

Scénar TIL

Récupérer les tableaux de l'Outre Monde

A l'adresse du Mj :

Ce scénario d'Exalté se passe à Nexus. Le but du scénario est de créer un groupe, puis d'enquêter et de rencontrer différents personnages. J'ai essayé de faire varier les situations, et le scénario ressemble plus à un roman, duquel vous pourrez partir pour répondre à la situation. Un découpage en actes pour faciliter le déroulement de l'histoire et en scènes pour faciliter les charmes de scène.

Rappelez vous qu'Exalté lorgne vers le manga (c'est du moins ma vision), et que le style peut s'en ressentir. Néanmoins, surtout si vous jouez avec des néophytes, veillez à ne pas parler d'*exaltés*, encore moins des noms des types d'exaltés et laissez les joueurs dans le doute et la découverte. Souvenez vous aussi que les gens réagiront très mal à la découverte d'anathèmes (de la terreur à la haine). Les charmes et surtout la sorcellerie sont au minimum des phénomènes incompréhensibles, au maximum des décharges brutes de puissance et de lumière, visibles de loin. N'encouragez pas les Pjs à se lâcher, mais respectez le secret de leur récente exaltation (bon nombre peuvent encore se prendre pour des démons). Par contre, à vous d'insister sur le fait que les Pjs sont des gens hors norme. Pratiquement tous ont un attribut à 5, c'est immédiatement surhumain, donc forcément suspect. Les Pjs ne pourraient alors que se tourner vers eux-mêmes...

Il est nécessaire de lire le background des Pjs, mais voici un résumé ; pour la répartition des fiches, lisez les infos qui ne sont pas entre parenthèses :

- une voyageuse, curieuse de tout, (éclipse, qui a passé un pacte avec son protecteur)
- son protecteur, aux mystérieux dessins (un abyssal, déclin, qui veut amener la voyageuse à devenir abyssale)
- un ancien voleur acrobate, reconvertis en récupérateur (nuit, il fuit la Chasse et a reçu une étrange prophétie à accomplir)
- un fameux enquêteur, capable de répondre à toute situation (zénith, qui va devoir tout tirer au clair)
- un artiste, qui voyage dans les Seuil pour faire découvrir au monde ses œuvres (crépuscule, qui se laisse posséder par les morts pour peindre ses œuvres)

LIRE AUX PJS :

Il y très longtemps, en une période très sombre, le monde était habité par de grands esprits malveillants ou des démons, appelés anathèmes. Ces sombres entités avaient utilisés des rituels maudits pour voler le pouvoir aux esprits des cieus. Cette inversion de l'ordre naturel déplut aux grands Dragons Elémentaires. Ces derniers, soucieux du bien, cherchèrent parmi l'humanité les meilleurs d'entre eux, et leur accordèrent de puissants pouvoirs élémentaires. Ainsi naquirent les Sang Dragons, des guides et des bienfaiteurs de l'humanité ainsi que sa seule défense. Elus des Dragons, les exaltés affrontèrent les serviteurs des anciens dieux. Un à un, les anathèmes churent devant la puissance des véritables élus. Certains des anathèmes, fuyant la colère élémentaire des seuls élus, furent vers le Kaos. Après s'être débarrassé de cette menace, les Sang dragons s'intéressèrent à la jeune civilisation et la développèrent, en fondant une société juste et protectrice. Malheureusement, le Royaume ne fut pas assez agressif envers les maudits qui avaient fui, et les barbares dominés par ces sombres magiciens adorèrent ces esprits malfaisants, provoquant la colère divine. Le Royaume fut considéré comme responsable et la punition divine prit la forme de la Grande Contagion, maladie

