

# L'ombre de la bête

Un scénario paranoïaque

---

## A qui s'adresse ce scénario ?

Ce scénario se déroule exclusivement dans la ville sainte de Jérusalem. Il n'y a aucune date précise pour sa mise en place, cependant il est préférable sous peine de modifier quelques détails qu'il se déroule après 1099.

Le groupe devra plutôt être expérimenté. En effet, la trame est tout sauf linéaire, la progression de l'intrigue est chaotique et il faut savoir marcher sur des œufs et se taire par moment (ce que les « jeunes » joueurs acceptent parfois mal☺).

Le Mj quant à lui devra auparavant bien lire les principaux Pnjs développés dans ce scénario. Pour cela il est préférable de se référer à l'aide en ligne « jouer à Jérusalem » disponible sur ce site (normalement) qui contient tous les Pnjs et leurs historiques. De plus, il me semble important de préciser que le Mj devra être sans pitié vis-à-vis des Pjs qui commettraient de trop lourdes boulettes, que ce soit dans le domaine des relations sociales que dans leurs déplacements en ville.

## Résumé

Au départ de l'intrigue, les Pjs rendent service à un petit nosfératu de la ville nommé Ranulf, en échange d'un service qu'il a rendu aux Pjs il y a quelques temps. Ranulf souhaite que les joueurs rencontrent un groupe religieux zarbi. Le rendez vous fixé, les religieux en question demandent aux Pjs de les aider à récupérer un ouvrage saisi par l'Eglise à un ancêtre, avant qu'il ne soit emmené au Vatican. S'ils acceptent, ils pourront garder tous les autres ouvrages présents en partance pour l'Italie. Une mission de routine qui toutefois, une fois sur place soulèvera quelques questions.

L'ouvrage récupéré, les religieux en guise de remerciements proposent au groupe de rechercher la tombe de l'ancêtre qui est décrite dans l'ouvrage qu'ils ont récupérés. Une fois sur place, dans les souterrains réputés mortels de la ville, les Pjs tombent dans le piège : les religieux réveillent une « bête » qui blesse les Pjs, les lie une première fois au sang et annonce qu'elle reviendra par deux fois les lier à elle afin « d'accomplir l'œuvre du jugement dernier ». La bête en plus d'être phénoménalement puissante, dispose de vraie foi.

Peu à peu les rumeurs courent parmi les vampires de la ville que des agressions ont eu lieu sur des caïnites, dans les mêmes circonstances que celle

qu'ont vécus les Pjs. Certains mêmes ont vu le visage de leur agresseur et jurent qu'il s'agit d'un caïnite de la ville.

A eux de retrouver et mettre hors d'état de nuire la chose, tout en veillant à ce que personne n'apprenne jamais qu'ils sont à l'origine de sa libération. En effet, en 1099, cette même bête semble être à l'origine d'une frénésie sanglante durant la première croisade, qui a conduit les croisés à massacrer tous les habitants de la ville sainte. Quatre vampires de la ville : Mandalay, Etheria, Elsh et Canis ont presque faillit la détruire à cette époque. Ils se sont jurés depuis secrètement de veiller à ce qu'elle ne revienne jamais...

## **Introduction : Ranulf**

Ranulf est un jeune nosfératu installé en ville depuis peu et qui exploite un filon très juteux en ville : le service. Il semble en effet soucieux que tout le monde sache où le trouver (généralement à la taverne du lion d'or) et sache qu'il est disponible pour leur rendre tout un tas de services, du plus ingrat au plus délicat. Son « affaire » marche bien car il a le don de ne jamais marcher sur les plates bandes des anciens ou d'autres membres éminents de la ville, et il rend service autant aux caïnites qu'aux mortels. L'argent semble être pour lui une raison de vivre, même si certains trouvent son commerce douteux. Après tout c'est un monstre non ?

Ranulf a déjà rendu service au groupe. Il suffit de le présenter dans un scénario précédent, et vous verrez : les Pjs vont sans arrêt faire appel à lui. C'est en effet quelqu'un de disponible, les autres vampires étant surtout dans cette ville égocentriques, paranoïaques et inaccessibles aux « petits Pjs ». C'est donc Ranulf qui va contacter les Pjs pour leur demander de leur rendre le service. Il a été contacté par un religieux afin de trouver un homme susceptible d'entrer en douce dans un lieu précis et voler un objet bien précis : un livre d'heures (c'est-à-dire un livre richement décoré et calligraphié et qui récapitule les prières et chants du jour). Il a entendu parler de Ranulf. Sa récompense : il y a d'autres ouvrages précieux dont il n'a que faire : ils sont au voleur s'il le souhaite.

Ranulf est très occupé en ce moment et les livres et lui...il a donc pensé aux Pjs pour ça. Il ne sait rien de plus, il va simplement mettre le demandeur et l'exécutant en relation.

