES PRINCES DE LA TERRE

SCÉNARIO VI : NID DE VIPERES A NEXUS





Ce scénario vise un groupe « typique » de solaires, ayant déjà une certaine expérience. Les élus ne sont ainsi plus continuellement sur la défensive et savent déjà très bien utiliser leurs pouvoirs, même si ceux-ci restent de moyenne puissance. Le scénario ne vise pas le rassemblement d'un groupe.

Le niveau de puissance du scénario est donc moyen, des élus avec 3 (bientôt 4) en quintessence, avec au minimum une trentaine de charmes à leur disposition, ainsi que de la sorcellerie du premier cercle. Un groupe composé d'un cercle complet est typiquement visé par ce scénario, qui doit être adapté pour mettre en scène les différents élus, ou réadapté suivant le groupe. Les PJs devraient avoir leurs artefacts, noyau-gemmes, et des ressources qui commencent à être importantes (ils sont de moins en moins des anathèmes, en tout cas dans la *Province des Rivières*). Ils devraient ignorer les grands secrets du monde, mais commencer à connaître leur place dans *Création*.

Le scénario ne regorge pas de fiches de caractéristiques. Il s'agit en effet moins de proposer des chiffres, que de proposer une histoire à raconter. De plus, le niveau de la partie et des adversaires dépend du nombre et de l'orientation des PJs. Si vous avez une table avec tous les PJs ayant des capacités et charmes de combat (ce qui paraît le plus probable), n'hésitez pas à en rajouter. Plus ce sera grandiose, plus ce sera marquant.

Le scénario part du principe que les PJs sont soit des dirigeants, ou à défaut des protecteurs de Chaya, au moins de leurs intérêts, depuis leurs actions passées (**voir le scénario : Chaya nous voilà**).

DEVELOPPEMENTS DES AUTRES CONTRÉES

L'EMPIRE

Les rumeurs font état de luttes de pouvoir entre les grandes maisons de sang-dragons, mais aussi de décisions centrales qui unissent les grandes familles impériales. Parmi les décisions consensuelles du Sénat, il y a l'envoi de légions de par le monde pour faire face aux morts.

Les Immaculés se montrent virulents face à la menace des morts, une punition divine des **Grands Dragons Élémentaires**, pour avoir été si lâche avec le monde.

Le Sud

On parle de la guerre entre *Parangon* et *Gemme*, perdue par cette dernière, et la prise de la ville joaillière-minièrre par les forces du **Parfait**, allié avec la puissance impériale.

On dit que le royaume d'*Avant-Port*, aidée par le *Royaume*, fait face aux morts du *Bayou des Regrets*.

Les rumeurs font état de terribles anathèmes et de leurs exactions, notamment à *Chiaroscuro*, qui provoquent des guerres civiles-intestines chez les Delzahns.



Le Nord

Le **Taureau du Nord**, toujours aussi redouté, a repris la guerre contre l'*Empire Ecarlate*, dont les forces déclinantes risquent de perdre la guerre.

On parle d'anathèmes menant des invasions barbares ou du Beau Peuple.

L'Ouest

L'Empire Ecarlate a envoyé ses légions maritimes pour assurer la *pax romana*.

Toutefois, de vagues rumeurs à propos d'une recrudescence des raids Linthas remontent via la Guilde.

Le Nord-Est

La Guerre Eternelle, opposants les Haltanis et les Linowans, a redoublé de violence, les anathèmes seraient à l'origine de cette recrudescence et l'Empire est appelé en renfort par les Linowans.

Les barbares ou tribus semi-civilisées sont agités et les affrontements sont nombreux (pour ne pas dire fort sanglants), surtout aux abords des contrées les plus nordiques. De puissants et sombres personnages manifesteraient des pouvoirs redoutables.

Les Terres Charognardes

Depuis la deuxième guerre à *Sélénade* (voir le scénario : **Feulement de guerre**), la situation demeure stable, même si *Port Calin* a fait face à une guerre (ses voisins moindres se sont alliés) et a compté l'aide –mineure- de *Lookshy*.

On craint beaucoup les barbares et les anathèmes aux alentours de *Sélénade*, l'argent devient plus rare et fort cher.

Epines est devenue le fief du Seigneur de Mort ***l'Errant dans les Ténèbres***, on se demande quelle va être la réponse de *Lookshy* ou de l'*Empire Ecarlate*.

Le *Mont Métagalapa* est une ombre-terre redoutée, qui s'ajoute à la menace Arczeckhi, qui gonfle tant et plus.



SYNOPSIS

La **Dame en Vert**, agissant pour le moment pour le compte du Seigneur Mort l'**Errant dans les Ténèbres**, a pris la place de la haute membre du Concile des Entités de *Nexus*, **Dame Kratz**, l'**Astromancienne**. Elle complotte et manipule les événements pour miner les relations cordiales entre les PJs et les hauts membres du Concile des Entités, d'autres exaltés solaires.

- ➔ Son véritable but pour ce scénario est de pousser à bout la plus puissante exaltée solaire de l'aube : **Pellicia**, la **Sergente de l'Aube**. Pour cela, les PJs sont son arme la plus terrible.

Pour cela, elle peut compter sur les envies de vengeance de **Kmer Ses**, de *Grande Fourche*, puisque son père, **Ophilis Ses**, a été assassiné il y a peu par **Ephistelle**, la **Reine Nocturne**, mais aussi d'un jeune sidéral de la Sérénité de la Faction Bronze, **Cynis Keneda**.

- ➔ Ce scénario considère **Ophilis Ses** non pas comme un exalté solaire de la nuit, mais un puissant demi-esprit de *Grande-Fourche*. Son père, **Sesosor Rex** est un très puissant esprit et le dieu des plans tortueux. **Kmer Ses** est le fils demi-esprit d'**Ophilis Ses**.

La disparition de la haute membre du Concile des Entités **Ephistelle**, la **Reine Nocturne**, provoque de grands troubles, surtout au sein du monde des ombres de *Nexus*, car il s'agit apparemment un assassinat (presque réussi, mais cela est gardé secret). Les PJs, l'un d'eux en particulier, serait à l'origine de cette attaque. En plus, *Grande Fourche* semble assez hostile à la montée en importance de *Nexus*, ce qui trouble les négociations au niveau public et politique.

Les PJs, à *Nexus* pour représenter leur contrée (la *République de Chaya* par défaut, mais ils ont sûrement déjà d'autres domaines et protectorats) lors du Conseil de la Confédération des Rivières, se retrouvent à devoir enquêter et à jouer finement pour révéler la machination, alors qu'ils semblent impliqués dans cette affaire, et ramener leurs relations à une véritable cordialité et jouer un rôle déterminant dans les négociations.

- ➔ Pour un maximum d'impact et par défaut, le scénario choisit d'incriminer le PJ qui serait de la caste de la nuit, et aurait ainsi de nombreux secrets, des capacités d'assassinat et possiblement des liens plus ou moins étroits avec **Ephistelle**, la **Reine Nocturne**.



INTRODUCTION

Nexus

L'une des plus grandes cités du monde reste une merveille, même en cet Age des Pleurs. Les ruines de l'Ancien Temps ont été réutilisées, reconstruites à échelle moindre ou transformées, donnant un aspect hétéroclite, bien qu'encore magistral, à cette immensité urbaine byzantine, pleine de coupoles, d'immenses tours, d'aqueducs, de palais, d'*insulae* et de bâtiments montant facilement à une demi-douzaine d'étages. Des statues colossales, majoritairement défigurées, de grandes places, des parcs et jardins, des stades et arènes sculptent l'architecture de ce monstre de civilisation, avec des ruelles étroites qui croisent de monumentales avenues parfaitement pavées. Bien plus d'un million d'âmes vivent dans cette ville qui ne dort jamais.

RASTION

De grandes collines permettent de surplomber *Nexus*, s'élevant au-dessus de la populace, de la brume jaunâtre et cendreuse, des mauvaises odeurs et du brouhaha. Le quartier est de plus en plus riche, parfois clinquant (selon un style plus chinois) avec ses palais particuliers, ses grands parcs, ses zoos et les statues sont innombrables. Les jardins suspendus et les pagodes pullulent.

La populace de notable est richement habillée, allant et venant en chaises à porteurs ou en pousse-pousse, les jeunes coursiers allant et venant. La garde mercenaire est puissamment équipée, portant de grandes armures de plastrons renforcés de métal gravé, et de lourdes lames, des blasons aux couleurs de leur compagnie.

Le palais du Concile, situé au sommet de la plus haute colline, est un palais monumental datant de l'ancien temps, à la coupole d'or pur. C'est un ensemble massif haut de plusieurs centaines de mètres, de constructions à colonnades qui semblent empilées les unes sur les autres, aux innombrables coupoles, aux grandes rosaces et aux immenses minarets. C'est également un manoir d'une puissance écrasante.

Il est situé au centre d'une fantastique place, de la taille de nombreux stades, aux nombreuses statues perchées sur des dés de pierre. Rien que les dalles qui composent cette place n'ont pu être déplacées que par des titans étant donné leur masse et leur volume.

A l'intérieur du palais, les plus richissimes marchands et plus importants personnages de la ville font office de courtisans, discutant avec les juristes et les membres du Concile. Une nuée de serviteurs entourent les grandes personnalités, le bâtiment ressemble à une ruche bourdonnante.

Après avoir traversés d'innombrables escaliers, cours intérieures, salles (de la taille au moins de salles de bals), longés des balcons surplombant la cité, on arrive à la salle où se réunissent les ambassadeurs. La pièce est un immense amphithéâtre avec les gradins remplis des négociateurs, conseillers et invités.

En haut, des statuaires héroïques et nobles soutiennent la coupole en verrière bombée. Le sol est un damier bleu roi et bordeaux, et l'immense table ronde est de très vieille pierre recouverte de bois



laqué. Les gradins sont de céramiques vernies, assez moderne, reprenant les 2 couleurs du damier du sol, les bancs rajoutés de bois verni sont dans les mêmes tons de bois que la table, avec beaucoup de nœuds de bois créant un peu de motifs.

Assis à la table de négociation :

- *Lookshy* : **Karal Hakan** (sang-dragon du feu)
- *Nexus* : **Thalevar, le Conjoint de l'Equinoxe** (solaire de l'éclipse)
- *Chaya* : un des PJs
- *Port Calin* : le ministre et cousin du roi **Wang-Gom**, de la maison **Tungan**
- *Marukanis* : le prince **Mayhiros Ogodeï** (sang-dragon bois)
- *Sijan* : **Arsène**, dans son rôle d'envoyé du **Prince des Ombres** (abyssal de l'ombre-lunaire)
- *Epines* : **Fleur, Rappel des Mémoires d'Outre-tombe** (abyssale de l'ombre lunaire)
- *Sélénade* : vide (l'invitation aux lunaires est restée sans réponse)
- *Grande-Fourche* : **Natchacamac** (demi-esprit)
- *100 Royaumes* : **Morenos**
- *Chutes-Grises* : **Nellens Rafaku**
- *Terres des Ombres* : **Amilar Nakiri** (solaire de l'aube)
- Diverses Cité Etat parmi les plus importantes politiquement parlant
- *Aryvyras* : **Jaggir** (solaire du zénith)
- Chef de la Guilde : le hiérarque **Gavin Bast**
- *L'Empire Ecarlate* : **Sesus Madoka** (sang-dragon de l'air)

Malgré les proportions, la salle est pleine à craquer et le formidable manoir est rempli de monde (même si, vu ses dimensions, il donne toujours l'impression d'être à moitié plein). Dans les gradins, la personne la plus notable est **Damoiselle Ourania**, en tant que Guildienne et non pas représentante de son Seigneur Mort, le **Masque des Hivers**.

SCENE /

Les négociations sont tendues. Les attaques viennent étonnamment peu des abyssaux présents (leur présence fait frémir et cause un certain trouble, bien que les auras solaires compensent largement ces effets), mais bien plutôt de *Grande-Fourche*. Alors que **Thalevar** est magistrale et engageant, prouvant à tous qu'une alliance forte permettrait un avenir radieux et riche (à tous niveaux, autant matériellement que spirituellement), *Grande-Fourche* lance plusieurs attaques et critiques vis-à-vis de la trop grande puissance du Concile et de *Nexus*, qui mettrait en danger la stabilité et l'équilibre de la *Province des Rivières*. Par ailleurs, des sous-entendus fustigent le Concile et l'ingérence pernicieuse qu'aurait ses plus hauts membres sur les pays voisins, avec une politique extérieure agressive et menaçante, sans parler d'un certain mépris de la Bureaucratie Céleste, notamment déesse du commerce, **Ayizan**, qui n'est même pas vénérée massivement à *Nexus* comme il se devrait, ou les troupes de mercenaires provenant de *Nexus* qui ne respectent même pas **Sunipa** ou **Bouclier d'un Jour Nouveau**.