terrible qui extermina 9 hommes ou élus sur 10 de la population du Royaume. Quand tous ceux qui devaient mourir furent morts, le Kaos s'abattit sur le monde, affaiblit mais purifié. Les hordes kaotiques lâchées sur le Royaume ne furent arrêtées que par l'Impératrice Ecarlate, n'empêchant pas le monde de perdre beaucoup de ses merveilles et des anciennes cités glorieuses ne restent souvent que des ruines. Après l'arrêt de la menace, le Royaume put se fortifier depuis l'Ile bénie, par la protection de l'Impératrice, depuis son grand manoir. Mais, beaucoup de régions hors de l'Ile bénie ayant été touchées par le Kaos et abâtardies, l'empire ne se redéploya pas au-delà de l'Ile. Il y eut plutôt des princes et des potentats, sous les sages ordres de l'Impératrice Ecarlate ; en retour, le Royaume leur accorda sa protection. Pour mieux gérer les menaces grandissantes contre le Royaume, l'Impératrice alla méditer. Un régent fut placé à la tête de l'Empire, jusqu'au retour prochain de l'Impératrice, qui reviendra avec des réponses pour faire face au retour maudit des anathèmes et de reprendre toutes les provinces de Création sous son divin règne.

On reconnaît la marque des maudits par des symboles lumineux sur leurs fronts, des pouvoirs mystérieux et tentant de concurrencer les Sang dragons, une lumière émanant d'eux quand ils font trop usages de leurs capacités maudites. Ils prennent de nombreuses apparences et toutes leurs formes et paroles sont périlleuses...

Synopsis (le plan des adversaires, des abyssaux du Masque des Hivers –encore lui-) :

Un artiste intéressant est arrivé il y a peu à *Nexus*. Ses œuvres, tirées de souvenirs et volontés de grands artistes à présent décédés qu'il invoque, se retrouvent dans les toiles.

Pourtant, ils ont d'autres plans en tête : l'artiste partira de Nexus vers Lookshy, et un attentat lors de la présentation des toiles à Lookshy dérangera forcément toute la situation.

Les abyssaux sont aussi au courant que 2 autres solaires se baladent dans Nexus : un voleur au style monte-en-l'air et un investigateur. Ils vont donc copier le style du voleur pour dérober une des toiles, amener les solaires sur la fausse piste d'un sang-dragon (*Nagezzer*, qui a son domaine, *_le Trône des Roses_* à Nexus) qui a précédemment apprécié le tableau en question afin de gagner du temps.

Pendant que les Pjs mènent l'enquête sur le sang-dragon, les abyssaux voleront les tableaux, les rempliront de poudre noire explosive et les emballeront dans les cales d'une caravane maritime de la Guilde ; l'un des abyssaux, *Lei-Fei-Long*, est d'ailleurs le maître de la caravane. Il utilisera les serviteurs du mécène qui héberge l'artiste comme porteurs, puis en fera des zombies.

Il a en plus d'autres caisses, où sont scellés des papillons de feu (des élémentaires), qui seront lâchés pour l'inauguration de l'exposition ; le résultat sera un grand feu d'artifice... mortel.

Acte 1 : le vol du tableau

Scène 1

Décor : Nexus ; une demeure très riche, au style asiatique. On y entre par un mur d'enceinte de 3m de haut, donnant sur une cour de graviers d'une douzaine de mètres, où sont disposées diverses statues. La demeure en elle-même, de trois étages, mêle le bois et la pierre selon un grand art, et tout y est richement travaillé. Elle n'est pas gardée, et seul le propriétaire des lieux, avec une dizaine de serviteurs, y réside.

Ce soir, il y a une grande réception, donnée par le maître des lieux, où des gens fortunés et nobles, tous amateurs d'art, se rassemblent. Les personnes, toutes richement habillées, sont accompagnées de leurs femmes ou de courtisanes (repensées aux geishas), parées de

somptueuses robes et kimonos. La réception est en l'honneur du peintre, *Shinrei*, qui explique à la population fascinée ses œuvres.

Les œuvres sont étranges et fascinantes. Imaginez des couleurs sombres dans tous les tons de gris, allant jusqu'au noir et au blanc bleuté (comme le *Guernica* de Picasso) et de sa puissance émotionnelle avec des personnages aussi réalistes que parfaits, souvent aux expressions torturées ou aux aspirations sensibles (par exemple les somptueuses playmates de Luis Royo...). Même les profanes en art seront ébahis devant le style incroyable, sombre et d'une puissance évocatrice magnétique des œuvres. Ces tableaux ne viennent pas de notre monde, l'artiste ne peut pas être un simple mortel !

