

CASUS

Belli

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Aventure

PARIS

Pour Vampire:
une campagne écarlate
dans la Ville Lumière

by Night



Le livre des
Cinq Anneaux



Star Wars



Pendragon



Mousquetaires
& Sorcellerie



AD&D - Paorn



JRTM

HS n°24 • mars 99

T 2159 - 24 - 45,00 F - RD

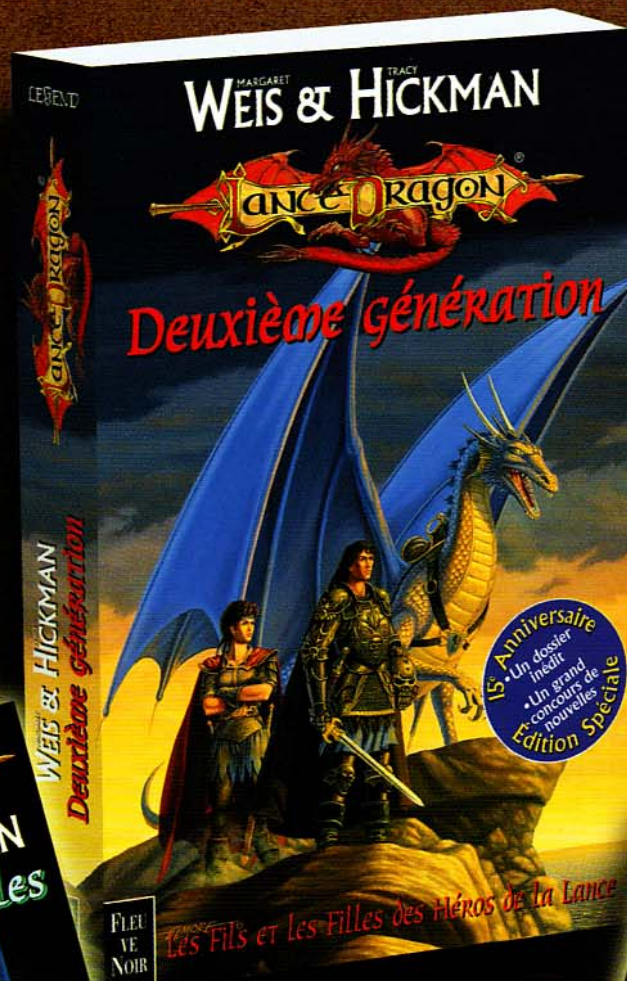


328 FB - 12 FS - 7.75 \$can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

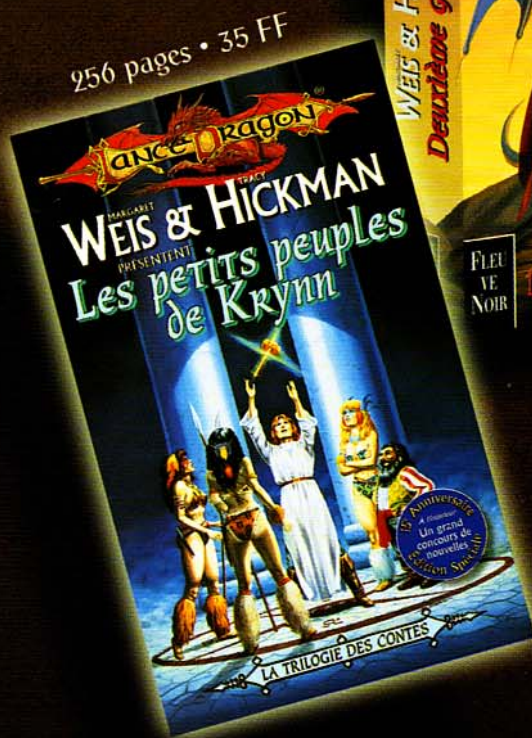
Et six autres bonnes raisons
de passer une nuit blanche...



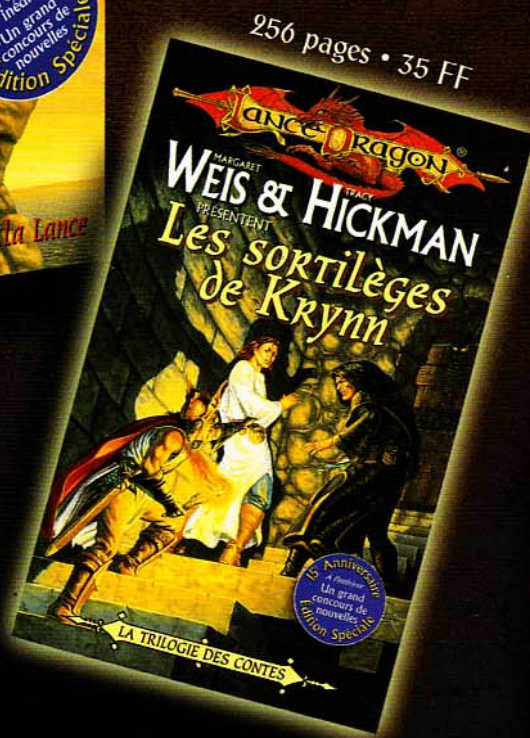
15^e ANNIVERSAIRE



360 pages • 99 FF



256 pages • 35 FF



256 pages • 35 FF

En annexe de l'ouvrage, un dossier Lancedragon inédit : "LES CLEFS D'UNE SAGA", qui comprend :

- L'histoire du Monde de Krynn depuis ses origines.
- Une chronologie retraçant les aventures des Compagnons de la Lance
- Une biographie des 13 héros mythiques.

Parution le 28 janvier 1999

FLEU
VE
NOIR

UGE
POCHE

DEL

CASUS BELLI hors série n° 24.
Mars 1999. Publié par Excelsior
Publications, 1 rue du Colonel Pierre
Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48.
Fax : 01 46 48 49 88. Dépôt légal :
1er trimestre 1999. n° 8600977.
Commission paritaire n° 63-264.
Copyright © CASUS BELLI 1999.
Excelsior Publications S.A.,
capital social : 11 100 000 F,
durée 99 ans. Principaux associés :
Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
DIRECTION-ADMINISTRATION.
Président-directeur général :
Paul Dupuy. Directeur général :
Jean-Pierre Beauvalet. Directeur
général adjoint : François Fahys.
Directeur de la publication :
Paul Dupuy. Directeur financier :
Jacques Béhar. Directrice marketing
et commercial : Marie-Hélène Arbus.
Directeur des études :
Roger Goldberger. Directeur
du département télématique :
Marine Olsson. Directeur
de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION.
Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal.
Assistant à la rédaction et relations
extérieures : Serge Olivier.
Secrétaires de rédaction :
Agnès Pernelle et Tristan Lhomme.
Direction artistique et maquette :
Jean-Marie Noël assisté d'Aurélien
Arnoud. Secrétariat : Saloua Arbia.
Illustrateurs : Bernard Bittler,
David Cochard, Cyrille Daujean,
Sandrine Gestin, Florence Magnin,
Jean-Denis Pendaux, Bruno Bellamy,
Emmanuel Roudier, Nicolas Ryser.
SERVICES COMMERCIAUX.
Directeurs marketing et commercial
adjoints : Jean-Charles Guérault,
Patrick-Alexandre Sarraheil.
Chef de produit marketing :
Sandra Klein. Chefs de produit
marketing direct : Brigitte Crouzat
et Véronique Ladrette. Directeur des
ventes : Jean-Charles Guérault. Chef
de produit ventes : Bernadette Cribier.
Réassort et modifications : Terminal
E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08
(réservé aux dépositaires de presse).
Abonnements : Patrick-Alexandre
Sarraheil assisté de Régine Dillmann.
Commande des anciens numéros
et reliures : Chantal Poirier
au 01 46 48 47 18.

PUBLICITÉ. Serge Olivier,
1 rue du Colonel Pierre Avia,
75015 Paris. Tél. : 01 46 48 48 44.
Assistante de publicité : Saloua Arbia,
tél. : 01 46 48 49 45.
ABONNEMENTS. Abonnements et
marketing direct : Patrick-Alexandre
Sarraheil. Commandes d'anciens
numéros et de reliures : Chantal
Poirier au 01 46 48 47 18. Relations
clientèle abonnés : par téléphone
au 01 46 48 47 08 à partir de 9h ;
par courrier à Service abonnements,
Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15.
Tarif abonnement sur simple demande
téléphonique au 01 46 48 47 17.
Pour le Canada, contactez Periodica
Inc., C.P. 444, Outremont, Québec,
Canada H2V 4R6. Pour la Suisse,
contactez Naville, Case postale 1211,
Genève 1, Suisse. Pour la Belgique,
contactez Press-abonnements,
avenue des Volontaires 103,
Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence
dans nos scénarios : *Vampire : La
Mascarade* est édité par Hexagonal,
AD&D est édité par TSR (Paorn
est un monde Casus). *Star Wars*
est édité par Descartes Éditeur,
Pendragon est édité par Oriflam,
Le Livre des Cinq Anneaux est édité
par Siroz Productions, *JRTM* est édité
par Hexagonal, *BasSIC-Mousquetaires
& Sorcellerie* est édité par Casus Belli.

La rédaction n'est pas responsable
des manuscrits ou des dessins
non sollicités. De tels documents
ne sont pas retournés. Casus Belli
est réalisé sur Macintosh, à l'aide
des logiciels Nisus Writer, Quark
Xpress, Aldus Freehand, Adobe
Illustrator et Adobe Photoshop.
Flashage/Photogravure Dawant,
tél. : 01 45 18 12 12.
Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41
et SIEP, tél. : 01 60 69 56 1.

spécial VII scénarios

Éditorial

Le jeu de rôle est-il éducatif ? Ce thème de débat est presque aussi vieux que ce loisir et a autant de réponses différentes que de débatteurs. Dans le même esprit, nous pourrions nous demander, à l'occasion de ce hors-série : le jeu de rôle est-il moral ? Mais il ne faudrait pas alors se tromper sur le sens même de la question, car cela reviendrait à se demander si le roman, le cinéma ou le théâtre sont des arts moraux ! Un roman sur Caligula, un film sur un serial killer, la pièce *Œdipe roi* sont-ils pervers parce qu'ils mettent en scène des personnages douteux ? Que penser des acteurs qui refusent de jouer un personnage négatif, alors que d'autres (comme Jean Carmet dans *Dupont Lajoie*) prennent ce « risque » au nom même de leur profession.

À ce propos, et pour ce septième hors-série spécial scénarios, nous avons choisi de grossir encore la partie « campagne » pour offrir aux fans de *Vampire* une version non officielle, mais réalisée avec le plus grand soin, du guide du Paris vampirique. Et nous espérons avoir comblé de la meilleure manière ce manque patent. Mais jouer un vampire, un être maudit dont l'existence n'est possible qu'en ponctionnant le sang humain, n'est pas forcément anodin. Il faut savoir ce que l'on joue, mais aussi se rendre compte qu'après tout ce n'est qu'un jeu, ce n'est qu'un rôle ! Toutefois, vouloir minimiser l'aspect maléfique de telles créatures ne serait qu'une vulgaire hypocrisie. C'est pourquoi, sans vouloir aller vers le nauséux ou le voyeurisme, certaines pratiques vampiriques peu recommandables apparaissent dans notre grande campagne *Un parfum de Géhenne*. Donc ce scénario est déconseillé aux moins de 13 ans.

Les fidèles lecteurs de *Casus Belli* trouveront également dans ce hors-série un scénario *Mousquetaires & Sorcellerie* (HS n° 21) et la fin de notre campagne sur Paorn (HS n° 23).

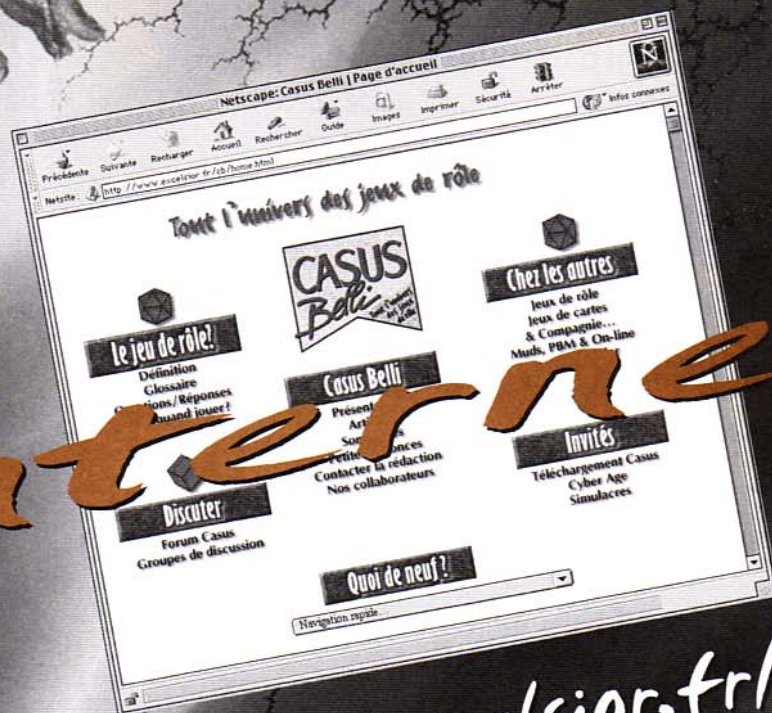
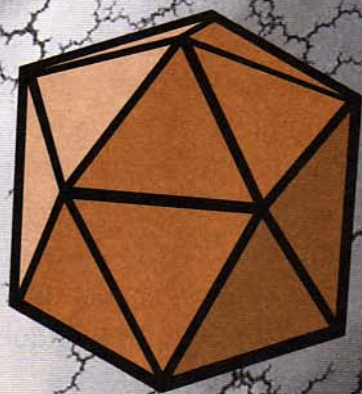
Enfin, si vous trouvez que les vampires se prennent vraiment trop au sérieux, je vous recommande chaudement l'hilarante et subtile série télé *Buffy contre les vampires*...

pierre « rupert giles » rosenthal



GARDEZ LE CONTACT

minitel
3615 CASUS
(1,29 F/mn)



internet

<http://www.exelsior.fr/cbl>

N'oubliez pas
notre bulletin
d'abonnement
en page 49.
Vous pouvez aussi
vous abonner
sur minitel
en tapant 3615 Abon
(1,29 F/mn).

Nos anciens numéros
peuvent être
commandés
page 21.



Aide de jeu

Paris by Nightp. 6

Campagne

Un parfum de Géhennep. 22
pour Vampire

scénarios

Le vol du corbeaup. 50

pour AD&D

Il faut sauver Miss Pickalhop. 58

pour Star Wars

La meute dorée de Saxemordp. 66

pour Pendragon

Dans les griffes du Lionp. 74

pour le Livre des Cinq Anneaux

Qui terre a, guerre a...p. 82

pour JRTM

Le sonnet de Théophilep. 90

pour Mousquetaires & Sorcellerie (BASIC)

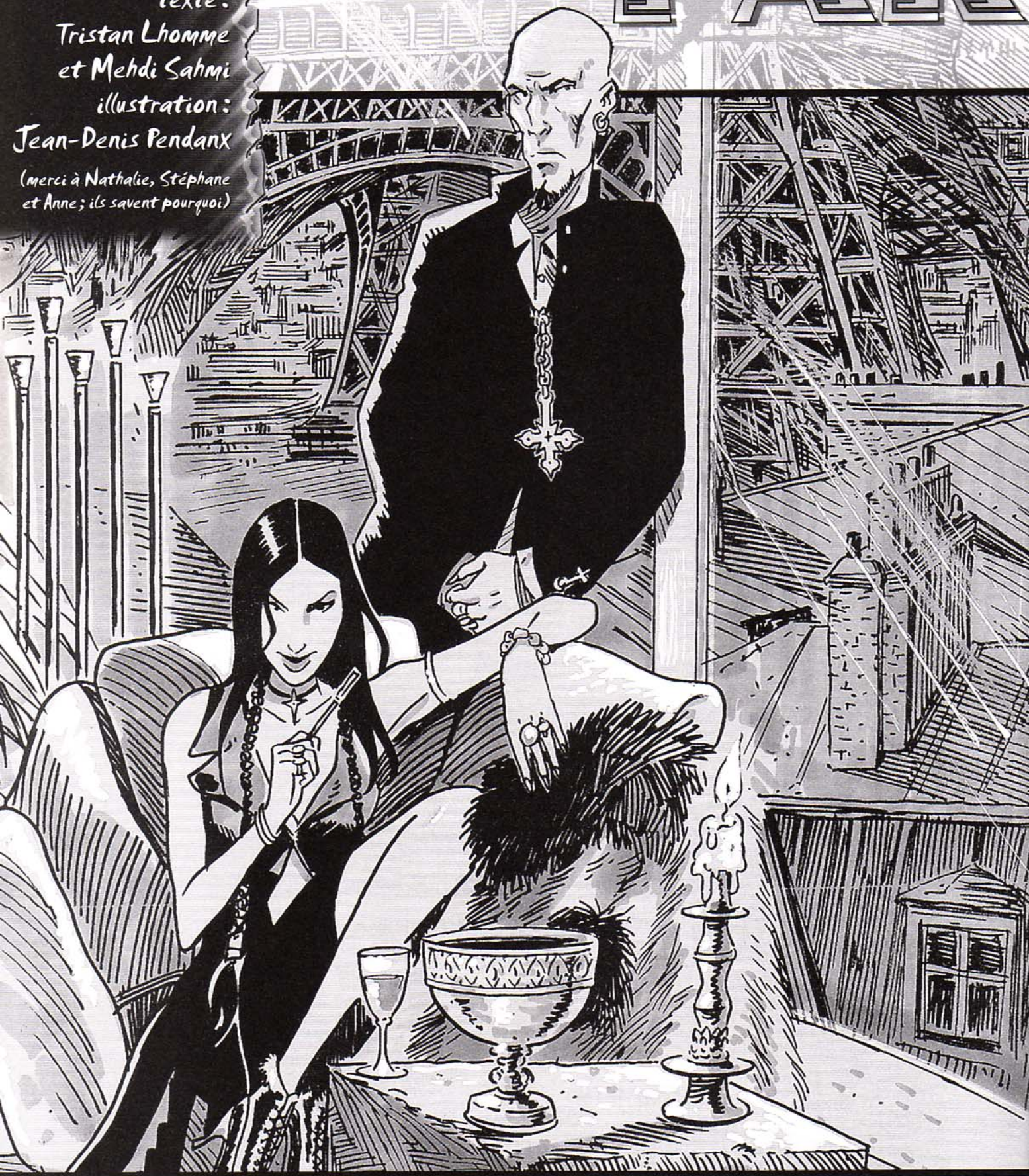


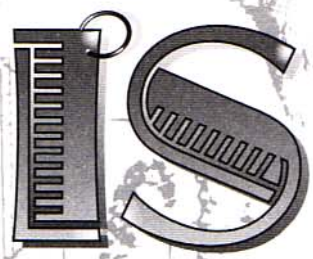
PAIR

texte:
Tristan Lhomme
et Mehdi Sahmi

illustration:
Jean-Denis Pندانx

(merci à Nathalie, Stéphane
et Anne; ils savent pourquoi)





by Night

Background pour
VAMPIRE

Il y a des années
que les fans
le réclamaient,
Casus l'a fait!
Voici,
amoureusement
mitonné pour
nos lecteurs,
un background
qui vous
permettra
d'envoyer vos
personnages
à la découverte
de la Ville
Lumière...
avant de jouer
la campagne
*Un parfum
de Géhenne*
(voir p. 22).

Chapitre 1 L'organisation politique

Dans le vif du sujet

Avec ses douze millions d'habitants, la région parisienne permet de faire vivre confortablement environ cent vingt vampires. Leur nombre réel est un peu supérieur, sans doute aux alentours de cent cinquante. Tous ne reconnaissent pas son autorité, mais le prince François Villon, qui tient sa cour au Louvre, parle au nom de la Camarilla et veille à ce que la Mascarade soit respectée.

Vu de loin, le prince de Paris donne l'impression d'être l'un des vampires les plus puissants du monde. Il contrôle complètement Paris et domine les autres « princes » de France. Il a des descendants un peu partout dans le monde, y compris un ancien justicar, et dispose d'une multitude de contacts et d'alliés disséminés de part et d'autre de l'Atlantique. Le Cercle Intérieur attache beaucoup de poids à ses rares interventions. Les vampires bien informés murmurent même qu'il aurait de l'influence au sein du Sabbat.

De près, cette image se fissure. Depuis une cinquantaine d'années, Villon se laisse vivre. Les deux mots clés qui résument ce qu'est devenue sa cour sont : décadence et complaisance. Le prince emprunte systématiquement les voies de moindre résistance, et montre une tendance de plus en plus prononcée à laisser les problèmes s'accumuler. Le *statu quo* a tenu tant bien que mal jusqu'à aujourd'hui, mais il commence à s'effriter. Le Primogène, le conseil qui « assiste » Villon dans son gouvernement, traite de plus en plus le prince comme un ornement. Les clans complotent les uns contre les autres ; à l'intérieur des clans, les luttes sont plus feutrées, mais elles font quand même des ravages. Les plus observateurs notent que, pour l'instant, aucun prétendant n'a la moindre chance, et que leurs désaccords n'ont guère de chance d'être résolus avant des années. Les plus charitables expliquent ces dissensions par le talent de Villon, les autres haussent les épaules et disent que le prince a simplement eu beaucoup de chance.

Quelques groupes

Le service de sécurité du prince

● Sarmont, le responsable de la sécurité, est un Brujah, et les vampires parisiens n'en savent pas beaucoup plus. Villon le tient en haute estime et le traite comme un élément indispensable de la cour depuis au moins un siècle et demi. Théoriquement, Sarmont se charge de la protection des lieux où séjourne le prince. En pratique, ses responsabilités se limitent au Louvre (où les trois quarts des veilleurs de nuit sont des goules, et les autres sont Dominés jusqu'à l'abrutissement) et aux autres résidences « officielles » du prince. Villon prend grand soin de le maintenir à l'écart de ses planques personnelles. Normalement, en cas de crise, Sarmont ferait fonction de général en chef... mais Villon doute fortement de sa fidélité, et il confiera presque certainement cette responsabilité à quelqu'un d'autre.

● François, Paul et Joseph sont trois anciens flics étreints sous la Restauration. Ils sont intellectuellement assez limités, mais lorsqu'il s'agit de faire peur aux anarchs ou d'avertir « poliment » un vampire indocile qu'il dépasse les bornes, ils sont parfaits. Villon les utilise parfois, eux ou leurs goules, pour surveiller un vampire dont il se méfie.

● Le prince adore mettre à l'épreuve de jeunes vampires en les chargeant de s'occuper d'une crise.

Selon sa gravité et le doigté dont ils ont fait preuve, il les récompense ou les blâme...



François Villon
prince de Paris



Background pour VAMPIRE

Rendons à César...

Certains des PNJ présentés ici ont été tirés du Livre d'initiation à Vampire : La Mascarade. Ce supplément édité par Hexagonal propose trois bons scénarios se déroulant à Paris.

L'idée était de rendre notre Paris cohérent avec celui qui y est décrit, pas d'y piquer des idées !

Un coup de chapeau donc à ses auteurs :

Jean-François Micard, Rachid Mekaoui et Édouard Rosset-Lanchet !

d'une manière qui semble parfaitement arbitraire, vue de l'extérieur.

● **Villon** n'a rien qui ressemble à un « espion en chef ». Les titulaires de ce genre de poste ont tendance à développer les syndromes du grand vizir nuisibles à leur santé... ou à celle de leur employeur. Le prince s'informe donc lui-même – avec des résultats variables. Personne ne sait s'il est incompétent ou s'il fait d'énormes

efforts pour fermer les yeux sur une multitude de magouilles qui se nouent plus ou moins sous son nez.

Le Primogène

Pendant des décennies, le Primogène parisien a été faible et divisé, et Villon a pu faire ce qu'il voulait. Le prince se désintéressant de plus en plus de l'administration journalière, ses « honorables conseillers » se sentent de plus en plus souvent libres d'agir

à leur guise.

● **Brujah.** Maxime est un beau spécimen d'intellectuel brujah. Arrière petit-fils de Jean le Truand, il a été étreint dans les années 1860. C'était l'époque des grands débats entre les socialistes allemands et français. Il a toujours soutenu ces derniers. C'est un modèle de calme et de pondération, ce qui est rare pour un membre de son clan. La seule fois où il a montré une émotion, c'est au moment de la chute du Mur de Berlin, il a éclaté de rire et s'est écrié : « Karl Marx, espèce d'enfant de salaud, tu es enfin mort ! » Il doit sa position au fait qu'aucun autre Brujah ne la voulait. Villon semble bien l'aimer. Il le ta-

Sarmont clan Brujah

quine volontiers sur ses « pulsions humanitaires », mais débat volontiers avec lui de l'avenir de l'humanité...

● **Gangrel.** Le siège des Gangrels est libre depuis le début de l'année, et tout indique qu'il va le rester pendant un moment.

● **Malkavien.** Certes Eugène Puisségur siège au Primogène, mais il s'occupe avant tout de ses intérêts, puis de ceux de ses amis et complices parmi ses frères de clan, et enfin de ceux des autres Malkaviens, parfois, quand il a cinq minutes. Apparemment, sa folie est inoffensive : il passe son temps à palper ses poches pour s'assurer qu'il n'a perdu ni ses clés ni son portefeuille... Évidemment, en profon-

deur, il est beaucoup plus atteint que ça, mais pas d'une manière qui l'empêche de fonctionner en société : il se déteste et se méprise tellement qu'il ne veut même pas se suicider, préférant se faire souffrir. Il dort (sur un matelas infesté de vermine) dans une pièce mal isolée. Les rayons du soleil ne tombent pas directement sur lui, mais s'approchent juste assez pour lui infliger des brûlures douloureuses... qu'il cache sous ses vêtements.

● **Nosferatu.** Madame Yvonne est la dernière arrivée. Pour l'instant, elle prend ses marques, et évite d'intervenir dans les jeux de pouvoir de ses nouveaux camarades.

● **Toréador.** Ce siège est occupé par Gustave Delacroix, un descendant direct de Villon, âgé de trois siècles et lié par le sang au prince. Delacroix est un individu totalement incolore, qui n'a jamais eu une idée originale de sa vie, et qui n'est pas près de commencer.

● **Tremere.** Élisabeth d'Orval a deux siècles et des tas de soucis. Elle pense que Paris se porterait mieux sans Villon, mais elle n'ose pas lever le petit doigt sans l'accord de Ruggeri, son créateur, qui se désintéresse de la politique. Par ailleurs, elle désapprouve les liens que son clan a noués avec le Malkavien Judas (voir plus loin), mais là encore, impossible de faire quoi que ce soit. Enfin, Madame Yvonne lui donne envie de vomir, mais elle n'a pas réussi à faire nommer un autre Nosferatu au Primogène. Bref, Élisabeth est lucide, mais impuissante à changer les choses.

● **Ventrué.** Armand d'Hubert représente son clan au Primogène. Techniquement, il est censé rester neutre dans les conflits qui déchirent les trois grandes familles ventruées de la capitale. Autrement dit, son impuissance est garantie : aucun des trois chefs de famille n'accepte de lui parler en dehors des occasions imposées par le protocole, et chacun est persuadé qu'Armand le trahit au profit des deux autres. Par la seule force de son charisme, Armand parvient à se faire entendre au Primogène. Il est incapable de monter un front uni anti-Villon, mais de toute évidence il en rêve. C'est le plus « ventrué » des Ventrués parisiens : charmant, suave, élégant et manipulateur. (Par ailleurs, il a un petit secret, dévoilé dans *Vampire – Le livre d'initiation*.)

Que contrôle Villon ?

La question est délicate, et la réponse dépend de l'âge des personnages. S'ils sont simples nouveau-nés, on leur dira que Villon est le véritable maître de la France, et que toutes les autorités mortelles sont à ses ordres. Par la suite, en prenant de l'âge, ils auront le temps de se rendre compte que c'est loin d'être le cas.

● **Le gouvernement.** Villon est trop prudent pour tenter de manœuvrer les autorités mortelles. Ce serait un outil puissant... si puissant qu'il lui vaudrait immédiatement l'inimitié de tous les autres vampires d'Eu-

rope. Ceux-ci ont d'ailleurs assez mal pris l'arrivée à la présidence de la République d'un ancien maire de Paris. Ce dernier était en bons termes avec le prince, qu'il connaissait sous le nom de M. de Villefère, un riche mécène issu d'une vieille famille noble (l'un des masques préférés de Villon lorsqu'il doit interagir avec les mortels). De là à supposer que le prince lui a donné un coup de pouce discret...

● **Les médias.** Villon se désintéresse de la presse écrite depuis les années 1970. En revanche, la télévision et la radio le fascinent, mais il se contente de contrôler leur tête. Il est en bons termes avec les p.-d.g. des chaînes publiques et privées, et peut s'inviter chez n'importe lequel d'entre eux quand bon lui semble. Et comme ces postes « tournent » dans un tout petit cénacle, il s'assure un bon niveau de contrôle sans avoir beaucoup d'efforts à faire.

● **L'Hôtel de Ville.** Jusqu'en 1995, Villon exerçait un contrôle sans faille sur la mairie, ce qui lui donnait un pouvoir disproportionné dans bien des domaines. Lorsque l'ancien maire a été élu à d'autres fonctions, il a emmené avec lui des tas de conseillers qui servaient également le prince. Du coup, la machine semble s'être enrayée. C'est sans doute un effet secondaire de la personnalité du nouveau maire. Villon attend sans impatience les prochaines élections, dans l'espoir de faire élire quelqu'un « avec qui on pourra travailler ».

● **La police.** Villon ou l'un de ses proches se donne toujours beaucoup de mal pour contrôler au moins le préfet de police et quelques personnages clés. Les vampires novices ne sont pas encouragés à jouer au même jeu.

● **Les services secrets.** Les RG, la DST et la DGSE abritent chacun cinq ou six goulés qui n'influent pas directement sur la politique de ces services, mais se contentent de signaler à Villon les dangers potentiels. Parfois, très discrètement, elles s'arrangent pour éliminer les ennemis de Villon dans d'autres pays.

● **L'éducation.** Les universités sont des terrains de chasse privilégiés, surtout en hiver, lorsque le soleil se couche alors qu'elles sont encore pleines d'étudiants. Villon octroie assez volontiers à ses favoris du moment l'autorisation d'y chasser. Pour l'heure, Nanterre et Jussieu sont toutes les deux sans « protecteurs ». Toutes les autres sont aux mains de Toréadors jaloux de leurs prérogatives. Paris I-Tolbiac, en plein XIII^e arrondissement, est également délaissée, pour la bonne et simple raison qu'elle se trouve en plein quartier chinois.

● **Le clergé.** Villon a cessé de lui accorder la moindre importance vers 1905. Son opinion est que la religion s'est transformée en une sorte « d'asile de vieillards » réservé à ceux qui n'arrivent pas à comprendre le monde moderne. Théoriquement, les membres du clergé sont intouchables, mais il y a fort longtemps qu'il n'a puni personne pour avoir transgressé cette coutume...

Chapitre 2

Être vampire à Paris

La vie sociale

● **Le Louvre.** Tous les lundis soir, Villon reçoit. Simples « soupers » informels pour une poignée d'amis, grands bals, réception d'un nouveau vampire, vernissages... toutes ces occasions reviennent plusieurs fois dans l'année. Villon aime la beauté. Même lorsqu'il ne siège pas au Louvre, il s'entoure d'objets d'art, et se nourrit de préférence de ravissantes mortelles. Jusqu'à sa « dépression », aux alentours des années 50, ses goûts artistiques étaient ancrés dans la tradition. Depuis, il se passionne pour l'art moderne. Il a toujours un ou deux artistes à ses côtés, et il semble indifférent à la valeur de leur production. Les pires charlatans ont autant de chance d'attirer son attention que les vrais artistes. La faveur du prince est un bon moyen de faire une carrière fulgurante, voire de recevoir l'immortalité. Toutefois, rares sont ceux qui en réchappent indemnes. Villon brise volontiers la vie de ceux qui ont cessé de lui plaire. Le prince est resté très marqué par la cour de Louis XIV, et il l'imité de manière tout à fait consciente. L'étiquette n'est pas aussi écrasante qu'à Versailles, loin s'en faut, mais elle est sensible. En présence du prince, les conversations cessent, on s'incline... Tout cela donne souvent aux jeunes vampires l'impression d'être poussièreux, suranné et insupportable.

● **Les salons.** Le prince n'est pas l'alpha et l'omega de la vie des vampires. De nombreux anciens et quelques ancillas tiennent régulièrement salon. Pas chez eux, il y a des limites à la confiance que l'on peut avoir envers ses alliés ! Ils reçoivent dans des repaires secondaires, ou dans les salons d'un hôtel loué pour l'occasion. Un salon regroupe cinq à dix vampires de clans divers, réunis par des affinités plus que par la hiérarchie. La plupart se connaissent depuis des siècles, et ont eu le temps d'apprendre à s'estimer – ou à se haïr. On y discute de choses et d'autres, on y noue des intrigues et on s'y distrait, le tout de manière apparemment inoffensive. Pour les vampires plus jeunes, être invité à un salon est une récompense – et un bon moyen de nouer des contacts.

● **Les coteries.** À Paris comme ailleurs, les jeunes vampires forment des groupes destinés à s'assurer un minimum de soutien dans un environnement dangereux. On ne peut pas vraiment parler « d'amis », juste d'appuis mutuels.

La chasse

C'est théoriquement le prince qui distribue les terrains de chasse. Dans Paris, ils re-

couvrent souvent un quartier ou deux, mais se limitent parfois à une rue ou à quelques pâtés de maisons. Hors de la capitale, ils peuvent s'étendre à toute une ville, voire à deux ou trois. En pratique, depuis quinze ans, le Primogène délire souvent au nom du prince des autorisations « provisoires », mais c'est un provisoire qui semble appelé à durer.

Les terrains les plus appréciés sont ceux qui se trouvent dans des quartiers populeux et dotés d'un minimum de vie nocturne. Être « baron » du XVI^e arrondissement est beaucoup moins intéressant que d'avoir le droit de chasse sur Pigalle...

Les titulaires d'un territoire sont censés l'administrer sagement... autrement dit, y maintenir la Mascarade. Les plus consciencieux s'assurent un minimum d'influence sur les autorités mortelles, les autres se limitent à traquer les « braconniers », autrement dit les vampires qui viennent y chasser sans autorisation. (Un « permis de chasse » se négocie assez cher, généralement en faveurs futures, parfois en argent.)

Les elysiums

Paris peut se vanter de posséder le plus grand elysium du monde. Pratiquement tous les musées et une bonne partie des monuments historiques de la ville sont considérés comme en faisant partie. Villon y est chez lui, ce qui lui permet de varier les ambiances à chaque fois qu'il donne une grande fête. Parmi les lieux qu'il fréquente le plus volontiers se trouve le Louvre, bien entendu, suivi de près par le centre Georges Pompidou et l'hôtel de Soubise, juste à côté des Archives nationales. Le musée de Cluny lui sert assez souvent à recevoir les ambassadeurs venus d'autres cités.

Sont également considérés comme elysiums les demeures du prince : son hôtel particulier de Saint-Germain-des-Prés et le grand appartement des Champs-Élysées qui lui sert parfois de centre de commandement. Il en a des dizaines d'autres disséminés dans Paris, de l'entrepôt porte de la Chapelle au studio miteux du XX^e arrondissement en passant par le six-pièces rue d'Alésia. Tous ces lieux servent assez souvent de résidence temporaire aux vampires de passage qui ont eu le bon sens de se présenter au prince. Lorsqu'ils sont occupés, ils bénéficient d'un discret « service de sécurité » qui protège les hôtes du prince... en les surveillant. Les caïnites qui tiennent salon ou donnent des soirées considèrent souvent leurs demeures comme des elysiums temporaires, mais c'est à eux de les faire respecter. Ceux qui sont en bons termes avec le prince peuvent parfois se faire prêter des monuments historiques (le « bal des décapités » de 1992, donné par Judas du clan Malkavien à la Conciergerie, est encore dans toutes les mémoires).

Pas touche !

Par ordre de Villon, plusieurs sites sont interdits. On ne s'en approche pas, on ne

chasse pas aux alentours, on évite les gens qui en sortent... Il s'agit généralement de lieux où l'activité des « autres » est particulièrement intense. Sont notamment concernés la cathédrale Notre-Dame, le repaire de l'Inquisition ; le palais de la Découverte et la cité des Sciences et de l'Industrie, qui grouillent tous les deux de technomages, les premiers se revendiquant des Traditions et les seconds de la Technocratie ; le cimetière du Père-Lachaise, un haut lieu d'activité fantomatique... La liste complète comprend également plusieurs endroits moins célèbres, dont certains sont apparemment incongrus, par exemple une petite maison dans le Marais ou un bosquet bien délimité dans le parc des Buttes-Chaumont (respectivement cher au cœur des changelins et des loups-garous). D'autres sites, moins importants, ont été « classés » uniquement parce qu'ils rappellent de bons

Background pour VAMPIRE



Mystères et frustrations

Soyons honnête : ce *by Night* n'est pas le supplément ultime sur les vampires parisiens. Il aurait fallu deux ou trois *Casus* complets pour faire le tour de la question.

Nous avons donc choisi de vous présenter un cadre assez ouvert pour que vous y logiez vos propres mystères, vos propres créations... et vos propres vampires.

L'histoire de Paris, en particulier, reste mystérieuse et c'est tout à fait intentionnel. On sait qu'au XIII^e siècle, la ville était gouvernée par le prince Alexandre, un très ancien Ventrue de 4^e génération. La date exacte de sa chute reste mystérieuse. L'identité de ses successeurs ? À vous d'en décider* ! À un moment ou à un autre, les Ventrues laissent la place aux Toréadors, mais ces derniers ne gagnent définitivement la partie qu'après la Révolution, au moment où François Villon prend le contrôle de la ville – après un énigmatique exil en Écosse pendant la Terreur. A-t-il réussi sa prise de pouvoir sans être aidé ? La question ne se pose même pas. Après tout, nous sommes à *Vampire*. Mieux vaut se demander qui l'a soutenu, et pourquoi. Quelle que soit la personne ou la créature à laquelle Villon doit son trône, elle est restée discrètement à l'arrière-plan... Et puis l'homme qui se fait appeler François Villon est-il bien l'auteur de *La ballade des pendus* ? Son comportement ne plaide pas en faveur de cette hypothèse !

* Si vous avez besoin d'idées, quelques informations supplémentaires figurent dans *Le Monde des Ténèbres – France*.

souvenirs à Villon, ou pour des raisons qui n'ont jamais été tirées au clair, par exemple les alentours de la maison de Nicolas Flamel, l'alchimiste du XIV^e siècle (Villon a déclaré une fois qu'il voulait que la rue reste intacte « pour qu'il ne soit pas dépay-sé à son retour »).

Le XIII^e arrondissement est un cas particulier. C'est la chasse gardée des vampires orientaux. Villon ne les dérange pas et, en échange, ils vaquent à leurs occupations sans l'importuner. Les caïnites n'y sont pas les bienvenus, mais tant qu'ils ne chassent pas les résidents de Chinatown, ils n'ont rien à craindre. Ceux qui abusent de l'hospitalité orientale sont généralement remis à leurs goules ou à leurs serveurs... avec un pieu dans le cœur. Certains disparaissent sans laisser de traces, mais ce n'est pas arrivé depuis 1990.



Background pour VAMPIRE



La sous-culture vampirique

Faisons les comptes. Cent vingt vampires en région parisienne, ayant presque tous une ou plusieurs goules, un troupeau, un ou plusieurs contacts... Le chiffre exact de « ceux qui savent » est impossible à calculer, mais il tourne autour de deux mille personnes. Sur une population de douze millions d'habitants, ce n'est pas grand-chose... mais cela représente un énorme risque pour la Mascarade (être obligé de détruire un serviteur indiscret est une corvée humiliante, mais que certains maîtres accomplissent fréquemment). Tous ces mortels « dans le coup » se connaissent plus ou moins. Des amitiés et des histoires d'amour se nouent pendant la journée, que les maîtres ignorent souvent... à moins qu'ils ne les organisent pour atteindre indirectement un rival.

Les cultes

● **Les religions des mortels.** Un nombre important de vampires étreints avant 1900 éprouvent encore des sentiments ambigus vis-à-vis de la religion. Certains ont choisi de lui tourner le dos, d'autres profitent de l'hiver pour assister à la messe, mais tous proviennent d'une société chrétienne, et ils ne parviennent pas à s'en abstraire. Les « jeunes » ont une autre approche du problème. Certains revendiquent leur athéisme (ce qui scandalise bien des anciens). D'autres se tournent vers d'autres religions. Le bouddhisme s'avère étonnamment populaire auprès des vampires étreints récemment. Quant aux sectes qui fleurissent autour de certains vampires, elles relèvent plus des impératifs alimentaires que d'une quelconque quête spirituelle.

● **Les cultes de la Géhenne.** La fin des temps approche, c'est une évidence. Face à la montée des périls, la plupart des vampires parisiens pratiquent avec succès la politique de l'autruche. Une toute petite poignée se prépare activement au réveil des Antédiluviens. Ils sont regroupés autour du comte d'Églin, l'un des rares Toréadors de la ville qui soient plus anciens que Villon (d'une cinquantaine d'années seulement et à cet âge, cela ne fait plus guère de différence). Le prince ne l'aime guère, et d'Églin vient très rarement au Louvre. Il tente désespérément de déchiffrer les fragments du *Livre de Nod* qu'il a récupérés à droite et à gauche. Il a réuni une dizaine d'assistants mortels qui écumant les bibliothèques dans l'espoir d'en trouver d'autres. En attendant, il tient tous les mercredis soir un « salon » où se réunissent six vampires d'âge moyen (pour Paris, soit environ trois siècles). Tous sont encore assez jeunes d'esprit pour redouter la mort. Pour l'instant, à part des discussions interminables et stériles, ils n'ont rien fait.

● **Le culte de Lilith.** Des événements récents (voir *Danse macabre* du *Casus HS*

n° 22) ont mené à la découverte d'une chapelle souterraine où, de toute évidence, des vampires se réunissent pour adorer la Dame noire. La goule de garde a été tuée avant d'avoir parlé, et une discrète surveillance du temple n'a rien donné. De là à penser que le culte dispose d'intelligences au Louvre, il n'y a qu'un pas... que la majorité des vampires parisiens a allégrement franchi.

En fait, les trois vampires membres du culte sont des « autarques », des anciens qui vivent à la périphérie de la société vampirique. Ils participent aux rituels en compagnie d'une trentaine de mortels, de deux mages non alignés (mais proches des Euthanatos) et d'un pittoresque mélange de fantômes et d'esprits. Madeleine, la plus ancienne, est une Brujah âgée de sept siècles qui, dans sa jeunesse, a bien connu les Cappadociens de Paris. Elle vit quai Voltaire, pratiquement sous les fenêtres de Villon. Le deuxième membre du trio se nomme Paul. Il refuse obstinément de donner son clan et son âge, estimant que pour Lilith, ces distinctions n'ont aucune importance. Il se passionne pour les mortels, et a toujours une cour d'adorateurs plus ou moins déséquilibrés autour de lui (les plus doués reçoivent le privilège d'assister aux cérémonies... comme sacrifices). Enfin, La Faux est une Nosferatu âgée de cinq siècles, dont tout le monde a oublié l'existence.



Avertissement : Les vampires présentés Ici ne forment que la squelette de la Camarilla parisienne. Paris et son agglomération sont assez grandes pour héberger confortablement quelque cent vingt vampires, même en respectant les restrictions démographiques imposées par la Mascarade (dont tout le monde se moque éperdument, il n'y a qu'à lire les suppléments pour s'en rendre compte). Présenter cent vingt vampires en une quinzaine de pages tenant de la mission impossible, nous nous sommes donc concentrés sur les principaux représentants de chaque clan, laissant ainsi de la place pour vos propres créations. Nous avons indiqué qui descendait de qui, mais il y a des noms à rajouter dans les générations intermédiaires. À vous de compléter leurs arbres généalogiques. Ce n'est pas un travail aussi écrasant qu'il en a l'air ! Si vous n'avez pas envie de créer un PNJ complet, contentez-vous de lui donner un nom et décidez s'il est mort, disparu, en torpeur, installé à l'étranger... Au pire, si vous n'avez pas d'autre idée et que les personnages amènent la conversation sur un inconnu, décidez que tous les vampires présents se fi-

gent, prennent l'air inquiet et murmurent : « Chuut ! on ne parle jamais de LUI ici ! » Il sera toujours temps, avant la séance suivante, de décider pourquoi...

Les Brujahs

Les dix-huit Brujahs de la capitale se divisent clairement en deux camps : les descendants de Thémisocle et... les autres. Thémisocle, qui a été détruit en 1944, était le représentant du clan au Primogène. Personne n'était d'accord sur son âge, mais il était certainement supérieur à six siècles. Et, de l'avis général, il était au moins de la 6^e génération. Bref, ce n'était pas un client commode. Ses descendants sont moins redoutables.

Les descendants de Thémisocle

● **Abraham.** L'aîné de Thémisocle a été étreint dans les années 1410, en pleine guerre civile entre Armagnacs et Bourguignons. Simple prêcheur de rue, il s'est remarquablement bien adapté à la non-vie. Trop bien. Il a passé une bonne partie des XVIII^e et XIX^e siècles en torpeur. À son réveil, en 1919, il s'est rendu compte que le sang de mortel ne le satisfaisait plus. Il lui fallait du sang de vampire... Il a renoncé à récupérer ses descendants, mais il a discrètement étreint trois jeunes filles, qu'il conserve cloîtrées dans la cave de sa propriété du Vésinet. Il s'en nourrit prudemment, ne prélevant jamais assez de sang pour les tuer, mais suffisamment pour les rendre incapables de fuir. Et comme il faut bien les nourrir, il est devenu un bon client de Madame Yvonne, la maquerelle nosferatu. Évidemment, personne n'est au courant de ses petites habitudes. Pour le grand public, Abraham est juste un ancien un peu excentrique, qui vit très retiré (mais qui reste en bons termes avec le prince) et qui ne voit plus beaucoup ses descendants.

● **Jean le Truand.** Deuxième fils de Thémisocle, il prétend avoir bien connu Villon du temps où ils étaient tous les deux mortels, et où ils vivaient une existence de marginaux. Contrairement au prince, qui ne lui parle plus depuis cent ans, Jean n'a jamais renié ses origines. Il s'est octroyé comme fief les prisons de la région, et passe ses nuits à faire des allers-retours entre Fresnes et la Santé. Il vampirise les détenus... mais joue assez volontiers les « bonnes fées » pour ceux qui l'intéressent – la plupart des assistantes sociales et des visiteurs de prison travaillent indirectement pour lui, et ils se mettent en quatre pour assurer des « coups de chance » ou des remises en liberté conditionnelles à ses protégés. Jean libère de préférence les vrais bandits, les braqueurs de banque, les tueurs à gages et autres individus peu sympathiques... ainsi, de temps en temps, qu'un authentique innocent.

● **Aline.** Fille d'Abraham, étreinte en 1709, cette ravissante brune a toutes les capacités

PARIS

by Night

Background pour VAMPIRE



Background pour VAMPIRE

pour devenir prince... mais elle a trop de bon sens pour accepter une telle position. Amie proche de Jean et de Villon (ce qui, en soi, est un exploit !), elle protège Maxime, qu'elle considère comme une sorte de neveu adoptif. Elle ne se mêle pas de politique, mais son salon est l'un des plus courus de Paris. Aline passe pour la voix du bon sens au sein des Brujahs, et c'est souvent vers elle que se tournent les jeunes membres du clan. Sa véritable passion est la lecture, et le prince lui a donné des droits de chasse exclusifs sur la bibliothèque de l'Arsenal et ses alentours.

● **Lucien.** Petit-fils de Jean, cet ancien piller de diligences reconverti dans la profanation de tombes est l'un des vampires les moins sympathiques de Paris. Il a revendiqué comme domaine le cimetière de Vincennes. Villon le lui a octroyé. Lucien campe dans la cave de la maison du gardien. Il passe ses nuits à ouvrir les tombes récentes pour dépouiller les morts de leurs bijoux, qu'il revend ensuite fort cher au Giovanni Aristide Melcamp. De temps en temps, il part chasser dans le quartier. Il se nourrit salement, et cela lui a déjà valu deux avertissements de Villon. La prochaine fois qu'il laisse un cadavre exsangue dans une poubelle, il risque fort de passer quelques mois avec un pieu dans le cœur, pour lui apprendre à respecter la Mascara-de. Lucien a tendance à éviter les autres vampires. Fâché à mort avec Jean et Abraham, il passe plus de temps avec les Nosferatus qu'avec ses frères de clan. Du coup, il en sait long sur une multitude d'affaires...

● **René le Crucifié,** fils de Lucien, tire son surnom des énormes cicatrices qu'il arbore à chaque poignet. Il a les mêmes aux pieds, mais il n'a jamais expliqué leur origine. Il prétend avoir fait partie de la bande du brigand Cartouche, qui sévissait sous Louis XV, mais c'est une grossière affabulation : il n'a en réalité qu'un petit siècle et demi. De son vivant, René était un honnête épicier. Après une période « anarch pur et dur », il s'est assagi, se brouillant du même coup avec Jean (il n'a jamais été proche d'Abraham). Aujourd'hui, il passe l'essentiel de son temps auprès de Villon, qui l'utilise souvent comme garçon de courses. Beaucoup de vampires sont persuadés que le prince l'a lié par le sang, mais ce n'est pas le cas : il n'est pas assez important pour mériter d'être transformé en marionnette. De plus, Villon le trouve très laid.

● **Maxime,** arrière petit-fils de Jean, est le représentant du clan au Primogène (voir ce chapitre).

Les autres Brujahs

● **Michel.** À première vue, c'est un Brujah assez ordinaire : trapu, un cou de taureau, une grande gueule et un blouson de cuir. Il n'appartient pas à la famille de Thémisocle, a un peu plus de trois siècles, est de 8^e génération, et passe beaucoup de temps à protester contre « l'autoritarisme de la Camarilla »... dans les salons, mais pas sur le terrain. Son autre cheval de bataille est le scandale que représente la nomination de Maxime au Primogène. Lui serait tellement plus qualifié pour ce poste ! En privé, Villon est tout à fait d'accord... et c'est bien pour ça que Michel n'a pas l'ombre d'une chance de l'obtenir un jour. En dehors de ce point, le prince s'est montré généreux envers lui. Mi-97, il lui a accordé une généreuse portion du nord-est de Paris (tout ce qui se trouve entre Stalingrad, la porte de Pantin et la porte de la Villette, à l'exception du parc de la Villette). Avec le seul soutien de ses trois goules et de quatre autres vampires beaucoup plus jeunes que lui, Michel doit faire face à plusieurs gangs d'anarchs. Il a aussi eu un accrochage avec les Technomanciens de la cité des Sciences et de l'Industrie. Bref, il est tellement occupé à gérer son nouveau domaine qu'il n'a pas mis les pieds au Louvre depuis quinze mois. C'était exactement l'objectif recherché par le prince.

● **Vincent** est le petit-fils de Michel. Sa mère l'a envoyé auprès de Michel pour « faire un stage ». Vincent n'a que cinq ans de vampirisme derrière lui, mais c'est un sujet doué, à tous les niveaux. Il maîtrise déjà assez bien la Présence, et se comporte naturellement comme une vipère et un magouilleur. Michel ne lui fait absolument pas confiance, et sera très soulagé lorsqu'il pourra le renvoyer à Bruxelles, chez sa mère. Il n'a plus que deux ans à attendre, et trouve le temps long. Quant à Vincent, il traîne avec les anarchs, se fait des amis et place ses pions. Il s'est fixé pour objectif de renverser Michel (et de le diaboliser) avant 2001. Tant qu'à faire, il envisage aussi de prendre sa place. Sur les trois autres jeunes vampires du domaine de Michel, il en a déjà lié par le sang (Jackie, une Brujah 11^e génération éteinte en 1976). Sans appuis au Louvre, il n'a pas l'ombre d'une chance, et le sait. C'est la prochaine étape de sa campagne...

Les Gangrels

Les Gangrels sont peu nombreux, à peine une dizaine, et ils ne se rendent que très rarement à Paris. Ils préfèrent hanter ce qui reste des forêts d'Ile-de-France. Depuis un an, ils n'ont plus de représentant au Primogène. Fin 1997, Gauthier a décidé de

ne plus siéger. Villon a entériné sa décision avec un haussement d'épaules, et a décidé que la place resterait vacante.

● **Gauthier,** l'ancien du clan. « Ancien » est un terme très relatif. Gauthier est devenu un vampire à la fin du XVII^e siècle et il n'est que de 10^e génération. C'était un simple paysan, et il a été transformé au moment où il était sur le point de mourir de faim. Il en garde une silhouette efflanquée, des joues creuses et un appétit insatiable. Il vit en ermite dans la forêt des Vaux de Cernay, s'enterrent chaque nuit dans les anciennes sablières et se nourrissent essentiellement de promeneurs. Gauthier est lié par le sang à un Gangrel breton beaucoup plus ancien, qui l'a désigné pour lui servir d'espion dans la région parisienne. Son retrait du Primogène lui a été soufflé par son maître, pour des raisons qu'il ignore... et dont, honnêtement, il se soucie peu. Il y a bien longtemps que la politique ne l'intéresse plus. Lionel est le seul vampire parisien qui sache où le trouver.

● **Lionel** est le petit-fils de Gauthier. Vampirisé en 1855, il vit aux alentours de Versailles, dans une grande maison qui donne sur une forêt. Élegant, poli et sociable, c'est le Gangrel le plus « à la mode » de Paris. Il est en bons termes avec Villon et la plupart des Toréadors, mais se considère comme trop jeune pour intervenir directement dans la politique parisienne. (Ce qui ne l'empêche pas d'être remarquablement bien informé : il est sympathique, fait le nécessaire pour se faire aimer des nouveau-nés... et n'oublie pas, à l'occasion, de leur poser des questions « innocentes ».) Il a engendré six fois en un siècle, toujours avec la bénédiction du prince. Ses choix n'ont pas été heureux : ses quatre premiers enfants ont été détruits, le cinquième a quitté Paris en 1962, et la sixième le boude. Il en souffre, et aimerait se réconcilier avec elle, mais pour l'heure, cela semble impossible.

● **Patty** est le dernier rejeton de Lionel. Éteinte il y a moins de dix ans, elle a refusé en bloc l'enseignement de son créateur, et a choisi de vivre dans les rues. Volontaire, rusée et parfois cruelle, elle fait partie des nombreux jeunes vampires qui oscillent, au gré de leurs besoins, entre la très relative indépendance des anarchs et la protection de la Camarilla. Elle considère sa tendance à « jouer avec la nourriture » comme une manie inoffensive. Mais c'est le signe d'une psychose qui commence à la ronger et qui finira, d'ici quelques années, par en faire une bête. À sa décharge, elle a de bonnes raisons de stresser. Elle a depuis peu un secret qui pourrait lui coûter la vie : elle a engendré.

● **Sven** est un tout jeune vampire, qui vient de fêter son premier mois dans les ténèbres. C'était un adolescent sans histoires jusqu'à ce que sa route croise celle de Patty, et il n'a pas encore très bien compris ce qui lui était arrivé. Patty lui apprend petit à petit à chasser, mais elle ne lui a pas encore parlé des autres vampires. Elle sait que s'ils sont pris, ils seront détruits tous les deux, elle pour avoir

Michel
clan Brujah

engendré sans permission, et lui pour l'exemple – et aussi parce qu'il est de 14^e génération. Son seul espoir est de s'amender en rendant un service spectaculaire à Villon... ou de fuir, mais où ?

● **Le Chiffonnier.** Étreint au début du siècle par Sandra (9^e génération, portée disparue depuis 1942), Mathieu Fradier semble âgé d'une trentaine d'années. Selon les jours, il porte des haillons, les débris d'un veston qui a été élégant vers 1930, ou les pièces de costumes de théâtre. Il chasse en priorité dans les alentours du marché aux Pucés de Saint-Ouen, avec une prédilection pour les joueurs de bonneteau qui officient sous le pont du périphérique. Tant qu'il reste habillé, il peut encore passer pour humain. Torse nu, on se rend compte qu'il est couvert d'une épaisse fourrure rousse. Mathieu est un peu fou et évite les autres vampires. Lorsqu'on arrive à mettre la main dessus, il peut aussi bien s'enfoncer dans un mutisme boudeur que se montrer sociable et désireux d'aider...

Les Malkaviens

Les quatorze Malkaviens de Paris représentent une force redoutable. Contrairement à la plupart des clans parisiens, ils sont unis et travaillent ensemble à des objectifs clairement définis : s'enrichir et dominer la pègre. Ce n'est que parce qu'ils ont toujours soutenu Villon que le prince les a tolérés pendant aussi longtemps. Les observateurs politiques les mieux informés ont cependant l'impression que, depuis dix ans, le clan s'éloigne de plus en plus de la cour du Louvre... À la périphérie de ce groupe évoluent quatre autres Malkaviens « libres », au lignage moins prestigieux. Techniquement, ils devraient être traités comme les autres, mais en pratique, leurs frères de clan les considèrent comme des citoyens de seconde classe... au mieux.

● **Judas.** C'est l'ancien du clan, et l'ancêtre des treize autres Malkaviens « reconnus » de la capitale. Il est de 7^e génération. Grand et blond, étreint en 1550, il n'en est pas moins persuadé d'être le vrai Judas, celui des Évangiles. Et évidemment, quand on a commencé dans la vie en trahissant Jésus, on ne peut que mal tourner par la suite... Mû par cette conviction, Judas s'est attelé il y a quatre siècles à la constitution d'un empire du crime. Selon les époques, il a réuni sous son autorité trois bandes de voleurs ou la quasi-totalité des truands de la capitale. Actuellement, son influence s'étend à deux « familles » corses bien implantées aux alentours de Pigalle depuis le début du siècle, plus une multitude de petits voyous et autres dealers éparpillés dans toute la banlieue... dont aucun ne l'a jamais vu en personne. Simplement, son numéro de téléphone circule, et ceux qui ont le courage de l'appeler se retrouvent soit morts soit à la tête d'importantes responsabilités. En dehors de son problème d'identité, Judas est d'une lucidité inquiétante, et ses divers parte-

naires le considèrent comme fiable. Villon l'estime, et il se rend souvent au Louvre. Il déteste Jean, du clan Brujah, qui le lui rend bien. Il vit très retiré, dans un manoir, près de Vernon aux confins de la Normandie, qu'il partage avec dix goutes et une douzaine de serviteurs Dominés. Ses enfants s'y rendent en moyenne une à deux fois par mois pour faire leur rapport.

● **Émilie.** Fille de Judas, âgée d'un peu plus de deux siècles, Émilie exerce un contrôle sans faille sur une grande partie de la rue Saint-Denis. Cette grande femme sèche et dépourvue d'humour était de son vivant la sœur tourière du couvent de Montmartre. Devenue vampire, elle s'est jetée avec délices dans le péché... Par les temps qui courent, elle traite rarement avec les prostituées. En revanche, les trois quarts des proxénètes de la rue bénéficient de sa protection – qu'ils payent généralement fort cher, en argent ou en humiliations. Elle est tout à fait indifférente à leur comportement mais, de temps en temps, pour l'exemple (et aussi un peu pour le plaisir), elle en tue un ou deux, toujours d'une manière imaginative, poétique, et franchement impubliable ici. Elle passe énormément de temps à planifier ses faits et gestes, n'agit jamais de manière impulsive, et se montre plutôt timide lorsqu'elle se trouve en compagnie d'autres vampires.

● **Eugène Puisségur,** descendant de Judas, est le représentant du clan au Primogène (voir ce chapitre).

● **Ange Franceschi.** « Monsieur Ange » a commencé son existence comme bandit dans les montagnes corses, vers 1780. Monté à Paris en 1800, il a accumulé une fortune considérable – et fort mal acquise – en spéculant sur les fournitures militaires. Étreint un peu avant la chute de l'Empire par l'un des petits-fils de Judas, il a continué à faire des « affaires ». Vers 1865, il est entré en torpeur, et n'en est ressorti qu'au début du siècle, ruiné et inconnu. Pour reconstruire sa base de pouvoir, il s'est placé au service de Judas. Il y a trouvé assez de plaisir pour y rester. Aujourd'hui, il sert de « ministre de la police » à Judas. Le quai des Orfèvres et la place Beauvau sont truffés de goutes et d'informateurs à son service, permettant au clan d'agir à peu près à sa guise. Ange est sujet à des sautes d'humeur terribles, le faisant passer en quelques minutes de l'exaltation à des déprimés noirs. Il le sait et les accepte comme le prix à payer pour son immortalité.

● **Ahmed.** Petit-fils d'Ange, étreint il y a à peine quinze ans, Ahmed ressemble encore au petit loubard de banlieue qu'il était à l'époque. Pourtant, depuis, il a passé un doctorat en philosophie et sa thèse d'histoire est bien avancée... sans oublier ses activités « professionnelles », qui en font le responsable d'une bonne partie du trafic de drogue de la région parisienne (uniquement dans les banlieues. Les réseaux « chics » du centre ville sont tenus par les Toréadors). Ahmed est rarement chez lui. Il passe une bonne partie de ses nuits à patrouiller entre les cités, quand il

ne descend pas à Marseille pour discuter avec ses fournisseurs (des Setites). Il lui arrive aussi de s'enfermer pendant une ou deux nuits pour « faire la leçon » à un employé indiscipliné. Pour un Malkavien, sa manie est à peu près innocente : c'est un collectionneur. D'enfants. Son luxueux appartement de Passy contient douze petites filles embaumées (par les soins de Marcello Giovanni), et il a déjà repéré une treizième candidate.

● **Jean-Baptiste** est le raté de la famille. Arrière petit-fils de Judas, étreint en 1892, ce braqueur de banque anarchiste avait tout pour réussir. Mais lorsque le Sang a commencé à s'exprimer en lui, Judas a constaté qu'il était inutilisable. Jean-Baptiste a la sale manie de parler... trop. À tort et à travers. Pour ne rien dire. Mythomane, menteur pathologique, les autres membres du clan l'ont utilisé de loin en loin pour désinformer les autres vampires parisiens, mais ils ont fini par y renoncer : on ne peut même pas lui faire confiance pour raconter les mensonges prévus. Aujourd'hui, Jean-Baptiste végète dans une casse automobile, non loin de Pontoise. Tout le monde l'a oublié... sauf les caitiffs, qui viennent parfois écouter ses histoires et lui faire réparer leurs bagnoles.

● **Camille Rosas** est originaire d'Orléans, et n'appartient pas à la famille de Judas (10^e génération, étreinte en 1954). Dans ses moments de lucidité, elle a entrepris de rassembler les autres Malkaviens qui se trouvent dans ce cas. À terme, elle aimerait monter un contre-pouvoir et récupérer un siège au Primogène. Elle est en train de constituer un dossier sur les nombreuses violations de la Mascarade dont Judas et les siens se sont rendus coupables. Quand elle va bien, elle est énergique, intelligente et plutôt séduisante. Malheureusement, elle passe environ une semaine par mois roulée en boule, incapable de parler, à la limite de la torpeur. Ses crises ont tendance à coïncider avec la nouvelle lune, mais ce n'est pas systématique. En revanche, lorsqu'elle en sort, elle est toujours affamée...

Les Nosferatus

Le clan Nosferatu compte officiellement une quinzaine de membres, mais tout le monde est parfaitement conscient que ce chiffre est purement indicatif. Comment voulez-vous contrôler la démographie de créatures qui vivent à l'écart et, surtout, qui peuvent changer de tête à volonté ou presque ? En réalité, le chiffre de trente Nosferatus est certainement plus proche de la réalité...

● **Le Vieux.** Il a commencé sa carrière au XII^e siècle. À cette époque, il rôdait dans le cimetière des Innocents et se nourrissait de petits enfants. Il a fait de gros progrès depuis... Paisible, fasciné par la philosophie, le Vieux vit sous Montmartre, dans un réseau de cavernes dont il est le seul à connaître les entrées. Bien sûr, il ne vit pas seul. Vers 1800, il s'est constitué un troupeau, un mélange de jeunes gens

Background pour VAMPIRE



Background pour VAMPIRE

Une petite note technique

Être un descendant de Villon peut être considéré comme un avantage, avec une valeur de base de 3 points (avec davantage, vous êtes plus proche du prince, que ce soit par le sang ou simplement parce qu'il vous aime bien). À Paris, cela équivaut à 1 point en Statut et 1 point en Influence. Évidemment, il y a des contreparties. Si votre allégeance est connue, les ennemis de Villon seront vos ennemis. Et vous êtes moins bien protégé que lui... Et puis, on ne le répétera jamais assez, Villon n'est pas un ami de tout repos.

fuyant la conscription, de conspirateurs royalistes et de clochards. Tout ce petit monde s'est reproduit, intégrant de loin en loin un marginal, enlevant parfois un mortel séduisant. Aujourd'hui, ils sont près d'une centaine à vivre sous terre, dans des chambres un peu froides, mais parfaitement aménagées. Ils se considèrent comme une « commune libre », dont la doctrine politique serait un anarchisme tempéré par une solide dévotion pour le Vieux. Celui-ci donne dans le mysticisme, cherche désespérément un moyen de redevenir humain, et reçoit parfois des émissaires de l'Inconnu. Il va de soi que son existence n'est pas de notoriété publique.

● **Le roi Louis**. Officiellement, Louis est le plus ancien membre du clan. Excentrique, voire voyant, il cultive volontiers une image de « roi des lépreux ». Il circule une multitude de rumeurs sur son compte, la principale étant qu'il s'agirait du roi Louis XI. Il régnerait sur les gueux tandis que Villon, son ancien sujet, serait devenu prince. L'ironie est trop belle pour être vraie. Louis n'est pas Louis XI. D'ailleurs, Louis n'existe pas. C'est une création de trois anciens paranoïaques, destinée à leur fournir une couverture... et un paratonnerre le jour où le prince se fâchera contre le clan.

● **Madame Yvonne** est minuscule et bossue, avec de longs bras griffus et un visage à faire hurler d'horreur les plus blasés. Vers 1770, Yvonne était l'une des prostituées les plus demandées du Palais-Royal. Étreinte par un Nosferatu qui ne supportait pas la beauté, elle n'a jamais complètement accepté sa nouvelle apparence. Elle se présente souvent sous son ancien visage, celui d'une adorable brune potelée, au sourire ravageur. Elle est fort riche, habite dans un élégant hôtel particulier non loin de la porte Dauphine, et occupe son immortalité à se constituer des réseaux d'amis et d'alliés, parmi les mortels et les vampires. Sa principale activité reste la prostitution, et plus précisément l'importation de Russes et de Hongroises. Les plus chanceuses se retrouvent call-girls dans l'une des trois « agences de mannequins » qu'elle gère par goules interposées. Les autres sont vendues au comte de Tonnerre, à Abraham ou à un autre vampire désireux de se procurer un jouet vivant. Ses tarifs sont prohibitifs (en argent ou en faveurs), mais le service est irréprochable. Moyennant un petit supplément, Madame Yvonne vous débarrasse même du cadavre ! Depuis 1988, elle occupe un siège au Primogène. La plupart des membres du clan ne l'aiment pas, mais il n'y avait pas d'autre candidat...

● **Menace** fait partie de ces Nosferatus qui considèrent la Puissance comme la plus intéressante des disciplines, suivie de près par Métamorphose. Et en quatre siècles, il a eu tout le temps de les développer toutes les deux... Lorsqu'il est à Paris, Menace vit dans l'un des bâtiments désaffectés du jardin des Plantes. Il passe l'essentiel de son temps dans le parc de Thoiry, à une soixantaine de kilomètres de la capitale, à courir avec les animaux sauvages.

● **Camille**, arrière petite-fille de Menace, a été étreinte au début du siècle. Ancienne enfant de la zone, elle est restée fidèle aux miséreux... à sa façon. En hiver, elle suit chaque nuit les volontaires du Samu social. Elle se nourrit des clochards qui refusent de les suivre jusqu'à un abri. Elle évite de tuer, mais parfois elle n'arrive pas à se retenir. Depuis une dispute dans les années 60, elle voue un mépris sans bornes à Yvonne. Celle-ci pourrait la faire tuer... mais Menace la vengerait certainement, et Yvonne en a peur.

● **Max** est âgé d'une cinquantaine d'années. C'était un musicien et, quand il est de bonne humeur, il lui arrive de reprendre son violon (dont le son a donné naissance à une foule de légendes angoissantes dans la communauté des égoutiers). Il s'intéresse peu à l'humanité, ne montant à la surface que lorsqu'il ne trouve pas assez de rats pour se sustenter.

● **Ulrich**. Au milieu des années 80, c'était un étudiant standard, rôliste et cataphile occasionnel. Au cours d'une de ses balades souterraines, il s'est fait repérer par Max. Celui-ci l'a longuement observé, et a fini par demander au prince la permission de l'étreindre. Villon a accepté en haussant les épaules. Ulrich a mal vécu sa transformation (mais il a gardé assez d'humour pour prendre comme pseudonyme le nom de son personnage de *Stormbringer*). Il en veut beaucoup plus au prince qu'à son sire, dont il a plutôt pitié. Un jour, dans dix ans, dans vingt ans ou dans un siècle, il se vengera...

Les Toréadors

Fort de trente-cinq membres, les Toréadors sont clairement le clan dominant. Villon compte douze descendants directs, qu'il a tendance à favoriser, mais il prend soin de ne pas offenser les vingt-trois autres membres du clan qui se sont établis dans la région parisienne. Tout ce petit monde est divisé sur pratiquement tous les sujets, de la politique mortelle à l'art, mais se retrouve parfaitement soudé sur le point important : Paris doit rester aux mains du clan. Et pour l'instant, Villon reste le meilleur candidat...

Les descendants de Villon

● **Nathan**. L'aîné des fils du prince était un truand que Villon a fréquenté pendant sa folle jeunesse. Alors tout jeune vampire, Villon l'a étreint en prison pour le sauver de l'échafaud. Ensemble, ils ont traversé le XVI^e siècle. Et puis leurs routes se sont séparées. Amis, puis indifférents l'un à l'autre et, aux alentours de la Révolution, ennemis mortels. Au XIX^e siècle, Nathan a tenté à plusieurs reprises de s'emparer du trône. Il a disparu en 1917. On suppose qu'il est en torpeur, quelque part près de Verdun.

● **Uranie**. De 8^e génération, âgée de cinq siècles et demi, Uranie est une petite femme au visage quelconque (mais la Présen-

ce la rend sublime quand elle veut s'en donner la peine). C'est une silhouette effacée, qui reste volontairement dans l'ombre du prince. Les jeunes vampires qui ont remarqué sa présence s'en méfient. On murmure qu'elle connaît de terribles secrets sur le prince, voire qu'elle l'a lié par le sang. Tout cela est faux, mais amuse beaucoup Villon.

● **Clio**. Petit-fils d'Uranie, étreint en 1508, Clio est un gros homme au front dégarni, avec un double menton et de petits yeux rusés. Passionné d'histoire, il sert de chroniqueur à Villon. On le voit beaucoup à la cour du prince, il passe un temps considérable à poser des questions « innocentes » à droite et à gauche. Il est au courant de bien des aspects de la politique princière, mais il est beaucoup trop loyal pour les confier à quiconque. Si les choses devaient mal tourner, Clio ferait certainement partie du dernier carré des fidèles de Villon.

● **Francis**. Ce jeune vampire de 11^e génération, étreint en 1968, descend de Clio. Aspirant journaliste, vampirisé au milieu des émeutes du quartier Latin, Francis a un rêve : écrire une œuvre importante – quelque chose d'original, qui n'ait jamais été fait, ni par un mortel, ni par un immortel. En 1970, il a sélectionné un groupe d'anciens amis et depuis, il les observe en prenant des notes. Ses *Vies* sont une chronique brillante de la société française de ces trente dernières années. Francis s'est assez pris au jeu pour commencer à travailler sur les enfants de ses premiers sujets. Il protège féroce-ment ce troupeau d'un genre particulier.

● **Julie**. Étreinte en 1608, de 6^e génération, Julie affirme avoir été la maîtresse d'Henri IV. Brune, avec des formes généreuses, elle tient l'un des salons les plus fréquentés de la capitale, où se pressent beaucoup de Ventrués et de Tremères. Lionel, du clan Gangrel, est un invité qui se fait rare, mais dont la présence est très appréciée. La conversation et la subtilité de Julie sont ses armes principales ; elle est aussi dangereuse à sa façon qu'un Brujah en pleine frénésie.

● **Sébastien de Mercœur** était l'un des derniers vrais soutiens du prince. Efficace, intelligent et soutiraire, il occupait de plus en plus de place à la cour. Il n'était pas question de premier ministre, mais il s'en rapprochait dangereusement. Mercœur est mort en octobre 1998, liquidé par l'Inquisition. Tout le monde se demande si celle-ci n'aurait pas été un peu aidée...

● **Gustave Delacroix** siège au Primogène pour le clan (voir ce chapitre).

Les autres Toréadors

● **Dame Coralie** est une snob bornée, mais suffisamment âgée et puissante pour que personne n'ose le lui dire en face (9^e génération, étreinte en 1745). Elle tient un salon moins fréquenté et moins apprécié que celui de Julie. De l'avis général, elle finira par succomber sous le poids

Background pour VAMPIRE

des années. Elle fait partie de ces vampires terrorisés par l'avenir et qui supportent de moins en moins bien le présent. Elle ne sort plus guère de chez elle, borne ses activités au strict minimum et s'enfonce doucement dans une dépression dont l'issue sera, au choix, la torpeur ou la mort...

● **Lear** était acteur. Un grand acteur. Le meilleur. À son avis, du moins. Étreint en 1832 par un admirateur sincère, Lear est gras, paraît environ soixante ans et s'exprime d'une magnifique voix de basse. Il a suivi avec passion l'évolution du théâtre, puis du cinéma et, par l'intermédiaire de plusieurs producteurs, il exerce une certaine influence sur cette dernière profession. De temps en temps, il organise un spectacle pour la cour, et il lui est même arrivé à plusieurs reprises de donner la réplique à Villon – qui partage sa passion pour Shakespeare.

● **Vernon** est un tout jeune vampire, âgé d'à peine quarante ans. Musicien, écrivain, Vernon a conservé sa créativité, ce qui irrite beaucoup Villon. Pendant vingt ans, jusqu'à la fin des années 80, Vernon a veillé sur la scène artistique parisienne. Depuis que ses vieux amis sont tous morts ou à la retraite, il s'en est désintéressé pour se consacrer uniquement à la musique. Aux temps où ils s'entendaient encore bien, Villon lui a offert une section du boulevard Saint-Germain, et il n'a jamais repris son cadeau. En dehors de ses accès de dépression au cours desquelles il se transforme en misanthrope grincheux, Vernon est un garçon charmant et plein d'humour, le genre d'allié intéressant pour un groupe de personnages. Et contrairement aux rumeurs, il n'a jamais craché sur la tombe de personne.

● **Le comte de Tonnerre**. Fils bâtard du grand seigneur du même nom (qui, dans les dernières années du règne de Louis XIV, s'était fait remarquer pour sa cruauté), Tonnerre est grand, maigre et a le teint jaune. À sa manière, c'est un bon vivant. Ses soupers sont renommés et très appréciés par la plupart des vampires de la capitale. Un mortel le décrirait comme des orgies sadomasochistes particulièrement répugnantes, mais qui se soucie de l'avis des mortels ? Tonnerre ne s'est jamais vraiment remis de l'ascension de Villon. Il l'a traité à plusieurs reprises de « parvenu » et, de temps à autre, fomenté des complots contre lui. Villon le laisse vivre uniquement parce qu'il n'est pas dangereux... et parce qu'il est plus amusant en activité que mort ou en torpeur.

● **Messire Louis de Sèze**. Descendant mortel et fils par le sang du comte de Tonnerre, le chevalier de Sèze a été étreint en 1795. Noble, émigré, ayant combattu dans l'armée autrichienne, il s'accroche encore désespérément au souvenir de la cour de Louis XVI. Il n'a pas compris grand-chose à ce qui s'était passé depuis. Par défaut, il colle au comte de Tonnerre, qui le considère avec une affection teintée d'agacement. Louis présente bien, et il pourrait chercher à enrôler les personnages dans l'un des complots contre son maître.

● **Sandra** était étudiante en histoire de l'art. Sa vie n'avait rien d'extraordinaire, mais elle a attiré l'attention d'Emmanuel, un arrière arrière arrière petit-fils de Villon qui l'a étreinte sans autorisation. Villon l'a fait exécuter sans l'ombre d'un remords. Quant à la jeune fille, elle est condamnée à mort, elle aussi. Villon a simplement suspendu l'exécution du jugement pour quelques mois.

● **Niccolo**, que tout le monde appelle « maître » ou « messire », était peintre à la cour de Philippe le Bon, duc de Bourgogne, dans les années 1450. Certaines de ses œuvres sont au Louvre, d'autres à Bruxelles, et il leur rend souvent visite... Niccolo fait partie de ces vampires paisibles et effacés, qui vivent très retirés. Il était à la cour le jour où Emmanuel et Sandra sont passés en jugement, et c'est lui qui a demandé au prince d'accorder un sursis à Sandra. Il a affirmé qu'elle ferait un modèle parfait pour sa prochaine œuvre : *Le repentir de Marie-Madeleine*. Elle vit avec lui dans son atelier de la rue d'Alésia depuis bientôt six mois, mais il n'a pas encore commencé à peindre... et tant que Villon ne demandera rien, il se gardera bien de s'y mettre.

Les Tremeres

Les quinze Tremeres parisiens sont divisés en deux fondations. La plus importante est installée dans le coin le plus tranquille du XVII^e arrondissement, non loin du square des Batignolles, dans une grande maison de briques anodine. La seconde, moins connue, est située juste à côté de la nouvelle bibliothèque François Mitterrand, sur le flanc du XIII^e arrondissement. La fondation des Batignolles a théoriquement la préséance sur toutes les fondations de France, mais c'est une distinction sans valeur : Vienne est si près que, de toute façon, les Tremeres se tournent naturellement vers l'Autriche. Les deux fondations coopèrent étroitement.

● **Sarah** est l'ancienne. Âgée de presque six siècles et de 7^e génération, elle est dans l'honnête moyenne des dirigeants du clan. Jusqu'au début de l'année, ses faits et gestes n'avaient rien d'anormal. Le 3 février 1999, l'une de ses goules, alertée par ses cris, l'a trouvée dans son laboratoire, grièvement brûlée et presque morte. Depuis elle est en torpeur et donc hors d'état de diriger le clan. Elle est attachée à une chaise roulante, bourrée de sédatifs et nourrie par perfusion. Curieusement, le sang ne semble pas l'aider à régénérer, ce qui pousse les autres Tremeres à se poser une foule de questions sur l'origine de ses brûlures.

● **Cosimo Ruggeri** prétend avoir été l'astrologue et l'empoisonneur personnel de Catherine de Médicis. C'est possible, et on sait qu'il correspond régulièrement avec le Dr Dee, son contemporain et homologue londonien. Contrairement à Dee, le pouvoir temporel ne l'intéresse pas. Fin 1997, sa fascination pour les voies les plus bizarres de la Thaumaturgie a failli lui

coûter son âme. Il a compris juste à temps que l'on ne discutait pas avec les Baalis, même en position de force. C'est l'un des très rares vampires de France à savoir où trouver d'authentiques adorateurs du démon, et cela le rend paranoïaque – une paranoïa que « l'accident » de Sarah a puissamment renforcée. À deux reprises, il a supplié Vienne de lui envoyer des gardes du corps, sans succès pour le moment.

● **Aude d'Aubigny** est la fille de Cosimo, étreinte peu après la Commune. Elle est de 9^e génération. Jusqu'à ces derniers mois, elle passait l'essentiel de son temps enfermée dans la bibliothèque de la fondation ou dans son laboratoire. Elle n'en sortait guère que pour chasser et, de temps en temps, pour veiller sur ses arrière arrière petits-enfants mortels. Mais la génération actuelle arrive à l'âge adulte, et Aude réalise que s'occuper d'eux sera une tâche à plein temps. Elle a pensé engager une « nurse », mais Cosimo l'en a dissuadé : ce serait révéler une faiblesse à quelqu'un d'un autre clan... ou à un rival potentiel si elle s'adresse à un Tremere. Autrement dit une mauvaise idée. Aude est par conséquent de plus en plus souvent dans les rues ; sur les six adolescents dont elle a décidé de se charger, deux sont en train de mal tourner.

● **Élisabeth d'Orval**, également fille de Ruggeri, est la primogène du clan (voir ce chapitre).

Elisabeth d'Orval Primogène Tremere

● **Stéphane** est le fils de Sarah et, en dépit de son jeune âge (8^e génération), c'est lui

qui gère les affaires courantes en attendant que sa mère se rétablisse ou que Vienne nomme un remplaçant. À l'échelle des vampires parisiens, c'est un bébé : il n'a qu'un peu plus d'un siècle. Ruggeri le laisse faire. L'autre solution serait de remettre le clan entre les mains d'Élisabeth d'Orval, la primogène, mais Villon n'accepterait jamais qu'un vampire parisien soit à la fois maître de clan et primogène. Stéphane est un gestionnaire compétent, mais il a pris deux décisions qui risquent de lui coûter cher. La première est de soutenir inconditionnellement Villon (à titre personnel, il admire profondément le prince). Et la seconde est d'utiliser le réseau criminel malkavien afin d'obtenir les grandes quantités de sang frais dont Sarah semble avoir besoin. Judas s'est fait un plaisir de lui rendre ce service, mais Stéphane n'a pas encore compris qu'un jour il présenterait l'addition au clan tout entier.