Comme preuve, les allées et venues des exaltés « des anathèmes », particulièrement à *Nexus*, qui attire l'attention et attise le courroux de *L'Empire Ecarlate*. Pire, des affaires de corruption ou de



pressions, qui ont été faites sur *Grande-Fourche*, sont exposées (parfois vraie, plus souvent des exagérations).

Plus problématique, **Jaggir** parle de la menace grandissante des Arczeckhs, ces véritables barbares, considérés comme des croque-mitaines par beaucoup des habitants de la *Province des Rivières*. En effet, le dieu guerrier **Mokuu** rassemble de nouveau à lui les tribus, sans compter l'arrivée d'un lunaire, **Cri de Tonerre**, qui s'est opposé à **Plein** pour devenir le chef qui mènera les barbares à l'assaut.

- ➔ Même les exaltés sidéraux sont inquiets, car des rumeurs parlent d'appuis plus importants dans la Bureaucratie Céleste, au niveau de cette menace.
- ➔ **Cri du Tonerre** est un lunaire rallié à **Raski** et **Plein**, un lunaire rattaché à **Ma-Ha-Suchi**. Les Anciens agissent ainsi de nouveau pour préparer leur retour massif et ne sont certainement pas conciliants l'un envers l'autre.

PARTIE I

SCENE I

Les PJs se sont installés dans une auberge luxueuse sur les pentes de la colline, car, étrangement, les membres du Haut Concile sont très distants envers eux et ils ne sont pas des invités d'honneurs comme ils ont pu l'être auparavant. Ils sont par défaut descendus au *Cerisier Merveilleux*.

Le *Cerisier Merveilleux* est une auberge splendide, entourée d'un grand parc aux nombreux cerisiers, avec des massifs de fleurs, des bancs, des allées et quelques bassins à carpes. Le bâtiment est de couleur crème, ses boiseries sont de bois blanc, et ses toits en berceaux sont couverts de tuiles laquées. A l'intérieur, chaque alcôve est séparée, au minimum par des paravents peints, et sinon par des balcons, auxquels on accède par des escaliers de bois. Le style est asiatique, et l'ensemble du bâtiment est fait de bois.

Les PJ sont sûrement des habitués de ce lieu, ou habitués à ce standing, vu leur importance.

Les sublimes serveuses, bien trop belles pour être de simples mortelles, sont des triplées, qu'il est pour ainsi dire impossible de distinguer. Elles se font d'ailleurs appeler les **Sœurs Corbeaux**. Elles jouent les courtisanes/geishas, en tout cas pour les clients qui les attirent suffisamment.

- ➔ Le bâtiment appartient à la déesse **la Dame aux Corneilles**, déesse des corneilles et ayant d'énormes implications dans la pègre et les renseignements de *Nexus*. Elle siège même à la Table des Ombres, l'organisation secrète qui dirige les affaires clandestines de la cité. Les **Sœurs Corbeaux** sont les filles de **la Dame aux Corneilles** et sont de très talentueuses tueuses et assassines.

En soutirant des informations aux **Sœurs Corbeaux**, les PJs peuvent apprendre qu'**Ephistelle** a été attaquée dans le quartier de *Feu Errant* et même le Concile reste sans nouvelles. C'est un remous



secret de la ville, alors que les délégations sont présentes et donnent lieu à un festival improvisé et d'immenses échanges et tractations. Des rumeurs font d'ailleurs surgir le nom d'un des PJs (par défaut le nuit du groupe).

Itzel, qui normalement accompagne les PJs en sa qualité de conseillère, peut parfaitement prendre la place de celui qui est normalement à la table des négociations, grâce à ses charmes et manipulations du Destin. Elle indiquera que toute l'opération est marquée par le Sceau du Secret, et qu'il lui est impossible de prédire les événements. Elle gage que la sidérale **Dame Kratz, l'Astromancienne**, sidérale des secrets et membre du Haut Concile, a mis son veto à toute divinisation. Elle conseille aux PJs d'agir avec prudence et subtilité et déclare qu'elle va elle-même se renseigner sur les agissements de son aînée.

SCENE II

FEU ERRANT

Le quartier est sombre, un entrelacs de ruelles étroites et tortueuses, de ventes à la sauvette, d'arrangements sous le manteau. Tous les trafics sont trouvables ici et les rixes sont monnaie courante. Les habitations sont lugubres, étroites, parfois distordues et correspondent au côté mal famé des lieux. La présence du Kaos est palpable, malgré les charmes et les rituels pour limiter l'influence de la poche kaotique. Les canaux et ponts sont innombrables, donnant sur des eaux troubles à souhait, remplies d'ordures et de cadavres de toutes sortes, la puanteur rance et tenace. La plupart des moyens de transports se font en barques ou gondoles ou radeaux.

- ➔ En fait, un béhémoth a été vaincu et plongé en torpeur, ce qui crée cette zone kaotique. Actuellement, même les membres du Haut Concile ne veulent pas prendre le risque d'attaquer la monstruosité, car cela signifierait son réveil et un affrontement plutôt cataclysmique au sein même de la ville. Les exaltés attendent donc de gagner encore en surpuissance avant de nettoyer définitivement le menace.

La **Sergente de l'Aurore Boréale Pellicia**, furieuse, patrouille parfois elle-même à la tête d'une compagnie mercenaire engagée pour fouiller l'endroit de fond en comble : les Cancrelats, avec leur capitaine **Balouga « le Cafardeur »**. Ce groupe de mercenaires est crasseux et a une hygiène déplorable, est armé d'épées courtes ou de glaives et portant cuir bouilli souvent clouté couverts de capes en lambeaux. Ils sont très efficaces en chasseurs de primes urbains.

Si les solaires rencontrent **Pellicia**, elle se montre distante et même glaciale envers le PJ qui serait à l'origine de l'attaque sur sa camarade de cercle.

La famille mafieuse Regalia, avec la chef **Daïka**, spécialiste du racket, des enlèvements et des menaces, vend désormais de la drogue importée de *Grande-Fourche*, via le réseau de **Kmer Ses**. **Kmer Ses**, qui commence à planter son réseau, tire les ficelles de cette famille mafieuse.

La population est craintive, à cause de la famille mafieuse, auparavant mineure, qui a commencé à prendre beaucoup d'importance dans la rue et fait face aux *Mosquitos*, des individus armés de



poinçons adeptes des coups dans le dos dominés par **Les 6** (des sextuplés, tous des garçons sauf 1 qui se fait passer pour tel, moustachus, sévères et secs, leur symbole est le moustique) qui dominaient plus ou moins le quartier. Ils ont subi plusieurs revers et déconvenues (à cause des coups fourrés de **Kmer Ses**).

SCENE III

Enquêter sur le lieu de « l'assassinat » n'est pas une mince affaire, même pour des exaltés.

L'attaque d'**Ephistelle** a été traumatisant pour la rue entière, « des démons bondissants dans les ombres » (en fait pratiquement personne n'a rien vu ni entendu, mais de nombreux racontars ont enflé). On trouve des traces de sang séché, des appuis « impossibles », des traces de ricochets d'armes de jet innombrables, ainsi quelques échardes d'adamante qui n'ont pas été récupérées par **Kmer Ses**, particulièrement difficiles à déceler et enfin, de microscopiques giclures de poison inconnu.

- **Ephistelle**, très sévèrement blessée par les lames d'adamante empoisonnées, s'est traînée dans un des canaux pour y plonger et rejoindre les égouts. Elle a été récupérée par **Brughel** qui la soigne avec l'aide d'**Udelph le Docteur**, qui fait notamment face au poison magique.
- L'attaque a été faite par un groupe de 5 assassins sang-dragons pratiquant les arts martiaux du criquet, les Sauterelles, un clan d'exaltés terrestres basés dans les *Terres des Ombres*, qui ont pour crédo de ne jamais arrêter leur attaque tant que la cible n'a pas été définitivement éliminée. Le sidéral des accomplissements de la Faction Or, **Melgor Djafar**, le **Criquet Sécateur de Fer**, *sifu* des sidérales **Itzel** et **Atarazi**, supervise cette organisation. **Kmer Ses** a engagé les Sauterelles pour assassiner **Ephistelle**, et les a armés d'armes d'adamante, fragiles, mais capable de causer de terribles dommages, même à un exalté solaire. Il a aussi fourni un redoutable poison, capable de mettre à mal même les défenses immunitaires d'exaltés.
- 2 Sauterelles ont été tuées, 3 survivants très blessés, les cadavres ont été récupérés et confiés discrètement à un navire en partance pour *Sijan*.
- L'opération devrait laisser supposer une chasse sauvage en action extrêmement discrète (mais personne n'est au courant, même dans le petit *Quartier Impérial*, situé près du *Bastion*).
- Les armes d'adamante sont considérées comme faisant des dommages de type Aggravé, bien qu'elles ne soient pas de matériaux magiques, et fort fragiles selon les standards des exaltés.

Les esprits n'ont « rien vu, rien entendu » car une réunion spirituelle (requise par le grand-père de **Kmer Ses**, **Sesosor Rex**) se déroulait en même temps. Il y a un jeu de pressions.

La tension monte entre des mercenaires et les forces mafieuses. Les troubles gagnent aussi le monde de la pègre, car on dit que le Concile outrepassé quelque peu les engagements de mercenaires en faisant intervenir sa propre police, alors que la famille mafieuse se charge d'engager « légalement » des mercenaires.



SCENE IV

Les abyssale **Fleur, Rappel des Mémoires d'Outre-tombe**, accompagnée de **Damoiselle Ourania**, enquêtent sur la disparition d'une membre du Concile.

Etant deux ombres-lunaires, elles n'agiront certainement pas contre les PJs directement. Ni l'une ni l'autre n'a d'ailleurs aucun ordre allant dans ce sens.

Damoiselle Ourania se positionne en tant que résidente *Nexus*, soucieuse de connaître de première main les grands remous de la cité. Elle agit de son propre chef, car elle a suffisamment de talent pour savoir ce qui intéresse son Seigneur Mort et ce qui a de l'importance. En tout cas, elle ne divulguera rien des plans ou de la localisation de son maître, aussi parce qu'elle a été sciemment laissée dans l'ignorance, avec des instructions précises pour développer grandement son propre réseau et amasser une fortune colossale.

Fleur, Rappel des Mémoires d'Outre-tombe, encore toute jeune, a été ravie de l'intérêt d'une aînée comme **Damoiselle Ourania** à son égard. Toute cette affaire a aiguisé sa curiosité. En tout cas, elle ne semble en vouloir de la disparition de sa précédente incarnation de la part des exaltés célestes (voire le précédent scénario : **Feulement de guerre**) ou des PJs en particulier, même si l'un d'eux est responsable de la mort de son prédécesseur.

Evidemment, elles paraîtront malgré tout suspectes, mais elles n'y sont pour rien dans cette attaque, même si celle-ci arrange visiblement les affaires du Seigneur Mort l' **Errant tans les Ténèbres** (bien plus que le **Masque des Hivers**, plus diplomate et moins hostile).

Si affrontement il y a, il ne sera que verbal ou psychologique. Les exaltées jouissent de l'immunité diplomatique offerte par le Concile de *Nexus*. Menacée, elles s'en iront simplement.

➔ Vu son jeune âge, les PJs pourraient fort bien essayer de faire de **Fleur, Rappel des Mémoires d'Outre-tombe**, à défaut d'une alliée, une source de renseignements. Le problème est que l'**Errant dans les Ténèbres** est parfaitement au courant de la jeunesse et fragilité de l'exaltée, et qu'il n'hésitera pas à envoyer de fausses informations, ou des informations qui permettraient d'agir contre ses frères et sœurs.