Le rendez vous est fixé à la taverne du lion d'Or, l'ancre du petit nosfé.  
Seul le « social » du groupe des religieux vient. Il s'exprime difficilement en une autre langue que l'italien. Il a l'air de tenir à ce que l'entretien soit le plus discret

possible (ce que Ranulf garanti par l'utilisation de mille visages et d'un peu d'obfuscate)

Il dit être un homme d'Eglise (et ça se sent, il ne ment pas !) et a une petite mission à confier à quelqu'un de très doué. Une caisse est arrivée au monastère de St Stéphane au pied du mont des oliviers. Cette caisse contient un manuscrit qu'il tient à obtenir. Il n'est plus le bienvenu dans une Eglise car le pape à lancé une excommunication sur lui. Il ne sera pas le bienvenu dans le monastère. De plus, il n'est pas discret et ce n'est plus de son age ! Il veut récupérer le document car c'est lui qui l'a retrouvé et il lui appartient de droit. Il a été saisi par l'Eglise il y a 5 ans, il en a perdu la trace et on vient de l'informer de sa localisation. Le document est sensé indiquer l'endroit de la sépulture de son ancêtre lointain dans la ville sainte.

Au passage il signale qu'il doit y avoir d'autres ouvrages saisis par l'Eglise et s'ils le souhaitent, les Pjs vont se servir, ils seraient cons de ne pas le faire. Ils ont appris l'arrivée d'un chargement de manuscrits depuis la vieille Europe et comme ils n'ont pas de légitimité vis-à-vis de l'Eglise (d'après eux), ils n'ont pas le droit d'entrée dans le monastère. De plus, personne n'est sensé avoir l'information.

### **Quelques questions :**

Pourquoi ne va-t-il pas chercher le livre lui-même : il l'a déjà dit : ce n'est plus de son âge. De plus (et c'est vrai) il n'est vraiment pas athlétique ou discret.

Comment s'appelle t il : il dit s'appeler Ignazio Domino, italien

Comment se fait il qu'il soit excommunié ou que l'Eglise ait saisi son ouvrage : son ancêtre avait convaincu quelques personnes influentes de l'Eglise de changer de position vis-à-vis du dogme, il prêchait une connaissance plus approfondie des forces des ténèbres afin de mieux lutter contre elles. A ces fins, cette faction avait acheté à prix d'or des ouvrages occultes importants. Lorsque le pape a découvert cela, il a lancé une enquête et a excommunié le groupe et saisi ses possessions. Heureusement, son ancêtre avait caché une partie de son savoir près de la ville sainte. Ce n'est que récemment que l'on a retrouvé le manuscrit et qu'après confirmation de son contenu l'ordre de sa sainteté ait été donné de le rapatrier au Vatican. Un sympathisant sur place a laissé filtrer l'information : c'est comme ça qu'il l'a appris.

Ignazio ne ment sur aucun point. C'est un personnage intelligent. Il ne cherchera pas à discuter de sujets sur lesquels il serait amené à mentir, il préfère n'énumérer que des faits vrais, bien qu'incomplets. Ca s'appelle mentir

par omission. Je dis ça parce que ça me soûle d'avoir des Pjs qui disent « il ment ? » dès que quelqu'un parle, sous prétexte d'avoir un peu d'empathie ... L'aura d'Ignazio est on ne peut plus excitée et impatiente. A part ça, lui ne sait rien de plus donc il ne sert à rien d'insister en dominante ou présence. Par contre il pourrait lâcher qu'ils sont 5 dans le groupe et qu'ils logent pour l'instant ici même !

## **Le monastère de St Stéphane**

Les Pjs peuvent se renseigner en ville (si si il y en a qui le font de temps en temps plutôt que d'aller voir tout de suite sur place) sur le monastère : c'est une petite bâtisse à l'extérieur de la ville, sur le flanc du mont des oliviers. L'avantage c'est qu'en cas d'alerte, personne aux alentours ne devrait entendre. L'inconvénient, c'est qu'étant donné cette position fragile isolée, il est un tout petit peu fortifié.

On estime qu'une trentaine de moines y vivent. Ce lieu n'a jamais fait parler de lui.

Je ne vais tout de même pas m'amuser à faire un plan. C'est tout petit, perdu, la construction est anarchique : c'est un lieu qui a dû être bâti et démolit de nombreuses fois causes des guerres. Pour un groupe de vampires, il ne devrait y avoir aucun problème pour entrer : un simple saut par-dessus le mur dans la cour intérieure et c'est joué ! Laissez les Pjs explorer à leur guise. Les moines dorment à point fermé, mais dans le réfectoire se trouvent 3 personnages d'une toute autre allure : leur corpulence et leurs vêtements indiquent une pratique régulière des armes. Ils ne portent pas de « symboles » d'appartenance à une communauté religieuse précise mais sont tous vêtus de rouge sombre.