Background pour VAMPIRE



- **Théodore-Anselme Guerlain** est le maître de la seconde fondation, dont les membres se limitent à lui, son fils Robert (qu'il a lié par le sang) et trois goules. Ce fils de Sarah maintient de bonnes relations avec tout le monde. Il est sensiblement plus âgé que Stéphane, mais après l'accident de Sarah, il a obstinément refusé la direction du clan. Il préfère regarder son « frère » se débattre dans des ennuis de plus en plus graves. Guerlain est le plus « mondain » des Tremeres, et aussi celui qui est le plus impliqué dans les affaires parisiennes. À ce titre, il en est beaucoup question dans la campagne (voir plus loin).
- **Alain Leguay** est le deuxième fils de Théodore-Anselme Guerlain. Ancien militaire, nazi à peine repent, ce grand blond aux cheveux coupés en brosse apprécie les tractions avant et les grands manteaux de cuir. À la demande de Sarah, Guerlain l'a sauvé du peloton d'exécution en 1945. Ils ne se sont pas souvent revus depuis, mais les deux hommes s'apprécient. Alain sert de « bras gauche » à Sarah, se chargeant d'une foule de tâches déplorables (voir la campagne pour plus de détails). Il est profondément ignare en Thaumaturgie. En revanche, en Domination et en Célérité, il est redoutable.
- **Paul Hérouët** a été étreint au début des années 50. Ce grand adolescent maigre et nerveux était à l'époque un médium pro-

metteur. La transformation en vampire de 10^e génération a malheureusement fait disparaître ses dons, et il n'a jamais eu beaucoup de talent pour la Thaumaturgie. Il compense largement ses déficiences par un extraordinaire don d'organisation. C'est Paul qui gère la fondation des Batignolles au jour le jour, qui supervise le personnel et se charge de nourrir Sarah. Il est resté assez jeune d'esprit pour considérer les Tremeres comme une organisation impressionnante, mais fondamentalement bénéfique (et la Camarilla comme un gros tas de chouettes copains, ou peu s'en faut). Sans pour autant le séquestrer, Stéphane essaye de l'empêcher de sortir : l'existence d'un Tremere naïf ferait rire tout Paris pendant au moins un siècle...

● **La Main de Tremere** est une énigme irritante. Apparu dans la région à peu près au moment de l'accident de Sarah, ce grand escogriffe blafard vient régulièrement perturber les réunions mondaines auxquelles il n'est pas invité. Il y annonce une apocalypse imminente, assure que Tremere est son père et qu'il va revenir pour châtier ses fils indignes... Bref, Élisabeth, Cosimo et Stéphane donneraient cher pour avoir dix minutes de conversation avec lui. Il le sait, et les évite avec talent. À votre idée, il peut s'agir d'un véritable prophète – après tout, pourquoi pas, ce ne serait pas le seul – d'un Malkavien un peu plus illuminé que la moyenne, d'un Raynos qui prépare l'arnaque du siècle ou de tout autre chose...

mais il estime, au fond de lui, que ses deux rivaux sont indignes de devenir prince de Paris... et qu'il est donc de son devoir de les combattre. Bizarrement, ses relations avec Villon semblent chaleureuses, et ils ont souvent de longues discussions en vieux français (les rumeurs qui prétendent qu'il sert de confesseur au prince sont fausses).

● **Sabine** est la fille de Laurent. C'est l'une des hôtes les plus actives de Paris. Son salon est fréquenté par tout le monde – y compris des membres des deux autres familles, qui savent parfaitement que leurs moindres mots sont ensuite rapportés à Laurent, et qui utilisent parfois cette filière pour désinformer l'ennemi. Sabine est sociable, même si elle a arrêté de s'intéresser au monde extérieur vers 1750. Elle refuse obstinément de monter dans une voiture et s'éclaire encore à la bougie, ce qui donne beaucoup de cachet à son petit hôtel particulier du Marais. Elle ne se nourrit que d'homosexuels, et aime que son garde-manger soit bien garni : sa « cour » d'adorateurs mortels compte toujours une dizaine de membres.

● **William** est le benjamin de la nichée. Étreint en 1947, de 12^e génération, cet ancien GI est un colosse blond et borné, qui sert essentiellement d'interprète aux anciens du clan et est censé leur expliquer le monde moderne. Le problème c'est qu'il commence à perdre pied. De son vivant, il lisait énormément de science-fiction, mais cela ne suffit pas à lui donner une grille de référence exploitable. Internet, en particulier, lui donne du fil à retordre. Il essaye de compenser ses insuffisances en s'appuyant sur ses goules, mais les résultats ne sont pas toujours heureux. S'il n'était pas lié par le sang à Marcus (le majordome et arrière arrière petit-fils de Laurent), il prendrait la fuite, peut-être pour retourner aux États-Unis.

Mais où sont les vrais anciens ?

Logiquement, Paris devrait être submergé d'anciens Ventrues et Toréadors de 5^e génération remontant au règne du prince Alexandre, voire aux Romains... En pratique, les vampires âgés de plus de huit siècles sont rarissimes. Plusieurs raisons à cela.

● **Les raisons « officielles ».** Entre l'usure des ans, la torpeur et les innombrables ennemis que les vieux vampires accumulent comme à plaisir, ceux qui franchissent le cap de leur premier millénaire ne sont pas nombreux. Les chanceux qui y parviennent ont tendance à rejoindre l'Inconnu, ou à s'exiler outre-Atlantique pour s'y tailler des domaines plus vastes.

Si les joueurs s'étonnent, c'est ce que vous pourrez leur dire.

● **Les raisons « ludiques ».** Soyons francs, il n'y a rien de plus ennuyeux que d'évoluer dans une ville où le moindre vampire a une douzaine de siècles de plus que vous. La disproportion entre pouvoirs devient telle que les jeunes n'ont rien d'autre à faire que regarder bouger les PNJ...

● **Une raison « d'univers ».** François Villon est un personnage historique, qui a vécu dans la deuxième moitié du XV^e siècle. Bien que de 5^e génération, cela en fait un vampire relativement jeune... et le genre de prince que n'importe quel ancien pourrait balayer sans même s'en apercevoir s'il voulait s'en donner la peine. Donc, il n'y a pas d'anciens à Paris.

Plus exactement : pas d'anciens visibles.

Autrement dit, Paris grouille bel et bien de vénérables machins de 4^e et 5^e générations (ils sont au moins quatre : un descendant d'Alexandre étreint sous Louis le Gros, un philosophe brujah du IV^e siècle avant J.-C., une reine mérovingienne du clan Gangrel et un barde gaulois du clan Toréador). Simplement, ces poids lourds n'évoluent pas au vu et au su des petits jeunes, se soucient fort peu de la Camarilla et préfèrent laisser le fardeau de l'administration journalière à « ce gamin bien gentil... comment s'appelle-t-il déjà ? Ah oui, Villon ».

Si le cœur vous en dit, ne vous gênez pas pour les faire apparaître. Simplement, ils sortent du cadre de ce petit *Paris by Night*.

Les Ventrues

Fort d'une trentaine de membres, le clan Ventrue est le deuxième en population, juste derrière les Toréadors. C'est aussi le clan où les rivalités sont les plus profondément ancrées. Des haines séculaires entre les trois anciens de la ville rendent les Ventrues incapables d'agir de manière coordonnée... et donc de reprendre la ville aux Toréadors. L'existence d'une demi-douzaine de Ventrues extérieurs aux grandes familles n'arrange rien, au contraire : tous essayent de s'imposer comme « l'homme providentiel qui réunifiera le clan » et se neutralisent mutuellement. Appartenir à l'une des trois familles apporte un niveau automatique en Statut... au prix d'un lien de sang avec son créateur ou pire, avec l'ancien. Le primogène Armand d'Hubert n'appartient à aucune des trois familles.

Les Laurentides

● **Le père Laurent** est le plus ancien Ventrue de la capitale encore en activité. Il vit dans un petit hôtel particulier, juste derrière la Mutualité. De 6^e génération, étreint vers 1380, c'était un prêtre ordinaire. Il se nourrit de religieux, avec une prédilection pour les traditionalistes qui l'a conduit à revendiquer les alentours de Saint-Nicolas du Chardonnet. Laurent est resté un mystique, même si son christianisme n'a plus grand-chose à voir avec celui des mortels. Il ne s'intéresse plus au pouvoir,

Les Protestants

● **Dame Henriette** prétend avoir été créée la nuit de la Saint-Barthélemy. C'est possible : les anciens se souviennent qu'elle est apparue vers cette époque. Contrairement aux descendants de Laurent, elle est parfaitement adaptée à son époque, au point de diriger (par mortels interposés) une petite entreprise de production de logiciels. L'avenir des mortels est son unique centre d'intérêt, et elle est impatiente de voir les merveilles que va leur apporter le XXI^e siècle. Cela l'a conduite à s'intéresser à la politique vampirique. Elle estime que Villon est une « relique », et elle ne fait pas mystère de cette opinion. Dans l'intérêt de tous, il est temps qu'il prenne sa retraite et cède la place à quelqu'un plus en prise sur la réalité. Elle ne se nourrit que de jeunes filles de religion protestante, ce qui l'a conduite à se constituer une réserve de chasse dans un élégant pensionnat du XII^e arrondissement. Elle est de 7^e génération.

● **Giorgio Scarpelli** est le frère de dame Henriette, avec qui il partage un lien de sang depuis des siècles. Ce mercenaire

italien a été vampirisé en 1650, pendant la Fronde. Maigre, balafré, avec une moustache en croc et une barbe à la Richelieu, Scarpelli a une tête d'exécuteur des basses œuvres. Il le sait, cultive cette réputation et s'habille volontiers de noir, histoire de renforcer son image sinistre. En fait, il n'est pas plus coriace que n'importe quel vampire de son âge. Sa vraie passion est l'opéra. Si cela ne tenait qu'à lui, il se mêlerait volontiers aux Toréadors, mais il est bien forcé d'épouser les opinions politiques d'Henriette...

● **Bernard Dessang** est le fils d'Henriette. Industriel, étreint en 1840, il a accumulé une fortune colossale pendant sa non-vie, qu'il met généreusement à la disposition de sa mère. Il séjourne assez rarement à Paris, préférant nettement Francfort ou Londres. Dans ces deux villes, les Ventrués le traitent comme le futur prince de Paris. Il ne proteste pas, et se prépare discrètement à occuper cette position ; au mieux, il pense que ce sera pour 2020... Il estime sincèrement Villon, et espère pouvoir le convaincre de se retirer sans violence.

Les Parvenus

● **François de Réaumont** a « rejoint les ténèbres » en 1701. Il est trop jeune pour pouvoir concurrencer un Laurent, mais il est de 6^e génération, et il s'est beaucoup dépensé pendant ces trois siècles... Petit noble de province ambitieux et sans scrupule, il est passé sur le cadavre de trois parents richissimes, a intrigué, volé et menti pour se faire une place à la cour. À un moment donné, il a même donné dans les maléfices, assistant à quelques messes noires « juste pour voir ». Encore aujourd'hui, il est profondément persuadé que le vampirisme est quelque chose de maléfique, proche de la possession démoniaque (à certaines époques, il a séquestré des exorcistes pour voir si leurs recettes étaient efficaces). François considère la Camarilla comme « un groupe de monstres hypocrites ». Quant à lui, il préfère jouer franc jeu. Plusieurs groupes de satanistes ou assimilés gravitent autour de lui, et il participe allégrement à leurs sabbats – sans dépasser certaines limites, toutefois. Son Humanité est très basse (aux alentours de 4), mais il n'est pas encore devenu un monstre.

● **Ludwig von Aarberg**, son fils, a été étreint en 1760. C'était un charlatan qui tentait d'imiter le comte de Saint-Germain, avec moins de succès. Ambitieux, froid et sans beaucoup de conscience, il s'est fort bien entendu avec François pendant plus d'un siècle. Dans les années 1900, il s'est rendu compte que le vampirisme ne suffisait plus, et a commencé à s'intéresser à la magie. Il s'est assez vite tourné vers les Tremères. Certains membres de ce clan se demandent s'il ne ferait pas un remplaçant valable pour Villon...

● Ludwig a deux enfants, **James** (un soldat anglais des guerres napoléoniennes) et **Bethsabée** (une institutrice de 1920). James a engendré Denis (un marchand d'armes

des années 1890, le principal rival de Bernard Dessang). Bethsabée a créé Marie-Anne (une infirmière de la Croix Rouge vampirisée en 1939). À son tour, Marie-Anne a engendré Katia (une riche « fille à papa » des années 60, qui a toute la jeunesse et l'énergie qui manquent à ses aînés).

● **Cathau** est la goule préférée de François. C'est une femme entre deux âges, sans grand charme, et qui en dépit de ses trois siècles conserve un terrible accent bourguignon. Théoriquement sage-femme, sa véritable spécialité était la chimie, et plus particulièrement la vente de « poudres de succession ». Encore mortel, François a eu recours à ses services pour se débarrasser de ses cousins à héritage. Simple empiriste, Cathau était déjà dangereuse. Passionnée par la chimie moderne, ayant passé son doctorat en pharmacie dans les années 50, elle en remonterait à bien des spécialistes. Son laboratoire contient de quoi liquider des douzaines de mortels, généralement de manière à laisser perplexes les meilleurs médecins légistes. Le bruit court qu'elle est parvenue à synthétiser des toxines qui ne fonctionnent que sur des vampires, mais ça reste à prouver. Quoi qu'il en soit, sa présence met tout le monde mal à l'aise, et elle adore ça.

Chapitre 4 Les clans indépendants

Les Assamites

Il ne meurt pas un vampire à Paris sans que les Assamites soient considérés comme responsables. Pourtant, ces derniers font de leur mieux pour garder un profil bas. Villon les tolère et, de temps en temps, a recours à leurs services. Le clan compte deux résidents permanents. Ils ne se mêlent pas de politique, et on ne les voit jamais au Louvre.

● **Djamel** est un tueur professionnel âgé de quatre siècles, qui a eu tout ce temps pour développer ses talents. Sa maîtrise de Dissimulation le rend difficile à décrire, car il met un point d'honneur à apparaître de manière légèrement différente à chacun de ses « clients ». Il dispose d'un important troupeau (qui apparaît aux yeux des mortels comme une association d'entraide aux travailleurs

immigrés), mais il continue à chasser pour rester alerte. Il a revendiqué les alentours de la station de métro Barbès, et le prince n'a pas protesté. À part ça, il occupe son immortalité en faisant de fréquentes visites à la mosquée de Paris, en collectionnant les jeux d'échecs et en dévorant de gros traités de stratégie. Les anciens parisiens le surveillent avec anxiété et voient

Les autres vampires parisiens

Les anarchs

Officiellement, il n'y a pas d'anarchs à Paris. En réalité, les banlieues en sont pleines. Cela dit, la distinction entre « anarch » et « loyal sujet de la Camarilla » a toujours été floue. Villon, en souvenir de sa jeunesse (et donc de sa vie de mortel), répète souvent qu'un peu de rébellion ne fait pas de mal à un jeune vampire, tant qu'il sait raison garder... Mais cette notion de « rébellion autorisée » met certains vampires en fureur. Une fois présentés à la cour, les nouveau-nés sont censés se tenir sages. En pratique, personne n'interviendra s'ils passent quelques mois ou quelques années à zoner dans les banlieues et à faire joujou avec leurs nouveaux pouvoirs... quitte à faire quelques entorses à la Mascarade. Depuis environ cinq ans, on assiste dans le milieu anarch à une montée en puissance d'un véritable activisme anti-Camarilla, et plus spécifiquement anti-Villon.

La bande anarch la plus active de la région vit à Pantin, dans une caserne de pompiers désaffectée et à moitié murée. Elle est composée de six membres : trois Brujahs (Rasoir, l'Iroquois et Gabriel), un Gangrel (le Baron), un Nosferatu (Joe) et un Ventrué (Benoît) que les autres prennent régulièrement comme tête de Turc. Tout ce petit monde est de 12^e ou 13^e génération et a été étreint depuis moins de vingt ans. À part l'Iroquois, ils ne sont pas politisés. Joe, Gabriel et le Baron sont encore en bons termes avec leurs géniteurs, et il leur arrive de travailler pour « l'autre camp ». Flamme est « le » penseur anarch de la capitale. Comme il fallait s'y attendre, c'est un Brujah. Il est relativement jeune (9^e génération, étreint en 1871) mais il a beaucoup boursiné, y compris un long séjour dans « l'utopie » anarch de Los Angeles au début des années 80. Il a toujours refusé de se présenter à Villon, ce qui, techniquement, en fait un criminel, mais le prince semble avoir décidé de l'ignorer. Flamme passe l'essentiel de son temps à essayer de trouver « de vrais rebelles » avec qui préparer le renversement du prince. Pour l'instant, il n'a trouvé personne, mais ses sermons enflammés sur l'anarchie attirent un flot régulier de visiteurs curieux.

Les caitiffs

De l'avis général, les caitiffs sont un problème. Personne n'est d'accord sur ce qu'il convient d'en faire, mais leur population ne cesse d'augmenter et,

par ignorance, ils violent la Mascarade plus souvent qu'à leur tour. À deux reprises, Villon a vaguement parlé de nommer un groupe « d'exterminateurs » pour régler la question, mais ça n'est pas allé plus loin. Pour plus de précisions, reportez-vous à la campagne plus loin.

Joe et Flamme Anarchs



Background pour VAMPIRE



Paul Héroüët
clan Tremere

son ombre derrière chaque attentat « islamiste ». En fait, il est beaucoup trop malin pour se compromettre. Le jour où l'ordre d'attaquer viendra d'Alamat, il frappera, et son action sera dévastatrice. L'altération du sang subie par le clan début 1998 n'a pas l'air de l'avoir beaucoup perturbé, mais les Tremere font du lobbying auprès du prince pour qu'il soit expulsé de la ville.

● **Aïcha** est beaucoup plus jeune et beaucoup moins contrôlable. Étreinte sur un coup de tête par Sayyed, le fils de Djamel, elle a dû le détruire de ses propres mains pour obtenir le droit de survivre. Après quoi, elle a été envoyée à Alamat pour son apprentissage, et en est revenue convaincue qu'elle n'avait rien à voir avec tous ces « imams vampires mous du bulbe » – et encore plus convaincue que si elle le disait tout haut, elle serait morte le lendemain. Elle vit du côté d'Argenteuil, veille discrètement sur sa famille mortelle, et rend de temps en temps visite à Djamel. Celui-ci l'estime, mais ne la comprend pas du tout. De son vivant, Djamel était un paysan tunisien de la Renaissance, et il n'a pas grand-chose à dire à la petite Beurette vampirisée depuis moins de dix ans. Depuis 1995, Aïcha a eu l'occasion d'accepter deux ou trois contrats proposés par des ancillas moyennement puissants, qui n'osaient pas approcher Djamel. Elle a éliminé ses cibles proprement et efficacement. Depuis début 1998, elle est particulièrement active, mais elle n'a encore diabolisé personne...

Les Disciples de Set

Villon hait les Setites. C'est de notoriété publique, même si personne ne sait pourquoi. Certains vampires bien informés évoquent le vol d'un lot d'objets égyptiens dans la réserve du Louvre, en 1922. Quoi qu'il en soit, le clan est interdit de séjour à Paris. À une époque, les contrevenants étaient systématiquement exécutés. Aujourd'hui, ils sont seulement surveillés de près. Tant qu'ils se contentent de vaquer à leurs affaires parmi les mortels, Villon les laisse en paix.

● **Hermal Pacha** est arrivé en France en 1835. Scientifique, ayant participé à l'expédition d'Égypte, c'est un bel homme de quarante ans, toujours basané en dépit de ses deux siècles dans les ténèbres. Il porte fièrement une longue barbe noire et, en privé, il s'habille à la mode de son époque. C'est le plus connu des Setites parisiens.

Il vit dans un appartement du VIII^e arrondissement, au-dessus d'un magasin d'antiquités tenu par Madeleine, une de ses goules. Il a de bons contacts avec Guerlain et Lear. Tous deux s'intéressent aux antiquités et apprécient l'homme de culture plutôt que le vampire corrompu.

● **Bernard** est un Setite heureux. D'un étudiant minable passionné d'occultisme, Set a fait un vampire charismatique, vénéré par une dizaine de mortels paumés, qui commence à faire son trou dans une multitude de milieux différents (de l'underground sataniste à une maison d'édition de CD-Rom consacrés à l'art égyptien en passant par quelques nouveaux-nés ambitieux qui n'ont rien contre les « cadeaux » et ne regardent pas leur prix).

● **Asura** est la véritable ancienne du clan, mais en dehors d'une poignée de vieux vampires parisiens, personne n'a entendu parler d'elle. Bateuse et cartomancienne, avec une touche de sang gitan, elle a été étreinte sous Louis XIII et a officiellement été tuée par Auguste, un Ventrué, en 1751. Elle mène une non-vie tranquille dans un coin tout gris du XV^e arrondissement, et fait tout pour ne pas se faire remarquer. Elle ne communique qu'avec les autres Setites, et uniquement par l'intermédiaire de ses deux goules, Ismaïl et Tatiana.

Les Giovannis

Le clan Giovanni est toléré à Paris. Villon n'a jamais eu d'accrochage direct avec eux, mais il connaît leur réputation et s'en méfie. Du coup, la direction française du clan s'est installée en province, où elle dispose d'une marge de manœuvre plus importante. Ses représentants à Paris gardent un profil bas, moyennant quoi Villon les laisse évoluer à leur guise.

● **Aristide Melcamp** est l'aîné des Giovannis parisiens. Médecin militaire étreint en 1801, à une époque où il était jeune et fort, son apparence physique contraste beaucoup avec son comportement. Intérieurement, il se sent vieux, et se conduit donc comme un grand-père – un grand-père blond et athlétique, figé pour l'éternité à l'âge de vingt-huit ans. Aristide jouit paisiblement d'une jolie fortune dans un hôtel particulier dont les fenêtres (et la cave !) donnent sur le cimetière de Passy. C'est un nécromancien puissant, mais il considère les fantômes d'abord comme des personnes et ensuite comme des ressources. Et cette vision de la magie n'a pas la faveur des anciens du clan. On ne l'a pas vu au Louvre depuis 1952, et la plupart des jeunes vampires ignorent même son existence.

● **Marcello Giovanni** est un représentant beaucoup plus « typique » de son clan. Installé à Conflans-Sainte-Honorine, dans la banlieue nord-ouest, Marcello vient directement d'Italie, et se considère comme le prochain patron des Giovannis parisiens. Depuis son arrivée en 1957, il a tissé des liens avec les jeunes vampires parisiens – il consigne très soigneusement toutes les faveurs qu'ils lui doivent. Entre autres choses, il est toujours heureux de

faire un peu de « nécromancie judiciaire ». Même lorsque l'œil d'un mort ne conserve aucune image utile, il est souvent possible de convoquer le fantôme pour l'interroger. Marcello dispose aussi d'accointances dans les divers centres de transfusion de la capitale, ce qui lui permet de vendre – ou d'offrir – des poches de sang humain.

● **Christina Giovan**. Âgée d'un peu plus d'un siècle, elle a fait toute sa carrière de vampire à Paris. Fille et petite-fille de banquier, elle se charge de coordonner les opérations financières du clan. Autrement dit, par l'intermédiaire d'une vingtaine de prête-noms dont aucun ne s'appelle Giovanni, elle contrôle une centaine d'entreprises réparties dans une foule de secteurs, conseille des patrons et joue en Bourse avec un succès constant. Elle est basée aux confins de Boulogne et de Neuilly, dans un quartier élégant sans être huppé. Sa principale occupation est de dissimuler la véritable étendue de son influence aux autres manipulateurs immortels, dont Bernard Dessang du clan Ventrué, qu'elle considère comme son « meilleur ennemi ». Elle respecte Aristide, et se méfie de Marcello, qu'elle considère comme un rival potentiel. Contrairement à lui, elle fuit les vampires de la Camarilla. Ses talents sont plutôt orientés vers la Domination.

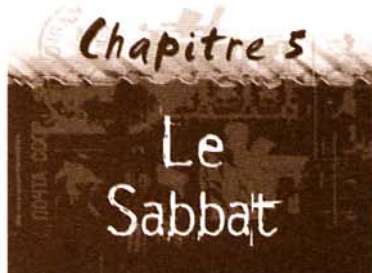
● **Stéphane Beryn** est un Giovanni depuis moins de cinq ans, et il n'aime pas ça du tout. Appartenant à une famille d'occultistes luxembourgeois que le clan considère comme un « vivier », il a été pris en main par les Giovannis à l'âge de douze ans. Élevé dans des pensionnats de luxe, passant toutes ses vacances à Venise, il aurait dû devenir un rouage efficace dans la machinerie du clan, si un impondérable n'était pas venu tout gâcher. Par une étrange aberration, il a conservé un sens moral à peu près intact. L'idée de devenir un vampire et de passer son éternité à martyriser des fantômes le révoltait. À peine étreint, il a pris la fuite. Il s'est fixé à Paris avec sa sœur Clémentine, une jolie blonde légèrement dérangée qu'il utilise comme rabat-teuse lorsqu'il n'a pas le courage d'aller chasser lui-même. Il a demandé asile à Villon, qui l'a accepté comme membre de la Camarilla, tout en lui conseillant de garder un profil bas. Depuis, Stéphane vit dans une clandestinité angoissée, planqué dans le trois-pièces du XI^e arrondissement qu'il partage avec sa sœur. Aristide est parfaitement au courant de sa présence. Dans l'absolu, il devrait le renvoyer à Venise avec un pieu dans le cœur. Il préfère lui laisser passer « sa crise d'adolescence ». Dans cinq ou six ans, s'il ne va pas mieux, il sera temps de prendre des mesures.

Les Ravnos

« Des Ravnos ? À Paris ? Vous n'y pensez pas ! » Oh si... ou plus exactement : les Ravnos y pensent. Il y en a un nombre inconnu dans les différents camps de gitans qui entourent la capitale. Comme il

convient à des nomades, ce ne sont jamais les mêmes. Ils restent sagement entre eux, s'occupent de leurs familles et terrorisent les mortels qui attirent leur attention. De temps en temps, l'un d'eux contacte un vampire parisien et propose un rendez-vous en terrain neutre. Généralement, il a quelque chose d'intéressant à vendre... ou il fait diversion pendant que ses complices dévalisent le repaire de son interlocuteur.

● **Anton** suit fidèlement sa famille mortelle dans ses pérégrinations. Il est connu, de Rouen à Nancy et de Bruxelles à Dijon, comme étant un individu dangereux – pas cruel, ni malveillant, simplement comme une tête brûlée dont les associés ont tendance à mal finir. Jusqu'à récemment, la principale occupation d'Anton était de pourrir la vie des vampires de la Camarilla. Il a monté d'innombrables arnaques, souvent très compliquées, pour le seul plaisir de gâcher des réceptions snobs, de semer la discorde entre amis de deux siècles, de briser la vie de mortels trop aimés par des non-morts... Les anarchs qui l'ont croisé récemment l'ont trouvé changé, plus pondéré et posant des questions sur « une fille avec une marque de naissance en forme de croissant de lune sur l'épaule ». Ses descendants mortels, qui font route avec lui, pourraient ajouter que depuis six mois il fait d'épouvantables cauchemars qui le réveillent en plein jour, couvert d'une sueur sanglante.



Pour les vampires parisiens, le Sabbat est un croquemitaine lointain... Une ou deux fois par an en moyenne, des rumeurs mentionnent un raid du Sabbat en banlieue, ou une réunion suspecte en forêt de Fontainebleau. Mais le cœur de Paris est et reste fermement sous le contrôle de la Camarilla. Enfin, c'est ce que croient les vampires parisiens ! La réalité est plus nuancée. Trois meutes vivent aux alentours de Paris. Elles passent plus de temps à s'opposer les unes aux autres qu'à préparer la conquête de la ville. Leurs trois chefs se méfient les uns des autres, mais se rencontrent au moins deux fois par an, aux solstices.

La troupe théâtrale de Charenton

Forte de huit membres, elle est composée pour moitié de Malkaviens et de Toréadors. Son chef n'est autre que le marquis de Sade, étreint dans sa cellule par Cavalcanti, un rejeton de Villon passé au Sabbat en 1750 (actuellement, Cavalcanti vit

à Saint-Domingue, mais il est toujours en bons termes avec son géniteur... et avec le marquis). Sade est une anomalie au sein du Sabbat. Il a conservé son talent littéraire, que la non-vie a plutôt bonifié. Depuis sa mort, il a rédigé trois romans fort populaires parmi les vampires du Sabbat (*Giselle*, *Sophie* et *Eugénie*), ainsi qu'un traité de philosophie politique (*Du gouvernement de la nuit*). Il tente de mettre ses théories en pratique : sa meute est une démocratie, il évite les démonstrations de force et se montre juste assez brutal pour éviter d'être accusé de faiblesse par ses rivaux. Il considère les distinctions de clan et de secte comme secondaires. Il lui arrive de recevoir des vampires de la Camarilla et de les traiter en hôtes d'honneur, s'ils sont de bonne compagnie – autrement dit, s'ils ont une conversation agréable, de l'humour et qu'ils peuvent échanger avec lui des anecdotes sur le Paris du XVIII^e siècle.

Les principaux membres de sa meute sont Dora, une blanchisseuse étreinte sous le Directoire ; Thierry, un conspirateur républicain que Sade a fait évader de prison en 1823 ; Hugues, un écrivain tuberculeux transformé en 1845 ; Io, une ravissante amnésique qui était déjà là à la « mort » de Sade ; et Polonius, un acteur raté vampirisé au début du siècle. Il faut y ajouter trois « jeunots », étreints depuis 1930. Akam était poète surréaliste sans grand talent. Gilbert, un ancien de la 2^e DB Leclerc, s'était reconverti dans les années 50 comme videur dans les boîtes de Saint-Germain-des-Prés (il entretient encore de bonnes relations avec le Toréador Vernon). Rachel, enfin, a rejoint la troupe en 1972. C'était une étudiante en cinéma douée, et elle se passionne pour les possibilités de la vidéo.

Tout ce monde loge dans une église désaffectée à Asnières, et organise de temps en temps des festins dans la forêt de Saint-Germain-en-Laye. Sade se moque de la politique : sa vraie passion est la littérature, suivie de près par l'étude des mortels. Une bonne part de l'énergie de la meute passe en petits jeux cruels avec des victimes méticuleusement choisies (la plupart du temps parmi les pervers, les sadiques et autres monstres au petit pied). Sade prend beaucoup de plaisir à leur montrer que leurs perversions ne sont rien face au véritable Mal...

Les Mains de l'Ombre

Les quatre membres de cette petite meute sont des Lasombras. De vrais Lasombras, qui placent leur clan avant le Sabbat. Envoyés par les anciens de Madrid, ils doivent veiller à ce que jamais, jamais, les Ventrués ne puissent reprendre Paris. À terme, d'ici un petit siècle, ils sont aussi censés créer les conditions d'une prise de pouvoir par le Sabbat, mais en attendant, Villon n'a pas d'alliés plus dévoués. Depuis trente ans, il les utilise occasionnel-

lement comme agents provocateurs pour s'assurer que les trois branches du clan Ventrué restent dans un état de désunion satisfaisant.

Le groupe est dirigé par don Felipe, un aristocrate castillan étreint en 1508 (8^e génération). Il est efficacement secondé par El Negro Loco, un ancien esclave maure, son contemporain à une décennie près et son frère par le sang (étreint en 1520, 8^e génération). Dona Isabella est la progéniture de Felipe (étreinte en 1690). Don José de Vigo, un 7^e génération âgé d'un siècle et demi, complète le quatuor. Ils vivent à Alfortville, travaillent seuls, n'ont pas de goules, et se nourrissent si discrètement qu'ils n'ont attiré l'attention de personne pour le moment. De temps en temps, don Felipe fait un saut à Madrid pour faire son rapport. El Negro Loco s'éclipse aussi de temps à autre, pour rendre visite à d'autres Lasombras infiltrés dans les grandes villes de France.

Les Fleurs de Sang

Les membres de cette meute se sont fixés un objectif ambitieux : prendre Paris, si possible avant la fin du siècle. C'est impossible à première vue, mais cela ne les empêchera pas d'essayer. Jusqu'à l'année dernière, ils étaient neuf, mais leurs deux Tremeres ont été tués. Leur plan est simple : on repère les lieux, on attend une crise sociale majeure (on la provoque au besoin), et on en profite pour lancer l'assaut, en étreignant des troupes de choc et en semant un maximum de chaos.

● Le chef de la meute, **Carlo** (7^e génération, étreint en 1707) est le rejeton d'un ancien Brujah italien qui a un compte personnel à régler avec Villon. C'est avant tout un tacticien, et il a tendance à raisonner à court terme.

● Son meilleur ami, **Isidore**, est un Nosferatu parisien converti au Sabbat pendant la Commune. Il a encore ses entrées dans les domaines souterrains de ses anciens frères. Il raisonne en termes politiques, et complète fort bien Carlo.

● **Scalpel**, la prêtresse de la meute, est une Tzimisce âgée de deux siècles. Elle se consacre presque entièrement à la production de goules de guerre. La ferme abandonnée qu'ils squattent dans la Beauce, du côté de Provins, est pleine d'horreurs bossues, griffues et difformes, qu'elle considère comme ses enfants. En revanche, elle traite ses compagnons avec un dédain poli.

● **Vidal** et **Orfand** sont deux frères ventrués, étreints en 1908. Le moment venu, ils serviront de force d'assaut... et périront très probablement au combat. Ils le savent. Vidal attend l'heure du martyre avec impatience, Orfand a des doutes et se demande comment sauver sa peau.

● **Magda** est une Gangrel urbaine de 10^e génération, étreinte en 1922, qui passe l'essentiel de son temps à Paris, à essayer de repérer les domiciles des principaux vampires de la ville.

● **Sourire** est une Malkavienne, mais ça ne se voit pas tout de suite. À première

Background pour VAMPIRE



Background pour VAMPIRE

vue, cette ravissante rouquine paraît irradier la gentillesse et la compassion. Il faut la fréquenter un moment pour comprendre qu'elle fait un usage très libéral de l'Aliénation sur les mortels de son entourage, et qu'elle a tendance à voir des choses qui ne sont pas là.

Chapitre 6

Les périls de la nuit

L'Inquisition

Jusqu'à septembre 1998, l'Inquisition était un croquemitaine avec lequel les anciens effrayaient leurs enfants. Depuis, les anciens eux-mêmes tremblent... Il y a eu des changements à Rome, et ils ont des répercussions en France.

Ingrid Bauer, le nouvel inquisiteur général, veut des résultats, et elle se donne les moyens de sa politique. L'abbé de Paris a été cassé pour « laxisme » et nommé prieur d'un monastère perdu au fin fond des Aurès, en Algérie. Son successeur, père Gérard, est aussi peu avenant qu'Ingrid.

Sur Paris, l'Inquisition dispose d'une cinquantaine d'hommes, pas davantage. En revanche, ils sont hautement motivés, très entraînés et raisonnablement bien informés. De plus, ils ont une logistique énorme derrière eux, celle de l'Église catholique (tous les prêtres de Paris ne sont pas au courant de leur existence, mais des bruits courent, et l'archevêque les couvre de son mieux). Ils se tiennent au courant des bizarreries, enquêtent discrètement et, lorsqu'une créature surnaturelle semble impliquée, ils prennent le temps de l'identifier, de découvrir son repaire... avant de passer rapidement et brutalement à l'action.

Bien entendu, face aux vampires, ils n'agissent jamais de nuit (sauf cas d'extrême urgence, victimes mortelles à sauver, etc.).

● **Père Gérard.** L'abbé de Paris est petit, râblé et grisonnant. Il commence à bedonner, et son col romain comprime douloureusement son double menton. Gérard est un parfait fanatique, qui a soutenu Ingrid Bauer dans son ascension. Le poste de Paris est sa récompense, et il a bien l'intention d'en tirer le maximum. Il ne reculera pas devant le sang. Pour le moment, ce qui sauve les vampires c'est qu'il ne s'intéresse pas qu'à eux. La principale

passion de père Gérard est la chasse aux sorciers, et il se préoccupe beaucoup plus des mages que des suceurs de sang. Contrairement à l'abbé Sylvain, son prédécesseur, qui avait ses entrées au Louvre, Gérard ne coopérera jamais avec Villon. Celui-ci l'observe avec un intérêt amusé, sans plus.

● **Frère André** est un religieux maigre, myope et remarquablement érudit. C'est le seul survivant de l'équipe de l'abbé Sylvain – et, accessoirement, le principal agent des vampires au sein de l'équipe de Notre-Dame. Convaincu que tous les vampires n'étaient pas des monstres, il s'est volontairement placé au service de Théodore-Anselme de Guerlain. Pour l'heure, il garde un profil très bas, fait son métier de conseiller, et essaye de diriger le père Gérard sur les vampires les plus sociaux (ou ceux qui dérangent le prince).

● **Sœur Maria des Douleurs.** Anorexique et à moitié folle, cette religieuse est très proche du père Gérard. Venue d'Italie dans ses bagages, c'est un « chien de chasse » psychique, un médium qui ne contrôle pas ses pouvoirs, mais qui « sent les ténèbres ». Ses visions ne sont jamais claires, mais moyennant un petit travail de décryptage, elle rend de grands services. Elle a déjà donné l'adresse de trois repaires, dont les occupants ont été dûment détruits. Elle réside dans un couvent tranquille, avenue de l'Observatoire. Le père Gérard vient la consulter de temps en temps.

Les chasseurs indépendants

Le monde ne manque jamais de Van Helsing amateurs. Anciens dîners qui en ont réchappé, familles de victimes, goules « repenties », fanatiques religieux... Généralement, ils ne vivent pas vieux, mais il y en a toujours une dizaine qui rôdent dans la région parisienne. Les plus intelligents traquent un vampire précis, le surveillent jusqu'à en savoir assez pour l'exterminer sans danger. Après quoi, ils changent de métier. Les imprudents qui tentent de s'en prendre à plusieurs cibles ne vivent jamais plus de quelques mois.

● **Marc et Laure Crépin.** Il y a trois ans, Laure a été réduite en esclavage par Norbert d'Escouffiac, un Ventrue de la famille de dame Henriette. Elle a quitté son mari et s'est installée chez son nouveau maître. Marc a refusé de renoncer, s'est rendu compte que son « rival » n'était pas humain, et a pris les mesures qui s'imposaient. En bon héros, il a incendié le repaire du Ventrue et a réussi à sauver sa femme. Tous deux sont persuadés d'avoir tué le monstre. Erreur : d'Escouffiac git en torpeur dans les ruines du deuxième sous-sol de son hôtel particulier. Ses blessures se referment peu à peu, et il sera bientôt en mesure de reprendre son rang... et de se venger de ces deux misérables mortels. Marc et Laure n'ont plus que quelques mois à vivre... Ils savent qu'il y a d'autres vampires, n'osent pas se lancer dans la

chasse, mais collectionnent les histoires bizarres. Ils ont chez eux trois albums pleins de coupures de journaux, dont certaines tout à fait pertinentes.

Les autres Les garous

Les loups-garous ont abandonné Paris il y a des siècles. Une poignée de Marcheurs sur Verre continuent à veiller sur les esprits de la ville, mais les garous français préfèrent de loin les forêts et la campagne. Pour la petite histoire, il y a une tour Pentex à La Défense... et quelques groupes de Formori disséminés un peu partout dans la région parisienne, pour le cas où. La multinationale du Ver entretient de bonnes relations avec le ministère de l'Économie, et bénéficie régulièrement d'avantages fiscaux exorbitants.

Les mages

La Technocratie a des pions dans le gouvernement français, et la cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette abrite une base où vivent des membres de toutes les Conventions. Les Traditions sont moins présentes, à l'exception des Fils de l'Éther (qui continuent à se réunir au palais de la Découverte, bien que celui-ci soit en train de tomber en ruines). Trois mages hermétiques âgés et peu commodes se sont installés rue Saint-Jacques, dans le V^e arrondissement. Quant aux simples sorciers, aux alchimistes et autres magiciens de seconde zone, on les compte par centaines.

Les fantômes

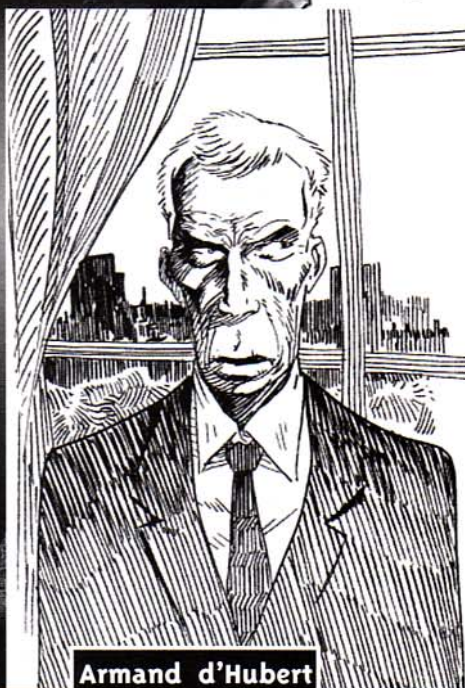
Vous trouverez plus de précisions, plus loin, dans la campagne.

Les changelins

Paris grouille de changelins, qui la considèrent comme la capitale du duché des Arches. Le duchesse Dirmone appartient à la Maison Fiona. Elle a rencontré Villon peu après son retour, en 1970, et tous les deux se sont mis d'accord sur un certain nombre de règles. La principale étant que : « les vampires ne se nourriront pas de changelins ». Les contrevenants sont remis à Diab', le bourreau beanshid (sluagh si vous jouez en anglais) de la duchesse. Inutile de dire qu'on ne les revoit jamais.

Et encore...

Hakim Suleimani est contremaître sur le chantier de restauration de Notre-Dame. Il a trois mille six cents ans, et est mieux connu sous le nom de Semen-Thoth dans la toute petite communauté des momies. Hakim est passionné par la géomancie, et il profite des jours passés à nettoyer les pierres encrassées par la pollution pour graver ici et là quelques symboles discrets... Son idée est de protéger la ville des menaces surnaturelles, mais l'efficacité de son travail reste à démontrer.



Armand d'Hubert
Primogène Ventrue

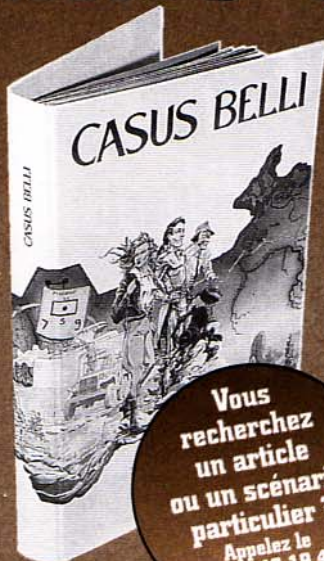
Un résumé
des divers
protagonistes
de Paris by
night et
de Un parfum
de Géhenne
se trouve
en page 48.

Une mine à exploiter !

Anciens numéros & Reliures

S: scénario; GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes; PDF: Portrait de famille; Adj: aide de jeu.

Numéros également disponibles auprès de notre service VPC (tél. 01 46 48 47 18): numéros 20, 23, 24, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 58 à 118.



Vous recherchez un article ou un scénario particulier ?
Appelez le 01 46 48 19 45



113. Vampire: Kindred of the East. PDF: les règles d'AD&D. Jeu-concours L'année de l'Orc (I). Adj: L'improvisation de crise. Shadowrun, un background pour Shadowrun. Sc: Shadowrun, Hystoire de Fou, AD&D, Polaris, Vampire (GE).



114. Heavy Gear: Mage: The Sorcerers Crusade; Chronopia; Courtisans; Montjoie. Adj: Seconds rôles du port; conseils Deadlands. Sc: L'appel de Cthulhu; Legends of the Five Rings; Pendragon; BaSIC/Mousquetaires, Warhammer JdRF (GE).



115. Hercules & Xena, GURPS Discworld, Le guide des Terres du Milieu, Le guide du joueur du Sabbat, Heroes International/Marvel Super Heroes. PDF: les jeux de space opera: StarDrive. Adj: Jouer au temps de l'Antienne République (Star Wars); Les Sœurs du lac oublié. La fin de WEG? Sc: Magna Veritas, JRTM, Nephilim, Trinity, Star Wars (GE).



116. Le Livre des Cinq Anneaux: Introduction à AD&D (pour les débutants); Polaris 2; Vampire: The Masquerade 3; Star Trek: The Next Generation; Hell on Earth; Shadowrun 3; Polaris 2. C'est plus mouillé! Sc: AD&D, Le Livre des Cinq Anneaux, Shaan, L'appel de Cthulhu.



117. Les jeux de figurines méd-fan au banc d'essai. Les masques de Nyarlathotep (AD&C)/La nuit des profondeurs (AD&D). Les 5 jeux de société préférés. Adj: Sous-sols, tunnels et souterrains. La vie d'un jeu: du prototype à la vitrine. Sc: Warhammer, Polaris, Vampire, Dark Earth, AD&D dans Paorn (GE).



118. Rôliste, quelle est ta tribu? JI-Herp. PDF: Guildes: Les jeux de figurines de SF. Adj: Félicie... aussi (Cthulhu); La voie du joueur avisé (LSA); 2 persos pour la boîte d'initiation à AD&D. Sc: AD&D, Earthdawn, L'appel de Cthulhu, Hystoire de fou, Shadowrun (GE).

Pour avoir le sommaire complet d'un ancien numéro :
<http://www.excelsior.fr/cb/>

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, Service VPC
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 - France

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ numéros
au prix unitaire de 32 F + 5 F de frais de port par exemplaire
soit 37 F (Étranger: 42 F par exemplaire).
- Je commande les HORS-SÉRIE suivants de CASUS BELLI : _____ soit _____ hors-séries
au prix unitaire de 45 F + 5 F de frais de port par exemplaire
soit 50 F (Étranger: 55 F par exemplaire).
- Je commande _____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros)
au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).
- Je joins mon règlement de _____ F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Pays _____

(* Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 31/12/98. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

CB HS 24

Hors-série Casus Belli disponibles

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le Grosbill, le royaume d'Alarian, le samouraï, la courtisane, Devine...
HS 4 - GRANDEUR-NATURE. Tout sur les jeux de grande nature: définitions, précisions, conseils pratiques.
HS 6 - SPECIAL SCÉNARIOS. Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.
HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE (I). Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart: La bataille de Marengo.
HS 8 - SPECIAL SCÉNARIOS. Pour Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurllements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaries.
HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE (II). Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Dossier: Antiquité. Jeu en encart: Hastings-1066.
HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.
HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie, le monde médiéval-fantastique de Malenda et une campagne méd-fan.
HS 12 - SPECIAL VACANCES. Jouer seul: sc. solo, crypto, labyrinthe. Adj: Le monastère du Souffle divin. Sc: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.
HS 13 - JEUX DE PLATEAU. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes.
HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol I). Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.
HS 15 - SPECIAL VACANCES 5: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrinthe, cryptographie: liste des scénarios publiés dans CB.
HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 3 scénarios.
HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol II). Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.
HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français.
HS 19 - BASIC. Le jeu de rôle de base. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils.
HS 20 - SCÉNARIOS. Star Wars, AD&D, Magna Veritas, Cyberpunk, Elric, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/Secret de Ji: L'héritage Greenberg (campagne).
HS 21 - MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE. un nouvel univers complet (règles et 2 scénarios) pour BaSIC. Des aides de jeu et des scénarios pour les précédents univers: Danz et Enigma.
HS 22 - SCÉNARIOS. Vampire, Deadlands, Guildes, L'appel de Cthulhu, Hystoire de fou, BaSIC (à roulettes), Shadowrun: L'empire de Klem (campagne AD&D/Rolemaster).
HS 23 - PAORN - le Nouvel Âge. Un univers, six empires, mille dangers. Caractéristiques pour AD&D, Simulacres et BaSIC.



Un parfum de

texte

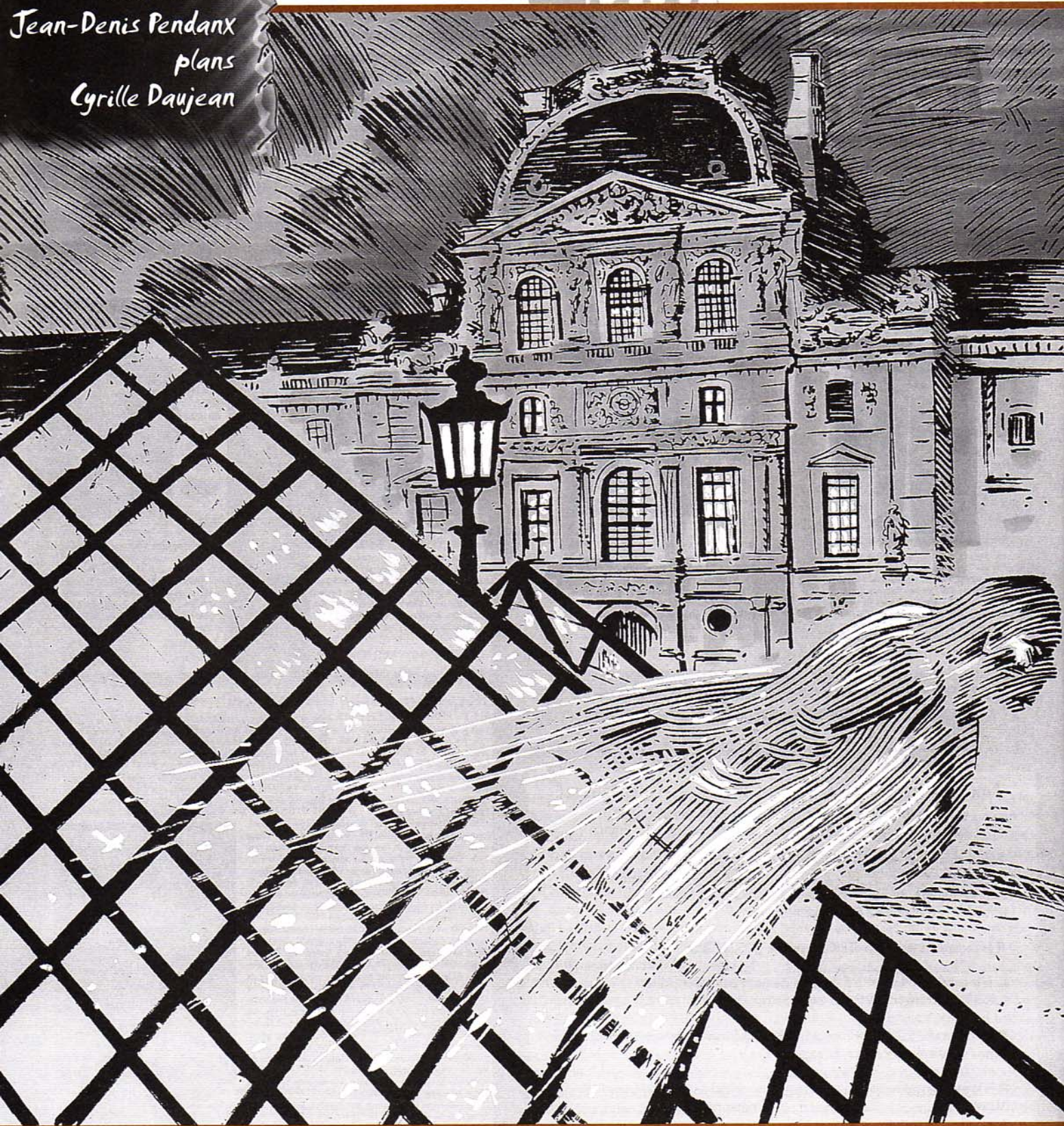
Mehdi Sahmi
et Tristan Lhomme

illustration

Jean-Denis Pendanx

plans

Cyrille Daujean



Géhenne

Cette campagne parisienne, spécial « year of the Reckoning » s'adresse à un meneur de jeu et des joueurs connaissant bien Vampire : la Mascarade et le Monde des Ténèbres. Le MJ doit être capable d'improviser et de gérer un grand nombre de paramètres. Avoir l'excellent supplément Les vampires d'Orient est chaudement recommandé. Accessoirement, Wraith : le Néant et Le Monde des Ténèbres : France peuvent être utiles.

Préambule

Jouez des ancillas !

Cette campagne s'adresse de préférence à des ancillas de la Camarilla. Si vous n'en êtes pas à votre première partie de *Vampire*, les personnages de vos joueurs ont peut-être suffisamment de bouteille pour convenir. Sinon, c'est l'occasion rêvée de créer de toutes pièces un groupe d'ancillas. Pour ce faire, suivez le processus habituel de création de personnages, à l'exception des capacités suivantes :

- **L'historique.** La génération des ancillas doit osciller entre la 10^e et la 8^e générations. Aux joueurs, en accord avec le meneur de jeu, de décider combien de points (entre 3 et 5) ils sont prêts à investir dans cet historique. De plus, les PJ ont 1 niveau dans l'historique Âge. Ils ont donc entre 51 et 200 ans. Ils doivent par ailleurs investir un minimum de 1 point en Statut, en Alliés et en Contacts. Dans la mesure du possible, ces trois historiques doivent refléter la place tenue par les personnages au sein de la société vampirique de Paris. Au total, les PJ se voient allouer 12 points d'Historique.

- **Les disciplines.** Les joueurs répartissent non pas 3 mais 5 points entre les trois disciplines de leur clan. Avec l'accord du MJ, ils peuvent maîtriser une de ces disciplines au-delà du niveau 3.

- **L'humanité.** Du fait de leur âge vampirique, les personnages ont quelque peu perdu pied avec leur humanité. Soustrayez 1 point à leur humanité.

- **Les points de bonus.** Les PJ disposent d'un total de 24 points de bonus à répartir, en accord avec le meneur de jeu.

Les kuei-jin de Paris

Au cours de cette campagne, les PJ sont confrontés aux kuei-jin, les vampires d'Orient. Si vous n'avez pas le supplément qui leur est consacré, reportez-vous à l'encadré « Un kuei-jin qu'est-ce que c'est ? » p. 47. Le XIII^e arrondissement de Paris est le plus grand Chinatown (quartier chinois) d'Europe. Il regroupe une large communauté de Chinois et d'Indochinois (Vietnamiens, Laotiens et Cambodgiens). Rien d'étonnant donc à ce que dix-sept kuei-jin en aient fait leur domaine. Dix-sept kuei-jin organisés en trois wu de cinq membres et une cour composée de certains chefs de ces wu. Deux des wu, relativement jeunes, sont essentiellement composés d'agitateurs et de contestataires arrogants. Les conservateurs de la cour

ne les ménageraient pas s'ils n'étaient à la tête de la plupart des gangs de Chinatown. Aujourd'hui, ces deux wu, l'un laotien et l'autre chinois, sont respectivement dirigés par Ly Thai-to et Lao Jin. Mais seul ce dernier a obtenu un siège à la cour. C'est cet accès limité du mouvement

contestataire qui a permis aux conservateurs de garder la main mise sur le pouvoir. En effet, malgré une infériorité numérique évidente, trois des cinq membres de la vénérable cour proviennent du wu conservateur. Jing Jin, Jing Wen et Shi He ont tout de ces vieux renards de la politique pour qui le changement est synonyme d'hérésie. Quant à la « présidence » de la cour, elle a été accordée – par défaut – à l'ancêtre d'origine vietnamienne : Tran Van Thieu, bien qu'il fasse l'unanimité contre lui à cause de son autoritarisme paternaliste et de son refus de sortir de sa neutralité vis-à-vis des conservateurs et des contestataires. Ainsi, seuls son habileté politique et son sang-froid lui ont permis de rester à la tête de la communauté asiatique de Paris. Une position dont il estime qu'elle lui revient de plein droit. Seul Zhou Ming, un kuei-jin d'origine chinoise, est tout entier dévoué à la cause de Tran. Cette âme damnée, surnommée avec mépris « le petit P'o de Tran », est de toutes les basses œuvres de son maître. Il dispose pour cela d'un gang à la réputation des plus sinistres. Malgré tout, Tran est conscient du fait que le temps joue contre lui et qu'il lui faudra bientôt agir de manière radicale pour faire oublier sa disgrâce (voir plus loin). En plus des dix-sept kuei-jin, la rumeur colporte l'existence d'une huitaine de chih-mei dont conservateurs et contestataires s'accusent mutuellement de faire l'élevage dans des buts peu avouables.

Résumé de la campagne

Du point de vue des PJ

Tout commence par une nuit agitée durant laquelle les PJ sont confrontés, d'une part à la communauté des caïtifs de Paris et d'autre part aux luttes intestines qui secouent les kuei-jin de Chinatown. Les deux épisodes se soldent par une frustration doublée de doutes quant à l'implication de certains anciens de la cour de Villon dans ces événements.

Au cours de la nuit suivante, les PJ sont chargés d'une mission sans rapport avec ce qu'ils viennent de vivre. Ils découvrent la vérité sur un étrange héritage qu'ils sont

Pour
VAMPIRE
la Mascarade



POUR VAMPIRE la Mascarade

Pourquoi les PJ ?

Au cours de la campagne, Villon fait le nécessaire pour que les PJ soient aux premières loges des événements. Il se sert d'eux comme témoins et cautions de ses décisions. En fait, les PJ font partie du plan de Tran et Villon depuis le début. Ainsi, eux qui croient dénouer les intrigues progressent en fait sur un chemin balisé.

C'est le seul moyen que les deux princes ont trouvé pour contrôler l'électron libre qui cause parfois l'effondrement des plans les mieux pensés. Ce contrôle a été possible parce que Tran et Villon ont pris le soin d'identifier le paramètre (les PJ) dès le début, puis de l'orienter dans le sens qui servait leurs intérêts. Par ailleurs, Villon s'amuse de pouvoir impliquer dans ses intrigues ceux-là mêmes qui cherchent à le démasquer sans le savoir.

Bien entendu, les PJ ne disposent pas de ces informations. Dès lors, ils risquent de ne pas trouver de raisons à leur implication dans les événements. Tant mieux. Ce genre de raisonnement logique peut les aider à comprendre ce qui est sur le point de se produire.

chargés de protéger et son légataire, un vieux nécromant. Mais ils apprennent aussi la vérité sur la nature et les intentions de leur employeur. S'ils agissent avec subtilité, les PJ peuvent nouer des relations intéressantes avec le clan Giovanni, le milieu criminel parisien et les habitants de l'Outre-Monde.

La campagne débute véritablement tandis qu'une inquiétante tempête se lève sur la région parisienne. Dans un premier temps, les lieux de nourriture et les troupeaux des vampires les plus influents de Paris sont successivement pris d'assaut ou sabotés. Très vite, la stupefaction cède au chaos. Des scandales liés à la nature de certains troupeaux et des émeutes opportunistes éclatent tandis que l'enquête progresse. Bientôt, les caïtiffs et le « roi » de leur Cour des miracles sont rendus responsables des attentats. Une impitoyable chasse de sang s'engage alors dans un Paris pris dans une tempête dévastatrice. Les PJ découvrent qu'Andreas, le nouveau favori de Villon, est mêlé de près à cette vilaine affaire.

L'épisode suivant débute lorsque les PJ croient identifier un autre responsable du chaos ambiant : Quang Trung, le nouveau chef des kuei-jin de Chinatown qui s'est emparé du pouvoir par la force. Récemment arrivé d'Asie, celui-ci nourrit l'ambition d'accomplir le « Grand Bond en Avant » souhaité par les siens. Ce Grand Bond consiste à chasser la corruption caïnite d'Asie et à exterminer les vampires jusqu'au dernier. Le conflit s'engage, alors qu'une alliance entre Villon et Tran Van Thieu, le précédent maître du XIII^e arrondissement, semble être la solution pour résoudre la crise. Le kuei-jin préconise d'attaquer le

quartier général de Quang Trung dans le Paris des Ombres.

Les PJ se retrouvent alors impliqués dans une série de batailles épiques, au milieu d'une nécropole ravagée par une tempête de spectres. Cependant, ils comprennent que tout est le fruit d'une connivence machiavélique entre Villon et Tran. En semant un chaos contrôlé, le prince de Paris et l'ancêtre kuei-jin ont affaibli leurs adversaires et peuvent ainsi revenir plus forts que jamais au devant de la scène politique. Au final, les rapports de force dans le monde des vivants comme dans celui des Ombres sont bouleversés, tandis que les PJ se débattent pour survivre et découvrir la vérité.

Du point de vue du MJ

Le diplomate vietnamien Tran Van Thieu est devenu kuei-jin il y a quelque huit cent quatre-vingt-trois ans sous la dynastie des Ly. Doué pour la politique, il se faisait fort de toujours se trouver en bonne place dans l'ombre des puissants. Là, il pouvait exercer ce pouvoir qu'il aimait tant, à l'abri des aléas de gouvernement et de la jalousie que suscite ceux qui portent les couronnes. C'est au long de ces siècles que Tran échauffa sa théorie du chaos déterministe (voir définition p. 46) qui se vit plus tard confirmée scientifiquement. Mais cette vie ne pouvait durer éternellement. Tout d'abord, ce fut un coup d'État raté qui se retourna contre lui à la fin du XIX^e siècle. Son exil forcé dans la jungle cambodgienne l'amena à découvrir un bien étrange village khmer. Ses habitants vénéraient un dieu du Néant tapi au cœur du labyrinthe d'un temple en ruine. Tran revint marqué à jamais par sa visite de cette représentation du Labyrinthe de Malfeas. A son retour d'exil, la reine penangallan Li Li reconnut le stigmate du Ver sur Tran. Dès lors, celle qui cachait bien sa nature d'akuma, le prit sous son aile en tant

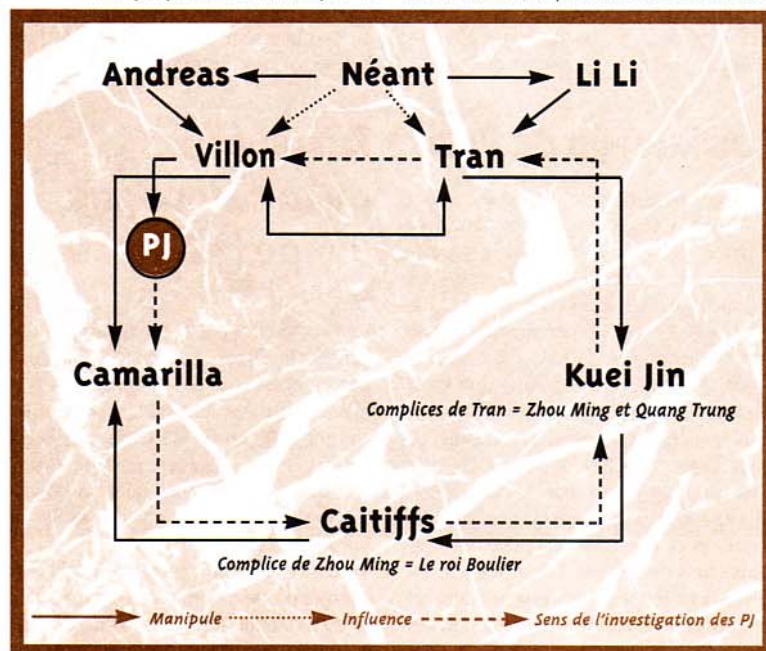
que conseiller. Ainsi, malgré la disgrâce dont il était frappé, Tran réussit à hériter de la cour des kuei-jin de Paris, juste après la guerre d'Indochine. Mais son ambition est d'obtenir encore mieux...

Tran a consacré ces dernières années à recueillir de précieuses informations sur les caïnites. Villon et le Tremere Guerlain comptent parmi ses meilleurs sources d'information. Aujourd'hui, il fait appel à sa reine pour qu'elle aide à accomplir un plan qui doit leur permettre à l'un comme à l'autre de prendre le pouvoir sur les kuei-jin et les Ombres orientales de Paris. Ainsi, Quang Trung, un agent de la reine, est envoyé à Paris pour assister Tran. Aux yeux des autres kuei-jin, Quang est venu dans le but d'aider ses frères à accomplir le Grand Bond. Tran doit peser de tout son poids pour imposer ce nouveau venu aux conservateurs de la cour. En effet, ces derniers sont opposés à toute forme de contact, amical ou agressif, avec les caïnites. En revanche, les jeunes contestataires soutiennent Quang et ses idées belliqueuses. Une violente opération visant à arrêter les chefs conservateurs est alors lancée. Enfin, Tran organise un coup d'État contre lui-même. Sur ses instructions, Quang le renverse et prend la tête d'une cour composée de Zhou Ming (qui fait mine d'avoir trahi son maître) et des deux chefs contestataires Ly Thai-to et Lao Jin.

Tran peut alors mettre son fameux plan à exécution. Celui-ci commence par la destruction des troupeaux des plus influents caïnites de Paris. Pour ce faire, il utilise la communauté caïtiff à laquelle il a donné un roi de son choix. (Pierre Boulrier est un ancien officier colonial spécialiste des techniques de guérilla, dont il a fait la connaissance pendant la guerre d'Indochine. Physiquement âgé de 77 ans, Boulrier suppliait Tran de l'aider à devenir immortel. Tran a alors forcé un caïtiff soigneusement sélectionné à étreindre Boulrier. Puis il a invité ce dernier à diaboliser son sire afin de renforcer son sang.) L'origine des assauts doit rester assez longtemps mystérieuse pour que le caractère paranoïaque des vampires les pousse à se retourner les uns contre les autres. De plus, l'aspect parfois spectaculaire des assauts ne peut manquer d'attirer l'attention des autorités mortelles et de l'Inquisition.

Au moment où les caïnites réalisent que les kuei-jin sont dans le coup, Tran se présente à Villon en tant que prince déchû désireux d'apporter son soutien aux ennemis de ses ennemis. Une Camarilla meurtrie, mais dirigée par un Villon dans une forme providentielle, s'en prend logiquement à la nouvelle cour de Chinatown. Une cour dont Quang s'est assuré qu'elle a pour but affiché de mettre en pratique le Grand Bond en Avant. Un conflit s'engage alors dans la nécropole parisienne. Le but de la prise du Palais suprême, où est basée la cour de Quang, vise à rétablir Tran – donc la paix – à la tête des kuei-jin. Mais le fait de recourir à des légionnaires stygiens fournit à la reine penangallan Li Li le prétexte dont

Schéma des relations manipulateurs/manipulés et de la progression de l'investigation des PJ



elle a besoin pour prendre le contrôle du Palais suprême à des adversaires politiques qui apparaissent incapables de défendre les intérêts du Royaume de Jade à l'étranger. Qui sait alors si, dans le chaos général, elle ne s'emparera pas de la nécropolis parisienne en réponse légitime à l'agression du Palais suprême par le royaume de Stygia ? Ce serait alors un premier pas en direction du fameux Grand Bond en Avant !

Intentionnellement, le plan de Tran Van Thieu est trop parfait. Les personnages finissent donc par comprendre que cette brillante construction est le produit d'une association entre le prince de Paris et l'ancêtre kuei-jin. Ainsi, même l'intervention des PJ dans le rôle du grain de sable était prévue. Qu'importe qu'ils finissent ou non par apprendre la complicité des deux vampires. Que pourraient faire des ancillas placés devant un fait accompli et à la réalisation duquel ils ont largement contribué ?

Villon et Tran se retrouvent sur deux points. Le premier est politique. Tous deux sont isolés, méprisés voire haïs et menacés par leurs pairs. A ce titre, leur alliance vise à affaiblir suffisamment leurs adversaires pour rétablir leur pouvoir et leur influence sur leurs cours respectives. Le second point est philosophique. Car Villon a été séduit par la théorie du chaos déterministe de Tran. Lui-même se distrait souvent en semant le chaos dans son entourage, histoire de voir ce qui se passe. Mais c'est un amateur là où Tran maîtrise sa discipline. Le plan qu'ils ont élaboré ensemble doit en être la preuve éclatante. Ainsi, en semant le chaos, les innombrables facteurs influant sur la politique vampirique doivent s'ordonner harmonieusement autour de l'autorité naturelle du prince. Cet ordre naturel est le plus adapté aux événements qui doivent bientôt secouer les fondations du Monde des Ténébres. Mais il est vrai que ce dernier point n'est pas celui qui compte le plus aux yeux de Villon.

Et puis il y a Andreas. Ce dangereux diaboliste corrompu par le Ver reposait depuis deux siècles dans la Bastille de Villon. Mais l'arrivée du Maelström l'a réveillé. Le prince de Paris et Andreas lient alors connaissance. Villon rend finalement sa liberté à Andreas. Il faut dire que ce dernier a su trouver les mots pour le séduire. Andreas joue alors un précieux rôle de conseiller et de collaborateur auprès des deux princes pour l'élaboration et l'exécution de leur plan. Cependant, le diaboliste psychopathe suit son propre objectif : la prise de Paris par les forces du Néant ! Car cette entité est l'une des principales causes des événements de la campagne. La main mise des armées de spectres du Néant sur la France de l'Outre-Monde, et le passage prochain d'un Maelström sur Paris, ont précipité les événements en influant sur l'inconscient des deux princes. Ceux-ci ont ainsi eu « l'intuition » que le moment était venu de mettre leur plan à exécution.



Assemblée au Louvre

Comme en chaque début de mois, une assemblée générale est organisée au Louvre, à laquelle sont conviés tous les caïnites de rang supérieur ou égal à celui d'ancilla. La présence à cette réunion est obligatoire. Mais qui voudrait manquer pareille occasion de glaner les derniers ragots de la cour parisienne ?

Lorsque les PJ accèdent à la cour Marly par le passage Richelieu, quelques-uns des vampires les plus influents de Paris sont déjà présents. Leurs suites ne les quittent pas d'un cil. La réunion du Primogène a lieu dans une salle voisine. Bien entendu, elle se déroule à huis clos et seuls le prince, les primogènes et les auditeurs autorisés sont habilités à y participer. Un rapporteur fait ensuite un bref exposé sur le déroulement de la séance et donne d'éventuelles instructions sur les affaires courantes.

En attendant, les PJ peuvent sereinement goûter (avec modération) aux dociles calices princiers généreusement mis à disposition. Ils sont également invités à pratiquer le sport favori de la cour de Villon : la pêche au ragot. Cela ne pose aucune difficulté. Dans l'ennui, les intrigants deviennent bavards. Fournissez les informations suivantes aux personnages en fonction de leur habileté à les soutirer à leurs interlocuteurs et de l'intérêt qu'ils portent à ce qui se dit.

La pêche aux ragots L'absence de Villon

Le prince et Ernest Ferret, son favori du moment, se font attendre. Ne voyant pas Villon arriver, les primogènes se sont impatientés. Finalement, Armand d'Hubert a insisté pour ouvrir la séance mensuelle du Primogène sans le prince. Ce n'est pas la première fois que cela se produit. Les primogènes considèrent de plus en plus la présence du prince de Paris comme une règle de protocole optionnelle. Cela fait d'ailleurs plusieurs mois que Villon se fait rare. Même ses favoris s'en plaignent. Il semble que nul ne sache à quoi il passe son temps.

Les Gangrels

Gauthier vient de signifier aux autres membres du Primogène qu'il prenait congé de

la cour pour une durée indéfinie (jusqu'à, il n'était question que d'un « retrait provisoire » de quelques mois). Depuis quel temps, les Gangrels prennent leurs distances avec la Camarilla française. S'il s'agissait d'un autre clan, l'affaire ferait sans doute grand bruit. Mais le fait est que les caïnites de Paris se moquent des nains politiques que sont les Gangrels.

Les Tremeres du Sabbat

La destruction récente de l'anti-tribu ne lasse pas de faire jaser (voir 3^e édition de *Vampire*). Une fois n'est pas coutume, les caïnites de la Camarilla se surprennent à souhaiter que les autres antédiluviens prennent exemple sur Tremere. Cependant, les adversaires politiques des Tremeres s'interrogent plus discrètement sur la relation que ces derniers entretiennent avec leur maître.

La présence d'un puissant vampire à Paris

Une vingtaine de minutes après l'arrivée des PJ au Louvre, Gédéon, un ancilla du clan Malkavien, déboule dans la salle des rencontres en hurlant : « La Géhenne ! La Géhenne a commencé ! Tremere est à Paris. Nous sommes perdus ! » Toute l'assistance se fige. Gédéon éclate alors de rire. C'était une blague ! Mais le plus inquiétant est qu'elle ne fait pas rire les Malkaviens présents (d'autant que Gédéon n'appartient pas à la lignée de Judas). Des regards se croisent. Finalement, Jérôme, un ancilla du clan Toréador, éclate en sanglots et parle des cauchemars qu'il fait depuis quelques jours. Les langues se délient. Les PJ apprennent alors qu'un certain nombre de vampires ont récemment rêvé de l'arrivée d'une entité destructrice à la puissance irrésistible. Les plus érudits émettent l'hypothèse qu'un mathusalem aux sombres desseins est de passage à Paris. Cette nouvelle plonge les plus sceptiques dans la circonspection. Les autres sont téтанisés à l'idée de ce qu'un tel rêve peut signifier.

La nouvelle direction de l'Inquisition

Voilà un sujet digne d'inquiétude. L'Inquisition a récemment changé de maître. Partout, les abbés doivent démissionner au profit des alliés politiques du nouvel inquisiteur général, Ingrid Bauer. La nouvelle direction, qui ne connaît pas le sens des mots « coexistence pacifique », souhaite marquer la transition avec les anciennes méthodes. Cela se traduit par autant d'actions remarquables que les communautés caïnites ressentent avec douleur. Pas plus tard que la semaine précédente, deux Nosferatus ont fait les frais du nettoyage

Pour VAMPIRE la Mascarade

LES PNJ DE L'ACTE 1

Pour des raisons de place évidentes, les caractéristiques des PNJ ont été limitées au strict nécessaire. Ainsi, une valeur globale en Dio a été attribuée aux trois catégories d'attributs du système de jeu au lieu de détailler les neuf attributs et chacune des compétences. A chaque fois que vous devez faire un jet de compétence, choisissez la catégorie d'attribut qui semble la plus appropriée et faites un jet dans les conditions habituelles. Les mentions « p. XX » font référence à la troisième édition américaine de *Vampire* (dont la v.f. ne devrait plus tarder).

Les kuei-jin

Tran Van Thieu; les chefs contestataires: Ly Thai-to et Lao Jin; les chefs conservateurs: Jing Jin, Jing Wen et Shi he; Zhou Ming; Quang Trung
Physique : 7 ; Social : 8 ; Mental : 6 ; Volonté : 7
Disciplines : Intériorisation 3, Obligation 3, Tapisserie 4; Shintai de la chair, des os ou du sang 2; Shintai du démon 3.

Le kuei-jin type

Physique : 6 ; Social : 4 ; Mental : 4 ; Volonté : 6
Disciplines : Shintai de la chair, des os ou du sang 2; Shintai de la flamme fantôme ou du démon 2.

POUR VAMPIRE la Mascarade

Les caïnites

Théodore-Anselme Guerlain

Rôle : Diplomate du clan Tremere et de la Camarilla

Clan : Tremere

Génération : 8^e

Physique : 5 ; **Social :** 8 ;

Mental : 6 ; **Volonté :** 7

Disciplines : Présence 5,

Domination 3,

Thaumaturgie (voie

du sang 4, voie du feu 3,

voie de l'eau 1), Auspex 2.

Andreas

Rôle : Complice de Tran et Villon, adorateur du Néant

Clan : Ravnos

Génération : 7^e

Physique : 6 ; **Social :** 7 ;

Mental : 5 ; **Volonté :** 8

en règle d'un immeuble de bureaux désaffecté.

Une étrange fusillade

Une fusillade a éclaté dans un restaurant chic la nuit dernière. Ce fait divers n'intéresserait pas les caïnites si la goule du Tremere Théodore-Anselme Guerlain n'y avait trouvé une mort violente. De plus, certains témoignages font état de créatures sanguinaires à peine humaines. Les alliés des caïnites ont orienté les investigations de la police vers la thèse d'une hallucination collective post-traumatique. Le Primogène veut toutefois en savoir plus. Il doit décider ce soir de la nécessité ou non de lancer une enquête.

Coup de théâtre

Peu après l'arrivée des PJ, un messenger nosferatu amène une nouvelle qu'il qualifie de grave. Au Primogène, il annonce qu'Ernest Ferret, le chouchou actuel du prince, a été détruit par diablerie, et que Villon se trouvait auprès de lui dans l'heure qui précéda le meurtre. Depuis, le Toréador a disparu. A ces nouvelles, le Primogène interrompt aussitôt sa séance plénière pour informer les autres vampires.

Des ancillas (dont les PJ) sont aussitôt chargés de deux enquêtes par le Primogène. La première concerne la fusillade du

restaurant, la seconde la diablerie de Ferret. Les PJ sont libres de s'organiser comme ils le souhaitent. Incitez-les à s'adjoindre l'aide de nouveau-nés de leur connaissance. A défaut, adjoignez leur deux PNJ. Ceux-ci sont autant destinés à servir de chair à canon qu'à compléter les éventuelles lacunes de compétences des PJ.

La diablerie de Ferret

Ce qui s'est passé

Depuis quelques mois, Villon a de longues conversations avec Andreas, un des pensionnaires de sa Bastille (voir l'encadré p.28). C'est pour cette raison qu'il brillait par son absence. Or, ce soir, Villon vient de libérer Andreas. Et après plus d'un siècle de détention, le vampire diaboliste a grand soif... de sang caïnite. En guise d'entrée, Villon a décidé de lui offrir la non-vie de Ferret, un ex-favori. « Ex » depuis que Ferret reprochait jalousement à son prince de le délaisser pour un autre. « Ex » aussi depuis qu'il s'était mis à fréquenter des caïtiffs, espèce méprisable aux yeux de Villon. « Ex » enfin parce qu'il menaçait de révéler à ses nouveaux amis certaines confidences imprudentes que lui avait faites Villon sur ses projets d'avenir. Tôt dans la soirée, Villon et Andreas se présentent à l'appartement de Ferret. Le jeune Toréador est alors en compagnie d'un Malkavien du nom de Gerhart. Tous deux se distraient à boire une jeune fugueuse par petites gorgées. A l'arrivée de Villon, Gerhart préfère quitter discrètement l'appartement en passant par les toits. Le Malkavien, au courant des tensions entre le prince et son favori,

cherche ainsi à éviter d'être impliqué dans leur conflit. Dans son empressement, il brise un carreau de la lucarne et se blesse légèrement. Pendant ce temps, Ferret dissimule la jeune fille dans un placard et va ouvrir la porte. Excité par l'odeur de sang ambiante, Andreas perd son calme. Il bondit sur Ferret et le diabolise sous les yeux de Villon. La jeune fugueuse est témoin de la scène. Elle perd alors les restes de santé mentale que Gerhart n'avait pas eu le temps de lui enlever. Par chance pour elle, Villon ne sent pas la présence de la jeune fille. L'odeur de son sang est trop vite couverte par celle de Ferret.

Andreas partiellement repu, Villon l'invite à participer à une chasse au caïtiff. Il pense surtout à un certain Franck qui a eu l'audace de fréquenter son favori et de le monter contre son bon prince. Peu après le départ des deux hommes, Gerhart retourne chez Ferret. C'est alors qu'il découvre ses restes et prévient ses frères de la nuit.

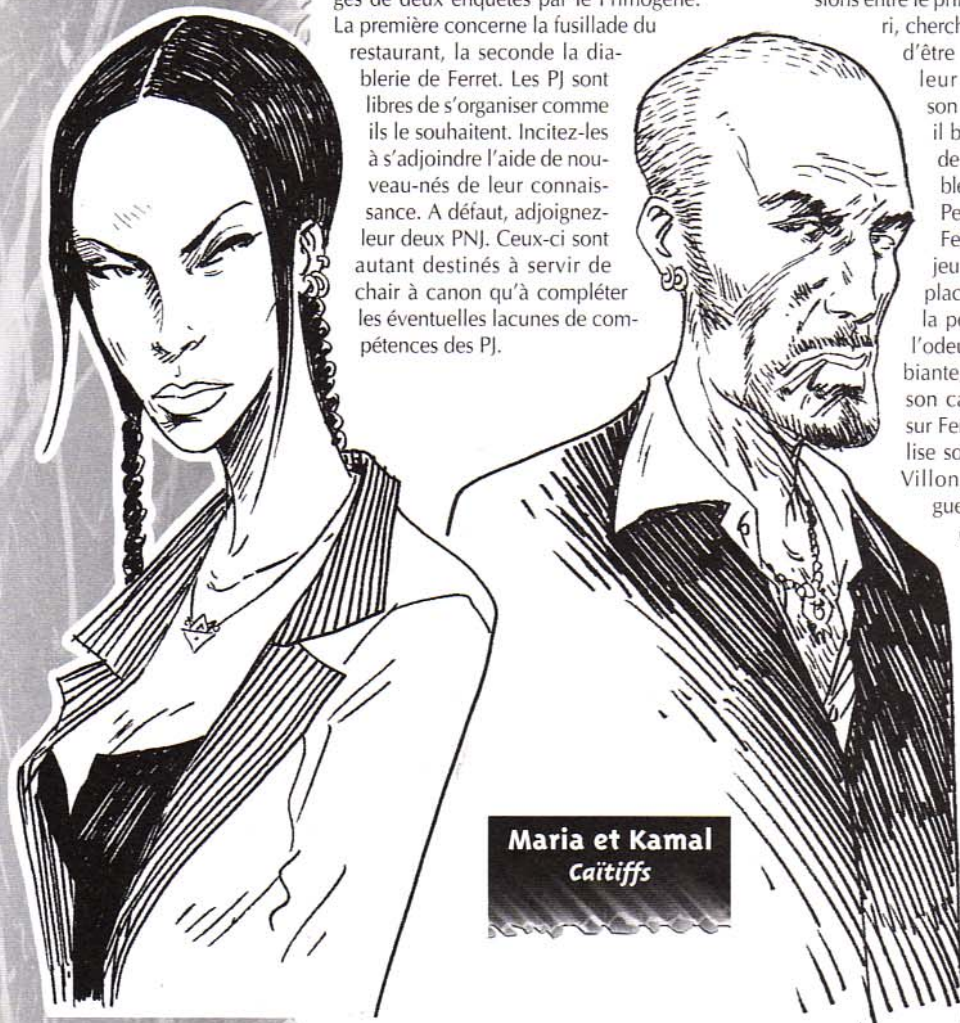
Investigation

Les PJ découvrent Ferret dans son appartement cossu du XV^e arrondissement. Il ne reste de lui qu'un corps en décomposition très avancée dans des habits impeccables. Ce Toréador d'une trentaine d'années, un artiste sculpteur qui avait attiré l'attention de Villon, n'avait que quelques mois de non-vie derrière lui. La salle de séjour dans laquelle il est retrouvé est en ordre. Aucun signe ne trahit une bagarre. La pièce est pourtant encombrée de meubles pseudo-Louis XV et de sculptures aussi fragiles que de mauvais goût. Les PJ disposent des pistes suivantes :

● **Ferret.** Il est de notoriété publique qu'il s'est brouillé en un temps record avec son protecteur. Il disait à qui voulait l'entendre qu'il n'avait plus rien à tirer de Villon maintenant que celui-ci lui avait accordé l'immortalité. En interrogeant Gerhart, les PJ apprennent que Ferret fricotait depuis quelque temps avec des caïtiffs. Il s'entendait bien avec un certain Franck, mais il s'était mis un autre gang à dos. Il s'était même battu à plusieurs reprises avec leur chef, Fareth, qui l'avait d'ailleurs ouvertement menacé de mort. Le bar *Tepes* (situé en bordure du quartier Latin) était un de ses refuges favoris. Un lieu connu pour être un repère de caïtiffs.