SCENE V

Suivre les traces des Sauterelles survivantes n'est pas si difficile pour les PJs (impossible pour un non exalté), en tout cas ceux versés dans cela. Ainsi, ils ont un avantage par rapport à **Pellicia**, qui n'est pas une excellente investigatrice et n'est que très peu liée au monde des ombres, trop « noble » pour plonger dans les conspirations et assassinats, donc ne profite pas des arrangements secrets de sa soeur de cercle.

L'exilé du Royaume, moine immaculé défroqué et sang dragon de l'eau -**Iselsi- Ming-Na** reste discret, car il cache dans la Cour des Miracles du quartier les 3 Sauterelles terriblement blessées et les soigne personnellement. Par ailleurs, la **Dame en Vert**, sous l'apparence du PJ incriminé, a informés les



Sauterelles de la cachette de la solaire comateuse. Ils se préparent à l'éliminer de façon définitive, dès qu'ils seront sur pied.

Quand les Pjs arrivent à la cour des miracles pour confronter les Sauterelles, qui reconnaissent le PJ qui leur a fourni la précieuse information, et **-Iselsi- Ming-Na, Pellicia** arrive, contactée par les *Cancrelats* qui ont aussi découverts l'endroit. Elle met en cause les solaires et le PJ en particulier, elle est poussée à bout à la moindre réplique et attaque (elle subit la *Grande Malédiction*, manipulée par la **Dame en Vert**, celle-ci tissant les événements qui ont le plus de chance de causer des situation irréversibles ou dramatiques).

En tout cas, **Pellicia** exigera d'arrêter et d'emprisonner les Sauterelles survivantes au nom du Concile.

-Iselsi- Ming-Na se montre en tout cas conciliant (autant que peut l'être un ancien moine immaculé face à des « anathèmes »). Il fait tout pour éviter une explosion de violence et ne mette en danger ses protégés. S'arranger avec lui n'est aucunement difficile pour les PJs, tant que ceux-ci se montrent raisonnables et un minimum compatissants.

SCENE VI

Dans le pire des cas, **Brughel** intervient pour faire cesser les hostilités et l'escalade entre les différents exaltés solaires. Il peut confirmer qu'**Ephistelle** est en vie (et hors de portée de quiconque –sous-entendu uniquement de lui-) mais que cela ne règle en aucune manière la situation. Evidemment, il refusera catégoriquement de révéler l'endroit de la cachette, se méfiant des PJs également.

➔ La cachette d'**Ephistelle** se trouve dans les égouts, dans une station d'épuration des eaux gardée secrète et pas encore totalement opérationnelle. D'anciens mécanismes de pierre, de bronze et de cuivre coulissent, tournent en traînent chaines, roues crantées et actionnent des pompes autour d'énormes tuyaux de cuivre. Enormément de cristaux d'un blanc laiteux ou bleutés, tels de monumentaux morceaux de quartz, servent à la fois de source de lumière, mais aussi de catalyseurs ou de gemmes de pureté. Des démons liés servent de gardiens.

Une étrange maison crée par sorcellerie sert d'atelier, de bureau et de lieu de repos à **Brughel**, avec une cave à liqueurs de grand prix.

Udelph le Docteur est en permanence en ces lieux, alors que **Brughel** mène une enquête en parallèle du côté des cours spirituelles.

Brughel, se sachant relativement mauvais négociateur (il est trop intellectuel, méfiant et calculateur), peut proposer aux PJs de régler les différents devant le Haut Concile.

SCENE VII

La salle où se réunit le Haut Concile est gigantesque et située juste sous la coupole d'or extérieure du palais du Concile. La rotonde est entourée d'un immense baie vitrée, avec au sol un des mosaïques



très complexes de pentacles imbriqués les uns dans les autres. Au-dessus, une coupole prodigieuse représente un calendrier solaire, les disques de l'astre étant faits d'orichalque. Au centre de la pièce, 9 sièges se font face. Tous sont des trônes d'or, de marbre et d'ivoire, gravés de façon incroyable.

- ➔ **Ephistelle** est absente, toujours en soins intensifs.
- ➔ **Pellicia** est présente, toujours rancunière, devant maintenant superviser l'opposition contre les manifestations, groupes de casseurs, et groupe plus dangereux, qui semble être étrangement organisés (elle ressemble plus à un général préparant froidement son plan de bataille qu'à une guerrière).
- ➔ **Hayle** est présent et calme, se positionnant en négociateur, mais requérant de très sérieuses explications.
- ➔ **Brueghel** est absent, occupé avec les multiples dieux au niveau des cours spirituelles où on lieu divers échanges et s'occupant d'**Ephistelle**.
- ➔ **Thalevar** est présent, se positionnant en négociateur conciliant et aimable.
- ➔ « **Dame Kratz** » est présente, se positionnant en secrétaire, mais va poser certaines questions très gênantes. **La Dame en Vert** continuera son jeu de minage des bonnes relations et de semage de doute de la façon la plus subtile et pernicieuse qui soit.
- ➔ **Gen** est absent, faisant face à une invasion de rats (qui ressemble à un soulèvement ou à des manigances de *Grande-Fourche* auprès du dieu des rats de Nexus)
- ➔ **Udelph le Docteur** est absent, au chevet d'**Ephistelle**.

Un premier bilan sera effectué, par rapport aux échanges politiques, mais des demandes, s'approchant d'accusations, viseront les PJs, particulièrement le PJ de la nuit mis en cause par l'attaque, en raison des preuves qui s'accumulent contre lui.

Amilar Nakiri pourrait être présente à cette réunion et pourrait attester des allées et venues secrètes du PJ au niveau des *Terres des Ombres* et de son commerce avec les Sauterelles.

- ➔ Cette mise en cause est à adapter en fonction des actes du PJ, le Conteur devrait rebondir sur des éléments des background ou de développement du PJ.

Dans le cas où les PJs sont lavés de l'essentiel des soupçons, le Haut Concile reste relativement mitigé, et demandera des engagements forts, voire un pacte éclipse, pour s'assurer que le PJ incriminé n'agisse pas pour effacer les preuves de quelque méfait. Moins qu'une mauvaise volonté personnelle, les solaires du Concile craignent une manipulation d'un tiers, ce que « **Dame Kratz**, **l'Astromancienne** », suggère (elle joue parfaitement avec les semi-vérités). Des suggestions concernant la Grande Malédiction des solaires pourraient être évoquées, mais seule la **Dame en Vert** connaît partiellement la vérité et ne la révélera bien sûr pas.

Si **Itzel** est présente lors de cette convocation, elle sera naturellement sans concession par rapport aux faits et à sa propre analyse et ne défendra pas les PJs par simple bonté, elle doit être totalement persuadée, preuves à l'appui, que les PJs cherchent à faire la lumière sur cette affaire et se trouvent en fait piégés par un tiers.



Les PJs peuvent obtenir du Concile d'interroger et d'interagir avec les Sauterelles survivantes, mais ils ne seront pas laissés seuls et il leur est interdit de faire voyager, disparaître ou tuer les assassins sang-dragons.

SCENE VIII

Raisonner avec les Sauterelles est une impasse, à moins d'avoir une puissance de persuasion suffisante pour leur faire briser leur code de conduite (ce qui relève d'un exploit, même pour un exalté). Un PJ éclipse ou zénith pourrait y parvenir.

La solution la plus simple est de placer les Sauterelles survivantes dans le coma ou de les emprisonner par sorcellerie, avant de pouvoir négocier cela avec **Melgor Djafar**, qui lui seul pourrait tisser le Destin pour transférer cela sur une autre cible.

L'interrogatoire des Sauterelles révélera qu'ils ont été missionnés par **Kmer Ses** avec l'aval du chef des Sauterelles et de leur « véritable » entraîneur (ils font référence à **Melgor Djafar, le Criquet Sécateur de Fer**, bien qu'ils ne connaissent ni son véritable nom, ni sa véritable nature). Arrivés à Nexus, ils ont reçu les indications du PJ et ont reçu des armes spécifiques pour éliminer leur cible, ainsi qu'un poison spécial

Par ailleurs, les Sauterelles demanderont de plus amples informations au PJ sur la cache de leur cible.

Ils ne s'abaisseront pas à demander grâce ou des conditions pour se libérer. Ils restent, bien que « simples exaltés terrestres », de redoutables tueurs parfaitement entraînés dès leur plus jeune âge pour mener leur mission à bien.



PARTIE II

- ➔ Pendant toute la seconde partie, le PJ subit le sceau du secret sidéral et doit jouer comme s'il avait 1 en Charisme, un « cadeau » de la part de **la Dame en Vert**.

SCENE I

Les solaires devraient chercher à trouver **Kmer Ses**, au niveau de la délégation de *Grande-Fourche*, qui est présente dans son ambassade, toujours dans le quartier de Bastion.

L'ambassade de *Grande-Fourche* est un lieu étrange et mystique, bien que ce ne soit pas un manoir. L'architecture est de type asiatique, mais avec beaucoup de couleurs et cela ressemble plus à un temple qu'à une ambassade pour humains. En fait, il s'agit d'un temple voué aux divinités de Grande-Fourche, particulièrement au trio **Bouclier d'un Jour Nouveau, Tisseur des Rêves de Victoire et Fileur des Contes Glorieux**. Les objets de dévotion sont partout, les innombrables batonnets d'encens sont tous allumés, des moines chantonnent inlassablement des psaumes et la moindre peinture ou sculpture est une représentation divine ou un symbole religieux.

Kmer Ses, en tant que demi-dieu, sait parfaitement qu'il ne dispose que de la protection diplomatique du Concile et se montrera plutôt obséquieux, surtout qu'il n'a a priori aucune inimitié avec les PJs. Cela dit, il sera accompagné systématiquement de son grand-père, **Sesosor Rex** qui en profite pour pleurer son fils éliminé (il est sincère, mais trouble, et joue sans vergogne avec l'empathie des autres).

Kmer Ses parle de commerce, de développement de son activité et de prise de risque (mais sous-entend la vengeance). **Kmer Ses** peut très facilement apparaître comme mesquin, insupportable et « inhumain » aux PJs (ce qu'il est), mais les PJs devraient rapidement comprendre qu'il n'est lui-même qu'un pion dans toute cette affaire.

Par ailleurs, **Kmer Ses** devrait révéler l'information qu'un certain **Cynis Keneda**, un agent de l'*Ile Bénie*, est à l'origine de l'aide, de contacts qu'il a fournis pour engager les Sauterelles et rechercher le contact de l'informateur à *Nexus* (le PJ).

Sesosor Rex est très intéressé par les PJs, surtout pour ceux ayant un esprit tortueux. Il propose conseil et analyse (rien de gratuit, mais en tant que dieu, il s'agit de demande divines). Il pourra révéler que le poison provient de son venin, mais qu'il a été retravaillé par alchimie. Ainsi, recréer pareil poison est coûteux et fort complexe, même pour un exalté.



SCENE II

Trouver trace de **Cynis Keneda** est déjà bien plus difficile. En fait, on peut trouver trace de sa personne, car il a engagé à *Nexus* un champion sang-dragon du feu : **Jigoku « aux poings enflammés »**. Cet oeuf perdu est un pratiquant d'arts martiaux errant fort puissant, ayant un nom dans les *Terres Charognardes* comme un individu qui défie systématiquement les autres maîtres d'arts martiaux pour prouver qu'il est le plus fort. Récemment, il a commencé à se faire un nom dans les arènes de *Nexus*, car il cherche à acquérir suffisamment de renom pour défier publiquement **Pellicia**.

Cynis Keneda est allé le rencontrer et l'embaucher en tant que garde du corps, lui promettant un combat d'anthologie. La rencontre a eu lieu dans un débit de boissons près de la Grande Arène de *Nexus*, ce fantastique et monumental amphithéâtre datant de l'Ancien Temps.

Jigoku a suivi **Cynis Keneda** jusque dans le micro quartier impérial, ce quartier servant d'ambassade, à la limite entre le quartier de *Cinnabar* et de *Bastion*. Cela dit, **Cynis Keneda** a utilisé ses propres charmes sidéraux pour créer des fausses pistes et se noyer dans les embranchements possibles, déployant sa discrétion partiellement au sang-dragon du feu.

SCENE III

CINNABAR

Le quartier, au bord de l'eau, alterne les rues et les canaux, avec d'innombrables ponts et quais. Nombre de bâtiments sont sur des pilotis élaborés ou des pilliers, voire des colonnades. Les restaurants pullulent, les maisons de thé, bistrots, tavernes et débits de boissons sont innombrables, allant du plus minable au plus chic. Les odeurs de nourriture planent. Ce quartier met en avant la culture et l'art dans toutes ses formes, généralement marchandable. Comme c'est aussi le quartier le plus militaire, les baraquements et sièges des différentes compagnies mercenaires sont présents un peu partout, offrant un saisissant contraste.