La visite se passe comme d'habitude, où les gens sont émerveillés devant tant de talent. 2 personnes sortent néanmoins du lot : une femme noire sublime (*Schaadnizar*) et son mystérieux garde du corps (*Lame*), présents à la réception on ne sait trop comment. Après le passage dans les pièces et les couloirs où sont exposées les œuvres, l'ambiance change : un groupe de musiciens entament une douce musique de fond et la plupart des convives se dirigent vers les buffets de friandises, tandis que d'autres revisitent les œuvres.

Voilà l'occasion pour les Pjs présents de faire connaissance... , un jet d'essence pur pourrait les faire tressaillir comme un flash back alors qu'ils sont face à face.

Alors que devrait s'engager la conversation (n'oublions pas que tous les Pjs sont des exaltés et sont donc, même au niveau de leur apparence, hors du commun), un cri de femme hystérique retentit dans une des pièces adjacentes.

Dans la pièce, une femme évanouie, dans les bras de son partenaire, devant un tableau où ne reste qu'un cadre, et une lucarne entrouverte.

Interrogé, le couple dit avoir vu une ombre descendre comme une toile d'araignée le long d'une corde, par la lucarne (à priori trop petite pour que quelqu'un passe, comme si l'être possédait la stature d'un chat ou la souplesse d'un serpent). L'ombre, trop rapide, a déchiqueté le tableau et est repartie en un clin d'oeil par la lucarne.

Les visiteurs, rapidement regroupés sur les lieux, commencent à murmurer que la Griffe recommencerait ses vols...

Ajira effectuait sa ronde autour de la maison, quand il a senti un souffle d'air derrière lui. Se retournant, il aperçoit du coin de l'oeil une ombre (trop, humainement parlant) rapide filer vers les bâtiments, bondir quasiment d'une traite sur un toit, et s'enfuir de toits en toits. Il perd le personnage (insister sur la vitesse et l'agilité de l'ombre, qui sont proprement surnaturelles), mais croit reconnaître le style de *la Griffe*. A lui de retourner dans la maison, d'où la silhouette s'échappait.

Les empreintes sur le gravier témoignent d'une très grande rapidité, qui a bondit de la lucarne et a pratiquement rebondi immédiatement par-dessus le muret (ce n'est pas humain).

Ajira arrive dans la pièce où tout le monde se regroupe dès que les explications commencent. Des murmures sur sa réputation d'enquêteur infailible se font entendre et les Pjs devraient se regrouper pour commencer l'enquête. Au pire, un jet d'essence pur pourrait les faire tressaillir comme un flash back.

Scène 2

Ils sortent tous de la maison, avec la piste de *la Griffe* (bien insister sur point, pour faire entrer le plus rapidement possible le dernier Pj !)

Décor : le quartier sur la colline est riche, avec bon nombre de demeures particulières, différentes échoppes de produits de luxe et d'auberges somptueuses. La garde est très présente, patrouillant la nuit avec des lampions, par groupes de 3 au minimum. Ils sont sévères, filtrant toute personne ne collant pas avec le style du quartier (très riche, mais les style sont intensément variés, car des représentants de Création toute entière séjournent en ville).

Au fil de la descente en pente douce, le style architectural change : les maisons sont moins luxueuses, souvent plus familiales, et aux ruines du Premier Age plus visibles.

La population est beaucoup plus bigarrée, tous types de couleur de peau, d'habits. La foule devient de plus en plus nombreuse, avec bon nombre de gens assez louches (n'hésitez pas à rentrer dans la caricature) vu le groupe (surtout avec *Ajira* et *Lame*, à la fois d'un charisme et d'une stature surhumaines), les Pjs devraient pourtant passer partout sans ennuis.

Ils arrivent à une baraque en piteux état, ne se démarquant d'ailleurs pas du reste des habitations de la rue, par ailleurs étroite et sombre ; c'est un refuge de gamins des rues, sous l'autorité de *la Griffe/Uzumaki*. Les gamins sont plutôt crasseux, méfiants, certains curieux.