● **Virginie.** Une odeur de sang froid baigne l'appartement. Ou plutôt deux odeurs (senties contre trois succès diff. 6 sur un jet de Per + Vigilance) dont l'une mène à un placard. A l'intérieur, une jeune fille de quatorze ans bâillonnée et attachée se tient recroquevillée. Son corps est couvert de morsures sanguinolentes, elle est au bord du coma et n'a manifestement plus toute sa tête. Entre un cri de terreur et une syncope, des propos incohérents s'échappent de sa bouche. Elle parle de chaos, de gouffre sans fond, du vent qui déchire sa peau et l'emporte dans les ténèbres... Virginie présente les symptômes caractéristiques d'un dérangement mental aggravé. Apparemment, il n'y a rien à en tirer. Toutefois, elle est saisie de panique et hurle si elle voit Gerhart, Andreas ou Villon. Si les PJ se renseignent à son sujet auprès des services de police, ils apprennent qu'elle est la cadette d'une famille à problème et qu'elle n'en était pas à sa première fugue. Toutefois, elle n'avait aucun passé psychiatrique. Les spécialistes de la discipline peuvent supposer qu'elle a été victime d'un usage anarchique et sadique de la discipline Aliénation.

● **Le témoignage de Gerhart.** Sa version des faits est simple. Comme il passait dans



Maria et Kamal
Caïtiffs

les parages, il a décidé de rendre une petite visite à son ami. Constatant que la porte n'était pas fermée à clef, il est entré. C'est ainsi qu'il a découvert le corps. En caïnite responsable, il a alors prévenu ses pairs. Gerhart ne dit pas la vérité pour plusieurs raisons. La principale est qu'il a peur de la réaction de Villon si son témoignage venait à l'impliquer dans une diablerie. Accessoirement, il n'a pas envie de se voir reprocher les imprudences commises avec Virginie. Il est évident que lui et Ferret avaient l'intention de jouer avec elle jusqu'à ce que mort s'en suive. Or, depuis la récente médiatisation des crimes pédophiles, consigne a été donnée par le Primogène d'éviter de s'en prendre aux mineurs. De plus, les deux vampires n'ont pas abordé discrètement la jeune fille. Celle-ci se trouvait en compagnie de deux autres fugueurs susceptibles de reconnaître les caïnites qui l'ont tirée de force dans la voiture de Ferret en se faisant passer pour des lieutenants de police.

● **Les cartes de police.** Deux fausses cartes de police sont posées sur le bureau de Ferret. L'une est au nom du Toréador et l'autre à celui du Malkavien. Ce dernier est définitivement confondu si l'un des personnages utilise avec succès son éventuel troisième niveau d'Auspex.

● **Gerhart.** En se renseignant sur lui, les PJ peuvent apprendre que Gerhart connaissait bien Ferret et que tous deux aimaient chasser ensemble. C'est d'ailleurs Gerhart qui avait appris à chasser au jeune Toréador. Par ailleurs, Gerhart est connu des siens pour aimer user de son pouvoir d'Aliénation.

● **Virginie voit Gerhart.** Comme Gerhart est certainement présent lorsque les PJ découvrent Virginie, celle-ci risque fort de le voir. Un jet en Per + Empathie (diff. 6) est nécessaire pour faire le rapprochement entre sa soudaine panique et la présence de Gerhart. Bien entendu, ce dernier dit ne pas savoir pourquoi elle hurle.

● **La lucarne brisée.** Une autre des odeurs de sang qui flottent dans l'appartement est celle de Gerhart. La même odeur peut être sentie sur la main gauche de Gerhart à l'endroit d'une récente éraflure. Face à l'évidence, Gerhart se met à bredouiller. A moins que les PJ ne le poussent à bout, il prétend avoir oublié de dire qu'il avait entendu du bruit dans cette pièce juste après avoir retrouvé le corps de Ferret. C'est en s'assurant que le meurtrier ne s'enfuyait pas par les toits qu'il se serait blessé en brisant un carreau de lucarne.

● **Villon.** Avec tous ces éléments en main, les PJ devraient parvenir à faire craquer Gerhart. Sous la pression, il finit par raconter les faits tels qu'ils se sont réellement déroulés. Si son témoignage montre que le prince de Paris était présent peu de temps avant la diablerie de Ferret, il n'établit pas pour autant la nature de son implication dans le crime. Si les PJ recherchent Villon, celui-ci demeure introuvable. Si la nouvelle est ébruitée, elle se répand comme une trainée de poudre et fait allégrement jaser.

Dénouement

Maintenant que les PJ ont rassemblé un certain nombre d'indices et probablement obtenu des aveux complets de Gerhart, ils peuvent se lancer sur la seule piste sérieuse dont ils disposent : les caïtiffs.

● **Le bar Tepes.** Ce bar perdu dans le labyrinthe de ruelles qui jouxent l'église St-Sulpice ressemble à ses voisins. Il ne choquerait d'ailleurs aucun caïnite si des caïtiffs en mal de provocation ne l'avaient pas baptisé ainsi. Toutefois, ce lieu de réunion caïtiff est toléré depuis que les représentants de la communauté en ont fait une sorte d'ambassade à partir de laquelle ils négocient leur intégration sociale avec le Primogène. Les caïtiffs du Tepes sont donc des modérés, comparés à ceux pour qui les caïnites de la Camarilla sont des ennemis jurés. Cela dit, les non-caïtiffs n'y sont quand même pas les bienvenus. Et se rendre au Tepes quand on n'a rien d'officiel à y faire est très mal vu. Pour les PJ, le seul problème tient à l'accueil qui leur est réservé : froid et hostile. Difficile dans ces conditions d'obtenir des réponses qui fassent progresser les investigations. Heureusement, il y a Pierre Boulrier. Pierre est un des principaux porte-parole caïtiff. Il invite les PJ à s'asseoir à sa table et engage la conversation sur un ton chaleureux. Il est compréhensif vis-à-vis des possibles marques de mépris de certains PJ ou PNJ les accompagnant. Par contre, de telles attitudes sont remarquées par les autres caïtiffs. Ceux-ci se contentent toutefois de lancer des regards menaçants et ne répondent pas à d'éventuelles provocations. Les PJ perceptifs (Per + Empathie diff. 8) notent que Pierre est très respecté. Certains caïtiffs ont même l'air de veiller sur lui comme le feraient des gardes du corps. Pierre parle du rassemblement actuel d'un grand nombre de caïtiffs français au sein d'une « Alliance », une organisation stable et pacifique. Il évoque les avantages mutuels que pourraient en retirer caïtiffs et Camarilla. Il parle aussi de certains caïtiffs extrémistes qui refusent toute négociation et prônent le recours à la violence contre tous ceux qui cherchent à les empêcher de vivre à leur guise. Bien entendu, Pierre et ses amis condamnent une telle attitude. Enfin, Boulrier loue la sagesse du primogène ventrue Armand d'Hubert qui défend la cause caïtiff auprès d'un prince qui n'a hélas pas encore compris l'intérêt réciproque d'une telle alliance.

Au sujet de l'investigation des PJ, Pierre apprend avec un regret poli la mort de Ferret : « Un charmant jeune homme quand il n'était pas en colère. » Il ne sait pas où trouver le gang de Fareth : « Nul ne saurait le dire. Ils n'ont pas de résidence fixe et se promènent à leur gré à travers l'Europe. » Par contre, il sait où habite Franck : « Un ami de Ferret. Ou un ennemi, selon les jours. Leur relation était tumultueuse. Deux caractériels capables de tout. Même de s'entre-tuer sur un coup de tête. C'est un de vos suspects ? » Cette dernière remarque est un vilain mensonge (mais Pierre est très bon menteur). A la demande de Villon, le caï-

tiff tente d'orienter les soupçons des PJ vers Franck. La pilule que compte leur faire avaler Villon passera ainsi plus facilement.

● **Chez Franck.** A la demande de Pierre, Maria et Kamal accompagnent les PJ au squat de Franck. Ces deux caïtiffs (une brune menue et un grand Turc) sont peu causants. Ils n'aiment manifestement pas les caïnites de la Camarilla mais exécutent les ordres de Boulrier sans discuter. Les PJ les plus habiles parviennent à leur faire avouer qu'ils considèrent Boulrier comme un grand chef, le seul capable de défendre la cause caïtiff. Sur la route, le groupe est agressé par un gang de caïtiffs (que Maria et Kamal ne connaissent pas) qui tentent de pousser la voiture des PJ sous les roues d'un camion roulant en sens inverse... Soyez imaginatif mais subtil. Pas de fusillade en plein Paris. Tout au plus un ou deux coups de revolver ou de hache dans une roue ou sur le conducteur. Leur forfait accompli, les agresseurs prennent la fuite. Leur objectif est plus de donner un avertissement aux PJ que de les tuer. Quant aux captifs que les PJ pourraient faire, ils n'en tireront rien d'autre que des déclarations fanatiques. Et pour cause, c'est bien de cela qu'il s'agit.

Franck squatte un petit appartement dans un immeuble délabré du X^e arrondisse-

Pour VAMPIRE la Mascarade

Disciplines : Chimérie 5, Auspex 5, Célérité 2, Puissance 1, Endurance 2.
Dons de Chaos : Séduire (difficulté minorée de 3 aux jets sociaux, 5 succès ou plus permettent à Andreas d'exercer un contrôle hypnotique sur sa cible), Invoquer un fläiel (limité aux fläiels dont la puissance ne dépasse pas 20, rituel complexe demandant une heure de concentration et le tracé d'une série de symboles), Corrompre (ce pouvoir lui permet de transformer un humain consentant en fomor).

Le roi des caïtiffs et sa Cour des miracles

Depuis un an, les membres de la Camarilla entendent régulièrement parler du rassemblement d'un grand nombre de caïtiffs français au sein d'une « Alliance caïtiff ».

En apparence, cette Alliance a pour objectif d'obtenir la reconnaissance des droits des caïtiffs auprès de la Camarilla et leur intégration dans la société vampirique.

L'un de ses principaux représentants est Pierre Boulrier.

L'Alliance semble être confrontée à des groupuscules de caïtiffs extrémistes opposés à toute négociation avec la « tyrannique » Camarilla. Pour construire l'ambiance, inspirez-vous de l'histoire irlandaise (l'IRA, le Sinn Féin, ses nombreux groupuscules plus ou moins extrémistes).

En réalité, ces divergences ne sont qu'apparentes. Tous ces caïtiffs ont été unis en une Cour des miracles secrète basée au Donjon du château de Vincennes, et dirigée par le « roi » Boulrier.

Celui-ci est assisté du vice-roi Bertram et de quelques lieutenants déterminés, aux premiers rangs desquels Fareth et son gang.

Mais l'ironie est que Boulrier n'a jamais eu l'intention de défendre la cause caïtiff. Il s'apprête ainsi à sacrifier ses « sujets » sur l'autel des intérêts personnels de Villon et Tran.

Pourtant, Maria et Kamal, deux caïtiffs qui ont rejoint la Cour dès sa création, pensent sincèrement qu'une entente durable avec la Camarilla est possible. S'ils ne rejettent guère l'idée d'une confrontation armée avec la Camarilla, ils ne peuvent accepter d'être sacrifiés au profit des kuei-jin qu'ils soupçonnent être les maîtres de Boulrier (ils ont déjà vu leur roi en compagnie de Zhou Ming). Ils pourraient constituer des alliés intéressants si les PJ jouent avec finesse.

Après la campagne, l'Alliance caïtiff et la Cour des miracles (reconstituée et dotée d'un nouveau roi) survivront et s'opposeront l'une à l'autre. La première militera, sincèrement cette fois-ci, pour la reconnaissance des droits des caïtiffs, tandis que la seconde deviendra une des plus redoutables organisations terroristes que la Camarilla ait jamais connues.

POUR VAMPIRE la Mascarade

Pierre Boulier

Rôle : Roi de la Cour des miracles

Caïtiff

Génération : 9'

Physique : 5 ; **Social :** 6 ;

Mental : 5 ; **Volonté :** 6

Disciplines : Présence 5,

Domination 2, Célérité 1.

Le caïtiff type

de la Cour des miracles

Génération : 13', 14'

voire 15'

Physique : 5 ; **Social :** 4 ;

Mental : 4 ; **Volonté :** 5

Disciplines : Puissance 1,

Endurance 1 et une autre discipline à 1.

Équipement : revolver,

fusil à pompe, hache,

poignard.

ment. A leur arrivée, des PJ ahuris voient François Villon sortir du vieil immeuble. Andreas l'accompagne mais Villon ne prend pas la peine de le présenter. Le prince annonce aux PJ que l'enquête est close. Le caïtiff Franck a avoué avoir diabolisé Ferret avant d'être détruit par Andreas. Sur ce, Villon souhaite une bonne nuit aux PJ. Naturellement, il ne tolère aucune question. Il a fort à faire par ailleurs. Quant à ceux des PJ capables de percevoir l'aura du compagnon de Villon, rien n'interdit de diaboliser un criminel caïtiff avec l'autorisation de son prince. Les PJ, Maria et Kamal peuvent se rendre dans le sinistre refuge de Franck. Ils trouveront ses restes dispersés dans une pièce crasseuse parsemée de rats morts. « Voilà notre destinée... » dit alors Maria avec un regard accusateur à l'adresse des PJ.

La fusillade dans le restaurant Ce qui s'est passé

Il y a quelques jours, les renforts tant attendus par Tran pour exécuter son plan sont arrivés. Il s'agit d'un kuei-jin envoyé par la reine penangallan Li Li de la Cour

dorée des Dix Mille Printemps de Saïgon. Immédiatement, Quang Trung s'est allié aux contestataires. Les relations entre contestataires et conservateurs se sont aussitôt envenimées. Une guerre de succession ne pouvait qu'éclater. Cette nuit, un gang mené par le jeune kuei-jin Zhou Ming a pris d'assaut un restaurant chinois dans le but d'enlever Liang Zi, le premier conseiller de l'un des trois mandarins du camp conservateur. Les contestataires comptent obtenir la localisation des refuges des mandarins conservateurs en faisant parler Liang. Celui-ci informait alors Anne Bérangère, la goule du Tremere Guerlain, de la dégradation de la situation. Cette dernière est froidement exécutée lors de l'attaque. Le restaurant avait été choisi comme lieu de rencontre car il se trouve en dehors de Chinatown et est principalement fréquenté par des Européens. Hélas, les agresseurs n'avaient cure de se faire remarquer en frappant en pareil endroit.

Investigation

Le lieu de la fusillade est le meilleur point de départ dont disposent les PJ pour leur investigation. Le lieutenant Hervé Brun les y attend. Cette goule du primogène toréador Gustave Delacroix est chargée de détourner tout élément de preuve établissant l'existence du surnaturel.

● **Le Dragon impérial.** Ce restaurant chinois, situé dans le quartier de Belleville, a été la scène d'un assaut en règle peu après minuit au cours de la nuit dernière. Selon les témoignages officiels, un commando de six hommes armés et cagoulés a surgi des cuisines et menacé les clients. C'est alors qu'une fusillade a éclaté entre les agresseurs et une table dont les clients armés ont tenté de résister. Le commando a très vite battu en retraite, non sans emmener ses blessés. Le plus curieux tient à certains témoignages qui font état de griffes poussant aux mains des agresseurs, de bonds démesurés, de grognements inhumains et autres étrangetés. Officiellement, ces témoignages passent pour des chocs post-traumatiques.

● **La vidéo de l'assaut.** Officiellement, les caméras de surveillance ne fonctionnaient pas le soir de l'assaut. En fait, l'enregistrement a été détourné par le lieutenant Brun. Grâce à la vidéo, les PJ voient les faits tels qu'ils se sont réellement déroulés. Des faits très différents des témoignages officiels. Au passage, les PJ peuvent constater qu'un bon tiers des clients sont européens. Puis le commando surgit et la fusillade éclate presque aussitôt. Des masques de démons chinois dissimulent le visage des agresseurs. Il est évident qu'ils ne viennent pas pour la caisse, mais pour attaquer les occupants d'une table. Anne

La Bastille des Ombres

La Bastille historique est construite en 1370, quand Charles V décide de doter les faubourgs est de Paris d'une forteresse digne de ce nom. Elle devient un entrepôt d'armes et une prison royale au XVII^e siècle, sous l'impulsion de Richelieu. Le XVIII^e siècle la voit devenir le symbole de l'arbitraire de l'absolutisme royal, jusqu'à sa chute le 14 juillet 1789 et son démantèlement au cours de l'année suivante. Mais l'histoire des mortels ne dit pas comment, au début du XV^e siècle, le Cappadocien Tibère crée sous la forteresse un passage physique en direction de la nécropole parisienne. Il aménage son refuge dans le monde des Ombres en un lieu d'étude et de méditation. L'endroit gagne un protecteur permanent lorsque Tibère y lie une Ombre à l'aide de rituels appris auprès de ses relations dans l'Outre-Monde. A l'instar de ses frères, le Cappadocien est détruit par les Giovannis au milieu du XV^e siècle. Le clan parricide a vaguement entendu parler du refuge de Tibère, mais ne parvenant pas à le localiser, il finit par attribuer son existence à la légende. Nul ne sait qui habite le refuge au cours du siècle suivant (à vous de jouer !), mais celui-ci est progressivement aménagé en prison pour caïnites. Un ingénieux système de pans de mur coulissants permet d'y emmurer individuellement jusqu'à vingt personnes. Les prisonniers sont immobilisés, puis des lames tubulaires incrustées dans les pans de murs mobiles les saignent continuellement à blanc à hauteur du torse,

des bras et des jambes. Le sang s'écoule le long de tubes métalliques jusque dans des calices d'argent à la disposition du maître des lieux. Les onze caïnites que le mystérieux locataire a emmurés dans les souterrains humides de la Bastille y reposent encore à ce jour, sous la surveillance du gardien désormais baptisé le Geôlier. Il faut attendre le début du XVIII^e siècle pour que le Ravnos diaboliste et sataniste qui a pris le nom d'Andreas découvre par hasard le passage qui mène à la Bastille des Ombres. Comme son mystérieux prédécesseur, le Geôlier le laisse y installer le quartier général de son culte du Chaos. Après que ses adorateurs aient été décimés par une fratrie de croisés de la Manus Nigrum, Andreas s'emmure volontairement pour attendre en sécurité la venue d'un temps plus propice à son enseignement. En 1789, un suivant de Villon découvre la prison pendant le démantèlement de la Bastille historique. Villon en fait aussitôt protéger l'accès. Curieusement, il ne rencontre pas plus de difficulté que ses prédécesseurs avec le Geôlier. Tout se passe comme si ce dernier attendait ses nouveaux locataires. Villon tire bientôt parti de son nouveau jouet en y emmurant régulièrement ses opposants politiques les plus gênants. Finalement, il y a un an, Andreas se réveille de son long sommeil. Ou plutôt : les esprits du Ver qui possèdent Andreas le réveillent à l'approche des événements qui doivent marquer la fin du deuxième millénaire. Dans les mois qui suivent, Andreas entreprend

une subtile opération de séduction auprès de Villon à l'occasion de longues conversations à travers le mur de sa prison. Le prince, qui élabore alors son plan de reconquête du pouvoir avec Tran, trouve en lui un conseiller avisé. Bien sûr, il sait à qui il a affaire lorsqu'il décide de faire sortir Andreas. Mais il le fait en accord avec Tran, dans l'idée de lâcher un nouveau facteur chaotique. Villon est parfaitement conscient d'avoir libéré un être dangereux et maléfique. Mais peu lui importe que le monde ait à souffrir des actes de ce démon tant que ça ne menace pas ses intérêts personnels. Au cours des siècles, la Bastille des caïnites a été progressivement intégrée à celle des Anacréons, si bien qu'elle en constitue aujourd'hui une aile à part entière. Les relations avec les geôliers de la Hiérarchie sont courtoises. Villon les connaît bien. Mais il connaît encore mieux les prisonniers politiques de la Bastille de la Hiérarchie. Certains d'entre eux, tel l'Anacréon déchu Joshua, sont même de grands esprits. Conscient que les Anacréons sont vendus aux Giovannis, le prince a choisi de soutenir discrètement les adversaires politiques de la Hiérarchie en espérant que cela finira par payer. Aujourd'hui, l'accès à la Bastille des Ombres se fait par les sous-sols de l'opéra Bastille. Un pan de mur situé dans les salles d'entretien bascule sur un décor de pierre de taille humide. Le passage dans l'Outre-Monde se fait au cours de la traversée du couloir obscur qui mène à la Bastille de Villon.

Bérangère et un Asiatique, entourés de trois gardes du corps, y discutent. Dès le début de la fusillade, les gardes du corps ripostent tandis que les deux dîneurs se jettent sous la table. Dans tout le restaurant, clients paniqués et serveurs en font autant. Les PJ peuvent alors remarquer que certains des agresseurs montrent une résistance anormale aux balles. Et certains n'hésitent pas à user de pouvoirs surnaturels. Ainsi, l'un d'eux décapite un garde du corps d'un grand coup de griffes tandis qu'un autre fait un bond prodigieux au-dessus de la table. Très vite, les gardes sont tués. Enfin, Anne Bérangère est abattue de sang-froid, tandis que l'Asiatique est entraîné de force vers les cuisines.

● **Les victimes.** Il ne fait aucun doute que la goule de Guerlain était impliquée dans les événements qui se sont produits. Pourtant, son maître prétend ne pas savoir ce qu'elle faisait en compagnie de cet homme qu'il ne connaît pas. En digne Tremere, Guerlain aurait volontiers réservé cette investigation à des membres de son clan. Mais l'affaire a fait trop de bruit et maintenant tout le monde aimerait bien savoir de quoi il retourne. En fait, il connaît l'identité de l'Asiatique enlevé. Il sait aussi que sa goule était chargée des relations avec les kuei-jin. Toutefois, il ignore pourquoi elle dinait ce soir-là avec lui. Si l'un des PJ (ou un PNJ qui les accompagne) appartient au clan des sorciers, ces derniers lui demandent de les tenir au courant des avancées de l'enquête. A défaut, les Tremeres chargent trois de leurs goutes de suivre discrètement les PJ. Renseignement pris, l'Asiatique se nomme Liang Zi. C'est un homme d'affaires respecté dans la communauté chinoise du XIII^e arrondissement ; il importe du matériel micro-informatique. Les PJ obtiennent sans difficulté l'adresse de son bureau et de son domicile, avenue de Choisy, dans le XIII^e arrondissement.

Dénouement

● **Chez Liang Zi.** La seule piste dont disposent les PJ est de se rendre chez Liang Zi. Que ce soit à son bureau ou à son domicile, peu importe. A peine arrivés sur place, les PJ remarquent trois armoires à glace asiatiques en costume sombre entourant un nabot en costume rouge qui descend d'une voiture. Le nabot aborde poliment les PJ. Monsieur Wu, tel qu'il se présente, souhaite que les PJ le suivent auprès de son patron. Ils sont alors conduits au troisième étage d'un sinistre immeuble de bureaux. Là, un jeune homme au regard dépourvu d'humanité les attend au milieu de ses quatre gardes du corps. Il se présente comme étant Jing Wen, l'un des trois mandarins conservateurs de la cour de Chinatown. Il pense que les PJ sont des émissaires de Guerlain chargés de rétablir le contact avec lui. Il dit qu'il est contraint de se cacher ici depuis que « les mauvais fils ont pris les armes contre leurs pères. Maudite influence occidentale ». Si les PJ l'informent de la nature réelle de leur mission, il paraît fâché : « Alors je n'ai que faire de vous. Je dois

parler à mon ami Guerlain d'un sujet grave qui nous concerne. »

En faisant preuve d'amabilité, on peut le faire parler et apprendre que Liang Zi travaillait pour lui et que Bérangère était son contact privilégié. Bien entendu, il refuse de donner des détails sur « le sujet grave » en question. Tout juste fait-il allusion à une lutte politique interne. Si les PJ veulent plus de renseignements sur les kuei-jin en général, ils peuvent s'adresser à Guerlain.

● **L'assaut final.** Alors que Jing Wen s'apprête à congédier les PJ, l'immeuble est pris d'assaut par le gang de Zhou Ming au grand complet. En tout, ce sont neuf hommes de main armés jusqu'aux dents et deux kuei-jin que les conservateurs doivent affronter. Zhou Ming a retrouvé le mandarin en faisant parler Liang, mais Jing Wen se persuade très vite que l'indiscrétion toute occidentale des PJ (sinon leur complicité avec les contestataires) est responsable de la situation. Nos vampires se trouvent donc bientôt pris entre deux feux. Essayez de donner à cette scène un air de film d'action à la John Woo. Il n'est pas question de les tuer, d'autant qu'ils ne sont qu'un sujet de préoccupation accessoire pour les belligérants. Toutefois, ils doivent sentir qu'ils feraient mieux de déguerpir en vitesse. La mission des PJ est remplie puisqu'ils ont identifié les responsables de la fusillade du restaurant. Le reste ne les concerne pas.

Conclusion d'une nuit agitée

Grâce à ces deux épisodes d'introduction, les PJ disposent désormais de suffisamment d'éléments pour aborder la suite des événements en ayant une chance d'y comprendre quelque chose. Passé cette nuit agitée, les PJ peuvent reprendre leur non-vie quotidienne. Jouer une ou deux aventures intermédiaires est le moyen idéal de brouiller les pistes en distrayant les PJ. Pendant ce temps, les kuei-jin contestataires achèvent de s'emparer du pouvoir, et bientôt Quang Trung renverse Tran avec le soutien des mêmes contestataires. A l'abri, Tran peut lancer son plan de déstabilisation des caïnites de Paris.



Présentation

Cette histoire apparemment sans rapport avec les événements précédents permet de

préparer les PJ à certains éléments de la campagne. Notamment, ils y découvrent la rivalité qui oppose les Giovannis aux Tremeres, et interviennent plus ou moins malgré eux dans ce conflit politico-magique. De plus, les PJ font connaissance avec le monde des Ombres et la nécropolis parisienne. A cette occasion, il serait intéressant qu'ils héritent de la propriété

Pour VAMPIRE la Mascarade

Et si les PJ se renseignent sur Andreas ?

Les PJ peuvent apprendre sans difficulté la version officielle, volontiers délivrée par Villon à ses sujets. Andreas serait un Toréador récemment sorti d'une longue période de torpeur. Villon prétend avoir tout juste fait la connaissance de ce caïnite itinérant venu rendre visite à ses frères de Paris.

Ainsi, il est couvert au cas où Andreas serait confondu. Nul ne s'étonne de l'étrange complicité qui lie les deux hommes. Après tout, ce n'est pas la première fois que le prince s'entiche d'un nouveau venu. Quant à savoir d'où vient le caïnite ou qui il est, les PJ peuvent toujours s'accrocher. Andreas profite de la protection de Villon pour se rendre inaccessible. Quand bien même les PJ parviendraient à l'approcher, ils découvrent bien vite que l'individu n'est ni sympathique ni causant. Mais qu'ils se rassurent : ils ne sont pas les seuls à se poser des questions sur le trop énigmatique Andreas...

du vieux nécromant à la fin de cette aventure. Ils disposeraient ainsi d'une base d'opération originale et pratique à court terme comme à long terme.

Que s'est-il passé ?

Depuis plus de quarante ans qu'il a pris sa retraite de médecin, le docteur Martin pratique son hobby préféré : la nécromancie. Quarante années durant lesquelles il a étudié le monde des Ombres et les lois qui le régissent. Quarante années qu'il a mis à profit pour s'emparer de nombreuses entraves d'Ombres afin de les soumettre à sa volonté. Le docteur Martin a ainsi acquis une collection d'objets hétéroclites, depuis des œuvres d'art, des jouets d'enfants jusqu'à des êtres humains ! Il est assisté d'un notaire (depuis dix-sept ans, maître Barnabé Landrin), pour gérer son patrimoine et acquérir des entraves par voie légale. Quand il ne peut pas s'en emparer légalement, il charge un criminel à gages (depuis trois ans, Karl Dürer) du sale boulot. Il emploie également une nurse (depuis huit mois, la très belle Dulcinée Alice) pour prendre soin de lui à plein temps. Quant à son hôtel particulier, il ne le quitte jamais et personne n'y a mis les pieds depuis plus de trente ans si ce n'est ses notaires, hommes de main et nurses successifs. Il y a une bonne raison à cela. Les Ombres que le docteur Martin a réduites en esclavage veulent sa mort. Dès lors, il n'est à l'abri que dans son hôtel particulier du XVI^e arrondissement, une maison sinistre au jardin laissé à l'abandon et aux fenêtres condamnées. En fait, elle est bardée de rituels destinés à repousser, voire à détruire, toute Ombre qui commettrait l'erreur de trop s'en approcher. Il est pos-

Les mortels

Le membre de gang / garde du corps type de kuei-jin

Utilisez les caractéristiques du criminel p. 275 du livre de base.

Le geôlier de la Bastille

Utilisez les caractéristiques de l'âme ancienne p. 283 du livre de base.

POUR VAMPIRE la Mascarade

sible d'accéder au cabinet nécromantique du docteur, et donc aux entraves, en empruntant certains passages secrets aménagés dans les murs. Ces passages sont toutefois protégés par trois barghests sanguinaires qui ne craignent qu'une chose : leur maître. Enfin, cerise sur le gâteau, un escalier situé dans le laboratoire mène sur le toit de l'hôtel particulier dans le monde des Ombres. Dans ce funeste univers, la demeure est située à l'intérieur de la nécropolis, non loin de la grande enceinte périphérique. Son aspect y est plus sinistre encore, à cause de ses portes et fenêtres murées. Une échelle descendant le long d'un conduit de cheminée permet de rejoindre la chaussée.

Soumettre huit Ombres à sa volonté a permis au docteur de faire de considérables progrès dans la voie de la nécromancie. Ses victimes ne pouvaient lui refuser aucune expérience, même les plus douloureuses. Elles ne pouvaient pas non plus lui refuser de service. C'est ainsi qu'il a pu nouer des relations avec divers dignitaires de la Hiérarchie et recueillir de précieuses informations sur la société des Ombres. Une rencontre avec les Giovannis a fini par se produire. Mais le bon docteur s'est très vite rendu compte qu'il avait tout à craindre de ces créatures. Dès lors, il a décidé que son but ultime, la découverte du secret de la vie éternelle, ne passerait pas par le vampirisme.

A l'approche de son cent-sixième anniversaire, Martin a senti que son corps était sur le point de le trahir. Refusant de mourir, et terrifié à l'idée de se retrouver à la merci de ses victimes s'il devenait à son tour une Ombre, le vieux docteur a préparé un rituel pour lui permettre de vivre une nouvelle vie en possédant le corps de sa nurse. Dans ce but, il a fait préparer un testament par un maître Landrin étonné pour transférer l'intégralité de son patrimoine à Mlle Alice. Par prudence, il a jugé bon de ne pas en informer cette dernière. Il aurait dû. Car Dulcinée s'est récemment vu proposer par Karl, avec lequel elle a une liaison, de récupérer les entraves du vieux à sa mort puis de les revendre à ses connaissances dans le milieu criminel. En fait, Karl est une goule de Théodore-Anselme Guerlain. Le Tremere cherche à soutirer le trésor de Martin aux Giovannis dont il sait qu'ils vont tenter de le détourner par des moyens légaux, avec l'aide de leur pion dans ce jeu : maître Landrin. Dulcinée n'imagina pas un instant que son amant a prévu de l'offrir à son maître en guise de champagne pour fêter dignement la réussite de leur opération. Dès la mort du docteur Martin, elle doit se rendre dans son cabinet secret afin de récupérer ses entraves. Toutefois, la jeune Dulcinée a beau être « très gentille » avec Martin, le vieux débris ne l'a pas mise dans la confiance. Elle n'est donc parvenue à découvrir les moyens d'accès aux passages secrets qu'en espionnant son employeur. De toute façon, elle prend l'activité du vieil homme pour une inoffensive excentricité. Mauvaise idée. Tandis que le docteur Martin agonise sur son lit de mort, la nurse se précipite dans les passages secrets. Un cri d'horreur puis de douleur ne tarde pas à suivre. Le docteur comprend ce qui vient de se passer : Dulcinée est morte ! Mais il a déjà engagé l'irréversible rituel destiné à transférer son âme dans un autre réceptacle. Martin ne dispose plus que d'un seul réceptacle possible : les murs de son hôtel particulier ! Il reste que les Ombres ont aussi leur mot à dire dans cette histoire. Elles comptent bien profiter du décès de leur ignoble esclavagiste pour récupérer ce à quoi elles tiennent le plus au monde et dont leur existence même dépend. Pour ce faire, elles se sont associées et ont contacté une bande de nécromanciens en herbe. Émus par leur drame, le groupe d'étudiants en droit est maintenant décidé à s'emparer de la précieuse collection d'entraves afin de la restituer à ses propriétaires légitimes.

Aux PJ de jouer

Dulcinée devait prendre contact avec Karl à la mort du vieux. Sans nouvelles d'elle depuis quatre jours, Guerlain s'inquiète et s'interroge. Que se passe-t-il ? Est-ce un mauvais tour de Martin ? Un piège tendu par les Giovannis ? Dans le doute, Guerlain doit agir vite et discrètement. Il lui faut donc passer par des pigeons intermédiaires sans rapport avec lui : les PJ.



Guerlain est prêt à conclure un marché équitable. En échange de faveurs ultérieures, il leur demande de s'introduire discrètement dans un hôtel particulier du XVI^e arrondissement afin de récupérer certains objets qu'il dit revenir de droit à son clan. Seul un vieillard et sa nurse résident dans les lieux. Les PJ sont autorisés à les éliminer si cela s'avère nécessaire. Guerlain justifie le recours à leurs services par un souci compréhensible de brouiller les pistes qui les reliait à l'affaire. La liste des objets comprend une collection d'aquarelles signées d'un certain Ambroise Deschamps, des voitures miniatures, un album de photos de famille, des manuscrits originaux, un revolver, une vieille poupée et une pleine boîte de bijoux sans grande valeur. Il est compréhensible que les PJ trouvent les explications de Guerlain incohérentes ou insuffisantes mais ils doivent s'en contenter. Parallèlement, Guerlain demande à Karl de suivre discrètement les PJ et de le tenir au courant de leurs faits et gestes.

Les nécromanciens en herbe

Les PJ se rendent donc pour la première fois au 15 rue de la Cure, dans le XVI^e arrondissement. La façade de l'hôtel particulier est noircie par la pollution, les grilles du jardin sont rouillées, les fenêtres sont barrées par des planches de bois pourri. Quant à la lourde porte d'entrée, elle n'invite guère à la passer. Et, pourtant, il faut entrer. Aux PJ de choisir leur voie. L'intérieur n'est pas plus réjouissant. De grandes pièces poussiéreuses et vides envahies par une odeur de moisi et de mort. Le strict minimum de meubles et aucun bibelot, livre ou tableau. Une longue table et deux chaises dans la salle à manger. Un vieil ascenseur de fer forgé dans le hall d'entrée. Tout juste assez de vaisselle pour deux dans la cuisine. Même le réfrigérateur est vide. Aux étages, seules deux chambres sont dignes d'intérêt. Tout indique que la première héberge la nurse. Son décor coquet et ses nombreux bibelots contrastent avec le reste de la demeure. La seconde chambre contient en tout et pour tout un lit à baldaquin, une chaise roulante à moteur dotée de commandes de déplacement automatique, une table de nuit vide et une sinistre garde-robe dans une lourde armoire d'ébène. Mais le plus intéressant est le cadavre centenaire qui se décompose sur le lit. Son odeur de chien crevé a certainement guidé les PJ dans cette pièce. C'est alors qu'ils entendent du bruit dans une pièce voisine. Aucun doute, ils ne sont pas seuls. Une silhouette fluette dévale les escaliers et file vers la sortie. Dehors, une Twingo ne l'attend pas et démarre en trombe. Les PJ n'ont pas de mal à intercepter une jeune fille d'une vingtaine d'années qui panique, crie et supplie. Cécile, ainsi qu'elle se prénomme, ne veut pas mourir. Elle croit que les PJ sont les démons protecteurs des lieux.

Puis elle annonce, sur un ton de gamine effrayée, que si elle ne contacte pas ses amis dans l'heure, ils avertiront la police et des mages très puissants et puis voilà. D'une façon ou d'une autre, les PJ doivent rencontrer le reste de la bande et les Ombres qui les manipulent. Les PJ peuvent accompagner la demoiselle jusqu'à la faculté de Malakoff où les attendent ses amis et les Ombres. A défaut, ses amis viennent jusqu'à l'hôtel afin de savoir pourquoi Cécile ne donne pas signe de vie. Face aux personnages, Luc et Sébastien prennent leur courage à deux mains

et leur demandent de les suivre jusqu'à leur local à la faculté. Là, les PJ sont invités à participer à une petite séance de spiritisme. La mise en scène est d'un amateurisme attendrissant. Le résultat n'en est que plus choquant. Le maître de cérémonie est soudain possédé. Pour prouver qu'il ne s'agit pas d'un canular, les Ombres font quelques démonstrations de leurs pouvoirs (en déplaçant des objets par exemple). Puis elles disent toute la vérité sur le docteur Martin. Comment il menaçait de détruire leurs entraves si elles ne lui obéissaient pas. Comment de puissants rituels

POUR VAMPIRE la Mascarade

Hôtel particulier du docteur Martin

REZ-DE-CHAUSSÉE

- 1 - Perron
- 2 - Hall d'entrée
- 3 - Salle à manger
- 4 - Salon
- 5 - Bibliothèque vide
- 6 - Cuisine

PREMIER ÉTAGE

- 7 - Chambre du docteur Martin
- 8 - Chambre de la nurse
- 9 - Salle de bains
- 10 - Chambre vide
- 11 - Cabinet nécromantique et bibliothèque
- 12 - Salle de bains

DEUXIÈME ÉTAGE

- 13 - Pièce vide
- 14 - Pièce vide
- 15 - Salle de bains
- 16 - Laboratoire d'expérimentation
- 17 - WC

SOUS-SOL

- 18 - Chaufferie
- 19 - Cave
- 20 - Cave à vin



Élevateur (ascenseur ou monte-charge)



Pan de mur pivotant (sas bardé de rituels permettant de passer dans l'Outre-Monde)



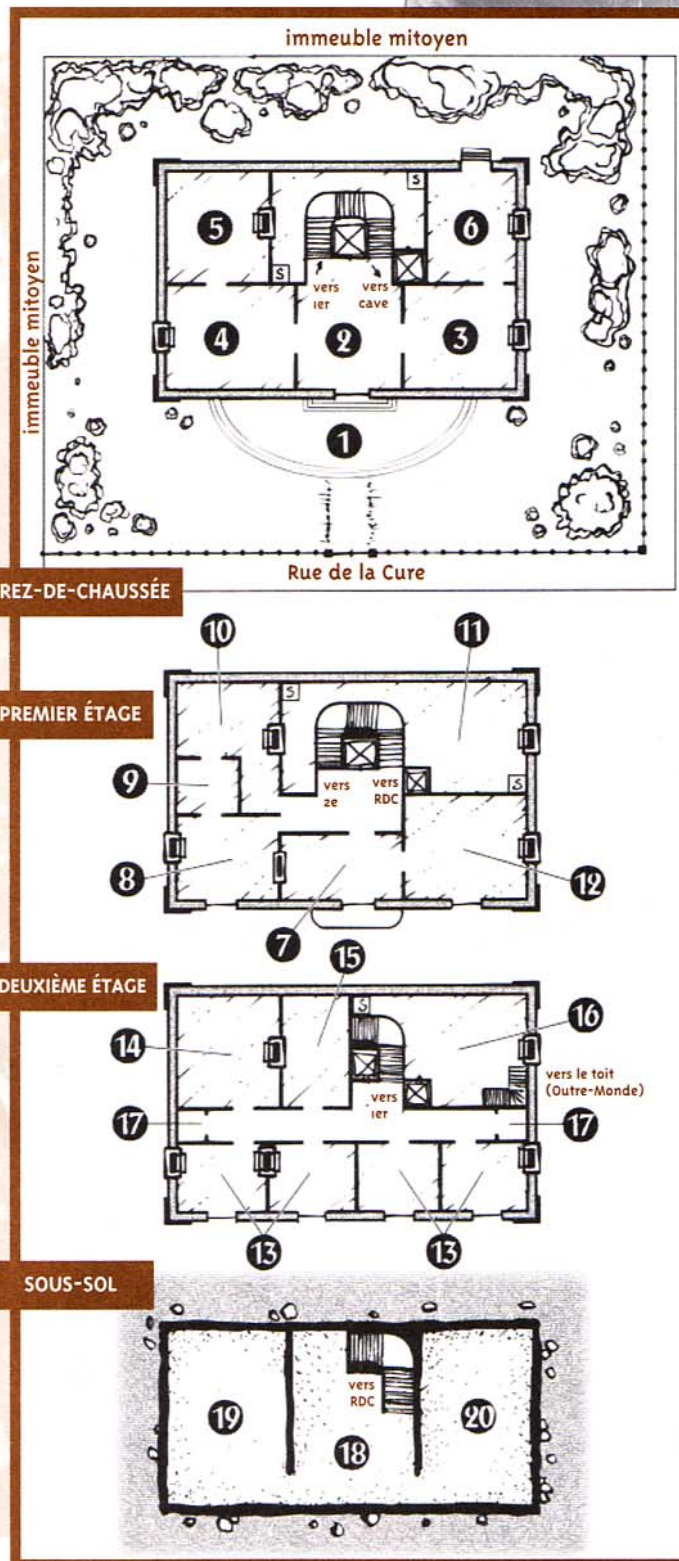
Cheminée et conduit de cheminée



Végétation



Échelle



POUR VAMPIRE la Mascarade

LES PJ DE L'INTERLUDE

Ombre type
Utilisez les caractéristiques
du mort récent p. 282
du livre de base.

Ombre de la Légion
Utilisez les caractéristiques
de l'âme ancienne
p. 283 du livre de base.

Les barghests
Utilisez les caractéristiques
du spectre p. 283
du livre de base.

Cécile, Sébastien et Luc
Utilisez les caractéristiques
du savant de l'Arcanum
p. 274 du livre de base.

les empêchent d'approcher son hôtel particulier. Pourquoi ces entraves intéressent d'autres individus. Mais surtout, Thierry, l'une des Ombres, insiste sur le fait que son entrave consiste en sa veuve et son fils de six ans. Ceux-ci étaient déjà maltraités par le vieux nécromant. Mais depuis sa mort, ils n'ont certainement plus rien à manger ou à boire. Pour eux, c'est une question de vie ou de mort. Une seule certitude : ils sont quelque part dans la demeure en compagnie des autres entraves. Les Ombres supplient les PJ de les aider à récupérer leur bien. Leur démarche est si sincère qu'elle peut paraître suspect aux yeux des PJ les plus paranoïaques. Tant pis pour eux. Les jeunes nécromants savent que des passages secrets mènent aux entraves et proposent aux personnages de les aider à fouiller la maison.

A la recherche des entraves perdues

Pour retrouver les entraves, plusieurs solutions se présentent. La manière forte : les PJ se procurent des haches et défoncent les cloisons au hasard en espérant tomber sur un passage secret. La manière subtile : en utilisant leurs sens aiguisés, ils peuvent détecter les passages secrets dans les murs. Trois succès sur un jet de Per + Vigilance + Auspex/Augure diff. 6 sont nécessaires pour en trouver un. Les PJ peuvent aussi avoir l'idée d'enclencher le fauteuil roulant automatique et de suivre son trajet. Les passages secrets sont d'étroits corridors obscurs menant à des pièces de la demeure dont l'accès « conventionnel » a été condam-

né. Des monte-charge pour chaise roulante permettent de passer d'un étage à un autre. Ils fonctionnent en actionnant une manette reliée à un système de contrepoids et de chaînes glissant sur des poulies.

Christina Giovan
clan Giovanni

Si un PJ a l'idée d'observer le mécanisme de plus près, il se rend compte qu'il ne devrait pas fonctionner. C'est là l'une des preuves que les PJ sont passés dans le Monde des Ombres en entrant dans les passages secrets. Avant de trouver le cabinet nécromantique du docteur Martin et sa collection d'entraves (dont la veuve et le fils de l'Ombre Thierry, agonisant dans une cage suspendue au plafond d'une sinistre bibliothèque), les PJ découvrent le cadavre déchiqueté de la nurse. Un grognement dans l'ombre leur fait vite comprendre qu'ils sont en danger. En fait, en entrant dans le réseau de passages secrets sans respecter la procédure que le docteur avait mise au point, Dulcinée a libéré les gardiens des lieux, trois barghests sanguinaires. Cette espèce d'Ombre dégénérée a été physiquement modifiée jusqu'à ressembler à une caricature de chien sans poil. Les PJ les plus cultivés peuvent déduire de la présence de ces créatures qu'ils se trouvent dans le monde des Ombres. Le combat est inévitable. De par leur nature d'Ombre, les barghests ne peuvent pas poursuivre leurs proies dans le monde des vivants. Sortir des passages secrets permet donc de leur échapper. Il est également possible de les semer en empruntant les escaliers qui débouchent sur le toit de la demeure dans la nécropolis. Cela dit, il faut ensuite soit faire demi-tour soit trouver un autre moyen de rejoindre le monde des vivants en s'aventurant dans la nécropolis, à leurs risques et périls.

Les Giovannis débarquent

Quel qu'en soit le dénouement, une surprise attend les PJ après leur aventure dans le cabinet nécromantique du docteur Martin. Une huitaine de goulés et des hommes de main malkaviens armés jusqu'aux dents investissent les lieux sans ménagement. Une certaine Christina Giovan et Laura Garcia Vitoria, une goule du Malkavien Ange Franceschi, s'adressent poliment aux PJ. Christina leur explique que des procédures légales permettront bientôt à un établissement de crédit dont elle est la principale actionnaire d'hériter du docteur Martin. En fait, maître Landrin a organisé l'endettement du vieux nécromant à l'égard des sociétés de crédit de la Giovanni. Ainsi, elle peut s'emparer des biens de Martin par la voie légale de la saisie, suivie d'une vente aux enchères truquée. A ce titre, les entraves lui reviennent de droit et elle apprécierait beaucoup qu'on les laisse à leur place. Toutefois, elle est disposée à laisser partir la femme et l'enfant si elle sent que les PJ ne sont pas prêts à les abandonner. Les jeunes nécromants, quant à eux, protestent dangereusement contre la Giovanni et refusent tout compromis. Faites comprendre aux PJ qu'ils sont la cause de la témérité des trois étudiants. Ils se croient sans doute invulnérables puisqu'ils ont

des vampires à leurs côtés. Il faut donc que les PJ fassent comprendre à ces jeunes gens que Christina Giovan ne les laissera pas partir avec les entraves. Sur ce, des voitures de police s'arrêtent brusquement devant la demeure. Guerlain est aux côtés du lieutenant Hervé Brun. Le Tremere a été averti de la venue des Giovannis par Karl. Tant pis pour la discrétion, il a aussitôt décidé d'intervenir en faisant appel à ses relations dans la police. L'hôtel particulier est rapidement encerclé. Guerlain demande aux PJ de le rejoindre avec les entraves. Les PJ doivent choisir entre trois factions. Quel que soit leur choix, ils gagnent un allié reconnaissant et deux ennemis rancuniers. Le dénouement de cette scène dépend du sens de la négociation des personnages.

● **Les Ombres.** Choisir de les aider est un acte honorable. Si les PJ ont découvert que la maison possédait une sortie vers la nécropolis, ils peuvent l'emprunter pour échapper aux Giovannis et aux Tremeres. Les Ombres les attendent au dehors. Elles promettent aux PJ de les aider à retourner dans le monde des vivants s'ils leur rendent tout de suite les entraves. Si les PJ choisissent de conserver cette monnaie d'échange jusqu'à ce qu'ils soient sûrs de pouvoir rentrer chez eux, six des huit Ombres le prennent mal. Elles accusent les PJ d'être comme les autres et les attaquent. Dans tous les cas, une patrouille de la Légion envoyée sur les lieux par les Giovannis intervient. Les Giovannis récupèrent ainsi les entraves, remercient les PJ, leur donnent l'hôtel particulier en récompense et les rapatrient à bord de leur péniche (voir l'encadré « Nécropolis : Paris »). Les PJ obtiennent le respect des Ombres s'ils parviennent au moins à sauver la veuve et le fils de Thierry. Ce dernier les aidera en cas de besoin, notamment pendant l'acte III.

● **Christina Giovan et Guerlain.** L'un comme l'autre sont prêts à offrir la maison du docteur Martin ainsi que les pâtés de maisons alentour comme domaine en échange des entraves. S'ils refusent, les PJ auront à en répondre lors de l'affrontement qui opposera l'organisation criminelle des Tremeres et des Nosferatus à celle des Malkaviens et des Giovannis quelques nuits plus tard. Au moins, ils n'auront pas à choisir leur camp quand la guerre éclatera. Si les PJ parviennent à un arrangement entre les parties et évitent une fusillade, ils obtiennent le respect de chacun (sans plus) et reçoivent l'hôtel particulier en guise de rétribution. Si une fusillade éclate, les Giovannis parviennent à fuir par l'escalier qui mène à la nécropolis. Les journaux du lendemain font allusion à un cambriolage raté dans un hôtel particulier du XVI^e arrondissement.

Conclusion

Il y a de fortes chances pour que les PJ héritent de l'hôtel particulier du docteur Martin. Accordez-leur une nuit ou deux pour s'y habituer, l'explorer à fond, dé-



couvrir le passage qui mène à la nécropole et penser à des aménagements. Laissez-les prendre leurs aises et commencer à étudier les notes et la bibliothèque du vieux docteur, puis passez en douceur à l'étape suivante. Car ce bon docteur est à jamais incarné dans les murs de la sinistre demeure. Il se manifeste progressivement en déplaçant des meubles ou en faisant apparaître des messages en lettres de sang sur les murs. Martin accepte la présence des PJ. Il a une bonne raison pour cela : autrement qui pourrait lui amener le sang innocent dont il a régulièrement besoin pour alimenter son rituel et éviter que lui et sa maison ne basculent dans le néant ? Car cette dernière est désormais vivante. Le vieux nécromant est capable de persécuter les PJ pour obtenir ce dont il a besoin. Il peut aller jusqu'à posséder l'un d'eux et le forcer à agir à sa guise. Les PJ comprennent donc petit à petit qu'ils ont reçu un cadeau extraordinaire mais empoisonné. Ils savent maintenant pourquoi Giovannis et Tremeres étaient prêts à leur en faire cadeau. Ils craignent trop un coup fourré de cette espèce de la part du vieux nécromant. A eux de voir s'ils veulent rester. Si oui, il faudra bien nouer des relations avec l'âme perverse de leur demeure !



Présentation

Dans cet épisode, le Paris caïnite sombre brutalement dans le chaos. A l'origine, le déclenchement du plan de Tran qui consiste dans un premier temps à semer la discorde dans la Camarilla parisienne en sabotant les troupes des plus influents vampires parisiens. Les opérations visent à déstabiliser les rivaux toréadors de Villon, à discréditer les Brujahs, à affaiblir les Ventrues et à retourner les Nosferatus et les Tremeres contre les Malkaviens en un affrontement fratricide. Pour ce faire, Tran utilise les caïtiffs de Pierre Boulrier tandis que Villon lâche Andreas et manipule Les Enfants perdus (une association de mortels et de lupins dont le souci est de secourir les victimes des suceurs de sang). Les informations dont disposent les caïtiffs pour frapper leur sont fournies par Villon ou Tran. Déterminez le rythme et l'ordre des six premiers assauts à votre convenance. Deux ou trois par nuit pendant trois nuits, en commençant par ceux des clans des personnages semble idéal. A titre individuel, les PJ ont la responsabilité d'enquêter sur les événements qui accablent leur clan. A titre collectif, le groupe des PJ est chargé par le Primogène de comprendre de quoi il retourne. Et

ils peuvent aussi vouloir s'en occuper sans qu'on les en charge, à titre personnel, juste pour le plaisir de se coller toute la misère du monde sur le dos...

Les assauts de troupes

La maternité Port-Royal

La petite histoire

Pour Bérénice la Nosferatu, rien n'est plus délicieux que le fluide vital des nouveaux-nés. C'est pourquoi elle a discrètement mis la main sur la maternité Port-Royal. Pour neutraliser l'infirmière en chef Valérie Chartier, Bérénice a enlevé son fils. La mère tient plus que tout à cet enfant unique qu'elle élève seule. De plus, la vampire prend un grand plaisir à torturer psychologiquement la mortelle en lui décrivant les sévices qu'elle fait subir à l'enfant. Contrôlant ainsi l'infirmière, Bérénice peut se repaître en toute quiétude du sang de nouveau-nés les nuits où Valérie est de garde. Prélever du sang sur un bébé sans le tuer est un art dans lequel elle est passée maîtresse...

L'assaut

Les caïtiffs précèdent Bérénice à la maternité un soir où elle doit passer. Bertram, leur chef, domine les infirmières présentes et leur fait oublier leur passage pendant que les autres s'introduisent dans la salle des bébés et vident ses quinze pensionnaires de leur sang. Et ne lèchent même pas les déchirures causées par leurs crocs. Puis ils appellent le Ventrue Lucas de Rosaix, de la lignée de Laurent, connu pour avoir une dent contre Bérénice et lui révèlent le terrible crime de la Nosferatu. C'est ainsi que le Ventrue surprend Bérénice au moment où celle-ci découvre le massacre dans la salle de maternité, et se fait un devoir de la dénoncer au Primogène.

Les conséquences

Dans un premier temps, il s'agit de maquiller le massacre afin de préserver la Mascarade. Comme le scandale est inévitable, il faut fabriquer un coupable, preuves à l'appui, pour satisfaire les autorités mortelles et éviter d'attirer l'attention de l'Inquisition. Très vite, le Primogène décide d'incriminer Valérie Chartier. Les PJ sont chargés de ramener son fils chez elle, de le tuer et faire croire que c'était elle qui le torturait depuis trois ans. Ils ont également pour instruction de la « suicider ». Le lendemain, les journaux télévisés font leur une de cette terrible affaire d'infirmière saisie de folie meurtrière. De son côté, Bérénice est accusée d'avoir violé la Mascarade. La Nosferatu a beau clamer son innocence, le témoignage du Ventrue est accablant. Là dessus, il est prévisible que les Nosferatus accusent Lucas, le « témoin providentiel », d'être derrière ce sale coup. Entre les Nosferatus et

les Ventrues, l'ambiance ne tarde pas à se dégrader.

Les PJ peuvent recueillir les informations suivantes :

Les premiers éléments de réflexion proviennent des confessions même de Bérénice. Elle raconte sa façon de procéder, comment elle tenait l'infirmière, et son fils retenu prisonnier dans la cave d'un immeuble depuis trois ans.

Les caméras de la maternité étaient débranchées par Valérie comme à chaque fois que la Nosferatu passait. Mais il est possible de voir le visage des assassins grâce à l'empreinte psychique laissée sur

La tempête qui rend fou

Dans le monde des Ombres, un puissant Maelström s'approche de la cité impériale stygienne de Paris. Dans le monde des vivants, cette tempête de spectres se traduit par deux phénomènes. Le premier est psychologique. Soudain, les esprits s'échauffent facilement, comme si les pulsions autodestructrices et chaotiques de chacun étaient exacerbées. Le second est physique. La tempête se traduit par des vents violents accompagnés d'orages et de pluies diluviennes. Elle doit prendre de l'ampleur pendant les assauts de troupes et culminer lorsque la Camarilla lance une chasse de sang sur les caïtiffs. En terme d'ambiance, la mise en scène de luttes à mort dans les ruelles ou sur les toits d'un Paris pris dans une violente tempête est intéressante à exploiter. Les caïnites ont alors l'avantage de pouvoir régler leurs comptes à l'abri des regards indiscrets puisque peu de mortels mettent un pied dehors par un temps pareil. Ce n'est qu'une fois le Maelström dissipé, après que les spectres se soient déchainés sur la nécropole parisienne, que la tempête perd en intensité.

le corps des bébés (niveau trois d'Auspex/Augure). Cela implique de revivre la douloureuse scène du massacre...

Qui a informé le Ventrue qu'il se passait quelque chose ? Un appel anonyme ? C'est ce que prétend la goule de Lucas. Ce dernier ne tient pas à ce que les investigateurs innocentent la Nosferatu, aussi interviendra-t-il maladroitement en leur interdisant de poser des questions à sa goule. Si les PJ s'entêtent et parviennent à l'influencer (par la corruption ou la menace), Lucas leur donnera le nom de son informateur : Bertram le caïtiff.

Si les PJ parviennent à identifier les caïtiffs, il est beaucoup plus difficile de leur mettre la main dessus. Il est également impossible de savoir pourquoi ils ont agi ainsi. Naturellement, l'Alliance caïtiff n'a jamais entendu parler d'eux, autrement que comme des agitateurs qui louaient parfois leurs services à des vampires de la Camarilla désireux de régler leurs comptes de façon anonyme. Ils ne font pas partie de la fraternité et personne ne sait où ils se trouvent ni ne connaît leur planque.

Le Club Dionysos

La petite histoire

A Paris, les Toréadors ont créé des réseaux libertins de luxe, en quelque sorte leur

POUR
VAMPIRE
la Mascarade

LES PNJ DE L'ACTE 2

La maternité Port-Royal

Valérie Chartier, l'infirmière en chef et son fils

Physique : 3 ; Social : 4 ; Mental : 4 ; Volonté : 4

Pour VAMPIRE la Mascarade

source d'approvisionnement privilégiée. La combinaison du sang, de la beauté et du plaisir sont l'idéal du Toréador qui se respecte. C'est dans ce but que le Toréador Giacomo Benetti a créé le *Club Dionysos*. Hommes d'affaires, hauts fonctionnaires et artistes peuvent donner corps à leurs fantasmes les plus débridés dans ce club de rencontre sélect. Échangisme, sadomasochisme, zoophilie, voyeurisme et autres excentricités sexuelles sont ainsi pratiqués à l'occasion de réunions nocturnes entre gens du monde. Les Toréadors viennent parfois de loin pour se mêler à ces luxueuses orgies et boire avec délectation au calice de la perversion.

Tout ce beau linge serait sans doute contrarié d'apprendre que Giacomo a dissimulé des caméras un peu partout dans le club. Cette initiative est à la fois motivée par son voyeurisme et par l'intention d'utiliser les enregistrements comme outil de chantage vis-à-vis de ses clients influents. Malheureusement pour lui, François Villon l'a appris par un de ses anciens favoris. La tentation était trop forte.

L'assaut

Les caïffs se rendent dans le vaste pavillon d'élevage canin de Philippe Artuis, qui a l'habitude de prêter ses chiens au club. Ils retournent tout d'abord la meute contre son maître en recourant à l'Animalisme. Puis Fareth, le meneur du commando, prend l'apparence de l'éleveur et emmène les chiens au *Dionysos*. Une fois à l'intérieur, il ordonne à la meute d'attaquer au moment le plus amusant à son goût, c'est-à-dire lorsque la « fête » bat son plein. Les chiens causent de vilaines blessures à divers invités, émasculant notamment un sous-préfet. Fareth et ses hommes s'introduisent dans le bureau de Giacomo et dérobent ses précieux enre-

gistements vidéos. C'est alors que Fareth aperçoit Giacomo en pleine mise en scène masochiste. Moulé dans une tenue de cuir, il est solidement attaché et suspendu au-dessus du sol par une chaîne. Il se débat en vain et hurle pour qu'on le libère mais, dans la panique générale, personne ne l'entend. Ne résistant pas à la tentation, Fareth bondit sur lui et le diabolise devant des témoins mortels. Puis le commando prend la fuite.

La suite du plan tient en deux points. D'une part, diffuser les enregistrements vidéos sur le Net et envoyer des copies aux médias en espérant que toutes ne seront pas interceptées par les agents de la Mascarade. D'autre part, tendre une embuscade aux investigateurs de la Camarilla en les attendant chez l'éleveur de chiens.

Les conséquences

En plus des blessures dues aux chiens, les frasques de certains notables sont déballées sur la place publique, et leur carrière est détruite. Le moyen d'approvisionnement privilégié des Toréadors de Paris aussi. De plus, Giacomo et ses amis figurent sur les bandes en train de boire du sang. Ce dernier élément peut passer pour une mise en scène perverse auprès des mortels. Néanmoins, les ennemis politiques de Giacomo considèrent que cela n'en constitue pas moins une violation de la Mascarade. Naturellement, Giacomo mort, ils s'en prennent à son sire, le primogène toréador Gustave Delacroix. Celui-ci soupçonne aussitôt Cosimo Ruggeri, le Tremere, d'essayer de le déstabiliser et, à travers lui, Villon (Delacroix fait partie de ces vampires qui voient un plan des Tremeres sous les incidents les plus anodins). Peu après, Andreas laisse tomber que, à son avis, la fermeture du *Club Dionysos* fait plaisir à madame Yvonne, la Nosfératu.

C'est plausible, et Delacroix, méfiant, impulsif et pas très intelligent, n'est pas homme à s'embêter avec des preuves.

En prime, il a un autre souci : l'inertie de Villon. Même pour lui, elle est surprenante. Le prince semble se désintéresser du sort des membres de son propre clan et fait mine d'être absorbé par la lecture de poèmes contemporains.

Un mandat d'arrêt est lancé contre Giacomo, le propriétaire du club mystérieusement disparu. La police désire par ailleurs interroger les personnes apparues sur les enregistrements que des anonymes lui ont envoyés, dont un bon quart des Toréadors de Paris. Bien entendu, elle souhaite entendre ces témoins de jour. Et puis l'Inquisition risque de s'en mêler si ces enregistrements mettant en scène des vampires tombent entre ses mains.

Enfin, l'affaire est liée aux réseaux de prostitution du milieu parisien. Émilie, la fille de Judas, fournissait les prostituées dont les membres du club avaient besoin pour assouvir leurs fantasmes les plus tordus (quelques scènes horribles ont eu lieu dans les sous-sols). La police, faisant preuve d'un zèle inhabituel – personne ne la freine, et surtout pas Delacroix – commence à remonter cette piste. Émilie, confrontée à l'imprévu pour la première fois depuis des décennies, panique...

En se rendant dans le bureau de Giacomo, les PJ trouvent une armoire pleine de cassettes de scènes filmées dans le club. Les enregistrements de la soirée sont encore dans les magnétoscopes dissimulés dans un autre meuble. Les PJ peuvent identifier les agresseurs à leurs vêtements normaux (comparés à ceux des clients!).

Quant à Giacomo, sa diablerie a été enregistrée en direct. Selon les témoins, le diaboliste avait l'apparence d'un certain Philippe Artuis (dont les Toréadors igno-



raient qu'il était devenu un vampire). Mais sur la bande vidéo, l'homme ressemble comme deux gouttes d'eau à Fareth, un agitateur caïtiff bien connu de la Camarilla. Il ne reste plus aux PJ qu'à se rendre au domicile d'Artuis, du côté de Versailles. Une embuscade tendue par les caïtiffs les y attend. Le pavillon situé en banlieue est entouré de deux hectares de bois. Une vingtaine de chiens y sont élevés. Les caïtiffs comptent bien leur ordonner de faire leur fête aux PJ. Mais avant cela, ils laissent les PJ rentrer dans la propriété et découvrir le cadavre déchiqueté du vrai Artuis. Passé la petite surprise, les chiens attaquent et la fusillade éclate.

Si les PJ parviennent à faire des prisonniers, ces derniers affirment avec arrogance qu'ils agissent sur les ordres du roi des caïtiffs. Ils ne se privent pas d'ajouter que le temps est venu pour les caïtiffs de détruire tous les chiens de la Camarilla. Il faut en venir aux pires extrémités pour que ces fanatiques avouent le nom du vice-roi (Bertram) et le chemin qui mène à la Cour des miracles (voir plus loin « La nuit des chasseurs »).

Nouvelle Carthage

La petite histoire

Lucas est un Brujah idéaliste. Fils d'Aline, étreint en 1740, il s'est lancé il y a une vingtaine d'années dans une expérience dangereuse. Elle consistait à créer une société dans laquelle les caïnites pourraient vivre auprès des mortels sans avoir à dissimuler leur nature. Aujourd'hui, la « société de Nouvelle Carthage » est encore au stade de laboratoire ou, plutôt, de secte. Gérée au quotidien par Georges de Bonjean (le fils de Lucas, étreint en 1868) et ses quatre goules, elle prospère discrètement, avec l'aval « officieux » de Maxime, le primogène du clan. La société possède un temple dans le XII^e arrondissement et compte dix-sept membres dont aucun n'est lié par le sang. Tous ont accepté de côtoyer des vampires en connaissance de cause et de leur servir de calice. Tous sont des désaxés flattés d'être élus par les créatures de la nuit. Ainsi, écrivains en quête d'inspiration, gourous ratés, hommes d'affaires frustrés, marginaux en quête d'une communauté composent un étrange groupe d'adeptes...

L'assaut

Cette fois, il ne s'agit pas d'un commando de caïtiffs mais d'Andreas. Celui-ci prend progressivement contact avec les membres de la société et les subjugue, les uns après les autres. Grâce à ses pouvoirs corrupteurs, il les détourne à son profit et leur fait don du Pouvoir. Autrement dit, il les transforme en fomori. Puis il se présente avec eux au temple dirigé par Georges et le diabolise. Lorsque les Brujah découvrent les restes de Georges et comprennent que leurs frères humains se sont rebellés, ils décident de garder l'histoire pour eux. Mais les anciens adeptes

commencent à parler. Et la Camarilla est mise au courant.

Les conséquences

Pour les investigateurs, tout commence par les déclarations de certains membres de la société de Nouvelle Carthage. Un écrivain et une actrice annoncent aux médias qu'ils font partie d'une société au sein de laquelle ils vivent en intelligence avec des vampires, le prédateur naturel de l'homme. Ils prêchent pour la fin de la Mascarade et l'existence des vampires au grand jour. Pour les médias, ces déclarations ridicules passent inaperçues. Mais elles ont l'effet d'une bombe chez ceux qui connaissent l'existence des vampires. D'un côté, les Brujah recherchent leurs adeptes rebelles pour les ramener au bercail, les faire taire et savoir qui se cache derrière tout ça.

De l'autre, la Camarilla veut également faire taire les témoins gênants, comprendre ce qui se passe et se retourne violemment contre les Brujahs. Au Louvre, Villon ordonne sèchement à Maxime de « faire le ménage chez lui immédiatement » – sous-entendu « sinon, je le ferai moi-même ». Lucas se retrouve avec un pieu dans le cœur. Abraham en personne vient au Louvre pour livrer au prince le corps de son petit-fils. Jouez la scène façon « le patriarche accablé de douleur vient maudire le prince injuste ». Villon n'est pas impressionné, mais son entourage murmure... Les Gangrels sont déjà partis et, après un tel coup, les Brujahs risquent d'en faire autant. Si cela continue, la Camarilla parisienne ne sera bientôt plus qu'un club pour Toréadors... Les anarcs de banlieue, Brujahs ou proches d'eux, s'agitent. Les uns pour défendre leurs frères accablés, les autres pour critiquer ceux qui les briment et font pire en cachette. Et puis il y a ceux qui se moquent de la politique et en profitent pour créer un maximum de désordre. Le résultat prend la forme d'une série de « nuits chaudes » en banlieue, avec bagarres entre bandes rivales, voitures incendiées, flics lapidés, et ainsi de suite...

Enfin, il y a l'Inquisition. La Société de Léopold court également après les anciens adeptes de Nouvelle Carthage et veut les « confesser » de gré ou de force. Entre les PJ mandatés par la Camarilla, les Brujahs qui cherchent à leur mettre des bâtons dans les roues et l'Inquisition, la course à l'adepte s'annonce mouvementée. Si l'un des PJ est un Brujah, il est mis à l'écart de l'investigation par le Primogène. Toutefois, les siens le chargent de retrouver les adeptes. Bien entendu, rien n'empêche qu'il collabore discrètement avec ses amis PJ.

● **L'écrivain Antoine Courtel.** Le trouver ne pose aucune difficulté. Il vient d'écrire un livre à succès sur l'immortalité et fait une tournée promotionnelle dans les grandes librairies de Paris. Le problème, c'est que tout le monde l'a trouvé. Si les PJ restent passifs, ils verront des Brujahs tenter de l'enlever à l'occasion d'une réception nocturne arrosée. Sinon, les Bru-

jahs attaqueront les PJ dès qu'ils aborderont Courtel. Aussitôt, trois condottieres de l'Inquisition se mêleront au débat. La violence de l'affrontement sera fatale à Courtel.

● **L'actrice Amandine Lamaille.** Si les PJ se rendent chez elle, ils y trouvent un couple de jeunes gens en train de déplacer des cartons. Ils prétendent être en train d'emménager et que l'ancienne occupante de l'appartement est partie. En interrogeant la concierge, les PJ apprennent que Mlle Lamaille habite toujours là. En réalité, le couple sont des amis d'Amandine et déménagent ses affaires à sa demande. Les PJ ont le choix entre les filer ou les contraindre à avouer où se trouve Amandine. Celle-ci se trouve chez eux. Confronté aux PJ, Amandine part dans une tirade sur la lumière nouvelle, la tempête qui annonce le Chaos et ce Chaos d'où tout est issu et où tout retournera bientôt pour en ressortir purifié. Puis elle les attaque en usant de ses pouvoirs de fomor.

Quant aux autres adeptes, les PJ ne risquent pas de les retrouver. Andreas les a emmenés dans l'Outre-Monde en passant par la Bastille de Villon et les y dissimule dans l'attente du moment propice.

Les poupées de sang

La petite histoire

Depuis soixante-sept ans qu'il occupe son confortable triplex du XV^e arrondissement, Archibald le Malkavien ne l'a jamais quitté. Tout a été fait pour que ce descendant de Judas (11^e génération, spécialisé dans le crime financier et le blanchiment d'argent) puisse vivre en autarcie. Ses trois goules se répartissent les tâches d'entretien, de sécurité et d'affaires extérieures, qui incluent l'approvisionnement en calices. Ses frères malkaviens le fournissent en échange d'un soutien financier conséquent à leur entreprise criminelle concurrente de celle des Nosferatus et des Tremères. Archibald s'est ainsi constitué une « cave » pleine de crus d'âge, d'origine et de goût différents. Douze calices sont ainsi maintenus en captivité dans une prison dorée aménagée dans une section du triplex, le cerveau lavé et la volonté anéantie.

L'assaut

Villon a fait en sorte qu'une association qui cherche à sauver des poupées de sang apprenne le petit secret d'Archibald. Officiellement, Les Enfants perdus est une association qui accueille et aide les jeunes marginaux, drogués, prostitués à se réinsérer. Elle défend également sa conception des droits de l'homme en participant à diverses manifestations parmi lesquelles quelques médiatiques occupations d'églises en faveur des sans-papiers. En secret, mais dans la même optique, Les Enfants perdus accueillent aussi les victimes de vampires. Des victimes toujours traumatisées, souvent blessées, parfois accros au

POUR VAMPIRE la Mascarade

Nouvelle Carthage

Les fomori Antoine Courtel, Amandine Lamaille et les anciens adeptes de Nouvelle Carthage

Physique : 8 ; Social : 4 ;

Mental : 3 ; Volonté : 5

Pouvoirs spéciaux : divers (griffes, crocs, tentacules, jets d'acide, pyromanie, ailes de chauve-souris...).

Les poupées de sang

L'enfant de Gaïa et ses deux copains Rongeurs d'Os

Utilisez les caractéristiques du lupin vétéran p. 278 du livre de base.

POUR VAMPIRE La Mascarade

sang de caïnite, à leur morsure ou à leur domination. Le rôle de l'association, dirigée par Éther, une Enfant de Gaïa pacifiste, n'est en aucune façon de chasser le vampire. Toutefois, ses deux compagnons Rongeurs d'Os, Bill et Marylin, sont prêts à se battre pour sauver des poupées de sang. Ils connaissent bien le milieu de la marginalité puisque c'est le leur. Ce sont d'efficaces rabatteurs de paumés vers Les enfants perdus. De plus, leur nature de garou les prédispose à repérer les vampires et à trouver leurs victimes. C'est ainsi qu'ils se lancent, de jour, à l'assaut du refuge d'Archibald. Après avoir neutralisé les goules, le trio s'apprête à libérer les poupées de sang lorsque le vieux vampire se réveille, pas content du tout. Mais les loups-garous ont l'avantage et découpent Archibald en rondelles avant de prendre la fuite avec leurs protégés.

Les conséquences

Les Malkaviens de Judas croient que Guerlain et/ou madame Yvonne cherchent à se venger de leur soutien aux Giovannis. Ils auraient dénoncé Archibald à l'Inquisition pour se débarrasser de l'un des principaux soutiens financiers de leurs concurrents. Entre les deux camps, la guerre menace.

Pour comprendre ce qui s'est passé, les PJ disposent des éléments suivants.

Par la force des choses, Éther et ses amis ne pouvaient pas passer inaperçus. Le trio a eu recours à un minibus pour emmener les poupées de sang.

Et plusieurs voyages en ascenseur ont été nécessaires pour transporter tout ce petit monde du triplex au garage. Le gardien de l'im-

meuble les a donc remarqués. Un gardien suffisamment paranoïaque pour noter la plaque d'immatriculation du minibus et parfaitement se souvenir du visage des étrangers.

En se renseignant, les PJ apprennent que le minibus appartient à une association d'aide aux marginaux appelée Les enfants perdus. Le reste dépend largement de leur attitude.

S'ils sont agressifs, ils risquent de se heurter à une résistance fatale. S'ils tentent de communiquer avec les garous, il leur faut déployer des trésors de diplomatie. Après tout, il est normal que des vampires suscitent la méfiance de ceux qui secourent quotidiennement leurs victimes. Une fois le contact établi, les PJ ont droit à une visite de l'association. En particulier, Éther attire leur attention sur le traitement que les vampires réservent aux mortels. Virginie (voir « La diablerie de Ferret ») est désormais une pensionnaire des Enfants perdus. Elle est encore en piteux état mais Éther et d'anciennes poupées de sang la soignent de leur mieux. Quant à Archibald, Éther déclare avoir été informée par un prêtre dont l'église se trouve dans le V^e arrondissement. Le père Hubert Queneau est un vieil informateur des garous. Il avoue avec honte avoir recueilli les informations sur Archibald par le biais d'une confession. Il ne se souvient pas du visage de l'homme qui l'a faite, mais il se souvient clairement qu'il s'était présenté en pleine nuit et avait beaucoup insisté pour se confesser à ce sujet. A cette indication, les PJ devraient se douter que celui qui est venu était un caïnite. Le caïnite en question n'est autre que François Villon qui a utilisé Domination pour faire oublier son visage. Il a fait d'autres révélations au père Queneau. Toutefois, il faudra avoir le cœur de le forcer à les dire. Le vieux prêtre est suffisamment mortifié d'avoir trahi le secret de la confession. Toutefois, il n'est pas besoin d'être psychologue pour deviner que ce qui lui a été dit est terrifiant. (Villon lui a en effet parlé du désordre qui se répand, de la guerre qui se prépare et du nouvel ordre des ténèbres qui suivra.)

Désormais, Jacques a un gros problème. Il ne peut plus se nourrir. Et cela le rend fou. Assez pour en vouloir à mort à la seule personne qui connaissait son secret : son cher primogène. Mais Luvinien ignore qu'Armand a dû révéler ce secret à un maître chanteur, une Malkavienne répondant au doux nom de Sylvine Lamas (une petite-fille d'Émilie, étreinte en 1903). Sylvine a, à son tour, révélé l'information à Villon en échange d'une faveur. Quant à Villon, il l'a peut-être dit à quelqu'un d'autre ou peut-être pas. Il fait mine de ne pas très bien s'en rappeler. Bien entendu, c'est lui qui a fourni l'information à Tran. C'est là qu'intervient Andreas. Il apaise Luvinien par des propos rassurants. Puis il lui parle du Chaos, du gouffre et du Labyrinthe au milieu de la tourmente. Il lui parle de la fin des souffrances. Un à un, les mots d'Andreas font mouche, hypnotiques, irrésistibles, corrupteurs. La raison de Luvinien bascule. Quand il sent le moment venu, Andreas encourage le Ventrué à détruire son primogène devant témoins. Ainsi, son acte aura valeur symbolique et ne sera pas confondu avec un vulgaire crime. Sous prétexte d'aider Luvinien à apaiser sa soif, Andreas s'ouvre le poignet et recouvre le corps du Ventrué de symboles ésotériques sanglants, invitant un esprit du Ver à posséder Luvinien.

Les conséquences

Luvinien profite d'une réunion de crise du Primogène au Louvre pour passer à l'acte. Les mieux informés viennent d'apprendre la nouvelle du massacre de la famille de Luvinien. Tout juste ont-ils eu le temps d'étouffer l'affaire. Soudain, Jacques surgit dans la salle et se jette sur Armand. Passé la stupeur, le primogène est secouru par les goules et les caïnites chargés de la sécurité. Mais Luvinien est comme enragé. Sa peau rougit puis noircit, comme si elle allait exploser. Puis le Ventrué prend feu, d'un feu vert ostensiblement surnaturel. Il brûle aussi intensément qu'un foyer normal mais se répand par simple contact et résiste à l'eau et à l'asphyxie. Il faut tout le talent des Tremeres présents pour maîtriser les flammes. Une étude ultérieure des Tremeres révèle que cette combustion spontanée correspondait à la manifestation d'un faïel. Les symboles retrouvés gravés dans le corps calciné du Ventrué confirment cette origine. Par ailleurs, ceux qui ont été gravement blessés par les flammes développent des malformations.

Dans son agonie, un Luvinien en transe alterne des accusations rendant Armand responsable du massacre de sa famille et des extraits du discours mystique d'Andreas. Un discours que les PJ connaissent déjà.

Armand soupçonne très vite Sylvine d'être impliquée dans l'affaire. Le primogène avait déjà une dent contre les Malkaviens. Maintenant, c'est la guerre. Il propose donc son aide à madame Yvonne et à Guerlain dans leur lutte contre les Malkaviens. Tous deux nient être derrière les événements de ces dernières nuits, ce qui

Frères de sang

Jacques Luvinien

Clan : Ventrué

Génération : 12^e

Physique : 8 ; Social : 4 ;

Mental : 5 ; Volonté : 4

Disciplines : Domination 3,

Présence 1, Endurance 2.

La goule de sécurité/
garde du corps de Villon
type

Prenez les caractéristiques
de la goule garde du corps
p. 276 du livre de base.



Ange Franceschi
clan Malkavien

Frères de sang

La petite histoire

Jacques Luvinien le Ventrué a un gros handicap. Il ne peut se nourrir que du sang des membres de sa famille mortelle. Il a un autre vilain défaut : bien qu'appartenant à la lignée de François de Réaumont, il est en très bons termes avec le primogène ventrué Armand d'Hubert. Cela fait de lui la cible privilégiée des ennemis du primogène.

L'assaut

Une fois de plus, les caïtifs ne font pas dans la dentelle. Ils tuent tous les membres connus de la famille de Luvinien. En tout, une dizaine de personnes de tous âges sont retrouvées vidées de leur sang en divers lieux (domicile, bureau, caniveau...).

n'impressionne pas Armand. Guerlain est trop prudent – et trop occupé – pour se lier aux Ventrués. Madame Yvonne, en revanche, est tentée. Après tout, les dépouilles de l'empire de Judas l'intéressent...

A partir des enregistrements de caméras de surveillance et des témoignages recueillis par la police, les PJ peuvent comprendre qui est responsable de l'élimination de la famille de Luvini. Il faut dire que les caïtiffs se sont peu souciés d'être discrets. Certains sont identifiés (voir « La nuit des chasseurs ») par Pierre Boulrier. Il s'agit du gang de Bertram qui a mené le massacre de la maternité.

Les artistes de Villon

La petite histoire

Cela fait un moment que Villon a envie de faire le ménage parmi la clique d'artistes – mortels ou caïnites – décadents et dangereux qui l'entoure. Dans le chaos ambiant, c'est l'occasion rêvée. Ainsi, Villon se débarrasse de ces parasites et ne paraît pas suspect puisqu'il semble être également victime des caïtiffs.

L'assaut

Épaulé par quelques goules de Villon, Andreas se charge avec délectation de la tâche. Il diabolise un Toréador et en séquestre un autre qui menaçait de le confondre. Il supprime également cinq artistes mortels dont Villon est le mécène. En passant, Andreas varie les plaisirs.

Patrick John Eisner est un piètre peintre américain qui squatte un atelier du V^e arrondissement. Installé à Paris depuis douze ans, la seule chose qu'il ait été capable de faire a été de faire croire à Villon (pendant quelques mois) qu'il avait du talent. Depuis, il vit aux crochets des membres de l'entourage du prince et ne leur attire que des ennuis en guise de remerciement. Andreas le supprime en lui faisant avaler de la peinture jusqu'à ce que son estomac finisse par éclater.

Jeanne Poulain a le physique d'un mannequin. Pourtant elle a choisi la voie du sculpteur caricatural, cocaïnomanie et nihiliste (quand elle est en manque). Villon envisageait de l'étreindre lorsque ses goules l'ont surprise en train de poser une bombe au pied des œuvres de Puget dans la cour du Louvre du même nom. Depuis, elle a récidivé cinq fois, ce qui lui a valu d'être placée sous surveillance constante des goules du prince. Le corps de Jeanne est presque parfait. Pourtant, Andreas lui trouve encore assez de défauts pour le rectifier à coups de marteau et de burin. Le résultat est un « chef-d'œuvre » de sadisme et de cruauté suspendu par un crochet au milieu de son atelier.

Villon n'en voulait pas particulièrement à Patrick et à Jeanne, mais cela risquait de faire louche si seuls ses ennemis disparaissaient...