Le mini quartier impérial a son architecture typique japonisante. Il est policé, impeccable, propre et un contingent de soldats impériaux sert de force de police. Egalement, l'Empire y a son propre petit port. Chaque grande maison impériale y a sa somptueuse résidence.

La maison Cynis est entourée d'un mur d'enceinte de bois blanc, couvert de lierre épineux et vénéneux. Le portail est un *tori* de métal forgé mêlé d'ébène. Il n'y a pas de serrure et le personnel semble rentrer dans la demeure comme si de rien n'était.

Les jardins sont magnifiques, comme hors du temps, ou exaltant les plus belles couleurs de la végétation de la saison. De grands cerisiers, d'imposants conifères, de très nombreux massifs de roses blanches, des bonzaïs y poussent. Un ruisseau court tout autour de la bâtisse, et bon nombre de ponts à la japonaise le franchissent.

Le bâtiment en lui-même est somptueux, trop imposant pour appartenir à cet âge. On dirait un



immense château à la japonaise, haut d'une vingtaine d'étages. La pierre blanche fait rapidement place au bois. Les boiseries sont faites de toutes les espèces d'arbres mélangées les unes aux autres. Tout le manoir est sculpté selon des motifs floraux des plus complexes. Les toits en berceaux sont de tuiles laquées.

- ➔ La maison est gardée par des élémentaires du bois. Un PJ versé dans la discrétion peut facilement y pénétrer au sus et à la vue des esprits, mais le groupe entier risque d'avoir plus de problèmes. Les esprits ont pour ordre de sonner l'alarme et de limiter, voire emprisonner les intrus.

En cas de dangereuse intrusion, plusieurs démons liés apparaîtront.

Les PJs, s'ils enquêtent minutieusement, peuvent apprendre qu'outre **Jigoku**, deux autres sang-dragons sont présents : le tout jeune **Cynis Mindo**, qui est venu avec son cousin **Cynis Keneda**, et **Mnemon Indara**, une sang-dragon sorcière elle aussi recrutée par **Cynis Keneda**. Cette dernière est la maîtresse de la *Tour de l'Écllosion Définitive*, un manoir du bois au centre de *Parko Llana*, dans le quartier de *Cinnabar*.

SCÈNE IV

Au moment de pénétrer dans la maison Cynis, les PJs les plus sensibles à l'occultisme peuvent ressentir une très large accumulation de quintessence et des échos étranges, comme ceux d'une incantation qui se réverbère sur des miroirs invisibles. Tous les oiseaux à la ronde s'envolent en piaillant et pépianant, et des ondes de choc émanent de la maison Cynis, agitant toutes les feuilles l'eau du ruisseau et des bassins. Dans le ciel, les nuages prennent des formes étranges, propices aux présages, au mépris du vent.

- ➔ Il s'agit des effets d'un sort de sorcellerie céleste, l'Arsenal Personnel Incomparable, a priori le premier déploiement que peuvent constater les PJs. L'effet est très largement dramatique (car les effets durent normalement plusieurs heures, donc il aurait été plus logique pour le PNJ de l'incanter avant), mais permet à la **Dame en Vert** d'apparaître tel un automate, donc d'être normalement méconnaissable.

Juste après, les racines des végétaux se tordent, les végétaux frémissent comme des serpents et les feuillants bruissent de façon agitée. Puis, toutes les feuilles et pétales autour de la maison tombent, avant que des bourgeons ne poussent. Les effets sont bien moins magistraux que le précédent, mais devraient ajouter une certaine tension.

- ➔ Il s'agit cette fois de la sorcière sang-dragon du bois **Mnemon Indara**, qui vient d'incanter successivement les sorts terrestres *Peau de Bronze Impénétrable* et *Griffes du Dragon des Bois*.

A l'intérieur, un luxe incroyable est présent partout, avec des tentures magnifiques, des portes en bois sculptées et de somptueuses boiseries. La grande salle semble être un immense lit, vu le nombre



de coussins. Derrière un trône de coussins, une grande tenture de moire masque quelque chose à la manière des rideaux d'un théâtre.

Avachi dans sa montagne de coussins, gobant de fruits sucrés qu'il lance haut, se trouve **Cynis Keneda**. Il se montrera moqueur, cynique et pervers, surtout si l'un des PJs est de sexe féminin et particulièrement belle. Il bluffe, ment et raconte plutôt n'importe quoi, particulièrement pour se divertir. Il est un des rares exaltés qui peut insulter sans vergogne les PJs. Il ne révèle spontanément pas qu'il est un sidéral et joue sur le nom de sa famille. Il admet qu'un de ses pairs l'a envoyé effectuer cette mission, pour « faire quelque peu le ménage » au milieu des rangs des anathèmes solaires.

Puisqu'il est fort jeune, lui soutirer des informations n'est pas si compliqué, bien qu'il faille tout de même entrer dans son jeu. Obtenir de lui certains noms de responsables de la Faction Bronze est possible. Mieux, les PJs pourront apprendre que sa mission concernant l'attaque du Concile ne vient pas directement de la Faction Bronze.

Dès qu'il commence à déclarer cette bévée, ou que les PJs se montrent prêts à attaquer, le rideau derrière-lui se lève, révélant :

Jigoku « aux poings enflammés », qui entrera immédiatement dans la forme des Cinq Dragons (dans un combo mêlant la forme au charme de défense de blocage de scène).

Mnemon Indara, devenue une statue de bronze animée, parée de griffes draconiques mêlant le bois et le bronze brillant, entourée de quatre élémentaires du bois vénéneux, se prépare à donner ses indications à ses élémentaires liés. Sa bannière d'anima est largement révélée, et normalement, un simple rideau n'aurait pas dû être capable de dissimuler tout ce pouvoir manifesté.

Cynis Mindo effectue un kata à l'aide de son daiklave, tout en activant un charme combatif.

Un très étrange automate guerrier de fer noir aux striures couleur de rouille, est accompagné des 7 **Juges Cachés de la Flamme Secrète**.

→ Il s'agit de la **Dame en Vert**, accompagnée d'entités divines invoquées. Normalement, les règles stipules que seul 1 des **Juges Cachés de la Flamme Secrète** peut être invoqué. Pour des raisons purement visuelles, le scénario les met en scène tous ensemble. Si le Conteur veut rester plus canonique, il peut réduire l'accompagnement à 1 seul **Juge Caché de la Flamme Secrète**.

De son côté, se tortillant dans les coussins, **Cynis Keneda** entre dans la forme du Courtisan de la Perle Rêveuse.

SCENE V

Le combat est impressionnant, mais les PJs devraient être largement au-dessus de ces adversaires.



Jigoku est certes un très puissant sang-dragon, uniquement voué au combat, mais les célestes (et surtout les solaires) un tant soit peu combatifs le surclassent largement.

Mnemon Indara est capable d'utiliser la sorcellerie de façon combative, et peut utiliser son bâton de jade vert comme arc (et ses flèches seront empoisonnées), mais reste une piètre combattante selon les standards des exaltés, même terrestres. En revanche, ses élémentaires ne sont pas totalement à sous-estimer.

Cynis Mindo est un vrai héros de shōnen, avec une puissance qui devrait être celle d'un exalté plus ancien, mais il est plus un aspect comique qu'une menace quelconque pour les PJs désormais.

Cynis Keneda rapidement et facilement surclassé, cherchera à fuir lâchement. Son but est tout simplement de créer un incident diplomatique et de pouvoir semer la zizanie après-coup, en salissant la réputation des PJs. Son but est de révéler la présence d'anathèmes solaires en plein *Nexus*. Il a les charmes de fuite à sa disposition. Les PJs devraient le mettre hors de combat promptement pour éviter tout problème futur.

Les **Juges Cachés de la Flamme Secrète** ne viseront que le PJ incriminé. En effet, la **Dame en Vert** a suffisamment intrigué pour qu'il apparaisse comme fautif jusque devant la Bureaucratie Céleste. En effet, vaincre les **Juges Cachés de la Flamme Secrète** est largement dans les cordes des PJs, mais il s'agit d'une opposition frontale grave, qui aura des conséquences à terme.

La **Dame en Vert** agit comme si elle était un automate, utilisant les armes procurées par le sortilège, mais sans utiliser de charme, juste ses formidables capacités et sa prescience. Son plan est de rester anonyme et de porter des marques d'attaques, qu'elle utilisera en tant que **Dame Kratz**.

Itzel, en parfaite ninja, intervient soudain en attaquant par derrière la **Dame en Vert**. Armée d'une très étrange épée de fer blanc, on dirait un origami de feuille de métal aux constellations poinçonnées, elle frappe la **Dame en Vert** dans son angle mort. Soudain, le charme de dissimulation est déchiré et, bien qu'elle soit toujours un automate, la sidérale des secrets est révélée. La **Dame en Vert** déploiera alors la forme d'arts martiaux célestes de l'Echarde d'Obsidienne de l'Infinité, pour se défendre, puis, d'une unique attaque redoutable et retorse, mettra **Itzel** aux portes de la mort, obligeant un PJ versé dans la médecine à s'occuper de la jeune sidérale des accomplissements.

Cela fait, elle profite des charmes invraisemblables des arts martiaux sidéraux pour disparaître.

➔ Normalement, les PJs devraient encore plutôt ignorer les arts martiaux sidéraux, ou ne pas avoir été confrontés à eux directement.



SCENE VI

Si jamais **Cynis Keneda** est capturé, il est assez facile de le faire parler. D'ailleurs, une fois **Itzel** remise sur pieds (il faut pour cela de très puissants charmes, normalement l'aide de **Dame Kratz** –la vraie-).

Le jeune sidéral marchande sans vergogne pour sa vie. Il pourra révéler plus amples détails sur la Faction Bronze, malgré le fait qu'il soit plutôt dans l'ignorance des plus grands secrets. Il admettra que la **Dame en Vert** est venue le chercher pour lui proposer une mission qu'il n'a pas voulu refuser.

→ En fait, la Faction Bronze n'a même pas eu connaissance de l'implication de la **Dame en Vert**.

Les PJs devraient comprendre que même **Cynis Keneda** n'était qu'un pion au sein d'une complexe machination, dont ils ne devraient pas être certains de bien comprendre les enjeux. Cela dit, ils ont une bonne monnaie d'échange et une preuve supplémentaire de prouver leur bienveillance par rapport à la Faction Bronze en relâchant **Cynis Keneda**, à minima de le livrer à la Faction Or, par exemple en contactant **Dame Kratz**, ou **Ayesha Ura**, ou **Atarazi**.

Itzel, soignée, révélera que son sifu, **Melgor Djafar**, le **Criquet Sécateur de Fer**, une fois mis au courant de la situation, a agi pour libérer **Dame Kratz** au sein des *Flèches d'Ebène de Pyrron* (profitant de l'absence de **l'Errant dans les Ténèbres** et de l'aide du solaire **Jinuan Gardenuit**). Le sidéral lui a également fait parvenir l'arme capable de découper les charmes de dissimulation de la **Dame en Vert**. Une telle révélation permet de lever les derniers doutes sur les implications des PJs dans l'attaque contre **Ephistelle** et une quelconque manipulation contre le Concile.

SCENE VII

Les PJs, désormais capables aisément de revenir dans les bonnes grâces de leurs pairs du Concile, peuvent facilement participer plus activement aux négociations politiques et contre-attaquer ou s'opposer aux déclarations de *Grande-Fourche*. Ils ont des preuves et sont eux-mêmes témoins, ce qui peut conduire à la renégociation d'accords forts profitables.

Mieux, ils auront ainsi pu, aux termes de cette épreuve, resserrer des liens avec leurs pairs solaires de *Nexus*. Ces derniers se montreront donc ravis de leur accorder quelques faveurs personnelles (entraînement, apprentissage quelconque, richesses, artefact, introduction dans certains cercles, etc.).