Uzumaki devrait se présenter en tant que récupérateur, et prouver son innocence (il n'a pas quitté la baraque de la nuit, les autres enfants peuvent servir de témoins). Qu'il les emmène chez lui où dans une auberge pour discuter affaires. Il devrait les convaincre de se joindre à eux (prophétie et son travail de récupérateur).

Le groupe devrait être ainsi au complet. A nouveau, un jet d'essence pur pourrait les faire tressaillir comme un flash back.

Ils devraient penser au *receleur* et à *Nagezzer*. Insister sur le fait que *Nagezzer* est un Sang-dragon, et que ceux qui lui ont cherché des crosses ont disparu (laisser planer éventuellement le doute sur le fait que ces méthodes sont aussi valables et définitives que pour le Concile des Entités...). Il est néanmoins préférable de passer par lui si vous suivez le scénario. Les Pjs doivent simplement être très prudents et la volonté de faire face à un sang dragon doit être la dernière chose qu'ils devraient avoir envie de faire, il leur faut s'assurer de leur coup.

Scène 3

Décor : un gigantesque tripot, basé sur une construction du Premier Age, à une dizaine d'étages (visiblement, la construction devait monter bien plus haut ce qu'il n'en reste n'est qu'une ruine selon les standards de l'ancien temps). Le dernier est occupé par Fortuné (les vitres peuvent être couvertes de glyphes dif 3-4 en larçons, si loupe, alarme ou piège enflammé de niveau peu dangereux). C'est un immense casino à étages, les balcons dans un style asiatique, donnant une vue plongeante sur la salle principale. Le rez-de-chaussée est une immense salle de jeu ainsi qu'une grande taverne, où des serveuses servent les clients. Sur une estrade, des musiciens jouent une musique rapide, avec des danseuses quasiment nues (elles portent juste quelques voiles à la mode delzahnne). L'ambiance de la salle est plutôt suspicieuse, quelque peu tendue. Dans la salle principale, on joue à des jeux de cartes, aux dés... plus on monte, plus la population est riche et les jeux nobles, y compris quelques rarissimes parties de gateway pour des gens ayant quelque rapport mystérieux avec l'Empire.

Fortuné semble partout, s'adressant aux habitués, complimentant les chanceux, prenant part à quelques tours de jeu... et il semble tout vérifier.

Fortuné connaît bien *Uzumaki*. Il regrette qu'il ait abandonné son ancienne activité et ne maquera pas de le lui faire remarquer. Il veut bien céder des informations, mais tout a un prix (il faut penser à quelque chose qui puisse vraiment l'intéresser...). L'idéal étant de lui présenter *Schaadnizar*. Ses yeux luisent alors immédiatement de convoitise et il propose un jeu où il se croit sûr de gagner : le Jeu des Ténèbres (un duel de volontés). Que lui importe le joueur, il accepte de jouer si lui gagnerait une nuit avec *Schaadnizar*. En échange, il céderait des informations, quelques objets d'art, des robes... tant que les Pjs n'abusent pas.

Le Jeu des Ténèbres est un plateau comme un jeu de l'oie, dans une sorte d'arène. Deux mains griffues de métal noir où reposent des dés en os, sortent du plateau en ébène. Des statuettes de démons grimaçants servent de pions.

Le jeu se base sur la Volonté. Il faut effectuer une action élargie de 15 succès sur les jets de Volonté (un jet = 1 tour) chaque tour coûte un point de volonté temporaire. Le but est bien sûr de finir le jeu en moins de tours que Fortuné.

Si il perd, outre les autres cadeaux, il révélera qu'il a acheté le tableau (des mains d'un inconnu habillé en noir -il ne sait pas qui c'est et s'en moque-) il l'a revendu immédiatement au chambellan de *Nagezzer* pour une somme rondelette (qui lui semblait très au courant, car Fortuné n'a presque pas gardé le tableau dans ses mains longtemps). Mais les Pjs peuvent remarquer qu'il y a plus que jamais de l'avidité dans le regard du demi-démon (il ne compte pas laisser s'échapper ainsi une si belle proie !)