Les trois autres victimes d'Andreas sont des comédiens passionnés d'escrime et de Renaissance. Nadine Buffet, Yannis Pa-

pandreou et Gabriel Angelo (un nom de scène) sont les suivants de Casimir Doux, un ancien favori de Villon qui a très mal pris d'être rejeté par son prince il y a une trentaine d'années. Uniformément arrogants et prétentieux, ces acteurs ratés ne manquent pas une occasion d'improviser des petites scènes satiriques dont le héros malheureux est invariablement le prince de Paris. Andreas choisit de défier simultanément les trois acteurs à l'escrime, sur la scène du petit théâtre municipal où ils jouent actuellement une pièce de leur composition intitulée *L'idiot et le prince ne font qu'un*. Andreas empale Gabriel et Yannis sur son fer mais Nadine profite de la confusion pour fuir. Qu'importe, il la convoque chez Casimir. Elle croit que c'est son protecteur qui fait appel à elle. Après avoir diabolisé Doux sous ses yeux, il écartèle les membres de Nadine un par un avant de lui briser la nuque. Il achève de donner au cadavre un air de marionnette démantibulée en le suspendant par des câbles au lustre du luxueux séjour du Toréador.

Le second Toréador éliminé par Andreas à la demande de Villon n'est autre que Lucien Delville, le descendant du primogène toréador Delacroix. Lucien a plusieurs défauts rédhibitoires aux yeux de Villon. Il est jeune, beau, intelligent, intègre, compétent, habile politique, ambitieux et loyal à son sire. Pour toutes ces raisons, Delacroix, las de la politique, en ferait bien son successeur (et Delville se verrait bien succéder à Villon, une de ces nuits). Cela n'aura pas lieu. Andreas l'enlève, l'emmène à la Bastille et l'y emmure après l'avoir sauvagement vidé de son sang.

Les conséquences

Pour présenter ces événements aux PJ, vous disposez de plusieurs pistes.

● **Les ennemis d'Andreas.** Depuis l'apparition d'Andreas en tant que nouveau favori du prince, l'entourage de Villon ne décolère pas. Ses anciens favoris ont fait leur petite enquête et accusent ouvertement Andreas d'être un diaboliste ayant pactisé avec les Baalis. Il serait alors intéressant que les PJ rencontrent son détracteur le plus virulent : Casimir Doux. Car celui-ci s'est rendu compte qu'il connaissait Andreas. C'est ainsi qu'après avoir cherché au plus profond de sa mémoire, Casimir s'est rappelé avoir croisé, à Lyon au cours de la Révolution française, ce prophète fou et sanguinaire qui parlait de plonger le monde dans les ténèbres. On le disait alors diaboliste, doté de pouvoirs par le Malin. Il avait acquis la réputation de pousser les descendants à diaboliser leurs sires. Puis il disparut subitement.

● **L'implication des goules de Villon.** Elles ont un rôle trouble dans cette histoire. Par exemple, comment se fait-il qu'elles n'aient rien vu alors qu'elles étaient censées surveiller Jeanne Poulain. Et que savent les trois goules qui accompagnent Andreas en permanence. Naturellement, les goules de Villon se croient tout permis et ne répondent à d'éventuelles questions que par des insultes et des menaces.

● **Les apparitions suspectes d'Andreas.** Ici, le but est de faire douter les PJ. Ils doivent trouver Andreas et ses goules à une ou deux reprises sur les lieux des crimes juste après qu'ils aient eu lieu. En guise de réponse, Andreas se fend d'un « Je viens juste d'arriver. Je venais m'entretenir avec... » qu'il fait à peine l'effort de rendre convainquant.

● **Villon.** Il fait semblant d'être accablé par ces coups portés contre son entourage. Si les PJ insinuent qu'Andreas est mêlé aux incidents des dernières nuits, voire que Villon est manipulé ou coupable, la réaction du prince ne se fait pas attendre. Villon les somme de prouver leurs dires ou bien de se taire sous peine de chasse de sang. Puis il détourne l'attention de ses sujets sur l'affrontement entre les clans ou sur l'implication des caïtiffs dans les événements en cours. Il appelle alors à la chasse de sang contre la communauté caïtiff de Paris.

Règlement de comptes

La petite histoire

La pègre parisienne est une ressource très convoitée. Les Malkaviens s'y sont intéressés les premiers, suivis par madame Yvonne... puis par un troisième larron, plus discret. Depuis deux siècles, Sarah, l'ancienne du clan Tremere, y avançait ses pions. D'abord imaginée pour répondre à l'obsédant besoin de calices, cette opération s'est progressivement diversifiée, jusqu'à s'étendre à toute la France. Elle n'a pas manqué de se heurter aux Malkaviens, et moins gravement, aux Nosferatus. Étrangement, Sarah appréciait madame Yvonne et, au moment de son « accident », elle pensait sérieusement à fusionner leurs deux organisations – toutes deux chassant sur les mêmes terrains, à savoir l'importation de prostituées russes, hongroises ou tchèques.

En plus du proxénétisme, Sarah dirigeait divers trafics (stupéfiants, armes, recel) et intervenait dans la petite criminalité (racket, cambriolage) par l'intermédiaire d'Alain Leguay, un jeune vampire inconnu de la plupart des autres membres du clan. A cela, plusieurs raisons. Tout d'abord, la criminalité est un ensemble difficilement dissociable. Pour pouvoir agir en toute tranquillité, les Tremeres ont dû s'associer avec divers réseaux criminels mortels de la place. Notamment, des « arrangements » avec la mafia russe implantée à Paris étaient inévitables. Ensuite, avec le développement de la science policière, il a fallu mettre au point un système élaboré permettant de se débarrasser des cadavres gênants. Bains d'acide, hauts fourneaux, lieux de stockage des corps, charniers discrets ; aucun moyen de préserver la Mascarade n'a été négligé. Enfin, si les trafics de troupeaux requièrent d'importants moyens financiers, l'ambition personnelle de Sarah n'était pas pour rien dans cette évolution de la situation. D'ingénieux systèmes de blanchiment de l'argent du

POUR VAMPIRE la Mascarade

Règlement de comptes

Karl Dürer, Kheira Ghazi, Yves Gantes

Utilisez les caractéristiques de la goule garde du corps p. 276 du livre de base.

Anastasia Stefanovitch, Laura Garcia Vitoria
Utilisez les caractéristiques de la goule valet de confiance p. 276 du livre de base.

Andreï Petrov
Utilisez les caractéristiques du criminel p. 275 du livre de base.

Madame Yvonne
Clan : Primogène nosferatu
Génération : 7^e
Physique : 5 ; Social : 6 ; Mental : 6 ; Volonté : 7
Disciplines : Dissimulation 4, Puissance 2, Animalisme 2, Célérité 3, Domination 2.

Christina Giovan
Rôle : Femme d'affaires corrompue
Clan : Giovanni
Génération : 9^e
Physique : 4 ; Social : 6 ; Mental : 7 ; Volonté : 5
Disciplines : Domination 4, Nécromancie (voie de la sépulture 3, voie des cendres 2), Puissance 1.

Atzibah Malek
Rôle : Criminel à la solde des Malkaviens
Clan : Disciple de Set
Génération : 9^e
Physique : 5 ; Social : 6 ; Mental : 5 ; Volonté : 6
Disciplines : Serpentin 4, Dissimulation 3, Présence 2.

POUR VAMPIRE la Mascarade

Et eux alors ?

● **L'Inquisition.** On ne le dira jamais assez, la Société de Léopold a récemment changé de chef. Le nouvel abbé veut du résultat, notamment pour des raisons politiques. Ces troupes sont donc plus vigilantes que jamais et elles ne manqueront pas de reconnaître la main des caïnites chaque fois que ceux-ci manqueront de discrétion. Parmi les objectifs des caïtiffs, celui d'attirer l'attention de l'Inquisition sur les repères vitaux de la Camarilla figure en bonne place. Sur ce point, soyez impitoyable. Les PJ doivent avoir l'impression que l'Inquisition travaille main dans la main avec leurs agresseurs.

● **Les cultes de la Géhenne.** Ils prédisent frénétiquement l'arrivée d'un Maelström sur l'Outre-Paris. La tempête qui touche le Paris physique en serait le symptôme annonciateur. Mais un symptôme dangereux, qui permettrait le réveil prochain des Antédiluviens et donc le début de la Géhenne. Il y aurait donc urgence à arrêter ce Maelström. Malheureusement, les géhennistes ne savent pas comment.

● **Le Sabbat.** Il y a de fortes chances pour que les PJ ou, à défaut, les primogènes croient reconnaître les fameuses techniques de siège du Sabbat dans les assauts dont ils sont victimes. S'il est vrai que les caïtiffs s'en sont inspirés en connaissance de cause, ils ne sont en aucun cas liés au Sabbat – enfin, pas directement, même si certains sont copains avec la meute du marquis de Sade. Cela dit, la fausse piste est trop belle pour ne pas être exploitée. N'hésitez donc pas à vous servir du background accompagnant ce scénario.

crime ont ainsi été élaborés, passant par toutes sortes d'entreprises légales (bars, restaurants, sex-shops, chaînes d'hôtels, boîtes de nuit...). L'entrée en torpéur de Sarah, probablement pour une longue période, laisse Alain Leguay seul responsable des réseaux tremères. Il n'est pas de taille à les contrôler seul, et il le sait. Il s'est donc tourné vers Guerlain, son géniteur, et celui-ci est parvenu à un arrangement avec madame Yvonne.

Aujourd'hui, la primogène nosferatu fait office de parrain de cette organisation. Elle est assistée dans cette lourde tâche du « diplomate » Tremère Théodore-Anselme Guerlain – une responsabilité qui lui pèse, et dont il aimerait bien se débarrasser au plus vite. Guerlain se charge des relations entre les caïnites et le milieu criminel mortel avec l'aide de deux de ses goules Anastasia Stefanovitch et Karl Dürer. Négocier avec Andreï Petrov, le chef de la mafia russe, est un travail qui occupe Alain Leguay à plein temps.

La trajectoire des Malkaviens, quant à elle, est à l'opposé de celle des Tremères et des Nosferatus qui eux ont fait le choix d'une criminalité « de haut vol ». Cela fait plusieurs siècles que les Malkaviens choisissent leurs descendants parmi la pègre de la capitale. Leur pouvoir est basé sur le crime, mais pas nécessairement le crime organisé, et en tous les cas pas à l'échelle qui intéressait Sarah – et qui fascine madame Yvonne. C'est à la fois par voie de conséquence et par provocation que les Malkaviens se sont intéressés au trafic de troupeaux. Ils voient d'un mauvais œil l'implication croissante des Nosferatus et des Tremères dans ce qu'ils considèrent leur domaine privilégié. De leur côté, les deux clans prennent mal la concurrence des Malkaviens dans la traite de calices. De fait, les relations entre les deux camps sont de plus en plus tendues.

Trois des goules d'Ange, Kheira Ghazi, Yves Gantes et Laura Garcia Vitoria gèrent les affaires de la famille au jour le jour. Elles supervisent respectivement les opérations criminelles mondaines, la prostitution (dont le trafic de calices) et les entreprises écrans de blanchiment de l'argent. Dans ce dernier domaine, depuis la mort d'Archibald, Judas s'est adjoint l'assistance de Christina Giovan du clan Giovanni et d'Atzibah Malek, un Disciple de Set ambitieux qui doit à la protection de Judas de pouvoir exister à Paris sans pour autant craindre d'être exterminé à n'importe quel moment par Villon.

L'assaut

Cet assaut consacre l'explosion de la tension que Villon et Tran ont alimenté entre les clans à l'occasion des récents incidents. Les caïtiffs procèdent en s'en prenant aux intérêts de madame Yvonne, des Tremères et des Malkaviens de Judas. Le but est de déclencher une guerre ouverte entre tous les clans de la Camarilla, d'autant plus violente qu'elle passe par le milieu du crime parisien. Durant les assauts, les caïtiffs utilisent volontiers le Masque aux mille visages, niveau trois de la discipline Dissimulation.

Ils déclenchent une fusillade à l'Oiseau-mouche, un bar à putes de Pigalle, ouvert depuis peu et contrôlé par Émilie – au cœur d'un quartier que madame Yvonne considère comme lui appartenant. En plus de deux clients blessés, trois danseuses ukrainiennes, les deux videsurs du club et le gérant sont tués. Mais le plus grave tient au fait que les services de police découvrent un classeur contenant une centaine de fiches descriptives sur des filles introduites en France clandestinement. Certaines d'entre elles ont déjà fini sous les crocs de caïnites frénétiques.

Le même commando attaque dans la lancée l'un des bureaux de change utilisé par Alain Leguay pour blanchir l'argent des trafics tremères.

Puis un autre commando incendie deux hôtels Novotel (une chaîne connue pour appartenir aux Malkaviens) à l'aide d'explosifs incendiaires. Les caïnites fous apprécient d'autant moins quand ils apprennent que leurs fondés de pouvoir avaient rogné sur les polices d'assurance pour se mettre la différence dans la poche.

Les caïtiffs continuent de plus belle en attirant l'attention de la police sur les trafics de stupéfiants organisés par les Nosferatus (et plus précisément par Sommeil, le très jeune fils de madame Yvonne, étreint en 1964). Le résultat ne se fait pas attendre. Les night-clubs, dont le fameux *Queen* sur les Champs-Élysées, sont fermés jusqu'à nouvel ordre et leurs gérants arrêtés.

Les conséquences

Chacun des deux camps croit reconnaître la main de son ennemi dans les attaques dont il a été victime. Les assauts ne sont bien entendu qu'un leurre destiné à les tromper. Un peu plus tard, avec le concours des PJ, les trois clans belligérants admettront peut-être avoir été manipulés. N'oubliez pas que le comportement des PJ pendant l'aventure « Les entraves du docteur Martin » a des conséquences sur leurs relations avec les deux camps. Pour l'heure, c'est la guerre ouverte. Et après, il faudra redoubler de diplomatie (ou d'autorité) pour convaincre les parrains locaux de la mafia russe de poser les armes. En effet, les subtilités de la politique caïnite ont tendance à échapper à ces mortels au naturel violent.

En plus, les caïnites opportunistes des clans belligérants profitent de la situation pour tenter de gagner en pouvoir et en influence au sein de leur groupe. Naturellement, ils prennent mal l'éventuelle

intervention des PJ en faveur d'un règlement pacifique du conflit. Les plus ambitieux sont capables de tenter de corrompre les PJ ou d'attenter à leur vie. De toute manière, ils font tout pour jeter de l'huile sur le feu et vont jusqu'à fomenter des attentats contre leurs aînés en espérant faire passer l'ennemi pour responsable.

Évolution de la situation durant les assauts

Guerre intestinale

La tension monte

Tous les événements qui viennent d'être présentés doivent se dérouler en un temps limité d'environ trois nuits, afin que les PJ aient l'impression que le ciel leur tombe sur la tête. Une violente tempête s'abat d'ailleurs au même moment sur la capitale. Au sein de la Camarilla, du novice au primogène, tout le monde semble saisi par l'effervescence ou par la panique. Les PJ doivent avoir l'occasion de se rendre compte que seul Villon semble curieusement conserver son calme et peu s'intéresser au drame qui se joue. Cependant, les assauts méthodiques des caïtiffs font mouche, apportant leur lot de chaos et de discorde.

Dans un premier temps, donc, la tension monte au sein de la Camarilla. Deux raisons justifient cette évolution. D'une part, tout le monde s'agite afin de comprendre ce qui se passe. On s'interroge, on spéculé, on cherche et, naturellement, on s'énerve puisqu'on ne trouve pas. D'autre part, les assauts ont pour conséquence de révéler les travers des uns et des autres. Or, pour de vieux roublards comme pour de jeunes ambitieux, comment résister à la tentation d'exploiter politiquement ces crimes révélés contre les lois de la Camarilla et de la Mascarade ? Comment laisser passer l'occasion de régler ses comptes avec celui qui est votre ennemi depuis trois siècles ? Pourquoi se priver de renverser celui qui occupe depuis trop longtemps la place que vous estimez devoir vous revenir ? Entre les caïnites de la Camarilla, la tension monte donc en flèche jusqu'à l'explosion, que la responsabilité des caïtiffs soit déjà avérée ou non.

C'est la guerre !

Le conflit éclate autour de deux camps et sur un terrain. D'un côté les Nosferatus ralliés à madame Yvonne, les Tremères Guerlain et Leguay et le primogène ventrue Armand d'Hubert ; et de l'autre les Malkaviens de Judas, avec des Toréadors et des Brujahs qui s'en mêlent à titre individuel. Le terrain, quant à lui, est le milieu criminel parisien. C'est-à-dire le terrain le plus violent, le plus meurtrier, le moins contrôlable et, surtout, le moins discret ! A ce stade des événements, le scénario prend une tournure de bataille rangée. Il

n'est alors plus question pour des caïnites appartenant à des camps opposés de continuer à se fréquenter. Ainsi, quand bien même ils étaient les meilleurs amis du monde, les PJ appartenant à des camps rivaux devront au moins cesser de se fréquenter sous peine d'être détruits par les leurs pour intelligence avec l'ennemi. Naturellement, il n'appartient qu'aux PJ de décider de leur attitude face à la situation. Ils peuvent au choix :

— Suivre les instructions de leurs aînés au pied de la lettre et se faire la guerre. Après tout, tous les groupes de PJ ne s'entendent pas nécessairement. Dans ce cas, ils risquent de se désintéresser de l'enquête sur les caïtiffs. Villon intervient alors pour interrompre les affrontements et attirer l'attention des belligérants sur les vrais responsables des assauts.

— Rester ouvertement alliés et se rebeller contre leurs maîtres. Dans cette hypothèse, il leur sera plus difficile de raisonner leurs aînés quand ils auront découvert la vérité. Villon soutient leurs efforts quand il juge le moment venu.

— Faire semblant de suivre les ordres de leurs aînés. Ils continuent donc de se fréquenter et de chercher ensemble à comprendre ce qui se passe. Villon appuie alors leurs conclusions.

Après un bref mais violent affrontement, les caïnites de Paris se ressaisissent sous l'impulsion de Villon et des PJ. Une fois que le prince a estimé que ses sujets s'étaient suffisamment étripés, il prête main-forte aux PJ dans leur tentative de calmer les esprits. Après une réunion tendue du Primogène, l'ennemi est clairement désigné : les caïtiffs. Leur responsabilité était peut-être reconnue depuis un moment mais elle n'enlevait rien au désir de règlements de comptes des anciens et aux tentations opportunistes des jeunes ambitieux. Villon suspend les jugements des contrevenants à la Mascarade. L'heure doit être consacrée au châtimement des coupables. Une chasse de sang prenant effet immédiat est déclarée contre tous les caïtiffs de Paris, qu'ils aient ou non un rapport avec les événements.

La nuit des chasseurs

Une traque sanglante s'engage à travers les rues désertées pour cause de tempête. Chacun peut donc chasser sans s'inquiéter des règles de la Mascarade. Mais contrairement à ce que pense la Camarilla, les caïtiffs ne fuient pas. Car ce n'est pas un hasard si ces derniers ont fait si peu d'efforts pour dissimuler leur implication dans les assauts de troupes. Conformément au plan élaboré par Villon et Tran, le roi Boulrier doit faire en sorte que les PJ remontent jusqu'à lui, puis jusqu'aux kuei-jin. Ainsi, les sujets de la Cour des miracles attendent les chasseurs de la Camarilla de pied ferme. De violents affrontements éclatent bientôt en divers lieux de la capitale,

dont il n'est pas évident de distinguer le poursuivant du poursuivi. A part le Donjon du château de Vincennes et le piège qui leur est spécifiquement tendu par Boulrier, aucun lieu n'exige la présence des PJ. Il est toutefois normal qu'ils participent à la chasse. Dès lors, vous pouvez les orienter dans (presque) n'importe quel ordre vers les lieux suivants :

● **Le bar Tepes.** C'est logiquement l'un des premiers lieux visés par les caïnites. Si les PJ ont noué quelques relations avec ses occupants, il est probable qu'ils tentent de les prévenir du danger. Ce geste s'avère inutile. Le bar est déjà vide, comme si les caïtiffs avaient deviné ce qui les attendait. De plus, d'autres caïnites venus détruire le lieu et ses occupants n'apprécient guère « l'acte de trahison » des PJ. L'ambiance n'a toutefois pas le temps de virer à la bagarre générale. En effet, une bombe reliée à un détonateur télécommandé est dissimulée sous le bar. Un caïtiff embusqué dans l'immeuble voisin déclenche l'explosion au moment opportun. Si le souffle n'est pas assez puissant pour pulvériser l'immeuble, il l'est toutefois suffisamment pour détruire le bar et blesser sérieusement des vampires (10 dés de dommages). Si les PJ pensent à fouiller le bar, ils peuvent découvrir la bombe à temps (sur un jet réussi de Per + Vigilance diff. 8).

Ils ne disposent plus alors que d'une poignée de secondes avant l'explosion...



Théodore-Anselme Guerlain
clan Tremere

● **Le forum des Halles.** Ce lieu est connu pour abriter de nombreux caïtiffs. Les chasseurs de la Camarilla y accourent donc tout naturellement. Une poignée de caïtiffs de la Cour des miracles, armés jusqu'aux dents, les y attendent tout aussi naturellement. Ils se sont de plus rendus maîtres des caméras de surveillance du forum. La première charge de la Camarilla finit donc dans une embuscade sanglante. Devant la tournure des événements, les primogènes décident d'envoyer sur place une unité de CRS pour boucler le secteur pendant que des renforts caïnites y exterminent tout ce qui ressemble de près ou de loin à un caïtiff. Quant aux dégâts que l'affrontement pourrait causer, officiellement, une bande de casseurs aura tenté de profiter de la tempête pour piller les magasins.

● **La gare d'Austerlitz.** Les indicateurs nosferatus sont formels. Un groupe de caïtiffs va tenter de fuir Paris à bord d'un train de marchandises en partance de la gare d'Austerlitz. Des chasseurs de la Camarilla se rendent aussitôt sur les lieux. Effectivement, les caïtiffs de la Cour des miracles ont fait courir le bruit de la chasse de sang auprès de tous les caïtiffs parisiens. Du coup, ceux-ci cherchent à quitter la ville par tous les moyens. Le bon roi Boulrier a alors proposé à ces malheureux d'embarquer à bord d'un train de marchandises en partance. Puis il a fait parvenir la nouvelle aux informateurs des Nosferatus. D'innocents caïtiffs servent ainsi d'appâts à une embuscade conjointement tendue par Boulrier et les kuei-jin. Ils attendent que les caïnites interceptent le train déjà lancé sur la voie puis mettent le feu à un wagon de transport bourré de caïtiffs innocents avant de passer à l'attaque. Passé le premier assaut, les caïtiffs se replient dans les ruelles du XIII^e arrondissement puis dans un immeuble de bureaux où les attend un wu de kuei-jin. Les poursuivants ont alors la nette impression que les Orientaux protègent les caïtiffs. Les kuei-jin sont particulièrement méprisants et menaçants. Ils refusent de leur remettre les caïtiffs, ne daignent pas s'expliquer sur leur attitude, puis ils exigent qu'ils quittent leur territoire. Si la situation dégénère en confrontation physique, les caïtiffs et un gang composé d'une dizaine de mortels asiatiques viennent prêter main forte aux vampires asiatiques.

● **Le squat.** D'une manière ou d'une autre, Boulrier contacte les PJ au cours de cette folle nuit. Il ne faut pas qu'il ait déjà été identifié comme le responsable de ce qui s'est passé. Boulrier leur donne rendez-vous dans l'immeuble du X^e arrondissement qui servait de squat au caïtiff Franck (voir « La diablerie de Ferret »). Il prétend avoir des révélations à leur faire sur l'identité des conspirateurs. Si les PJ mordent à l'hameçon, une mauvaise surprise les attend sous la forme de condottieres de l'Inquisition. Boulrier pense se débarrasser ainsi des PJ. L'affrontement est impitoyable. Les

Pour VAMPIRE la Mascarade

La nuit des chasseurs

Maria et Kamal

Ils ont les caractéristiques du caïtiff type présentées à la fin de l'acte I.

Les condottieres de l'Inquisition

Prenez les caractéristiques des inquisiteurs p. 271 du livre de base.

POUR VAMPIRE la Mascarade

Les mains sales

Une chose est sûre. Tous les caïtiffs de Paris ne sont pas impliqués dans la conspiration anti-Camarilla. Un certain nombre n'ont même jamais entendu parler de la Cour des miracles et de son roi. Pourtant, ils sont victimes de la chasse de sang. Il peut être intéressant d'attirer l'attention des PJ sur ce drame. Dès que l'occasion se présente, mettez en scène le lynchage sadique d'un jeune caïtiff pitoyable qui ne sait rien et n'a rien fait de mal. Faites comprendre aux PJ que de nombreux caïtiffs innocents sont en train d'être massacrés aux quatre coins de la ville. Ainsi, la légitime chasse de sang contre une bande de dangereux « terroristes » dont ils sont à l'origine tourne à l'extermination « raciste » des caïtiffs. Vous pouvez intégrer cette scène à l'occasion de l'affrontement à la gare d'Austerlitz ou au forum des Halles.

chasseurs de vampires sont déterminés, bien équipés et diablement efficaces. Pour les PJ, la situation doit vite paraître désespérée. C'est alors que deux caïtiffs leur viennent en aide : Maria et Kamal. Une fois les inquisiteurs éliminés, les deux sauveurs s'expliquent. Tout d'abord, ils apprennent aux PJ que le piège leur était tendu par Boulrier. Puis ils déclarent s'être opposés à leur ancien chef. Ils ont appris l'existence de la Cour des miracles après avoir adhéré à l'Alliance caïtiff. Séduits par les idées de Boulrier, ils avaient décidé de le suivre malgré ses intentions belliqueuses. Ils avouent même avoir participé à la destruction de certaines possessions malkaviennes, nosferatus et tremere (voir « Règlement de comptes »). Mais ils ont fini par comprendre qu'il n'avait jamais été question de défendre la cause caïtiff. D'après eux, ce roi autoritaire et mégalomane n'est en réalité qu'une marionnette entre les mains des kuei-jin. Les caïtiffs ne sont destinés qu'à servir d'appâts dans un ambitieux plan de destruction de la Camarilla parisienne. Kamal connaît le nom de l'un des alliés kuei-jin du roi Boulrier (Zhou Ming). Maria, quant à elle, sait où se trouve la Cour des miracles.

Enfin, tous deux accusent Andreas d'être complice de Boulrier et d'avoir même mené certains assauts contre les troupeaux de la Camarilla. L'un comme l'autre veulent que cesse ce massacre d'innocents.

● **Le Louvre.** Voilà bien le dernier endroit où la Camarilla s'attend à trouver des caïtiffs. C'est pour cette raison que Boulrier y envoie un commando suicide : quatre fanatiques armés de fusils à pompe, de haches d'incendie et de bombes à peinture (c'est une touche d'humour). Ils savent qu'ils ne survivront pas à cette action d'éclat. Ils n'en sont que plus dangereux. Ils entrent dans le Louvre avec fracas, en projetant une moto de grosse cylindrée à travers les vitres qui donnent sur les cours Marly et Puget depuis le passage Richelieu. Ils comptent faire un maximum de dégâts avant d'être détruits. Si l'un d'entre eux est fait prisonnier, il faut en venir aux pires extrêmes pour lui faire avouer l'identité de son roi ainsi que la localisation de la Cour des miracles.

● **Le Donjon du château de Vincennes.** Le lieu est provisoirement fermé pour rénovation. Boulrier y a installé sa Cour des miracles. Dominer les trois gardiens de nuit n'a posé aucun problème. Il s'y trouve en compagnie de son vice-roi, de trois gardes caïtiffs et de deux chih-mei enchaînés à son trône. Ces deux bêtes féroces sont une preuve de plus du lien qui unit les kuei-jin et les caïtiffs. Pour attirer la Camarilla en ces lieux, Boulrier compte sur ses sujets qui seront faits prisonniers au cours

de la nuit. Il sait que les tortionnaires de la Camarilla les feront parler. Ce qu'il ignore en revanche, c'est qu'Andreas (sur les ordres de Villon) compte profiter de l'assaut de la Camarilla sur le Donjon pour le diaboliser. Ainsi, il élimine un des témoins clés de la conspiration. Les PJ doivent pouvoir assister à cette scène. Il ne dépend que d'eux d'empêcher Andreas de détruire ce roi de pacotille qui se débat pathétiquement en traitant son agresseur de « traître à la cause ». A ce stade du scénario, les PJ ont sans doute de bonnes raisons de soupçonner l'implication d'Andreas. D'une façon ou d'une autre, Andreas profite de la confusion de l'affrontement pour prendre la fuite. Quatre de ses suivants fomori le protègent tandis qu'ils se rendent dans l'Outre-Monde en passant par la Bastille de Villon. S'ils sont sur les traces d'Andreas, les PJ ont alors l'occasion de visiter l'étrange prison et de comprendre qu'elle constitue un passage vers le monde des Ombres (voir « La Bastille des Ombres »). Ils ont aussi l'occasion de faire connaissance avec le Geôlier qui n'apprécie pas leur présence et les congédie brutalement. En effet, si Villon a accordé un droit d'accès à Andreas, il n'en est pas de même des PJ.

Bilan de l'acte II

● **La conspiration kuei-jin.** Les PJ peuvent être satisfaits. A ce stade de la campagne, ils ont compris qu'il ne s'agit ni d'une guerre interne ni d'une rébellion caïtiff, mais d'une manipulation montée par les kuei-jin pour détruire la Camarilla parisienne. Toutefois, les motivations de ces derniers demeurent confuses.

● **L'implication d'Andreas.** Les PJ en sont probablement convaincus. Villon, en revanche, réclame un complément d'enquête et rétorque qu'aucune preuve – sinon des témoignages dont certains sont douteux – n'établit formellement la culpabilité d'Andreas dans cette affaire. Toutefois, si tel était le cas, les mesures qui s'imposent seraient prises. Sur ce plan, aux PJ de jouer. Ils peuvent en profiter pour interroger Villon sur Andreas et sur la Bastille.

● **Maria et Kamal.** Ces deux caïtiffs veulent que cesse le massacre de leurs frères. Ils reconnaissent volontiers qu'ils ont été manipulés et qu'ils ont commis de graves fautes. Mais n'en est-il pas de même des caïnites de la Camarilla ? Ils demandent aux PJ de les présenter au prince de Paris afin de négocier les termes d'une nouvelle entente entre caïtiffs et Camarilla. Les PJ peuvent choisir de défendre ou non la cause de Maria et de Kamal. A l'instar de nombre de leurs frères, il se peut aussi qu'ils soupçonnent les deux caïtiffs d'être des espions à la solde des kuei-jin venus tromper la Camarilla à coup de désinformation. Libres à eux d'introduire les deux caïtiffs à la cour. Dans ce cas, ils sont contraints de prendre leur défense car de nombreuses voix ne manquent pas de réclamer la tête de ces « vermines d'espions ».

● **Pierre Boulrier, le roi des caïtiffs.** En principe, Andreas l'a tué. Toutefois, s'il a survécu, les événements récents ont fait perdre une grande partie de sa raison à ce vieil homme. Il confirme cependant la version de Maria et Kamal au sujet de son alliance avec les kuei-jin, et cite le nom de son principal contact : Zhou Ming.

● **La tempête.** De leur côté, les géhenistes s'excitent au sujet du Maelström qui frappe la nécropole et dont les effets se font ressentir par une violente tempête dans le monde des vivants. Mais cet événement a permis aux caïnites de chasser les caïtiffs à l'abri des regards indiscrets et d'imputer les dégâts occasionnés par les affrontements à quelques bandes de casseurs opportunistes ou à la foudre. Sur ce point, tout dépend de la façon dont s'est déroulée la chasse. Elle a peut-être gravement mis à mal la Mascarade. Les nuits suivantes sont largement employées à recoller les morceaux. Les PJ sont alors invités à faire taire quelques témoins gênants ou à faire disparaître quelques preuves embarrassantes dans les locaux d'un commissariat ou d'une préfecture.

ACTE III

Guerre dans l'Outre-Monde

Introduction

D'impossibles négociations

A vous de voir si vous désirez accorder une ou deux nuits de répit aux PJ. Entretemps, vous pouvez même leur animer une courte aventure sans rapport avec la campagne. Cependant, informez-les de l'évolution des négociations entre la Camarilla et les kuei-jin ou, plutôt, de la non-évolution des négociations. Car, de la part des kuei-jin, le mutisme a succédé à un message unique, bref, méprisant et ambigu. Aux interrogations accusatrices du Primogène, l'ancêtre Quang Trung s'est contenté de déclarer qu'il n'avait pas à prouver l'innocence des siens à des aberrations tout juste bonnes à être détruites. Cette réponse a été profondément gravée au moyen d'une lame aiguisée à même la chair du messenger tremere envoyé par le Primogène.

Les caïnites de tous bords sont surpris par l'attitude des vampires orientaux. Ceux qui entretenaient des relations avec les kuei-jin ne parviennent pas à les contacter, soit qu'ils semblent s'être volatilisés, soit qu'ils rejettent brutalement toute proposition de dialogue, comme s'il était soudain devenu honteux ou interdit de communiquer avec un caïnite. Selon le diplomate

tremer Guerlain, il ne fait aucun doute qu'un important bouleversement politique a récemment eu lieu chez les vampires d'Orient. En fait, tout indique que quelques kuei-jin contestataires se sont hissés au pouvoir par la force. Ces événements expliquent le décès d'une de ses goules quelques nuits auparavant et les affrontements qui ont vu s'opposer les factions conservatrices et contestataires kuei-jin (voir « La fusillade dans le restaurant »). Or, manifestement, la nouvelle direction politique exclut toute relation avec la Camarilla. Cette attitude amène plus d'un primogène à penser que le nouveau gouvernement kuei-jin est responsable du soulèvement caïtif et donc de tous les récents malheurs qui ont frappé la communauté caïnite de Paris. Toutefois, rien n'explique ce soudain changement d'attitude envers une communauté vis-à-vis de laquelle les kuei-jin n'ont aucun grief.

Tran entre en scène

La situation connaît un déblocage providentiel avec l'arrivée au Louvre d'un kuei-jin. Contrairement aux premières rumeurs,

il ne s'agit pas d'un messenger mais de Tran Van Thieu, l'ancien chef kuei-jin. Une assemblée générale est convoquée sans délai, au cours de laquelle Tran fait d'importantes révélations. Pour commencer, il confirme les craintes de Guerlain. Il a bien été renversé par un nouveau venu qui a su rallier les kuei-jin contestataires. Puis il accuse les conservateurs de ne pas l'avoir soutenu alors qu'il avait besoin d'eux. Mais ces derniers ont finalement payé cher cette négligence puisqu'ils ont été arrêtés ou éliminés par les tueurs de l'usurpateur Quang Trung. Tran révèle alors que ce dernier est un fervent partisan du « Grand Bond en Avant ». Devant les regards intrigués, Tran explique qu'il s'agit d'un grand projet de représailles, d'invasion et de destruction des caïinites. En effet, les kuei-jin voient les enfants de Caïn à la fois comme des envahisseurs menaçant la pureté des cultures asiatiques et comme des aberrations exclues du grand cycle cosmique. Cela fait deux bonnes raisons de détruire leurs « cousins » d'Occident. C'est bien Quang Trung et la faction contestataire des kuei-jin qui sont à l'origine de la Cour des miracles et de la conspiration visant à détruire la Camarilla. Hélas, Quang Trung refuse toute né-

gociation, et lui et les siens sont insaisissables dans leur domaine du XIII^e arrondissement. Assiéger le Chinatown parisien est pratiquement impossible et un assaut serait suicidaire. Mais il y a plus grave. En effet, s'ils le désirent, les kuei-jin savent où trouver les caïinites et ils sont en mesure de leur livrer une guérilla meurtrière contre laquelle il n'existe aucune défense efficace. Dans ces conditions, Paris pourrait rapidement devenir invivable pour les caïinites.

La situation dépeinte par Tran est très préoccupante. Dans la cour Marly, l'ambiance est grave. Pourtant, le kuei-jin se veut rassurant. Il annonce ainsi que tout n'est pas perdu. Notamment, il dit disposer d'un allié parmi les proches de Quang Trung. De plus, il prétend qu'il existe un moyen d'en finir une bonne fois pour toutes avec la cour usurpatrice. En effet, celle-ci croit s'être mise à l'abri en établissant son quartier général dans les appartements des kuei-jin au Cao Dai ou « Palais suprême » de la nécropole parisienne. Ainsi, le plan de Tran consiste-t-il à se rendre dans l'Outre-Monde afin d'investir le palais par la force et d'y neutraliser la cour de Quang Trung ! Plus d'un caïnite sursaute à cette idée, et d'aucuns

Pour VAMPIRE la Mascarade

LES PNJ DE L'ACTE 3

Spectre type
Utilisez les caractéristiques du spectre p. 283 du livre de base.

Ombre type
Utilisez les caractéristiques du mort récent p. 282 du livre de base.



POUR VAMPIRE la Mascarade

Li Li

Rôle : Reine penanggallan de la Cour dorée des Dix Mille Printemps de Saïgon (Viêt-Nam)
Physique : 10 ; **Social :** 9 ; **Mental :** 8 ; **Volonté :** 9
Disciplines : Shintai de la chair 5, Intériorisation 4, Obligation 4, Shintai du démon 3, Tapisserie 4, Shintai de la flamme fantôme 3, Shintai du sang 3, Prana du Yin 3, Shintai des os 2.

rappellent aussitôt que les moyens dont disposent les vampires pour se rendre dans l'Umbral sont limités. De plus, comment les caïnites pourraient-ils prendre d'assaut un palais entier. Villon se lève alors de son fauteuil et annonce : « Nous nous rendrons dans l'Outre-Monde et nous prendrons le Palais suprême par la force. »

Les Giovannis

Villon et le Primogène savent l'influence que les Giovannis ont sur la Hiérarchie de la nécropolis parisienne. Ils comptent donc sur eux pour leur obtenir les troupes avec lesquelles ils pourront s'emparer du Palais suprême. Selon les relations que les PJ ont avec le clan des nécromants (voir les épisodes « Les entraves du docteur Martin » et « Règlement de comptes »), ils peuvent être impliqués dans les négociations qui s'engagent bientôt entre la Camarilla et les Giovannis. Ces derniers acceptent de collaborer mais s'avèrent particulièrement gourmands en échange. Ils sont manifestement conscients de leur position avantageuse. Ils souhaitent notamment s'investir davantage dans les affaires de la Camarilla. Ils réclament donc un siège au Primogène, ce qui fait hurler à peu près tout le monde sauf les Malkaviens. D'autant plus que les Giovannis tiennent à conserver l'essentiel de leur indépendance. Villon accepte leurs conditions...

Les Giovannis s'emploient donc à détourner une section d'assaut de la Légion stygienne affectée à la protection de Paris. Il leur faut pour cela soudoyer trois des sept Anacréons de la nécropolis : le premier

pour leur servir d'intermédiaire lors de l'arrangement, le deuxième pour accepter de mettre une section d'assaut de deux cents légionnaires à leur disposition et le troisième pour qu'il ne révèle pas l'affaire, dont il a entendu parler par ses espions. L'arrangement a été particulièrement difficile à conclure car la nécropolis est actuellement assaillie par un puissant Maelström, sans doute le fruit du Néant. Toutes les troupes disponibles ont été mobilisées aux enceintes de la ville ou organisées en patrouilles de chasse aux spectres infiltrés. La section d'assaut remise à Villon a été prélevée sur l'enceinte nord-est de la nécropolis. Andreas, qui observe attentivement l'évolution de la situation, a enregistré cette faiblesse et compte bien en tirer profit.

La guerre de l'ombre

Des affrontements se déclenchent dès lors dans le monde des Ombres, et chacun d'eux contient sa part de révélations. Au terme de ce conflit, c'est toute la géopolitique du Paris des Ombres et des vampires qui s'en trouvera affectée. Donnez une dimension épique aux batailles qui ont lieu. Par ailleurs, ne perdez pas de vue qu'elles se déroulent dans le monde des Ombres. Utilisez vos connaissances de cet univers sinistre pour animer ces centaines de fantômes en uniformes et en armes qui s'entre-déchirent impitoyablement.

La prise de la Bastille

La petite histoire

Villon veut profiter du fait que l'essentiel de la garde de la Bastille est envoyée aux enceintes pour libérer les Ombres prisonnières. Il a besoin d'elles pour s'emparer du Palais suprême. Son plan prévoit que pendant que la section d'assaut de la Légion fournie par les Giovannis attaque le Palais de front, des caïnites (dont une partie des PJ) et les Ombres de la Bastille dirigés par Tran et Villon s'introduisent subrepticement dans la place avec l'aide de l'allié infiltré de Tran, afin de prendre la défense du Palais à revers.

L'assaut

Villon compte sur les PJ pour l'aider à libérer les Ombres embastillées. Trois commandos passent par la Bastille de Villon puis s'introduisent discrètement dans la partie de la prison réservée aux Ombres. Le premier commando est chargé de neutraliser les légionnaires présents pendant que le deuxième libère les prisonniers. Le troisième a pour mission d'investir la réserve d'armes afin d'équiper les Ombres libérées. Hormis quelques sueurs froides, tout se déroule au mieux. Quelques légionnaires tentent bien de résister mais la Bastille passe bientôt sous le contrôle des alliés de Villon dans le monde des Ombres.

Les conséquences

Très vite, Villon et Joshua, un Anacréon déchu, concluent un marché. Selon ses ter-

Nécropolis : Paris

La France des Ombres est au bord de l'apocalypse. D'une part, une guerre civile menace d'éclater entre la Hiérarchie et les Séraphins. D'autre part, les légions démoniaques du Néant ont envahi le nord du pays et infesté de spectres le sud du pays. La cité impériale de Paris a jusqu'ici été épargnée par les assauts des légions spectrales, mais elle grouille de spectres et de conspirateurs manichéens ou séraphins. Une légion de l'armée stygienne installée à Paris veille tant bien que mal à détruire les premiers et à embastiller les seconds. Mais la principale cause de la décadence de la nécropolis tient à son gouvernement. En effet, les Hiérarques sont totalement corrompus et inconscients des menaces qui pèsent sur la cité impériale. Or, récemment, les forces du Néant se sont concentrées dans les plaines environnant la nécropolis. Un violent Maelström est progressivement né de ce tumulte maléfique. Cette tempête, constituée de milliers de spectres déchaînés, se presse aujourd'hui aux portes de Paris et menace de la détruire. La nécropolis parisienne est un labyrinthe de ruelles étroites, mal pavées, bordées de bâtiments gothiques qui donnent l'impression qu'ils vont se jeter sur les passants.

De loin en loin, on découvre un immeuble plus moderne, voire une rue entière. Les monuments historiques ne sont pas tous là, mais la nécropolis en a « récupéré » certains qui ont été détruits dans le monde des vivants (à commencer par les Tuileries, qui servent de palais aux Anacréons). Tout est gris ou noir, sale, brisé, usé et lugubre. La ville est protégée par de lourdes enceintes dont le tracé correspond au boulevard périphérique. Le conseil des Anacréons est basé à la citadelle des Tuileries. Quand ils ne s'y trouvent pas, ils vivent à l'abri dans le quartier du Marais. Les Hérétiques sont, quant à eux, concentrés du côté du Palais Royal. L'identité des plus célèbres intellectuels contestataires est connue. Ceux-ci peuvent se réunir au grand jour sans craindre d'être embastillés tant les Anacréons sont corrompus. La célèbre prison accueille essentiellement des Hérétiques et les renégats dénoncés par leurs pairs pour n'avoir pas su se limiter à l'aspect intellectuel de leur contestation politique. Le reste de la population carcérale est composée de ceux qui ont perdu la lutte de pouvoir qu'ils menaient au sein de l'une des diverses factions contestataires. Il est de coutume pour le gagnant de se débarrasser de son malheureux adversaire en le faisant embastiller par ses relations

au sein de la Hiérarchie. En fin de compte, si les Anacréons parisiens sont réputés pour être les plus corrompus de France, les Hérétiques ne valent pas mieux. Aussi, ne faut-il pas s'étonner de voir tel contestataire discuter fraternellement à la table d'un haut dignitaire des légions avant d'aller le critiquer devant un parterre d'opposants politiques sur une question dont l'intérêt ne peut qu'échapper à ceux, innombrables, qui souffrent au quotidien du joug de la Hiérarchie. La Hiérarchie parisienne entretient d'étroites relations avec le clan Giovanni. Ce dernier corrompt sans réserve les maîtres de la nécropolis dans l'espoir d'en retirer un avantage futur. Les Giovannis jouissent ainsi d'une totale liberté de mouvement à travers la nécropolis et n'ont aucune difficulté à se procurer des « sujets d'étude ». Pour voyager entre le monde des vivants et celui des morts, les Giovannis disposent d'un moyen de transport original. Ils empruntent le tunnel qui relie le port de plaisance au canal St-Martin à bord d'une péniche luxueusement aménagée. Tout se passe comme si la péniche disparaissait en cours de route. Une série de rituels nécromantiques de haut niveau appliqués à la fois au bateau et au tunnel ont permis d'obtenir ce prodige.

mes, les Ombres regroupées sous l'autorité de Joshua doivent aider Villon à s'emparer du Palais suprême. En retour, Villon les aide à s'emparer de la citadelle des Tuileries. Les Giovannis tomberaient de haut s'ils découvraient le contenu de cet arrangement. En tendant l'oreille, les PJ réalisent vite que Villon et Joshua se connaissent bien et que l'alliance entre les deux hommes n'est manifestement pas improvisée...

La prise du Palais suprême

La petite histoire

Deux raisons justifient l'impossibilité pratique d'affronter les kuei-jin dans le monde des vivants. D'une part, la Camarilla ne serait pas capable de sortir victorieuse d'une guérilla urbaine : le XIII^e arrondissement est sous l'emprise des kuei-jin et même les mortels asiatiques les soutiennent ouvertement. D'autre part, les dégâts causés par les affrontements entre la Camarilla et les caïffs ont dangereusement compromis la Mascarade. Les caïffs doivent donc se tenir tranquilles le temps que les choses se tassent. La seule solution pour en finir avec les vampires d'Orient est de neutraliser la cour de Quang Trung directement dans sa base du Palais suprême.

L'assaut

L'assaut oppose une section d'assaut de la Légion stygienne menée par plusieurs caïffs (dont quelques primogènes) à la garde du Palais suprême. Rendez cette bataille aussi épique que possible. Ce sont ainsi des centaines de légionnaires stygiens qui prennent d'assaut la muraille d'un Palais âprement défendu par la garde en armure orientale du Royaume de Jade.

A cette occasion il peut être intéressant de séparer les PJ en deux groupes. Les premiers participent à l'assaut des remparts tandis que les seconds s'introduisent dans le palais en compagnie de Villon, de Tran et des anciens prisonniers de la Bastille. Zhou Ming fait office de « cheval de Troie » au sein du Palais suprême. En leur ouvrant la porte d'une cour secondaire, il permet à son maître et ses alliés d'investir le bâtiment en catimini. De là, les PJ se rendent dans la cour réservée aux kuei-jin. Ils y trouvent deux des membres de la cour usurpatrice : les chefs contestataires, Ly Thai-to et Jao Lin.

Dans un premier temps, ces derniers ne se laissent pas faire. Leurs deux gardes du corps kuei-jin, l'unique Ombre garde de Jade restée auprès d'eux pendant l'attaque et trois chih-mei ont de quoi donner du fil à retordre à Villon et aux PJ. Puis ceux-ci devraient finir par remarquer l'absence de Quang Trung. Mais après de courtes recherches, Tran ou Zhou Ming finissent par conclure à la fuite lâche et déshonorante du responsable principal du chaos ambiant.

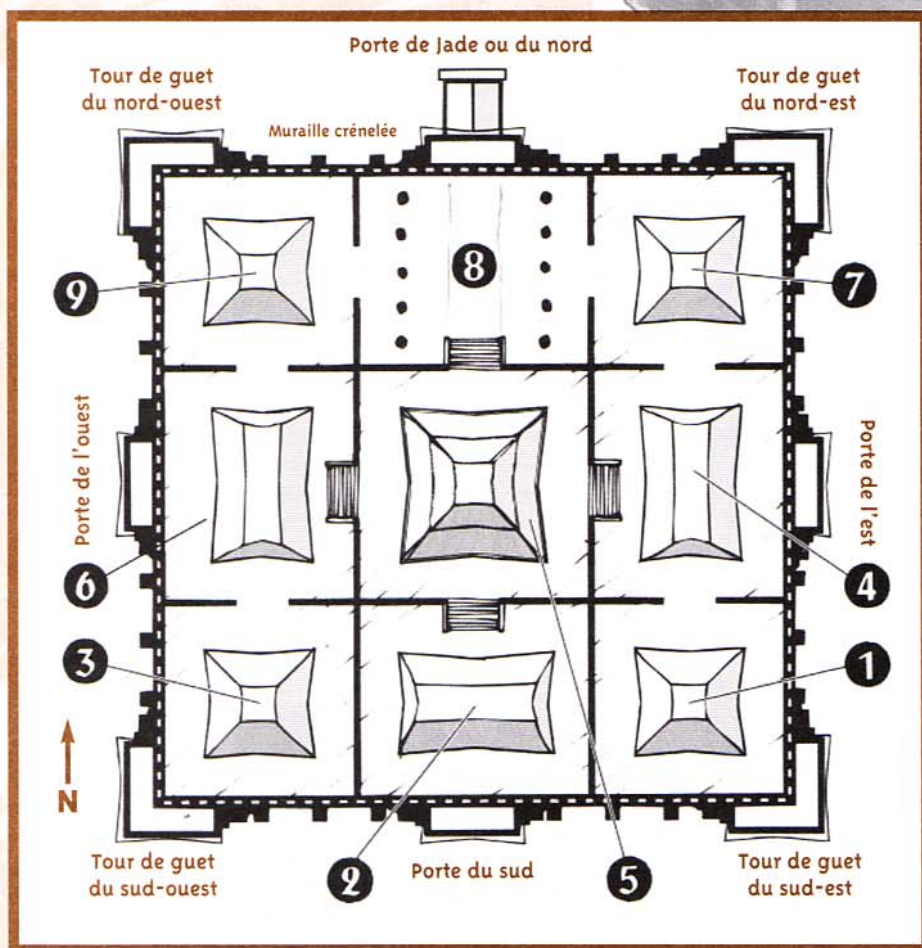
Cao Dai : Le Palais suprême

Ce Palais fait partie des quelques comptoirs dont dispose le Royaume de Jade en Occident. Ceux-ci sont installés dans les principales nécropoles des royaumes étrangers, avec leur autorisation préalable. A ce titre, le Palais suprême fait à la fois office d'ambassade et de comptoir commercial. Mais il est avant tout destiné à gérer les âmes des défunts asiatiques expatriés. Comme la plupart des autres comptoirs, le Cao Dai de Paris compte neuf cours. La cour centrale abrite le Nid du Dragon qui relie directement le Palais suprême à la Cour dorée des Dix Mille Printemps de Saïgon dont elle dépend. Cette cour consiste en un vaste temple religieux au centre duquel se trouve un portail par lequel transitent les âmes des défunts, les Ombres orientales et les kuei-jin, entre le Palais suprême et la Cour dorée. La cour des kuei-jin locaux occupe traditionnellement une des huit autres cours. A cela s'ajoute la grande cour de l'Harmonie suprême, une cour de direction générale, une ambassade et une cour par ministère (les Censeurs de Jade, les Juges des Morts, les Protecteurs du Royaume prospère et l'Armée).

Cao Dai ou le Palais suprême

(dans le 13^e domaine de la nécropole parisienne)

- 1 - Cour et pavillon des Censeurs de Jade
- 2 - Cour et pavillon des kuei-jin
- 3 - Cour et pavillon des Juges des Morts
- 4 - Cour et pavillon des Protecteurs du Royaume prospère
- 5 - Nid du Dragon - Temple de Jade
- 6 - Cour et pavillon de l'Armée
- 7 - Cour et pavillon de l'Hospitalité
- 8 - Grande cour de l'Harmonie suprême
- 9 - Siège du palais



Échelle: 50 m

POUR
VAMPIRE
la Mascarade

Les conséquences

Sa mission accomplie, Quang Trung a profité de la confusion générale pour quitter les lieux en passant par le Nid du Dragon. Il est parti informer la reine Li Li du succès de l'opération. Pendant ce temps, Zhou Ming récolte les honneurs pour avoir infiltré l'ennemi pour le compte de son maître Tran.

Par ailleurs, les kuei-jin conservateurs sont libérés des geôles des Mille Enfers tortionnaires où ils étaient retenus. Ils ne tardent pas à exprimer leur gratitude à Villon et à Tran, vis-à-vis duquel ils sont embarrassés. Ly Thai-to et Lao Jin quant à eux obtiennent l'absolution et le pardon de Tran à condition qu'ils reprennent le contrôle de leurs suivants et qu'ils fassent cesser cette guerre fratricide entre kuei-jin et caïnites. Tran joue alors son rôle de père bienveillant avec tant d'hypocrisie que la démonstration en est risible. Les PJ assistent au spectacle d'un kuei-jin qui reconquiert le pouvoir de manière triomphante. Étant donné l'humiliation et l'affaiblissement des conservateurs et des contestataires, il est clair qu'ils ne seront pas en mesure de contester l'autorité de Tran pendant un bon moment. En d'autres termes, Tran ne risque pas d'être victime d'un nouveau coup d'État avant longtemps. Il sera même difficile de lui refuser le moindre caprice pendant les prochaines années.

D'ailleurs, Tran ne perd pas son temps pour proposer que soit conclue dans les plus brefs délais, mieux qu'un traité de paix, une véritable alliance avec Villon. Au passage, il ne cesse de qualifier le prince de sauveur providentiel de tous les vampires de Paris. Villon ne refuse pas l'offre de Tran. Bien au contraire. Une fois de plus, faites en sorte que les PJ aient le sentiment que

cette décision était mûrie de longue date. Cela implique au minimum que les deux hommes avaient de bonnes raisons de penser que les événements prendraient précisément cette tournure. Quel optimisme impressionnant, vraiment !

Toutefois, il se peut que les PJ notent quelques incohérences dans ce portrait politique débordant de félicité. En effet, les témoignages de Maria et Kamal, et éventuellement du roi Boulier, n'ont-ils pas ouvertement accusé Zhou Ming d'être le principal intermédiaire des kuei-jin auprès des caïtifs et le maître d'œuvre de leur rébellion ? De plus, Zhou Ming n'a-t-il pas activement participé à l'élimination des conservateurs qui a permis de chasser Tran du pouvoir ? Les PJ ont d'ailleurs eu à l'affronter personnellement à cette occasion (voir « La fusillade dans le restaurant »). De plus, dans les rangs contestataires comme dans ceux des conservateurs, quelques voix ne peuvent s'empêcher d'accuser Tran d'être derrière toute cette intrigue : ces assauts de troupes, cette habile manipulation des caïtifs, cette zizanie subtilement distillée au sein de la Camarilla... tout cela ressemble trop aux méthodes auxquelles Tran les a habitués. Il s'agit d'être réaliste : un tel plan ne pouvait qu'être préparé de longue date. Enfin, Pierre Boulier est connu de Ly Thai-to pour être un ami de Tran. Alors, que faisait-il à la tête des caïtifs de Paris ? Qui l'y avait placé ? Ainsi, de nombreux faits jettent un trouble sur son rôle, et donc sur celui de Tran.

Andreas

La petite histoire

Depuis des siècles, les intentions d'Andreas sont claires : faire triompher le Néant, le jour venu. Et c'est justement le cas au goût d'Andreas. Ce dernier veut donc jouer à son tour au cheval de Troie en ouvrant les portes de la cité impériale stygienne de Paris avec l'aide de ses suivants fomori. Son choix s'est logiquement porté sur la porte la moins bien protégée, à savoir celle dont la garde a été presque totalement détournée par les Giovannis. De son côté, Villon a envoyé un groupe d'Ombres à sa recherche. Il ne s'agit pas d'arrêter Andreas mais de le détruire. En effet, pour le prince, le plan se déroule à merveille. Il serait donc regrettable qu'un personnage incontrôlable comme Andreas mette à mal ses efforts, si près du but.

L'assaut

Aussitôt que le groupe d'Ombres a repéré Andreas, l'une d'elles revient prévenir Villon. Le prince ne perd pas de temps. Il ordonne aux PJ et à quelques Ombres de le suivre. Entre-temps, les Ombres tentent de détruire Andreas. Mal leur en prend. La quinzaine de fomori du caïnite s'interposent et les massacrent. Les fomori subissent toutefois quelques pertes, si bien qu'ils ne sont plus qu'une huitaine lorsque Villon et les PJ arrivent sur les lieux. Mais ils arrivent trop tard. Andreas a eu le temps

d'ouvrir les portes de l'enceinte. Au même moment dans le monde des vivants, la tempête connaît un regain de puissance et une série d'accidents inexplicables se produisent. Un hélicoptère s'écrase sur une école en banlieue. Une fuite de gaz provoque l'explosion d'un immeuble d'habitation. Une coupure d'électricité se produit dans un hôpital et les générateurs de secours refusent de démarrer. Le système qui régle les feux de circulation devient subitement anarchique et provoque des accidents et des encombrements dans toute la ville... Bien entendu, les PJ n'apprendront ces détails qu'à leur retour de l'Outre-Monde.

La suite des événements consiste en une lutte acharnée entre Andreas et ses fomori d'un côté, et Villon et les PJ de l'autre. La confrontation a lieu sur les remparts, au beau milieu d'une scène apocalyptique où une violente tempête composée de centaines de spectres envahit la nécropole parisienne. Certains d'entre eux ne se privent pas d'attaquer les belligérants, y compris Andreas. Utilisez les interventions chaotiques des spectres pour rétablir l'équilibre dans un sens ou dans un autre afin de relancer le suspense du combat. Finalement, deux sorties sont possibles pour Andreas. Soit il parvient à s'échapper à travers le Maelström, soit il est détruit au cours de l'affrontement. Dans les deux cas, donnez-lui l'occasion de révéler aux PJ ce qu'il sait du plan de Tran et Villon. Autrement dit, presque tout. Comment Tran et Villon sont derrière toute l'affaire. Comment Villon l'a libéré de la Bastille pour qu'il l'assiste dans l'exécution de son plan. Comment les trois vampires ont alors manipulé la Camarilla, les caïtifs, les kuei-jin et même les PJ. Comment Boulier a été créé par Tran. Comment Zhou Ming et Quang Trung leur ont servi de pions consentants. Comment ils comptent retrouver leur pouvoir perdu en affaiblissant leurs adversaires politiques ! En revanche, la dernière remarque d'Andreas est beaucoup plus énigmatique et il ne s'en explique pas. Il annonce l'arrivée prochaine de la reine noire, fille du Néant, et promet une mauvaise surprise à Villon.

Après l'affrontement, ou pendant dans la mesure du possible, les PJ doivent refermer les lourdes portes de l'enceinte en détruisant ou en décochant le gigantesque mécanisme de roues et de chaînes bloqué en position ouverte par Andreas. C'est indispensable pour stopper le déferlement des spectres. A défaut, des troupes impériales s'en chargent lorsqu'elles arrivent sur les lieux (après l'affrontement avec Andreas). Les PJ et Villon auront alors bien du mal à leur prouver que ce ne sont pas eux qui ont ouvert la porte au Maelström. Mieux vaudra filer à l'anglaise.

Les conséquences

Après les révélations d'Andreas, il y a de fortes chances pour que les PJ demandent des comptes à Villon. Ce dernier ne dément pas. Au contraire, il remercie les PJ pour leur collaboration sans faille. Il leur



Andreas
clan Ravnos

explique que son plan n'aurait jamais abouti s'ils n'avaient pas été si soucieux de découvrir la vérité. Pour preuve de sa gratitude, Villon est prêt à faire profiter les PJ du bénéfice de son retour triomphal au pouvoir. « J'ai besoin d'hommes tels que vous à mes côtés ! » Clairement, les PJ n'ont plus à faire au François Villon faible et décadent qu'ils connaissaient. Le prince est disposé à répondre à toutes les questions qu'ils peuvent encore se poser au sujet de cette affaire.

Pendant ce temps, des nuées de spectres déferlent sur Paris. Partout, on résiste comme on peut. Mais bientôt la citadelle des Tuileries tombe sous les coups des forces du Néant. La Hiérarchie s'effondre. Des Anacréons paniqués trouvent refuge dans les bas fonds de la ville avec ce qui reste de leur garde prétorienne. Les anciens prisonniers de la Bastille prennent alors le contrôle de la situation... et de Paris. Villon en profite pour dénoncer son arrangement avec les Giovannis, qui perdent soudain presque toute leur influence sur la région, et donc une grande partie de leur puissance. L'ironie veut qu'ils aient creusé leur propre tombe en affaiblissant les défenses de la nécropole. Les Anacréons les tiennent d'ailleurs largement pour responsables de leur chute.

La reine Li Li

La petite histoire

Depuis un moment, la reine Li Li et ses alliés ministres du Palais de Jade louchent sur les comptoirs de l'empire de Jade. Le Palais suprême était jusqu'à présent tenu par leurs adversaires politiques conservateurs. Mais après l'agression des troupes de la Légion stygienne, Li Li et ses alliés ont un prétexte pour écarter leurs concurrents incompetents de la gestion du Palais suprême. Une fois l'ordre revenu dans ce dernier, sous son contrôle, la reine envisage de s'emparer de la nécropole en représailles à l'invasion du territoire sacré du Palais suprême.

L'assaut

Au moment où l'assaut se produit, la nécropole se remet péniblement des dégâts causés par les spectres. Chaque domaine de la cité est quadrillé par des patrouilles chargées de détruire les groupes de spectres isolés. Le Palais suprême ressemble quant à lui à un champ de bataille, dans les cours duquel Ombres et caïnites pansent leurs plaies. Les PJ s'y trouvent en compagnie de Villon et de Joshua. C'est alors que, sans crier gare, une section de gardes immortels (les soldats d'élite du

Royaume de Jade) dirigés par un général impérial déboule dans le Palais suprême par son Nid de Dragon. En quelques instants, ils reprennent le contrôle des lieux en chassant sans ménagement tous les étrangers, caïnites et Ombres stygiennes. Les affronter s'avère vain tant les gardes immortels semblent invulnérables. Puis c'est au tour de la reine Li Li et de sa garde prétorienne de faire leur apparition.

Les conséquences

A peine arrivée, la reine Li Li s'empresse de prendre en main la destinée des Ombres orientales et des kuei-jin de Paris. A la surprise générale, Tran se range à ses côtés et se soumet immédiatement à son autorité. Son comportement semble avoir changé. En fait, la proximité de la reine permet au P'o de Tran de prendre le dessus. Les conséquences de cette nouvelle configuration politique sont doubles.

● **Pour les caïnites.** Elle convie sans tarder Villon (qui invite les PJ à se joindre à lui) à la rencontrer dans la cour des kuei-jin. Il n'est pas question pour la reine de remettre en cause l'alliance que Tran a conclue avec le prince de Paris. Elle justifie les manières brutales de ses troupes par une « urgente nécessité de préserver la

POUR VAMPIRE la Mascarade

Et si... les PJ se retournent contre Villon ?

Les PJ risquent d'être irrités à la fois parce que Villon s'avère finalement être le principal artisan des événements de la campagne, mais aussi parce qu'il les a manipulés de bout en bout.

Les PJ peuvent donc essayer de s'attaquer à lui de deux manières.

● **Physiquement.** L'idée de profiter du chaos ambiant pour diaboliser Villon à un moment où il est isolé risque de germer dans l'esprit de certains de vos joueurs. C'est une mauvaise idée, mais c'est une idée qu'il vous faut envisager. Prenez garde à ne pas les tenter !

Faites en sorte que des dangers plus immédiats les détournent de cette idée. Rendez-les conscients des conséquences d'un tel acte pour la Camarilla et la Mascarade. Sans Villon, la Camarilla parisienne est décapitée et les accords conclus avec les kuei-jin et les Ombres de la nécropole deviennent caducs. L'inévitable guerre de succession achèvera de mener les caïnites parisiens à leur perte.

Et puis, Villon n'est tout simplement pas une proie facile...

● **Politiquement.** Si les PJ menacent le prince de tout révéler aux primogènes, Villon rétorque qu'il les impliquera en disant qu'ils le balancent parce qu'il a refusé de céder à leurs exigences. Enfin, il souligne le fait que, d'une part, les primogènes ont également commis de graves fautes qui les ont considérablement affaiblis sur le plan politique et, d'autre part, que les PJ risquent de remettre le feu aux poudres s'ils révèlent ce qu'ils savent. Dans les conditions actuelles, une guerre de succession détruirait définitivement la Camarilla parisienne et porterait un coup fatal à la Mascarade. Les PJ, en boucs émissaires idéaux, seraient très vite rendus responsables du désastre et n'y survivraient pas longtemps. S'ils exécutent malgré tout leurs menaces, les personnages peuvent faire chuter Villon de son nouveau piédestal. Philosophe dans l'âme, le prince appréciera l'ironie de la situation (tous ces morts et ce chaos pour rien) et choisira la solution de l'exil. Il faudra alors toute l'habileté politique des PJ pour que les prédictions du Toréador déchu ne se réalisent pas. Le chaos risque de s'étendre à toute la France...

François Villon

(Caractéristiques reprises et adaptées de *A World of Darkness* 1st edition.)

Sire : Hélène **Nature :** Bravo **Attitude :** Bon vivant

Clan : Toréador **Génération :** 5^e **Né :** 1431

Étreint : 1464 **Âge apparent :** Une trentaine d'années.

Physique : Force 4, Dextérité 7, Endurance 6.

Social : Charisme 8, Manipulation 8, Apparence 7.

Mental : Perception 4, Intelligence 5, Astuce 7.

Talents : Bagarre 6, Chant 7, Conn. de la rue 7,

Intimidation 4, Subterfuge 8.

Compétences : Étiquette 7, Furtivité 5, Mêlée 6, Musique 8.

Connaissances : Culture générale 6, Histoire de l'art 7,

Linguistique 6 (la plupart des langues européennes),

Occultisme 4, Politique 5.

Disciplines : Auspex 7, Célérité 8, Chimérie 3,

Force d'âme 3, Occultation 3, Présence 7.

Historiques : Alliés 5, Influence 6,

Ressources 6, Statut 7, Troupeau 5,

Contacts 6.

Vertus : Conscience 2, Self-control 3,

Courage 3.

Humanité : 6

Volonté : 8

Réserve de sang/dépense par tour : 40/8

Image : Cheveux noirs, yeux marron,

affectionne les costumes impeccables

et les cravates flamboyantes.

Il fume des cigarettes de tabac

blond de Virginie que lui envoie

le prince de Washington

et utilise un fume-cigarette.

pureté du Palais suprême de toute souillure étrangère ». Elle précise aux caïnites qu'ils ne doivent pas se sentir offensés par ses propos et qu'elle n'a aucun grief contre eux. La position dominante de Villon sur Paris se retrouve plus que jamais renforcée par l'appui militaire de la reine. Il est possible que les PJ se demandent si Li Li ne serait pas la reine noire dont parlait Andreas. Cela reviendrait à penser qu'elle est une akuma. C'est effectivement le cas, et les PJ le ressentent intimement au fond d'eux. Quelque chose de terrifiant émane de cette créature inhumaine. Mais les PJ n'en ont aucune preuve et il leur faudra du temps pour le démontrer. Rien ne les empêche toutefois de s'atteler à la tâche. En attendant, ils ont de bonnes raisons de s'inquiéter des ambi-

tions de Li Li. Quant à Villon, il ne veut pas entendre parler de cette éventualité, bien qu'il ait des doutes.

● **Pour les Ombres.** La reine condamne fermement « l'agression portée par la Hiérarchie contre les intérêts pacifiques du Royaume de Jade ». A ses yeux, la violation du Palais suprême ne peut rester impunie. Afin de prouver sa magnanimité, elle invite les Ombres de la nécropole à évaluer ensemble le montant juste et proportionné des réparations. Li Li ne veut pas entendre parler des bouleversements politiques qui viennent de frapper la Hiérarchie. Aux Ombres de s'accorder pour lui envoyer un représentant digne de ce nom. Très vite, il s'avère que Joshua est le seul à la hauteur. Il réunit un conseil composé d'anciens embastillés hérétiques et

hiérarques pour l'épauler. La gestion des affaires promet d'être mouvementée. Entre les Hiérarques renversés qui s'organisent peu à peu en résistance et les spectres isolés qui sèment le chaos, la reine penangallan décide finalement de placer provisoirement la nécropole sous sa « bienveillante surveillance ». Elle se charge de protéger la cité des menaces extérieures tandis que Joshua se charge d'assurer la sécurité à l'intérieur de la nécropole.

Bilan de l'acte III

En principe, le grand gagnant de l'histoire est incontestablement Villon. Les primogènes sont affaiblis et discrédités. Les preuves de leur méconduite ne manquent

Quelques définitions

● La théorie du chaos déterministe.

Cette théorie s'applique aux systèmes dont les comportements sont imprévisibles, bien que leurs composantes soient gouvernées par des lois strictement déterministes. Il en est ainsi des systèmes gouvernés par une trop grande variété de facteurs. Toutefois, tous les systèmes chaotiques déterministes possèdent des formations préférentielles, appelées attracteurs étranges. Ces formations particulières peuvent se retrouver dans la nature. Par exemple, les images météorologiques, les battements du cœur et les électroencéphalogrammes constituent des attracteurs étranges. Tran Van Thieu est passionné depuis des siècles par le paradoxe existant entre la complexité de l'univers et une formation préférentielle correspondant à un équilibre naturel ou ordre harmonieux stable et durable. Partant de cette réflexion, Tran pense que la politique doit être gouvernée par la théorie du chaos déterministe et non par les moyens imparfaits dont les politiciens et les philosophes usent habituellement. Ainsi, il est parvenu à la conclusion que l'ordre social possède lui aussi un attracteur étrange.

A partir de ce postulat, Tran suppose qu'en injectant du chaos dans un système social, il existe une forte probabilité pour que celui-ci se débarrasse des scories qui l'affaiblissaient et trouve une formation préférentielle correspondant à son équilibre naturel le plus stable. Or, selon lui, les sociétés humaines et vampiriques possèdent une formation préférentielle pyramidale, c'est-à-dire avec un « prince » (au sens large) à leur tête. Semer le chaos dans leur société respective permettrait donc à Villon et à Tran de se débarrasser des scories qui gangrènent leur pouvoir et de voir rétabli un ordre harmonieux à la tête duquel ils trouvent leur place.

Et c'est exactement ce qu'ils font dans cette campagne. Leur plan est une expérimentation grandeur nature de la théorie de Tran.

Mais c'est surtout le moyen pour eux de retrouver leur place et leur pouvoir en se débarrassant de tous ceux qui y font obstacle. Enfin, l'ordre harmonieux qui doit en résulter est le seul à même de garantir la survie de ses membres face aux événements dramatiques qui s'appellent à frapper le Monde des Ténèbres.

● Le Chaos.

Selon le mythe grec de la création, Chaos est le gouffre sombre et silencieux d'où sont issus tous les êtres vivants. Il a donné naissance à la Nuit noire et à l'Érèbe, région insondable et obscure où rôde la mort. L'union de ces deux enfants de l'obscurité a donné l'Amour d'où est sorti la Lumière et le Jour. Dans cet univers de forces naturelles informelles, Chaos a engendré la Terre d'où s'est élevé le ciel constellé d'étoiles et rempli de nuages. La Terre-Mère et le Ciel-Père, personnifiés respectivement par Gaïa et Ouranos, furent ainsi les parents des premières créatures de l'univers. Dans les mythologies suivantes, Chaos est la matière informelle avec laquelle a été créé le cosmos, c'est-à-dire l'ordre harmonieux. Chaos est donc le Néant. C'est de lui que tout procède et où tout retourne. Andreas adore ce Chaos qui repose au cœur du Labyrinthe et œuvre dans le dessein de mener le monde au Néant pour sa plus grande gloire.

● La Hiérarchie.

C'est la bureaucratie monolithique, totalitaire et souvent corrompue qui conduit les affaires de l'empire de Stygia (qui rassemble le plus grand nombre d'Ombres occidentales). En Orient, le Sombre Royaume de Jade est l'équivalent de la Stygia occidentale. Les deux puissances de l'Outre-Monde ont des relations houleuses.

● Les Séraphins.

Ces Hérétiques constituent une faction extrémiste dissidente des Bogomiles, les Ombres cathares. Ces derniers considèrent que le monde des vivants est le monde du mal et que celui des Ombres est le monde du bien. Dès lors, leur mission sacrée est de faire de ce monde un havre de paix, envers et contre la Hiérarchie. Les Séraphins sont essentiellement basés dans le sud de la France des Ombres.

● Les entraves.

Ce sont les objets qui demeurent dans le monde des vivants et qui lient les Ombres à leur vie passée... et à leur existence. En effet, perdre leurs entraves les rapproche du Néant.

● Le Néant.

C'est la force entropique primordiale passive dont la manifestation active est la force corruptrice appelée le Ver. Cette force est sise au centre du Labyrinthe se trouvant lui-même au cœur de la Tempête, c'est-à-dire le royaume spectral du monde des Ombres.

pas. Villon les tient donc sous la menace permanente d'une disgrâce, qui peut prendre la forme d'un procès conduit par un justicar et susceptible de déboucher sur une chasse de sang. Tran forme avec Villon un tandem efficace. De plus, il est appuyé dans le monde des Ombres à la fois par Joshua et la reine Li Li.

Les Ombres qui se sont ralliées à Joshua se sont rendues maîtresses de la nécropole. Elles bénéficient de plus de l'étrange bienveillance de la reine Li Li. Il leur reste toutefois à nettoyer les derniers spectres qui traînent ici et là et à s'entendre sur une organisation de la nécropole qui soit viable.

Cette nouvelle distribution des cartes laisse toutefois subsister plusieurs incertitudes. Tout d'abord, les intentions de la reine

penangallan à l'égard de la nécropole ne sont toujours pas claires. Que fera-t-elle lorsque les renforts de la Légion stygienne arriveront à Paris? Que fera-t-elle s'il s'avère qu'elle est vraiment une akuma dans l'hypothèse où les armées du Néant attaqueraient à nouveau? Ensuite, quelle sera la réaction des Ombres réunies par Joshua lorsque la Légion stygienne manifestera son intention de les renvoyer dans leur Bastille et de rétablir les Anacréons à la tête de la nécropole? Une alliance explosive entre Joshua et la reine penangallan est alors plus que prévisible! Enfin, quelles sont les intentions de Li Li et de Tran vis-à-vis des caïnites? Combien de temps tiendra cette union entre un Villon au caractère instable et un Tran sous l'influence de sa reine?

Quant aux PJ, tout dépend de leur caractère. Justiciers dans l'âme? Carriéristes? Aventuriers? Ils ont été cruellement manipulés au cours de cette campagne, mais ils peuvent en retirer un grand bénéfice. Il n'appartient qu'à eux d'agir selon leur conscience et à vous de les récompenser selon leurs mérites. Par exemple, maintenant qu'il a fait le ménage autour de lui, Villon a besoin de nouveaux hommes de confiance à ses côtés. Peut-être est-il temps pour les PJ de cesser d'être manipulés et de passer du côté des manipulateurs...

POUR VAMPIRE la Mascarade

Un kuei-jin qu'est-ce que c'est?

● Définition.

Grossièrement, le kuei-jin est une créature à mi-chemin entre l'Ombre et le vampire traditionnel. C'est un esprit de mortel qui se réincarne afin d'accomplir les responsabilités karmiques qu'il a fuies de son vivant. Au cours de ce processus appelé « second souffle », l'âme du kuei-jin se scinde en deux, donnant naissance au Hun et au P'o. Si le Hun rassemble les qualités de grandeur d'âme du kuei-jin, le P'o correspond au côté sombre des Ombres. C'est donc à une Bête douée d'intelligence qu'est confronté le kuei-jin.

● Origine.

Les vampires asiatiques n'ont aucun lien de parenté avec Caïn et sa descendance. A ce titre, ils ne forment ni clans ni générations. On mesure leur puissance à leur degré d'illumination karmique. C'est un peu comme si la puissance d'un caïnite était proportionnelle à son Humanité.

● Nourriture.

Les kuei-jin se nourrissent de Ki (ou Quintessence). La plupart trouvent cette substance dans le sang. Les plus sages peuvent puiser leur Ki dans les essences pures tandis que les plus vils, les chih-mei (voir ce mot), doivent se nourrir de chair humaine.

● Voies.

Les kuei-jin suivent des Dharma, en accord avec leur karma.

● Disciplines.

Les kuei-jin ont développé des disciplines regroupées en Arts. Certaines de ces disciplines rappellent celles des caïnites. Ainsi, les Arts de l'âme, basés sur le contrôle du Hun et du P'o, sont proches des disciplines Domination, Auspex/Augure et Présence. Les Arts du shintai, basés sur la maîtrise des cinq éléments, sont plus proches des disciplines de Métamorphose et de Vissicitude. Les Arts du Ki, basés sur la manipulation du Ki, permettent d'altérer les capacités physiques et mentales et d'interagir avec l'Umbr. Enfin, les Arts du démon permettent d'augmenter les attributs ou de développer des appendices à l'aspect démoniaque (ailes, griffes...).

● Faiblesses.

Elles sont comparables à celles des caïnites (feu, griffes...). Toutefois, les kuei-jin pourrissent à la lumière du jour au lieu de brûler.

Deux Kuei-jin

● Organisation sociale.

Les kuei-jin sont regroupés par cercles de cinq appelés wu. Les wu et la région dans laquelle ils se trouvent sont placés sous l'autorité d'une cour présidée par son membre le plus vénérable. Les wu et les cours ont soit une compétence régionale soit une fonction déterminée.

● Monde des esprits.

Par leurs disciplines ou d'autres moyens (rituels, nodes), les kuei-jin sont capables de se rendre dans le monde des esprits (Penumbra, Umbr médiane et Umbr basse).

● Chih-mei.

C'est le premier état, fort peu glorieux, que les kuei-jin connaissent après le second souffle. Certains sont incapables de dépasser ce stade. Ce ne sont alors que des zombis cannibales et sans âme totalement dominés par leur P'o.

● Akuma.

C'est le nom des kuei-jin corrompus par le Ver.

● Penangallan.

Un kuei-jin qui maîtrise le shintai de la chair.

● Ce que les kuei-jin pensent des caïnites.

Rien de bon. La grande majorité d'entre eux considèrent les caïnites comme des aberrations nuisibles et envahissantes. C'est à ce titre que l'idée d'un Grand Bond en Avant est née dans l'esprit des kuei-jin. Elle consiste non seulement à chasser les kien-jin (ainsi que les kuei-jin appellent les caïnites) d'Asie mais aussi à les dominer voire les détruire en Occident.



Liste (non exhaustive !) des vampires parisiens

LA CAMARILLA

Brujahs

● Descendants de Thémisocle

Abraham (7*). Aîné de Thémisocle.
Jean le Truand (7*). Deuxième fils de Thémisocle.
Aline (8*). Fille d'Abraham.
Maxime (8*). Fils d'Abraham. Primogène.
Lucas (9*). Fils d'Aline.
Georges de Bonjean (10*). Fils de Lucas.
Lucien (9*). Petit-fils de Jean.
René le Crucifié (10*). Fils de Lucien.

● Les autres

Michel (8*).
Sarmont (8*).
François, Paul et Joseph (9*). Fils de Sarmont.
Vincent (10*).
Jackie (11*).

Gangrèts

Gauthier (10*). Ancien et ex-primogène.
Lionel (12*). Petit-fils de Gauthier.
Patty (13*). Fille de Lionel.
Sven (14*). Fils de Patty.
Le Chiffonnier (10*).

Malkaviens

● Descendants de Judas

Judas (7*). Ancien.
Émilie (8*). Fille de Judas.
Eugène Puységur (8*). Fils de Judas. Primogène.
Sylvine Lamas (9*). Petite-fille d'Émilie.
Ange Franceschi (10*). Arrière petit-fils de Judas.
Ahmed (12*). Petit-fils d'Ange.
Jean-Baptiste (10*). Arrière petit-fils de Judas.
Archibald (11*).

● Les autres

Camille Rosas (10*).
Gédéon (12*).
Gerhart (11*).

Nosferatus

Le Vieux (5*).
Madame Yvonne (7*). Primogène.
Menace (7*).
Camille (10*). Arrière petite-fille de Menace.
Max (10*).
Ulrich (11*). Fils de Max.
Bérénice (10*).

Toréadors

François Villon (5*). Prince de Paris.

● Descendants de Villon

Nathan (6*). Fils de Villon.
Gustave Delacroix (6*). Fils de Villon. Primogène.
Giocomo Benetti (7*). Fils de Gustave Delacroix.
Lucien Delville (7*). Fils de Gustave Delacroix.
Uranie (8*).
Clio (10*). Petit-fils d'Uranie.
Francis (11*). Fils de Clio.
Julie (6*).
Sébastien de Mercœur (6*).
Ernest Ferret (6*). Fils de Villon.
Casimir Doux (10*).

● Les autres

Dame Coralie (9*).
Lear (11*).
Vernon (12*).
Le comte de Tonnerre (9*).
Messire Louis de Sèze (10*). Fils du comte de Tonnerre.
Emmanuel (10*). Arrière arrière arrière petit-fils de Villon.
Sandra (11*). Arrière arrière arrière arrière petite-fille de Villon.
Maître Niccolo (8*).

Tremères

Sarah (7*). Ancienne.
Stéphane (8*). Fils de Sarah.
Théodore-Anselme Guerlain (8*). Fils de Sarah.
Cosimo Ruggeri (8*).
Aude d'Aubigny (9*). Fille de Cosimo Ruggeri.
Élisabeth d'Orval (9*). Fille de Cosimo Ruggeri. Primogène.
Alain Leguay (9*). Fils de Guerlain.
Paul Hérouët (10*).
La Main de Tremere (?).

Ventrues

Armand d'Hubert (7*). Primogène.

● Les Laurentides

Le père Laurent (6*). Ancien.
Sabine (7*). Fille de Laurent.
Marcus (10*). Arrière arrière petit-fils de Laurent.
William (12*).
Lucas de Rosaix (12*).

● Les Protestants

Dame Henriette (7*).
Giorgio Scarpelli (8*).
Bernard Dessang (8*). Fils d'Henriette.

● Les Parvenus

François de Réaumont (6*).
Ludwig von Aarberg (7*). Fils de François de Réaumont.

James (8*). Fils de Ludwig von Aarberg.
Bethsabée (8*). Fille de Ludwig von Aarberg.
Jacques Luvinien (12*).

CLANS INDÉPENDANTS

Assamites

Djamal (10*).
Aïcha (12*). Petite-fille de Djamal.