Ces hommes sont en train de se restaurer : on dirait en fait qu'ils viennent de finir un tour de garde. A leur pied : une trappe vers l'ancien cellier. C'est là que se trouvent les ouvrages, dans une caisse scellée. Les hommes sont des sicaires (même si à l'époque où vous jouez ils sont sensés ne plus exister), c'est-à-dire une élite n'obéissant qu'au pape lui-même, au dessus des lois. Ils portent un ordre de mission clair, en latin, du pape lui-même et rien ne doit entraver leur mission. P.S : cela peut fortement aider les Pjs lors de la seconde partie du scénario. En effet, si la phase de vol se passe bien, ils pourront se servir de cet ordre de mission et des vêtements de sicaires pour infiltrer les milieux religieux. Par contre s'ils tuent les sicaires, les communautés religieuses vont être rapidement informées et il ne servira à rien de se servir de l'ordre de mission. Les sicaires sont de bons combattants mortels, mais face à des vampires....

La caisse contient effectivement trois livres (je parle de livres de l'époque, donc chacun pèse une dizaine de kilos et mesure 80 cm x 100 cm), ainsi que divers objets hétéroclites. Le premier livre de prières mais n'est pas le livre recherché par Ignazio. Le second est un ouvrage écrit en latin et qui parle du jugement dernier, d'un déluge de feu qui s'abattra sur Terre : bref, un texte apocryphe sur l'Apocalypse. Le troisième est le livre recherché, c'est un livre d'heures mais les prières n'ont pas grand-chose à voir avec celles de l'Eglise. De plus, il semblerait que quelqu'un ait ajouté des annotations et des passages là où il y avait de la place [voir extraits du livre d'heures]. Il s'agirait d'une foi un peu parallèle, presque déviante. Les objets ont une connotation ésotérique mais légère. Il y a parmi eux un ou deux pots scellés avec une sorte de paraffine. Si les Pjs les ouvrent, ils ne trouvent rien à l'intérieur. Le reste c'est des babioles, des figurines en terre cuite représentant des hybrides anges-démons mais vraiment abîmés.

### **Extraits du livre d'heures**

Les passages ci-dessous ont été griffonnés dans les marges de ce magnifique livre, comme si la personne ne savait pas sur quoi écrire. C'est écrit en latin bien sûr !!!

*1099....avons placé la caisse dans le Terrifiant, personne ne nous a vu....approchons des côtes de la Terre Sainte. Tout va bien...arrivons à Saint Jean d'Acre plutôt qu'à Haïffa....allons être retardés mais sommes escortés par une colonne de croisés français....horreur, la caisse s'est ouverte....elle est libre ! Libre ! Personne ne peut l'arrêter....a déjà convaincu des lieutenants croisés d'attaquer Jérusalem....le sang...le sang....pourquoi ce massacre... ? Personne ne peut l'arrêter.... Deux milles morts, trois milles morts....combien encore....tout est de ma faute....j'ai échoué....*

*...ai retrouvé sa piste...elle semble blessé gravement...qui a pu faire ça... j'entends les chiens hurlants...ils sont à sa poursuite...jour et nuit ils hurlent et tournent autour de la ville pour la rabattre.....Les rues sont encore pleines de sang, le sable en est coloré....*

*....elle est là, devant moi... agonisante....rouge sang...elle semble si fragile, si seule....j'entends sa plainte lancinante...je vais la cacher plus loin....j'ai trouvé un passage effondré après le tunnel le plus à l'ouest des tunnels d'Hezekiel. Il mène à une sorte de puits sculpté qui descend dans d'autres galeries... Première à droite....puis à gauche....une arche basse ciselée....la porte en pierre est encore bien conservée...je vis la cacher là en attendant qu'elle retrouve ses forces....Elle*

*reviendra peu être du temps de mes descendants....Je dois protéger son refuge à présent...*

---

Les Pjs retournent ensuite à l'auberge du lion d'or où le commanditaire et sa suite (imaginez les plutôt illuminés et pas rigolos) sont très content de la réussite de la mission. Ils semblent se désintéresser des autres livres et objets et feuillette le grand livre d'heures...à la recherche de quelque chose. Il l'a posé sur un lutrin de fortune (une chaise retournée) dans sa chambre et semble avoir oublié la présence des Pjs [essayez de rendre la scène suffisamment distrayante pour que les Pjs ne soient pas tentés de se casser]. Comme à l'époque peu de gens savent lire silencieusement, il lit en marmonnant en latin. Puis ses yeux s'illuminent tandis que sa voix s'est arrêtée sur un passage ; et il jubile. Il a trouvé dans ce livre l'indication qui lui permettrait de retrouver la sépulture de son ancêtre. La tombe serait...il ne sait pas où ça se trouve : il est dit là où prophétisait Elie.