Si il gagne, aux Pjs de réagir comme ils l'entendent, mais défier un demi-démon est risqué et il a beaucoup de contacts (pas jusqu'au Concile des Entités).

Si les Pjs le menacent ou tentent de lui forcer la main, apparaissent 10 ninjas, comme sortant des murs au moindre claquement de doigts de leur maître. Il y a en plus un Gorille Sanguin (qui patrouille immatériel dans tout l'appartement de Fortuné) qui apparaîtra pour protéger son maître. Les protections restent tout de même à des normes humaines.

Scène 4

En repartant, les Pjs sont suivis par 10 ninjas et un Gorille Sanguin immatériel (si ils ne les ont pas affronté). Dans une rue plutôt sombre et sans témoins, les hommes de l'ombre passent à l'attaque. Ils ont pour mission de se débarrasser des gêneurs et d'enlever la fille. Le démon se matérialisera un ou deux tours après l'attaque (normalement surprise, mais comptez sur votre groupe pour les repérer...).

Le combat est là pour être rapide, facile, afin que vos joueurs aient de quoi tester les règles de combat, avec un adversaire peu imposant (même le démon ne devrait pas représenter grand-chose pour eux, encore qu'il devrait apparaître comme une entité démoniaque). A ce point de l'aventure, vos joueurs pourront avoir de sérieux doutes sur la nature des autres membres du groupe, voire même avoir pris conscience de l'abyssal...

Acte 2 : qui sont nos vrais ennemis... ?

Scène 1

A partir de maintenant, les Pjs devraient vouloir aller chez *Nagezzer*, afin de récupérer leur bien. Insistez quand même sur le fait que c'est un Sang-dragon, et qu'il règne sur une bonne partie de la pègre de Nexus.

Tous ceux qui ont tenté d'entrer chez lui sans invitations ne son jamais revenus... il est néanmoins connu pour ses orgies (et il fait appel à beaucoup de monde), il est aussi fidèle à l'Empire (dit on).

En enquêtant un peu (carac associée à la manière dont le Pj a décrit sa recherche + investigation), ils peuvent apprendre qu'une mystérieuse réception/orgie est prévue, sans pourtant que des invitations aient circulé. Néanmoins, ses gens recherchent les perles rares (danseurs, conteurs, musiciens, éventuellement des érudits) parmi les maisons de thé et les différentes réceptions.

Lorsque les joueurs arrivent aux alentours, la rumeur prétend que la réception aura lieu la nuit prochaine. Ils ont donc à peine le temps de se préparer à regrouper l'attention sur eux...

En tant que Mj, soyez favorables aux idées ou plans des joueurs, mais insistez sur le fait qu'une infiltration non préparée a toute les chances d'échouer. Obtenir le plan du manoir est possible mais risqué (et encore n'oubliez pas que le sang dragon est très intelligents et que des mortels ont peu de chances de trouver ce genre d'informations).

Bon nombre de serviteurs/courtiers sortent de la demeure à vive allure, effectuent leur tâche, puis reviennent au manoir. Vu la nuée de jeunes gens et le nombre de serviteurs, le déguisement est possible (Nagezzer est trop sûr de sa position pour tout vérifier, et les esprits/élémentaires dans son jardin sont là pour vérifier que tout est normal)

Scène 2

Décor : une immense bâtisse, issue du Premier Age, magnifique, entourée de somptueux jardins.

Le mur d'enceinte est de bois blanc, constellé de runes, il fait 5m de hauteur ; la porte est un grand portail 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, juste en prononçant leur nom. Sauter le mur est se laisser exposer à tout un tas d'illusions terrifiantes dans le but de se laisser découvrir et tenter de passer le portail sans laisser son nom le laisse fermé.

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. 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 trentaine d'étages. La bâtisse semble néanmoins comme tassée sur elle même, comme si elle devait être bien plus immense. 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 géométriques et floraux des plus complexes. Les toits sont faits de tuiles sculptées.

A l'intérieur, comme dans un arbre creux, 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.

Les Pjs peuvent faire un jet de Per + occultisme pour ressentir le manoir/domaine.