Disciples de Set

Asura (6*). Ancienne.
Hermal Pacha (9*).
Bernard (12*).
Atzibah Malek (9*).

Giovannits

Aristide Melcamp (8*). Ancien.
Marcello Giovanni (11*).
Christina Giovan (9*).
Stéphane Beryn (13*).

Ravnos

Anton (12*).
Andreas (7*).

LE SABBAT

- La troupe théâtrale de Charenton
Marquis de Sade (chef, 7*),
Dora, Thierry, Hugues, Io,
Polonius, Akam, Gilbert, Rachel.
- Les Mains de l'Ombre
Don Felipe (chef, 8*),
El Negro Loco, doña Isabella,
don José de Vigo.
- Les Fleurs de Sang
Carlo (chef, 10*),
Isidore, Scalpel, Vidal, Orfand,
Magda, Sourire.

LES CAÏIFFS

Pierre Boulrier (9*). Roi des caïtifs.
Bertram (11*). Vice-roi des caïtifs.
Fareth (11*). Chef de gang.
Franck (13*). Victime.
Maria (13*). Membre de l'Alliance caïtif.
Kamal (14*). Membre de l'Alliance caïtif.

LES KUEI-JIN

- Aux ordres de la reine Li Li
Tran Van Thieu, Zhou Ming,
Quang Trung.
- Chefs contestataires
Ly Thai-to, Lao Jin.
- Chefs conservateurs
Jing Jin, Jing Wen, Shi He.

RECEVEZ-LES CHEZ VOUS



CASUS Belli
L'Essentiel

INTERVIEW :
TSR
la création
selon Bill
Slavicsek

GUIDE DU CONSOMMATEUR
La gamme
complète de
L'appel de
Cthulhu

Plus de 70 suppléments critiques

N° 112 - février-mars 98
M 3068 - 325 F - 10
238 FB - 8,50 FS - 3,25 \$ Can
Revue/Annie/Genève 39 8

Hystoire de Fou
Après Rêve de Dragon,
Denis Gerfaud
repeint le jeu de rôle

Et si vous choisissiez
**LES
DEUX ?**

CASUS Belli
L'Aventure

**Mousquetaires
& Sorcellerie**

LE JEU
DE RÔLE
POUR TOUS

MS n°21 - mai 98
9 2103 - 45 F - 10
238 FB - 12 FS - 7,75 \$ Can
Revue/Annie/Genève 39 8

Quatre fois par an
Casus Belli Rouge « L'Aventure »
Campagnes de jeu,
Backgrounds,
Scénarios,
Aides de jeu.

Tous les deux mois
Casus Belli Jaune « L'Essentiel »
Critiques des nouveautés,
Actualités et infos,
Aides de jeu,
Scénarios.

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

BULLETIN D'ABONNEMENT DE 1 AN À CASUS BELLi

☐ **Formule Jaune : 6 numéros Jaune « L'Essentiel » pour 175 francs seulement au lieu de 210 francs*, soit un numéro Jaune gratuit.**

☐ **Formule Orange : 6 numéros Jaune « L'Essentiel » plus 4 numéros Rouge « L'Aventure » pour 295 francs seulement au lieu de 390 francs*, soit plus d'un numéro Jaune ET d'un numéro Rouge gratuits.**

Je choisis de régler par :

☐ chèque à l'ordre de Casus Belli

☐ carte bancaire expire le : mois _____ année _____

N° _____

• Cochez la case de votre choix

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Date et signature obligatoires

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

* prix de vente chez votre marchand de journaux
Offre valable jusqu'à fin 1998 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11.

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

texte :
olivier bos et
Luis Manuel
da silva
illustration :
b. bittler
plan : cyrille
daujean

LE VOL DU



CORBEAU

POUR AD&D

Ce scénario se déroule dans le monde de Paorn (voir notre hors-série n° 23). Il s'adresse à un meneur de jeu moyennement expérimenté, à quatre à six joueurs et à des personnages de niveau 7 à 9. Il conclut la quête des arcanes hesperys, débutée dans *Casus Belli* n° 117 avec *Les dieux vides* et prolongée dans le n° 118 avec *Trop de magiciens*.

Prologue

Si l'histoire des arcanes hesperys telle qu'elle est connue d'Ermelun est exacte, elle occulte quelques événements plus récents qu'il importe de détailler pour mieux comprendre les aventures qui attendent les personnages.

L'éveil des dieux vides

Après plusieurs siècles passés sur les Terres très anciennes, trois des six arcanes acquièrent une mémoire et commencèrent à apprendre des hommes. Le Cœur, par sa capacité à sonder les âmes, entendait en permanence la rumeur du monde et apprit du présent de Paorn. L'Étoile, capable de deviner les grands bouleversements à venir, apprit de son futur. La Faux, qui se tenait à l'écoute des civilisations d'antan par l'intermédiaire des morts, apprit de son passé. Ce savoir, attisé par le souffle divin qu'abritaient les arcanes, se cristallisa en chacun d'eux en un embryon de conscience. Mais à peine éveillés, les trois arcanes se sentirent habités par un vide immense et incapables d'exprimer pleinement leur nature divine.

Quand la Vague bleue bouleversa l'équilibre magique de Paorn, les esprits des trois artefacts se trouvèrent réunis quelque temps. Réalisant que chacun d'eux possédait ce qui manquait aux deux autres pour devenir une divinité à part entière, ils décidèrent de se retrouver pour atteindre ensemble leur dimension véritable. Les puissances en jeu autour des arcanes rendaient les prédictions de l'Étoile particulièrement difficiles. Parmi tous les chemins que pouvait emprunter l'avenir, l'arcane en vit un qui devait permettre de les réunir dans une dizaine d'années, aux frontières d'un empire ignoré des Paorniens et abrité du regard des dieux. Selon cet oracle, le Cœur serait mené par Anglius au cours d'une expédition militaire contre les créatures des Sinistérias ; la Faux serait découverte par un mage et un groupe d'aventuriers, puis emmenée par eux à la poursuite d'Anglius ; l'Étoile enfin, persuaderait le peuple qu'elle conduisait depuis un millénaire qu'une terre promise l'attendait au nord de Paorn. L'Étoile n'eut que le temps d'aviser ses frères de ce futur propice mais incertain avant que s'éteigne la Vague bleue et qu'ils se retrouvent à nouveau isolés.

Hélas, le Corbeau, exilé depuis des millénaires sur le Chemin des morts, n'avait cessé d'inspirer aux défunts amertume

et rancœur. Et ce poison de l'âme avait fini par affecter la Faux, au même titre que tous ceux qui conversaient trop souvent avec les morts. L'arcane avait ainsi accepté une alliance avec l'oiseau assassin et projetait de trahir ses frères pour opérer la fusion de leurs pouvoirs à son seul profit. Les esprits liés du Corbeau et de la Faux étaient si tortueux que ni le Cœur, ni l'Étoile ne surent lire ou prédire leurs desseins.

Depuis l'Ire

Après la Vague bleue, le Cœur et l'Étoile se sont efforcés chacun de leur côté de favoriser la réalisation de l'oracle. L'Étoile, aux moyens d'action limités, a envoyé des songes aux patriarches de son peuple et a su les convaincre qu'un ultime exode les conduirait bientôt en une vallée paisible, loin au nord. Le Cœur a révélé à Anglius quelques-uns de ses pouvoirs et l'a incité à engager des mercenaires pour retrouver les arcanes disparus. Pour contrecarrer leurs efforts, le Corbeau a lancé son propre agent, en la personne de Corulkhan, à la recherche de la Faux. Le nécromancien ignorait alors le rôle qu'on lui faisait jouer, persuadé que le Chemin des morts était le seul moyen de jamais revoir son épouse. Au terme d'une quête périlleuse, ce sont finalement Ermelun et les personnages qui, croyant libérer Paorn d'un fléau, ont livré la Faux et les trois arcanes mineurs aux serres du Corbeau...

Aujourd'hui, fort de ce nouveau pouvoir, le sombre ennemi de Paorn se voit capable d'échapper à sa prison et de lever la plus terrible armée jamais vue sur les Terres très anciennes. Comme il envisage de devoir encore provoquer les dieux, il lui faut le pouvoir des deux derniers arcanes. Aussi a-t-il décidé de se rendre avec la Faux au lieu de la rencontre. Mais rien n'est joué, car depuis peu la trahison de la Faux est venue à la connaissance de l'Étoile. Au moment où les quatre arcanes franchissaient le seuil du Chemin des morts, l'arcane de la divination a vu l'alliance de son frère et du Corbeau et sait désormais quel terrible avenir ils réservent à Paorn. L'Étoile a également vu la quête des personnages et le rôle qu'ils peuvent jouer dans l'affrontement qui se prépare avec l'armée du Corbeau et de la Faux, à condition bien sûr qu'ils parviennent à réunir les deux derniers arcanes. Usant de ses dons de prescience et anticipant leurs recherches, l'Étoile s'est donc évertuée à placer Osmin Sitheth sur leur route pour leur permettre de remonter jusqu'à elle.



Pour
AD&D

Acte I

L'arcane de l'étoile

On the road again

Guidés par Osmin Sitheth, les personnages quittent Cansteborgh et partent vers l'est au-devant des Francs-rêveurs, la mystérieuse tribu yinhanthi en possession de l'arcane de l'Étoile. Ermelun, qui s'est longuement entretenu avec Grinmouth avant leur départ, a obtenu du lormage des montures fiables et rapides. Nos héros ont également pu conserver les épées et anneaux magiques qui leur avaient été confiés au moment de s'aventurer dans la prison de Jongheyd. Pressée par le temps, la petite troupe traverse Elvekior en coup de vent et atteint Lusilli, où, comme chaque année, la tribu d'Osmin vient participer aux spectacles et autres joutes musicales de la cité-rempart.

Les personnages ont eu tout le temps d'expliquer à Osmin l'objet de leur quête. Ils doivent maintenant convaincre la tribu de leur confier l'Étoile. La manière la plus simple et la plus élégante d'y parvenir est de raconter toute la vérité sur les arcanes, ou du moins ce qu'ils croient en savoir, et de promettre aux Francs-rêveurs de les conduire au nord.

Les Francs-rêveurs

Les personnages sont accueillis chaleureusement et invités à participer aux festivités qui égayent Lusilli tout au long de la semaine. Ermelun apparaît de plus en plus las et vieillissant, et ils doivent mener seuls les négociations avec le conseil de la tribu. Tenez compte des dons de conteur de chacun, leurs hôtes y sont particulièrement sensibles. Comme ils le disent eux-mêmes : « Une histoire bien dite est une histoire vraie, qu'importe qu'elle soit fausse. » Ils doivent également veiller à ne pas les froisser en présentant l'Étoile comme un fléau dont il faut se débarrasser. Après tout, ces nomades ont su conserver l'arcane sans pour autant s'entre-déchirer.

Les Francs-rêveurs ont quitté l'Althusia mille ans plus tôt, guidés par les songes envoyés par l'arcane. Éternels voyageurs, ils parcourent les routes de Majistra depuis moins d'un siècle. À peine une centaine aujourd'hui, ils se sont toujours montrés particulièrement discrets sur leurs origines et n'ont jamais attiré l'attention des autorités majistrades. Leurs traits sont typiquement yinhanthi bien que leur peau soit plus claire. Ils sont fiers de leur culture nomade, leurs ancêtres ayant préféré une vie d'errance à la domination k'neth, mais aspirent aujourd'hui à une vie sédentaire. Ils ne disposent que de quelques animaux de trait et entassent le peu qu'ils possèdent

dans des chariots. Les tentes où ils habitent sont de véritables chefs-d'œuvre de corde et de toile, aux volumes complexes et aux couleurs chatoyantes. Mystiques et devins, les Francs-rêveurs attachent une grande importance à leurs songes. Musiciens talentueux, ce sont surtout de formidables conteurs : tandis que leurs doigts glissent sur d'étranges instruments, leur voix mélodieuse captive les âmes...

Le Conseil de l'aube

Le Conseil est le guide spirituel de la tribu, en charge des décisions qui engagent son avenir. Il est composé de trois membres vénérables, qu'il faudra convaincre pour obtenir l'arcane.

● **Vrisa la Guérisseuse** est une centenaire qui ne fait pas son âge, au regard clair et aigu. Nostalgique de sa jeunesse, elle se laissera facilement persuader par des personnages francs et passionnés.

● **Dakhamon Shaan** est un vieil homme aveugle, au visage plus fripé qu'un pruneau et encadré de longs cheveux blancs. Il siège au Conseil depuis qu'il a abandonné son rôle de chef de la tribu aux mains de son fils Osteth. Comme tous les membres de sa lignée, il a porté l'arcane jusqu'à la naissance de son héritier, mais il n'en a tiré que peu d'enseignements. Obtus, il considère l'Étoile comme un simple attribut de pouvoir qu'il tient à conserver pour sa descendance. Il sera le plus difficile à convaincre.

● **Sikh Vansheen** est un homme d'âge mûr, aux sourcils broussailleux couronnant un regard fiévreux et pénétrant. Juge et poète, il est le dépositaire des lois, us et coutumes des Francs-rêveurs. Ses verdicts sont de véritables odes, issues des légendes qui alimentent le folklore de sa tribu. Il voudra tout savoir des personnages et leur posera de nombreuses questions sans rapport apparent avec les arcanes. Sa foi en l'Étoile est absolue. Depuis dix ans qu'elle lui a envoyé une vision de la terre promise, il ne rêve plus que de ce rivage lointain.

Selon le comportement qu'adoptent les personnages, d'autres Francs-rêveurs peuvent les aider ou les desservir.

● **Osteth Shaan**, le chef de la tribu, est le père du petit Daranseth, l'actuel porteur de l'Étoile. Comme Dakhamon, son père, il est davantage préoccupé par le bien-être immédiat de son peuple, et se soucie assez peu d'une improbable terre promise. Si l'Étoile devait être remise aux personnages, il craint que son fils perde toute légitimité au moment de lui succéder. Il fera son possible pour que cela n'arrive pas, mais il respectera la décision du Conseil de l'aube. Au pire, il entraînera un personnage dans un combat amical. S'il gagne, il mettra son histoire en doute : « Ami, tu es bien piètre combattant pour prétendre sauver les Terres très anciennes... »

● **Shiraya, Khelyn et Sasmira** sont trois sœurs magnifiques, belles à faire rougir le plus fier-à-bras des personnages. Danseuses, chanteuses et musiciennes, les

voir est un enchantement pour les yeux et le cœur. Ce don leur confère un pouvoir de persuasion non négligeable. Les personnages ont tout intérêt à les rallier à leur cause, en se montrant attentifs aux craintes et aux croyances des Francs-rêveurs ou en les accompagnant quelques heures dans la forêt Chantante...

● **Osmin Sitheth** est un trentenaire filiforme à l'abondante chevelure noire. En tant que seul véritable magicien de la tribu, son avis est toujours pris en considération. Au vu des dangers qu'ont affrontés les personnages pour le libérer dans *Trop de magiciens*, sa confiance leur est tout entière acquise. Depuis quelques mois, l'Étoile en a fait son agent privilégié et lui a soufflé qu'une nouvelle catastrophe magique se préparait pour Majistra. Ce fut surtout le moyen pour l'arcane d'attirer l'attention sur les Francs-rêveurs.

● Le petit **Daranseth** est un adorable bambin âgé de quelques mois. Comme le veut la tradition, il porte l'Étoile depuis sa naissance afin qu'elle lui enseigne son rôle de guide. Tenter de dérober l'arcane est une très mauvaise idée. Parvenir jusqu'à l'enfant serait déjà un tour de force, lui ôter l'arcane sans le réveiller est pratiquement impossible et le faire taire afin de fuir en toute tranquillité relève du chimérique. Si les personnages font du mal à l'enfant, n'ayez aucune pitié pour eux.

Acte II

La citadelle des vents

Retour à Paorn

À la veille de rejoindre le Coureur azuréen, les personnages réalisent qu'Ermelun n'est plus en mesure de suivre le rythme effréné qu'impose leur quête. Parvenu aux limites de ses forces, le vieux mage est incapable de remonter à cheval. D'une voix lasse, il demande aux personnages de partir sans lui : « Des jours noirs nous attendent. La conjonction aura lieu dans moins d'un mois et durera un cycle lunaire. C'est le peu de temps qu'il nous reste pour réunir l'Étoile et l'essence du Grand-duc. Pour comble de malheur, j'ai vu cette nuit l'ombre du Corbeau planer sur la Citadelle des Vents. Ce serait pure folie que d'emmener l'arcane en ce lieu maudit. Vous devez partir maintenant à la recherche de la gemme. Faenimore vous mènera jusqu'à elle. Quant à moi, je vais rejoindre l'îlot de Shassaran et vous y attendre avec l'Étoile. C'est un lieu sûr. Allez, partez sans plus tarder mes amis... Chaque heure compte désormais ! »

Les personnages chevauchent à bride abattue jusqu'à Cansteborgh et embarquent prestement sur le Coureur azuréen. Une nouvelle fois, ils affrontent les courants imprévisibles de l'océan Oriental, longeant les îles du Tarot par le sud pour ac-

coster deux semaines plus tard à Fondéria, en Burgondie. Probablement à la grande surprise des personnages, l'équipage et son capitaine mettent pied à terre. À ce moment de l'aventure, ils ont sans doute compris quelle est la véritable identité de Faenimore Araken. Bravant l'interdit du Corbeau, le Faucon se pose enfin sur Paorn et scelle du même coup son destin. Jamais plus il ne renaîtra sur les Terres très anciennes. Pour autant, nulle appréhension ne se lit sur son visage, car seul compte désormais l'espoir de voir renaître le Grand-duc.

Les Terres sombres

Selon Faenimore, la Citadelle des Vents se trouve au royaume du Salthar, quelque part au cœur des Terres sombres, une contrée que même les orques et les trolls jugent inhospitalière. Faenimore accompagne les personnages mais ordonne à son équipage de rester à Fondéria, aucun d'entre eux n'ayant l'habitude des voyages terrestres : « Pour ma part, voici fort longtemps que je n'ai pris part à pareil périple, mais je ne vous ralentirai pas ». De fait, le capitaine les entraîne à sa suite en une longue et éprouvante chevauchée, ne leur accordant qu'un minimum de repos. Un cheval meurt d'épuisement entre Fondéria et Paladine. Les personnages s'arrêtent une nuit dans la capitale de la Reïpublica Palana, le temps de trouver une monture de remplacement. Ils repartent à l'aube vers le Haut Melkiar et atteignent le col d'Orkhot. Ils perdent des heures précieuses devant les portes de la forteresse de Kharzabul où ils doivent négocier leur passage avec un officier nain du 7^e tranche-col de Zamrak. Le paysage leur rappelle à présent le castel de Chant-du-Corbeau et le commencement de leur aventure. Le nom de la forteresse des Angevin apparaît aujourd'hui étrangement prémonitoire... La petite compagnie atteint enfin la vallée du Linamaz et, après Darmaz, quitte la route pour s'enfoncer à pied dans le chaos minéral des Terres sombres. D'ignobles charniers attestent des violents combats qui se mènent ici pour protéger le Salthar.

Guidés par Faenimore, les personnages poursuivent leur route sous une pluie battante, dans une vallée accidentée, éventrée d'énormes failles d'où s'échappent d'épaisses colonnes d'une fumée noire et âcre. À plusieurs reprises, ils manquent de tomber nez à nez avec plusieurs dizaines d'orques en maraude, qui tous semblent fuir le cœur des Terres sombres. Le décor se resserre bientôt en un immense défilé, où s'engouffre avec violence un vent chargé de miasmes. La progression est rendue très difficile par de fréquentes tempêtes de poussière et de cendre.

La pleine lune se teinte de bleu au cours de la première halte dans le défilé. Le campement est attaqué au cours de la nuit par des centaures d'une taille prodigieuse, armés de haches et d'épieux. Leur robe noire contraste violemment avec leur torse et

leurs bras, recouverts d'une peinture rouge sang. Ces redoutables créatures ne semblent vouloir faire ni demander de quartier. Les personnages sont très durement malmenés et voient leur dernière heure arrivée jusqu'à ce que l'un d'eux fasse usage de magie (au besoin, Faenimore surprend tout le monde en lançant une pluie de Projectiles magiques). Surpris sans être vraiment effrayés, les centaures refluent dans le plus grand désordre. Ils réapparaissent peu de temps après et s'approchent avec prudence, leurs armes baissées mais prêtes à l'emploi. À leur tête s'avance un vieux centaure claudicant, à la crinière grise et au visage zébré de scarifications rituelles. Sans plus de palabres, il exige des personnages qu'ils se rendent de l'autre côté du défilé et gravissent la montagne Hurlante pour chasser les mauvais esprits qui y ont élu domicile depuis plusieurs lunes. Il n'y a clairement pas de discussion possible. Une trentaine de combattants les encerclent, prêts à les tailler en pièces. Qui plus est, la montagne dont parle le vieux centaure est probablement le but de leur voyage...

L'ombre du Corbeau

Accompagnés des centaures, les personnages quittent le défilé et approchent d'un pic vertigineux autour duquel plane une nuée de corbeaux. Baignée de la lueur bleue de la lune, la montagne Hurlante est si haute que son sommet se perd dans les nuages. Elle est percée de milliers de cavités. Le vent, en s'y engouffrant, émet une plainte sourde, semblable à une prière douloureuse psalmodiée dans une langue inconnue. Plusieurs dizaines de galeries s'ouvrent au pied du pic. Les centaures n'iront pas plus loin, mais ils restent sur place pour s'assurer que les personnages ne rebrousse pas chemin...

La Citadelle des Vents est un véritable labyrinthe de tunnels creusés par les intempéries sans tenir compte des contraintes de gravité ou d'espace auxquelles sont soumis les personnages. Cheminer à l'intérieur du pic est un véritable calvaire pour les moins acrobates d'entre eux. Il faut surmonter sa claustrophobie en se glissant dans des goullets, escalader tant bien que mal des cheminées étroites, retourner cent fois sur ses pas pour trouver enfin un passage menant au sommet. Les dernières dizaines de mètres voient le vent qui circule dans les galeries redoubler de violence. Plusieurs éléments d'air montent ici une garde vigilante, se dissimulant dans les bourrasques pour lancer leurs attaques et tenter de précipiter les personnages dans le vide.

Le sommet de la citadelle est ouvert aux quatre vents. Le plafond repose sur des dizaines de piliers aux motifs torsadés. La pièce est baignée d'une vive lumière bleue. En son centre brille un objet qui courbe et attire à lui les rayons lunaires. La gemme, enchâssée dans un support de calcite, a la forme d'un œuf. Une unique facette projette encore des rayons multicolores.

Des centaines de corbeaux sont perchés partout dans la pièce et se protègent de la lumière derrière les piliers. Plusieurs gisent morts à proximité de la gemme... Au moment où les personnages s'approchent pour s'en emparer, les noirs volatiles prennent leur envol en croassant. Un nuée plus importante que les autres s'agglutine en une masse informe et donne naissance à une silhouette noire et encapuchonnée. L'être s'interpose entre les personnages et le creuset. Un rayon de lune frappe son visage. Corulkhan grimace, la face livide, les yeux injectés de sang, et écarte les bras comme pour leur souhaiter la bienvenue !

Le combat doit être terrible, à la mesure de l'enjeu. Le séjour de Corulkhan sur le Chemin des morts l'a transformé en une liche assoiffée de vengeance, contre laquelle les personnages ne pourront probablement pas grand-chose.

Chaque coup ne fait qu'arracher des lambeaux de son manteau qui se transforment aussitôt en un cadavre de corbeau. La seule façon de vaincre Corulkhan est de parvenir jusqu'à la gemme et de la lever devant lui. Les rayons lunaires déchirent et dispersent son habit, rongent ses chairs blafardes. Hurlante, la liche se précipite dans le vide et se mue instantanément en une centaine de corbeaux qui s'envolent en tous sens.

Acte III

La Mort d'ErmeLun

L'Îlot de Shassaran

Les derniers corbeaux s'enfuient à tire-d'aile, adressant quelques croassements lugubres aux personnages. Les nuages s'effilochent et disparaissent tandis que l'atmosphère se fait plus respirable et que le paysage alentour apparaît sous un jour nouveau. Au sortir de la citadelle, les personnages sont remerciés par les centaures qui se proposent de les transporter jusqu'aux limites des Terres sombres. Leur agilité et leur vitesse sont proprement stupéfiantes et aucune des bandes armées d'humanoïdes rencontrées en chemin n'ose approcher ces redoutables combattants.

Le voyage de retour depuis Darmaz est tout aussi éprouvant que l'aller. Faenimore mène ses compagnons à un train d'enfer. L'inquiétude se lit sur son visage à mesure que la nouvelle lune approche. Les plus attentifs des personnages peuvent apercevoir une demi-douzaine de corbeaux qui les suivent depuis les Terres sombres. Ils ne disparaissent qu'après

Pour
AD&D



Daranseth

qu'ils se soient embarqués à bord du Coureur azuréen.

L'approche des îles du Tarot est particulièrement périlleuse en raison des récifs de corail rouge qui abondent autour de l'archipel, mais Faenimore refuse de réduire la voile. La lune n'est plus qu'un mince croissant bleu quand le Coureur azuréen s'engage dans la rade noyée de brouillard de l'îlot de Shassaran. Depuis le bastingage, les personnages distinguent la silhouette imposante d'un magnifique galion aux gréments de cuivre, amarré à un quai de bois. Faenimore accoste et les personnages débarquent tandis que le brouillard se lève à peine. À leur grande surprise, un homme vêtu d'une toge grise s'approche pour les accueillir. Son crâne est rasé, ses mains et ses avant-bras tatoués de runes complexes. Questionné sur cet accueil inattendu, il leur répond d'un ton laconique : « Mâstr Hubert de Malagarde connaissait le jour et l'heure de votre arrivée depuis longtemps déjà. Mâstr Ermelun vous attend à ses côtés. » L'acolyte les entraîne sur un petit sentier jusqu'au palais du magigarde. Ils surplombent bientôt une plage de sable blanc où sommeillent les tribunes et installations destinées aux compétitions des calendes.

Hubert de Malagarde

Le palais de Malagarde est une tour de granit rose de dimensions cyclopéennes, telle que nul architecte humain ou même nain ne saurait en bâtir. À la suite de leur guide, Faenimore et les personnages empruntent d'interminables escaliers, généreusement éclairés par des dizaines de torches. Chaque étage de la tour est pavé de dalles octogonales. Murs et piliers sont couverts de bas-reliefs. Les salles, à moitié vides pour la plupart et sans doute inoccupées, sont de plus en plus grandes à mesure que l'on s'élève. Alors qu'ils suivent un long couloir, ils croisent un petit groupe d'hommes mené par un acolyte. Ils sont trois, un humain et deux elfes. L'humain est de haute taille, vêtu comme un capitaine de navire, ses cheveux blonds répandus sur ses épaules et la barbe soigneusement taillée. Dans la force de l'âge, il ressemble de manière stupéfiante à Ermelun. Il dévisage les personnages en arrivant à leur hauteur, leur adresse un signe de tête amical et poursuit sa route. S'ils demandent à l'acolyte, il leur répond qu'ils viennent de croiser messire Danathan, également connu sous le nom de Capitaine Pourpre. C'est son vaisseau, l'Orfeu, qu'ils ont aperçu en accostant. Au dernier étage de la tour, Hubert de Malagarde accueille les personnages : « Approchez mes amis ! Nous vous attendions avec impatience. Dans une poignée d'heures, la conjonction lunaire prendra fin. Il nous reste donc peu de temps pour réunir l'arcane et la gemme. » Le magigarde ressemble lui aussi à Ermelun, plus encore que Danathan. Questionné, il sourit énigmatiquement et se contente de fai-

re signe à Faenimore de confier l'essence du Grand-duc à un acolyte. « Vous méritez amplement la confiance qu'Ermelun a placée en vous. Sachez que votre vaillance et votre courage seront loués par les générations à venir. Suivez-moi à présent, vous devez voir notre vieil ami avant qu'il ne nous quitte. » Dans une pièce attenant, Ermelun se meurt lentement dans un grand lit réchauffé par le feu qui ronfle dans une immense cheminée. Le front baigné de sueur et le regard vitreux, le Majistrade étreint d'une main squelettique l'arcane de l'Étoile. Il marmonne des propos incompréhensibles et ne semble pas reconnaître ses amis... Une cloche lointaine résonne dans la tour et le magigarde prend congé.

Prémonitions...

Après quelques instants passés auprès d'Ermelun, les personnages, écrasés de fatigue, sont conduits dans une grande chambre où le sommeil ne tarde pas à les saisir. Cette même nuit, ils se réveillent simultanément en sursaut. La tour est silencieuse. Tous sont certains d'avoir été réveillés par un cauchemar ou un rêve pénétrant. Seuls ceux qui réussissent un jet de Sagesse parviennent à s'en souvenir.

- Bronheel gît ensanglanté sous un pont de Krönberg. Sa main serre encore le tambourin magique que lui a confié Ermelun. Deux corbeaux sont occupés à lui dévorer les yeux... L'instant d'après, une imposante troupe armée est en train de franchir un col enneigé. Un étendard saltharite claque au-dessus d'un cavalier en cote de mailles. Son heaume dissimule son visage mais sur sa poitrine palpite un médaillon en forme de cœur...

- Un immense dragon d'améthyste se saisit du personnage et le dévore sans autre forme de procès...

- Au pied de la forteresse de Kharzabûl, des combattants nains du 7^e tranche-col de Zamrak sont submergés par un flot de zombies. Les corbeaux sont si nombreux dans le ciel qu'ils plongent le champ de bataille dans l'obscurité.

- La tribu des Francs-rêveurs observe l'horizon à bord d'une cité sirinn qui file en direction du septentrion.

- Les personnages chevauchent à la tête d'une armée qui avance en rangs serrés. Les guerriers qui les accompagnent portent des masques de guerre aux visages grimaçants. Des étendards violets, rouges et jaunes s'élèvent au-dessus des phalanges qui progressent en silence tandis que le soleil couchant fait briller leurs armures de mille feux.

- Un personnage voit un de ses compagnons décapité par une épée de cristal.

L'envol du Grand-duc

Au matin de cette nuit agitée, les personnages constatent que Faenimore s'est levé

bien avant eux. Assis sur le rebord d'une fenêtre, il regarde d'un air soucieux la forêt qui s'étend au pied de la tour. Soudain, la porte s'ouvre. Ermelun, le teint hâlé et les yeux brillants d'une énergie nouvelle, fait son entrée. L'Étoile qu'il porte en pendentif brille d'une lueur surnaturelle. D'abord tenté de rejoindre les personnages, il se fige en apercevant Faenimore. Les deux hommes se dirigent lentement l'un vers l'autre et se dévisagent mutuellement. Le Faucon prend la parole : « Après tant de vies, ma mémoire se fatigue. Mais je ne t'ai pas oublié, Grand-duc. Ton retour me réchauffe le cœur. »

— Mon retour, tu en as payé le prix, Faucon. Et ton sacrifice doit être partagé. Il convient aujourd'hui de réclamer sa part au Corbeau. »

À ces mots, le conseiller et le héraut s'étreignent longuement, les yeux embués de larmes.

À ce moment de l'histoire, le Grand-duc remercie chaleureusement les personnages. Il répond enfin à toutes les questions qu'ils se posent et leur explique les tenants et les aboutissants de leur quête.

- Par ordre de Trill'Aj, Hubert de Malagarde ne peut quitter l'îlot de Shassaran, mais il s'intéresse de longue date aux arcanes (ainsi qu'à beaucoup d'autres mystères paomiens et majistrades). Ermelun et Danathan sont des doubles de lui-même, conçus avec l'aide de mâstr Keneldak, qui lui permettent de se renseigner et d'intervenir où bon lui semble. Ce que les personnages pensent savoir de l'histoire d'Ermelun, telle qu'elle est relatée dans *Les dieux vides*, est un mélange de la propre histoire de Malagarde et de ce qu'a vécu son double éphémère depuis sa création, peu avant l'Ire. Malgré leur ressemblance physique, les personnalités des deux mages diffèrent sur de nombreux points. Pour le magigarde, la fin justifie les moyens...

- Le magigarde a opéré cette nuit la fusion de l'essence du Grand-duc et du pouvoir de l'Étoile. Il a utilisé le corps d'Ermelun comme réceptacle pour le fruit de cette union. Le Grand-duc est différent de ce qu'il était autrefois et endosse désormais la personnalité d'Ermelun. Toutefois, ses pouvoirs et surtout ses connaissances sont ceux du conseiller des dieux et de l'arcane de l'Étoile. Il peut donc relater aux personnages les événements récents qui concernent les artefacts hesperys (voir le Prologue).

- Les rêves de la nuit précédente ont probablement été provoqués par l'éclosion de la gemme et le déversement d'une parcelle de sa puissance divinatoire. Les personnages seraient bien avisés de ne pas les oublier et d'en tenir compte dans les mois qui viennent. Le Grand-duc peut les éclairer sur la signification du premier d'entre eux : Bronheel est mort il y a plusieurs semaines, assassiné par les séides du Corbeau alors qu'il tentait d'avertir Ermelun que Perredin Anglius, à la tête d'une armée de mercenaires saltharites, se préparait à lancer une expédition punitive dans les Sinistérias, comme la population

le réclame depuis longtemps. Il ne fait aucun doute que le bailli a pris cette folle décision sous la contrainte du Cœur, qui ignore encore tout de la trahison de la Faux et cherche à la rejoindre.

Le Grand-duc est encore faible et sa convalescence va durer quelques semaines. Les personnages ne devraient pas avoir l'occasion de s'entretenir avec le magigarde pendant le reste de leur séjour. En fait, celui-ci les évite soigneusement. La dizaine de Francs-rêveurs venus avec Ermelun décide de repartir pour Majistra après s'être entretenus avec le Grand-duc.

Acte IV

L'Unique Empire

Un dernier effort

Après leur avoir laissé prendre un peu de repos, Ermelun réunit une nouvelle fois Faenimore et les personnages : « Tout indique à présent que notre quête doit trouver son aboutissement dans la terra incognita qui s'étend par-delà les Sinistérias, à l'endroit où finissait jadis le Chemin des morts. Armé de la Faux, il ne fait aucun doute que le Corbeau a pu s'échapper de sa prison et se prépare à s'emparer du Cœur et de l'Étoile. Ce dernier arcane lui est désormais inaccessible. Il nous faut pourtant l'arrêter avant que ses armées sans vie ne se déversent sur les Terres très anciennes. Privés du Cœur, nous pouvons encore espérer le vaincre. S'il s'en empare, tout est perdu... » Si les personnages ne savent que faire ou suggèrent de rejoindre le Salthar, Ermelun les en dissuade : « Rejoindre l'armée levée par le bailli Anglius est illusoire. En revanche, j'entrevois des alliés potentiels dans les territoires qui s'étendent au nord des Sinistérias. La chose est incertaine, car j'ai le plus grand mal à me projeter ainsi dans l'inconnu. Je crains pourtant que nous n'ayons pas d'autre alternative... »

L'enfer blanc

Une fois encore, le Coureur azuréen cingle les eaux agitées de l'océan Oriental avec à son bord des personnages déterminés à faire rendre gorge au Corbeau. Il ne manque qu'Ermelun pour qu'ils se croient revenus au début de leur aventure. En quelques jours, ils atteignent la glaciale mer de Norwess. Il faut toute l'habileté de Faenimore pour éviter les innombrables icebergs qui croisent leur route. Le trimaran avance de plus en plus lentement, contraint de briser des plaques de glace toujours plus épaisses. Un matin, privé de vent, il finit par s'immobiliser définitivement. En quelques heures, la Mort blanche, comme l'appelle les Wyts, se referme inexorablement sur lui. Faeni-

more et son équipage assistent impuissants à l'agonie de leur navire. Broyé par l'irrésistible pression de la banquise, le Coureur azuréen se disloque et sombre sous leurs yeux.

En se dirigeant vers l'ouest, la petite troupe peut espérer atteindre les terres mystérieuses situées au nord des Sinistérias. Le froid est ici un ennemi mortel. Si les personnages n'ont pas pensé à arracher de quoi faire du feu à la dépouille du Coureur azuréen, c'est la mort assurée à la nuit tombée. Après quelques jours du plus effroyable de leurs voyages, alors que deux marins ont péri en tombant dans une crevasse et que plusieurs souffrent d'horribles gelures, la troupe laisse derrière elle les glaces traîtresses pour un paysage de toundra puis de steppes rougeâtres, balayées par des vents violents. Ils peuvent trouver refuge dans une des nombreuses ruines qui parsèment ces terres désolées. Une nuit qu'ils se sont abrités dans un amphithéâtre écroulé, ils doivent affronter une douzaine de spectres grimaçants, surgis des catacombes voisines... L'influence du Corbeau commence à se faire ressentir jusqu'ici, au bout du monde !

Wei-Cheng

Le lendemain, les personnages traversent un village entouré de maigres cultures et d'enclos où paissent des moutons à la laine noire. Les indigènes ont une allure étrange, la peau jaune, les pommettes saillantes et les yeux bridés... Ils sont habillés de sobres tuniques de lin et chaussés de curieuses sandales de bois. Ils se montrent très accueillants et traitent la troupe avec tous les honneurs. Ti Lo, le chef du village, un petit homme sans âge au sourire affable, leur propose très aimablement de les conduire jusqu'à Wei-Cheng, la capitale de l'Unique Empire. Suprême privilège...

Si les personnages refusent et souhaitent s'enfoncer seuls à la recherche du Corbeau dans les étendues désertiques qui bordent les Sinistérias, libre à eux. Avec un peu de chance, ils se perdront définitivement et devront rebrousser chemin pour finalement rejoindre Wei-Cheng. Dans le cas contraire, reportez-vous à l'acte V pour savoir ce qui les attend au sortir du Chemin des morts.

Le voyage jusqu'à la capitale dure plusieurs semaines. Les personnages remontent le Lent Puissant à bord d'une jonque chargée de soieries. S'ils se montrent surpris que Ti Lo les accompagne pour un si long périple, le petit homme leur répond qu'il s'agit d'une tradition séculaire et que l'empereur Zang lui ferait inmanquablement couper la tête s'il y manquait. C'est l'occasion pour eux de découvrir avec stupéfaction l'Unique Empire au long du fleuve chargé de limon jaune et bordé de rizières. Peu de Paormiens avant eux ont eu le privilège de sillonner ces contrées inconnues, moins encore d'en revenir vivants...

En arrivant aux portes de la ville, Ti Lo les confie aux bons soins d'un officier. Es-

cortés par une douzaine de soldats, les personnages sont assignés à résidence dans un hôtel particulier situé dans une des Ailes du Dragon. On leur annonce que les mandarins, les fonctionnaires de l'empereur, vont les rencontrer bientôt pour s'enquérir du but de leur visite. Wei-Cheng a de quoi surprendre : uniforme, colorée et d'une propreté inimaginable pour qui a arpenté les venelles de Krönberg. Sa forme également risque de susciter bien des questions, tout autant que l'omniprésent motif architectural du dragon. Les gardes sourient : « Le dragon est le saint patron de Wei-Cheng. »

Il est temps pour les personnages de réfléchir à ce qu'ils vont dire aux mandarins qui gèrent les affaires politiques de l'Empire, voire à Zang lui-même s'ils parviennent jusqu'à lui. Comment réussir à convaincre l'empereur que la menace du Corbeau met son pays en péril ? Comment inciter les mandarins à s'opposer aux sombres desseins du messager des morts ? Les visions que les personnages ont eu sur l'îlot de Shassaran devraient leur avoir fait comprendre qu'ils disposent d'une réelle marge de manœuvre, mais que toute imprudence ou maladresse peut avoir de graves conséquences...

Tractations

Plusieurs jours après leur arrivée, alors qu'il devient de plus en plus clair qu'ils sont les prisonniers de Zang plutôt que ses invités, les personnages sont conduits chacun leur tour devant un mandarin. Dans les jours qui suivent, ils doivent exposer à plusieurs reprises les raisons de leur voyage. À chaque fois, le mandarin qui les questionne ne les laisse en paix qu'après plusieurs heures d'interrogatoire et en ayant pris soin de noter leurs moindres propos. On leur fait bien comprendre qu'il faut en passer par là s'ils veulent approcher l'empereur. Ces hauts fonctionnaires savent se montrer tour à tour mielleux, amicaux ou franchement menaçants. Pire encore, certains se contentent de fixer le personnage dans les yeux sans prononcer un seul mot pendant plusieurs heures...

● **Li Pao** est un mandarin parmi d'autres. Le récit des personnages l'intéresse particulièrement, et pour cause : c'est un espion à la solde de Yi Wang, le dragon blanc.

● **Yi Wang** estime que les faits rapportés par ces mystérieux étrangers pourraient bien faire son affaire. S'ils disent vrai, le chaos dans lequel risque d'être plongé l'Unique Empire serait tout à fait propice à un coup d'état. Le vieil ennemi de Zang se félicite donc de la tournure que prennent les événements. En revanche, il s'inquiète du rôle que peuvent jouer les personnages et de leur capacité à contrecarrer les desseins de ce si providentiel Corbeau. Les faire assassiner lui semble inévitable.

● **Zang Kin** consent à recevoir les personnages après que ces derniers se soient longuement entretenus avec ses manda-

Pour
AD&D

Pour AD&D

LES PNJ

► Faenimore

Guerrier-magicien niv. 10/3, AL LB, CA 4, PV 65, Dégâts 1-8 (cimeterre).

► Les centaures

DV 4, AL N, CA 3, PV 30, Dégâts 1-10.

► Les élémentaux d'air

DV 8, CA 2, PV 30, Dégâts 2-20.

► Les spectres

Identiques à des nécrophages, mais sans leur capacité d'absorption d'énergie.

rins. En temps normal, le dragon les aurait dévorés sans hésitation, mais il est intrigué par leur histoire, que semblent corroborer de récentes rumeurs. Il se montre donc excessivement courtois.

Faenimore surtout le laisse perplexe, car il ressent très fortement son essence divine. Compte tenu des événements à venir, Zang va prendre très au sérieux la menace décrite par les personnages. Au besoin, il part survoler les terres du sud pour vérifier lui-même l'ampleur du danger.

Hôtes de Zang

Après leur entrevue avec Zang, les personnages sont libres d'aller et venir à leur guise dans l'Âme du dragon, à l'exception des cités interdites que sont le Cœur et la Tête. Ils sont toutefois escortés en permanence par Li Pao, qui s'est arrangé pour être désigné comme leur chaperon. Le palais est très bien gardé et toutes les salles ou presque sont surveillées par des soldats. Immobiles, le visage dissimulé par des masques, ils ne ressemblent à rien de ce que l'on peut voir sur Paorn, mais correspondent parfaitement à la vision qu'a eu un personnage dans la tour du magigarde.

● Au cours du séjour des personnages, plusieurs délégations se succèdent devant l'empereur. Les nouvelles, d'où qu'elles viennent, sont alarmantes. Les morts se lèvent dans les cités en ruine. Les guerriers des six rois-magiciens d'antan ont repris les armes et se dirigent en colonnes désordonnées vers le sud de l'Empire, massacrant au passage la population terrifiée.

● Un messager de Fu Liang, juge-gouverneur de la province des Vents glacés, se présente à la cour. Des unités en patrouille au sud-ouest de la province affirment avoir aperçu

un feu blanc et surnaturel s'élever à plusieurs dizaines de mètres au pied des Mille Crocs (les Sinistérias). Nul n'a osé s'en approcher, car c'est vers cet endroit que semble se diriger l'armée morte.

La cour du silence

Mettant son plan à exécution, Yi Wang décide faire tuer les personnages. Un soir, Li Pao les prend à part. Il affirme que leur vie est en danger, leur révèle que Zang est un dragon et soutient que l'empereur veut faire d'eux son prochain repas... Il dit connaître un moyen de sortir discrètement de la cité, et leur demande de le rejoindre au milieu de la nuit dans la cour du silence.

La cour du silence est une vaste salle de réception aux murs dissimulés par des paravents de soies. Elle est emplie d'une centaine de marionnettes de taille humaine, en vêtements d'apparat. Ces poupées géantes sont d'un réalisme confondant et représentent des scènes quotidiennes de la vie à la cour impériale. Plusieurs sont armées. Sur une estrade, à l'autre bout de la pièce, la lueur vacillante d'une chandelle trahit la présence du mandarin. Alors que les personnages se dirigent vers lui au milieu des courtisanes immobiles, une figurine vêtue d'une délicate armure d'un blanc immaculé et tenant à la main une fine épée de cristal devrait attirer leur attention. Si aucun des personnages ne fait le rapprochement avec la vision de la tour du magigarde et ne se méfie de la marionnette, celle-ci abat l'un d'eux sans coup férir. Aussitôt, une dizaine d'autres sicaires, far- dés et dissimulés parmi les marionnettes, se glissent silencieusement dans leur dos. Alertés par le cliquetis des armes, plusieurs soldats arrivent après une demi-douzaine de rounds et mettent en fuite les assassins. L'alerte est donnée et la garde impériale ne tarde pas à retrouver Li Pao qui, s'il a pu échapper aux personnages, s'est empoisonné dans sa chambre...

Acte V

La bataille des trois collines

L'armée morte

Il ne devrait pas être trop compliqué pour les personnages de persuader Zang de l'imminence du danger. Le seul véritable risque qu'ils courent est de ne pas se montrer suffisamment coopératif vis-à-vis des mandarins et de finir par irriter le dragon... qui ne les dévorera pas, mais a bien d'autres moyens de les punir. Dans les jours qui suivent la tentative d'assassinat, plusieurs éclaireurs sont envoyés vers les Mille Crocs, à l'endroit où le feu magique a été aperçu. Aucun ne revient. Les bandes de morts-vivants armés se font de plus en plus nombreuses dans les campagnes. À présent inquiet, Zang décide finalement d'envoyer une partie de l'armée impériale, soit une demi-douzaine de corps d'éli-

te représentant quelques vingt mille combattants de métier (ce qui devrait laisser les personnages songeurs quant à la puissance militaire de l'Unique Empire). Une autre partie de l'armée est chargée de la défense de Wei-Cheng. Le reste portera assistance aux populations des provinces les plus reculées.

Zang lui-même prend la tête du corps expéditionnaire des Mille Crocs, sanglé dans une armure noire et luisante et monté sur un impressionnant char de guerre. Il fait placer les personnages à ses côtés, désormais armés et caparaçonnés à la façon des soldats impériaux, et leur promet une mort longue et douloureuse s'ils ont osé le duper d'une quelconque façon. L'armée de Zang se comporte avec une discipline hors du commun. Après plusieurs jours de marche dans la solitude de la steppe, elle arrive en vue des premiers contreforts montagneux. Dès la nuit tombée, une vive lueur blanche illumine l'horizon à l'ouest de leur position, pareille à la lumière crépusculaire. Le feu magique allumé par le Corbeau est destiné à guider jusqu'à lui le Cœur et l'Étoile.

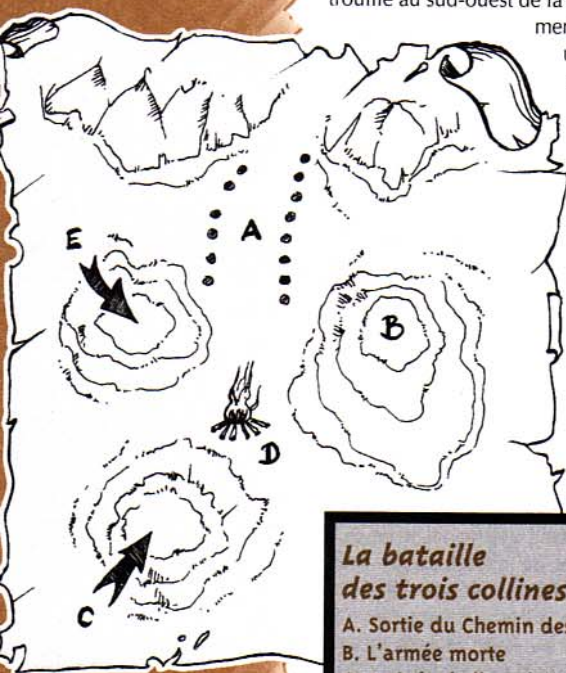
À l'aube, des centaines de corbeaux commencent à tourner au-dessus du campement. Les éclaireurs de Zang, envoyés en nombre, rapportent qu'une importante armée de zombies s'est installée sur une colline, près d'un étrange alignement de pierres levées... « Rien qui puisse inquiéter les troupes impériales ! » lance le général Sun Tze. Le corps expéditionnaire se met aussitôt en route et prend position sur une deuxième colline, face au Chemin des morts.

L'armée du Corbeau est forte de trente mille soldats venus des champs de bataille de jadis. On y distingue les cadavres animés de guerriers des six royaumes, de troupes régulières burgonnes, de mercenaires du Rittmark sur leurs montures pourrissantes, les squelettes blanchis de gigantesques éléphants de guerre... Régulièrement, une petite troupe de morts-vivants arrive du nord-ouest et vient grossir les rangs de l'armée morte. Au centre de la plaine brûle un brasier aveuglant dont les flammes semblent lécher les nuages lourds et bas qui roulent de manière menaçante au-dessus des personnages.

Sur la colline occupée par l'armée morte se tient une silhouette encapuchonnée que les personnages connaissent bien. Corulkhan les regarde approcher. Le Corbeau, demeuré sur le Chemin des morts car il craint encore les dieux, n'apparaît nulle part, mais sa volonté maléfique s'exprime au travers de chacun des noirs volatiles qui tracent des cercles dans le ciel.

La bataille

La bataille des Trois Collines se déroule de la manière suivante. Il appartient aux personnages d'y prendre part selon leurs compétences martiales et d'intervenir au bon moment pour emporter la victoire, car la puissance de Zang et la discipline de son



La bataille des trois collines

- A. Sortie du Chemin des morts
- B. L'armée morte
- C. Arrivée de l'armée impériale
- D. Brasier
- E. Arrivée d'Anglius.

Pour
AD&D



armée ne seront pas suffisantes pour vaincre les maléfices du Corbeau.

● L'armée morte se tient immobile et silencieuse plusieurs heures durant. Corulkhan ne semble pas décider à lancer l'assaut. Zang et Sun Tze s'impatientent et finissent par faire lever les oriflammes qui ordonnent à l'armée impériale de se mettre en marche. Un premier détachement de morts-vivants descend à leur rencontre et se fait rapidement tailler en pièces. Sur une injonction de Corulkhan, le brasier au centre du champ bataille rugit et propulse de terribles langues de feu qui carbonisent les premiers rangs impériaux. Les corbeaux harcèlent les chevaux qui, paniqués, jettent à bas leurs cavaliers. Les soldats de Zang tiennent bon. Sous un orage de feu, ils montent courageusement à l'assaut de la colline...

● La plupart des zombies détruits se relèvent après le passage de l'armée et menacent de la prendre à revers sur les pentes de la colline. Réalisant l'ampleur du danger, Zang se change aussitôt en un immense dragon d'améthyste et fonde sur les morts-vivants. Son souffle embrase la plaine, réduisant les troupes adverses en cendres. Les corbeaux s'amoncellent alors en une silhouette sinueuse et ailée. Un dragon de ténèbres fonde sur Zang en crachant des vapeurs empoisonnées. Un furieux combat s'engage entre les deux reptiles.

● Alors que l'issue de la bataille est encore incertaine, les personnages qui participent à la mêlée réalisent avec effroi que ceux des leurs qui sont tombés se relèvent et joignent leurs forces à l'ennemi. L'armée impériale cesse d'avancer et commence même à céder du terrain à l'armée morte. C'est alors qu'ils aperçoivent

une troupe d'une centaine de chevaliers qui prennent pied sur la troisième colline. L'espoir de voir arriver des renforts meurt presque aussitôt quand les personnages reconnaissent l'oriflamme du Linamaz septentrional. Le bailli Anglius a abandonné ses troupes au cœur des Sinistérias pour rejoindre le Chemin des morts, guidé par le feu allumé par le Corbeau. Il n'est accompagné que de quelques fantassins, pliés comme lui à la volonté de l'arcane du Cœur, et se dirige à la rencontre de Corulkhan.

● Tout semble perdu quand un immense rapace troue les nuages en lançant un cri de défi. Le Grand-duc se pose sur la colline vers laquelle reflue désormais l'armée impériale. Reprenant forme humaine, Ermelun écarte les bras en un geste impérieux. Les nuages se déchirent, révélant la pleine lune, nimbée d'une aura azurée. La clarté lunaire immobilise instantanément l'armée morte. Seuls se déplacent à présent l'oriflamme d'Anglius et la sinistre bannière de Corulkhan. À la tête d'une poignée de soldats courageux, il faut que les personnages traversent à nouveau le champ de bataille et s'emparent du Cœur avant que les nuages ne masquent à nouveau l'astre de nuit. La garde personnelle du nécromant, constituée de golems d'os aux multiples bras, n'est pas affectée par la lune mais, affaibli par les pouvoirs d'Ermelun, Corulkhan est cette fois à leur portée. La victoire ne sera remportée qu'au prix d'au moins une victime : Faenimore, le premier à se jeter contre les soldats du nécromant, tombe sous les coups meurtriers des golems. Corulkhan, armé des trois arcanes mineurs du Poisson, de l'Oiseau et du Trèfle, déchaîne tous ses sortilèges...

Privé de son lieutenant, le pouvoir du Corbeau vacille. La lune est à nouveau dissimulée par les nuages, mais seule une petite partie de l'armée morte se remet en marche. Zang, mis à mal par le dragon noir, reprend peu à peu le dessus tandis que des débris enflammés pleuvent sur les trois collines. Ermelun, qui a rejoint les personnages, leur demande de l'escorter jusqu'au seuil du Chemin des morts pour qu'il en scelle définitivement l'accès. Le Corbeau lance ses dernières ressources contre eux tandis que l'armée impériale, galvanisée, repart à l'assaut des positions adverses. Les zombies perdent pied, écrasés par le nombre. Enfin, Ermelun parvient devant la première pierre levée. La toute-puissance divine s'exprime en un éclair unique et terrifiant, qui frappe son corps et rebondit sur chacune des pierres, les faisant voler en éclats. Le brasier au centre de la vallée s'élève en une gigantesque colonne de feu où disparaît le dragon noir. Les morts s'effondrent pour ne plus se relever...

Épilogue

Les personnages regardent s'éloigner la silhouette du Grand-duc à l'horizon. À ses côtés, ils croient discerner un autre oiseau, un faucon, qui s'efface aussitôt.

Après une année d'aventure qui les a conduits aux quatre coins de Paorn, jusqu'au mystérieux continent de Majistra et sur l'archipel du Tarot, ils se trouvent aujourd'hui au seuil d'un empire immense et inconnu. Souhaitons que leur premier souci sera de tenir la promesse faite aux Francs-rêveurs et qu'ils négocieront avec Zang une terre à leur offrir. Ainsi se réalisera leur dernière prémonition.

► Les sicaires de Yi Wang

Voleurs niv. 5, AL LN, CA 6, PV. 20, Dégâts 1-6 (épée courte).

► L'armée morte

Identiques à des zombies, avec CA 6 et dégâts selon l'arme.

► Les golems d'os

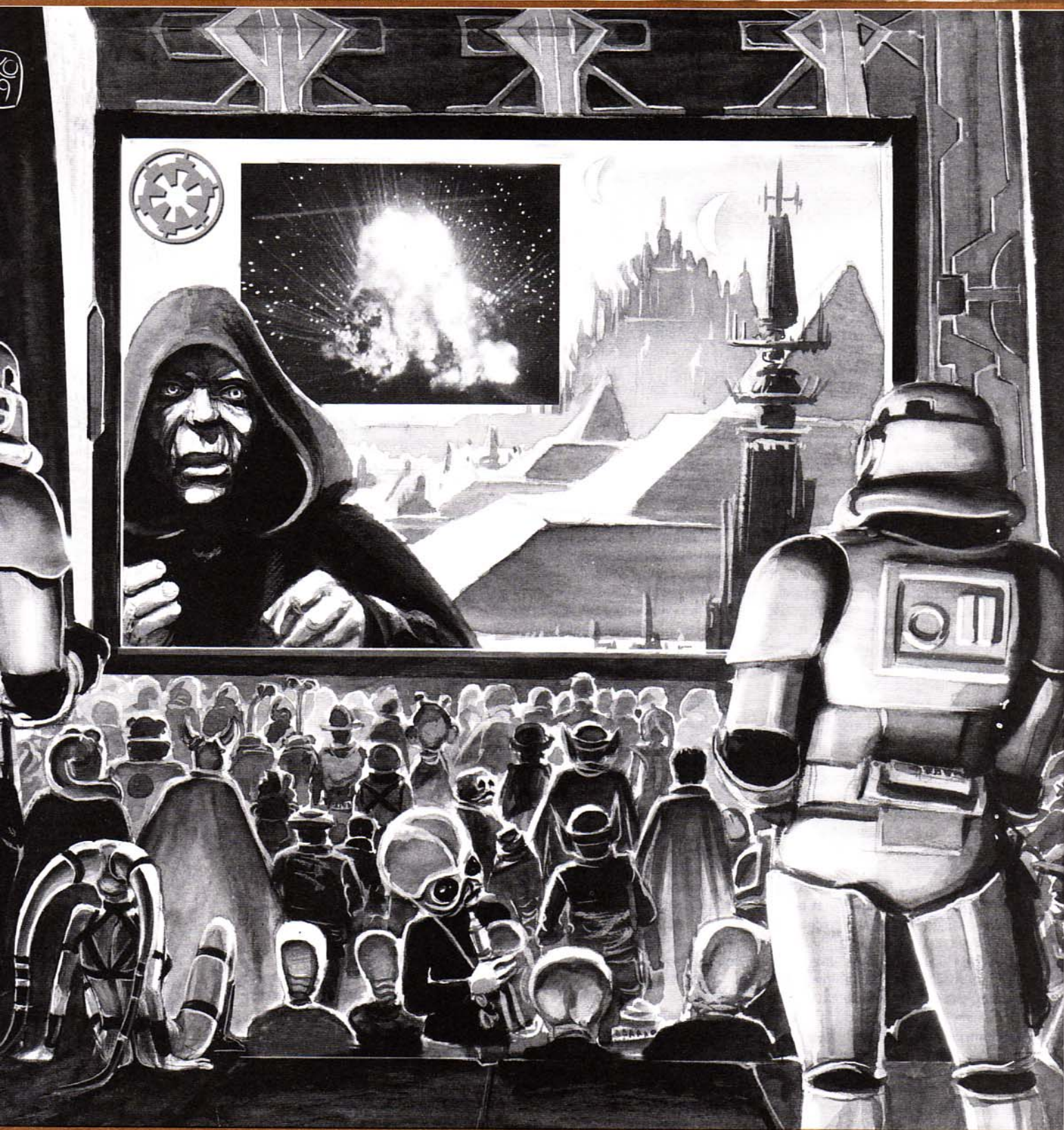
DV 7, CA 6, PV 60, Dégâts 2-12/2-12.

► Corulkhan

Identique à uneliche.

texte :
philippe rat
illustration :
d. cochard
plan : cyrille
daujean

IL faut sauver



Miss Pickalho

Pour Star Wars

Ce scénario,
destiné à un MJ,
des joueurs et un
groupe de person-
nages relativement
peu expérimentés,
commence
le jour même
de la destruction
d'Alderande
par l'Étoile Noire.
Il se déroule
entièrement
sur la fabuleuse
planète Coruscant,
la capitale
de l'Empire.

Requiem pour une planète

« Il est 7 h 00 et vous êtes sur Coruscant. Plus que deux jours avant la Course héroïque, où pas moins de huit cents vieilles gloires de la conquête spatiale, somptueusement restaurées... » (coupure brutale, logo de l'Empire, musique martiale – la marche de Vador –, le visage de Palpatine apparaît en gros plan :)

« Fidèles sujets. C'est le cœur serré que je m'adresse à vous aujourd'hui. Il y a quelques minutes à peine, une effroyable tragédie est survenue sur Alderande. La planète vient d'exploser ! Les rapports préliminaires indiquent qu'il n'y a aucun survivant. (Pause dramatique, puis voix dure, chargée de colère :) Cette catastrophe est un acte de terrorisme odieux, commandité par un trio de politicards jedio-républicains, les traîtres Mon Mothma, Bel Iblis et Bail Organa ! (Pause puis, d'une voix pleine de détermination :) En conséquence, j'ordonne la dissolution de ce nid de vipères planéticides qu'est le conseil permanent du Sénat. Par ailleurs, je viens de donner l'ordre d'investir le quartier des ambassades. (Longue pause puis, d'une voix chargée de chagrin :) Je m'adresse maintenant à vous tous, mes fidèles et honnêtes sujets : 48 milliards de personnes viennent d'être froidement assassinées. En leur mémoire, je vous demande de collaborer avec les autorités et de rester dignes dans la douleur. Ce crime ne restera pas impuni ! Je vous le jure ! »

Inutile de préciser l'effet de ce petit discours dans les rues de Coruscant et sur les PJ... Mais au fait, que font-ils ici en ce moment historique ? Eh bien, ils ont tout simplement décidé, pour des raisons qu'il vous faut déterminer individuellement avec chaque joueur, de rejoindre les rangs de la proto-Alliance. Bien qu'il soit tout à fait possible d'intégrer un apprenti Jedi déclaré dans le groupe, cette option est fortement déconseillée du fait de la présence de Palpatine dans le quartier... De même, il serait bon qu'aucun des PJ ne soit originaire d'Alderande. Dans le cas contraire, le choc de la destruction de sa planète entraîne un malus de -1D sur l'ensemble de ses actions durant tout le scénario... Quoi qu'il en soit, de contacts en rendez-vous, nos héros ont été affectés au Deuxième Bureau de l'ambassade de Chandrilla sur Coruscant. Ils y ont fait la connaissance des principaux PNJ décrits dans l'épisode I, avant d'être reçus par l'ambassadeur Gehldon puis par le major Davan. Tout ce petit monde conspire contre Palpatine, mais aucune indication n'a été donnée aux PJ sur leur futur emploi. Tout au plus leur a-t-on précisé qu'ils ont été af-

fectés ici pour assurer une mission de protection rapprochée éventuelle mais que, pour l'instant, personne n'a besoin d'eux. Les PJ sont donc libres de faire ce qu'ils veulent, à condition de faire régulièrement savoir aux services de l'ambassade où ils se trouvent...

Si vous êtes vraiment débutants, considérez que les PJ se trouvent dans l'ambassade au moment de l'allocution de Palpatine. En revanche, si vous vous sentez les reins plus solides, n'hésitez pas à leur faire apprendre la tragédie alors qu'ils se trouvent quelque part dans la ville. Ils vont probablement tenter de rejoindre l'ambassade au plus vite (s'ils partent dans d'autres directions, il faudra que vous les y poussiez). Improvisez les aléas du voyage en jouant sur l'effet de la nouvelle sur la population et la mise en place du blocus du quartier des ambassades par les troupes de choc : population affolée, transports bondés, communications saturées, milices de « citoyens » vindicatives, contrôles inopinés, manifestations « spontanées » de soutien à Palpatine, mouvements de troupes et, au final, selon les agissements des PJ, un premier affrontement direct avec six Impériaux ou une infiltration discrète, facilitée par le fait que le blocus n'est pas encore très efficace autour des ambassades.

Épisode I

La guerre des ambassades

Le quartier des ambassades

Le quartier des ambassades est un vaste rectangle de 25 km² situé à une trentaine de kilomètres du palais du Sénat. En dépit de sa superficie, on n'y trouve qu'une très faible partie des délégations planétaires de l'Empire (environ trois cents). Avoir une ambassade dans ce « centre historique », évoquant plus une paisible banlieue aux villas cossues qu'un centre diplomatique, est la preuve de l'influence d'une planète dans la galaxie. Plus prosaïquement, c'est aussi un moyen habile pour Palpatine de surveiller les diplomates des planètes majeures de son Empire... Comme il est d'usage pour ce genre de lieu, chaque ambassade est considérée comme une extension du territoire pla-



Les PNJ de l'Épisode I

► Les Impériaux

- Au début, soldats de l'armée impériale. Dès la 3^e heure, les soldats de choc entrent en piste (pour les uns et les autres, voir la p. 209 des règles).
- Pour les moyens de soutien, utilisez un blaster mitrailleur léger (p. 231 des règles) pour 10 hommes.
- Pour les véhicules, voici les caractéristiques d'un blindé léger antiémeute à répulsion : 2 membres d'équipage (tireur, pilote), 6 passagers (débarquement par l'arrière), abri complet, carrosserie 4D, maniabilité 1D, blaster mitrailleur BLAF sur tourelle 3608 (p. 231 des règles).

Pour Star Wars

► Les défenseurs

Toutes leurs caractéristiques sont à 2D.

► Les gardes

Idem Soldat de l'Alliance rebelle typique, p. 209 des règles.

nétaire. Ses membres bénéficient d'un statut diplomatique spécial leur conférant une relative impunité sur Coruscant.

Les parties « communes » (routes, postes de sécurité, établissements publics et astroport) du quartier sont administrées par un conseil composé d'un représentant de chaque ambassade. En bref, c'est une petite ville auto-administrée englobée dans une gigantesque mégapole...

Ici aussi, la nouvelle a fait l'effet d'une bombe. Les trois cents ambassadeurs se sont immédiatement réunis, tandis que les troupes de protection ont rapidement pris position dans l'ensemble du périmètre.

L'ambassade de Chandrilla

L'ambassade de Chandrilla se trouve au centre du quartier. Son personnel compte 58 membres, dont :

● **Irem Gehldon** : L'ambassadeur par intérim (Mon Mothma est heureusement absente de Coruscant lors du scénario) est un petit homme rondouillard d'une soixantaine d'années. Issu d'une illustre famille de hauts fonctionnaires, c'est l'archétype même du diplomate aguerri. Extrêmement compétent, redoutable juriste, orateur émérite, il est très écouté dans les milieux diplomatiques. D'une fidélité à toute épreuve envers Mon Mothma, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour convaincre ses pairs que Palpatine est en train de les flouer et qu'il faut résister

jusqu'au bout. Il cherche longtemps à négocier, même s'il sait dès le début que ses tentatives sont vouées à l'échec. Au final, Gelhdon aura une fin à la Salvador Allende, se suicidant dans son bureau pendant que les PJ s'enfuient...

● **Major Davan** : Responsable du Deuxième Bureau (les espions) de l'ambassade, Jonas Davan est un héros de la Guerre des Clones. Combattant émérite, une bonne moitié de son anatomie est cybernétique (les jambes, le bras gauche, la partie droite du visage, plus quelques organes internes). Peu bavard bien que fondamentalement humaniste, c'est un homme qui inspire invariablement le malaise. Il faut dire que ses réactions sont parfaitement contrôlées et qu'il est d'un calme à toute épreuve. Ses compétences sont bien au-delà de la moyenne (4D à 5D+1). L'Empire le considère comme un redoutable adversaire. Réaliste, il sait qu'il ne sortira pas vivant de l'ambassade. Il s'apprête donc à vendre chèrement sa peau, non sans s'être au préalable assuré que les PJ parviendront à s'échapper...

● **Jennie Pickalho** : Secrétaire intérimaire du Bureau des Visas de l'ambassade. Une belle brunette timide qui ne manquera pas de taper dans l'œil des Don Juan de bas étage que sont souvent les PJ. Comme vous allez le constater, elle est essentielle pour la suite de l'aventure.

● **Le reste** : On trouve de tout dans l'ambassade, du parfait rond-de-cuir au garde sympathique. Ils sont parfaitement « transparents » pour le reste de l'aventure. Pensez cependant à en personnaliser deux ou trois. Ainsi, Bred Alarson, un jeune garde sympathique et peu expérimenté qui souille son pantalon avant de se reprendre grâce à Davan (soudainement très humain). Par ailleurs, quelques minutes avant de mourir, Alarson demande aux PJ de délivrer un message d'adieu à sa femme et à son bébé restés sur Chandrilla. Koracem Biliboth, un Ithorien, est l'archiviste principal de l'ambassade. Très remonté au début de l'attaque, il craque peu avant l'assaut final en apprenant que l'Opération Boat People (voir plus loin) est un échec. Il se fait ensuite blaster menu en tentant maladroitement de s'enfuir. N'oubliez pas aussi qu'il peut y avoir quelques individus n'ayant rien à voir avec l'ambassade, par exemple un couple de touristes « beaux » venus pour se faire établir un visa.

sujet vont bon train. Koracem Biliboth est persuadé qu'il s'agit d'un nom de code pour l'évacuation du personnel. Les PJ ont ordre de participer à la défense du quartier, tout en rendant compte fréquemment de la tournure des événements.

Star Wars étant avant tout un jeu d'action, il y a fort à parier que nos héros vont se jeter corps et âme dans la bataille. Si vous êtes un vieux briscard, pas de problèmes, lâchez-vous à fond et faites du grand spectacle tout en gardant à l'esprit que la bataille est perdue quoi qu'ils fassent.

En revanche, pour un débutant, cet épisode est un peu plus délicat à mettre en œuvre. Néanmoins, pas de panique ! Relisez attentivement les conseils prodigués dans le chapitre 8, *Simuler des batailles* (p. 130 et suivantes des règles), revoyez si vous en avez la possibilité *Paris brûle-t-il ?* ou *Fort Alamo* et, pendant que vous y êtes, lisez donc l'encadré ci-dessous...

Si vous manquez d'idées, mettez en scène les péripéties suivantes :

● Les PJ reçoivent l'ordre de protéger l'une des entrées du quartier. Outre un mur d'enceinte doté d'un champ de force, l'accès est protégé par un petit blockhaus (5D de structure) abritant un blaster mitrailleur moyen. Une route passe juste derrière, formant une espèce de no man's land butant sur les premiers bâtiments. Il est possible d'y établir quelques postes de tir. En plus des PJ, huit hommes tiennent le blockhaus. L'assaut est donné. Il est possible de résister pendant une dizaine de minutes avant de comprendre que tout est perdu...

● Les PJ se sont repliés. Les Impériaux investissent peu à peu le périmètre avec des moyens de plus en plus efficaces. Les soldats laissent la place aux troupes de choc, puis à des blindés antiemoute accompagnés d'un groupe de six fantassins. Voilà justement un de ces groupes qui tourne au coin de la rue...

● Les PJ sont postés sur le toit d'un bâtiment en compagnie de 15 hommes. Non seulement ils se retrouvent encerclés mais, en plus, un droïd dérivé du Vipère Arakyd (p. 239 des règles) est envoyé pour les déloger. Il faut s'en débarrasser, puis reprendre en main les défenseurs affolés avant de tenter une sortie...

Progression du siège

Voici comment se déroule l'attaque du quartier par les Impériaux. Bien entendu, cette chronologie est indicative.

● **Heure 1 après l'arrivée des PJ dans l'ambassade** : Le quartier est hermétiquement bouclé. Les deux camps s'observent, des pourparlers sont en cours. Situation tendue.

● **Heure 2** : Une partie des ambassadeurs ayant accepté la proclamation de l'état d'urgence par Palpatine, les lignes de défense se morcellent. Des soldats impériaux pénètrent dans le périmètre. Certains ambassadeurs décident de résister, d'autres veulent quitter Coruscant au plus vite via le petit astroport du quartier.



Major Davan

La méthode de Papy McGuffy

Personnellement, pour ce genre de scènes, je ne jette qu'un D par adversaire en respectant le barème suivant :

01 : Grosse boulette.

02-05 : Rien de particulièrement palpitant.

06 : Réussite d'une action (progression...) ou éventuellement tir réussi.

Les PJ effectuent l'intégralité de leurs jets normalement.

En cas de réussite, appliquez le barème suivant sur la cible :

01 : Esquive « chanceuse ».

02-05 : Blessé.

06 : Tas de cendres.

Enfin, pour caractériser les PNJ, utilisez la petite table suivante (faites deux jets, la première colonne donne le sentiment général, la seconde l'attitude).

01	À fond pour l'Empire.	Trouillard fini.
02-03	Neutre plutôt passif.	Préserve sa peau avant tout.
04-05	Neutre plutôt actif.	Courageux mais pas héroïque.
06	À fond contre l'Empire.	On peut lui faire confiance.

Le siège

Qu'ils se trouvent à l'ambassade ou qu'ils la rejoignent par leurs propres moyens quelques dizaines de minutes après le début de la crise, les PJ sont immédiatement convoqués par Davan et Gehldon qui tiennent un conseil de guerre. Il apparaît clairement que tout est perdu d'avance. La décision de résister jusqu'au bout est prise afin de permettre à trois des hommes de Davan de s'infiltrer dans le but d'accomplir une mystérieuse Opération Boat People (pas de précisions). Les rumeurs sur le

● **Heure 3** : Des commandos aéroportés des troupes de choc attaquent l'astroport. Les combats font rage. La piste principale est bloquée par le décollage raté du vaisseau diplomatique de la planète Vernadya. L'ambassadeur et ses gardes se font lyncher par la foule affolée...

● **Heure 4** : 65 % du quartier est aux mains des Impériaux. Les ambassades restantes opposent une résistance acharnée mais, à de rares exceptions près, il n'y a aucune coordination entre les défenseurs. L'ambassade de Pergitor XI explose soudainement. Apparemment, les Impériaux mettent les gros moyens en œuvre...

● **Heure 5** : 95 % du quartier est occupé. La pression est de plus en plus forte. L'astroport tombe définitivement aux mains des Impériaux malgré trois contre-attaques suicides.

● **Heure 6** : Seules trois ambassades résistent encore : Chandrilla, Alderande et Angora qui sont mitoyennes. Les assauts se multiplient mais, visiblement, les Impériaux attendent des instructions...

● **Heure 7** : Ultime tentative de pourparlers avant Fort Alamo. C'est un échec. Le carnage commence. Tout est terminé en dix minutes...

pas de déterminer les responsabilités, ni le déroulement du massacre. Tout porta à croire qu'il s'agissait d'une attaque des Mandaloriens, nos adversaires durant la Guerre des Clones. Affaire classée...

Seulement voilà : il y a un an, Mon Mothma a rouvert le dossier en tenant compte d'informations nouvelles. Certains survivants assurent avoir vu Vador en personne diriger l'attaque. Autant dire que cette affaire devait faire grand bruit. Nous avons donc fait discrètement rapatrier un témoin clé sur Coruscant afin qu'il puisse témoigner devant une commission d'enquête sénatoriale. Ce n'est évidemment plus possible maintenant. Il nous faut assurer l'exfiltration rapide de ce témoin... Une première tentative vient d'échouer. C'est votre tour. Je vous ordonne d'évacuer Miss Pickalho, car il s'agit d'elle. Vous passerez par un tunnel conduisant à un collecteur d'égout courant sous le quartier. Suivez à la lettre les indications de ce traceur et vous êtes libres... Une fois dehors, rendez-vous à Doomcity. Prenez contact avec la Limace. Dites-lui que vous voulez miser 500 crédits à 100 contre 1 sur le Fils des Soleils, il comprendra... »

Quelques minutes plus tard, l'assaut final commence tandis que nos héros et leur protégée sentent la porte du tunnel se fermer hermétiquement derrière eux...

Opération Boat People, deuxième !

Septième heure du siège. Les PJ reçoivent l'ordre de se replier sur l'ambassade. Un message est parvenu à Davan : ses trois hommes sont morts, l'Opération Boat People a échoué. Réunion dans le bureau de Gelhdon. Les PJ sont convoqués. Le major prend la parole : « Messieurs, c'est fini... Il est temps de penser à l'avenir. Connaissez-vous la planète Caamas ? Non ? Elle a été dévastée à la fin de la Guerre des Clones sur l'ordre indirect de Palpatine. Le peuple caamasi, pacifiste, fut anéanti pour avoir recueilli les familles de quelques Jedi pourchassés lors des Grandes Purges. Seule une poignée de survivants parvint à s'échapper. Les archives camaasis, retrouvées parmi les décombres, ne permirent

Épisode II Évasion !

Rampons dans les égouts

Si les PJ conservent le traceur, la balade, sans être idyllique, sera supportable. Ce n'est pas pour cela qu'elle sera dépourvue d'incidents !

● **Péripétie 1** : Le tunnel de l'ambassade conduit à un sas d'accès dont l'alarme a

Mais qui est donc Miss Jennie ?

À première vue, un énorme « boulet » aussi beau que maladroit... En fait, Miss

Pickalho est une merveille d'androïde, la résultante ultime du savoir-faire camaasi. Le terrible raid impérial a été lancé afin de s'approprier les secrets technologiques de ce peuple. Si vous avez lu le roman *Les ombres de l'Empire*, de Steve Perry (Presses de la Cité), vous vous souvenez sûrement de Guri, l'androïde garde du corps du prince Xyzor. Et bien Jennie est sortie du même moule : une androïde parfaite, capable de tromper les scanners les plus sophistiqués et les examens médicaux les plus poussés, tout en imitant en tous points le comportement humain. Ayant miraculeusement échappé au raid, elle a été envoyée à Mon Mothma (qui ignore tout de sa véritable nature) par ses concepteurs afin de témoigner au Sénat. Espérant une confrontation directe avec les responsables du massacre, ses concepteurs l'ont aussi programmée pour les venger ! Sous des dehors de ravissante idiote, c'est donc une véritable machine de guerre qui accompagne nos héros. Cet aspect des choses servira à la fin du scénario. Cependant, rien ne vous empêche de faire comprendre peu à peu aux PJ que Jennie est « très spéciale ». Dans un premier temps, laissez entrevoir sa vraie nature (une blessure « anodine » qui aurait dû être sérieuse) puis utilisez ses compétences exceptionnelles pour leur sauver la mise (par exemple dans les centres de récupération ou dans les piscines de rétention). N'en faites cependant pas trop, laissez planer le mystère...

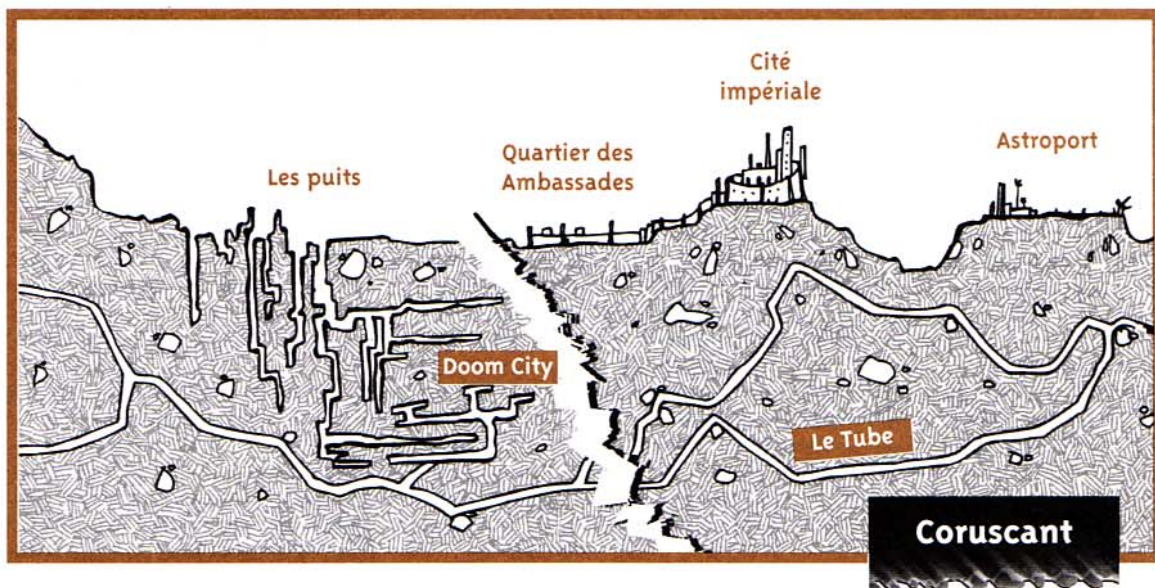
été neutralisée (voir la description des égouts, plus loin). Il débouche sur un collecteur tertiaire. La principale difficulté est de passer la grille (voir la description des centres de récupération) avant de se faire aspirer dans la salle des déchets. Si un tel cas vient à se présenter, utilisez le classique dia-noga avant de leur faire peur avec les murs qui se rétractent. Juste avant la bouillie finale, faites s'ouvrir la porte en prétextant une inspection par des soldats de choc. Organisez alors une fusillade en règle dans l'usine de retraitement des déchets et une évasion spectaculaire.

● **Péripétie 2** : Toujours en suivant le traceur, les PJ débouchent sur un collecteur secondaire. Outre le risque d'effondrement des passerelles, ils peuvent selon

Les PNJ de l'Épisode II

► Jennie Pickalho

DEX 5D, Blaster 5D, toutes formes de combat 6D, Esquive 6D
SAV 4D, Survie (tous milieux) 6D
MEC 3D, Pilotage vaisseaux spatiaux 4D, Pilotage répulseurs 4D+2
PER 4D, Investigation 6D, Recherche 6D
VIC 5D, Arts martiaux 7D, Nage/Escalade/Saut 6D
TEC 3D, Sécurité 6D
Équipements spéciaux : Infrarouge, analyseur spectral, détecteur de mouvement.
Capacité spéciale : Mimétisme pour ce qui est de l'esprit, des émotions et des fonctions organiques humaines. Un jet de Senseurs (diff. 35) permet d'avoir un doute (juste un doute et encore...).
Points de personnage : 33.
Déplacement : 14.
Taille : 1,72 m.
Coût : 7 millions (!)



Pour Star Wars

► Les prop'nets et les nettoie-tout

Ces petits droids ressemblent au dessin de la p. 238 des règles. Ils sont dotés d'une caméra infrarouge ainsi que d'un petit laser de défense gyroscopique (1D de dommages). Ils parcourent le réseau à la recherche de secteurs endommagés et effectuent les réparations d'urgence. La plupart du temps, les anomalies sont provoquées par des bestioles semblables aux mynocks qui rongent les câbles électriques afin de se gaver d'énergie. Les prop'net sont en permanence reliés au Central. En cas de destruction, un nettoie-tout (une variante « agressive ») est dépêché sur les lieux.

● **Prop'net** : Tout à 1D sauf senseurs 2D.

● **Nettoie-tout** : 2D partout sauf senseurs 3D+2, laser gyroscopique 3D+2 de dommages.

► Les techniciens

De braves employés qui ne demandent rien et ne veulent surtout rien savoir des événements en cours... Tout à 2D, sauf ce qui touche aux égouts à 4D+2.