Pellicia fera amende honorable en s'excusant directement et les invitera à participer aux prochains jeux de *Nexus*, particulièrement aux tournois d'arènes, qu'elle désire ouvrir plus visiblement aux exaltés célestes, pour permettre un changement de mentalité. Cela dit, elle semble bien moins sous contrôle que d'habitude, et les PJs pourraient repérer la préoccupation de ses camarades de cercles. Elle semble réfréner une pulsion de destruction et semble être une bombe à retardement, ce qui devrait donner quelques sureurs froides aux PJs, étant donné sa puissance combative quasi inégalable.



Dame Kratz, si elle est interrogée concernant la **Dame en Vert**, restera vague comme d'habitude, mais elle se montrera fort concernée et relativement inquiète.



PNJs

LES SANG-DRAGONS

LES RESIDENTS DE NEXUS

Karal Hakan, sang-dragon du feu, ambassadeur de *Lookshy* et armurier : individu au port royal et au charisme impérial abordant une fantastique armure de jade rouge aux motifs de boules de feu. Il joue sans arrêt avec une toupie de jade et est aussi capable de créer des jouets qui font fureurs chez les enfants et adolescents (Beyblades) et organise des tournois de toupies-gladiateurs.

Assez fantasques et combatif, il a autant de succès (surtout auprès de la jeunesse) qu'il dérange.

Karal Hotaru, sang-dragon du feu, maître d'armes et chef mercenaire : individu extrêmement sec aux cheveux noirs de charbon très longs, fumant une pipe de jade rouge toujours fumante et portant son daiklave avec garde de 3 pieux de jade.

Ombrageux et sévère ainsi que plutôt supérieur, il est dévoué à la voie du sabre et ne consent à être accompagner que par les plus forts, pareil pour ceux qu'il entraîne.

-Maheka- Antera, sang-dragon de la terre, forgeronne-bannière de *Lookshy* : femme flasque et grassouillette aux traits caves et cheveux filasses, habillée de vêtements défraîchis et exhalant des relents d'alcools forts ; son seul trésor est un marteau de jade blanc très ancien.

Elle était un chef militaire, mais a causé la mort de tout son régiment. Exilée, elle est devenue forgeronne à *Nexus*, mais a sombré dans la déchéance, seuls ses charmes lui permettent de faire du bon travail.

➔ Si elle est prise en main, elle peut faire une excellente alliée ou une parfaite aide pour un PJ créateur.

Kaya, sang-dragon de l'eau : petite femme parfaitement maîtrisée à la coupe au bol brillant comme un casque aux mèches bleutées avec un nez retroussé. Elle est vêtue simplement d'un keikogi blanc pur brodé d'anguilles créant des éclairs.

Maîtresse d'arts martiaux, grande défenseuse de l'idéal de justice, elle maîtrise le style du poisson (ne pas bouger avant le dernier moment puis être vif comme l'éclair) et a son propre dojo près d'une somptueuse fontaine, *Le Poisson Sait*.



Sesus Madoka, sang-dragon de l'air, ambassadrice du Royaume : une femme aussi fine que délicate et d'une légèreté invraisemblable, elle semble se déplacer comme une danseuse avec de grands kimonos aux voiles diaphanes et flottants.

Musicienne, elle joue de façon fantastique tous les types de flute et en a une de jade bleu. Elle porte par ailleurs une alliance de jade vert (elle est mariée à **V'neef Oro**). Elle possède une profonde foi immaculée.

V'neef Oro, sang-dragon du bois, Guildien : noble seigneur aux yeux acajou, vêtu de magnifiques atours dans les tons orangés avec de somptueux bijoux de bois d'essences rares garni de perles d'ambre étincelante, ses parures sont aussi fantastiques que le métal et les pierreries, il ne se sépare jamais d'un torque de jade vert et d'une alliance de jade bleu (il est marié à **Sesus Madoka**).

Il est un puissant et influent membre de la Guilde, spécialisé dans le commerce du bois.

-Iselsi- Ming-Na, sang-dragon de l'eau, moine immaculé défroqué : gaillard aux solides épaules avec les cheveux très courts dont le rasage crée des motifs mystiques, il est vêtu à la manière des moines mendiants de simple toile.

Il est apparemment très satisfait de sa vie misérable, mi-sage, mi-crasseuse. Il aide et conseille les voleurs, les mendiants, les filles de joie et les fous. Il est le conseiller des seigneurs mendiants des cours des miracles. Exilé du Royaume, il est un véritable mystique, un saint homme pour beaucoup.

Shinrei, sang-dragon de l'air, espion-érudit agent du Concile : assez jeune, les cheveux noirs extrêmement fin et agités au moindre souffle d'air. Parfaitement proportionné et avenant, en tunique longue à la chinoise dans les tons gris-bleu, toujours en chaussettes blanches, il est aussi silencieux qu'un chat.

Il cache dans ses manches de dards empoisonnés (soporifiques). Il a une amante somptueuse cachée (les rumeurs déclarent qu'il s'agirait de la **Reine Nocturne**)

Ragara Gouken, sang-dragon de la terre, négociant en pierre précieuses et bijoutier : un mastard aux traits bruts et puissants avec du coffre et des mains comme des battoirs, aux cheveux ras et à la peau granuleuse, il semble suer de la poussière et a des yeux aussi brillants que les bijoux qu'il convoite. Ses atours prouvent sa richesse formidable et ses bijoux coutent des rançons royales

Mnemon Indara, sang-dragon du bois, sorcière-chasserresse : frisée (dans les teintes vertes) aux tâches de rousseur comme des bourgeons ou des pistils, elle est habillée de cuir-écorce à franges garnies de perles d'ivoire et d'yeux vitrifiés qui paraissent toujours vivants et humides. Son bâton de jade vert peut devenir un arc, garni d'un noyau-gemme du bois.

Elle a l'habitude de se déplacer en nuage magique. Elle est la maîtresse de la *Tour de l'Écllosion Définitive*, un manoir du bois au centre de Parko Llana, dans le quartier de *Cinnabar*.



LES SAUTERELLES

Varanis, sang-dragon du bois : ninja petite et menue, plate et sombre et revancharde, elle boitille désormais et a son sens de l'équilibre amoindri définitivement.

Ragonas, sang-dragon de l'air : ninja-occultiste, sans sourcils avec toujours avec des cartes mystiques, pratiquement aveugle à cause d'une cicatrice qui a manqué d'un cheveux son 2^{ème} œil, sa voie est éraillée et elle tousse car a été presque égorgé.

Elle maîtrise d'étranges pouvoirs, connaît bien la sorcellerie sans pour autant la maîtriser, il reste en retrait et use de sarbacane empoisonnée (à la manière des Karala, il améliore le poison des 10000 Dards)

Siloya, sang-dragon de l'eau : séductrice, sulfureuse et voluptueuse elle est marquée d'une terrible cicatrice dans le dos (elle a tourné le dos à Pellicia en cherchant à fuir).

Elle est une femme fatale, qui prend les renseignements et séduits pour éliminer ou affaiblir ses cibles durant leur sommeil, elle est une courtisane de talent par ailleurs.

LES PROTECTEURS DE CYNIS KENEDA

Jigoku « aux poings enflammés », sang-dragon du feu : mastard à la peau rouge, comme sanguin (ou sanguinaire, vu son expression) avec des cheveux en immense brosse (comme un balais) de cheveux roussis et une moustache toute aussi rêche et longue (en 2 pointes), couturé de cicatrices. Il porte simplement un kimono rouge aux manches déchirées, laissant ses bras puissants à nus, l'avant bras gauche en moins, remplacé par un lourd gantelet de métal avec la pointe de daiklave de jade rouge (brisé) en guise de lame.

Cynis Mindo, sang-dragon du bois : tout jeune homme aux cheveux ébouriffés en pics bruns, affichant une mine mi-blasée mi-sûr de lui et de son courage et puissance. Il est vêtu d'un keikogi vert et d'un hakama assorti, avec un plastron et daiklave de jade vert.

LES AMBASSADEURS

Prince **Mayhiros Ogodeï**, sang-dragon du bois : un fier et avenant élu à la peau brune, portant une très longue moustache tombante touffue et un peu feuillue, ainsi qu'un long bouc du même acabit, son regard bridé brun est scrutateur et perçant. Il est un Marukani pur jus, habillé de laine et de cuir, avec des serres de rapace et des plumes en ornement. Son daiklave de jade vert est passé à la ceinture et ses quatre magnifiques pyguargues de chasse apparemment des demi-esprits, ne le quittent jamais.

En tant que prince Marukani, il est fier et susceptible, en tant qu'homme, il supporte assez mal que les femmes puissent lui être supérieur. N'étant pas l'aîné, il ne sera pas le chef incontesté de son peuple et a ainsi été guidé pour le seconder, il est donc habile dans la politique et joue sur son aspect sauvage pour paraître moins malin qu'il ne l'est.



LES SIDÉRAUX

LA FACTION BRONZE

Cynis Keneda, sidéral de la Sérénité : un jeune fat à très belle allure et à l'attitude hautaine et princière. Les cheveux noirs, les yeux en amande noirs et les traits asiatiques légèrement métissés, il est svelte et très délicatement musclé. Toujours habillé avec recherche (les motifs récurrents font appel aux icônes religieuses et/ou estampes érotiques) d'étoffes magnifiques, il porte des bracelets de jade vert cliquetant et 2 de métal stellaire, ainsi qu'une chaînette à pendentif d'un œil stylisé du même métal. Il ne porte aucune arme visible et se meut avec la nonchalance d'un danseur.

Fils de sang-dragon et d'une fille de joie, il a été secrètement élevé dans la haute société de la famille jusqu'à la fin de son adolescence. Il s'est exalté sidéral au lieu de sang-dragon et a été récupéré par la Faction Bronze. Adorant la stabilité de l'Empire (et les frasques permises par la maison Cynis), il a néanmoins dû suivre les cours à la Spirale de façon semi-secrète. **Clovos « le Promeneur »** a été son *sifu*. Suite à un scandale à cause d'une jeune et splendide dynaste, il a été envoyé dans le Seuil, afin de se former et de jouer les agents informateurs à *Jades*, *Grande-Fourche* puis *Chute-Grises*.

Sa dernière mission est de profiter de l'absence des solaires pour infiltrer des agents à *Chaya*.

Il adore les rêveries et les « trips » dues aux drogues ou aux visions du futur, mais reste un dilettante assez arrogant et supérieur qui préfère manipuler les autres plutôt que d'agir lui-même. Il est obsédé par les filles magnifiques, les poitrines opulentes et les sous-vêtements féminins.

LA FACTION OR

Itzel, sidérale des accomplissements de la Faction Or : une jeune fille absolument splendide, toute en finesse mais avec des courbes malgré tout très féminines, contrastant avec son visage de poupée quelque peu gâchée par d'énormes lunettes d'excellentes factures. Son abondante chevelure ardoise est toujours coiffée de façon stricte, impeccable et élégante. Elle a une voix maîtrisée et une posture droite, avec un regard dubitatif ou circonspect. Elle porte des tenues assez sobres, tirées à quatre épingles, mais dignes d'une princesse ou d'une dynaste impériale. Elle a par contre une garde robe prête pour toutes les occasions et cultures, pour s'adapter en un clin d'oeil.

Elevée à l'origine comme une courtisane, ancienne espionne et assassine, elle pratique les arts martiaux avec soin et fait en sorte d'être toujours au courant et d'avoir un coup d'avance sur les autres. Elle apprécie les jeux de stratégie et la lecture. Au combat, elle utilise des *sais* de facture extraordinaire, mais pas en métal stellaire. Elle est l'élève assidue du sidéral des accomplissements **Melgor Djafar**, **Criquet Sécateur de Fer**, qui reste toujours en retrait dans les ombres. Elle est pourtant fort jeune, n'ayant qu'une dizaine d'années d'exaltation de plus que les PJs. Elle désire systématiquement agir de manière impeccable et est une véritable perfectionniste. Elle est une conseillère sérieuse, réfléchie, cherchant à être avisée et se montre la parfaite secrétaire pour tout souverain, s'occupant des affaires d'état dans les coulisses avec maestria.



LA MEMBRE DU HAUT CONCILE

Dame Kratz, l'Astromancienne, sidérale des secrets : grande dame âgée aux yeux brillants et à l'air sagace, voire rusé, toujours en train de tricoter (du brocart) grâce à des aiguilles de métal stellaire. Elle a un port aristocratique et une aura de parfaite maîtrise. Elle est vêtue d'étoffes précieuses satinées dans les tons sombres et nocturnes avec d'étranges motifs, mi-géométriques, mi-kabbalistiques.