Le manoir est gardé par plusieurs élémentaux, dont les traces peuvent être visibles (Per + conscience, dif 3-4). Libre à vous de les choisir, mais il y a plusieurs araignées de bois, une nymphe qui observent (cachées tout le personnel) qui sont juste parmi les quelques gardes spirituels présents.

Il y en plus *l'esprit des bosquets des roses* (une créature féminine magnifique, une couronne de roses entrelacées, une robe de pétales de fleurs, qui semble danser un ballet permanent). Ces esprits sont des espions et non pas des guerriers. Ils feront en sorte de tester ou juger les gêneurs (illusions de tous les sens, inspiration de peur, manipulation impressionnante de leur élément, parfum de rose empoisonné –faisant oublier la mémoire, rendant stupide, pétrificateur...-) et les mèneront soit à leur perte (si ce sont de simples humains stupides) où les mèneront malicieusement jusqu'à Nagezzer en l'ayant prévenu de ce qu'ils représentent. Ensuite, Nagezzer n'a absolument ni l'envie ni le courage de faire face à des anathèmes, il n'est pas fou et sait qu'ils représentent un terrible danger pour lui (même si il ignore la vérité et ne sait que ce que les immaculés et les guerriers impériaux sang dragons savent des anathèmes).

C'est une orgie assez incroyable qui attend les Pjs ; tout n'est que luxe, volupté, sensualité, gourmandise... tous les plaisirs pour les sens sont réunis et de façon absolument fastueuse. Néanmoins, la réception est assez intimiste, car les invités ne sont autres que les sang-dragons de la *Chasse Sauvage*, en train de prendre du bon temps chez leur hôte. Ils ne sont pas méfiants (ils sont chez un hôte des leurs et ne sont là que pour un seul anathème et surtout ils tiennent à leur longue existence de semi dieux).

La réception se passe tranquillement, à vous de voir ce qu'entraîne l'arrivée des Pjs. Derrière la tenture, se trouve le tableau que le groupe recherche. C'est néanmoins un faux (Per + conscience, dif 4 -3 pour *Shinrei*-).

La *Chasse Sauvage* est à Nexus pour annihiler l'artiste et vient tout juste d'arriver. *Nagezzer* vient tout juste d'être mis au courant, et trouvera dommage qu'il en est ainsi, car il appréciait sincèrement les œuvres de *Shinrei*. Il a appris que Fortuné avait en sa possession le tableau par une mystérieuse lettre, précise mais sans cachet. Néanmoins, la *Chasse Sauvage* ne s'attend pas à ce que l'artiste vienne directement les trouver, et ils tilteront à coup sûr sur le fait qu'il est accompagné par des personnages hors norme (voire ils se rappelleront de leur coup manqué : *Uzumaki*)

La Chasse Sauvage n'est là que pour mettre la pression sur les Pjs et les forcer à agir vite. De plus, les sang-dragons ne sont pas stupides : ils venaient pour l'artiste seul, pas contre plusieurs anathèmes (mais n'en dites rien aux Pjs !). Le combat qui résulterait d'un affrontement serait trop meurtrier de chaque côté.

Les sang-dragons ne sont pas armés et les Pjs pourraient les affronter (et remporter la victoire) dans la demeure de *Nagezzer*. Mais je conseille de plus jouer la rencontre comme un affrontement des plus tendus et avant tout oral entre les protagonistes. Même inquiets devant l'apparition d'un cercle complet, les sang-dragons ne vont sûrement pas montrer des signes de doutes ou d'angoisse (ce sont des maîtres, tout de même !). En tout cas, la *Chasse Sauvage* refusera une attaque dans le manoir de leur hôte, et même dans les jardins. Laissez donc les Pjs sortir le tête haute, mais avec la pression : il n'est plus temps de traîner à Nexus. Les légionnaires qui accompagnent la Chasse sont de plus en dehors de Nexus.