► Les patrouilles (2 hommes)

Ils rôlent en permanence et ne sont pas très attentifs (dans les premiers temps). On les entend donc de loin mais attention, ce sont quand même des soldats de choc...

vous convenance rencontrer un prop'net en vadrouille (puis éventuellement un nettoie-tout), des employés des égouts ou une patrouille.

● **Péripéties annexes** : N'oubliez cependant pas les obstacles intermédiaires tels que les siphons conduisant aux centres de rétentions...

Par ailleurs, l'odeur des lieux n'est pas particulièrement sympathique. Faites régulièrement effectuer des jets progressifs de VIG (diff. 5 à 30+) sauf si les PJ pensent à s'équiper de respirateurs. Les nausées sanctionnant un échec provoquent de -1D à -4D sur toutes les actions pour 1D rounds. Enfin, n'oubliez pas que Miss Pickalho n'a pas franchement le profil d'une baroudeuse. La lecture de l'encadré la concernant devrait vous permettre de mettre un peu de piment supplémentaire dans cet épisode...

S'ils ont eu suffisamment d'intelligence pour ne pas (trop) se faire remarquer, le traceur conduit directement nos PJ dans un sas d'accès discret donnant sur un quartier populaire, à l'extérieur du périmètre des ambassades. S'ils se font repérer ou s'ils perdent leur traceur, les choses se compliquent. Prenez le temps de réfléchir aux différentes situations que vous risquez alors de devoir gérer et lisez attentivement le descriptif du réseau que vous trouverez ci-dessous. Il faut que les PJ en ressortent fermement convaincus que les égouts de Coruscant, c'est l'enfer !

Les égouts

● **Les sas d'accès** : Ce sont de petites pièces carrées d'environ 10 mètres sur 10 dotées d'armoires contenant des tenues de rechange isolantes, des respirateurs et quelques outils de type piques en acier trempé (2 mètres de long, 1D de dommages), des communicateurs, des lampes frontales, des lasers à souder, etc. Un sas protégé par une serrure électronique (Sécurité, diff. 15) permet d'accéder au réseau proprement dit. Toute effraction est immédiatement signalée à un central qui dépêche un prop'net en 3D minutes.

● **Les collecteurs principaux** : Larges de 30 mètres pour une hauteur de 9, ils charrient en permanence les eaux usées provenant des autres collecteurs. L'ensemble est éclairé par une lumière blanche très crue. La profondeur de l'eau varie en fonction des besoins (1,5 mètre en moyenne). Il n'y a pas de « chemins » dans ces tunnels, les égoutiers y travaillent en utilisant des petites barques motorisées à fond plat. À moins de se procurer une de ces embarcations, les PJ devront donc patauger, avec tous les risques que cela comporte, débris tranchants, trous, vasières...

À tout moment, il est possible d'inonder ces tunnels en provoquant l'ouverture d'une série de valves destinées à permettre le nettoyage du réseau. L'eau monte alors très vite (un mètre tous les dix rounds). Cette option sera utilisée par les forces impériales si les PJ sont repérés à coup sûr.

● **Les collecteurs secondaires** : Répartis perpendiculairement aux collecteurs principaux, ces tunnels sont beaucoup plus petits (5 mètres de large pour 3 de haut) et éclairés par des rampes lumineuses. L'eau et les ordures s'y écoulent de la même façon que dans les collecteurs principaux, à la différence qu'il n'y a ici pas besoin de nager. Un réseau complexe de passerelles plus ou moins branlantes et rouillées court le long des murs (risque d'effondrement : 1 sur 1D). Les principales rencontres désagréables que les PJ peuvent faire ici sont de deux types : les dia-nogas dans un premier temps, puis les patrouilles de l'Empire (2 hommes à chaque fois), de plus en plus nombreuses au fur et à mesure que les recherches s'intensifient.

● **Les collecteurs tertiaires** : Larges d'environ 1,5 m, ils ne sont que très faiblement éclairés et nettoyés encore plus rarement, d'où la prolifération d'herbes fangeuses qui fait ressembler l'endroit à un marais. Très régulièrement, un chargement d'immondices vient s'y déverser, via une série de petites trappes en œillet percées dans le plafond. S'ils sont repérés, les PJ vont se retrouver confrontés à une technique d'éradication particulièrement mesquine : une « pluie » de détonateurs thermaux lâchés d'en haut dans les conduits des ambassades conquises...

● **Les centres de récupération** : Dans les collecteurs secondaires et tertiaires, une grille extrêmement résistante (VIG 30) bloque le passage tous les 800 mètres. Il s'agit d'un « filtre » destiné à récupérer les corps étrangers. Tous les quarts d'heure, une cloison étanche bloque le tunnel en amont tandis que la partie droite du mur s'ouvre sur un tunnel en pente. Le mur gauche « avance » alors, poussant la « récolte » à l'intérieur. Les immondices sont ensuite aspirés jusque dans une vaste salle. Ce qui s'y passe est en tous points identique à la fameuse scène du dia-noga dans *La Guerre des Étoiles*. Derrière une porte rétractable se trouve une véritable petite usine de retraitement des déchets...

● **Les centres de rétention** : Tous les kilomètres, les eaux se déversent dans un centre de rétention d'eau. Ces « piscines », plus ou moins importantes selon le type de collecteur, servent à retraiter les eaux usées. On y accède par un système de siphons s'ouvrant périodiquement, ce qui provoque un maelström dans le tunnel. L'eau y est traitée à grands coups de produits chimiques qui se déversent dans la piscine 3D minutes après la fermeture du siphon. Le « mélange » met alors environ une heure à dissoudre les corps étrangers avant d'être à son tour « neutralisé » par une base neutre (même délai). Un autre siphon éjecte alors l'eau purifiée. Les traitements chimiques sont très agressifs dans les collecteurs tertiaires (6D de dommages) pour s'atténuer progressivement dans les autres conduits (4D dans les secondaires, 2D dans les principaux). Deux solutions pour s'en sortir : neutraliser le système d'arrivée des produits en raccordant quelques tuyaux « à la McGyver » (Technique, diff. 25) ou se suspendre au plafond (une

heure, c'est très long, d'autant qu'une tenue isolante ne protège que pendant 1D minutes d'un « bain » éventuel...).

Épisode III

doomcity

Orientation

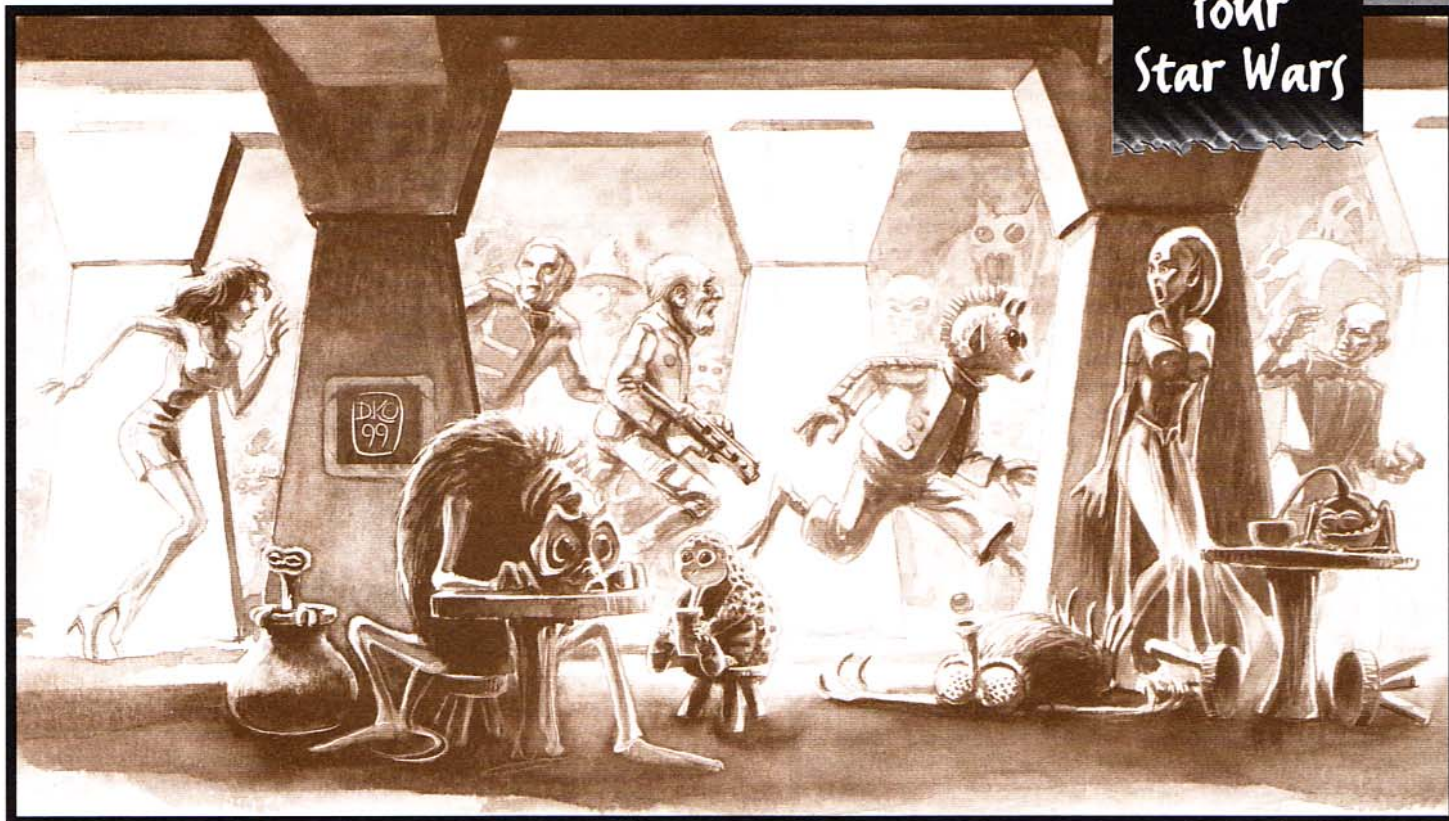
Doomcity, bien que relativement à l'écart de l'agitation du moment, n'en est pas moins un endroit relativement connu. Pour résumer les choses, c'est l'équivalent des quartiers chauds de nos grandes villes. Situé à une centaine de kilomètres du quartier des ambassades, on peut y accéder facilement en empruntant un métro automatique ou en s'y faisant conduire par un aéro-taxi. Si les PJ choisissent ce moyen de transport, n'hésitez pas à mettre en scène un équivalent starwarsien de Bruce Willis dans *Le cinquième élément*, un dingue nommé Lars Dorian, et à leur faire traverser pied au plancher plusieurs quartiers directement inspirés de la mouvance cyberpunk (panneaux lumineux géants, hologrammes, etc.). Normalement, le transit jusqu'à Doomcity est calme. Mais bien évidemment, selon votre inspiration, tout peut arriver.

Balade dans les bas-fonds

Doomcity est un quartier souterrain très animé qui s'étend sur quelques rues à peine. La meilleure description que l'on puisse en faire est probablement de se reporter au quartier louche que fréquente le héros de *Total Recall*. Les rues sont étroites, les façades bardées de néons criards, les tapineuses omniprésentes, les aboyeurs gonflants à force d'insister, la musique toujours trop forte, l'odeur saturée de grillon et les gens extrêmement susceptibles. En se renseignant (très poliment, on n'est jamais trop prudent), les PJ peuvent se faire indiquer quelques « bons endroits ».

● **Les boutiques** : On trouve de tout à Doomcity. Vraiment de tout. Pour le matériel courant, la meilleure adresse est la boutique de Cynagard, un Sullustain obèse. Pour les armes, *Weggit Autodéfense* est tout indiqué. Les prix sont extrêmement variables, le marchandage est de rigueur, les marchands tous plus ou moins receleurs et prêteurs sur gages. Ils peuvent même vous accorder quelques crédits en échange de votre slip ou vous proposer un petit prêt à taux réduit (5 % par jour !).

● **Le Club 69** : Une chouette boutique de plaisir dans tous les sens du terme. Attention, ce n'est pas un bordel mais bel et bien un sex-shop. Et pas n'importe lequel : la haute société coruscantienne s'y approvisionne régulièrement, via quelques intermédiaires discrets, bien sûr...



● **Le Trou noir** : La meilleure cantina du quartier. L'endroit ressemble à la cantina de Mos Eisley, la sécurité en plus. Il faut dire que c'est ici que se retrouvent non seulement les contrebandiers, mais aussi les mercenaires et les chasseurs de primes les plus en vue du moment (y compris Boba Fett) afin d'y discuter affaires. La discrétion est assurée, mais elle se paye (prix triples des tarifs habituels... au minimum) !

● **Chez Norric, Betelgeuse 23, Le Blurps** et quelque chose comme 125 autres endroits. On y boit, on y mange d'étranges mixtures choisies sur un menu crasseux, on y parie sur tout et n'importe quoi, on y regarde des holovidéos sportives ou des effeuilleuses en écoutant des groupes plus ou moins nazes. Quelques-uns ont même deux ou trois chambres avec hôtesses d'accueil intégrées...

● **Les salles de jeux** : C'est le règne de l'électronique et des jeux holographiques. Plus ça flashe en faisant du bruit, plus la queue est longue. Prix : entre 2 et 20 crédits la partie. On y trouve aussi une bonne quantité de machines à sous et quelques tables de sabbac gérées par des pros (6D dans la compétence).

● **Les comatoirs** : Ce sont les « hôtels » du quartier. Pour 5 crédits, vous avez droit pendant six heures à un tube protégé par une serrure à code. La « chambre » mesure 2,5 mètres sur un mètre de large. La douche sonique est au fond du couloir (2 crédits la minute).

● **Chez Doc** : Ce vieux Calamari est le médecin le plus réputé du quartier (il y en a six en tout). Il travaille bien et ne pose jamais de questions, que ce soit pour réduire une fracture ou pour poser une prothèse cybernétique. Prix élevés mais résultats garantis... à 90 %.

● **Le marché** : Quelques marchands proposent impunément de l'Épice sur de petits étals, dans un recoin discret du quartier. En apparence, rien ne distingue cet endroit de nos traditionnels marchés du dimanche. Reste qu'au moindre geste suspect d'un junkie, une meute de gros bras intervient illico presto... On trouve ici toutes les variétés d'Épices (andris, carsunum, glitterstim, ryll, lotus pourpre, pour ne citer que les plus connues) et de nombreux dérivés chimiques. Les prix varient entre 50 et 1000 crédits la dose de 10 grammes. Bien qu'offrant quelques « avantages » sur le moment (entre +1D sur une caractéristique pour une heure et un talent dans une compétence de la Force pour 10 rounds), toute absorption d'une de ces drogues entraîne automatiquement 1 point de Côté obscur...

À la recherche d'une Limace

Tout cela est fort beau, mais les PJ ne sont pas là pour faire du shopping ou pour s'encanailler. Ils ont une mission très précise et le temps presse. Dans le cas où vous jugez qu'ils font un peu trop de « tourisme » à votre goût, n'hésitez pas à utiliser le vieux truc de la retransmission holo du siège des ambassades. On les distingue très nettement en train de se battre et, comme par hasard, quelques spectateurs se mettent à les observer avec des airs de maquignons...

Qui est la Limace ?

Il s'agit d'un humble employé d'une soixantaine d'années ressemblant à l'un de ces

vieux mineurs que l'on trouve dans les Lucky Luke. Notre « Old Timer » se nomme Igor Bogdan. Il exerce l'honorable profession d'agent de surveillance et de maintenance des conduits dans le sous-niveau -27 de Coruscant. Accessoirement, il rend aussi quelques petits services contre rémunération. Reste que c'est un « autonome » ayant une morale. S'il n'est pas très clair, ce n'est pas non plus une crapule. Sous son front bas et son air de « simple ouvrier de maintenance sortant du trou du cul du monde », selon sa formule de présentation favorite, c'est aussi l'un des hommes les mieux renseignés des potins courants dans Doomcity. Il ne met donc guère de temps à apprendre que quelqu'un cherche une « limace », son nom de code auprès du Deuxième Bureau de l'ambassade. Méfiant, il prend les devants et aborde les PJ de lui-même en se faisant passer pour un pilier de bar désirant se faire payer à boire. Une fois le contact établi, il teste les PJ en les orientant sur une fausse piste, histoire de voir ce qui va se passer. Cerise sur le gâteau, il demande 50 crédits pour leur indiquer la seule vraie limace de Doomcity, Borga le Hutt, propriétaire du bar *Palladium* et, accessoirement, le plus grand bookmaker de la planète.

Borga le Hutt

Localiser le Hutt ne pose aucun problème. Il se trouve dans un coin de son établissement et donne audience à qui en fait la demande. Fort logiquement, les PJ vont alors parier « 500 crédits à 100 contre 1 sur le Fils des Soleils ». Comme vous vous en doutez, la suite n'a aucun rapport avec ce qui devrait se passer. D'abord interlo-

► Les dia-nogas

DEX 2D, PER 3D+1, VIG 6D
Tentacules (jet de VIG en opposition pour se libérer et ne pas se noyer).
Déplacement : 3.

Les PNJ de l'Épisode III

► Les marchands, hommes de main et chasseurs de primes

Voir pp. 209-210 des règles.

► Borga le Hutt

DEX 2D, SAV 3D, MEC 3D, PER 3D, VIG 4D, TEC 3D, compétences entre 4D+2 et 6D, résiste à la Force (6D en opposition).
Déplacement : 2.

Pour Star Wars

► Igor « la Limace » Bogdan

Tout à 2D sauf TEC 4D,
Sous-sols Coruscant 8D,
Marchandage 6D,
Magouilles 7D+2.
Déplacement : 10.
Sa troupe est composée
de dix hommes
équivalents à des
chasseurs de primes
expérimentés dans
diverses spécialités.

Le « Fils des Soleils »

- Type : « Ils ont fait voler ça ? »
- Taille : 20 m.
- Équipage : 2.
- Passagers : 5 (en tassant bien).
- Capacité de la soute : 10 tonnes (le reste, c'est le moteur...).
- Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1.
- Hyperpropulseur de secours : x15.
- Navordinateur : non.
- Manœuvrabilité : 1D.
- Vitesse spatiale : 5.
- Vitesse atmosphérique : 335; 950 km/h.
- Coque : 3D.
- Boucliers : 1D.
- Senseurs : Passif 30/1D, scan 65/2D+1, recherche 110/3D, focalisation 3/3D.
- Armement : Lanceur de missiles rotatif sous la coque (rétractable, visée 1D, portée 1/3/6 et 50-100/200/500, dommages 8D, 1 missile à bord).

qué, puis incrédule, Borgia fait répéter la mise... et éclate de rire, bientôt suivi de toute l'assemblée (nombreuse et patibulaire). Après quelques minutes de franche hilarité, il encaisse l'argent, valide le pari et souhaite bonne chance aux PJ. C'est tout ! En fait, nos héros viennent tout simplement de parier sur le tocard ultime de la prochaine course attelée de banthas ! Il ne leur reste plus qu'à se retirer sans faire de vagues et à chercher ailleurs...

Et s'ils insistent ?

● Premièrement, Borgia n'est pas particulièrement patient. Après quelques rounds, deux ou trois de ses seize gardes du corps apparaissent comme par enchantement. Les choses risquent de dégénérer rapidement...

● Deuxièmement, il déteste qu'on l'appelle « la Limace ». Faites-le comprendre aux joueurs de façon voilée juste avant que l'irréparable ne se produise. S'ils gâfent quand même, la chasse est ouverte. Et qui est le gibier ?

● Troisièmement, Borgia n'est pas un imbécile, loin de là. Il a suivi les événements et ne tarde pas à faire le rapprochement entre les PJ et ces « dangereux conspirateurs » dont le signalement circule un peu partout. Et comment croyez-vous qu'un bookmaker survive sur Coruscant ? Bref, une heure plus tard, ce sont les commandos de l'Empire qui interviennent...

Et après ?

Quoi qu'il arrive, Bogdan finit à un moment ou un autre par se décider à recontacter les personnages. Pour cela, il dispose de plusieurs solutions en fonction des agissements des PJ.

● À 98 %, les choses vont mal tourner pour eux. Soit ils provoquent Borgia, soit ils se sont fait remarquer par des gens malintentionnés pendant leur enquête. Dans les deux cas, on finit par les dénoncer aux autorités. Les Impériaux débarquent en force. Au final, les PJ se retrouvent avec une horde de soldats aux trousses et sont sauvés en extremis par un Bogdan secondé de quelques comparses. Il prouve alors de façon indiscutable son identité juste avant « d'endormir » nos héros avec un petit taser antiémeute (jet sous VIG diff. 25 pour résister... avant de recevoir éventuellement un second coup). La dernière vision avant le trou noir est une Jennie se défendant comme une diablesse...

● Les PJ sont particulièrement subtils et discrets dans leur recherche de la Limace. Trop. L'enquête s'enlise. Au bout de quelque temps, quelqu'un se met à les suivre (Perception, diff. 15, pour s'en rendre compte). Un autre jet réussi (diff. 13) permet de se rendre compte qu'il s'agit de l'un des gardes du corps de Borgia. Il y a dès lors de fortes chances que la suite ressemble à une embuscade pour le faire parler ou à un piège mortel, histoire de s'en débarrasser. En fait, coup incroyable

du destin, Fils des Soleils a gagné sa course ! Borgia hésite entre payer les 50 000 crédits qu'il leur doit ou supprimer ces veinards. Il les fait suivre afin de savoir à qui il a affaire. Arrangez-vous alors pour que l'événement dégénère vraiment et que le 98 % devienne vite 99 % (de préférence avec les crédits du pari en poche...).

● Reste donc 1 %, qui est laissé à l'initiative des joueurs. Là, vous dérapez largement dans l'improvisation. Pas de panique ! Au pire, quand vous aurez l'impression qu'il est temps de revenir à la trame, organisez un enlèvement bien musclé et parfaitement spectaculaire quoique totalement pipeauté avec, ici aussi, comme dernière vision avant le trou noir, une Jennie se défendant bec et ongles...

Épisode IV

tora, tora,
tora !

« Nous sommes
vos amis,
je vous jure ! »

Les PJ se réveillent séparément dans de petites salles en tous points semblables à des cachots. Entretenez l'illusion pendant quelques rounds, le temps qu'ils s'aperçoivent que les portes ne sont pas fermées. Les précautions qu'ils prendront certainement pour suivre le petit couloir qui mène à l'étage sont inutiles. Ils sont dans ce qui fut, il y a très longtemps, la demeure d'un noble, quelque part sous Coruscant (et très profondément à en croire le décor, médiéval en diable). Jennie, Bogdan et quelques hommes les attendent tranquillement en mangeant dans une vaste salle carrée. Après les explications de rigueur (« nous sommes ici dans mon repaire, pas question pour vous d'en savoir plus, sécurité oblige »), les PJ vont devoir expliquer pourquoi ce sont eux qui ont établi le contact et non pas les agents chandrillanais habituels. Faites durer ce petit jeu un moment, Bogdan ayant depuis longtemps déjà compris la situation. En fait, il s'amuse à pousser les PJ à bout, histoire d'évaluer leurs compétences. Passons maintenant aux choses sérieuses. L'ambassade l'a contacté pour organiser l'exfiltration d'un individu, Jennie ou quelqu'un d'autre, là n'est pas le problème. Il a été payé, il assume le contrat, l'affaire est entendue. Mais pour les autres ? Les per-



Miss Jennie

sonnages ? Qui va payer ? Combien ? Oh, il est prêt à leur faire un prix d'ami, quelque chose comme... 50 000 crédits !

Évidemment, la suite de l'aventure dépend avant tout des PJ. Leur mission consistait uniquement à prendre contact avec Bogdan afin d'exfiltrer Jennie. À ce stade de l'histoire, ils peuvent très bien considérer qu'ils ont accompli leur devoir et envisager de courir vers de nouvelles aventures. Bogdan en a tout à fait conscience et n'insiste pas trop. Il se contente de leur rappeler que leur signalement a probablement déjà été largement diffusé parmi les forces de l'ordre, les indices et les chasseurs de primes du système... et au-delà. Si cet argument échoue, Jennie s'efforce à son tour de les faire changer d'avis. Si rien n'y fait, Bogdan s'incline. Quelques heures plus tard, les PJ se réveillent dans un coin paumé de Coruscant. La suite est une autre histoire...

Si les personnages acceptent de payer, Bogdan leur révèle alors son plan avec un grand sourire, non sans avoir au préalable empoché les crédits.

En fait, il est très simple et le rajout des PJ ne lui pose guère de problèmes. À l'origine, l'exfiltration de Jennie était prévue en la faisant embarquer à bord d'un des 800 bâtiments qui vont participer dans quelques heures à la Course héroïque, qui commémore la colonisation de la Bordure intérieure. Cette course va de Coruscant à Steplim XI, et elle est surmédiatisée (par ordre de Palpatine, qui veut occuper les esprits de la populace et les distraire de son coup d'état). Et où se trouve l'équipage devant assurer l'exfiltration de Jennie ? Devant les PJ, il s'agit de leurs ravisseurs ! Et, comme par hasard, ils sont exactement du même nombre que nos héros... Bref, les PJ se sont fait royalement pigeonner de 50 000 crédits pour devenir l'équipage d'une vieille caisse à savon baptisée... *Fils des Soleils* ! (Au cas où un PJ susceptible n'apprécierait pas l'arnaque, Jennie se chargera de lui apprendre à être beau joueur.)

Ces merveilleux fous volants...

Le *Fils des Soleils* est une antiquité aux paires plus ou moins (plutôt moins) tenue par la rouille. Quant au moteur, mieux vaut ne pas en parler... Soyez cruel, donnez aux PJ la fiche de vaisseau qui se trouve page précédente. Après avoir savouré leur tête dépitée, accordez-leur tout de même quelques heures et la coopération goguenarde de Bogdan et de sa bande afin d'améliorer les choses, à savoir :

- Installation d'un blaster double à l'avant (visée 1D, portée 1-5/10/17 et 100-500/1000/1600, dommage 2D). Jets de Réparation d'arme de vaisseau Diff. 20 puis de Réparation de transport spatial diff. 15.
- Amélioration de la manœuvrabilité (passage à 1D+2). Jets de Prog/Rep Ordinateur diff. 25 puis de Réparation de transport spatial diff. 15.
- Modification de l'hyperpropulseur de secours (passage à x12). Jets de Prog/Rep ordinateur diff. 20, puis de Réparation de transport spatial diff. 20.
- Installation d'un navordinateur neuf (mais d'une ancienne génération...). Jet de Réparation de transport spatial, diff. 15. Toutes ces réparations sont réalisables avant le début de la course en mettant deux hommes sur chaque tâche. D'autres réparations et/ou améliorations peuvent être effectuées dans la limite du raisonnable en mettant quatre hommes sur l'affaire et en réussissant au moins un jet Héroïque par réparation. Faire passer les écrans à 2D ou augmenter la résistance de la coque à 4D revient à effectuer trois jets Héroïques et à occuper six hommes en permanence.

La Course héroïque

Le temps de quelques trop courts essais et les PJ embarquent en compagnie de Jennie afin de se rendre à la verticale de l'astroport principal de Coruscant, où doit être donné le départ de la course. Le ciel est limpide, le soleil brille, les vaisseaux sont de toutes tailles et de tous genres, la foule est nombreuse, bref tout va bien. Amusez-vous, si vous le désirez, à provoquer un ou deux crashes, heureusement sans gravité, de petits coucous ou à lancer quelques défis aux PJ via la radio, voire à provoquer une ou deux manœuvres « limites » d'intimidation.

Quelques secondes avant le départ, le centre de contrôle s'adresse à l'ensemble des participants :

« Messieurs, bonjour. Ici le centre de vol. J'ai deux nouvelles à vous annoncer avant de vous lâcher sur Steplim XI, une mauvaise et une bonne. La première est que nous avons détecté un nouveau champ d'astéroïdes très dense aux abords de la zone 225 (les débris d'Alderande)... La seconde est que l'Empereur en personne donnera le départ de la course, juste après la grande parade qui passera au-dessus

de son palais. Soyez beau, tout le gratin de l'Empire vous regarde. Messieurs, vous pouvez y aller... Bonne chance ! ».

Allez, juste une petite passe tranquille au-dessus du palais de papy Palpa et en avant pour l'espace avec à la clé un bon gros saut hyperspatial salvateur ! Rien de bien méchant, sauf que... apprenant qu'elle va passer au-dessus de l'Empereur, Jennie déclenche sa fameuse programmation visant à venger ses créateurs. Dès lors, elle n'a qu'une seule idée en tête : prendre le contrôle de l'appareil en s'enfermant, seule, dans le poste de pilotage et jouer au kamikaze en s'écrasant sur le palais ! Gérez sa tentative de manière aussi ouverte que possible. Dans ce dernier épisode, tout dépend des réactions des PJ.

Le mieux est de la neutraliser sans la détruire, ce qui ne va pas être une sinécure. Certains essaieront peut-être les méthodes douces et tenteront de la raisonner. Après tout, elle n'est pas stupide et certainement pas suicidaire. La convaincre que l'Empereur est totalement protégé est jouable avec beaucoup d'arguments et de bagout. Quant aux Impériaux, ils mettront quelques rounds à réagir, supposant tout d'abord que le vieux coucou souffre d'une avarie. Ils cherchent à contacter le vaisseau. À la troisième tentative sans réponse, un TIE prend position derrière le *Fils des Soleils*, et fait les sommations d'usage. Sans réponse dans les six rounds, le pilote a ordre de tirer...

S'ils parviennent à reprendre le contrôle du bâtiment, les PJ ne seront pas inquiétés outre mesure. Mieux : l'amirauté ayant des doutes fondés sur la fiabilité du bâtiment et de son équipage, deux, puis quatre TIE les escorteront personnellement jusqu'aux abords du système (petite visite guidée d'un dispositif de défense impressionnant...). Et ô miracle, un vecteur d'hyperespace prioritaire leur est attribué dans la foulée ! Elle est pas belle la vie ?

Fin ?

Finalement, Jennie a quitté Coruscant et les PJ disposent désormais d'un petit vaisseau qui n'est certes pas de toute première jeunesse mais qui fonctionne relativement bien. Avec quelques crédits et beaucoup d'efforts, il est possible d'en faire un bâtiment digne de ce nom...

Alors, que vont faire nos héros ? Plusieurs possibilités s'offrent à eux :

- Ils peuvent tenter de rejoindre les rangs de l'Alliance en ralliant sa plus grande base constituée connue : Yavin IV. Et comme vous le savez, de nombreux événements sont sur le point de s'y dérouler...
- Ils peuvent aussi retourner sur Coruscant. Les milieux undergrounds de la planète ne sont pas tous inféodés à l'Empire et il est tout à fait possible d'y implanter une petite antenne rebelle. Et puis, qui dit qu'il n'y a pas de survivants à l'attaque des ambassades ? Cela vaut peut-être le coup d'aller vérifier, non ?
- Ils ont peut-être fait une promesse à Bred Alarson, le garde de l'ambassade.

Pour Star Wars

Les dernières volontés d'un mort, ça se respecte... même s'il faut aller sur Chandrilla pour cela.

● Quant à Jennie... Mon Mothma n'a plus besoin de faire comparaître des témoins devant des commissions d'enquête pour prouver que Palpatine est un affreux, toute la galaxie ne va pas tarder à être au courant. En revanche, l'Empire veut toujours la récupérer.

Bref, vous avez de nombreuses possibilités pour entamer une bonne petite campagne sympathique agrémentée, bien évidemment, de quelques poursuivants tenaces, l'Empereur n'aimant pas particulièrement se faire avoir...

Coruscant

- **Coordonnées spatiales** : 00-00-00.
- **Système** : Gravite autour d'un petit soleil blanc. Deux lunes, plus de nombreuses stations « privées » en orbite. Deux astroports (militaire et civil).
- **Défenses** : 6 stations de combat « Golan III » (les plus puissantes de la galaxie, Étoile Noire mise à part), 1 bouclier planétaire (48D !), 1 escadre de combat complète.
- **Type** : Terrestre.
- **Température** : Tempérée.
- **Atmosphère** : Type I à II.
- **Hydrosphère** : Modérée.
- **Gravité** : Standard.
- **Terrain** : Urbain.
- **Longueur du jour** : 24 heures.
- **Longueur de l'année** : 368 jours.
- **Races** : Toutes.
- **Points d'intérêts** : Sénat galactique, palais impérial, ambassades, ex-représentation de l'ordre Jedi, université, zoo holographique, monuments divers, musée galactique (artefacts siths et vieilles gloires de la conquête spatiale), stations de turboski aux pôles.
- **Astroport** : Galactique.
- **Population** : 65 milliards.
- **Gouvernement** : Sénat, bureaucratie impériale.
- **Niveau technologique** : Galactique.
- **Importations majeures** : Tout !
- **Exportations majeures** : Directives impériales.
- **Notes** : Capitale de la République depuis 25000 ans, Coruscant se trouve dans le secteur de Sesswenna. Au fil du temps, la planète est devenue une gigantesque mégapole d'un seul tenant. Son expansion démesurée a obligé les architectes à bâtir « en hauteur ». Il en résulte toute une série de structures superposées. L'intégralité de la planète est un monstre urbain, démunie d'espaces verts et de ressources naturelles, composée de millions de gratte-ciel de verre et d'acier semblables à ceux du film *Le cinquième élément*. Ce sont autant d'arcologies indépendantes (les « quartiers »), disposant de leurs propres écosystèmes et zones de production. Les niveaux inférieurs de la ville abritent une faune et une flore particulièrement bien adaptées (goules des corridors, chauves-souris faucon, cafards-araignées, rats mutants, vers à duraciment, bernacles des ombres, limaces de granit, dia-nogas, lichen phosphorescent). Y vivent aussi de nombreuses petites colonies humanoïdes totalement marginales. On trouve vraiment de tout dans ces bas-fonds, de la communauté cannibale aux illuminés mystiques en passant par plusieurs « cours des miracles »...

texte :
grégory molle
illustration :
sandrine
gestin

La meute dorée



de

Saxemord

Pour Pendragon

MOYEN



Ce scénario est destiné à des chevaliers peu ou moyennement expérimentés. Prenant place dans les monts Pennines, il se situe idéalement une dizaine d'années après le mariage d'Arthur, mais il est possible, en retravaillant les motivations de certains personnages, de le situer à un autre moment. Chevaliers aventureux, L'enfant roi, Noblesse oblige et La Forêt périlleuse sont des lectures conseillées.

L'histoire de Caulas et Dunlaith

Il y a une dizaine d'années, le chevalier Caulas du manoir de Cantabel, dans les monts Pennines, rencontre à la cour de Caméliard la fille de Leodegan, Guenièvre, dont il tombe amoureux. Mais le destin de celle-ci la pousse dans les bras d'un autre, Arthur, haut roi de Grande-Bretagne. Caulas, reconnaissant la grandeur du Pendragon, n'en conçoit aucune haine. Il retourne à Cantabel, vaguement mélancolique. Quelques mois plus tard, son cœur s'éprend d'une autre demoiselle d'origine irlandaise : Dunlaith de Leinster, invitée à la cour de Roestoc. Elle lui rappelle en tous points la reine, dont elle est le sosie presque parfait. Hélas ! De nouveau, l'objet de son amour lui échappe pour convoler en justes noces avec le brailard chevalier Urien de Saxemord, occupant une vieille forteresse de l'ouest des monts Pennines. Cette fois, Caulas refuse la fatalité. Dans son esprit tourmenté, Urien devient un être autoritaire qui a épousé Dunlaith contre son gré. Pour assurer celle-ci de son amour, Caulas la couvre de cadeaux et lui offre notamment une meute de splendides chiens de chasse, des lévriers (*Noblesse oblige* page 55), persuadé, dans sa confusion, que Dunlaith partage le même attrait que Guenièvre pour les animaux racés (la reine possédait effectivement une ménagerie à Camelot ; *L'enfant roi* page 135). Ce n'est pas le cas et Dunlaith, qui n'éprouve alors aucun sentiment pour Caulas, a tôt fait de renvoyer les chiens dans la nature. De son côté, Urien de Saxemord, piqué au vif par de telles avances faites à son épouse, défie Caulas en combat singulier. Celui-ci accepte, comptant ainsi se débarrasser de son rival. Pendant une journée entière de la fin avril, leurs lances puis leurs épées s'entrechoquent au val de Rose-Pierre. Caulas, inspiré, finit par dominer son adversaire mais soudain, dans la lumière belle et pesante du crépuscule, il aperçoit les lévriers traversant la vallée : la meute est seule, désemparée et, lorsqu'elle aperçoit son ancien maître, accourt vers lui. Caulas comprend que Dunlaith a rejeté son cadeau et ne l'aime donc pas. Amer et désespéré, il baisse sa garde et Urien de Saxemord le tue. Celui-ci, après avoir chassé les lévriers, emmène le corps de son adversaire jusqu'à son château afin de montrer à sa belle ce qu'il advient de ses rivaux en amour. Il le fait mettre en terre à quelque distance de là, dans le bois d'Offrenn, une excroissance de la Forêt périlleuse qui s'étend en contrebas. Depuis cette époque, toutes les années, vers la fin du mois d'avril, une meute de lévriers au pe-

lage faérique, doré comme un soleil de crépuscule, surgit de nulle part et parcourt le val de Rose-Pierre dans une course erratique et affolée, à la recherche de son maître... (Sur la loyauté surnaturelle des chiens, voir *Noblesse oblige* page 54.)

L'intrigue

Urien de Saxemord a commis l'erreur d'enterrer Caulas dans le bois d'Offrenn, une terre baignée par la magie de l'Autre Monde. Le temps a donc fait son œuvre une première fois : l'âme de Caulas est peu à peu revenue « à la vie », animée par une haine surnaturelle envers Urien mais aussi Dunlaith, qui l'a autrefois repoussé. Depuis quelques semaines, le spectre a envoûté Dunlaith, qui semble souffrir de fièvres et de délires dans lesquels Urien et son écuyer Jon sont des incarnations du Mal. Son objectif est la torture morale de ses victimes puis, à terme, leur mort par épuisement (pour Dunlaith) ou suicide (pour Urien), car le temps a également fait son œuvre d'une autre manière. Depuis son mariage, Urien, guidé par le goût de l'errance, de la quête solitaire et des charmes féminins, a souvent délaissé son épouse et lui a de plus retiré la compagnie de Jon, son compagnon d'enfance qui, devenu écuyer d'Urien, accompagne son maître dans toutes ses pérégrinations. Dunlaith, esseulée, a fini par broyer du noir. A force de regretter les jours heureux d'avant son mariage, le souvenir de Caulas a fini par resurgir avec force dans sa mémoire : n'aurait-elle pas dû être davantage sensible aux avances du chevalier de Cantabel, il y a dix ans ? Cette question lancinante l'a peu à peu obsédée, au point que dans les mois précédant sa maladie, Urien lui-même avait remarqué sa mélancolie. Il en a été profondément affecté et pris de remord. Les PJ, venant à la rencontre des gens de Saxemord sur l'ordre d'Arthur, sauront-ils faire la part des choses ? Peut-être parviendront-ils à guérir Dunlaith. Mais à quel prix ?

La bataille du val de Rose-Pierre

Nous sommes en l'an de grâce 524, à la fin d'un mois d'avril pluvieux. La Grande-Bretagne est sur la voie de l'unification mais de nombreux foyers de résistance à l'autorité du Pendragon demeurent, notamment dans les monts Pennines, terre de seigneuries indépendantes et farouches.

Pour Pendragon

LES PNJ

Urien

Chevalier notable (*Pendragon* page 221). Ses traits significatifs sont : Fier 16, Impulsif 17 et surtout Luxurieux 19, qui l'a poussé à s'approprier une femme d'une beauté presque égale à celle de Guenièvre, malgré une nette tendance à succomber à tous les charmes féminins. Il porte une épée de Faiblesse, trouvée lors d'une quête : quiconque subissant au moins un point de dommage doit réussir un jet en Énergique ou attaquer avec un malus de -5 au round suivant (le malus est cumulatif).

Blaen

En temps normal, c'est un chevalier ordinaire (*Pendragon* page 221). Mais dans cette aventure, il acquiert des capacités faériques : ses points de vie sont doublés, il n'a aucun malus dû à la fatigue, à des blessures légères ou au port d'une armure (mais au contraire un bonus de +5 dans ce dernier cas). De plus, il attaque en permanence en Berserker (*Pendragon* page 104).

Arthur a donc réuni une armée au val de Rose-Pierre (une petite vallée au centre de laquelle se dresse un étrange monolithe de marbre rose). Les PJ sont de la partie. Leurs adversaires combattent au service de Ieuan, un

duc local. Alors qu'en milieu d'après-midi le soleil daigne enfin se montrer, l'armée adverse prend position sur le champ de bataille. Le haut roi passe une dernière fois ses troupes en revue. Il a fait appel à quelques chevaliers locaux qui lui sont dévoués. Tous sont présents au rendez-vous sauf Urien de Saxemord, dont l'absence perturbe les plans d'Arthur : leur ami commun, l'enchanteur Malik (voir l'encadré *Malik l'Infidèle* en page 73), lui a pourtant rendu visite récemment avec un message du haut roi demandant au chevalier de Saxemord de se joindre à lui pour le présent affrontement...

La bataille doit être résolue en suivant les règles normales (*Pendragon* pages 186-192), sans oublier d'inclure quelques scènes impliquant directement les PJ. Cheval blessé ou paniqué, chute dans la boue (en armure...), passe d'armes aux côtés d'un chevalier célèbre qui vient au secours des PJ ou qui, au contraire, a besoin de leur aide : les occasions de rendre la bataille épique ne manquent pas (parmi les « grands noms » présents, citons Gauvain, Griflet, Keu, Tor, Gahériet, Marhause ou encore le tout jeune Yvain). Les PJ peuvent, dans la mêlée, tenter des jets en Héraldique pour identifier certains de leurs adversaires. Préparez à l'avance quelques noms (et les blasons qui correspondent), en y glissant, l'air de rien, celui de Blaen de Cantabel, le frère de Caulas, qui n'a, contrairement à ce dernier, jamais accepté l'autorité d'Arthur (d'où sa présence dans les rangs de Ieuan).

La meute du crépuscule

Au bout d'un certain nombre de rounds de bataille (au gré du meneur de jeu), alors que les combattants croisent le fer sur fond de soleil couchant, un étrange événement survient : des aboiements se font entendre, qui surpassent rapidement le bruit des épées s'entrechoquant. Progressivement, les guerriers des deux camps marquent un temps d'arrêt et, relevant la tête, aperçoivent une meute de chiens, composée d'une quinzaine de lévriers, qui accourt dans leur direction. C'est une vision surréaliste, non seulement par son côté déplacé au vu des circonstances, mais aussi et surtout parce qu'une lumière crépusculaire surnaturelle émane des bêtes et leur confère l'aspect d'un trait lumineux éblouissant qui fend le champ de bataille comme une flèche dorée. Plusieurs chevaliers tombent à genoux et se signent, d'autres sont effrayés et s'enfuient, mais le plus grand nombre reste immobile et interloqué. Blaen de Cantabel (que le meneur de jeu aura préservé jusque-là), obéissant à une étrange impulsion, quitte le champ de bataille pour se lancer à la poursuite des lévriers. Que font les PJ ? Le

combat n'est pas terminé et, en fonction de son déroulement, leur présence auprès d'Arthur peut s'avérer plus ou moins indispensable. S'ils décident de tous rester, les événements suivants pourront éventuellement leur être rapportés par un autre chevalier qui se sera lancé dans la poursuite. Si toutefois la curiosité en pousse au moins quelques-uns à partir sur la trace des lévriers (croix en Impulsif), ils doivent réussir un jet de Chasse pour ne pas se laisser distancer et parvenir jusqu'à la forêt qui couvre la pente ouest du val. Un autre jet est nécessaire, une fois sous le couvert des arbres, pour talonner les lévriers. Mais, au détour d'un talus broussaillieux, ils perdent inexplicablement leur trace. La meute semble s'être évanouie comme un soupir, cédant la place à une nouvelle vision : une vingtaine de mètres plus loin, une femme aux longs cheveux blonds est adossée au tronc d'un frêne isolé. Ses mains recouvrent son visage, elle sanglote. Si les PJ tentent de l'approcher, la vision disparaît, tandis qu'au loin des aboiements se font entendre pendant quelques secondes. Puis le silence redevient total...

L'entrevue avec Arthur

Quel que soit le temps passé dans la forêt, les PJ en ressortent au petit matin avec l'impression de s'éveiller d'un rêve diffus. Sur le champ de bataille, le calme est revenu, Arthur est vainqueur et s'apprête à repartir vers Logres en compagnie de son armée et de quelques prisonniers. Le Pendragon vient rapidement à leur rencontre, s'enquérant de leur étrange péripétie. Puis il poursuit : « Urien de Saxemord, un chevalier méritant originaire de ce pays, n'est pas venu nous prêter main forte, hier. C'est regrettable et inquiétant car j'avais demandé à Malik, qui se trouve être un ami d'Urien, de remettre à ce dernier un message lui ordonnant de se joindre à nous dans la bataille que nous avions convenu de livrer contre Ieuan. L'absence, ce matin encore, de l'enchanteur et du chevalier me chagrine, mais je ne puis attendre davantage. Voudriez-vous partir à leur rencontre, au château de Saxemord, qui se trouve plus à l'ouest ? Vous pourriez ainsi me donner de leurs nouvelles une fois rentrés à Camelot... ».

Si les PJ s'inquiètent du sort de Blaen de Cantabel, ils réaliseront vite qu'il ne fait

pas partie des prisonniers. Personne ne l'a revu depuis la veille...

Le fief de Saxemord

La demeure d'Urien est une véritable forteresse qui s'élève au bord d'un profond ravin, sur le versant ouest des monts Pen-nines. Son aspect et son emplacement en font une construction dont l'origine est peut-être bien liée à quelque force surnaturelle. De ses murailles, on peut voir en contrebas les premières étendues boisées qui constituent la Forêt périlleuse, terre de magie et de fées. Il faut six jours à cheval pour parvenir à destination en empruntant les pistes et sentiers accidentés de la Cumbrie occidentale (les gens de la région ont peu de nouvelles du reste du monde). Il est possible d'aller plus vite en pratiquant une Marche forcée (*Pendragon* page 91). L'orage menace lorsque l'imposant château s'offre enfin au regard des PJ. S'approchant du pont-levis, ils aperçoivent au sommet des remparts un homme qui les dévisage d'un regard dur, ses longs cheveux noirs battus par le vent. Une voix moqueuse, derrière eux, les tire alors de leur contemplation : « Donnez-vous donc la peine d'entrer, chevaliers, vous semblez fatigués ! C'est que la région n'est point faite pour les hommes faibles... » L'auteur de ces propos, dont un personnage Impulsif pourrait au moins s'offusquer, est un jeune homme aux cheveux blonds. Il tient un lièvre dans sa main droite. Ses pupilles blanches indiquent qu'il est aveugle. « Je suis Jon, l'écurier du chevalier Urien, dit-il en s'engageant sur le pont-levis, bienvenue au château de Saxemord ! »

La situation à l'arrivée des chevaliers

Urien est un chevalier banneret qui a prêté allégeance au roi Arthur. Dans cette région montagneuse et isolée, il a été parmi les premiers à reconnaître l'autorité du Pendragon. Une dizaine de chevaliers tenant un manoir dans les environs sont placés sous ses ordres et lui prêtent main forte lorsque certains voisins se montrent un peu trop envahissants. Toutefois, depuis quelque temps, la situation s'est légèrement compliquée. Jusqu'à présent, la présence de Jon « l'aveugle-qui-voit » et de Dunlaith « l'Irlandaise » n'avait pas réellement posé problème. Mais les rumeurs sur « la maladie de la dame du château » ont ravivé de vieilles superstitions, notamment parmi quelques vassaux particulièrement pieux et portés à voir la griffe du malin partout où se devine le surnaturel païen. Résumons la situation...

● Plusieurs vassaux d'Urien s'inquiètent de la situation au château. Ils accordent peu de confiance à Urien, trop païen à leur goût. A terme, si la situation ne s'améliore pas, ces « chevaliers intransigeants » espèrent le chasser de la région. Ce n'est pas l'ambition ou la jalousie qui les motive mais une crainte sincère des rumeurs

La bataille du val de Rose-Pierre

Les commandants

Arthur (Bataille 20)

Ieuan (Bataille 14)

Importance de la bataille

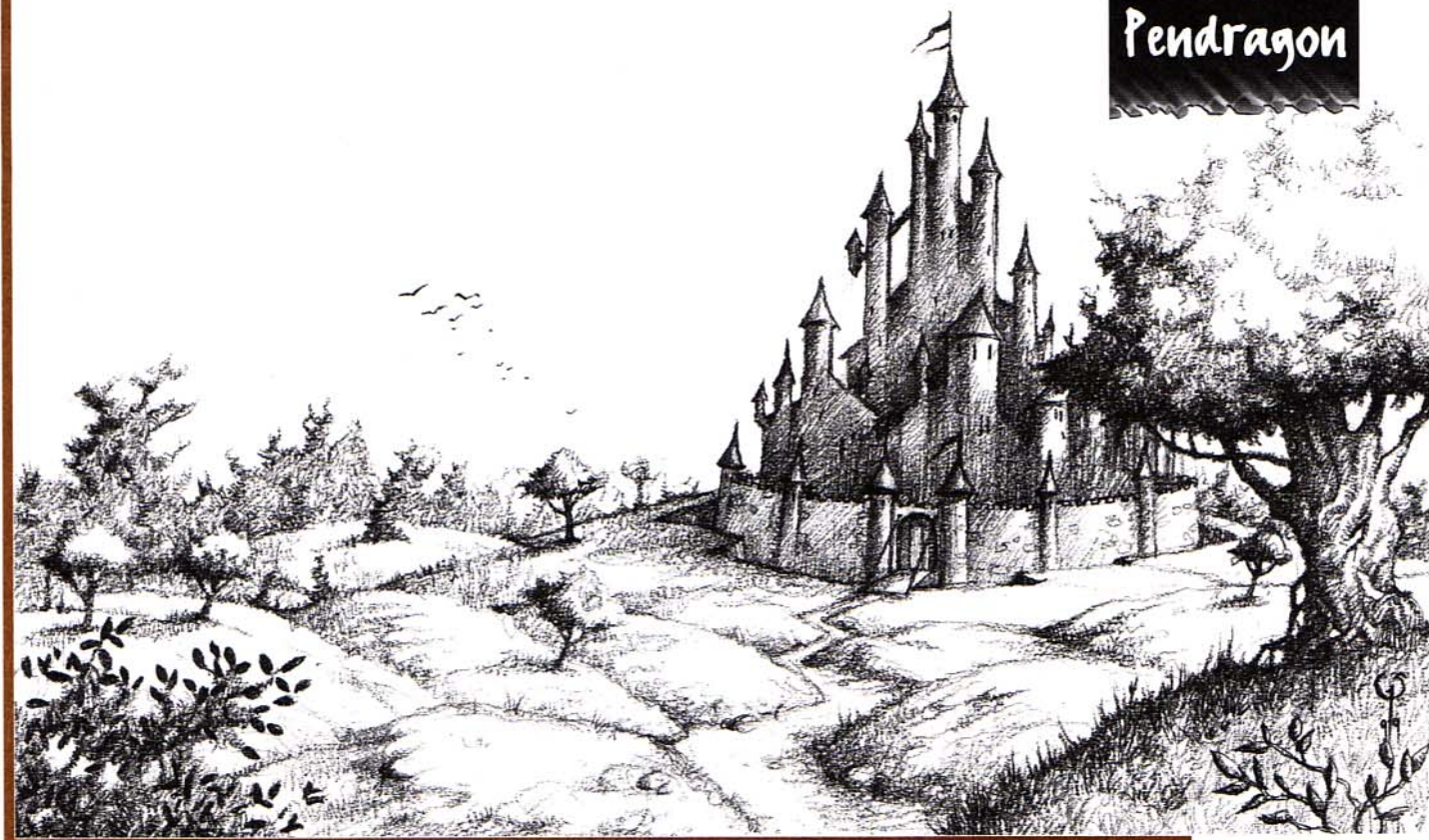
Moyenne

(Valeurs-chevalier : Arthur 900, Ieuan 500)

Modificateurs

Arthur : ennemi surclassé, +5

Ieuan : surclassé, -5



de « diablerie » associées à Urien, Jon et Dunlaith (voir plus loin).

● La disparition de Malik est due au chevalier Arroux, l'un des « intransigeants ». Il sait l'amitié qui lie l'enchanteur et son seigneur. Il y voit bien entendu une pièce à rajouter au dossier d'accusation d'Urien. Arroux a rencontré Malik alors que celui-ci se rendait au château de Saxemord quelques jours plus tôt. La situation étant ce qu'elle est (climat de paranoïa générale), Arroux l'a assommé et le retient prisonnier depuis dans un cachot de son propre château. Il ne compte pas le tuer mais plutôt le garder prisonnier *ad vitam æternam* (relisez à ce propos les développements sur la notion de justice dans *Pendragon*, pages 31 et 32).

La population locale

Dans le donjon du château de Saxemord résident les gens proches d'Urien, à savoir : Dunlaith son épouse, Jon l'écuyer et le personnel d'un chevalier banneret : des pages, dont un, Cynrain, qui s'entend très mal avec Jon (pour une raison anodine oubliée de tous) ; Conerad le palefrenier boiteux (une mauvaise chute) ; Basile le marmiteux, trop gourmand pour être honnête ; Mornand, le cuisinier ventripotent à la joue balafnée ; les dames de compagnie de Dunlaith : Adwen (caractère bien trempé et cheveux roux flamboyant) et Melangell (qui possède le don de guérisseuse et reste souvent au chevet de Dunlaith) ; des servants peu bavards ; de temps en temps deux ou trois vassaux d'Urien (mais pas Arroux) ; des gens de passage : autres chevaliers, ménestrels, etc.

Les manoirs des vassaux d'Urien sont en général de taille modeste, sauf celui d'Arroux, dont le foyer s'apparente davantage à un petit château. Le village de Saxemord proprement dit s'étend le long d'une rivière de montagne à un kilomètre au sud-est du château. Au total, Urien a sous sa responsabilité directe ou indirecte une population d'environ six mille âmes.

Dunlaith est en permanence alitée dans sa chambre au dernier étage du donjon.

Les motivations des PJ

Une fois que les PJ sont à Saxemord, le déroulement du scénario est assez ouvert et dépend de l'ordre dans lequel les actions sont accomplies. Avant de faire jouer cette aventure, assurez-vous de bien maîtriser les différents enchaînements possibles. C'est à partir du fil conducteur que constitue la recherche de Malik que les PJ vont être confrontés à l'ensemble des problèmes qui affectent Saxemord. La libération de l'enchanteur ne constitue qu'une étape et des personnages mus par de nobles idéaux ne sauraient s'en tenir là en oubliant de venir en aide à un chevalier qui a prêté allégeance au Pendragon...

Seuls Urien et Melangell sont autorisés à lui rendre visite. Officiellement, c'est pour ne pas la fatiguer, mais en réalité Urien ne tient pas à ce que les accusations délirantes qu'elle porte contre Jon et lui-même aient une audience élargie : la rumeur a déjà fait assez de mal, et l'ambiance au château est à l'image de celle qui règne dans le fief, en pire... Tout le monde est affecté par la situation, même si parfois le cynisme l'emporte sur l'apitoiement. La seule note un peu positive est apportée par les festivités organisées au village. Voyez le paragraphe *Le tournoi de la fête des Ânes* pour plus de précisions.

Première rencontre avec Urien

Pour le chevalier de Saxemord, déjà accablé par le sentiment d'avoir perdu l'amour de sa femme, le climat malsain qui règne au château et dans son fief est une charge morale supplémentaire. Son comportement est un mélange d'anxiété et de colère qui peut passer pour une forme de folie rampante (« Cette lueur étrange dans ces yeux... Il a l'air absent... » : n'hésitez pas à multiplier les effets de ce genre). En surface, cependant, le protocole l'emporte : il se déclare honoré d'accueillir des chevaliers de son suzerain et les invite à rester tant qu'il leur plaira. Il précise aussitôt que son épouse est souffrante, en conséquence de quoi il n'aura que peu de temps à leur accorder. Il n'a pas vu Malik depuis de longs mois, et il ignorait qu'une bataille devait être livrée contre leuan quelques jours plus tôt. Si les PJ mentionnent l'épisode de la meute dorée

Dunlaith

Sa principale caractéristique est sa beauté surnaturelle (APP 28) qui en fait presque l'égale de Guenièvre, à laquelle elle ressemble d'ailleurs étrangement. Même s'ils ne l'aperçoivent qu'à la fin de l'aventure, les chevaliers en conçoivent automatiquement un *Amor* (Dunlaith) d'une valeur de 3d6. Sa disparition peut créer un état de mélancolie chez ceux qui réussissent un jet sous cette passion.

Pour Pendragon

Le spectre de Caulas

En dehors du phénomène dont les PJ peuvent être témoins dans la chambre de Dunlaith, le spectre n'apparaît pas dans le scénario : exit le fantôme translucide ou le rire démoniaque surgi de nulle part. Il est impossible d'engager un quelconque « combat psychique » contre lui, et Malik est incapable de le chasser. Par ailleurs, aucun enchanteur ou prêtre exorciste n'habite dans le coin, ou alors il est en vacances pendant les six prochains mois.

Jon

Ce jeune homme aveugle est d'origine mi-humaine mi-faërique. Il n'a pas de particularité si ce n'est que sa cécité ne semble nullement le handicaper. Il est dévoué corps et âme à son seigneur et c'est un écuyer extrêmement habile. Il est orgueilleux et surtout détaché de tout, un peu « ailleurs », difficile à saisir, mais en tout cas pas méchant. Fierté 19, Loyauté (Urien) 20, DEX 18, Épée 13.

Adwen et Melangell

Des dames de compagnie (Pendragon page 223). Adwen a APP 18 et Impulsive 16. Melangell a le don de guérisseuse (Premiers soins 22 et Chirurgie 19).

et celui de la dame en pleurs au pied d'un frêne, il se renfrogne et, d'un air agacé, déclare que ces histoires de sorcellerie ne l'intéressent pas à l'heure où sa dame se meurt à petit feu...

Les secrets de Saxemord

Voici les informations qu'il est possible d'obtenir en interrogeant les habitants de Saxemord.

Les villageois et les paysans

D'une manière générale, les roturiers se montrent coopératifs avec les PJ, surtout si ceux-ci manifestent une piété irréprochable. L'existence de phénomènes faëriques, dans une région aussi proche de la Forêt périlleuse, n'est contestée par personne, mais elle est souvent traduite en termes d'influence diabolique. Le curé, Plenorias, est un personnage de référence. C'est un honnête homme en excellents termes avec Arroux et les chevaliers intransigeants. Tous invoquent régulièrement les saints de Grande-Bretagne dans leur discours (*Chevaliers aventureux* page 94).

● **Sur Blaen.** Personne ne le connaît... mais le fils d'un boucher, Dafydd, jure avoir aperçu un chevalier errant près du bois d'Offrenn, la veille, alors qu'il relevait des pièges. Le blason semble correspondre mais il n'en est pas sûr car il a eu peur et s'est enfui sans demander son reste.

● **Sur Malik.** La plupart des gens le connaissent au moins de nom : c'est un mystérieux ami d'Urien qui réside au château lorsqu'il lui rend visite, une ou deux fois par an. Personne ne l'a vu depuis l'automne précédent. « Par saint Germanus ! Moins nous le verrons, mieux nous nous porterons ! »

● **Sur Urien.** Il a toujours préféré l'errance et la quête à toute autre activité, sans parler de son attirance pour la chair féminine qui lui vaut une réputation d'époux volage. On dit par ailleurs qu'au cours de l'une de ses aventures, il aurait été mordu par des forces démoniaques et que cela serait la cause de la maladie de sa dame (cette rumeur est alimentée par les « fuites » à propos des délires de Dunlaith). « Peut-être vaudrait-il mieux qu'il parte... »

● **Sur Dunlaith.** Tout le monde mentionne en premier lieu sa ressemblance avec Guenièvre, même si personne ici n'a jamais vu l'épouse du Pendragon ! Ensuite, eh bien c'est une Irlandaise, or « On dit que les Irlandais vivent avec les faës en permanence... ». D'ailleurs, il suffit de voir cet étrange garçon venu de Leinster avec elle et dont Urien a fait son écuyer... Par saint Patrick, que n'avions-nous besoin de semblables païens ! » Dunlaith suscite donc des réactions mitigées : de la curiosité, de la fierté (d'avoir si belle demoiselle comme épouse du seigneur), un peu d'in-

Urien

cours du tournoi (voir Le tournoi de la fête des Ânes).

Les gens du château

En gros, les informations disponibles sont les mêmes que précédemment, à quelques exceptions près. Concernant Blaen, l'évocation complète de son nom (« de Cantabel ») évoque chez Conerad ou Mornand celui d'un chevalier combattu et vaincu par Urien il y a une dizaine d'années. Enfin, les impressions au sujet d'Urien lui-même sont variées : il est très affecté par l'état de son épouse mais certaines personnes (Adwen et Melangell surtout, plus quelques servantes) ont noté qu'une étrange distance semblait s'être installée au sein du couple de longs mois auparavant. La maladie de Dunlaith n'est peut-être finalement qu'une sorte de profonde mélancolie... Ce qui est certain, c'est que le climat est aujourd'hui particulièrement dégradé : Urien est devenu acariâtre et plus secret que jamais, et chacun murmure que dans ses délires, Dunlaith raconterait des choses étranges sur son compte et celui de Jon... Melangell, dont le talent de guérisseuse justifie sa présence régulière au côté de Dunlaith, en sait un peu plus que les autres, mais il faudra déployer des trésors de courtoisie pour la mettre en confiance et l'amener à se livrer.

Dunlaith

Seuls Urien et Jon devinent ce qu'est la meute dorée, et eux seuls, avec Dunlaith, connaissent l'existence de



quiétude (sur son état de santé) et de la méfiance. Les femmes ont tendance à insister sur le fait que c'est une épouse délaissée et qu'il lui faudrait un enfant.

● **Sur Jon.** Personne ne l'apprécie beaucoup : il est arrogant, secret, inquiet, voire effrayant (il semble aveugle mais l'est-il réellement). Tout le monde connaît au moins quelqu'un qui connaît quelqu'un qui affirme l'avoir vu se transformer en loup la nuit aux alentours du château, ou bien surpris en train de sacrifier de petits animaux dans la forêt en proférant de drôles de paroles (« D'ailleurs, le nom de Dunlaith n'aurait-il pas été prononcé à cette occasion ? Par saint Ninian... malédiction ! »). Tout cela est un tissu de mensonges mais les rumeurs ont la vie belle.

● **Sur Arroux et les chevaliers intransigeants.** Les gens les aiment bien et les écoutent, surtout Arroux qu'ils connaissent bien car, contrairement à Urien, il est très présent dans la vie quotidienne et spirituelle (« Par saint Gildas, que voilà un bon chrétien ! »). D'ailleurs, c'est lui qui dans les faits s'est occupé d'organiser le tournoi.

● **Sur la meute dorée.** Les gens d'ici en entendent parler pour la première fois au

la tombe de Caulas dans le bois d'Offrenn. Le chevalier, cependant, feint l'ignorance à tous points de vue : il a bien compris quels étaient les sentiments de Dunlaith au sujet des événements survenus dix ans auparavant, et tout ce qui concerne le souvenir de Caulas de Cantabel le plonge dans une profonde colère. Jon sera également silencieux sur ces questions, par loyauté envers Urien. La seule source d'information reste donc Dunlaith... ou plutôt Melangell. C'est en effet par son intermédiaire que les PJ peuvent avoir des nouvelles précises de Dunlaith sans éveiller les soupçons d'Urien. Cela ne sera cependant possible qu'après avoir fait la preuve d'intentions louables, via notamment un comportement d'une irréprochable courtoisie (qui pourrait bien rendre jalouse Adwen) et l'absence de toute violence à l'égard des gens du château. Attention, si les rencontres entre les PJ et Melangell manquent de discrétion, Jon avertira Urien des petites manœuvres qui se déroulent au château, ce qui aura pour conséquence de plonger le maître des lieux dans une colère parfaitement irrationnelle.

Une autre possibilité, bien entendu, consiste à passer outre les ordres d'Urien

Pour Pendragon

pour rencontrer Dunlaith en personne en s'introduisant dans sa chambre. Mais cela se saura d'une manière ou d'une autre (irruption d'Urien ou de Melangell...) et a toutes les chances de déboucher sur un affrontement direct entre les PJ et le maître des lieux.

Que ce soit grâce à Melangell ou dans le cadre d'un face-à-face, les PJ ont beaucoup à apprendre de Dunlaith. Ses crises de démence sont impressionnantes et lui confèrent une expression identique à celle de la vision sur la tombe de Caulas (voir plus loin *Le bois d'Offrenn*). Dans ces moments-là, elle pousse des râles de souffrance, se contorsionne sur son lit, finit par tomber inconsciente et s'endort jusqu'à la prochaine crise. Il lui arrive aussi de se redresser et de parler avec une expression mauvaise d'Urien et du jeune écuyer : « Mon époux... est un monstre, soumis à Jon, ce suppôt de Satan... créature infernale venue semer la discorde et la malédiction... Tu entends, Melangell ? Il faut les chasser, les renvoyer aux enfers. » Faites-vous plaisir en imaginant quelques répliques du même style. Elles sont la conséquence de l'action du spectre.

Il arrive aussi que Dunlaith se réveille, épuisée mais dans un état « normal ». C'est là que Melangell lui prodigue des soins élémentaires et l'aide à se nourrir. Entre deux sanglots, elle tient alors des propos d'une autre nature : « Hélas ! Ma vie, sans doute, eût été meilleure si j'avais eu le courage de rejoindre ce beau chevalier qui me réclamait jadis. Mais celui que j'ai choisi pour époux l'a tué, l'estimant si peu qu'il lui creusa dans le bois d'Offrenn une tombe bien sommaire. Caulas était son nom, et pour moi il est perdu à jamais... Que la maladie m'emporte enfin ! » Évoquer l'existence d'une meute faïrique dans ces moments de lucidité amène Dunlaith à se remémorer à voix haute ce fameux soir où un écuyer vint la trouver pour lui faire don de magnifiques lévriers de la part de Caulas (telle quelle, l'anecdote est susceptible d'être rapportée par d'autres gens du château qui auraient pu être témoins de la scène à l'époque). « Cette attention aurait dû me toucher mais je la refusai. Comme je le regrette aujourd'hui... » Puis elle conclut : « Je serais curieuse de voir à quoi ressemble cette meute faïrique... »

Enfin, à condition d'assister en personne à l'une des crises et sur un jet réussi en Connaissance des faës, il est possible de remarquer qu'elles sont accompagnées d'un phénomène étrange : des courants d'air font vaciller la flamme des bougies qui éclairent la pièce. C'est la trace d'une manifestation surnaturelle (réussite critique : Dunlaith est envoûtée par une créature désincarnée, soit un fantôme, soit un spectre).

Le bois d'Offrenn

Plusieurs raisons peuvent guider les PJ en cet endroit : la rumeur villageoise concernant la présence d'un chevalier errant, les

révélations de Dunlaith (éventuellement rapportées par Melangell) ou peut-être encore les propos concernant d'éventuels sacrifices commis dans la forêt par Jon. Le secret du bois d'Offrenn est la présence de la tombe du chevalier Caulas, dont le cadavre a autrefois été mis en terre par Urien lui-même. Il a choisi un endroit qu'il croyait anodin, au pied d'un grand frêne dans une petite clairière à l'écart des sentiers. Mais il ignorait les fonctions païennes d'une telle essence : chez les Celtes, le frêne est en effet l'arbre de la renaissance, source de vie, signe de puissance et d'immortalité.

Blaen

La tombe se résume à un tas de terre au pied de l'arbre, avec une croix en bois sans ornement ou épitaphe. Au moment où les PJ arrivent sur place, ils remarquent deux présences. La demoiselle blonde aperçue pendant la première poursuite de la meute dorée est agenouillée près de la tombe. Ses mains recouvrent son visage, elle sanglote. A quelques mètres de là, monté sur son destrier, se tient un chevalier, silhouette menaçante, immobile et silencieuse. Il ne prononce aucune parole et la visière de son heaume est baissée, mais son blason permet de l'identifier : c'est Blaen de Cantabel (ou, si les PJ avaient raté leur jet d'Héraldique, le chevalier parti à la suite de la meute pendant la bataille). La piste des lévriers l'a conduit à cet endroit (il est en fait passé par l'Autre Monde sans le savoir). Le spectre de son frère s'est d'une certaine manière incarné en lui et combatta tous les intrus afin de les chasser de l'endroit où repose son âme tourmentée. Il ignore la faim et la fatigue. Habité par une énergie surnaturelle, il est difficile à vaincre, même en additionnant les forces de plusieurs chevaliers. L'important est toutefois de parvenir jusqu'à la tombe, il suffit donc, sinon de le neutraliser, au moins de l'immobiliser ou de le contourner pendant qu'il est occupé à combattre. Il ne poursuivra pas ses adversaires au-delà de la clairière.

La vision faïrique

La demoiselle sanglote jusqu'à ce qu'un personnage s'approche très près d'elle. Alors, brusquement, elle se redresse, ôte les mains de son visage et laisse apparaître une face reptilienne hideuse, verdâtre et grimaçante. Elle pousse un cri inhumain, puis son visage se transforme, devient celui d'une femme qui ressemble étrangement à Guenièvre, mais déformé par une expression de méchanceté surnaturelle (si les PJ ont déjà rencontré Dunlaith, ils la reconnaissent). Enfin, elle se flétrit et se décompose en un tour de main et ne reste bientôt plus qu'un nuage de poussière rapidement dispersé par un courant d'air. C'est un spectacle terrifiant et les PJ (exceptés ceux qui sont occupés à combattre Blaen) doivent réussir un jet en Réfléchi pour ne pas acquiescer à un Trait dirigé Méfiant (créatures faïriques) à +5

(pensez-y en présence de Jon...). Avec un peu de perspicacité, les PJ pourront deviner le caractère symbolique de l'événement : la créature est en réalité une matérialisation de la haine de Caulas à l'égard de Dunlaith, vue comme source de méchanceté et de perfidie (voir la symbolique du serpent dans la religion chrétienne, qui était celle de Caulas).

La tombe

Si, d'une manière ou d'une autre, les PJ sont parvenus à immobiliser ou neutraliser Blaen, ils voudront peut-être observer la tombe de plus près. La terre retournée est encore fraîche, comme si Caulas venait d'être enterré. Cela devrait leur fournir quelques indices sur la magie qui est à l'œuvre en cet endroit. Un jet en Connaissance des faës peut être utile pour se souvenir de la symbolique celtique qui se rattache au frêne. Déterrer le cadavre de Caulas entraîne une croix en Pragmatique (c'est un acte que réprouve la morale religieuse). Les PJ découvrent alors son corps parfaitement conservé : il semble endormi mais les traits de son visage expriment une profonde tristesse. Le transporter ou le brûler n'a absolument aucun effet sur le spectre, désormais doté d'une « vie » propre. Détruire le frêne est également inefficace.

Si Blaen a été vaincu et s'il est toujours vivant, les PJ voudront peut-être l'interroger. Mais il est plongé dans une sorte de coma éveillé d'où il semble impossible de le sortir.

Les chevaliers intransigeants

Probablement les PJ voudront-ils rencontrer quelques-uns des vassaux d'Urien pour connaître leur opinion sur les événements qui se déroulent à Saxemord. Ils découvriront des interlocuteurs courtois et unanimes à reconnaître la valeur de leur seigneur, même si la plupart regrettent son détachement des affaires quotidiennes. Ils comprennent cependant mieux que les paysans son goût pour la quête et l'errance, des valeurs auxquelles eux-mêmes ne sont pas insensibles.

Concernant la maladie de Dunlaith, la plupart des chevaliers imaginent que son état a quelque chose à voir avec une sorcellerie mineure, mais les intransigeants sont beaucoup plus virulents dans leurs accusations : Urien a trop frayed avec les faeries, il est devenu un danger pour ses proches et devrait quitter la région. Évoquer Malik auprès de ces derniers provoque une réaction négative : voilà bien l'une des raisons qui font d'Urien quelqu'un de compromis avec les forces occultes. « Ce Malik est un personnage étrange qu'Arthur lui-même ferait mieux de ne pas trop fréquenter. » En poussant un peu, la réflexion suivante reviendra souvent : « Par saint Benoît ! Arroux a raison de dire

Arroux

Un chevalier ordinaire (*Pendragon* page 221). Ses Traits Chaste, Indulgent, Miséricordieux, Modeste et Sobre sont à 17, ce qui lui permet de bénéficier du bonus religieux chrétien (+6 points de vie). Dans cette aventure, leur influence est contrebalancée par sa Passion Haine (magiciens et faeries) égale à 15.

Gens d'armes de Arroux

Une dizaine de piétons (*Pendragon* page 222).

Les chevaliers intransigeants

En plus d'Arroux (le plus influent et le plus riche), trois autres chevaliers composent le groupe des intransigeants : Pédivère, Harvisse et Flannédrius. Ce sont des chevaliers ordinaires (*Pendragon* page 221). Pour eux, quatre des cinq traits correspondant à la religion chrétienne sont égaux à 16.

Autres chevaliers vassaux d'Urien

Des chevaliers ordinaires (*Pendragon* page 221).

Pour Pendragon

Table des rencontres de la chasse périlleuse

- 16 Résultat
- Des lévriers normaux, au repos, se transforment en loups agressifs (Pendragon page 232) quand on s'approche d'eux.
 - Au moment de franchir un ruisseau, une vague torrentielle déferle. Jet en Équitation ou dégâts (1d6+2) pour le chevalier et sa monture.
 - Des branches s'animent et tentent de déséquilibrer le chevalier. Jet de DEX ou chute (dégâts 1d6).
 - Une femme nue aux formes extrêmement séduisantes appelle le chevalier. Jet en Chaste pour résister à la tentation charnelle. En cas d'échec, la femme se transforme en panthère noire (Pendragon page 234).
 - D'épaisses broussailles entourent le chevalier. Jet en Énergie pour se tailler un chemin (ou demi-tour et perte de temps).
 - De gigantesques toiles d'araignée se dressent en travers du chemin. Jet en Valeureux pour continuer (sans danger).

que les enchanteurs et leur cortège de diableries n'ont rien à faire auprès des rois et des seigneurs. »

Arroux, qui n'a révélé à personne l'existence de son prisonnier, vit dans un petit château, entouré de

sa famille, de ses serviteurs et de quelques soldats. Si les PJ se présentent comme des chevaliers d'Arthur, il tique légèrement (jet en Vigilance) : après tout, son prisonnier est un ami notoire d'Arthur... Il est facile de constater qu'il a bien peu d'estime pour Jon et Urien : « Par Jésus Christ ! On dit que sa dame elle-même voit en lui un démon ! » Il ne cache pas qu'il aimerait les voir tous quitter la région.

Quant à Malik, il prétend n'avoir aucun grief contre lui et se contente de lancer sur un ton las : « Urien a l'habitude de choisir des amis un peu... étranges. » Cette différence entre le Arroux qu'on leur a présenté et celui qu'ils ont en face d'eux devrait mettre la puce à l'oreille des PJ.

Délivrer Malik

Plusieurs solutions sont envisageables. Arroux ne fera aucun aveu avant d'avoir été vaincu en combat singulier, aidé par ces gens d'armes. Mais, si les PJ ont des soupçons à son égard, il est possible de lui faire remarquer que la détention d'un homme contre son gré (« Ce dont bien entendu vous n'êtes pas coupable, n'est-ce pas ? ») n'est pas un acte particulièrement Indulgent ou Miséricordieux (deux Traits fondamentaux pour un chrétien tel que lui). Cela place Arroux face à ses contradictions et peut éventuellement l'amener à revoir son comportement et libérer Malik sans qu'aucun acte violent ne soit commis. Sinon, il est toujours possible de s'infiltrer discrètement dans le château (malgré deux gardes, des remparts et une grille) pour observer ce qui se passe : un serviteur descend au sous-sol du donjon à la tombée de la nuit, en empruntant une petite porte qui donne dans la cour. Il apporte de la nourriture au prisonnier, immobilisé au fond d'une oubliette, dans un état d'épuisement total. Le libérer ne pose guère de difficulté (avec une corde). Si, par manque de discrétion, l'alerte est donnée, les PJ devront affronter Arroux et ses hommes. Malik est incapable d'utiliser sa magie dans le cadre de cette aventure et n'aspire qu'à un peu de repos. Pour la suite des événements, n'oubliez pas que l'enchanteur a mauvaise réputation dans la région.

Le tournoi de la fête des Ânes

A la fin du mois d'avril, les gens de Saxe-mord ont l'habitude de célébrer la fête des Ânes (*Noblesse oblige* page 34). Un peu partout fleurissent des estrades de fortune où chacun raconte, avec la plus grande conviction possible, les histoires les plus improbables. Pourquoi ne pas y mé-

ler une scène liée à l'aventure en cours (l'histoire d'un jeune aveugle qui pratique la sorcellerie dans la forêt ?). Bardes et artisans proposent leurs services entre deux aires de jeu (d'adresse, d'équilibre, de dés, etc.). Les chevaliers profitent de l'occasion pour organiser un petit tournoi (de voisinage, style complet). Bref, voilà un bon moyen de faire sentir aux joueurs qu'il y a une vie en dehors de l'activité de leurs personnages et du scénario *stricto sensu*.

Cette année, l'un des candidats, d'une extraordinaire beauté (les PJ en entendront forcément parler), annonce un événement particulier. Il propose aux chevaliers présents de se lancer dans une « chasse périlleuse ». Il a en effet repéré dans le bois d'Offrenn une meute de lévriers faériques (il s'agit bien entendu de la meute dorée). Il prétend qu'un trésor inestimable attend celui qui saura les débusquer. Il refuse de dire d'où il tient ses renseignements, un sourire mystérieux est sa seule réponse. C'est un joueur et un combattant remarquable, à tel point qu'il sera le vainqueur du tournoi. Si des PJ y participent et l'affrontent, ils sont vaincus. Il y a une excellente raison à cela : ce chevalier qui refuse de dire son nom n'est autre qu'un certain Lancelot du Lac, qui sera présenté à Camelot un an plus tard (en 525, *L'enfant roi* page 112). Les joueurs se douteront peut-être de son identité, mais les personnages, eux, auront juste l'impression d'avoir à faire à un excellent chevalier. Son rôle dans cette aventure est semblable à celui des chevaliers qui, dans *Le mort d'Arthur*, surgissent de nulle part et proposent une épreuve morale à d'autres chevaliers. N'hésitez pas à sous-entendre qu'il pourrait s'agir d'un futur célèbre chevalier de la Table ronde (par l'intermédiaire de Malik, par exemple). Quoi qu'il en soit, à aucun moment le fils de Ban de Benoïc ne révélera son identité.

Que faire ?

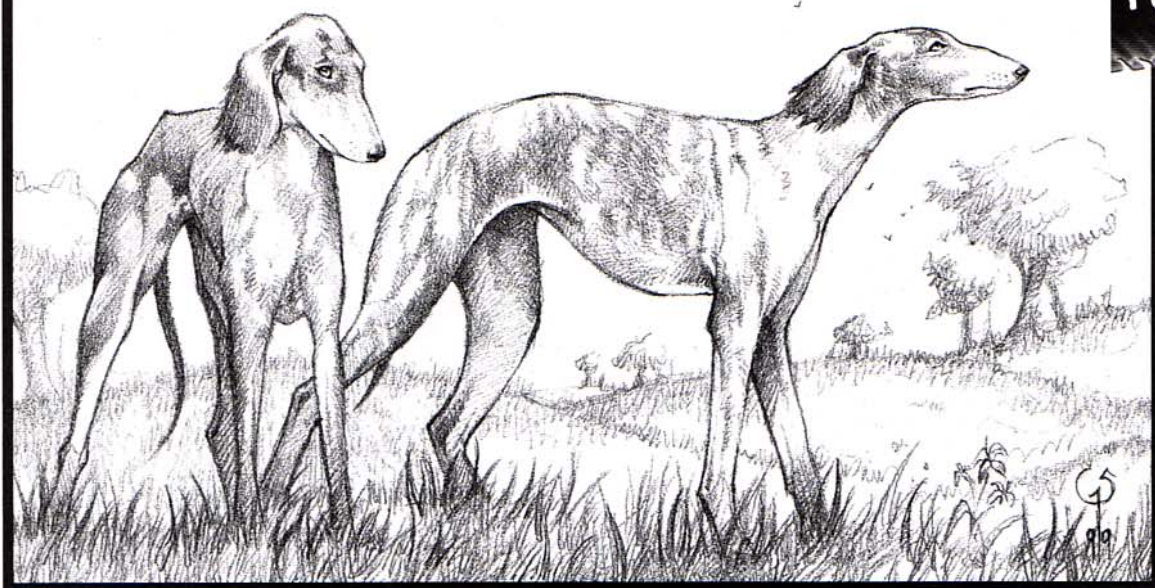
S'ils se comportent en véritables chevaliers, les PJ chercheront à mettre fin à la malédiction de Dunlaith, dont l'état dépressif s'accroît de jour en jour. Si elle apprend que l'âme de Caulas est la cause de son tourment, elle n'en concevra que davantage de pitié (« Il doit vivre éternellement avec l'idée que je ne l'aime pas. Son sort est pire que le mien... »). Supprimer la haine du spectre à son égard n'est possible qu'en annulant l'événement qui en est à l'origine, à savoir son rejet des lévriers offerts par le chevalier de Cantabel. Il faut donc amener la meute dorée à Dunlaith pour que celle-ci l'accepte enfin comme présent et preuve d'amour. Cela implique de retrouver les lévriers et c'est là qu'intervient Lancelot.

La chasse périlleuse

A la fin du tournoi, le mystérieux chevalier rassemble ceux qui souhaitent par-

ticiper à la chasse périlleuse. Quelques vassaux d'Urien sont de la partie (mais aucun des intransigeants), ainsi qu'une poignée de chevaliers étrangers. Lancelot conduit les participants dans le bois d'Offrenn, remonte le cours d'un ruisseau, passe non loin de la tombe de Caulas et parvient finalement au bord d'un étang. A la surprise générale, il s'enfonce dans l'eau avec son cheval jusqu'à disparaître sous la surface. Le suivre donne droit à une croix en Confiant mais nécessite quand même un jet en Équitation pour forcer les montures à s'y engager. Peu à peu, elles se calment et s'immergent complètement, cavaliers compris. Au bout de quelques mètres, le sol s'élève en pente et les chevaliers émergent dans une forêt clairsemée (une zone quelconque de la Forêt périlleuse). Des aboiements familiers se font entendre un peu plus loin : Lancelot pousse un cri, la chasse est lancée !