Ses lèvres sèches s'ouvrent rarement, même si elle aborde habituellement un mystérieux demi-sourire entendu. Sa grande spécialité est de répondre aux questions par des questions. Si elle doit donner son avis, elle le fait en dernier, pour conclure le débat. Elle reste assez intraitable, mais semble toujours juste et impartiale. **Dame Kratz** est très ancienne, exaltée peu après l'arrivée au pouvoir de **l'Impératrice Ecarlate**. Elle a vu et prédit l'échec des sang-dragons au pouvoir et a rallié la Faction Or lorsque celle-ci a commencé à se constituer. Dame Kratz est une sorcière accomplie, même si elle n'a pas atteint les arcanes que peuvent atteindre les sidéraux, n'aimant pas recourir à la sorcellerie, préférant faire agir, quitte à accompagner ceux qu'elle protège en définitive. Ses visions sont acérées, tout comme son esprit. Elle est respectée, mais semble toujours rester en retrait par rapport au cercle, n'étant jamais une amie mais une arbitre ou une conseillère. Elle adore jouer son rôle de grand-mère. Elle est très régulièrement en contact avec **Melgor Djafar**, qui est de sa génération.

LA NON-ALIGNÉE

La Dame en Vert, sidérale des secrets : une magnifique femme aux yeux scintillants de mille feux comme des émeraudes taillées, à la chevelure d'un gris perle et la peau d'un grain de peau parfait d'un blanc laiteux aristocratique. Elle porte un diadème gothique de métal stellaire et d'acier de l'âme et est simplement vêtue d'une interminable bandelette d'un vert profond, entre une momie et le ruban d'un cadeau entourant un paquet, ce qui dévoile et masque en même temps sa magnifique silhouette.

Redoutable sorcière, normalement la plus douée des sidéraux en sorcellerie, elle est suffisamment âgée pour maîtriser même les arts martiaux sidéraux, celui « interdit » de l'Echarde d'Obsidienne de l'Infinité, même si elle utilise normalement bien plus celui du Courtisan de la Perle Rêveuse ou de l'Ombre du Trône.

Fort ancienne, bien qu'un peu plus jeune que **Dame Kratz**, elle est plus habile et beaucoup plus active, l'héroïne de sa propre histoire trouble. Elle dépasse clairement les PJs, étant plus planificatrice, manipulatrice et largement plus expérimentée, ce qui la rend dangereuse, car une véritable marionnettiste.

Elle devrait toujours apparaître comme ayant tout prévu, et une défaite ou une fuite devrait sembler correspondre à son plan, envers et contre tout.

➔ **La Dame en Vert** est au service de deux choses : la constellation du Masque et des prédictions qu'elle a fait à **Larquen Quen**, le solaire qui est devenu le **Masque des Hivers**, durant l'Usurpation. Au final, on peut dire qu'elle reste une agent du Destin, envers et contre tout. En revanche, elle semble depuis longtemps au service des Seigneurs Morts ou de **l'Outremonde**. En



effet, la destruction de la constellation du Masque a envoyé ces étoiles dans le monde des morts, où elles sont les seules étoiles (mortes et obscures).

Cela dit, elle est un adversaire redoutable, à jouer sans arrêt sur le mystère de sa véritable allégeance, drapée dans les secrets et machinations les plus complexes.

Elle a prédit à **Larquen Quen** qu'il serait le Prince des Princes, celui qui serait le Seigneur de *Création*. Ainsi, parmi les Seigneurs Morts, sa véritable allégeance ira toujours au **Masque des Hivers**.

Naturellement, le Conteur peut totalement changer ce choix, mais les choix et actions de la **Dame en Vert**, qui devient petit à petit un PNJ récurrent, ont une justification qui restera normalement un secret.

LES ABYSSAUX



CELLE DE L'ERRANT DANS LES TÉNÉBRES

Fleur, Rappel des Mémoires d'Outre-tombe, abyssale de l'ombre lunaire : une belle damoiselle blafarde habillée de noir, aux lèvres d'un rose pâle délavé, entre la religieuse et la templeière médiévale. Par-dessus la cotte, une cotte de maille d'acier de l'âme, elle-même recouverte d'un surcot noir. Les 2 seules pointes de couleur se trouvent être le fanion (un cercle blanc cassé sur fond noir, le symbole de l'**Errant dans les Ténèbres**) attaché à la lance-javeline d'acier de l'âme dont elle ne se sépare pas, la brandissant comme une bannière.

Réincarnation du précédent **Rappel des Mémoires d'Outre-tombe**, a priori éliminé durant le précédent scénario (voire : **Feulement de Guerre**), elle est une ambassadrice, littéralement un porte-drapeau. Elle est principalement silencieuse, écoutant et réfléchissant, et ne donne pas forcément de réponse. Elle a une formidable mémoire et est envoyée pour requérir un maximum d'informations pour le compte de son Seigneur Mort. Placide, elle peut se défendre, bien qu'elle soit toute jeune, mais n'est aucunement agressive, ni une adepte du combat.

➔ Dans le cas où **Rappel des Mémoires d'Outre-tombe** n'a pas été éliminé, c'est ce PNJ qui sera présent à la table des négociations, et aura probablement bien plus envie de s'opposer aux PJs que ce que propose le scénario.

CELLE DU MASQUE DES HIVERS

Damoiselle Ourania, Chrysalide de Danse Macabre, abyssale de l'ombre lunaire : une femme aux courbes somptueuses, masquée par une mosaïque de matériaux magiques célestes, avec un grand éventail aux lames d'acier de l'âme au motif de danse macabre. Une ceinture avec un noyau-gemme. Partant dans le dos, deux grandes ailes de papillon aux motifs morbides mais d'une incroyable beauté. Sa voix est à peine un souffle, mais donne la chair de poule.

Ses deux armes sont la séduction et les menaces voilées. L'abyssale fait tout pour cacher son nom d'abyssale et conserve uniquement son prénom de mortelle. A noter qu'elle est toujours vierge. Elle est désormais une Guildienne très importante, avec une fortune et une influence considérable. Son



charme favori est Connaître le prix de l'âme et elle fait tout pour s'attacher faveurs et dettes de la part des autres exaltés, surtout des célestes.

CELI DE L'AMOUREUSE DANS SA PARURE DE LARMES

Arsène, l'Ambassadeur Ecarlate/le Prince des Ombres, abyssal de l'ombre lunaire : magnifique, parfait, fin et raffiné, aussi pâle que l'albâtre et aux longs cheveux d'un noir de jais, il est généralement revêtu d'une tenue d'étoffes écarlates et précieuses mettant en valeur sa sveltesse. Il possède un chapeau de brocard d'or pâle et des gants de même facture. Il a toujours une rose écarlate embrochée sur sa poitrine.

En tant que **Prince des Ombres**, et maître de la *Chasse Noire*, il est tout de noir vêtu et va avec des bracelets à 2 noyaux-gemmes, un plastron renforcé, un arc d'acier de l'âme, une masse artefact d'acier de l'âme pour le combat rapproché, ainsi qu'un magnifique heaume couronné encore d'acier de l'âme. Il est accompagné d'une meute de chiens mort-vivants de race, préparés par les Thanatonautes.

Il a à sa disposition un grand nombre d'artefacts, dont un grand calice d'acier de l'âme. Ses artefacts sont d'acier de l'âme ou d'autre matériaux, notamment d'ombre tissée.

C'est un séducteur au charme immense et au magnétisme irrésistible, aux manières princières, possédant quelque chose d'inaccessible qui le rend encore plus attirant. Il joue merveilleusement du clavecin et est connu pour être un mécène. Il est le tout premier abyssal de l'**Amoureuse dans sa Parure de Larmes**, ayant une dizaine d'années d'exaltation de plus que les PJs.



LES SOLAIRES

LES MEMBRES DU HAUT CONCILE

➔ Les solaires du Concile sont les exaltés solaires les plus puissants de *Création*, juste devant les PJs (les héros). Ils ont quelques années de plus que ces derniers et servent ainsi d'aînés. Le but n'est pas du tout de diminuer les PJs, mais plutôt de complémentariser les capacités que ceux-ci possèdent. Les membres du Concile sont des puristes. Si un PJ est un puriste, alors le Conteur devrait choisir de modifier partiellement ces PNJs pour les rendre intéressants.

La campagne part du principe que le zénith **Hayle** est le meilleur solaire en présence, l'éclipse **Thalevar** le meilleur en social/séduction, le crépuscule **Brughel** le meilleur sorcier solaire (et celui qui sera le premier à atteindre le cercle solaire en cet âge), la nuit **Ephistelle** la plus douée en larcin et l'aube **Pellicia** la plus puissante combattante solaire.

Hayle, le Conjoint du Midi : un mâle grand et robuste, comme huilé, aux cheveux perpétuellement emmêlés qui porte des boucles d'oreille d'orichalque. Il est habillé dans un mélange de chef religieux et de riche marchand, tel un formidable et bienveillant seigneur. Avec son sourire franc, son franc parlé et sa bonne humeur communicative il est un compagnon particulièrement agréable et



appréciable. Il a pour habitude d'égrener les perles de son moulin à prière d'orichalque. Son regard est celui de deux billes d'or en fusion. Il irradie de puissance et d'assurance.

Protecteur des artistes plutôt qu'artiste lui-même (mais avec un goût infallible pour dénicher l'art où qu'il soit). De même, il possède de puissants charmes contre les pires maladies, et ce à grande échelle. Il est un des meilleurs pour encourager et motiver ou remotiver les autres solaires.

Pellicia, la Sergente de l'Aube : une nordique à la beauté surhumaine, au teint blanc et lumineux, les traits fiers et somptueux, une force intérieure émane d'elle. Elle a une chevelure d'or cendré, coiffée en grande tresse enroulée à l'arrière du crâne. Ses yeux sont tellement lumineux qu'ils en deviennent luminescents. Sans qu'apparaisse les muscles, tout son corps semble puissant, et sa démarche est droite, de même que son port. Elle porte par contre une tenue plutôt féminine, d'une vert profond, au col mao, aux épaulettes plutôt bouffantes, et en grande robe ample à partir de la ceinture. Elle porte un diadème d'orichalque, d'entrelacs végétaux, avec une fleur de lys au front.

En combat, elle invoque son plastron renforcé d'orichalque, très baroque dans ses gravures, d'entrelacs végétaux et de fleurs de lys. Elle invoque également une lame de pures flammes dorées, ayant à peu près la forme d'une épée, de la taille d'une épée bâtarde d'exalté.

Considérée par ses ennemis avec crainte, elle est une guerrière, une duelliste, une artiste martiale absolument formidable.

Brughel, le Veilleur du Crépuscule : d'un certain âge, la peau cuivrée quasiment métallique, il ressemble à un rapace, et son regard est dur à soutenir, avec sa façon d'observer en analysant chaque mouvement ou détail de son interlocuteur et son nez en bec d'aigle. Le bandeau qui ramène ses cheveux en arrière est garni de pièces d'or frappées de runes. Sous son manteau noir à pentacles de fils d'or, une robe d'ambre et de pièces d'orichalque. Il peut invoquer un bâton immense finissant par un pentacle avec d'innombrables anneaux passés dans les branches de l'étoile mystique.

Apparaissant toujours intéressé, à la limite du complotiste, il est dévoré par la soif du savoir et de l'occultisme. C'est un sorcier, un savant, un parfait artisan et un maître médecin. Il recherche le respect et aime à exceller dans son art, estimant qu'il doit toujours être le meilleur. Il n'apprécie que de savourer ses victoires et est un esprit calculateur, acéré et cherchant à établir des plans sur le long terme. En tant que maître, il est inflexible et semble trop exigeant, mais son apport est sans prix.

➔ A ce niveau de la campagne, il est proche du cercle céleste mais est un maître complet en sorcellerie terrestre. Cela dit, il n'est pas du tout intéressé par la sorcellerie de combat, qu'il dédaigne plutôt, même s'il connaît plusieurs sorts d'attaque, encore plus de défense, sans parler d'une connaissance académique extraordinaire de ceux qu'il ne connaît pas directement.