Scène 3

Au retour, faites en sorte de jouer sur leur parano. Où qu'ils aillent, ils se sentiront épiés, suivis, les animaux n'auront pas un comportement des plus normaux... n'hésitez pas à en mettre, sans trop étouffer les Pjs : qu'ils veuillent quitter rapidement Nexus est raisonnable, qu'ils le fassent immédiatement n'est pas dans l'idée d'Exaltés. D'autant plus que vous pouvez renforcer votre groupe : tous ensemble, ils sont plus forts et chacun a des capacités complémentaires ; profitez en !

Arrivés à la demeure du mécène (à ce stade, ils voudront sûrement préparé leur départ : l'artiste est peureux, l'abyssal veut protéger sa dame, le récupérateur a un très mauvais souvenir de la *Chasse Sauvage*...) ils se rendent vite compte que quelque chose cloche. Rien ne bouge, les lumières sont éteintes... le demeure est complètement vide, il n'y a plus personne (mais tout est normal, comme si ils étaient juste sortis), mais les tableaux ont disparus !

A la place, l'inscription sanglante « les Morts qui vous hantent récupèrent leur dû » macule un des murs.

Le sang provient de cadavre du mécène, caché dans l'armoire de sa chambre, déshabillé. Il semble avoir été mordu à la gorge, comme par un vampire ; il n'y a plus une goutte de sang dans le corps et le visage est comme fripé, méconnaissable (Ast + investigation dif 2 pour trouver le corps / Per + médecine dif 2 pour la marque de morsure et l'absence de sang).

Si ils enquêtent un peu (carac associée à la manière dont le Pj a décrit sa recherche + investigation dif 2), ils peuvent apprendre que des gardes du quartier ont accompagnés le mécène et sa cohorte de serviteurs portant des caisses jusque hors du quartier.

Retrouver les gardes demande une autre enquête (carac associée à la manière dont le Pj a décrit sa recherche + investigation dif 3) ou rien si les Pjs ont obtenus des très bonnes réussites sur le précédent jet, en ce cas là, ils s'adressent à eux directement. Les gardes ont acceptés étrangement tout naturellement d'escorter le petit convoi pendant plusieurs heures jusqu'à un entrepôt appartenant à la Guilde près des docks, dans le quartier de Nexus.

Ils peuvent aussi aller voir *Fortuné* et lui demander les infos (n'oubliez pas que les Pjs peuvent légitimement lui en vouloir) et il vendra ou donnera les informations, bien qu'à contrecœur.

N'entravez pas les démarches des Pjs, il faut qu'ils trouvent l'entrepôt...

Si vous avez le temps, faites découvrir à vos Pjs les marchés de Nexus dans le Quartier de Nexus, par exemple le Grand Marché... l'immense marché aux transactions très importantes où tout s'achète en énorme quantité, mais sous grosse protection (on paie en tonneaux de jade !)

Acte 3 : la véritable piste.

Scène 1

L'entrepôt est aux armes de la Guilde, avec quelques runes contre le vol (juste pour impressionner, mais seul quelqu'un savant en occulte peut le déterminer). Il est vaste, et quasiment vide. Il n'y a que quelques caisses poussiéreuses dans les coins, mais si les Pjs le remarquent, il y a une étrange poussière noirâtre au sol (Per + conscience dif 3), un jet de Int + savoir dif 3 indique que c'est de la poussière de feu _l'équivalent de la poudre noire dans notre monde_ (c'est très rare, ne vient que du sud, et est très peu utilisé, surtout dans les Terres Charognardes). Avec le même jet, les Pjs peuvent s'apercevoir qu'il y a quelques gouttes de sang.

Scène 2

Soit mes Pjs vont voir à la Guilde, dans leur immense tour/bordel/fumerie, un immense immeuble datant du Premier Age, (qui peut être hermétiquement clos au niveau des étages inférieurs) et avoir les informations qu'une caravane maritime part en direction de Lookshy, et que l'artiste devait prendre pour partir. Jouez sans problème le fait que la Guilde est une

immense organisation bureaucratique, et que l'on ne récupère pas les informations aussi facilement qu'on le désire. Quelques compétences en bureaucratie aident grandement. La Guilde est une organisation marchande des plus classique, jouez la en tant que telle.