Elle débute en phase de poursuite. Le modificateur de terrain est +1, et l'Esquive des lévriers est égale à 30, ce qui signifie que les PJ n'ont aucune chance ou presque de les rattraper. Par contre, chaque chevalier est confronté à un événement (tiré au dé ou choisi dans la table des rencontres de la chasse périlleuse, ci-contre). Au bout d'un temps indéterminé, les PJ, ensemble ou séparément, découvrent une clairière au milieu de laquelle se tient un très grand lévrier au pelage noir. Il est immobile, près d'un socle en pierre où repose un magnifique cor de chasse. Lancelot n'est pas là, mais les autres chevaliers sont bien présents. Le lévrier se laisse approcher et (« Par saint Gildas ! ») se met à parler d'une voix grave et solennelle : « Quel homme est digne de me posséder dans son chenil ? » Il s'agit d'une épreuve morale et la bonne réponse, pour un chevalier donné, est le nom de son seigneur, envers qui il doit se montrer loyal et reconnaissant (la loyauté est l'attribut symbolique du chien dans *Pendragon*). Si les PJ prennent un peu de temps pour réfléchir, ils sont devancés par d'autres chevaliers : « Moi ! Moi, je suis digne de te posséder ! Je l'ai montré aujourd'hui, en parvenant jusqu'ici... », à quoi le lévrier répond : « Tu n'es pas digne », laissant le pauvre homme dépité et honteux retourner sur ses pas. Si les PJ hésitent sur la réponse à donner, accordez-leur un jet en Loyauté (seigneur). Une réussite permet au personnage de deviner la bonne réponse (si tous échouent, un chevalier réussit pour eux). Le lévrier s'exclame : « Tu es digne ! » Il invite alors le chevalier à saisir le cor. Le faire sonner provoque l'arrivée de l'ensemble de la meute dorée, docile et prête à suivre le possesseur de l'instrument. Lancelot apparaît à ce moment, souriant et silencieux, et ramène les chevaliers dans le bois d'Offrenn. Le cor est magique, c'est un cor de Grande Chasse : utilisé au cours d'une chasse où la proie est déterminée au hasard, il augmente de dix points le résultat du dé sur la table des proies (*Chevaliers aventureux* page 141).



Dénouement

De retour à Saxemord, Lancelot et les autres chevaliers se séparent des PJ, toujours suivis par les lévriers faériques. Une fois devant le pont-levis du château, les chiens s'immobilisent et se mettent à aboyer. Bientôt, Dunlaith s'approche, pâle et intriguée, suivie de toute la population du château. Urien est présent, en retrait (à moins que cela ne cadre pas avec les actions précédentes des PJ). Son regard fou est fixé sur la meute. Dunlaith s'approche des lévriers, qui l'entourent en jappant et en sautant. Elle s'agenouille au milieu d'eux, souriante, puis soudain elle tombe à terre, inerte, et son corps s'évanouit comme un soupir. Les chiens disparaissent de la même manière, à l'exception d'un lévrier qui reste pendu aux basques du porteur du cor... Urien pousse un cri déchirant, puis au bout de quelques minutes retourne au château, suivi par son écuyer. Un peu plus tard, ils font leurs

adieux devant une assemblée silencieuse : ayant définitivement perdu sa femme, le chevalier décide de se retirer des affaires du monde pour mener une errance sans fin. « Il faut, dit-il, qu'Arthur choisisse un nouveau seigneur pour Saxemord. » Nul doute que l'avis des PJ sera déterminant. Si quelqu'un a la curiosité de se rendre sur la tombe de Caulas, il découvre sur la croix le nom de ce dernier et celui de Dunlaith gravés en lettres d'or (ce qui donne droit à un jet d'expérience en Indulgent). Quant à Blaen, il erre dans le bois, en état de choc et amnésique (s'inquiéter de son sort et chercher à l'aider confère une croix en Miséricordieux). Les PJ n'ont plus qu'à retourner à Camelot (s'ils ont délivré Malik !). Ils y arriveront le jour de la Pentecôte. Le lévrier peut constituer une excellente merveille susceptible, comme le veut la tradition, de lancer le repas royal (*L'enfant roi* page 113). Quant à Guenièvre, elle sera sans doute charmée de pouvoir ajouter la bête à sa ménagerie personnelle. Qui sait ? Ce

lévrier est peut-être ce qui reste de l'amour que Caulas lui porta autrefois...

Gloire pour l'aventure

- Bataille du val de Rose-Pierre, tournoi de Saxemord : voir les règles de *Pendragon*.
- Participer à la chasse périlleuse : 20 points.
- Répondre correctement au lévrier faérique et porter le cor : 50 points.
- Amener la meute dorée auprès de Dunlaith : 100 points.
- Ramener le lévrier à Camelot pour la Pentecôte et l'offrir à Guenièvre : 250 points.
- N'oubliez pas la gloire retirée des combats et du tournoi, si les PJ y participent.
- Avoir rencontré Lancelot dans cette aventure promet un gain de Gloire ultérieur, lorsqu'il sera devenu célèbre (« On dit que ces hommes ont participé à une chasse faérique avec le chevalier du Lac, l'année dernière... »).

Malik l'Infidèle

Magicien venu d'une contrée lointaine, cet homme aux cheveux de jais, à la peau sombre, au regard noir perçant et à l'âge indéfinissable, est arrivé en Grande-Bretagne il y a une vingtaine d'années, en compagnie de Merlin (qui s'en revenait d'un long périple à travers le monde, *L'enfant roi* page 14). Ses mœurs étranges et l'exotisme de sa magie ont intrigué et parfois inquiété les habitants de la Grande-Bretagne, peu habitués aux pantalons bouffants, aux turbans et aux cimenterres... Pour cette raison, Malik a préféré s'installer à l'écart de la civilisation, dans un étrange château sis au-delà du Mur d'Hadrien. Toutefois, depuis que son ami Merlin a disparu, il y a un an environ (*L'enfant roi* page 84), il est de plus en plus présent à Logres. Il est même devenu un confident d'Arthur, ce qui ne manque pas de faire jaser à la cour...

Malik a parcouru seul les terres de la Grande-Bretagne et vécu bien des aventures. Au cours de l'une d'entre elles, cinq ans avant le début de cette histoire, il a rencontré Urien de Saxemord, errant dans la Forêt périlleuse, à vrai dire égaré dans l'Autre Monde. Malik l'a aidé à retrouver son chemin. Urien et lui sont amis depuis ce jour : le chevalier, via son écuyer Jon, est en effet habitué à côtoyer le surnaturel païen et n'est pas le moins du monde effrayé par le mystère de l'Infidèle venu d'Orient.

L'enchanteur ignore tout de l'histoire de Caulas de Cantabel. Peu de temps avant le début de l'aventure, Arthur lui a demandé d'aller à la rencontre d'Urien pour lui demander d'être présent à la bataille qu'il devait livrer contre un duc hostile des monts Pennines.

Déterminez librement les caractéristiques de Malik, selon votre propre vision du personnage, en vous aidant ou non du supplément *Merlin*. Un seul conseil : sa magie est exotique et puissante à l'occasion, mais n'en fait pas un « super héros ». Un enchanteur ne se promène jamais avec un sac de composants et une réserve de points de magie à dépenser avec empressement. Quant à sa puissance, à titre de comparaison, Merlin est (était) de loin le plus fort...

Merci à Cyril Demaria pour ce personnage

texte : jean-
sébastien
accault
et sébastien
lebaillis
de Lunatic Asylum
illustration :
florence magnin

Dans les griffes





du Lion

Pour Le livre
des Cinq Anneaux

**Ce scénario
conviendra
à un groupe de
joueurs ordinaires,
à un meneur de jeu
moyennement
expérimenté et
à des personnages
pouvant être
débutants.**

**Le livre de règles
est suffisant
pour le jouer, mais
La voie du Dragon
peut s'avérer utile.**

Introduction

L'histoire se déroule sur les terres du clan du Dragon, dans la demeure de Mirumoto Aikodo, un daimyo du clan. Les PJ, en visite à la cour, ont l'occasion d'assister à l'une des réceptions que ce dernier organise régulièrement. Fêru d'histoire et amateur de contes et de légendes, Aikodo invite les plus grands conteurs à venir se produire devant lui. Cette année, Ikoma Boji et Iuchi Danami ont bien voulu relever le défi. Celui des deux qui sera désigné comme meilleur conteur se verra offrir la somme alléchante de trente kokus. Vous avez plusieurs possibilités pour introduire les personnages des joueurs dans l'histoire.

- Si ce n'est pas leur première aventure, Mirumoto Aikodo les a invités personnellement pour une raison inconnue. L'émissaire qui leur a transmis l'invitation insiste énormément pour qu'ils acceptent, allant même jusqu'à promettre une petite somme d'argent à chacun. En fait, Ikoma Boji a créé un conte en s'inspirant de leurs exploits, et Aikodo souhaite qu'ils assistent au spectacle (peut-être avec des arrière-pensées politiques, à vous de voir).

- Si c'est la première aventure à laquelle ils participent, vous pouvez reprendre l'introduction précédente. Ikoma Boji leur attribue des exploits imaginaires, et ils seront certainement assez gênés quand ils devront répondre aux questions que les autres invités ne manqueront pas de leur poser. Vous pouvez également décider que les PJ vivent de manière permanente à la cour d'Aikodo et qu'ils assistent à l'affrontement des deux conteurs par plaisir, ou pour ne pas déplaire au daimyo.

- L'un des personnages peut vouloir participer au défi et se faire accompagner par ses amis.

Les lieux

Le château d'Aikodo, Kyuden Basaji, est situé à la limite entre les terres de la famille Agasha et celles des Mirumoto. Accroché à mi-hauteur de l'un des pics les plus hauts des contreforts des Grandes Marches, Kyuden Basaji est un poste de surveillance important pour la défense du clan du Dragon. En effet, même si la seule passe menant au cœur du territoire des Dragons est protégée par Kyuden Mirumoto, laisser l'accès des plaines du sud sans protection est un risque que le clan ne peut accepter. Plus haut sur le même pic, presque au sommet, trône un monastère fondé bien avant la construction du château. Pour cette raison, les habitants de la région appellent cette montagne le pic

des Sages. Kyuden Basaji n'était autrefois qu'un simple poste de garde érigé pour protéger le monastère contre les brigands, mais il s'est développé pour devenir ce qu'il est aujourd'hui, une place forte bien défendue servant de rempart contre les inconscients qui voudraient risquer leur armée sur les terres du clan du Dragon. Dans la vallée, au pied du pic des Sages, le village du Martèlement consciencieux est réputé dans tout l'Empire pour la qualité de ses pierres de taille, principales ressources de la région. On trouve néanmoins de nombreux paysans qui vivent surtout de l'élevage, le paysage tourmenté ne leur permettant pas de cultiver la terre avec efficacité.

L'histoire derrière le drame

Fils héritier et unique descendant d'Aikodo, Tojofu naquit dans une ambiance de joie et de félicité comme il n'en avait pas régné au château depuis des années. Les Fortunes étaient du côté des époux, puisqu'elles avaient permis à Nima, la femme d'Aikodo, de mettre au monde un fils, qui serait sans nul doute le digne héritier du trône de son père. L'enfant reçut la meilleure éducation possible, sous l'œil empli de fierté d'Aikodo. Mais très vite, il apparut que Tojofu restait imperméable aux enseignements de Shinsei. Cruel, il était souvent vu en train de torturer des petits animaux. Hypocrite, il s'arrangeait toujours pour faire accuser d'autres enfants de ses bêtises, et lorsque malgré tout il échouait, il entraînait dans des colères noires.

Aikodo fut désespéré par l'attitude de son fils, car il pensait qu'il ne ferait pas un bon daimyo. Tojofu était bien sûr d'un avis totalement opposé. Las des reproches de son père et pressé de prendre les rênes du pouvoir, il mit au point un plan simple et efficace : se débarrasser d'Aikodo, lui succéder puis s'attaquer à ses voisins. Ces derniers appartiennent à son clan ? Peu importe, tout ce qui compte pour Tojofu, c'est d'accroître son pouvoir ! Dans ce but, il a récemment pris contact avec Matsunumahi, une samouraï-ko redoutée, commandant une armée stationnée au nord des terres du clan du Lion. Avec son appui, la conquête des provinces avoisinantes devient possible. Tojofu apporte la connaissance du terrain et le ravitaillement sans lesquels toute tentative de conquête des terres du clan du Dragon est vouée à l'échec, et Numahi fournit les troupes.

Dernier obstacle, Aikodo, qui est taillé pour vivre centenaire. L'héritier chercha longtemps un moyen de le tuer, et trouva



Pour Le Livre des Cinq Anneaux

L'outil parfait en la personne d'Himo, un ise zumi rebelle. À moitié fou, ce dernier lui révéla qu'il était parvenu à séparer son sang de celui qu'on lui avait fait boire lors de son initiation, et que quiconque avalerait ce sang sans

préparation serait voué à la folie et à la mort. Cela servait merveilleusement bien les plans de Tojofu. En échange de sa protection et de son silence, il demanda à l'ise zumi de lui donner un peu de ce fabuleux « poison ». Inconscient du danger, Aikodo tomba facilement dans le piège tendu par Tojofu et absorba le sang du dragon. Les effets ne tardèrent pas à se faire sentir mais, pour une raison inconnue, le liquide mit beaucoup plus que temps à agir que le traître ne l'avait prévu. Aujourd'hui, Tojofu s'inquiète car la date du rendez-vous pris avec Matsu Numahi approche et Aikodo est toujours en vie. Or, Tojofu doit absolument occuper la position de daimyo pour que son plan réussisse.

Réception à Kyuden Basaji

Les PJ sont reçus avec toute la délicatesse et les honneurs dus à leur rang. Mais leurs appartements confortables ne sauraient faire oublier le véritable but de leur présence : le fameux tournoi des conteurs. La première partie de l'épreuve, qui est censée se dérouler sur trois soirs, commence par la prestation d'Ikoma Boji. Chacun des participants au défi racontera une histoire par séance. Le quatrième jour à midi, le daimyo rendra son verdict et désignera l'heureux gagnant.

Tous les spectateurs attendent dans la salle du trône qu'Aikodo et sa famille arrivent et s'installent sous le dais qui leur est réservé. Boji, le conteur du clan du Lion, est à genoux au centre de la pièce et attend patiemment le moment de débiter sa narration. Les samouraïs, dont les PJ, sont assis de part et d'autre de la pièce. Aikodo, accompagné de son épouse Nima et de son fils Tojofu, traverse lentement la salle. Comme l'étiquette l'exige, tous se mettent à genoux et s'inclinent jusqu'à ce que leur front touche le sol sur le passage du maître des lieux. Celui-ci s'installe au centre du dais, avec sa femme à sa gauche et son fils à sa droite. D'un petit signe de la main, le daimyo indique au conteur qu'il peut commencer son récit.

Boji narre une histoire dont les héros ressemblent étonnamment aux personnages des joueurs, et les événements qu'ils affrontent aux épreuves qu'ils ont traversés. Boji ne révèle aucun de leurs secrets ni aucune des affaires d'État auxquelles ils auraient pu être mêlés. Certains passages sont directement inspirés de la vie des PJ, d'autres sont totalement inventés. L'ensemble est plein de rebondissements et très agréable à écouter, mais c'est sa façon de rendre les personnages vivants qui marque le plus ses auditeurs.

À peu près au milieu du récit, Aikodo regarde fixement l'un des PJ et se met à rire. Doucement au début, puis de plus en plus fort, jusqu'à ce qu'il soit en pleine crise de fou rire hystérique. Boji est obligé de s'arrêter. Le silence tombe sur la salle. Chacun fait semblant de n'avoir rien remarqué afin de ne pas jeter le discrédit sur leur hôte et sa famille. Une fois qu'Aikodo a retrouvé son calme, Boji reprend son histoire comme si de rien n'était. Quelques minutes plus tard, Aikodo se met à chanter doucement. Une fois encore, personne ne fait de remarques ou n'ose porter son regard sur le daimyo, et Boji continue malgré le dérangement qui gâche sa prestation. Au moment où le conteur atteint le paroxysme du récit, lorsque les PJ terrassent de manière glorieuse une hideuse créature de l'Outremonde, le daimyo se met à gémir de terreur et se cache la tête derrière ses mains en suppliant le narrateur de s'arrêter. Cela met définitivement fin à la prestation de Boji.

Redevenant soudain lucide, Aikodo regarde la cour puis, prenant conscience de son déshonneur, sort précipitamment. Toute l'assistance est stupéfaite. Tojofu, le fils d'Aikodo, quitte sa place et tente de ramener le calme au sein des protestations qui s'élèvent de toutes parts. Il dit être désolé que son père ait troublé la fête, mais la maladie qui lui ronge l'esprit depuis quelque temps semble avoir pris le dessus. Il ajoute, navré, que son tour de régner risque de ne pas tarder si l'état de santé de son père ne s'améliore pas. Pour essayer de sauver la face, il ordonne qu'un grand banquet soit improvisé sur-le-champ afin que la soirée soit agréable pour tous.

C'est pendant cette petite réception que les personnages peuvent faire la connaissance des habitants du château. Même si en théorie ils les ont déjà rencontrés, étant à Kyuden Basaji depuis plusieurs jours, c'est l'occasion de discuter avec eux et de faire plus ample connaissance. Nous laissons le développement de cette scène à votre entière convenance. Sont présents lors de la soirée : Tojofu, Himo, Shojumi, Ikoma Boji, Iuchi Danami et quelques samouraïs du clan du Dragon.

Voici une liste, non exhaustive, des informations que les PJ peuvent obtenir.

- Selon certains villageois, un étrange personnage a fait son apparition dans le hameau. Il venait de l'intérieur des terres du clan du Dragon et semble avoir l'habitude de voyager dans les montagnes. Malgré un manque de signes d'appartenance à une quelconque famille, ses manières et son équipement, qui comprend un daisho, le désignent explicitement comme étant un membre de la caste des samouraïs. Il s'est donc probable que ce soit un ronin, un homme sans maître. Il est installé à l'auberge et a commencé à poser des questions sur les membres de la cour. Personne ne sait quel est le but de sa visite, mais il semble particulièrement intéressé par les membres de la famille Mirumoto.

- Kitsuki Shojumi, l'ami de Tojofu, n'est pas apprécié par tout le monde. Certains membres du clan du Dragon laissent en-

tendre que cet homme semble avoir des choses à cacher et que son attitude laisse parfois à désirer. Mais le fils du daimyo semble lui porter une estime indéfectible et lui passe toutes ses frasques. La dernière en date portait sur les fortifications du château. Shojumi a tenté de se renseigner sur les secrets des défenses de Kyuden Basaji en essayant de soudoyer certaines sentinelles. Irrité, un des officiers de la garde a décidé de porter l'affaire devant Aikodo. Mais Tojofu a réussi à étouffer le scandale et le pauvre officier a été sévèrement rabroué. De plus, Shojumi semble être le chef d'une bande de brutes épaisses qui vivent près du village du Martèlement consciencieux, ce qui est étonnant de la part d'un samouraï digne de ce nom.

- La maladie qui frappe le daimyo est une grande tragédie. Lui qui a toujours été une force de la nature est désormais rongé par un mal insidieux. Les shugenjas qui ont tenté de le guérir n'ont pu que constater que l'affliction n'est pas physique mais mentale. Il semble pris de crises de sénilité précoces et fulgurantes, ce qui laisse planer un doute sur sa capacité à diriger la région. Certains parlent même de la possibilité d'une cérémonie d'inkyo si les crises s'aggravent.

- L'attitude de Tojofu surprend et ravit tous les membres du clan. Lui qui était très éloigné de la politique semble s'être fait violence et assiste désormais à toutes les séances du conseil tenues. Par ailleurs, depuis que son père est rongé par la maladie, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour l'aider. Il a dépêché de nombreux messagers dans l'ensemble de l'Empire afin de guérir des individus susceptibles de guérir ou de contenir le mal. C'est un changement de comportement heureux, car les deux hommes, bien que parents, étaient tout sauf proches.

Au village

Après les événements de la veille, l'ambiance est plutôt morne à Kyuden Basaji. Ikoma Boji, qui semble apprécier la présence des personnages, aimerait mieux connaître les samouraïs qui ont inspiré son histoire afin de l'améliorer. Las de la tristesse du château, il propose aux PJ d'aller visiter le village. De plus, la rumeur selon laquelle un ronin y aurait élu domicile l'intrigue. Il dit à qui veut l'entendre que ce genre de personnage a toujours des histoires très intéressantes à raconter pour peu que l'on sache poser les bonnes questions. Boji est d'ailleurs très doué dans cet art, et saoule littéralement les PJ de questions, des plus générales aux plus indiscrètes. Il s'excusera patement si l'un d'eux le prend mal, et deviendra moins bavard.

Le village du Martèlement consciencieux résonne des coups de burin des tailleurs de pierre qui composent la majorité de la population. Quelques échoppes viennent parfaire l'apparence d'un village tout ce qu'il y a de plus normal. Après avoir ob-

servé quelque temps le difficile travail des ouvriers et autres sculpteurs, les personnages, guidés par Boji, se rendent à l'unique auberge du village, qui sert également de maison de geishas. Une fois débarrassés de leurs armes, comme le veut la coutume, ils sont invités à entrer par la tenancière du lieu, une veuve au regard faux. L'intérieur de l'auberge est propre et coquet. Des sculptures façonnées par les meilleurs artisans du village agrémentent le lieu. La grande salle est pratiquement déserte, à part deux hommes qui semblent en grande discussion. L'un d'eux correspond à la description générale de ce que les villageois considèrent comme étant un ronin, tandis que l'autre porte la tenue caractéristique des moines. Immédiatement, Ikoma Boji se dirige vers leur table, affichant son sourire le plus chaleureux. Le moine se lève instantanément et, saluant tout le monde, prend congé. Si les PJ essayent d'engager la conversation avec lui, il se présente comme Nomaze, un

nouveau membre du monastère. Si on lui fait remarquer qu'une auberge n'est pas le genre d'endroit généralement fréquenté par ceux qui arpentent le chemin de la sagesse, il répond que la vérité emprunte parfois des routes tortueuses. Interrogé sur sa conversation avec le ronin, il se contente de sourire sans apporter de réponse. Le ronin, qui se nomme Sagime, se montre plus loquace une fois qu'on lui aura payé quelques verres de saké. Si les PJ lui semblent sympathiques et loyaux, il va même jusqu'à leur raconter son histoire (voir *Les PNJ*). Boji insiste d'ailleurs pour qu'il le fasse. Quant à la conversation qu'il a eue avec Nomaze, il dira simplement que celui-ci cherchait des informations sur des moines de la région. Étant tous les deux des nouveaux venus, ils ont décidé de s'échanger les renseignements en leur possession.

Tandis que Sagime commence à décrire en détail ses aventures à Ikoma Boji qui boit ses paroles, on entend le bruit d'une entrée fracassante. Dans le vestibule de l'auberge se tient un groupe de cinq individus : la bande des gros bras de Shojumi. Ils investissent pesamment la pièce en arborant un

sourire mauvais. Sagime se lève et conseille à Boji de s'écarter.

L'un des bandits s'adresse directement au ronin en lui expliquant que « dans le village on n'aime pas les gens qui posent trop de questions ». S'adressant ensuite aux PJ, il leur demande poliment de rester en dehors de tout cela, car cette affaire ne concerne pas des gens de leur rang. La menace est sous-jacente. Aussitôt après, ils se jettent sur le ronin. Seul, Sagime aura du mal à les mettre en fuite. Avec les PJ, ce sera un jeu d'enfant.

Les événements se précipitent

Lorsque les personnages sortent de l'auberge après cette petite altercation, l'après-midi est déjà bien entamé. Le soleil commence à décliner et à se fondre derrière les montagnes aux cimes enneigées. Alors

que Sagime les remercie de leur aide, l'attention du groupe est attirée par des exclamations étonnées. Un homme en armure titube au milieu de la rue principale. C'est un messager. Il semble épuisé, et ses vêtements sont couverts par la poussière du voyage. Une flèche est profondément plantée dans son épaule gauche et il a apparemment déjà perdu beaucoup de sang. On peut malgré tout remarquer qu'il arbore le mon du clan de la Libellule. Dans un râle, il s'adresse aux PJ :

« Messieurs, hâtez-vous ! Les Lions, les Lions attaquent ! Une de leurs armées a frappé. Nous avons fait tout ce que nous pouvions pour les retenir, mais lorsque nous avons vu qu'ils étaient trop nombreux, notre daimyo m'a envoyé donner l'alerte. Il

faut que vous prépariez vos défenses avant qu'il ne soit trop tard ! »

Après ces quelques mots, il glisse lentement de sa monture et tombe sur le sol, inconscient. Il est aussitôt emmené à l'intérieur de l'auberge pour y être soigné. Un jet de Perception + Héraldique ND 15 permet d'identifier l'empennage de la flèche comme appartenant bien au clan du Lion. Sagime conseille aux PJ de se

rendre immédiatement au château pour donner l'alerte. Ikoma Boji reste au chevet du messager pour tenter d'en savoir plus (quelqu'un reste-t-il pour le surveiller ? après tout, il fait partie du clan du Lion). Tous les deux rejoindront Kyuden Basaji ultérieurement.

Dès leur arrivée, les PJ sont mis en présence du seigneur et de son fils. Lorsqu'ils délivrent leur sombre nouvelle, Aikodo prend un air abattu. Tojofu garde son sang-froid. Il demande aux PJ de fournir les preuves de ce qu'ils avancent. Même l'empennage et le mon n'arrivent pas à le convaincre. Il insiste pour que le messager lui soit présenté. Aikodo intervient à ce moment, et abonde dans le sens des personnages, qu'il tient pour honorables. Il donne aussitôt des ordres pour que les paysans trouvent refuge au château et que des vivres soient amassées en vue d'un siège. Un jet d'Intuition ND 15 permet de se rendre compte que Tojofu contient difficilement sa colère.

Tandis que la défense s'organise, une tache grandit au loin et se rapproche : c'est l'armée de Matsu Numahi.

Attaque !

Matsu Numahi et l'avant-garde de son armée investissent la vallée et prennent possession du village. Des remparts de Kyuden Basaji, on peut dénombrer environ 500 soldats. Avec un jet de Perception + Art de la guerre ND 15, on peut constater qu'il n'y a pas d'engins de siège dans l'armée des Lions, ce qui est étrange lorsque l'on s'attend à mener l'attaque d'une place forte.

Un petit détachement s'avance le long des pentes qui mènent au château. Il s'agit de Matsu Numahi et de sa garde personnelle, qui vient négocier la reddition de Kyuden Basaji. Du haut des remparts, Aikodo lui fait remarquer que la garnison du château est tout à fait en mesure de repousser les assauts d'une si faible troupe. Tojofu murmure à son père qu'il s'agit très certainement d'une avant-garde, et qu'une discussion pourrait être salutaire pour la survie de la famille. Le daimyo toise son fils d'un air dédaigneux et s'exclame à l'attention de Numahi : « Les seules possessions que le clan du Dragon vous abandonnera seront les flèches fichées dans le corps de vos guerriers en déroute ! » Puis il se retourne et repart en direction de ses appartements. Pendant que la délégation des Lions rejoint les troupes stationnées dans la vallée, Tojofu lance un regard noir à son père, puis s'élance à sa poursuite. Le reste de la journée se déroule sans incident. On peut tout de même remarquer que les Lions s'activent pour préparer des échelles et autres engins d'escalade.

La nuit est tombée depuis quelques heures quand retentissent des cris d'alarme. Matsu Numahi a fait donner l'assaut. Les PJ sont requis de toute urgence sur les remparts pour repousser la vague ennemie. Sagime se bat à leurs côtés.



Sagime

Pour Le Livre des Cinq Anneaux

Tout d'abord les soldats du clan du Lion parviennent à déborder les défenseurs sur les remparts. Mais au fur et à mesure que les Dragons s'organisent, l'élan de l'attaque ennemie est brisé. Lorsque les personnages arrivent, ils se trouvent face à face avec un groupe de Lions aussi nombreux qu'eux. Les guerriers essaient de protéger trois échelles placées par leurs camarades. Nos héros doivent rapidement se débarrasser de ces gêneurs pour repousser les échelles. S'il reste des échelles, il arrivera un soldat du clan du Lion supplémentaire à chaque tour de combat après le troisième. Si l'un des personnages est en difficulté durant la bataille, Sagime surgira de nulle part pour voler à son secours. Par ailleurs, l'un des soldats de la garde personnelle de Matsu Numahi, qui a le grade de gunso, a pris position sur les remparts. Il organise l'assaut et redonne courage à ses hommes pourtant malmenés par les forces du clan du Dragon. Si on le laisse faire, la bataille risque de tourner à l'avantage des Lions.

Au cœur de la bataille, alors que les défenseurs sont parvenus à endiguer la première vague, et que les PJ prennent quelques minutes de repos, une rumeur se répand dans les rangs : Aikodo est mort. Tojofu serait donc le nouveau daimyo de Kyuden Basaji. Le moral des troupes baisse aussitôt. Les Lions en profitent pour contre-attaquer.

Les personnages sont mandés par le nouveau daimyo. Il les attend dans ses appartements. Il les re-

çoit, l'air grave, en compagnie d'autres samourais du château et leur annonce que son père n'est pas mort, contrairement à ce que dit la rumeur. Il est néanmoins incapable d'assurer le commandement des forces défendant Kyuden Basaji, car la maladie l'a plongé dans un coma profond dont la mort semble être la seule issue. Pour confirmer ses dires, il emmène toute la cour dans les appartements de son père. Tous peuvent constater que le pauvre Aikodo reste insensible à toutes les sollicitations. Allongé sur son futon, les yeux entrouverts et vitreux, il semble à l'article de la mort. Un personnage réussissant un jet d'Intelligence + Médecine ND 20 pourra remarquer un fait étrange concernant le malade : certaines parties de sa peau semblent s'être colorées, comme si des tatouages apparaissaient.

Tojofu annonce qu'il prend la direction des opérations. Il donne l'ordre de cesser le combat et d'envoyer une estafette demander l'ouverture de négociations avec Matsu Numahi, ce qui est loin de plaire aux officiers de la garnison. La guerrière du clan du Lion accepte de rompre le combat et de rencontrer Tojofu.

La trahison

Le lendemain à l'aube, comme convenu, Tojofu négocie la paix avec les Lions. Les pourparlers ont lieu à mi-chemin entre le village et Kyuden Basaji. Conformément à ce que l'on pouvait attendre de lui, Tojofu désire se rendre et ouvrir les portes du château aux envahisseurs. Beaucoup d'officiers du clan du Dragon sont mécontents de cette décision. Les personnages peuvent intervenir. S'ils ne le font pas, Tojofu leur demande leur conseil en dernier ressort. Bien sûr, sa décision est déjà prise depuis longtemps, mais il veut tester la loyauté des PJ à son égard. Finalement, Tojofu se décide pour la reddition, après un débat intérieur long et – en apparence – douloureux. Les Lions investissent la place, confisquent les armes des soldats du clan du Dragon et les mettent en lieu sûr dans l'une des réserves du château.

Shojumi conseille à Tojofu de réunir tous les officiers fidèles à son père dans la grande salle du palais et de tenir deux escouades de Lions prêtes à intervenir. Il est temps d'affirmer le pouvoir du nouveau daimyo... Les PJ sont également convoqués. Une fois tout le monde réuni, Tojofu demande le silence. Tous tombent à genoux, comme il se doit. Shojumi se trouve sur l'estrade aux côtés du daimyo. Sagime, qui accompagne les personnages, devient soudainement blême lorsque ses yeux se posent sur lui. Il se tourne lentement vers l'un des PJ (celui qu'il a sauvé durant la bataille s'il y en a un) et lui dit simplement « c'est lui ! » en désignant l'ami du nouveau daimyo.

À ce moment précis, Tojofu s'adresse à la foule :

« Nobles samourais, je sais qu'il vous est difficile d'accepter la présence de l'ennemi dans nos murs, vous qui avez si longtemps combattu pour la défense et l'honneur de notre clan. Comme vous le savez tous, j'estime qu'il est inutile de verser ne serait-ce qu'une goutte de sang supplémentaire face à un adversaire qui ne manquera pas de nous détruire si nous résistons. (À ces mots, certains dans la salle murmurent leur désapprobation.)

— Silence lorsque votre daimyo daigne s'adresser à vous !, intervient Shojumi. Vous n'avez pas à contester ses décisions ! Mais je sais que certains ici font fi de la loyauté ! Cela sera réglé plus tard.

Sagime ne peut plus contenir sa haine et se lève brusquement en interpellant Shojumi :

— Que sais-tu de la loyauté, toi, Mirumoto Suru, misérable traître ! Tu as trahi ta famille et n'as pas même eu le courage de laver son honneur avec ton sang !

— Et toi qui es-tu, chien sans honneur et sans clan, pour accuser ainsi mon plus fidèle conseiller ?, aboie Tojofu. Ne sais-tu pas qu'il se nomme Kitsuki Shojumi et non Mirumoto Suru ainsi que tu le prétends ?

— Mensonge !, hurle Sagime.

— Il suffit ! Ronin, penses-tu pouvoir impunément mettre en doute la parole d'un

daimyo devant tous ses samourais ? Cet affront demande réparation immédiate !, réplique Shojumi. (Avec un jet de perception ND 25, les PJ peuvent remarquer qu'il fait un geste discret à l'un des samourais situés dans le fond de la salle.)

— Eh bien, viens te battre si tu l'oses ! — Que crois-tu, ronin ?, ricane Shojumi. Tu n'es pas de mon rang. Tout ce que tu auras, c'est la corde des criminels ! Gardes ! Saisissez-vous de lui et des autres traîtres ! » La grande salle est alors investie par les soldats du clan du Lion. Ces derniers arrêtent les officiers récalcitrants, Sagime et, bien sûr, les PJ ! Ils les emmènent sous la menace de leurs armes dans la prison du château.

Prisonniers !

Comme toutes les prisons du monde, les cachots de Kyuden Basaji sont froids, humides et sombres. Les cellules sont taillées dans la roche brute et sont juste garnies de paille afin de servir de couche. Tous les membres du groupe se retrouvent dans la même, en compagnie de Sagime qui fulmine contre son ancien maître pour qui la trahison, dit-il, est une seconde nature. Tout à sa colère, Sagime interpelle les bushis du clan du Dragon emprisonnés dans les cellules voisines, et les exhorte à sortir de leur mutisme et à exprimer leur haine. Mais les malheureux sont trop abasourdis par la reddition de leur nouveau daimyo pour réagir. Au moment où le ronin entame la partie la plus enflammée de sa diatribe, une silhouette familière se présente à la porte du cachot. C'est un Shojumi rayonnant d'une joie cruelle qui s'approche, accompagné par quelques-uns de ses sbires. Sagime l'investit dès qu'il l'aperçoit, mais ses insultes restent sans effet. Ses acolytes pénètrent dans la cellule et tiennent les PJ en respect à l'aide de solides gourdins. S'ils font mine de bouger, nos héros sont aussitôt rossés généreusement. On les fait reculer jusqu'à ce qu'il ne reste plus que Sagime au centre de la pièce. Il est fermement ceinturé par deux brutes. Shojumi entre alors à son tour, un tanto à la main.

« J'ai réfléchi à tes propos de tout à l'heure, yojimbo. Tu avais raison. Cela fait longtemps que j'aurais dû laver mon honneur dans le sang. Là où nos points de vue divergent, c'est sur l'identité de celui qui doit le verser. Personnellement, j'opte pour le tien. »

Sans hésitation, il plonge à deux reprises la lame de son arme dans la poitrine du ronin. Les PJ assistent impuissants à ce crime. Puis Shojumi repart sans un regard en arrière. Mais Sagime n'est pas mort ! Dans un souffle, il demande à l'un des PJ de s'approcher (celui avec lequel il s'entendait le mieux). Il lui demande de jurer de continuer sa quête et de venger sa mort. Une fois la promesse prononcée, il s'éteint dans un dernier râle. Le corps du malheureux ronin reste dans la cellule des PJ (souvenez-vous qu'il est tabou de toucher les cadavres).

Matsu Numahi

Si la verve du ronin n'avait pas réussi à raviver l'ardeur des prisonniers, l'acte immonde perpétré par Shojumi n'a pas manqué de le faire. En effet, celui qui s'entoure de tels personnages est indigne d'être daimyo ! La révolte gronde dans les rangs des bushis bafoués. Là-dessus, un nouvel arrivant intervient. Il s'agit de Nomaze, un panier dans chaque main. Il dit être envoyé par le monastère afin d'adoucir la captivité des prisonniers en leur distribuant un peu de nourriture. Quelques gardes du clan du Lion surveillent ses activités d'un œil distrait. Quand vient le tour des PJ, le moine aperçoit le cadavre de Sagime et interpelle les Lions sur le thème « une telle situation est indigne, ôtez ce cadavre de la cellule ». En maugréant, un soldat du clan du Lion part quérir des hinins. Profitant de la confusion, Nomaze remet un message et une petite fiole à l'un des membres du groupe, puis reprend sa distribution. Une fois seuls, les personnages peuvent prendre connaissance du message. Celui-ci explique que la maladie d'Aikodo n'est vraisemblablement pas naturelle, et ressemble étrangement à un empoisonnement. Eux seuls pouvant l'aider à prouver la vérité, Nomaze leur a confié un mizugusuri « Fumée » (élixir des Agasha, voir *La voie du Dragon*). Les PJ doivent se débrouiller pour s'échapper sans attirer l'attention. Trois ou quatre gardes sont de faction à la prison jour et nuit. Une fois qu'ils seront mis hors d'état de nuire, les PJ peuvent revêtir leurs uniformes afin de pouvoir circuler dans le palais.

Libérer le château

Les Lions n'ont laissé qu'une cinquantaine de soldats sur place. Matsu Numahi a confiance en Tojofu et sait que le gros de son armée doit arriver dans environ trois jours. Elle préfère donc partir immédiatement en reconnaissance avec son avant-garde et Shojumi qui la guide. Une fois hors de la prison, les personnages n'ont pas d'autre solution que de découvrir ce qui est arrivé à Aikodo. Seule la preuve formelle qu'il a été empoisonné pourra briser le serment qui lie les soldats du clan du Dragon à leur nouveau daimyo. Si les PJ sont inquiets de leurs possessions, ils retrouveront leur équipement intact dans leurs appartements. Alors qu'ils se déplacent discrètement dans l'aile réservée aux hôtes de qualité, l'un des membres du groupe entend une conversation animée et reconnaît la voix de Tojofu. Étant eux-mêmes d'anciens résidents de cette partie du palais, ils peuvent reconnaître les quartiers d'Himo, le prêtre personnel de Tojofu. Un jet d'Agilité + Discrétion ND 20 est nécessaire afin de percevoir la teneur de leurs propos sans se faire remarquer. Tojofu se plaint à Himo que sa « mixture » ne soit pas suffisamment virulente. Himo marmonne quelques excuses, puis de-

mande la permission de se racheter. Le nouveau daimyo sort de la pièce en fulminant, sans même jeter un regard dans la direction des personnages. Il se dirige vers la salle du trône.

Si les PJ ont la bonne idée d'espionner les activités d'Himo, un nouveau jet d'Agilité + Discrétion ND 15 est nécessaire pour entrouvrir la porte sans le sortir de sa transe. L'observateur assiste à un étrange rituel : le moine est agenouillé sur le sol et s'entaille le corps avec un tanto. Il recueille ensuite son sang dans un bol en bois, puis le met à chauffer avec des herbes. Un shugenja reconnaîtra immédiatement la marque de la maho, mais si un sort a été jeté, aucun effet n'est visible.

Les PJ ont tout intérêt à rendre une petite visite à ce moine à la moralité douteuse. Au moment où ils s'apprêtent à entrer dans les appartements d'Himo, ils sont rejoint par Nomaze. Ce dernier affirme avoir senti des perturbations magiques néfastes émanant de ce lieu.

Pris en flagrant délit, l'ancien ise zumi ne met pas longtemps à tout révéler, surtout lorsque Nomaze, toujours à l'arrière-plan par rapport aux PJ, lui montre sa véritable nature l'espace d'un instant. C'est un Himo docile comme un agneau qui leur parle du poison qu'il a fourni à Tojofu et de l'usage qu'en a fait ce dernier.

Nomaze possède un élixir de Bayushi (voir *La voie du Dragon*) qui permet de neutraliser tous les poisons connus. Il veut bien l'administrer à Aikodo si les personnages arrivent à le conduire jusqu'à sa suite.

C'est là que l'affaire se complique. En route vers les appartements d'Aikodo, les PJ tombent nez à nez avec Tojofu qui revient de la salle du trône. Accompagné de deux soldats, le nouveau daimyo réagit promptement et appelle aussitôt la garde à la rescousse, tandis qu'il se replie derrière ses deux yojimbo. Nomaze exhorte les PJ à la rapidité, et la poursuite s'engage dans les couloirs du palais. À chaque croisement, nos héros voient des gardes arriver, et doivent choisir entre une ou deux voies libres. Parfois, ils sont même obligés de faire demi-tour afin de choisir un passage dégagé. Finalement, ils atteignent la suite d'Aikodo dont la porte est fermée mais non gardée, puisque les soldats de faction se sont joints aux poursuivants. Le souffle court, les PJ pénètrent dans la chambre du mourant. Ils doivent rapidement en barricader l'accès afin de ne pas se faire tailler en pièces. Une barre de bois permet de bloquer la porte et quelques meubles peuvent être poussés en travers.

Au chevet d'Aikodo, sa femme Nima pleure doucement. Voyant les PJ arriver en trombe, elle est surprise et demande la raison de cette agitation. Une fois mise au courant, elle acquiesce sans mot dire, et laisse Nomaze administrer l'antidote à son mari. Retranchés dans les appartements d'Aikodo, les personnages n'ont plus qu'à attendre que l'élixir fasse effet. De son côté, Tojofu prétend que les PJ menacent la vie de son père. Il demande

à ses soldats de le secourir. Les personnages assistent impuissants aux soubresauts inquiétants de la porte, mise à mal par les gardes. Finalement, elle cède avec un craquement sinistre. Les katanas sortent de leurs sayas, l'affrontement se prépare... Au dernier moment, Aikodo reprend ses esprits. D'une voix faible, il ordonne à ses soldats de s'arrêter. Prenant de l'assurance au fur et à mesure que l'antidote agit, il fait savoir à tout le monde que son fils est un traître qui a tenté de l'empoisonner. Quand tous les yeux, pleins de ressentiment et de dégoût, se tournent vers Tojofu... ce dernier a disparu.

Avec l'aide des paysans et des soldats de la garnison, les personnages parviennent à capturer les maigres troupes laissées par les Lions. Ces derniers vont remplacer les officiers du clan du Dragon dans les geôles de Kyuden Basaji.

Aikodo envoie des troupes pour harceler le gros des Lions et tenter de ralentir leur avance. Il espère donner ainsi suffisamment de temps aux renforts de son clan, qui ont été prévenus par pigeon voyageur, pour arriver.

Défaire l'armée ennemie

Les personnages sont chargés par un Aikodo toujours faible d'empêcher Matsu Numahi et ses hommes de s'enfoncer plus loin sur les terres de son clan. Pour ce faire, Aikodo leur précise qu'il faut bloquer l'accès de l'unique col permettant de sortir de la vallée. Un réseau de galeries souterraines permet d'ailleurs de l'atteindre très rapidement depuis Kyuden Basaji. Malheureusement, Aikodo ne peut leur fournir aucun soldat, ceux-ci ayant déjà fort à faire pour ralentir le reste de l'armée du clan des Lions et assurer la défense du château.

Si les PJ n'ont aucune idée précise sur la façon dont ils vont pouvoir accomplir cette tâche difficile, ils recevront les conseils de Luchi Danami. Il leur suggère de demander l'aide des moines qui vivent au sommet de la montagne. En effet, il sait qu'Luchi Hiju, un membre de son clan qui passait pour être un maître dans son domaine, vit reclus dans ce monastère depuis son inkyo.

Porteurs d'une requête d'Aikodo, les personnages obtiennent sans mal une entrevue avec le grand-prêtre du monastère. Celui-ci convoque tous les religieux pour transmettre la demande du daimyo. À la stupeur générale, aucun des moines ne propose son aide, prétextant que les guerres entre clans ne les regardent plus. Ils ne désirent pas intervenir en faveur de l'un ou de l'autre.

Les PJ devront donc trouver les mots pour les convaincre que s'ils ne font rien, la guerre s'installera durablement dans la région, n'apportant que malheur et désolation. En dernier recours, Luchi Danami

Pour Le Livre des Cinq Anneaux

Les PNJ

► Sagime

Ronin, ancien membre du clan du Dragon. Son maître, dont il était le yojimbo, a été déshonoré et s'est enfui plutôt que de faire seppuku.

Mais le sens de l'honneur de Sagime est plus fort que la trahison. Il veut retrouver son maître et le tuer afin de laver l'honneur de sa famille. Après quoi, il pourra faire seppuku et être en paix avec ses ancêtres. Cela fait maintenant plusieurs années qu'il parcourt les routes à la recherche de son ancien daimyo. Il vient d'arriver au village du Martèlement consciencieux et s'est installé à l'auberge. Normalement, les PJ ne devraient pas l'affronter. En cas de besoin, considérez qu'il a les caractéristiques nécessaires pour survivre... jusqu'au moment où sa mort devient nécessaire.

► Les bandits

Air 2 Terre 2 Feu 2 Eau 2 Vide 1
Force 3

Compétences : Bojutsu 2, Discrétion 2.

ND pour être touché : 10.

Dégâts : 5G2 (bo).

► Soldats du clan du Lion

Air 2 Terre 2 Feu 2 Eau 2 Vide 2

Compétences : Kenjutsu 2.

ND pour être touché : 15 (armure légère).

Dégâts : 5G2 (katana).

► Gunso (sergent)

Air 3 Terre 3 Feu 2 Eau 3 Vide 2

Réflexes 4 Agilité 3

École Akodo, rang 2 (la voie du Lion, la force de la pureté).

Honneur : 3.5.

Gloire : 3.8.

Compétences : Kenjutsu 3, Art de la guerre 1,

Défense 3, Tir à l'arc 2.

ND pour être touché : 30 (armure lourde).

Dégâts : 6G3 (no-dachi).

► Himo

Himo est un ise zumi rebelle à Togashi Yokuni. Bien qu'il ait passé avec succès l'épreuve imposée à tous les ise zumis, la folie l'a rattrapé après plusieurs années. Il souhaite désormais se débarrasser du sang du dragon qui coule dans ses veines, car il a l'impression d'être possédé. Pour parvenir à ses fins, il se mutilé et recueille le sang qui s'échappe de ses blessures pour pratiquer des expériences. Il a réussi à le « purifier » et à ne garder que le sang du dragon.

Au fur et à mesure qu'il parvient à le recueillir, ses tatouages s'estompent et il ne peut plus faire appel à leurs pouvoirs. Himo vit à la cour d'Aikodo en tant que prêtre au service de Tojofu.

► Nomaze

Ce moine récemment arrivé au monastère n'est autre que Togashi Hoshi en personne. Envoyé par son père pour enquêter sur Himo, Hoshi sait simplement que quelqu'un dans la région manipule le sang de Yokuni. Il a donc pris l'apparence d'un simple moine venant étudier au monastère. Son physique actuel le fait paraître âgé d'environ trente ans. Il a des traits anodins et parle d'une voix douce et posée.

► Kitsuki Shojumi (Mirutomo Suru)

Celui qui prétend se nommer Kitsuki Shojumi est en réalité Mirumoto Suru, l'ancien maître de Sagime le ronin. Tojofu lui a donné une couverture lorsqu'il est venu se réfugier à Kyuden Basaji après sa disgrâce. Le futur daimyo a besoin de lui pour guider les troupes de Matsu Numahi à travers les méandres des vallées. Il dirige secrètement une bande de malfrats qui font du marché noir dans la région. Il connaît très bien le territoire du clan du Dragon.

Air 3 Terre 2 Feu 4 Eau 2 Vide 3

École Mirumoto, rang 2 (la technique du daisho, force et rapidité).

Honneur : 0.

Gloire : 0.

Compétences : Kenjutsu 3, Méditation 1, Défense 2,

Tir à l'arc 3, Iaijutsu 2, Équitation 3.

ND pour être touché : 25 (armure légère).

Dégâts : 5G2 (katana).

► Matsu Numahi

Elle est à la tête d'une troupe de soldats du clan du Lion et cherche à annexer une partie du territoire du clan du Dragon. Elle agit de son propre chef et pense pouvoir réussir où tant d'autres ont échoué. C'est une femme guidée par son honneur, mais elle utilise tous les moyens à sa disposition pour vaincre.

► Ikoma Boji

Conteur du clan du Lion, il respecte l'art traditionnel de sa famille. Derrière sa raideur un peu empruntée se cache un homme sympathique avec qui il est facile de se lier d'amitié. Il aime presque autant entendre les histoires que les raconter. Il a un don pour cerner très rapidement la personnalité des gens qu'il rencontre, et la retranscrire magnifiée dans ses contes.

► Iuchi Danami

Ce shugenja de maigre talent sait surprendre ses auditeurs par ses petits tours de magie qui donnent du relief à ces récits. Bien sûr, les conteurs des autres grands clans ne voient pas cela d'un très bon œil, et prétendent qu'il est malséant de faire appel aux Fortunes pour des choses aussi triviales. Mais Danami n'a d'yeux que pour les visages émerveillés devant ces petits miracles, et répond ironiquement à ses détracteurs qu'il lui faut bien compenser son manque de talent par quelques tours.

ira trouver Hiju afin de le prier de mettre une dernière fois ses compétences au service d'une juste cause. Hiju, un septuagénaire rhumatisant, finit par accepter de les accompagner. Il prétend pouvoir stopper l'avancée du clan du Lion si on le conduit jusqu'au col, mais refuse catégoriquement de révéler comment il compte s'y prendre pour réaliser ce miracle. Il sous-entend simplement que les plus grandes forces se cachent souvent sous les apparences les plus anodines.

Hiju est un ronchon forcené qui passe sa vie à critiquer tout ce que font les autres. Légèrement dur d'oreille, il a tout pour agacer le plus patient et le plus diplomate des Scorpions. Si on tente de riposter à ses piques, il se réfugie rapidement derrière quelques aphorismes obscurs (voir *La voie du Dragon*). Cela pimente la longue journée de marche que le petit groupe doit effectuer dans les tunnels étroits qui conduisent au col.

Arrivés presque au bout de leurs peines, les personnages remarquent la lueur d'un feu dans les cavernes. C'est là que les sbires de Shojumi ont élu domicile pour dissimuler leurs sombres trafics. Ils ont entendu les PJ arriver et ont monté une embuscade. Lorsque le groupe passe à proximité de leur cache, ils se jettent sur eux afin de protéger le butin de leurs rapines. Ils sont neuf et ils se battent jusqu'à ce que quatre d'entre eux soient hors de combat. Les autres tentent alors de s'enfuir en emportant leurs trésors.

Après ce petit exercice, les PJ n'ont plus qu'un quart d'heure de marche environ à couvrir pour atteindre le col. Le ciel est relativement dégagé, et le regard porte assez loin. En regardant vers la vallée, ils peuvent constater que l'avant-garde de Matsu Numahi est en train de gravir la pente escarpée menant au col. Ils se trouvent environ à mi-chemin, c'est dire si nos héros doivent se hâter !

Arrivés à destination, Hiju prend la suite des événements en main. Il demande que l'on dispose un bol rempli d'eau sur le sol et que tous s'asseyent en cercle autour. Si les PJ n'ont pas d'eau, Hiju les sermonne et affirme qu'il leur avait demandé d'en amener (c'est faux, c'est juste pour le plaisir de se plaindre un peu). Un peu de neige fondue fera parfaitement l'affaire.

Une fois les ingrédients réunis, Hiju donne quelques instructions aux shugenjas, puis commence le rituel Pluie torrentielle (p. 151 des règles). Les personnages doivent dépenser des points de Vide afin que le sort ait la force nécessaire pour arrêter les Lions. Le ciel s'assombrit rapidement tandis qu'Hiju chante des incantations destinées aux Sept Fortunes. Faites un tour de table. Chaque shugenja peut dépenser un point de Vide pour renforcer le sort. Exceptionnellement, les bushis peuvent faire de même, au prix de deux points de Vide. L'eau commence à s'agiter dans le bol au fur et à mesure que les points de Vide sont dépensés. Un flux de vapeur s'échappe du bol et forme dans le ciel d'immenses nuages noirs et menaçants. Soudain, la foudre claque.

Pour
Le Livre des
Cinq Anneaux



Faites plusieurs tour de table pour savoir qui dépense des points de Vide (pas plus d'un à la fois, ou deux pour les bushis). À chaque tour, la tempête s'amplifie. Faites le total des points de Vide dépensés et du rang des shugenjas aidant Hiju. Dès que ce total atteint 10, l'orage incroyable qui s'abat sur la région provoque une avalanche de pierres et de boue.

Hiju a tout juste le temps de crier aux personnages de se mettre à l'abri. Ils évitent de justesse la première coulée, qui bouche le tunnel par lequel ils sont arrivés. La seule voie à suivre se trouve être celle qu'empruntent actuellement les Lions en déroute. Il faut descendre aussi vite que possible pour rejoindre la vallée. Les PJ doivent faire trois jets de Réflexes + Athlétisme ND 15 afin d'éviter l'effondrement. Chaque échec indique que le personnage subit des dégâts égaux à la marge d'échec en gardant un dé (autrement dit, un échec de 5 fait 5G1 de dégâts).

Les PJ regagnent la vallée... au milieu des troupes éparpillées du clan du Lion. Malheureusement, celles-ci sont en train de se regrouper sous les ordres de Matsu Numahi. Cernés par les soldats ennemis, les PJ n'ont nulle part où fuir. Ils se font donc capturer et sont amenés devant Numahi. Celle-ci est accompagnée de Shojumi et Tojofu, qui a rejoint les Lions après avoir quitté le château. Mais à peine sont-ils mis en présence de la samouraï-ko qu'une clameur semble provenir de la montagne

elle-même. Les Lions observent avec horreur les étendards du clan du Dragon se dresser tout autour d'eux. Les renforts demandés par Aikodo sont arrivés et encerclent désormais les troupes des Lions. Numahi reste très clame. Elle félicite même les personnages pour leur courage et leur dévouement. Tojofu, quant à lui, est dans un état de fureur extrême et traite les PJ comme des chiens. Shojumi appuie son maître et demande à Numahi que les PJ soient exécutés sur-le-champ. La samouraï-ko semble agacée par le comportement de ses deux alliés.

Si le personnage chargé de venger Sagime intervient pour demander réparation, Numahi accepte que le duel ait lieu, malgré les protestations véhémentes de Shojumi. Si le PJ est tué lors du duel, accordez-lui la grâce de voir Shojumi mourir également et de créer un nouveau personnage en utilisant les règles fournies avec l'écran concernant les morts héroïques.

Les bushis du clan du Dragon arrivent à portée de voix des Lions. Leur chef, Mirumoto Natsuki, demande à négocier avec Matsu Numahi. Cette dernière accepte malgré les protestations de Tojofu. Numahi s'est résignée à la défaite qu'elle pense être due à son manque de discernement dans le choix de ses alliés. Elle ne veut pas que se déroule une nouvelle bataille de la Neige rouge et est prête à mourir en faisant seppuku pour que ses soldats puissent regagner les terres du clan du

Lion sans encombre, rachetant ainsi l'honneur de sa famille. Mais attention, si les personnages font preuve de trop de triomphalisme et ne se comportent pas correctement avec elle, le sang de Matsu qui coule dans ses veines pourrait bien se réveiller. Ce serait alors l'affrontement.

Conclusion

Il reste à décider du sort de Tojofu. Himo est emmené par Nomaze devant Togashi Yokuni. L'un des PJ se doutera peut-être de la véritable identité du moine. Le gros de l'armée des Lions se retire lorsqu'elle apprend que Matsu Numahi est morte (soit en faisant seppuku, soit lors de la bataille). L'affrontement reprendra entre les deux bardes, chargés par Aikodo de transformer l'aventure que les PJ viennent de vivre en épopée héroïque. C'est un bon moyen pour de se faire connaître dans l'Empire d'Émeraude, et de gagner quelques points de Gloire supplémentaires ! Lorsque leur rôle sera connu, il ne serait pas étonnant qu'ils gagnent l'inimitié de quelques samourais du clan du Lion et, à l'inverse, l'amitié du clan du Dragon. Les PJ peuvent décider de rester dans la région, Aikodo les acceptant sous son toit pour une durée illimitée. Certains membres de la cour du daimyo pourraient d'ailleurs prendre ombrage de cet intérêt trop marqué pour ses hôtes...

Pub!

Ce scénario a été écrit par des rédacteurs du fanzine *Lunatic Asylum*, qui a remporté le Trophée des fanzines 1998. D'autres scénarios *L5A* apparaissent dans les trois premiers numéros de cet excellent fanzine, qui sont disponibles contre 40F (port compris) chez M. Pierre Angot, 25-27 rue des Violettes, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Par ailleurs, les aventures se déroulant près du village du Martèlement consciencieux ne sont pas finies ! Vous pourrez en trouver une autre dans le n°4, à paraître.

Un grand merci à Casus Belli de nous avoir ouvert ses colonnes. Nous en rêvions depuis que nous étions petits !

texte : ANNE
vétillard
illustration :
nicolas ryser

Qui TERRE a,



GUERRE

a...

Vieux dicton rohirrim

Pour JRTM



Cette aventure est destinée à être jouée par des personnages de niveau 3-5, doués pour l'enquête et sachant faire preuve de discrétion. L'histoire se situe dans le royaume du Rohan, bien sûr après sa création (2510 du Troisième Âge). Vous pouvez la faire jouer à une autre date et dans un autre lieu en utilisant la même trame, mais il faudra ajuster en conséquence la situation politique et les peuples en présence.

Situation historique et géographique

Les Eothéod sont établis dans le Calenardhon, au nord du Gondor, depuis l'an 2510 du Troisième Âge. L'Intendant de Gondor Cirion leur a donné cette région comme royaume indépendant, en récompense de leur intervention à la bataille des Champs du Celebrant. Gondor et Rohan sont depuis deux royaumes alliés, unis par de forts liens d'amitié et de loyauté. Le peuple des Eothéod a alors pris le nom de Rohirrim.

Le Calenardhon a été largement dépeuplé par la grande peste de 1640 et, à part quelques fermiers d'origine dunlending et des bandes de brigands, la région était pratiquement désertée à l'arrivée des Eothéod. Le peuple venu du nord s'est donc installé sans aucun problème, et a pu vivre selon ses anciennes coutumes, à peine modifiées par la royauté octroyée par le Gondor. (Si vous ne connaissez pas la culture rohirrim, vous pouvez vous baser sur celle des Vikings, en remplaçant la place prépondérante de la navigation et les drakkars par l'élevage des chevaux et le maintien d'une force de cavaliers armés).

Les elfes de Lorien, distants, ne cherchent pas à établir de contacts particuliers avec les Rohirrim. Ils restent cependant amicaux. Les Ents sont pratiquement inconnus des peuples du Calenardhon, qui préfèrent éviter les bois « hantés » de la forêt de Fangorn.

Saroumane s'établit à Orthanc en 2953. Il cherche à retrouver l'Unique pour son propre compte, et n'est perverti par Sauron qu'en 3000 environ. Cette trahison n'est pas connue avant la guerre de l'Anneau, donc ne commettez pas d'impair ! Si vous jouez après l'an 2975, les agents de Saroumane, hommes et demi-orcs de la Main blanche, sont présents sur la frontière nord-ouest, près d'Isengard. Ils sont cordialement détestés par les Rohirrim qui les soupçonnent de traiter avec les Dunlending, leurs ennemis jurés. La tension est très forte sur la frontière informelle qui court le long de la vallée d'Isengard.

Malgré leurs divisions internes, les treize clans dunlending qui vivent dans les contreforts sud-ouest des monts Brumeux et à l'ouest du Rohan mènent un combat sans merci et continu contre les Rohirrim. Qu'il s'agisse d'une véritable guerre, comme lors de l'attaque du fort de Helm, ou de simples escarmouches, les luttes sont incessantes. Les Dunlending consi-

dèrent que les cavaliers venus du nord se sont emparés de leurs terres ancestrales sacrées, et n'arrêteront pas la lutte avant de les en avoir chassés.

Quelques Orientaux mènent des incursions au nord-est du pays, en traversant le fleuve Anduin, et menacent de temps en temps les frontières. Signalons pour l'anecdote quelques tribus indépendantes d'orcs, vivant dans les hauteurs désertes des monts Brumeux, et qui descendent quelquefois dans les plaines du Rohan pour mener un raid.

Les Druedain, isolés dans le Tawar-in-Druedain au nord et dans la forêt de Firiën sur la frontière avec le Gondor, sont considérés comme un gibier rusé, et chassés comme tels par les Rohirrim. Inutile de dire que les relations entre les deux peuples sont loin d'être cordiales !

Rappel politique

Le gouvernement des Rohirrim ne suit pas le modèle féodal habituel. En fait, avant la création du Rohan, ces hommes du nord étaient dirigés par des chefs de clans indépendants les uns des autres. La situation a changé avec la création du titre royal de Rohan par l'Intendant de Gondor.

Le roi des Rohirrim gouverne la terre de Rohan. Il est assisté dans sa tâche par six heah-thanes, les chefs des six clans eothéod venus s'établir dans le Calenardhon. Autrefois chefs uniquement militaires, les heah-thanes sont aussi les conseillers du roi et les administrateurs du royaume. Un conseil, le maethelthane, se réunit tous les ans. C'est une sorte de parlement qui peut avoir une influence politique assez importante, et qui sert de conscience au roi et de gardien de la nation.

En dessous du roi et des heah-thanes, on trouve les thanes. Ce sont les nobles qui administrent et gèrent le pays, et ont en charge les neahmaercs, l'équivalent des comtés. Chefs militaires de leur région, ils arbitrent aussi les jugements et surveillent la collecte des impôts. Un fait important à garder en mémoire est que les thanes sont largement maîtres chez eux. Le roi ne les désigne pas, ne peut pas les destituer et n'intervient que très rarement dans leurs affaires. La transmission du titre se fait par héritage, le plus souvent par la descendance mâle (mais il existe des exceptions) ou par conquête. Une intervention royale est toujours un fait grave, qui risque de provoquer la colère de l'ensemble des thanes, soucieux de leurs prérogatives et de leur indépendance. Logiquement, le roi n'intervient auprès des thanes que si le royaume est en danger, ou pour des motifs extrêmement sérieux.

Les racines de l'histoire

Les PNJ

► Broichan

Niveau 7, Rohirrim/Dunlending, Guerrier.
FO 90 IN 34 PR 66 AG 100
CO 95 IG 35 AP 43
PdC 122
AT cotte de mailles et bouclier, Bonus défensif 50, Bonus offensif lance 120, épée large 116, arc court 99.

Compétences : Escalade 56, Équitation 37, Natation 52, Pistage 40, Embuscade 5, Dissimulation 67, Crochetage 30, Pièges 30, Perception 55.
Objet magique : L'épée de son père, une épée large +30 BO.

► Luaine

Niveau 5, Dunlending, Mage.
FO 45 IN 98 PR 100 AG 55
CO 35 IG 97 AP 95
PdC 26
AT aucun, Bonus défensif 15, Bonus offensif dague 10.

Compétences : Escalade 10, Équitation 10, Natation 10, Pistage 20, Embuscade 10, Dissimulation 10, Crochetage 20, Lecture de runes 55, Utilisation d'objets 45, Direction de sort 70, Perception 15.

Listes de sorts : Illusions, Loi des sorts, Maîtrise des esprits, Lois de l'ouverture, Altération de la vie, Liaisons supérieures.

PP : 10.
Objet magique : Un peigne de nacre, multiplicateur de PP x2.

L'aventure se situe dans le neahmaerc de Cabed-Thain, à l'ouest de Rohan. Ce comté se trouve dans la mince bande de prairies qui sépare le fleuve Isen des montagnes Blanches, là où l'herbe verte et haute compte parmi les plus riches du pays, et dans les contreforts des montagnes Blanches. Des combes et des vallées escarpées s'ouvrent dans les Ered Nimrais, offrant des sites excellents pour la construction de tours et de châteaux. Le « comté » est d'une importance stratégique certaine, puisque le thane de Cabed-Thain surveille l'une des routes par lesquelles les Dunlending pourraient envahir le Rohan. D'ailleurs, cette région possède une forte population d'origine dunlending parmi les montagnards, et la plaine fait souvent l'objet d'attaques par les clans dunlending venus de l'ouest.

Le vieux thane de Cabed-Thain, Aldwen, était un homme puissant, rusé... et arrangeant. Il s'était fait quelques amis parmi les dignitaires montagnards d'origine dunlending qui vivaient sur ses terres. Il lui arrivait de fermer les yeux quand ces derniers s'adonnaient à la contrebande avec les Dunlending de l'ouest, les ennemis du Rohan (d'aucuns murmuraient que son indulgence était encouragée par quelques « dons » en nature). Après la mort de son épouse Himwyn, il eut même eu une liaison avec une certaine dame Luaine, descendante paraît-il d'une ancienne lignée noble dunlending, dont il eut un fils, Broichan.

Aldwen n'eut qu'un enfant de son mariage avec la douce Himwyn, une fille baptisée Svanwen. Celle-ci épousa un fier guerrier rohirrim, Konal, le troisième fils d'un thane du Wold (une région de plateaux semi-arides du nord du Rohan, non loin de la vallée de l'Anduin). De leurs amours naquit Erkwer, un beau gaillard blond aux yeux bleus qui fit bientôt la fierté de son grand-père. Mais Aldwen perdit sa fille et son gendre, massacrés par une bande d'orcs descendus des monts Brumeux, alors qu'ils se rendaient dans le Wold pour visiter la famille de Konal. L'héritier légitime d'Aldwen est donc son petit-fils Erkwer, âgé maintenant de vingt-trois ans.

Il y a un an, le vieux thane a déshérité Erkwer et désigné comme héritier son fils bâtard Broichan, âgé maintenant de trente-cinq ans, à la grande surprise de tous. Six mois après le changement de testament, Aldwen mourut d'une attaque. Le jeune Erkwer, dépité mais respectant les désirs de son grand-père, quitta le domaine et laissa le titre à son demi-oncle Broichan. Cavalier émérite, il décida de mener une vie de soldat et partit dans le Wold vers la famille de son père, espérant qu'un thane accepterait de le prendre à son service. Avant de partir, il écrivit quelques lettres pour prévenir les amis de son grand-père du décès de ce dernier.

Depuis qu'il est au pouvoir, Broichan n'a pas perdu de temps. Fier de ses origines dunlending, croyant fanatiquement à sa mission envers ses ancêtres, il est bien décidé à « bouter les Rohirrim hors du Calenardhon », en commençant par ses terres et celles de ses proches voisins. Quand il aura conquis la région (son neahmaerc et ceux de tous ses voisins directs), il pourra la proposer aux clans dunlending comme base pour lancer une guerre à outrance contre le Rohan. Ce « rêve » lui a été inspiré par sa mère Luaine, toute aussi fanatique, mais beaucoup plus intelligente que lui. Ce qui n'est pas très difficile, comme vous vous en rendez bientôt compte !

Intervention des personnages

Vous disposez de plusieurs angles d'attaque pour impliquer les personnages dans cette histoire.

- L'un d'eux peut être un ami du vieux thane Aldwen (pourquoi pas un elfe, ce qui résoudrait les problèmes d'âge et de génération ?). Ayant reçu la lettre d'Erkwer, le personnage trouvera dans le texte de quoi s'inquiéter. Dans les mots qu'emploie le jeune homme transparaissent son amertume et son inquiétude pour la région de Cabed-Thain, aux mains de son demi-oncle qui lui semble être un peu « frustré ». Il annonce aussi qu'il respectera les volontés de son grand-père, et qu'il partira chercher fortune dans le Wold.

- Les personnages peuvent être envoyés par les autorités du Rohan pour s'assurer discrètement de la situation. Quelques troubles ont été signalés dans la région, les Dunlending semblent s'agiter et comme un nouveau thane est en charge de Cabed-Thain, on s'inquiète en haut lieu de savoir s'il est à la hauteur de la situation. L'arrivée d'un demi-dunlending à la tête d'un neahmaerc est un véritable scandale pour certains seigneurs du Rohan. Mais il est difficile d'aller contre les dernières volontés d'un thane aussi prestigieux que le vieil Aldwen. Nul ne connaît les raisons de son nouveau testament, mais il avait une réputation d'homme à la fois sage et rusé, et les conseillers du roi pensent qu'il devait avoir ses raisons. Et puis, Broichan peut faire ses preuves et pencher plus du côté de son père que de sa mère. Dans l'expectative, il vaut mieux envoyer des gens se rendre compte sur place.

- Une enquête a permis au Conseil blanc ou aux autorités de Gondor d'apprendre la présence d'un espion de Sauron dans le Calenardhon, dans la région de Cabed-Thain. Selon l'origine et les affiliations des personnages, un mage, un roi elfe ou un haut fonctionnaire du Gondor (pourquoi pas l'Intendant lui-même ?) peuvent leur demander de découvrir l'individu en question et de porter un remède aux troubles qu'il a pu provoquer. Les personnages découvriront le complot dunlending

en arrivant... et recevront l'aide de l'espion qu'ils sont venus chercher ! Par ailleurs, deux faits importants sont à garder à l'esprit pendant toute cette aventure.

- Il est impossible de faire venir les troupes royales sur un simple rapport défavorable. La population, en grande partie d'origine dunlending, risque de se soulever si on lui retire son thane pour la simple raison de ses origines (ou de quelques troubles). Il faudra que les personnages trouvent des preuves formelles de félonie, ou d'attaque contre les gens du peuple, ou disposent de témoins importants... ou bien encore qu'ils prennent eux-mêmes les choses en mains et interviennent directement.

- Les Rohirrim comme les Dunlending sont toujours soupçonneux et méfiants envers les gens qui pratiquent la magie, et ce quel que soit leur bord ou leurs opinions. La meilleure façon de perdre leur confiance est de lancer des sorts devant eux.

Les protagonistes

Broichan

- **Apparence :** Un grand barbu aux cheveux noirs comme le plumage du corbeau, qui paraît un peu plus vieux que ses trente-cinq ans. Survivant de nombreuses batailles et escarmouches, il en porte les cicatrices sur son corps et son visage. Ses traits sont assez fins, mais commencent à s'empâter car il abuse de la bonne chère.

- **Caractère :** Orgueilleux, sûr de lui, impulsif... et un peu « bas de plafond ». Il ne doit sa réussite qu'aux conseils de sa mère, qu'il respecte énormément. Enfin, jusqu'à ces derniers temps, car le succès lui a monté à la tête et il a décidé de se passer de ses avis (dommage...). Il lui arrive parfois d'avoir un accès de ruse, et il remplace l'intelligence et la clairvoyance par la fourberie.

Broichan est rohirrim par son père et dunlending par sa mère. Il a été élevé au château avec toute l'affection de son père Aldwen, heureux d'avoir enfin un fils. Initialement destiné à prendre le commandement des troupes du neahmaerc sous les ordres de son neveu (qu'il déteste), il a reçu l'entraînement d'un guerrier. Grâce aux machinations de sa mère, il a pu hériter du titre de thane, et il est ravi qu'Erkwer ait choisi de s'exiler de lui-même. Il s'est tenu à peu près tranquille pendant les six premiers mois de son « règne », mais il a maintenant décidé de lancer sa croisade contre le Rohan.

Luaine, du clan Nollaig

- **Apparence :** Une femme de soixante ans, au port altier et au regard pénétrant. Elle n'est pas très grande, mais la force de sa personnalité compense magnifiquement les quelques centimètres qui lui manquent. Ses grands yeux d'une couleur presque dorée illuminent un visage aux

traits fins, encadré d'une magnifique chevelure blanche comme la neige. Dans sa jeunesse, elle a dû être d'une beauté époustouflante.

● **Caractère** : Intelligente, Luaine a profité de l'intérêt qu'elle a su éveiller dans le

cœur du vieux thane. D'une volonté de fer, subtile, sournoise et fanatique, elle veut la destruction du Rohan. Cela fait presque trente-sept ans qu'elle ourdit ses plans, et elle arrive maintenant presque à la conclusion de ses projets. Inquiète de voir son fils échapper à son contrôle, elle resserre ses filets pour pouvoir continuer à lui imposer son autorité. Mais elle est allée trop loin, et l'homme qu'elle croit encore être un enfant lui a échappé. Luaine est le cerveau de toute la machination. Dès qu'Aldwen l'a installée au château, elle a commencé à l'influencer et le manipuler. Quand elle a jugé le moment venu, près de trente ans après son arrivée, elle a œuvré pour que le thane change son testament en faveur de son fils. « Broichan est expérimenté, il a souvent combattu... Il aura l'appui des montagnards dunlending... Il vous est fidèle depuis l'enfance... C'est un homme, et non un enfant... Erkwer pourra lui succéder ensuite... » Après trois ans d'insistance, Aldwen a fini par céder. Dès que Luaine a obtenu le changement du testament, elle a administré un poison lent au thane, qui a fini par mourir « d'une attaque ». Et la succession s'est faite le plus tranquillement du monde.



Broichan

tendance à être obstiné et il faut déployer des trésors de persuasion pour le faire changer d'avis. Mais il sait faire face à ses obligations et si on fait appel à son sens du devoir, il répondra présent.

Erkwer a perdu ses parents quand il avait onze ans. Il a assisté durant toute son enfance à la guerre verbale, policée mais meurtrière, que se livraient sa mère Svanwen et la maîtresse de son grand-père, Luaine. Quand Aldwen l'a déshérité, il s'est senti trahi. N'ayant plus pour toute « famille » que deux personnes qui le détestaient et qui détenaient maintenant le pouvoir, il a sagement préféré partir.

Thelwen

● **Apparence** : Du haut de ses dix-neuf ans, Thelwen s'élance dans le monde comme une truite jaillit d'un torrent. Fine, svelte, toujours en mouvement, elle tente vainement de discipliner ses magnifiques cheveux blonds en une longue natte, mais des mèches rebelles s'échappent toujours pour venir lui caresser le visage.

● **Caractère** : Impétueuse et emportée, Thelwen est un vrai garçon manqué qui ne sait jamais quand il faut se

taire et quand il faut parler. Gaffer est devenue une seconde nature chez elle. C'est la générosité de son cœur et la candeur de ses propos qui lui ont évité de trop graves ennuis, car elle les attire comme le miel les abeilles...

Thelwen est la dernière héritière de la lignée d'Hugin, qui possédait le titre de thane de Cabed-Thain il y a quatre générations. Son arrière-arrière-grand-père a été tué au combat par le grand-père d'Aldwen, et s'est ainsi fait prendre son titre, comme cela arrive de temps en temps chez les Rohirrim. La famille d'Hugin s'est réfugiée dans une petite tour fortifiée, dans les montagnes. Elle a rang de noble mais n'a plus aucune influence politique. La famille est pauvre, vit comme des paysans aisés, mais a gardé le soutien et l'estime de la population. Thelwen a appris à chasser et à se battre dès son plus jeune âge. Elle peut légitimement prétendre au titre de thane, mais selon les lois de Rohan, elle ne peut diriger le neahmaerc. Son futur époux pourra le faire...

Rumwald

● **Apparence** : Rumwald est un bon vivant et cela se voit parfaitement. Une bonne bedaine, un teint rougeaud mais l'œil vif, il semble avoir passé ses cinquante ans à bien boire et bien manger.

● **Caractère** : Débonnaire et liant, Rumwald sait se faire facilement des amis. Il est toujours prêt à rendre service, à prêter un peu d'argent, à faire crédit ou à payer sa tournée à l'auberge. Et il n'oublie jamais de donner de « judicieux » conseils... Rumwald est un espion de Sauron, présent dans la région depuis plus de vingt ans. Exerçant la profession de maquignon, il profite de ses nombreux déplacements d'un élevage de chevaux à l'autre pour envenimer de vieilles discordes et en causer de nouvelles. Il sème le trouble dans la région par petites touches discrètes et subtiles, mais il ne cautionne pas du tout les divagations du jeune thane. Les menées de Broichan et de sa mère le déstabilisent. Il craint que ce fanatique ne plonge la région dans la guerre, lui faisant du même coup perdre tous les pions qu'il a soigneusement cultivé pendant des années. Son maître veut une lutte sourde, faite d'escarmouches et de coups de main, qui mine lentement le pays et se répand comme une gangrène, pas une invasion dunlending. Il est hors de question que cet énergumène de Broichan contrecarre les projets de Sauron ! Faute de meilleurs appuis, Rumwald se retrouve donc dans le camp des personnages...

Le neahmaerc de Cabed-Thain

Les personnages parcourent le neahmaerc, qui semble calme et prospère, avant d'arriver en fin de journée au château du thane. Celui-ci est construit dans les tous premiers contreforts, pour avoir accès aux plaines et au fleuve, ainsi qu'aux vallées des montagnes. C'est une belle forteresse, abritant un donjon de quatre étages, plusieurs bâtiments (forge, écuries, réserves, habitations), et trois grandes cours, le tout protégé par une longue enceinte. Il n'y a pas de douves, le château étant construit sur le roc, au sommet d'une large colline boisée.

En traversant le neahmaerc, les aventuriers remarquent que la plaine est une région d'élevage de chevaux, avec une population rohirrim, et que la zone montagneuse abrite quelques récoltes en espaliers, des troupeaux de moutons, et est surtout dominée par une population mêlée rohirrim-dunlending. Les villages sont paisibles, tout du moins en apparence. Si l'un des personnages prend la peine de discuter avec les habitants, et de « prendre la température » du pays, il découvre que les gens sont inquiets car le thane commence à réquisitionner des chevaux. De plus, il a interdit aux milices villageoises de s'entraîner au maniement des armes. On

Erkwer

Niveau 5, Rohirrim, Guerrier.

FO 90 IN 78 PR 72 AG 98

CO 90 IG 79 AP 92

PdC 90

AT cotte de mailles et bouclier, Bonus défensif 45, Bonus offensif lance 95, épée large 80.

Compétences : Escalade 40, Équitation 60, Natation 33, Pistage 25, Embuscade 3, Dissimulation 45, Crochetage 15, Pièges 15, Perception 67.

Thelwen

Niveau 5, Rohirrim, Ranger.

FO 75 IN 92 PR 87 AG 99

CO 81 IG 74 AP 86

PdC 55

AT cuir rigide Bonus défensif 45 + 25 (torque), Bonus offensif épée longue 85, arc long 50.

Compétences : Escalade 45, Équitation 50, Natation 25, Pistage 40, Embuscade 2, Dissimulation 50, Crochetage 5, Pièges 25, Lecture de runes 5, Utilisation d'objets 10, Perception 40.

Listes de sorts :

Révélation des chemins, Voies de la nature, Aspects de la nature. PP : 5.

Objet magique : Un torque d'or appartenant à sa lignée, +25 au bonus défensif, et permettant de retenir l'attention d'une foule par un discours pendant une heure (les gens oublient tout ce qu'ils étaient en train de faire pour écouter l'orateur qui porte le torque).

chuchote qu'il aurait l'intention de les dissoudre, ce qui va à l'encontre de la coutume rohirrim.

Un accueil réfrigérant

En arrivant sous les murs du château, les personnages trouvent porte close. Ce n'est pas rare dans la région. La forêt étant proche, il est logique que l'on ferme les portes pour se protéger des bêtes sauvages ou d'une incursion de bandits (ou de Dunlending !). Normalement, il suffit de héler le garde en poste pour se faire ouvrir la porte. Première surprise, les voyageurs sont repoussés d'office par le garde, qui leur ordonne de retourner à Wicthain, la ville voisine (à une lieue, tout de même !). Si les personnages insistent et déclarent qu'ils sont gens de qualité, il leur demande d'attendre. Il part chercher un sergent qui fait semblant de les écouter puis leur demande de partir... Si les aventuriers ne se découragent pas, c'est enfin le capitaine de la garde qui les apostrophe du haut des remparts (n'hésitez pas à faire monter la tension et l'énervement, les gardes sont odieux, prennent leur temps, et se font un plaisir d'utiliser toute la « voie hiérarchique »). Si les personnages ne se résignent toujours pas à être renvoyés, le seigneur est appelé. Broichan lui-même se joint à la discussion. Il commence à hausser le ton et se prépare à donner l'ordre de tirer quelques flèches pour décourager les importuns quand sa mère le rejoint sur les remparts et l'arrête d'un geste. Devant tous, elle lui fait la leçon et lui enjoint de ne pas refuser l'hospitalité à des voyageurs. Puis elle discute à voix basse quelques secondes avec son fils, qui finalement donne l'ordre d'ouvrir la porte... (Luaine lui conseille d'accueillir les visiteurs ; si ce sont des gens normaux, il n'y a rien à craindre. Si ce sont des espions, leur refuser l'hospitalité risqueraient d'attirer l'attention et de compromettre leurs plans.) Attention, si les personnages se font passer pour des manants, ils seront impitoyablement refoulés par le sergent et la discussion s'arrêtera à ce niveau-là.

Le château de Cabed-Thain

Quand les visiteurs sont enfin autorisés à rentrer au château, la nuit est tombée. Les lieux et leurs habitants sont tout à fait normaux pour une « cour » de thane : une garde assez nombreuse d'une cinquantaine de soldats, quelques dizaines de serviteurs, une poignée d'artisans (forgeron, maréchal-ferrant, sellier, charpentier, etc.) et les proches du seigneur. Les voyageurs reçoivent des quartiers dans le donjon, dans des chambres d'invités pourvues de grands lits pouvant accueillir trois personnes. Il sont reçus le soir à la haute

table, où dînent le thane, sa mère, sa maîtresse du moment, son capitaine des gardes et deux conseillers. La conversation est glaciale, et dame Luaine fait tout son possible pour la diriger vers des sujets « neutres », comme le temps, le nombre de pou-lains nés dans l'année, et autres fadaïses du même genre. Luaine laisse transparaître dans la conversation qu'elle s'attend à voir partir les voyageurs dès le lendemain. Si les aventuriers demandent l'hospitalité pour plusieurs jours, elle demande pour quelle raison, et il faudra lui donner un prétexte valable pour ne pas éveiller ses soupçons. Bien sûr, elle accepte mais selon l'habileté des personnages, son attention sera éveillée ou non. Si les voyageurs déclarent avoir connu Aldwen, Luaine et Broichan feront l'effort de quelques éloges funèbres. Ils leur montreront la tombe du vieux thane le lendemain.