Thalevar, l'Auguste Conseiller de l'Eclipse : un des hommes les plus beaux de Création, ce blond au charme et à la prestance enchanteresse est chaleureux, cordial, bienveillant, avec son sourire absolument désarmant qui met tout de suite à l'aise. Il est somptueusement habillé de grandes robes byzantines aux fastueux tissus brochés à plusieurs couleurs, qui masquent à peine d'énormes bracelets d'orichalque sous ses manches amples et flottantes. C'est un monarque qui n'est ni hautain et semble rester abordable, bien qu'incroyable.



Il est un maître dans la négociation, la persuasion et la diplomatie. Il est presque impossible d'imaginer être son ennemi, car il met immédiatement en confiance, brisant tous les a priori. Il est le meilleur des hôtes et l'interlocuteur parfait. Il reste néanmoins très spécialisé dans son domaine, et compte particulièrement sur ses autres compagnons pour toutes les situations qui ne sont pas de la discussion, de l'enquête, de la négociation. Tout son art est la parole et il y excelle. Il est totalement l'opposé du **Prince des Ombres**, avec qui il entretient une relation d'immense respect et de véritable cordialité, bien que d'opposition farouche. Il n'est aucunement un combattant et n'en a pas besoin.

Pellicia, la Reine Nocturne : une perfection métisse menue, apparemment fragile et délicate, aux yeux sombres magnifiques pailletés d'or. Toujours recouverte d'une cape à capuche bleu nuit avec quelques fils d'or en bordures. Sa démarche, avec ses chaussons de tissus est féline et c'est sa grâce, combinée à son aura étrange et mystérieuse, qui la rend aussi magnétique que quasiment inquiétante. Elle est réservée, maîtrisée, presque renfermée sur elle-même.

Ses armes, toujours cachées, sont des chakrams et kunais d'orichalque, de taille « humaine » et non pas exaltesque. Elle est une maîtresse d'esquive, autant en combat que dans les relations sociales. Elle pourrait être une parfaite femme fatale, mais dédaigne généralement cela. Redoutablement bien informée, elle siège à la *Table des Ombres*, l'organisation qui chapeaute la pègre de *Nexus*, et donc d'une bonne partie du monde. Elle adore être au courant de tout, de se mêler des affaires des autres, mais n'aime pas partager. Elle est plutôt solitaire, ce qui la place un peu à part avec les autres membres de son cercle.

LES AMBASSADEURS

Amilar Nakiri, Souffle du Dragon Courroucé, solaire de l'aube : une asiatique petite et mince, qui ne donne pas l'impression d'avoir terminé sa croissance. Elle a une chevelure en mèches partant comme en étoile, avec les pointes rouges et plusieurs mèches blondes métalliques partant du front. Elle est revêtue d'un grande cape rose pâle à fleurs qui dissimule son plastron renforcé façon armure de samouraï d'orichalque. Elle possède aussi un daiklave court, façon katana.

Elle est souvent à cran et peut froncer les sourcils de façon très prononcée. Farouche et très volontaire, elle cherche la puissance sans s'en cacher. Très douée à toutes les formes de lancer, sa stratégie préférée devient le lancement du sort Nuée des Papillons d'obsidienne, avant d'utiliser ces papillons tranchants comme armes de jet.

Elle poursuit sa formation de sorcière de guerre, notamment auprès de **Brughel**. Elle développe aussi beaucoup sa compréhension de la stratégie, poussée par **Atarazi**. Sa relation vis-à-vis de *Lookshy* reste mitigée, son caractère et son expérience ne la rendant pas une bonne négociatrice.

Jaggir, Souverain des 5 Etoiles d'Or, solaire du zénith : un homme grand et charismatique d'une beauté ravageuse, le sourire facile et les muscles saillants. Bronzé, la peau aux reflets de bronze ou d'or, abondant une barbe de 3 jours, il est habillé comme un roi qui partirait à l'aventure, ce qu'il est plus ou moins. Il porte une ceinture, des bracelets et des jambières (d'orichalque) monumentaux bien visibles. De nombreux couteaux de cuisines sont rangés dans de multiples fourreaux à sa ceinture.



Cuisinier de génie, coureur de jupons, bagarreur indéfectible, c'est un solaire qui a du mal à rester en place et à ne pas être à l'aventure, avide d'exploits et de conquêtes de tous ordres. C'est un allié fidèle et un ami totalement dévoué, mais tout PJ féminin aura du mal avec sa technique de drague digne d'un simple mortel et sa phrase d'accroche préférée : « Ton père est un voleur, il a volé la lumière du soleil pour la mettre dans tes yeux. ».

LES LUNAIRES



LE MEMBRE DU HAUT CONCILE

Gen, le Ministre des Coutumes, lunaire sans caste : tout jeune homme immanquablement accompagné d'une myriade de chats. Très beau, son regard argenté est profond et déstabilisant dans ses traits juvéniles d'enfant de chœur arrivant à l'âge adulte. Il est vêtu d'un kimono gris avec quelques fils d'argent et d'une cape anthracite. Il pianote par habitude sur un grand bâton d'argent de lune, gravé de lunes selon toutes ses phases, comme un calendrier.

Il est un lunaire, sans caste ni affiliation. Il est apparu un beau jour à *Nexus*, au milieu des décombres après l'Usurpation, se liant avec les animaux et les gens. Il semble paresseux et adore sommeiller en journée. C'est en effet l'oreille du Concile la nuit et auprès de tous les animaux, dont il est le seul à vraiment s'inquiéter pour eux. **Gen** n'est pas du tout jeune, il est même très ancien, vieux de plusieurs siècles. Mais il apprécie le confort de la civilisation et les rapports humains, malgré son apparente indifférence. C'est un parfait espion et voleur, mais il n'aime pas tuer ni faire verser le sang. Par contre, ses tours peuvent être cruels. Il aime jouer avec les illusions tout autant de ses capacités physiques, n'hésitant pas à jouer quelque tour d'illusionniste aux mortels. **Gen** aime à jouer au petit frère d'**Ephistelle**, qui l'accepte, ne voyant aucune attitude qui lui nuirait dans cette étrange relation.

LES ESPRITS

Juges Cachés de la Flamme Secrète : sept entités extrêmement semblables, encapuchonnées et emmitouflées dans d'interminables capes toujours flottantes. Leurs yeux sont brûlants derrière des masques de gaze et de brouillard aux volutes créant de ténébreuses arabesques. Ils sont armés d'énormes épées façon katana à 2 mains avec cordelettes et chaînes en décoration de pommeau (à la façon chinoise).

Ils sont les enquêteurs-bourreaux incorruptibles de *Yu-Shan*. Les juges peuvent soit agir en tant que conseillers et vizir pendant une semaine, fournissant des conseils dans la justice, soit ils peuvent être chargé d'enquêter sur un crime ou un crime potentiel contre les lois célestes. Ils sont capables et possèdent l'autorité nécessaire pour faire appliquer la sentence eux-mêmes.

LE MEMBRE DU HAUT CONCILE



L'Emissaire, dieu de *Nexus* : grand, avec ses robes blanches qui le font ressembler à un spectre car on ne distingue pas ses jambes, même si les pans du vêtement descendent plus bas que terre. Son masque d'argent fabuleux semble une superposition de cartes ou motifs impossibles à tous appréhender et le nez, bouche et yeux sont d'or massif.

Il est la plus importante divinité que les personnages peuvent croiser dans toute la région de *Nexus*. Pourtant, il n'est que l'ombre de son pouvoir. Son esprit mêle les époques, et c'est pour cette raison que les décrets qui émanent de lui sont si incompréhensibles. Son esprit est tellement tortueux qu'il est impossible à saisir, car tout se perd et se mélange. Pourtant, il est rattaché aux sidéraux en raison de leur mandat divin d'organiseurs de la Bureaucratie Céleste, et suit en partie leurs demandes. Les solaires, revenus, lui ont apporté plus de cohérence en l'aidant peu à peu à faire la part des choses entre les époques. Pourtant, il doit rester totalement aberrant selon tout schéma classique de pensée. Il reste essentiellement mystérieux, ne faisant entendre sa voix au timbre étrange, éthérée que lorsqu'il promulgue des décrets. Le reste du temps, il écoute.

➔ Tant que la poche kaotique au sein du quartier de *Feu Errant* ne sera pas purifiée, donc que le béhémoth en torpeur ne sera pas éliminé, l'**Emissaire** ne sera jamais vraiment guéri. Toutefois, faire face à une telle monstruosité, clairement un *kaiju*, en milieu urbain, relève du cauchemar pour la quasi-totalité des habitants de *Création*.

LES ESPRITS DE *Nexus*

Esprit des rues : petit humanoïde fait apparemment de briques ou de plâtre, monté sur un chien (ou l'image floue d'un homme) voire sur un petit char tiré par des rats, avec une coiffe ressemblant aux oignons ou toits des tours de la ville, habillé d'une robe couverte de plaquettes gravées et armé d'une dague plus ou moins impressionnante et plus ou moins ornementée.

Esprit des transactions : esprit à 4 bras, dont l'un dans le dos tient une arme et un bras tenant une balance (de fer blanc ou de métal précieux voire de jade) ; rondouillard et avec un immense sourire (aux dents manquantes ou à la dentition d'émail éclatant suivant le quartier où il réside), il est habillé à la manière d'un marchand et possède plusieurs bourses majoritairement replètes.

Esprit des vols : créature à la stature d'enfant, couvert d'une tunique encapuchonnée de patchwork de riches étoffes et de loques au masque de *kitsune* en mosaïque de pièces de toutes sortes. Ses mains ont de longs doigts agiles et il a une queue (rat, renard gris, furet ou de corbeau, voire pie).

Esprit des altercations : humanoïde très rouge et gonflé comme une baudruche avec comme un masque mi-tragédie-mi-comédie, qui fume. Il se déplace comme un *bibendum* en faisant rouler ses épaules et est revêtu de cuir clouté.

Niigodd, esprit de l'ignorance : silhouette drapée ou momifiée dans des pages de feuilles de livres, parchemins, soieries peintes, tentures, tous couverts d'encre, déchirés, défaits ou tellement maculés que leur message est désormais illisible ou invisible.



Son domaine est une ancienne ruine de l'Ancien Temps, dans les souterrains de *Cave* (l'ancien nom de *Nexus* sert à nommer l'ensemble des sous-sols de la cité) dont il est absolument impossible d'imaginer ce que le bâtiment a été.

Les fanatiques célèbrent la divinité en froissant, déchirant et enfin brûlant tout ouvrage de savoir, tout message, tout objet qui porte en lui une histoire. Ce sont des pouilleux, pitoyablement armés de gourdins et de torches. Leur tenue sont des loques rapiécées, avec en pendentifs des couvertures de livres sans contenu ou des pages blanches chiffonnées.

Besak Mangog le Retentissant, esprit de la Grande Arène de Nexus –et des cris de victoire- : dieu bélier humanoïde armuré de pierre et de métal avec un daiklave de jade blanc avec des runes d'orichalque.

L'esprit est assez simple, bruyant, intéressé par remplir son domaine d'une foule délirante. Il veut les plus grands affrontements, que ce soient des combats, des courses ou des performances artistiques et

La Dame Noire ou Dame aux Corneilles, esprit des corneilles et de la criminalité organisée, siégeant à la Table des Ombres : une vieille dame se balançant dans un fauteuil à bascule, vêtue de kimonos d'intérieurs royaux dans les tons bordeaux et noirs, mais son regard jaune et rusé de prédateur d'un âge immense met toujours mal à l'aise.

Esprit ancien, retors, pour le moins égoïste et manipulateur, experte dans les négociations douteuses, elle est une entité dangereuse, qu'il vaut mieux ne pas froisser. En revanche, être dans ses bonnes grâces (ce qui ne sera jamais gratuit et nécessitera à un moment où à un autre de se sâler les mains) permet d'obtenir d'immenses avantages, notamment grâce à un réseau formidable de connaissances, de faveurs et de secrets ou de recels.

Les Sœurs Corbeaux, esprit mineur des corbeaux et du vol : trois sublimes jumelles, aux corps et aux traits absolument parfaits, indiscernables les unes les autres. Les cheveux noirs aile de corbeau, comme formant des plumes, elles sont généralement vêtues comme les plus magnifiques geishas du *Cerisier Merveilleux*, de kimonos fendus révélateurs et aux décolletés pigeonnants dans les tons bordeaux et noirs.

Même si elles ne sont pas aussi anciennes et puissantes que leur mères, les triplées restent assez redoutables, des voleuses redoutables, potentiellement des assassines et de sulfureuses séductrices. Elles sont particulièrement attirées par les beaux ténébreux.