Où encore, les Pjs peuvent remonter la piste des gouttes de sang (Per + investigation/survie dif 5) jusqu'à la caravane maritime.

Quelques rares personnes ont pu observer du monde entrer à une heure très avancée de la nuit (voire au petit jour) mais n'ont pas eu l'impression de voir sortir du monde. Un ivrogne (carac associée à la manière dont le Pj a décrit sa recherche + investigation dif 3) dit avoir vu une troupe de l'enfer sortir dans un brouillard sortit de nulle part et avoir transporté comme des damnés des cercueils (néanmoins, il est ivre, et n'importe quel soudard raconte n'importe quoi histoire de gagner quelques piécettes, même si il ne ment pas).

Jouez rapidement la scène, de manière à presser les Pjs, ils doivent sentir que le temps leur fait défaut, et qu'ils doivent se fier à leur intuition pour remonter au convoi.

Scène 3

Décor : un très important débarquement, une multitude de grandes jonques aux couleurs de la Guilde sont amarrées sur les quais de l'immense fleuve aux eaux des plus sales. Les entrepôts de l'organisation marchande sont pour la plupart fermés, et l'on en est aux derniers préparatifs. Seuls quelques hommes musclés chargent encore les derniers préparatifs et les marins vérifient les cordages. A l'avant du convoi, le maître de la caravane maritime (*Lei-Fei-Long* !) surveille, comme un contremaître l'embarquement des caisses.

Ces caisses sont étranges : un jet de Per + conscience dif 3 permet de se rendre compte que les caisses sont en métal noir, des runes glacées scellent les contenu. Elles sont portées précautionneusement.

Le personnage leur souhaitera la bienvenue, s'étonnera même de leur retard. Il répond à toutes les questions des Pjs, mais ment à pratiquement toutes ses phrases. Il jouera à l'hôte charitable, mais tentera de désintéresser les Pjs de farfouiller.

« Les tableaux ont été amenés par le mécène en personne et tout a été rangé avec précaution, il est inutile de vérifier, je l'ai fait moi-même. Je croyais que le mécène vous avait prévenu... ».

Si les Pjs inspectent les cales, ils devront faire un jet de Per + conscience ; dif 3, ils pourront se rendre compte qu'il plane une odeur de charogne ; dif 5, il y a une odeur de poussière de feu (poudre noire) dans les caisses, où sont entreposés les tableaux.

Si ils inspectent les tableaux, ils pourront se rendre compte que la poudre a été insérée dans le cadre ; vu que la toile recouvre tout, la poudre repose à l'intérieur des tableaux (je laisse les jets suivant ce que tentent les Pjs ; ils peuvent se rendre compte de les différence de poids, du bruit de maracas quand ils bougent les tableaux...)

Scène 4

Les Pjs peuvent tenter ce qu'ils veulent.

Lei-Fei-Long expliquera qu'il est désolé de détruire ces œuvres, qu'il admire d'ailleurs, mais qu'il se doit de préférer l'attentat. Il tentera de les faire passer du côté abyssal, en leur disant que le monde des morts est infiniment mieux, que le Soleil ne s'occupe pas d'eux, que le

Masque est un maître sage et généreux... (pour une fois qu'il ne mentira pas dans la discussion !)

Laissez les Pjs sortir leurs répliques et faites en sorte d'un grand dialogue entre l'ombre et la lumière, avec l'explication du plan dans un style digne de James Bond. Si les choses tournent mal, **Lei-Fei-Long** fera appel à ses serviteurs zombies (10) et **Sournoiserie Squelettique Vengeresse** sortira de l'ombre.

Si les Pjs choisissent la voie du combat, le décor peut être multiple, des cales sombres aux cordages, et comme vous l'entendez. Gardez à l'esprit l'heure de l'action et des barrières d'anima, mais que le combat soit épique (vos joueurs peuvent se lâcher, et vous aussi).

Epilogue :

Je vous laisse improviser, la **Chasse** sera désormais sur leurs traces, le maître d'**Uzumaki** pourra les retrouver, ils peuvent se diriger vers Lookshy, ou tout ce qu'ils veulent...