Si on leur demande des nouvelles d'Erkwer, Broichan rougit de colère et plonge le nez dans sa coupe de vin, tandis que dame Luaine déclare d'une voix peinée (c'est une admirable comédienne) que le neveu de son fils est parti il y a plusieurs mois, nul ne sait où.

Les personnages sont laissés libres de leurs mouvements et reçoivent tous les égards dus à leur rang. Mais avec un peu d'attention, ils pourront remarquer qu'ils sont sans cesse surveillés du coin de l'œil par un ou deux gardes, ou un serviteur...

Enquête au château

Voici les informations que l'on peut rassembler au château (à partir du deuxième jour). Si les personnages souhaitent enquêter, ils devront se montrer très discrets et déjouer l'attention des gens qui les espionnent. Une atmosphère de peur règne chez les anciens gardes et les serviteurs qui ont servi le vieux thane. Les « nouveaux », récemment recrutés par Broichan et dame Luaine, sont fermés, voire hostiles. Il faut déployer des trésors de patience pour faire parler les « anciens », car ils ont peur de perdre leur place... ou la vie. Tous les proches du thane sont des « nouveaux ».

Auprès des anciens serviteurs

- Tout le monde file doux devant dame Luaine. C'est une dame de fer qu'il vaut mieux ne pas contrarier. Elle a déjà fait mettre à la rue près d'un quart des serviteurs, pour diverses raisons (elle se débarrasse des fidèles du vieux thane pour les remplacer par des gens à sa solde).
- Les effectifs de la garde ont grandement changé depuis l'arrivée de Broichan au pouvoir. Sur cinquante gardes, seul cinq sont des « anciens » ayant servi le vieux thane. Vingt-quatre membres de l'ancienne équipe sont retournés vivre dans leur famille à la mort de leur maître (ils étaient effectivement assez âgés) ; seize ont suivi le jeune Erkwer dans son exil volontaire, refusant d'avoir Broichan com-

me seigneur ; trois ont été tués à l'entraînement ou à la chasse ; deux ont été congelés pour avoir volé dans le château.

- Les serviteurs connaissent toute l'histoire de la famille : la mort de la première épouse d'Aldwen ; le mariage de sa fille Svanwen avec Konal, originaire du Wold, et la naissance de leur fils Erkwer ; l'installation au château de la maîtresse du thane, dame Luaine, il y a trente ans, avec son fils bâtard Broichan ; la mort de Svanwen et de son époux, et les circonstances de leur mort ; la haine qui opposait Luaine et Svanwen d'un côté, Broichan et Erkwer de l'autre ; le changement de testament du vieux thane il y a un an ; sa mort il y a six mois (alors qu'il était encore en si bonne santé l'hiver précédent !) ; l'exil volontaire d'Erkwer...

Auprès des anciens gardes

- Tous les nouveaux sont désagréables et semblent se connaître entre eux.
- Les accidents de chasse ou d'entraînement durant lesquels sont morts leurs camarades sont très suspects.
- L'entraînement est devenu très intensif. Comme si le thane s'attendait à une guerre...
- Ils songent plus ou moins à demander leur congé. Non seulement ils sont victimes de brimades de la part de leurs nouveaux supérieurs, mais ils ont peur qu'un accident ne leur arrive à eux aussi...
- Ils connaissent aussi l'histoire de la famille.
- Ils savent que dame Luaine appartient à une noble famille dunlending. Ils savent aussi que leur ancien maître fermait les yeux sur la contrebande que ses amis montagnards faisaient avec ce peuple.
- Erkwer est parti voir la famille de son père, Konal, qui était le troisième fils d'un thane. Il s'est rendu dans le Wold, espérant trouver une place de capitaine dans la garde de son grand-père paternel. Le garde sait que la famille de Konal dirige le neahmaerc de Dalokwell.

En fouinant eux-mêmes

- Si un personnage connaît bien la culture rohirrim ou la culture dunlending, il se rend compte que tous les nouveaux gardes ne sont pas des Rohirrim mais bien des Dunlending ! Ils ne manient pas leurs armes tout à fait de la même manière, leurs traits physiques sont un peu différents, deux ou trois d'entre eux ont un léger accent, et la plupart sont de médiocres cavaliers (pour un Rohirrim, s'entend).
- De fortes réserves d'armes sont entassées dans les sous-sols. Le forgeron passe son temps à fabriquer des armes, et même le maréchal-ferrant façonne plus de têtes de flèches que de fers à cheval.
- Les écuries sont bondées, et des chevaux sont même parqués dans des enclos extérieurs, dans l'enceinte du château.
- Si les personnages prennent le risque d'espionner directement le thane et sa mère, ils pourront surprendre tard dans la nuit une conversation animée. Broi-

► Rumwald

Niveau 5, Rohirrim, Scout.
FO 45 IN 85 PR 92 AG 53
CO 63 IG 84 AP 57
PdC 52

AT cuir souple Bonus
défensif 35 + 15 (anneau),
Bonus offensif dague 80 +
20 (magie), fronde 55.

Compétences : Escalade 45,
Équitation 30, Natation 25,
Pistage 25, Embuscade 5,
Dissimulation 35,
Crochetage 35, Pièges 35,
Lecture de runes 5,
Perception 45.

Listes de sorts : Lois
du déplacement.

PP : 8.

Objets magiques :

Une dague BO +20,
un anneau de protection
BD +15.

► Soldats dunlendings (gardes du château)

Niveau 1, Dunlending,
Guerrier.

FO 80 IN 40 PR 50 AG 80
CO 85 IG 40 AP 50
PdC 45

AT cuir souple, Bonus
défensif 30, Bonus offensif
lance 40, épée 30,
fronde 40.

Compétences : Escalade 15,
Équitation 15, Natation 15,
Pistage 15, Embuscade 10,
Dissimulation 5,
Crochetage 5, Pièges 10,
Perception 10.



Rumwald

Le maquignon et espion de Sauron, Rumwald, se trouve actuellement en ville. Il est venu à Wichthain officiellement pour acheter des chevaux, mais surtout pour en apprendre plus sur les agissements du nouveau thane. Il n'a pas manqué de remarquer l'arrivée des personnages, et se doute un peu de leur mission. Il va faire tout son possible pour les aider.

Il peut les mettre en contact avec les deux gardes congédiés, ou les renseigner sur l'histoire de la région, la famille du thane, ainsi que sur les diverses origines des gens du neahmaerc (il y a beaucoup de Dunlending dans les montagnes). En revanche, il ne sait rien sur la destination d'Erkwer. Rumwald peut aussi mettre des montures à la disposition des aventuriers, leur trouver des informateurs, des artisans, un guérisseur... Il est connu et apprécié en ville, et a beaucoup d'influence.

Les gardes congédiés portent les mêmes témoignages que les « anciens » du château. Bien sûr, le vol dont ils ont été accusés était un coup monté, et ils n'ont dû la vie sauve qu'à leur âge. Ils sont persuadés que le thane s'est fait abuser par le sergent qui les a dénoncés. D'ailleurs, l'un d'eux soupçonne ce dernier d'être un Dunlending déguisé, venu semer le chaos au château de son maître. Il n'a fait part à personne de ses soupçons (sinon il n'aurait jamais eu la vie sauve !), mais il a peur pour la sécurité de son seigneur...

Trois jours après l'arrivée des personnages, Rumwald pourra leur faire part d'une nouvelle rumeur qui vient d'arriver en ville : les soldats de Broichan ont rasé le mois dernier un village de la plaine qui refusait de remettre ses armes et de donner des chevaux.

Le coup de main

La visite des personnages est un événement fâcheux pour Broichan et ses plans. Les voyageurs sont en effet arrivés la veille de son premier coup de main contre les Rohirrim. Le jeune thane a prévu de lancer une attaque contre son voisin occidental, dont les terres se trouvent à un jour de marche. À cheval, ce n'est qu'une affaire de quatre heures. Broichan doit se rendre au village frontalier, accompagné de dix hommes. Il se fera ouvrir les portes de la tour fortifiée qui protège le village, pour la livrer sans coup férir quand le parti dunlending attaquera.

Broichan ne peut pas décaler la date du coup de main. Le rendez-vous est pris depuis des semaines avec les Dunlending de l'ouest, qui franchiront les frontières du Rohan pour attaquer. Broichan ne peut plus leur faire faux bond, au risque de passer pour un lâche, ou pire, pour un traître.

La présence des voyageurs est extrêmement ennuyeuse et compromet son opération. Broichan prétexte alors l'organisation d'une partie de chasse. Tôt le matin, tout le monde se retrouve en grand équipement dans la cour du château. On se rend dans la forêt proche, puis on se disperse

à la recherche du gibier (rappelez-vous que la chasse est une activité courante, qui permet d'alimenter en viande la table seigneuriale). Deux guides sont chargés de mener les voyageurs dans un coin de forêt isolé, et de les laisser s'enfuir à guetter un sanglier qui n'arrivera qu'en fin de journée. Cinq autres gardes les surveillent et font tout leur possible pour les détourner de la piste de leur maître pendant les deux premières heures. Moins d'une demi-heure après avoir quitté les personnages, Broichan et ses hommes font demi-tour et rentrent au château. Ils revêtent leur équipement de guerre et repartent immédiatement vers l'ouest.

Rumwald, qui surveillait les abords du château, voit passer Broichan et ses hommes en équipage de guerre. Il comprend qu'un grand coup se prépare et décide d'utiliser les voyageurs nouvellement arrivés pour compromettre le thane. Il charge l'un de ses hommes de suivre Broichan et de laisser des marques de son passage. Puis il part à la recherche de ses nouveaux alliés. Ce n'est qu'en fin de matinée qu'il parvient à les retrouver dans la forêt. Il leur révèle ce qu'il a vu et leur fait part de ses craintes.

En suivant la piste, les aventuriers trouvent le village vers le milieu de l'après-midi. Mais il est hélas trop tard, il n'en reste que des ruines fumantes et un monceau de cadavres. Les assaillants n'ont laissé aucun survivant. Parmi les corps, on trouve tout de même ceux de quelques attaquants : des Dunlending... Rumwald reconnaît les armes et les peintures faciales d'un clan de l'ouest, Fitheal, qui ne franchit normalement pas les frontières (c'est un allié du clan Nollaig, au cas où certains personnages connaîtraient bien ce peuple). Il ne reste plus aux aventuriers qu'à rentrer au château de Cabed-Thain...

Le soir, au château, ils pourront remarquer qu'un certain nombre de gardes sont blessés. S'ils observent Broichan attentivement, ils remarquent que le seigneur semble ménager son bras gauche. Mais, bien sûr, il n'y a pas la moindre preuve de sa participation à l'attaque, et encore moins de la nature de son intervention. Le thane s'enquiert de la chasse de ses invités, et regrette qu'ils se soient perdus dans les bois...

Sur les conseils de sa mère, il attend de voir leurs réactions avant de lancer toute conversation. Si le sujet du raid n'est pas abordé, il n'en parle pas. S'il est mentionné, il explique qu'un éclaireur est venu lui porter la nouvelle de l'attaque, qu'il s'est porté au secours du village, mais qu'il est arrivé trop tard. En prêtant attention aux distances, il est visible qu'il y a quelques « erreurs » dans son récit. Matériellement, il n'a pas eu le temps d'être de retour aussi tôt dans la journée s'il est arrivé après l'attaque... (espérons que les personnages ne feront pas cette remarque à haute voix, car leur en avenir serait fortement compromis, tout du moins dans l'esprit de dame Luaine).

chan et Luaine se disputent violemment. Luaine recommande la patience et la prudence à son fils, tandis que ce dernier commence à sérieusement divaguer. Il parle de rétablir l'ancien royaume dunlending, de chasser les usurpateurs rohirrim, etc. Conversation extrêmement compromettante, s'il en est. Reste maintenant à trouver des preuves...

À Wichthain, la ville voisine

Les citadins, en grande partie une population rohirrim, commencent à détester le thane, qui le leur rend bien. On peut ainsi apprendre que non seulement les milices locales ont reçu l'interdiction de s'entraîner, mais que les soldats du thane ont commencé à les désarmer et à confisquer les chevaux !

C'est très grave, car les milices villageoises et citadines sont l'ossature de l'armée du Rohan. Ce sont eux qui forment la cavalerie réunie par le roi et ses maréchaux en temps de guerre. Pour les citoyens du Rohan, porter les armes et s'entraîner est autant un droit qu'un devoir.

Les voyageurs deviennent gênants

L'enquête des visiteurs finira sans douter par attirer l'attention de Luaine. Elle est subtile, et n'hésite pas à utiliser sa magie pour s'informer.

Les personnages sont donc devenus indésirables et les comploteurs vont chercher à s'en débarrasser. Luaine préfère leur faire peur et les pousser à partir... Broichan est partisan d'une solution plus radicale. Mais de toute façon, il faudra maquiller les attaques pour éviter le courroux du roi, si ces gens sont ses espions... Voici la progression des attentats dont les personnages seront victimes.

● **Le quatrième jour** : Un « accident » de chasse. Cinq soldats à cheval, en tenue dunlending, sont chargés d'attirer les voyageurs dans la forêt et de les séparer. L'un d'eux est tout particulièrement chargé d'attirer l'un des importuns dans un sen-

ceux-ci nient avec vigueur, mais Broichan ne leur laisse pas le temps de se défendre. Il ordonne qu'on les ligote et qu'on les bâillonne, et les fait pendre immédiatement. Ensuite, avec un léger sourire railleur, il remercie ses invités de lui avoir permis de trouver les traîtres qui se dissimulaient dans sa garde.

● **Le septième jour** : Luaine fait servir du vin « assaisonné » aux personnages. Elle est experte dans le maniement du poison. Ses effets ressemblent à une forte dysenterie. La mort survient en trois jours si rien n'est tenté pour sauver la victime. Le médecin de Wichain connaît le remède pour soigner les symptômes de la « maladie ». Une fois les effets du poison combattus, il suffit de ne plus manger au château pour guérir. Bien sûr, dame Luaine propose ses services pour soigner les malades, si les personnages restent au château...

Une nouvelle arrivée

Au crépuscule du huitième jour, un nouveau remue-ménage a lieu sur les rem-

savoir pourquoi les milices sont désarmées, les chevaux réquisitionnés, les armes confisquées, et surtout pourquoi le petit village de Frumgar a été rasé. Les gens du neahmaerc s'inquiètent, et sont venus la voir pour lui demander de l'aide, car elle est l'unique héritière de sa lignée. Elle juge qu'elle est effectivement en droit d'obtenir des explications. Broichan refuse froidement, et déclare qu'il n'a pas à justifier ses actes. Il est le thane, l'unique seigneur de la région, et (prenez le ton le plus méprisant possible) « ce n'est pas une femme, et qui plus est une femme dont les ancêtres ont été incapables de conserver leur titre, qui me donnera des leçons ! »

Étant donné le caractère des deux protagonistes, la situation s'envenime immédiatement et les armes commencent à sortir du fourreau. Dame Luaine, une fois encore, intervient et sauve la situation. Elle propose à chacun de se retirer dans ses appartements, disant que la nuit porte conseil, et que l'on trouvera plus facilement une solution à la lumière du jour. Broichan sort en claquant la porte, tandis



tier spécialement préparé. Une corde tendue au travers d'un sentier fera trébucher son cheval. Trois hommes masqués, cachés à proximité, interviendront si nécessaire pour « aider » la victime à se rompre le cou... Si l'affaire ne tourne pas comme ils l'ont prévu, les gardes s'enfuient sans demander leur reste.

● **Le sixième jour** : Une attaque de brigands masqués (des gardes déguisés). Leur nombre est le double de celui des personnages, et ils s'enfuient si la résistance est trop forte. Leurs vêtements sont bien les guenilles que l'on s'attend à trouver sur ce genre de coquins, mais leurs armes sont dans un état parfait, ce qui est tout à fait anormal... Si l'un des personnages a pris la peine de mémoriser les traits des gardes du château, il pourra reconnaître un éventuel cadavre abandonné par ses collègues. En cas de confrontation, Broichan joue les seigneurs indignés et ordonne une enquête pour savoir si d'autres gardes sont coupables de ce méfait. Le lendemain, le sergent lui désigne les cinq « anciens » gardes qui restaient encore au château.

parts. Une petite troupe de six personnes demande à être reçue. Comme pour les personnages, les visiteurs sont d'abord refoulés. Mais encore une fois, dame Luaine intervient pour sauver les apparences et les portes sont ouvertes.

Entrent alors dans la cour une belle jeune femme d'à peine vingt ans accompagnée de trois guerriers et de deux bourgeois. Revêtue d'une tenue de chasse, elle déclare son identité d'une voix forte : dame Thelwen, de la lignée d'Hugin, ancien thane de Cabed-Thain ! Accompagnée des fidèles de sa famille et de deux bourgeois délégués par la population du neahmaerc, elle vient réclamer des comptes à Broichan.

Sentant venir l'esclandre, Luaine interrompt le discours dans lequel l'impétueuse jeune femme allait se lancer, et propose à tout le monde de venir discuter autour d'un dîner. « Pourquoi parler dans le froid et le vent, alors qu'un bon feu nous attend à l'intérieur ? »

Lors du repas, Thelwen ne laisse aucun doute sur la raison de sa venue. Elle veut

que deux des soldats qui accompagnaient Thelwen la calment et lui conseillent d'écouter l'avis de la châtelaine.

Une fois la compagnie dispersée, les personnages voudront sans doute parler à Thelwen. Ils la rejoignent dans la chambre qui lui a été attribuée. La conversation sera sans doute très intéressante... Thelwen est atterrée par les révélations que lui font les aventuriers. Connaissant parfaitement les origines de Luaine, l'un des bourgeois devine à peu près le plan de la mère et du fils : conquérir la région et l'offrir comme base aux Dunlending pour attaquer le Rohan.

Pendant ce temps, Broichan bout de colère et abandonne toute subtilité. Oubliant les conseils de sa mère, il décide une fois pour toutes de se débarrasser de tous les gêneurs venus le défier sous son propre toit. Il rassemble ses hommes et se dirige d'un pas décidé vers les chambres des visiteurs, l'épée à la main.

Il ne vous reste plus qu'à organiser une superbe fuite en catastrophe. Les trois soldats qui accompagnent Thelwen se sacrifie-

ront sans doute pour retarder les poursuites. Enchaînez les échanges de quelques coups d'épées, les gardes qui tombent, les portes que l'on bloque avec les moyens du bord, les escaliers descendus à la volée, la panique des serviteurs dans la cour, les soldats portant des torches qui se croisent, les chevaux qui hennissent de frayeur dans les écuries, les portes que l'on ferme au dernier moment, une poursuite sur les remparts, un nouvel échange de coups avec quelques gardes, une corde jetée au-dessus d'un créneau et la descente rapide le long d'un mur, le tout couronné par la fuite dans la forêt. Toute la nuit, les fugitifs devront jouer à un mortel jeu de cache-cache avec leurs poursuivants, et ne réussiront à atteindre Wicthain qu'à l'aube.

Cette scène doit être jouée à un train d'enfer. N'hésitez pas à faire peur aux personnages, jouez avec leurs nerfs, mais surtout ne les tuez pas. Ils sont confrontés à une force supérieure en nombre, mais dirigée par un balourd ivre de colère... Cela devrait leur donner de multiples occasions de s'en sortir.

l'aide d'un certain nombre de montagnards d'origine dunlending. Malheureusement, Luaine a été attentive à ne pas laisser de preuve de la félonie de son fils. Face au roi, ce sera la parole des aventuriers et de Thelwen contre celle du thane, ce qui risque de ne pas suffire. Mais Thelwen peut gagner l'appui d'une grande partie de la population, et tout le monde n'a pas encore été désarmé. Deux solutions s'offrent alors :

- Présenter les résultats de l'enquête au roi. Avec tous les témoignages recueillis, le « faisceau de présomptions » sera peut-être suffisant. Sortir du neahmaerc de Cabed-Thain n'est pas une partie de plaisir. Il faudra échapper aux patrouilles continues de Broichan. Après un voyage mouvementé jusqu'à Edoras, Thelwen et les personnages sont reçus par le roi. Ce dernier les écoute attentivement et prend la décision d'intervenir. Malheureusement, son choix provoquera par la suite quelques troubles politiques. Ce n'est donc pas la meilleure des options.

- Retrouver Erkwer, l'héritier légitime du neahmaerc de Cabed-Thain, et le convaincre de s'opposer au testament de son grand-

et des habitants de Cabed-Thain soulevés grâce à l'intervention de Thelwen, les personnages n'ont plus qu'à monter à l'assaut du château et affronter Broichan. Durant l'absence des personnages, le thane a ouvert ses frontières aux Dunlending et dispose maintenant des guerriers de deux clans.

Cependant, la campagne « de guerre » est rapide. Face aux cavaliers rohirrim, les Dunlending se retirent assez rapidement hors des frontières du Rohan. Broichan se réfugie dans son château avec la centaine d'hommes qui lui sont restés fidèles. Mettez alors en scène un siège mouvementé, avec quelques attaques infructueuses, puis finalement une sortie des assiégés au cours de laquelle Broichan et Luaine tentent de s'enfuir. Une belle poursuite dans la forêt se termine par leur mort, lors d'un combat dans une clairière. Erkwer et Thelwen seront aux premières loges, ainsi que les aventuriers s'ils décident de s'impliquer.

Qui sera le nouveau thane de Cabed-Thain ? Le roi remettra le neahmaerc à



Comment renverser Broichan ?

Le petit matin est l'heure du bilan. Autour d'un bon repas, dans une auberge tranquille de Wicthain, les personnages ont l'occasion de faire le point avec Thelwen. Rumwald les a rejoints. Le maquignon est désespéré par la tournure qu'ont pris les événements. Il est beaucoup moins coopératif qu'avant, mais il vient assister à la réunion pour mieux comprendre ce qui se passe. Il insiste pour éviter tout soulèvement populaire et propose de faire intervenir le roi (c'est une mauvaise option politique, mais elle sert ses objectifs). Thelwen préfère que l'on règle le problème « en famille », ce qui éviterait au roi d'être en porte à faux avec les thanes.

Les objectifs de Broichan sont maintenant clairs. Comme le pot aux roses est découvert, il ne fait pas le moindre doute qu'il va faire venir un ou plusieurs clans dunlending dans le neahmaerc, sûrement dans les jours qui viennent. Il pourra aussi compter sur

père. Les personnages devront se rendre dans le Wold, dans la famille de Konal, pendant que Thelwen parcourt Cabed-Thain pour préparer le soulèvement de la population. Après un voyage de trois semaines, ils retrouvent sans difficulté le jeune homme. Erkwer est effectivement devenu le capitaine des gardes du thane de Dalokwell, et son premier geste est de refuser tout net. Il ne veut plus entendre parler de Cabed-Thain. Il en a des souvenirs très douloureux et ne souhaite pas y revenir. Mais en lui faisant remarquer que son demi-oncle est un félon qui met le royaume en danger, il se laisse fléchir. Il accepte de réclamer son héritage et demande à son grand-père paternel des troupes pour l'aider à reconquérir son titre. Ce dernier accepte sans sourciller, et décide même de l'accompagner !

Épilogue

Accompagnés de l'ost royal, ou d'une armée constituée des soldats de Dalokwell

Erkwer s'il est intervenu ; ou à Thelwen en lui choisissant un époux parmi ses proches, si Erkwer est resté dans l'ombre. Une solution très élégante serait de marier les deux jeunes gens, ce qui réunirait les deux lignées.

Gageons que l'un des personnages soufflera cette solution. C'est vrai qu'ils forment un beau couple, après tout...

Et l'espion de Sauron ? Si les personnages ne se sont pas eux-mêmes posés la question, Erkwer ou Thelwen leur fait part de ses soupçons. Il (ou elle) trouve que Rumwald était vraiment bien renseigné, et toujours présent au bon moment, qu'il avait beaucoup d'appuis... Étrange.

Et lors des dernières réunions, il a proposé la solution la plus dangereuse pour le royaume, alors que le soulèvement local était la meilleure solution... Bizarre.

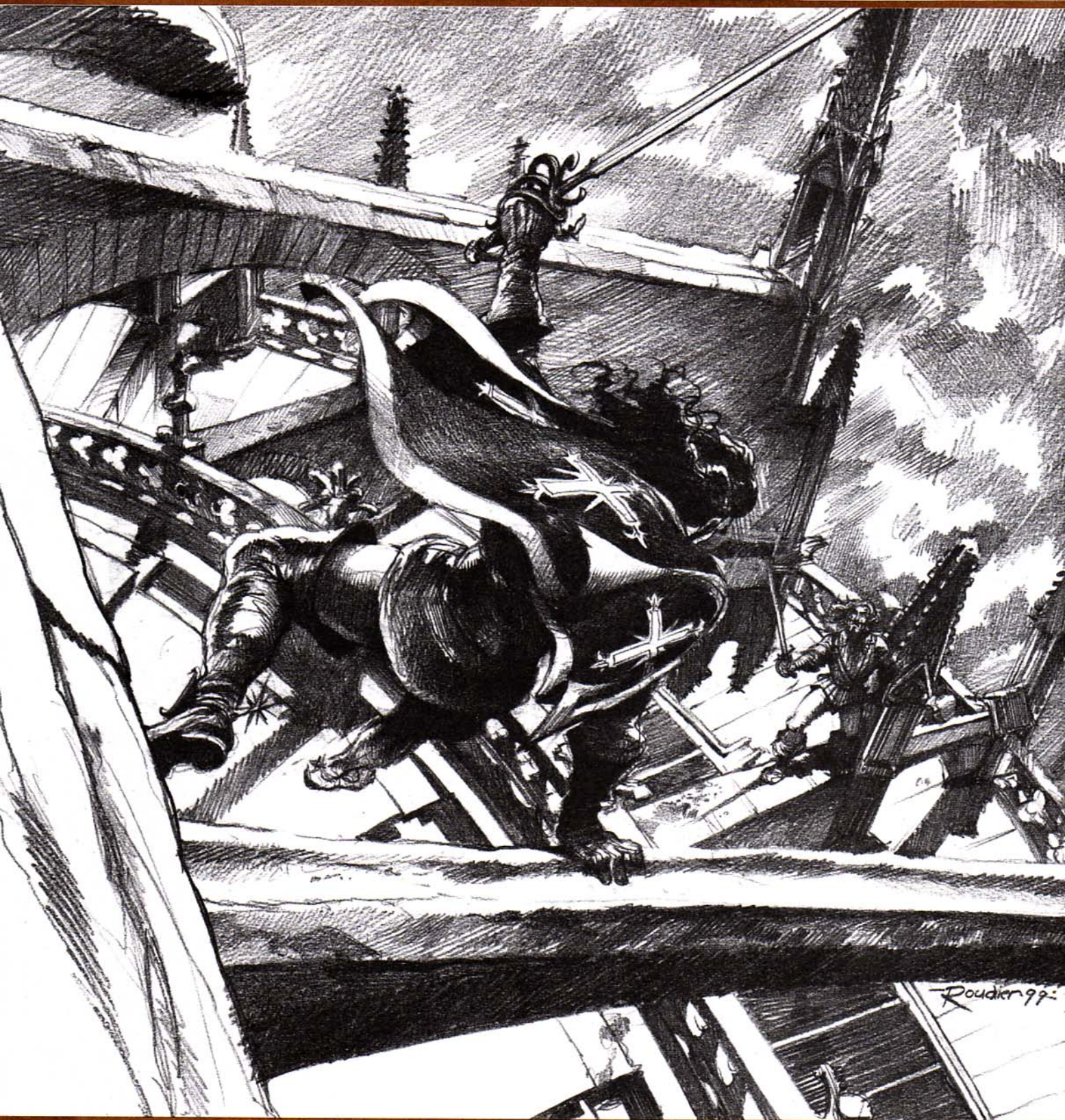
Et depuis la mort de Broichan, il est introuvable... Étonnant.

Mais pourquoi un agent de Sauron les aurait-il aidés ?

Les desseins de l'Œil Unique sont souvent impénétrables...

texte :
Alexandre
Malagoli
illustration :
EMMANUEL
roudier

le sonnet de



Théophile

Pour Mousquetaires
& Sorcellerie

FACILE



BaSiC
LE JEU DE RÔLE DE BaSE

Ce scénario
conviendra
à un groupe
de joueurs de tous
niveaux dirigés
par un meneur
de jeu pouvant
être débutant.
La présence
d'un personnage
amateur d'art
et de littérature
peut s'avérer
un atout.

L'honneur de M. du Pellet

Paris, mai 1638. Par un beau matin de printemps, le baron du Pellet convoque les PJ à son bureau de l'hôtel d'Artenac. Il leur fait les politesses d'usage, mais semble bouillir intérieurement. Son visage reflète une contrariété difficilement contenue. Prenant à peine le temps de servir à boire à ses mousquetaires, il requiert toute leur attention pour leur exposer les faits : « Messieurs, peut-être avez-vous entendu parler de la condamnable tendresse que ma benjamine a cru bon d'accorder à un certain M. Théophile de Lenclos, affligeant bellâtre et soi-disant homme de lettres... Il faut croire que Béatrice choisit ses prétendants par pur désir de me tourmenter. Enfin... Apprenant hier qu'il lui avait encore fait parvenir quelque billet mielleux malgré mon interdiction, je le rejoins aux Tuileries, où il est en visite, et le provoque en duel pour le soir même. À neuf heures, le voilà qui arrive tout poudré et tenant maladroitement une épée fraîchement empruntée. Si j'avoue ne pas toujours respecter le décret par lequel notre bon roi Louis a déclaré les duels hors-la-loi, je n'en suis pas pour autant un assassin. Voyant le malheureux caniche de salon se démenier de façon aussi théâtrale que grotesque, je décide donc d'être magnanime. Le combat est court, et le soupirant de ma fille en est quitte pour une bonne balafre, qui devait réfréner les ardeurs des demoiselles à son égard. Jusque-là, vous en convenez, rien que de très banal. Mais j'apprends ce matin à l'aube qu'on a retrouvé le jeune pédant mortellement navré, aussi roide-ment transpercé qu'un poulet à la broche ! Vous pouvez imaginer que ma position, à présent, est on ne peut plus délicate. Comble de malchance, nous nous étions convenus d'un duel sans témoins, afin d'assurer une plus grande discrétion. En revanche, on a pu m'apercevoir aux Tuileries, et notre inimitié n'était un secret pour personne. Sans même parler de ma fille, qui me haïra si elle me croit coupable d'avoir occis son amoureux, le scandale qui risque d'entacher ma personne ne manquerait pas de jaillir, en haut lieu, sur notre compagnie. C'est pourquoi je voudrais que vous enquêtiez avec toute la discrétion possible sur la mort de Théophile de Lenclos, et que vous découvriez si quelqu'un tente délibérément de faire peser les soupçons sur moi. Comprenez bien que je risque la Bastille dans cette affaire... et, pire que cela, le déshonneur ! » Malgré l'absence de tout caractère surnaturel, il est probable que les PJ auront à

cœur de mener cette enquête avec une efficacité particulière, puisqu'elle touche personnellement l'intégrité et la réputation de leur capitaine. Les mousquetaires les plus subtils pourront par exemple se souvenir que du Pellet n'a jamais été franchement cardinaliste. Richelieu pourrait profiter de cette histoire pour le faire remplacer par un officier tout acquis à sa personne. Et ce nouveau venu serait peut-être bien moins compréhensif et proche de ses hommes que le baron du Pellet...

Une fois les personnages convaincus de l'importance de leur mission, reste à trouver une piste, et les premiers indices qui les mettront sur la voie. Du côté de la demoiselle du Pellet, rien de très palpitant. De plus, même s'il comprend que c'est pour la bonne marche de leur affaire, le capitaine ne voit pas forcément d'un très bon œil que des mousquetaires aillent presser sa fille de questions, alors que celle-ci est encore très émue du décès de son soupirant. Si les personnages se présentent comme des hommes de son père, elle montre un certain étonnement à voir les mousquetaires rouges se pencher avec un tel empressement sur une banale histoire de duel. Par la suite, elle interrogera son géniteur, qui s'irritera du manque de réserve des PJ. À ces derniers, donc, de procéder avec précautions. Au final, voici ce qu'ils peuvent apprendre auprès de Béatrice du Pellet. La victime était un jeune homme spirituel et séduisant, qui fréquentait avec assiduité les salons littéraires et multipliait les aventures galantes. Selon la jeune fille, rougissante, il pouvait avoir autant d'ennemis sérieux qu'il avait fait de maris trompés dans le Paris aristocratique. Si les mousquetaires ne sont pas très au courant des personnalités parisiennes à la mode, elle leur apprend que son amoureux avait échappé jusque-là à de nombreux ennuis du fait de la protection de son oncle Augustin Del Vall, qui n'est autre que l'ambassadeur de la république de Hollande auprès de Louis XIII.

Quant à la découverte du corps, elle a été effectuée par une troupe d'hommes du guet en patrouille, non loin du boulevard du Temple, à deux ruelles du petit parc où a eu lieu le duel avec du Pellet. Les gardes n'ont rien remarqué de notable, mis à part que le cadavre portait une balafre fraîche sur la joue en plus d'être percé au cœur par une lame d'épée. Ils ont conclu au résultat d'une dispute et ont rapporté l'affaire à leurs supérieurs.

Étant donné que les duels mortels ne sont plus si courants depuis quelques années, ils estiment qu'il y a de bonnes chances pour qu'une enquête soit ouverte... et le coupable sévèrement puni.

Le salon des libertins

Pour l'instant, les seules pistes des PJ résident donc en la personne d'Augustin Del Vall, ambassadeur de Hollande, et dans les fréquentations mondaines de la victime.

Si l'un des personnages se flatte de quelque talent pour taquiner la muse, il aura certainement entendu parler de Théophile de Lenclos, et de son lien de parenté avec le diplomate. Sinon, les mousquetaires devront faire jouer leurs relations pour apprendre que le jeune poète logeait chez son oncle, et qu'ils fréquentaient tous deux assidûment un salon littéraire, celui de Mme la marquise de la Houssinière.

Il s'agit d'un de ces lieux à la mode où les nobles de Paris aiment se montrer pour réciter des vers, écouter de la musique douce et échanger les derniers commérages. Les mécènes qui abritent ce genre de séances culturelles apprécient habituellement que leur résidence devienne pour un temps le lieu phare du Tout-Paris mais, curieusement, le salon de Mme de la Houssinière présente la particularité de former un cercle d'habitues assez fermé. Del Vall et son neveu sont d'ailleurs les dernières personnes en date à avoir intégré le noyau des visiteurs réguliers. Comme on va le voir, cet aspect un peu sectaire n'est pas qu'une simple question de snobisme.

Il est possible pour les PJ d'obtenir de plus amples informations sur le salon que tient la marquise de la Houssinière auprès des services de renseignements de leur compagnie. Il suffit pour cela qu'ils en fassent la demande à du Pellet. Celui-ci les met en contact avec un certain messire Antonin, que la plupart des mousquetaires rouges appellent simplement l'Archiviste. Antonin est, dit-on, un proche collaborateur du père Joseph, et tient à jour une somme colossale de registres ayant trait aux affaires susceptibles d'intéresser les mousquetaires, y compris une copie de chaque rapport effectué par eux depuis la création de la compagnie. Assez curieusement, l'Archiviste possède quelque chose sur ces réunions vespérales dont Mme de la Houssinière se fait l'hôtesse depuis quelques années. Le dossier en question fait partie des rares qui n'entrent pas dans la catégorie « paranormal ». Antonin a néanmoins tenu à le garder sous le coude parce qu'il touche à la « sûreté du royaume ». Les PJ peuvent avoir accès à ce document peu épais, tant qu'il ne quitte pas les caves de l'hôtel d'Artenac, où sont entreposées les archives. En fait de sûreté nationale, il ne s'agit que de quel-

ques racontars sur d'hypothétiques propos subversifs qui auraient été tenus au salon de la marquise. Soupçons assez vagues, auxquels aucun agent n'a jamais donné suite. Il n'est pas cité le moindre nom. Les mouchards font simplement mention de l'existence d'un groupe de penseurs anti-conformistes baptisés les Amis d'Épicure. Ces derniers n'ont semble-t-il jamais vraiment été pris au sérieux... d'autant que le rapport précise que la majorité des habitués du salon sont trop puissants ou trop bien protégés pour être inquiétés. Conclusion : intouchables ou insignifiants, les fameux Amis d'Épicure sont en tous cas tolérés, et ce malgré les discussions incongrues et libertines dont on les soupçonne.

Des libertins

Ces quelques détails ont pour but de vous aider à mieux camper les différents libertins que les mousquetaires vont être amenés à fréquenter au fil de ce scénario. Une première chose à signaler : si l'appellation a pris avec le temps une signification péjorative, désignant des personnes trop portées sur les plaisirs, aux mœurs excessives ou dépravées, ce n'est pas encore le cas à l'époque. Le terme est entendu de façon plus littérale, en ce qu'il désigne la liberté de contestation par rapport à la pensée traditionnelle. Les libertins sont donc les représentants d'un courant philosophique affranchi et athée. Bien entendu, au XVIII^e siècle, il n'est pas sans danger d'afficher de telles convictions. Les défenseurs des positions libertines doivent souvent déguiser leurs théories de justice et de liberté, leurs critiques d'une monarchie basée sur la religion et des privilèges dus à la naissance, pour éviter la prison ou même l'exécution. La plupart, comme le célèbre Cyrano de Bergerac, utilisent les provocations du burlesque et du scabreux pour dissimuler des idées plus politiques. Pour ce qui nous intéresse, c'est-à-dire leur personnalité, on peut considérer que les libertins de l'époque sont des gens d'esprit, souvent des philosophes éclairés, et qu'ils marient à l'envi cet aspect avec des caractères d'originaux et parfois même des destins d'aventuriers – au XVIII^e siècle, on ne compte plus les poètes-soldats, par exemple.

Comme on l'a dit, ce rendez-vous mondain n'est pas accessible au premier venu. Il est malgré tout possible à un mousquetaire poète ou bien dont la famille aurait un titre ou de l'influence de s'immiscer pour un soir dans le cercle de ces penseurs distingués. Si c'est le cas, le ou les PJ concernés ne pourront pas confirmer pour autant la réputation libertine du salon. Toutefois, un jet de Sagacité réussi permet de relever une réserve sensible dans l'ambiance générale : visiblement, à l'approche d'un visage étranger, les conversations se font soudain plus fades et moins passionnées... Une fois n'est pas coutume, Del Vall est absent. En fait, il ne s'est pas montré depuis le décès de son neveu, s'excusant auprès la maîtresse de maison en invoquant le chagrin qui l'accable. Dans le même ordre d'idée, il est important qu'aucun des personnages décrits dans la suite du scénario (des Marois, de Cludény et Tarquin) n'attire trop l'attention des mousquetaires à ce stade de l'histoire. Ces PNJ doivent leur apparaître comme des invités parmi d'autres, rendus ni plus ni moins mal à l'aise que le reste de l'assemblée par la présence d'inconnus. Au final, il ressort de cette soirée que le seul moyen pour les personnages d'avancer un peu est d'interroger avec tact leur hôtesse. Si les PJ n'ont pas pu se rendre en personne au salon, ils devront aller trouver la marquise dans la journée, et seront contraints de faire valoir leur statut de mousquetaires du roi pour obtenir les mêmes renseignements. C'est moins subtil, mais ça marche également. Voici ce que la dame peut leur apprendre.

Si on lui parle des Amis d'Épicure, elle a un petit rire gêné et explique que les poètes qu'elle reçoit s'inspirent effectivement souvent de la sagesse des anciens Grecs. Après tout, qu'il y a-t-il de mal à cela ? Interrogée plus avant, ce qui demande une grande délicatesse si les PJ ne se sont pas présentés en tant que mousquetaires, elle avoue à contrecœur que certains de ses amis peuvent parfois laisser échapper des idées assez peu conventionnelles. Mais dans son discours où se lit la fierté blessée, les PJ pourront vite deviner que, de son point de vue, tout cela n'est qu'un divertissement au parfum d'interdit. Elle est persuadée qu'il ne s'agit que d'un comportement amusant, et que ses hôtes ne font que s'enivrer en osant critiquer – à demi-mots – la monarchie ou bien le monopole de l'Église sur le savoir... Pour elle, il n'y a là aucune subversion, puisque les propos tenus ne débordent jamais hors de chez elle. Elle finira également par suggérer mielleusement que certains de ses invités sont des personnalités puissantes et respectées, à l'influence bien connue...

D'autre part, elle peut renseigner les personnages sur l'identité des visiteurs occasionnels et même, plus difficilement, sur celles de certains véritables habitués. Parmi eux, Hector des Marois, Apollonius-Savinien de Cludény et le très discret messire Tarquin (voir plus loin dans ce scénario).

Il est clair que Mme la Houssinière ne révélera pas toutes ces informations de bon cœur, mais il est très possible qu'elles lui échappent, malgré elle, au fil d'une conversation habilement menée. En effet, si cette belle dame fait preuve d'un talent pour recevoir qui confine au génie, et sait à merveille s'extasier sur telle ou telle œuvre poétique à la mode, elle n'en est pas pour autant d'une intelligence brillante. Pour les mousquetaires, il ne devrait donc pas être trop ardu de lui tirer les vers du nez, à condition bien sûr de montrer un minimum de subtilité et de courtoisie.

Rencontre avec l'ambassadeur

Que ce soit avant ou après s'être intéressés au salon de la marquise, il est probable que les personnages voudront rencontrer l'oncle de Théophile de Lenelos. Il leur faudra pour cela se rendre à son hôtel particulier du Marais, qu'il ne quitte plus depuis qu'on lui a annoncé la « terrible nouvelle ». À moins qu'ils ne se soient fait annoncer comme des agents de la couronne, le diplomate refuse poliment de recevoir les PJ, prétextant une fièvre causée par la douloureuse perte d'un être cher. Sinon, il ne les fait attendre que quelques instants avant de demander à un de ses robustes gardes hollandais de les conduire à son bureau. Augustin Del Vall est un homme grand et sec, dont les lèvres ont un pli sardonique. La quarantaine, ses cheveux blonds attachés par un ruban noir, il observe ses invités avec un regard brillant de sagacité. Difficile de croire que cet homme était souffrant quelques minutes plus tôt, bien qu'il toussse bruyamment tout au long de la discussion. Comme on le verra un peu plus loin, l'ambassadeur n'est en rien affecté par la disparition de son neveu. Toutefois, il s'efforce d'apparaître aux PJ comme un homme brisé par le chagrin, mais que sa dignité et sa discrétion conduisent cependant à lutter courageusement pour que ses interlocuteurs ne remarquent pas sa peine et ses yeux embués.



Marquise de la Houssinière

Au sujet de la disparition tragique de son neveu et pupille, le diplomate se montre plutôt laconique, mais il finit par avouer qu'il est bien décidé à faire en sorte que le responsable soit retrouvé et puni. En peu de mots, il fait comprendre aux mousquetaires qu'il considère la mort de Théophile comme un assassinat, et qu'il est prêt à aider autant que possible la justice royale dans son enquête. Habile comédien, Del Vall laisse les PJ se convaincre qu'il mettra à profit toute son énergie, sa fortune et son influence à la cour pour poursuivre le coupable...

Si les personnages sont déjà au courant de l'existence des Amis d'Épiscure et abordent le sujet, l'ambassadeur ne perd pas son sang-froid. Expliquant calmement que c'est son neveu qui lui a fait découvrir ce cercle mondain, il confesse avoir participé à quelques réunions, par pure curiosité. Il n'était pas forcément à l'aise au sein de certains débats contestataires mais après tout, son pays est celui de la tolérance envers la pensée nouvelle, conclut-il en laissant flotter un sourire spirituel sur ses lèvres. Toutefois, que messieurs les mousquetaires se rassurent, en l'occurrence, les innovations des Amis d'Épiscure étaient, somme toute, bien innocentes... Il recommande malgré tout aux PJ une certaine réserve à ce propos, eu égard à son poste de hautes responsabilités, et leur fait miroiter des faveurs futures s'ils parviennent à éviter de le mettre dans l'embarras.

Quel qu'ait été le résultat de l'entretien, les mousquetaires apprennent peu après qu'un « accident » s'est produit à l'hôtel particulier du diplomate. Un incendie s'est déclaré et a ravagé toute la demeure, avant que les habitants du quartier ne parviennent à le circonscire. Par chance, c'était un jour sans grand vent et les dégâts alentours

n'ont pas été très importants. La propriété d'Augustin Del Vall, en revanche, est réduite à l'état de ruines fumantes, d'où on a fini par extirper les dépouilles carbonisées de l'ambassadeur et de ses domestiques. Nul ne peut expliquer comment le feu est survenu, et un interrogatoire des témoins permettra de recouper un fait curieux : les flammes ont envahi le bâtiment avec une soudaineté incompréhensible. In-

explicable... à moins que quelqu'un ait pris soin de déverser un liquide combustible à divers endroits de l'hôtel particulier, ce qui signifierait que l'incendie était intentionnel. Du point de vue des joueurs, le cas isolé commence donc à prendre la forme d'une mystérieuse série d'attentats.

L'effrayant projet d'Augustin Del Vall

Sous des airs de bureaucrate distingué, l'ambassadeur de Hollande est en vérité un dangereux sataniste. S'il n'est pas lui-même sorcier, il possède de solides connaissances théoriques sur les entités infernales, et appartient à une secte répandue dans toute l'Europe qui compte bon nombre de démonsologues dans ses rangs. Cet ordre, aux effectifs naturellement limités, mais à la structure tentaculaire, est volontairement laissé dans l'ombre afin de vous permettre de déterminer son importance exacte et son pouvoir dans les différentes nations d'Europe. Dans le cadre de ce scénario, il suffit de savoir qu'il s'agit d'un groupe dispersé de satanistes, partageant des rites communs, des codes et un langage chiffré, peut-être quelques complots et une même obsession pour le secret. Ensuite, à vous de décider de son ampleur et de ses limites. S'étend-il jusqu'au Proche-Orient ; a-t-il un dessein global vis-à-vis de l'Europe ?

Il y a quelques mois, le gouvernement de son pays a envoyé Del Vall à Paris, avec les fonctions d'ambassadeur auprès du roi Louis XIII. Afin d'étendre son influence dans la capitale française, la secte de satanistes lui assigne parallèlement la mission de constituer sur place un sabbat, en recrutant parmi les gens influents et fortunés. Le diplomate s'immisce donc dans la vie mondaine de la noblesse parisienne, recherchant de préférence la compagnie de personnes « subversives » ou du moins éprouvant des doutes au sujet de la religion et de son pendant séculier, la monarchie. Bien vite, il rejoint ainsi les Amis d'Épiscure, dont il devient un membre régulier, tentant de deviner qui est prêt à se laisser corrompre par le Malin. La plupart des hommes de pouvoir qu'il rencontre dans ce cadre ont tendance à se montrer un peu trop frileux au goût de l'ambassadeur, mais Del Vall est patient et fait confiance aux forces infernales pour lui accorder le succès dans son entreprise.

Pourtant, le diplomate va bientôt décider de changer intégralement ses plans. En effet, un beau jour, l'un de ses compagnons du salon, messire Tarquin, laisse échapper un aveu qui pourrait lui coûter cher. Bien qu'il jure ne pas s'intéresser le moins du monde aux œuvres de Satan, Tarquin a en sa possession un ouvrage ancien traitant de démonologie. Sans trop en avoir l'air, Del Vall fait des pieds et des mains pour que son ami lui cède le grimoire, prétextant une passion immodé-

Pour Mousquetaires & Sorcellerie

rée pour les curiosités littéraires (par ailleurs, le parfum d'interdit entourant un livre écrit par des hérétiques peut provoquer un intérêt que chaque membre des Amis d'Épicure est en mesure de comprendre). À sa lecture, l'ambassadeur de Hollande découvre qu'il vient de tomber sur un véritable trésor. L'ensemble de l'ouvrage pourrait intéresser plus d'un sorcier, mais une page en particulier retient l'attention de Del Vall. Il s'agit ni plus ni moins d'un puissant sortilège, dont l'objet est de faciliter la soumission des entités souvent indisciplinées que sont les démons. Voilà de quoi augmenter sensiblement le danger représenté par n'importe quel démonologue... Soudain pris par la folie des grandeurs, Del Vall se promet de distribuer ce sortilège aux autres membres de sa secte, à travers l'Europe entière.

Avant d'y parvenir, il doit résoudre deux difficultés. Extrêmement soucieux de leur discrétion, les membres de l'organisation se rendent masqués aux réunions et ne révèlent pas facilement leur identité, y compris aux autres satanistes. Seuls les dirigeants de la secte ont une idée précise de ses effectifs. Pour obtenir la liste des sorciers susceptibles d'être intéressés, le diplomate devrait donc passer par sa hiérarchie, ce qui l'obligerait à partager son succès et ralentirait considérablement la réalisation de son idée. Par ailleurs, s'il tente de faire parvenir une copie du sortilège à chacun de ses compagnons démonologues, Del Vall va mettre en circulation une somme impressionnante de courrier, un courrier de nature extrêmement dangereuse aussi bien pour l'expéditeur que pour le destinataire. Il suffirait en effet qu'une seule lettre tombe entre les mains d'un serviteur de la couronne et que le code soit déchiffré pour que la machination soit découverte. L'ambassadeur ne peut pas prendre le risque de voir une enquête remonter jusqu'à lui. (Et, à l'époque, la notion de « valise diplomatique » n'existe pas, au contraire ! Les espions lisent en priorité la correspondance des ambassadeurs.)

Rappelons maintenant que la Hollande est un pays qui imprime énormément de livres à cette époque, et que le rayonnement culturel de la langue française approche de son apogée. Quelques semaines avant l'entrée en scène des PJ, une idée germe dans l'esprit corrompu d'Augustin Del Vall... Les rares communications entre les membres de son ordre font appel à un code aux bases assez simples. Leur obsession pour la discrétion a amené les satanistes à l'utiliser régulièrement au cours de ces dernières années. Del Vall demande à son neveu Théophile, selon lui un bon à rien qui abuse de son hospitalité, de lui accorder la faveur d'écrire un sonnet en remerciement. Mais pas n'importe quel sonnet : à travers les rimes, la métrique et la première lettre de chaque vers, Théophile doit respecter le code qui fera de son poème un texte à double sens. Pour le lecteur commun, il ne s'agira que d'un

sonnet, mais le chiffre ne manquera pas de sauter aux yeux habitués des satanistes de l'organisation. Une fois le texte décodé, ils seront en possession du sortilège. Le jeune poète, dépendant de la protection politique et pécuniaire de son oncle, n'a guère d'autre choix que d'accéder à cette demande incongrue, et crée son poème à base de ce code qui ne signifie rien de plus pour lui qu'une donnée abstraite sur laquelle il doit s'appuyer. L'exercice est bien entendu assez délicat, mais Théophile se surprend paradoxalement à écrire le meilleur poème de sa carrière. C'est à contrecœur qu'il remet sa copie à son oncle et promet de garder le silence sur ce petit service.

Il ne reste plus qu'une étape à Del Vall pour accomplir son infâme entreprise : se débrouiller pour que le sonnet soit lu par le plus grand nombre possible de membres de sa secte. À cette fin, il prend contact avec un autre compagnon rencontré au salon de la marquise, le chevalier de Cludény, qui est un intime du fameux poète Saint-Amant. Il le persuade de lui rendre un service fort simple : de Cludény entraîne l'homme de lettres à la mode dans

une monstrueuse beuverie, jusqu'à ce que ce dernier s'écroule. Le lendemain, à son réveil, il lui présente le sonnet écrit de sa main, en faisant croire à l'artiste qu'il le lui a dicté au sommet de son ivresse, alors qu'il n'était plus capable de tenir une plume. Saint-Amant, persuadé que c'est bien lui qui a déclamé ces vers, ajoutera ce poème à son prochain recueil. Celui-ci connaîtra, comme toutes les œuvres du célèbre poète, beaucoup de succès et une distribution à l'échelle européenne. En échange de son aide, Del Vall remet au chevalier de Cludény une bourse de 30 louis d'or, somme qui lui permettra de s'offrir quelques grandioses semaines de débauche.

Peu après, Théophile entend son sonnet récité dans un salon. On encense le sieur de Saint-Amant, dont cette dernière œuvre est un ravissement... Le jeune de Lenclos, n'ayant jamais connu un tel succès avec ses précédents écrits, devient fou de colère et court se plaindre chez son oncle. Toute l'amertume du poète spolié n'y fait rien, l'ambassadeur refuse catégoriquement de clarifier la situation. Théophile finit par menacer Del Vall de révéler son rôle dans l'écriture du poème ainsi que les curieux impératifs imposés par son parent, obligeant par là même ce dernier à envoyer des tueurs lui régler son compte. Le duel avec du Pellet survient juste à point, coïncidence propice que les assassins hollandais ne manquent pas de mettre à profit. Mais par la suite, lorsqu'il reçoit la visite des mousquetaires, le diplomate se sent menacé. Il décide alors de sacrifier son influence et sa position sociale à son plan machiavélique, mettant en scène sa propre mort. Il se terre maintenant avec ses gardes les plus fidèles dans la cave de sa demeure, seul endroit épargné par les flammes. Un passage secret, qui relie son repaire aux catacombes de la capitale, lui permet d'envoyer des espions à la surface et de se ravitailler.

À présent, la seule chose qui pourrait faire échouer le plan de l'ambassadeur serait que les PJ empêchent l'impression du prochain recueil de Saint-Amant. Ce dernier doit livrer son manuscrit dans quelques jours à un imprimeur qui se chargera d'éditer l'ouvrage dans toute l'Europe...

L'espion du Cardinal

Dès la « mort » de l'ambassadeur, toute cette affaire commence à toucher au domaine de la politique, et arrive donc tout naturellement aux oreilles de Son Éminence. Richelieu s'interroge sur l'intérêt que peuvent porter des mousquetaires rouges à ces morts curieuses. Du Pellet ne l'a informé de rien et, comme à son habitude, le cardinal se méfie et soupçonne tout le monde. Il mandate un de ses agents pour qu'il garde le groupe des PJ à l'œil. Cet homme de main est un manchot fort habile à manier l'épée, mais qui n'a surtout pas son pareil pour fourrer son long nez dans les affaires des autres. Bien qu'il soit discret, il est possible que les mousquetaires le remarquent et spéculent sur sa présence. Il n'y a que de faibles chances pour que l'espion et les personnages soient amenés à s'expliquer au cours de cette histoire, mais lorsqu'elle sera terminée, les mousquetaires pourront par exemple surprendre le manchot faisant son rapport à Richelieu dans quelque jardin ombragé du Palais-Cardinal. Ce personnage secondaire peut également servir de renfort à un moment critique, s'il a compris tout ou partie de l'intrigue et estime que c'est agir dans les intérêts de son maître.

Trio de témoins

Pour comprendre ce qui se trame, les personnages vont devoir se renseigner auprès de trois des membres les plus réguliers du cercle des Amis d'Épicure, tous liés d'une manière ou d'une autre à cette affaire. Comme chacun d'entre eux a plus ou moins quelque chose à se reprocher, ils font des suspects idéaux en attendant que les joueurs réalisent que Del Vall est le seul vrai coupable.

En tant que connaissances communes aux deux victimes (Théophile et Del Vall), il est tout naturel que les mousquetaires cherchent à trouver les membres du trio pour les interroger. Peu importe l'ordre dans lequel se feront ces trois rencontres. Nor-

Pour Mousquetaires & Sorcellerie

malement, au bout des trois entretiens, les PJ auront en main toutes les pièces du puzzle et seront à même de déduire que l'ambassadeur est toujours en vie.

● Le premier de ces trois PNJ est un vieux traître borgne à la solde de Gaston d'Orléans, qui fut de tous les complots organisés par ce dernier contre le roi son frère. Il se nomme Hector des Marois et a participé entre autres à la révolte armée de 1632 contre Richelieu. Aujourd'hui, ses échecs répétés contre Louis XIII et le Cardinal lui ont valu la disgrâce de son maître, et il s'est retrouvé traqué par tous ses anciens ennemis. Les personnages peuvent trouver en quelques heures l'endroit où il se terre auprès de l'Archiviste, qui possède un dossier deux fois plus volumineux que l'Ancien Testament sur les faits et gestes du vieux félon. Curieusement, l'adresse, juste derrière l'église Saint-Eustache, évoque aux PJ un quartier assez pauvre, voire indigent.

● Le suivant de ces messieurs se nomme Apollonius-Savinien de Cludény. Cadet d'une vieille famille noble, il est parti très jeune tenter sa chance en Amérique. De tempérament aventureux, il est devenu une personnalité importante de Nouvelle-France, où il a bâti une belle fortune dans la ville naissante de Québec. Il lui a fallu encore moins de temps pour tout perdre, ruiné par le jeu, par une vie très au-dessus de ses moyens, et par la création par Richelieu en 1627 de la Compagnie de Nouvelle-France, qui est vouée au développement du Canada mais qui asphyxie les entrepreneurs indépendants. Ruiné, il prit le chemin du retour et débarqua sur le Vieux Continent, où il vit à nouveau depuis quelques mois, grâce à la générosité d'amis très fortunés. Les PJ ont déjà pu apprendre par Mme de la Houssinière que leur homme habite dans les auberges des plus chères de Paris, en compagnie de son inséparable domestique peau-rouge. Mais il change très fréquemment de logis, et il n'est jamais facile de savoir où le trouver exactement.

● Quant au dernier des trois personnages clés de cette enquête, il s'agit d'un moine harcelé par le doute envers sa foi, re-

ligieux à la fois austère et décadent, qui fréquente le salon de la marquise sous le nom de messire Tarquin et se flagelle devant la croix sous celui de frère Thomas. Le moine est malade de peur que quel-
qu'un apprenne sa corruption. Il croit voir



**Augustin
Del Vall**

à tout instant les foudres célestes s'abattre sur lui, en particulier depuis qu'il a volé un livre de démonologie dans les archives de Notre-Dame pour l'offrir à son ami et tentateur, Augustin Del Vall. Du fait de sa double identité, c'est celui des trois qui sera le plus difficile à retrouver. La solution : retourner voir Mme la Marquise, et jouer en finesse pour en apprendre un peu plus sur ce Tarquin. La dame finira par laisser échapper de mauvaise grâce qu'elle a remarqué que ce monsieur dégageait l'odeur particulière d'un certain remède contre les rhumatismes, que l'on a également prescrit à son époux et que l'on ne peut trouver que chez un seul apothicaire parisien. Ce dernier, qui tient une boutique sur le

Pont-Neuf, se montre plein de bonne volonté envers les émissaires du roi, mais il affirme ne jamais avoir vendu son médica-

ment à un messire Tarquin. En fait, la seule personne à lui en avoir acheté récemment est un moine logeant à Notre-Dame, un certain frère Thomas.

Des personnages passés se contenteront d'attendre ces trois individus à la prochaine réunion du salon de Mme de la Houssinière. Erreur ! Aucun d'eux n'y sera : comme on le verra plus loin, ils sont soit en prison, soit en fuite, soit aux prises avec des problèmes personnels.

Simple visite à la Bastille

En se rendant à l'adresse du vieil Hector dans la ruelle indiquée, les PJ sont certains de ne pas l'y trouver. Il n'y a qu'un appartement sordide, au rez-de-chaussée, entre une taverne visiblement mal famée et l'échoppe puante d'un tanneur. Qu'un homme vivant dans ce genre d'endroit puisse fréquenter régulièrement le salon de la marquise de la Houssinière paraît inimaginable, mais il faut croire que des

Marois, même au cœur de sa déchéance, possède encore suffisamment d'influence dans les milieux politiques pour rester un hôte apprécié. Selon l'heure à laquelle passent les mousquetaires, ils

trouveront pour les informer soit un clochard qui croupit dans l'eau sale du caniveau, soit un groupe de filles de joie qui essaieront de leur faire les poches, à moins qu'ils soient ostensiblement en uniforme. Renseignements pris, le borgne a été embastillé tout récemment, jugé et confondu pour d'anciens crimes envers Sa Majesté. Le vieil homme se tenait tranquille depuis plusieurs mois dans l'espoir de ne pas être inquiété pour tous ses complots ratés. Pour les gens de la rue, il a été dénoncé, cela ne fait pas de doute (une vérification au Châtelet, le siège de la prévôté de Paris, le confirme : une lettre anonyme a attiré l'attention sur son cas). Pour des officiels comme les PJ, rendre visite à un prisonnier de la Bastille ne présente guère de difficulté. Ils sont reçus aussi courtoisement que possible par les gardiens, et conduits jusqu'à la cellule d'Hector. Le vieux traître est enfermé dans un cachot minuscule et insalubre, et n'a qu'une idée en tête : sortir d'ici, et vite ! Tout au long de sa discussion avec les personnages, il tente de leur arracher la promesse qu'ils interviendront pour le faire gracier, ou au moins pour améliorer son sort. Une fois le marché conclu, il leur raconte sans réticence ce que son jeune compagnon Théophile lui avait confié peu avant sa mort. Il était en train d'écrire un sonnet particulier, une commande excentrique pour laquelle il lui fallait respecter les contraintes d'un code chiffré fourni par un tiers. Hector n'a pas vraiment compris cette histoire de code, mais il sait que le poète était très frustré de devoir remettre son œuvre au mystérieux – et exigeant – mécène dans l'anonymat et le secret. Autre chose qui pourra mettre la puce à l'oreille des PJ : des Marois est formel ; contrairement à la version que leur a donné Del Vall, c'est bien l'oncle qui a introduit le neveu au sein des Amis d'Épiscure, et non l'inverse. Voilà qui donne déjà à réfléchir sur la sincérité de l'ambassadeur... C'est à peu près tout ce que le vieux félon peut apprendre d'intéressant aux personnages.

Lorsqu'ils le quittent, qu'ils aient obtenu les informations qu'ils souhaitaient ou qu'ils prévoient de revenir le cuisiner plus tard, les mousquetaires croisent deux gardiens aux cheveux blonds très clairs. Si les PJ les saluent, ils ne répondent que par un signe de tête. Et pour cause, ils ne parlent pas un mot de français. Ce sont des Hollandais, déguisés en gardes de la Bastille et envoyés par Del Vall pour éliminer des Marois avant qu'il ne parle. Un peu plus loin, les joueurs doivent faire un jet de Vigilance : s'il est réussi, ils entendent distinctement des cris étouffés au bas de l'escalier qu'ils viennent de monter. À eux de réagir avec promptitude, tout particulièrement s'ils n'ont pas réussi à obtenir toutes les informations que possédait Hec-

Les PNJ

► Augustin Del Vall, ambassadeur et sataniste

FOR 12	INT 16
CON 13	POU 15
TAI 16	DEX 10
APP 12	PV 15

Bonus aux dommages :
+ 1d3.

Compétences : Escrime 90 %, Esquiver 50 %, Vigilance 40 %, Sagacité 80 %, Persuasion 90 %, Connaissance des démons 45 %, Connaissance de la sorcellerie 40 %, Étiquette 80 %, Se donner des airs de dignité 80 %.

Armes : Rapière 1d6 + 1.

► Messire Tarquin, alias frère Thomas, moine torturé

FOR 8	INT 17
CON 10	DEX 12
TAI 9	APP 9
POU 8	PV 10

Bonus aux dommages :
aucun.

Compétences : Escrime 40 %, Esquiver 40 %, Vigilance 40 %, Persuasion 60 %, Droit et usages 80 %, Alchimie 40 %, Religion 70 %.

Armes : Dague 1d3 + 2.

Pour Mousquetaires & Sorcellerie

► Apollonius-Savinien, chevalier de Cludény

FOR 12 INT 17
CON 13 POU 18
TAI 14 DEX 16
APP 17 PV 14

Bonus aux dommages :
+ id3.

Compétences :

Cascade 70 %, Équitation
60 %, Escrime 120 %, Armes
à feu 80 %, Esquiver 70 %, Vigilance 40 %, Étiquette
70 %, Héraldique 60 %.

Armes : Rapière id6 + 1,
Mousquet id6 + 3.

► Ours-Debout, garde du corps exotique

FOR 18 INT 12
CON 16 POU 17
TAI 17 DEX 15
APP 13 PV 17

Bonus aux dommages :
+ id6.

Compétences :

Cascade 30 %, Discrétion
60 %, Équitation 60 %, Mêlée 100 %, Esquiver 50 %, Vigilance 90 %, Sagacité 60 %, Survie 70 %.

Armes : Tomahawk id6 + 2
+ id6.

tor lors de ce premier interrogatoire. Les Hollandais ont poignardé le garde en faction dans le couloir du vieux traître, et utilisent aussitôt ses clés pour accéder à la cellule et rosser des Marois à mort. S'ils arrivent à temps, les

PJ ne devraient pas avoir trop de mal à se débarrasser des deux sbires de l'ambassadeur. Il sera plus délicat d'expliquer la présence de trois cadavres portant l'uniforme des gardiens et le sang sur les lames des mousquetaires aux renforts qui accourent bientôt, alertés par le vacarme. Des explications données dans le calme suffiront peut-être à tirer les PJ d'affaire ; en revanche, l'utilisation de la violence à ce stade risque de leur valoir quelques jours de cachot. Les gardes les jettent en cellule de leur propre initiative, « le temps qu'ils se calment ». Le gouverneur de la Bastille finira par apprendre leur existence et les fera libérer, mais ils auront perdu du temps.

Au sommet de Notre-Dame

Après être passé chez l'apothicaire, les mousquetaires devraient avoir de fortes présomptions au sujet de l'endroit où ils pourront trouver messire Tarquin, alias frère Thomas. Il s'agit de la cathédrale Notre-Dame, où le moine travaille depuis longtemps. Les PJ vont devoir se donner un peu de peine pour le trouver dans la gigantesque construction, mais on finit par leur indiquer, dans les hauteurs de la cathédrale, une petite salle où le moine entrepose ses archives. Lorsqu'ils atteignent ce bureau balayé par les vents, c'est pour surprendre Thomas en équilibre sur une étroite corniche de pierre, visiblement prêt à se jeter dans le vide. En réagissant aussitôt, ils peuvent le sauver de justesse, tandis que le religieux suicidaire se laisse aller à sangloter sur leur épaule.

Del Vall a décidé de se débarrasser également du frère Thomas, qui pourrait bien être incapable de tenir sa langue. Il a donc envoyé des hommes discrets à Notre-Dame, avec pour mission de l'effrayer par des chuchotements, des plaintes nocturnes, de sombres malédictions, etc., jusqu'à faire basculer sa raison – qu'il a fragile – et le pousser au suicide. Le moine, de plus en plus épouvanté et rongé par le remords pour sa mauvaise conduite, a rapidement craqué. Les mousquetaires sont arrivés juste à temps. Néanmoins, avant de pouvoir interroger le religieux, ces derniers doivent se défendre contre les hommes de l'ambassadeur qui, voyant leur approche subtile échouer, décident de passer à l'attaque. Mettez en scène un combat de haute voltige qui fasse bien ressortir l'ambiance d'un univers de cape et d'épée : courses le long de corniches étroites, bottes qui dérapent dans le vide et rattrapages de justesse, vents assourdissants qui les déséquilibrent... Une fois les Hollandais mis en pièces, le moine est trop terrifié pour refuser d'apprendre ce qu'il sait aux PJ. Il raconte donc comment il a été persuadé par Del Vall de lui

remettre un ancien manuscrit de démonologie, sur lequel il avait mis la main par hasard. Il sait également qu'une page de ce grimoire décrit un sortilège dont l'objet serait de renforcer le contrôle des invocateurs sur les créatures diaboliques qu'ils conjurent. Il ignore en revanche à quelles fins l'ambassadeur tenait tant à se procurer cet ouvrage.

Le chevalier et son sauvage

Le tour de toutes les auberges luxueuses de Paris à la recherche de leur noble canadien désargenté ne donnant rien, les PJ vont mettre un peu de temps à dénicher la cachette de De Cludény. Il y a une forte probabilité pour que ce soit le dernier témoin rencontré par les mousquetaires, mais ce n'est pas une obligation absolue. Le chevalier Apollonius-Savinien a quitté la capitale pour rejoindre à cheval l'abri d'une forêt voisine, juste après un attentat manqué contre sa personne. L'épisode de la tentative d'assassinat ainsi que la direction approximative que le chevalier a pris à sa sortie de la ville pourront être connus des mousquetaires qui laisseront traîner leurs oreilles auprès de la milice parisienne, ou bien en allant directement interroger leur contacts, pour ceux qui en auraient au sein des hommes du guet. De Cludény et Ours-Debout, son laconique garde du corps peau-rouge, ont décidé qu'ils vivraient plus longtemps s'ils gagnaient un endroit sauvage et facile à défendre, comme une grotte dans les bois. Le chevalier se repose après avoir lavé sa blessure à la tête, causée pendant l'attentat, tandis qu'Ours-Debout veille sur les environs. Il est vigilant, et les PJ risquent fort d'avoir maille à partir avec le colosse indien s'ils ne montrent pas explicitement leurs intentions pacifiques. Ours-Debout comprend parfaitement le français, mais préfère jouer les sauvages pour ne pas avoir à discuter avec les visages pâles. Apollonius finit par être réveillé par le

marin, diplomate, membre de l'Académie Française, protestant, puis catholique et enfin athée... Obèse et couperosé, il reçoit les personnages en peignoir, visiblement mal remis de sa débauche de la veille. Avant même d'écouter ce que ses visiteurs ont à lui dire, il fait servir pour tout le monde un petit déjeuner pantagruélique et s'installe au balcon, un luth à la main. Avachi dans une posture qui le fait ressembler au Dyonisos des peintures mythologiques, il commence à jouer avec beaucoup de talent et de délicatesse, puis fait signe aux PJ de lui exposer les raisons de leur venue. Comme l'avait prévu le chevalier de Cludény, sa réaction est haute en couleurs. Il refuse d'abord tout bonnement l'idée d'avoir recopié mot pour mot le poème d'un autre sans s'en apercevoir (« ma muse ne l'aurait point permis ! ») puis, la confiance en son ami Apollonius reprenant le dessus, il tombe dans une sorte de catatonie entrecoupée de lamentations pathétiques. À l'entendre, son plagiat involontaire serait le pire des déshonneurs.

Dès lors qu'il est convaincu que ce sonnet, *Le promenoir de la matineuse*, appartient à un autre, il en remet la copie dont il dispose aux mousquetaires et promet de ne pas faire figurer ces vers dans son prochain recueil à paraître, ni dans aucun autre. De plus, en lui évitant la honte de publier une œuvre dont il n'était pas l'auteur, les PJ viennent de se faire de Saint-Amant un allié inconditionnel...

Dénouement

Le sonnet codé retiré de la circulation, tout n'est pas fini pour autant. Le sinistre manipulateur de toute l'histoire n'a pas été puni et, plus grave, il a encore en sa possession un exemplaire du texte diabolique. Reste donc à trouver l'endroit où il se cache. Si les mousquetaires ont pensé à faire surveiller sa demeure lorsqu'ils ont commencé à avoir des doutes sur la réa-

Baron du Pellet

Chez M. de Saint-Amant

Seuls ou en compagnie du chevalier de Cludény, les mousquetaires découvrent un personnage truculent, simplement né Antoine Girard, qui se fait appeler Marc-Antoine de Gérard, sieur de Saint-Amant, qui fut tour à tour soldat,



Pour Mousquetaires & Sorcellerie



lité de son décès, ils auront pu remarquer les allées et venues bizarres des hommes du Hollandais, qui semblaient chaque fois disparaître non loin des ruines de l'hôtel particulier. Sinon, un détail pourra les mettre sur la voie : les domestiques de l'ambassadeur n'étaient pas tous présents lors de l'incendie, or nul ne les a revus et ils n'auraient pas eu suffisamment d'argent pour quitter la ville aussi vite. Del Vall est donc bien en vie, et il se cache quelque part à Paris. De là à retourner faire quelques fouilles sur les lieux de l'incendie, il n'y a qu'un pas que les mousquetaires franchiront sans délai, espérons-le. Sur place, ils ne devraient pas avoir trop de mal à dénicher l'entrée du sous-sol, qui semble encore accessible malgré l'effondrement d'une partie du bâtiment. La cave proprement dite est vide mais un passage secret, dissimulé dans un tonneau, donne accès aux catacombes de Paris. Si les personnages prennent des précautions vis-à-vis du bruit et de la lumière, ils peuvent espérer surprendre Del Vall et ses sbires un peu plus loin dans le labyrinthe de tunnels. Sinon, les réceptions de l'ambassadeur sont toujours un succès : douze hommes d'armes attendent les aventuriers de pied ferme, pistolets chargés ou épées dégainées, prêts à couvrir la fuite du maître au prix de leur vie. Si vous vous en sentez l'envie, vous pouvez finir par un jeu de cache-cache géant dans des catacombes tortueuses et instables, avec des mousquetaires patageant dans l'eau croupie à la poursuite de Del Vall. Une fois pris, celui-ci s'effondre. Il ne tente même pas

d'utiliser ses talents de baratinier pour tromper ses gardiens. Lucide, il s'avoue vaincu. Il sera d'ailleurs exécuté quelques jours plus tard, Richelieu estimant que l'immunité diplomatique a ses limites. (À moins que vous préférerez qu'il s'évade ?

Le sortilège

Comme mentionné p. 38 de *Mousquetaires & Sorcellerie*, l'invocation des diables est hors de portée des personnages-joueurs. Inutile, donc, de donner une description précise des effets de ce sortilège. Néanmoins, sachez qu'il s'agit d'un sort d'une rare puissance, puisqu'il permet de pallier à l'un des principaux soucis des démonologues : l'obéissance et la loyauté des entités infernales. Avec ce sort, les démons les plus faibles deviennent veules et serviles, tandis que les tentateurs sont contraints d'accepter des pactes beaucoup plus raisonnables. Il faut noter, cependant, que les diables les plus intelligents et sorniois verront l'usage d'un tel sortilège comme une insulte. Ils trouveront souvent un moyen détourné pour commettre quelque félonie et se venger ainsi de leur invocateur.

Dans ce cas, il aura un compte à régler avec les personnages.)

À présent, libre aux PJ de décider ce qu'ils feront du grimoire maudit, récupéré sur l'ambassadeur. Vont-ils le détruire, le remettre à messire Antonin, ou le conserver comme monnaie d'échange dans la perspective de tractations avec un sorcier lors d'une prochaine aventure ? (Dans ce cas, cependant, il faut espérer qu'ils auront pris soin de déchirer la page du sortilège, sans quoi leur présente mission aura sans doute été vaine.) Mais, au fait, le poème a déjà été déclamé en public à plusieurs reprises. Est-il possible que quelqu'un s'en souvienne assez bien pour le retranscrire ? En vérité, à moins que vous ne décidiez de corser les choses, il est probable qu'aucun des individus – assez superficiels, disons-le – qui fréquentent les salons littéraires ne l'ait retenu par cœur. Pour que le code soit déchiffrable, le texte doit en effet être précis à la virgule près. Peu de risques de ce côté-là, donc. Quant à Saint-Amant, il ne manquera pas d'oublier ce sonnet maudit qui faillit entacher un de ses recueils.

S'ils ont réussi, les mousquetaires ont évité une augmentation considérable de l'activité des démonologues. S'ils ont échoué, ils auront l'occasion de s'en mordre les doigts dans de prochains scénarios. Dans le cas où les choses se sont bien passées, ils sont chaudement remerciés par le capitaine du Pellet, dont l'honneur est à présent lavé. En plus de ses félicitations sincères, il les invite à passer leur prochaine permission dans son mas du pays gascon. Après tout, nos mousquetaires ont bien mérité un peu de vacances...

► Gardes hollandais

FOR 13 INT 12
CON 14 POU 10
TAI 13 DEX 15
APP 10 PV 14

Bonus aux dommages : + 1d3.

Compétences :

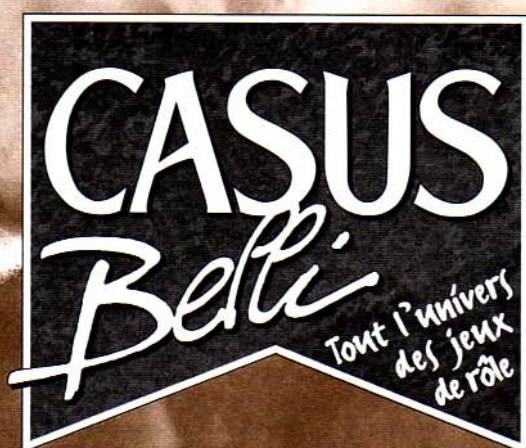
Cascade 30 %, Discrétion 60 %, Équitation 30 %, Escrime 80 %, Esquiver 50 %, Vigilance 40 %.

Armes : Épée 1d6 + 2, et lors du combat final dans les catacombes Pistolet 1d6 + 2.

Les hommes de Del Vall sont tous des membres de bas étage de la confrérie sataniste. Leur raison est passablement entamée, et ils se battent comme de fous furieux lorsqu'ils sont acculés. Aussi, il sera rarement possible de les prendre vivants.

Le 25 mars
Dans Casus Belli -
L'Essentiel :

Découvrez Vampire 3^e édition en français,
25 ans de Donjons & Dragons,
les «house jeux», etc.



Le 29 avril
Casus Belli - L'Aventure
vous propose :

Le Manuel pratique
du jeu de rôle

Tout ce qu'un joueur ou un meneur de jeu doit savoir
pour tirer le meilleur parti de ses séances de jeu !

Advanced Dungeons & Dragons®

Le Jeu de Rôle



Vous souhaitez faire découvrir le jeu de rôle à votre petit frère, à des amis, à des parents ?

Enflammez leur imagination et faites les entrer dans les histoires les plus belles avec la boîte d'introduction à **Advanced Dungeons & Dragons**.

Dans cette boîte vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour commencer à jouer un **VRAI** jeu de rôle !

Visitez notre site web : <http://www.descartes-editeur.com>

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir la Boîte d'Introduction à **Advanced Dungeons & Dragons**® au prix de 249 F. (franco de port). Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.



Figurines fournies non peintes

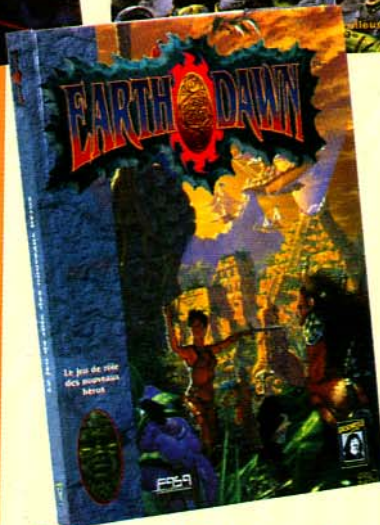
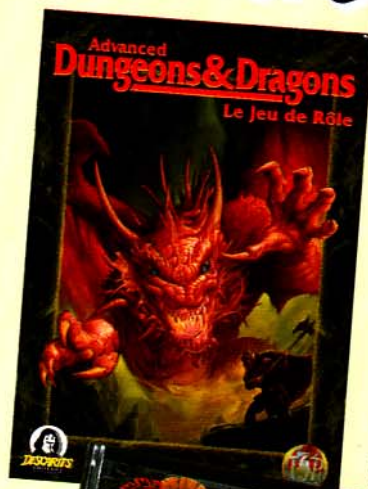
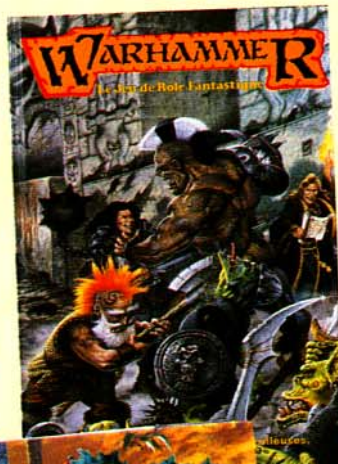
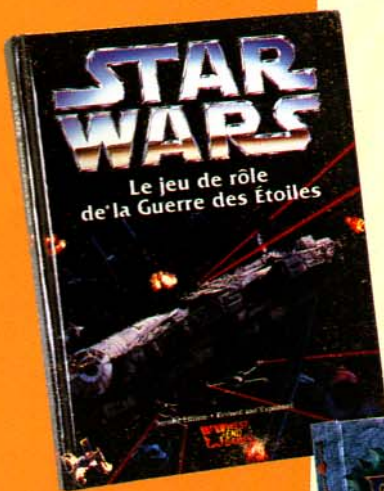
© 1998 TSR Inc. Advanced Dungeons & Dragons, AD&D et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc. TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

Marre de se ramollir
le cerveau devant la télé ??

D'écouter les discussions sans fond
des soirées sans fin ??

De poireauter sous la pluie devant
le videur de la boîte de nuit ??

**Partez à l'Aventure !
Découvrez le Jeu de Rôle**



Disponibles dans les meilleures boutiques de jeux
<http://www.descartes-editeur.com>

ADVANCED DUNGEONS & DRAGON: AD&D © 1996 TSR, Inc. Tous droits réservés. Advanced Dungeons & Dragon, AD&D et le logo TSR sont des marques déposées par TSR, Inc. TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
WARHAMMER: © 1986 Games Workshop. Warhammer le jeu de rôle est une marque déposée de Games Workshop Ltd. Utilisée sous licence par Jean Descartes.
L'APPEL DE CTHULHU: © 1986 Chocoma Inc. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jean Descartes avec l'autorisation de Chocoma.
T.M. et © 1996 Lucifère Ltd Les titres ainsi que les noms des personnages et des endroits sont protégés par toutes les lois applicables aux marques commerciales. Tous droits réservés. Utilisée par autorisation.
EARTHDAWN, SHADOWRUN T.M. © ET © 1996 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jean Descartes avec l'autorisation de FASA.

Passez des moments
inoubliables en
jouant aux jeux de
rôle. Entre amis, en
famille, partez à la
découverte de votre
propre imagination et
faites évoluer des
personnages dans des
univers fabuleux.
Pilote de Chasseur X
dans la rébellion, archer
elfe dans la forêt, pirate
informatique ou bien
encore investigateur de
l'étrange... Des mondes
pour tous les goûts pour
d'innombrables heures
de plaisirs