Noctis, esprit des ruelles et des endroits cachés, siégeant à la *Table des Ombres* : une forme vaguement humanoïde, qui ressemble à une carte pliée façon origami ou à un golem couvert d'un labyrinthe. Son vêtement, ni une cape, ni un manteau, est constitué d'innombrables plis et poches. Son visage est dissimulé sous un empilement de capuches, cagoules, hauts cols et écharpe.

Plus secret et plus retors encore que la **Dame aux Corneilles**, avec qui il a toujours eu une relation conflictuelle, **Noctis** est peut-être le plus puissant dieu après l'**Emissaire** en personne. Tortueux au



possible, secret et au moins aussi avare que la **Dame aux Corneilles**, il n'est pas un esprit aisé à traiter, mais il vaut mieux ne pas l'avoir comme ennemi.

LES AUTRES

LES AMBASSADEURS MORTELS

Wang-Gom, de la maison **Tungan Port Calin**, ministre : un individu très sûr de l'importance de sa « petite » personne. Grisonnant, avec un ventre replet caché par ses amples robes jaune poussin, arborant de nombreux bijoux d'or et de jade jaune, il ressemble à un dynaste clinquant. Toutes ses broderies et bijouterie représente un qilin.

En tant que noble et ministre des affaires étrangères de son pays, il se senti investi d'une mission capitale et se doit de montrer à des contrées moins avancée la grandeur de *Port Calin*. Seulement habitué aux sang-dragons, il est largement dépassé par les célestes. Malgré son côté grandiloquent et plutôt ridicule, il n'est ni stupide, ni un mauvais politicien, simplement un humain ayant une trop haute opinion de lui-même.

Morenos, des *100 Royaumes* : un barbu très solide marqué de nombreuses cicatrices, qui ressemble plus à un guerrier celtique qu'à un vrai noble.

Il est le représentant car vainqueur d'un grand tournoi et n'est pas un vrai noble, car sinon, les *100 Royaumes* ne se seraient jamais mis d'accord. Il fait plus de la figuration qu'autre chose.

Nellens Rafaku, de *Chutes-Grises* : un métis à la peau sombre et visage de renard, habillé à l'impériale, avec l'influence barbare et forestière du lieu. Il a toujours des liasses de notes et de parchemins.

Parfaitement conscient de ses limites, l'individu écoute, tente de rationaliser après-coup ce qu'il a vu et entendu, et prépare ses prises de parole. Malgré son apparence, c'est un travailleur acharné qui dépense des efforts colossaux pour être digne de sa position et de l'*Empire Ecarlate*.

LES FÆS

Savoya la Caressante : artisane, créature élancée et effilée aux mains extraordinairement délicates et douces, au teint rose de poupon et aux lèvres caramel. Revêtue d'un patchwork lambrissé souple tissé de filandre (comme de l'essence) et les cheveux tressés comme des petits pains chauds odorants faisant saliver

Oscario : voleur, individu d'une minceur impossible au teint grisâtre, aux oreilles aussi pointues que son nez aquilin. Vêtu de chaînes de tissus de toutes les teintes de gris et de noir, comme une momie aérienne. Il a un grand sac farfelu et bariolé aux tresses-scoubidous de filandre



LES DEMI-ESPRITS

LE MEMBRE DU HAUT CONCILE

Udelph, le Docteur : très petit homme doté d'une musculature herculéenne, comme un roc. Il est souvent le visage couvert de poudre d'or et ses cheveux blancs de vieillard son assortis à ses robes blanches, toujours propres et fraîches. Il semble le peser le pour et le contre et établir un diagnostic de vos personnes.

L'AMBASSADRICE

Natchacamac, de *Grande-Fourche* : une personne rondouillarde, ventripotente, avec un mufler et affublé de cornes, habillée de soie rose pastel et de voiles. Uniquement sur la partie droite, elle porte des bijoux (piercings, boucles d'oreille, boucles de cornes, anneaux et bagues).

Son esprit est une dualité, comme séparé en deux. Ainsi, s'il est facile d'influencer la conscience mise en avant, l'autre contrera mentalement (parfois verbalement) les effets de la persuasion, ou des influences des êtres puissants, comme les dieux et les exaltés. C'est donc un être à la fois malléable et borné, facilement attaquant, mais capable de rapide répartition.

LES RESIDENTS DE NEXUS

Nyi Silang, championne d'arène : une parfaite athlète, jolie selon les standards exaltés ou belle selon ceux des mortels, à la chevelure cuivrée et la peau chromée. Elle est habillée comme une amazone, et armurée d'acier et du meilleur cuir. Elle est charismatique et motivante.

La nouvelle championne des arènes (on la dit descendante de **Sunipa**, la déesse de la guerre de l'Est, ou de **Bouclier d'un Jour Nouveau**, une des 3 divinités de *Grande-Fourche*) est arrivée depuis quelques années, elle est devenue incontournable du spectacle d'arène. Plusieurs disent qu'il s'agirait d'un déguisement de la **Sergente de l'Aube**.

Molinel Krudivat du Balcon de Vercamer, Guildien superviseur du des taux d'échanges : individu tout petit et glabre faisant penser à un œuf avec une bouille poudrée de poussière de diamants particulièrement sympathique, il fait très souvent claquer sa langue. Il est vêtu de façon plus riche qu'un empereur, croulant sur des bijoux sertis des plus grosses pierres précieuses possibles, il a un air clinquant à la limite de l'humoristique. Pourtant, ses yeux dénotent une intelligence clairement supérieure.

Très important Guildien, il est juste moins qu'un Hiérarque, mais est capable de renifler un taux intéressant à des lieux à la ronde. Son esprit est focalisé sur les prix du marché et il est avide de toute information qui lui permette d'avoir une longueur d'avance sur les autres.

Flavior la Pie, receleur-contrebandier : des cheveux-plumes noirs partant vers l'arrière, sauf aux tempes qui sont d'un blanc bleuté, un nez crochu et des yeux avides, les mains toujours crispées comme des serres. Il est vêtu de bleu roi filé de fils de fer, porte de nombreuses amulettes et statuette à la manière d'un individu superstitieux. Il a le tic de claquer des dents mais sa ceinture est garnie de bourses remplies à ras-bord.



Un des meilleurs pour deviner le juste prix de n'importe quel objet, y compris d'un artefact. Il est assez redoutable en négociation des prix pour l'acheter au plus bas et le revendre au plus haut.

Mitakal, le fils du métal, meilleur forgeron de *Nexus*, grand prêtre **d'Autochthon** : barbe de 3 jours et cheveux ras de paille de fer, des yeux d'un bleu métallisé et les ongles ferreux, il a des mouvements roides mais très précis. Il est revêtu non pas de cuir mais de maille, dans une tenue complètement similaire aux forgerons, mais métallique ; autour de son coup, une chaînette avec des disques gravés de pointillés (comme du braille).

Malgré son départ dans l'*Ailleurs*, **Autochthon** existe et continue d'influencer *Création* par-delà les mondes. **Mitakal** a trouvé de rarissimes références au Dieu Machine et en a tiré un enseignement religieux pratique.

LES HIERARCHES DE LA GUILDE

Eclosion d'une Brise Estivale, déesse : splendide créature androgyne d'aspect fort jeune, aux cheveux mi-longs d'un châtain clair, avec des andouillers de jeune cervidé (quasiment duveteux) et une légère brise estivale.

Déesse du commerce floral, de grain et des moissons, elle cherche à promouvoir sa place à la *Cour des Saisons* en gagnant une grande influence auprès des mortels et des esprits.

Gavin Bast, sang-dragon de la terre : très imposant, les traits bruts et puissants avec du coffre et des mains comme des battoirs, la peau granuleuse, les cheveux et barbe poivre et sel garnis de poussière (comme un tailleur de pierre) et qui semble suer de la poussière crayeuse. Vêtu d'une robe de marbre avec des diamants et du cristal de roche en d'innombrables boutons et clous sur les nombreux ornements de jade blanc qu'il porte fièrement.

Ancien meilleur forgeron de *Nexus*, il est souvent considéré comme le maître de *Nexus*, vu sa fortune aberrante.

Hendrika Niesink, la « **Dame du Sel** », humaine : cheveux courts blancs et cassants de vieillard, la peau sèche, les traits osseux et de grandes cernes sous des yeux implacables (elle donne l'impression d'être de ces gens qui vivent près des ombre-terres). Vêtu de robes d'un blanc cassé et avec des bijoux d'ivoire et de jade translucide.

Spécialiste du commerce d'esclave et de viande sur pied, très en lien avec la maison **Cynis**.

Dvora Odom, demi-déesse, fille de la déesse du commerce **Ayizan** : vieillard aux pupilles de pièces de monnaie, vêtue de robes jaune poussin filées d'or, courbée sur une canne d'or massif finissant en pommeau représentant le dieu du commerce.

Financière et trésorière, calculatrice et stricte, elle montre extrêmement peu de patience pour ceux qui lui font « perdre son temps ». Elle cherche à avoir le système financier le plus efficace et parfait de *Création*.



Artemisia Saphir, demi-faë : femme mystérieuse et étrange, les cheveux ont une couleur et une coiffure chaque jour différente. Elle porte des tenues crème et pastel avec invariablement des bijoux de fer extraordinairement travaillés.

La plus récente des Hiérarques, elle a bâti son succès et sa fortune grâce à un commerce paradoxal avec la faës, de glamour, même si elle semble détester et se méfier des faës comme de la peste. Elle vend et maîtrise tout autant tous les trucs, amulettes et charmes pour se protéger du *Kaos*.

Gol Durgo, demi-démon, fils de **Ligier** : magnifique, magnétique, grandiose, la peau très bronzée et les traits du Sud, les cheveux et un bouc blonds dorés tirant sur le verdâtre, des yeux lumineux citron vert et les pupilles émeraude. Il porte une armure démon et son sabre de verre vert port des runes d'orichalque verdi, ses bijoux sont de bronze verdi et d'émeraude d'une taille incongrue.

Ultra social, il est venu ici grâce à son succès et à ses liens sociaux et faveurs. En tant que fils d'un des plus puissants démons, il est redoutable, bien qu'il n'ait pas une réelle capacité combative. S'il libérait le pouvoir brut en lui, il pourrait ravager une bonne partie de *Nexus*.

Arys Shen, humain : grisonnant et couturé de cicatrices, les traits inquiétants et le regard dangereux, un sourire carnassier et presque fourbe. Toujours vêtu de noir et d'or, il a une démarche silencieuse malgré son âge plutôt avancé.

Issu des bas-fonds de *Nexus*, il connaît toute la pègre de *Nexus*, d'innombrables secrets et s'est battu plus d'une fois et n'a aucune peur des coups bas. Il est celui qui a le plus la main mise sur le commerce de la drogue. Admirateur éternel du **Roi Nocturne**, l'ancienne incarnation de **Ephistelle la Reine Nocturne**, il n'a que méfiance envers elle et les solaires, paradoxalement.

Chormund, humain avec un noyau-gemme à la place du cœur : lourd et ventru, doté d'un appétit qui semble insatiable, longues mèches brunes, favoris et cheveux en catogan, vêtu à la manière d'un armateur ou capitaine de navire (avec des bijoux qui rappellent des grades dans la marine) et ganté.

Il a des manières basiques et roturières, mais il a une parfaite connaissance de toutes les routes maritimes et de tout le commerce fluvial ou maritime. On le dit béni du **Grand Dragon de l'Eau** et de nombreuses légendes disent qu'il ne peut se noyer, ni son navire sombrer s'il se trouve sur un navire.

Maziar Sabar, humain béni de la **Vierge des Voyages** : fort jeune et d'origine delzahnne, toujours avec un turban garni de pierre précieuses devant le front (personne ne l'a vu tête nue), souriant et engageant, jamais dans l'excès

Le plus jeune des Hiérarques, qui semble ne jamais être à *Nexus*, mais a sillonné *Création* (en particulier le *Sud*) de long en large. C'est le plus versé dans les routes commerciales et les échanges de personne à personne, capable dit-on de profits formidables dès qu'il se trouve sur les lieux des échanges.

En espérant que ce scénario vous aura plu.

EN REMERCIEMENT A NAL, POUR SA POLICE D'ECRIURE DRAGONSLAPPER (DISPONIBLE SUR DAFONT.COM)