A partir de cette indication, il ne sera pas difficile de comprendre qu'il s'agit de l'ancien temple du prophète Elie, qui se situait dans la cité de David. A l'heure actuelle, elle devrait se trouver ...sous la ville, précisément là où tout le monde sait « qu'il ne faut pas aller ». Le livre donne des détails sur le chemin d'accès à partir des tunnels d'Hezekiel. Ca tente les Pjs ? Le groupe n'a rien à offrir en récompense, sauf peut être des services, une reconnaissance éternelle ou...des secrets sur le Vatican. Une aide serait la bienvenue. Et puis...les sous sols...c'est le mystère, l'aventure....

Remarque : il n'est absolument pas utile que les Pjs accompagnent le groupe. La conclusion sera la même ! N'insistez pas trop lourdement, peut être que les Pjs voudront les suivre dans l'ombre.

## **L'éveil de la « lumière »**

Il va falloir se frayer un passage vers l'ancien temple, ce qui n'est pas chose facile. L'indication du livre est assez précise, mais elle date... Des tunnels se sont effondrés, d'autres ont été rouverts. Un gros travail d'excavation va devoir être entrepris. De plus, les tunnels ne sont pas sans dangers. La première partie emprunte les tunnels d'Hezekiel, un vaste réseau de canalisation en eau potable qui court sous la ville et qui alimente celle-ci en cas de siège. Cette partie est « propre » mais toutes la lie de la société de l'époque s'y retrouve : brigands, catins, hors la loi....le tout est fréquemment visité par les assamites qui

nettoient devant leur porte. Imaginez à votre guise quelques événements déplaisants. Les souterrains c'est tout sauf du bonheur. Puis à partir d'un de ces tunnels, il faut briser un mur pour accéder aux anciens bâtiments. Le manque d'oxygène dans ces tunnels secondaires fait peiner le groupe de religieux. Il y règne une ambiance pesante. Les Pjs ont conscience de se trouver dans un lieu où personne n'est allé depuis des siècles. Pas d'animaux, mais des pièges : murs effondrés, plafonds fragiles, sols peu stables...il ne sera pas facile pour tout le monde d'accéder devant les ruines du temple d'Elie. [au passage il serait intéressant pour vous de faire dépenser pas mal de points de sang à vos pjs : par exemple pour booster leur force afin de casser un mur, de booster leur dex pour faire un saut sans élan et attacher une corde pour que les autres passent...]. Encore une fois il faut vraiment faire peur aux Pjs : ils sentent que quelque chose est tapi dans l'ombre, quelque part.

Le groupe tombe sur le tombeau de l'ancêtre dans l'ancien temple du prophète Elie, celui là même qui jadis avait provoqué la purge de Jérusalem des prêtres de Baal et d'Astarée, celui là même qui prônait l'intolérance. Le temple est blindé en protections diverses rituelles. Celles-ci sont basées sur de la thaumaturgie, mais un peu différente [je dirai que c'est l'ancêtre de la thaumaturgie]. Et là les Pjs commencent à suffoquer lentement, se sentir encore plus opprésés.

Le tombeau est wardé Vs caïnites. Les Pjs ne peuvent donc pas l'approcher, mais ils sentent bien qu'il se passe quelque chose de zarbi. Mais là, tout va rapidement s'enchaîner. L'ancêtre est un vampire : c'est clair. Ne laissez pas vos Pjs reprendre le dessus et réfléchir à la situation. Ne leur permettait pas de parler ensemble, sauf s'ils prennent vraiment le temps de le faire mais dans ce cas l'action continue. Les Pjs peuvent peter un câble et insulter ou attaquer le commanditaire, mais il brandit la menace de le réveiller d'un seul mot et il le fera. Ignazio approche rapidement du tombeau (lui il peut) et l'ouvre comme s'il avait une force démesurée. Pendant ce temps les quatre autres tentent d'empêcher les Pjs de s'interposer. Puis Ignazio prononce un mot en latin qui signifie « réveille toi ». Sa voix semble seule dans l'immensité du tombeau, forte au point de faire vibrer les murs. Elle reste comme suspendue en l'air. Tout semble s'arrêter. Et il se réveille. Mais ce n'est qu'une sensation, car là les Pjs perdent le contrôle de leurs actes. Leur sang siffle dans leurs veines et se met à frémir comme s'il allait s'évaporer : de la vraie foi.

La chose active des rituels instantanément (je sais ça se fait pas..gna gna.. ; disons que c'est en build-in dans la bête ou que le temps qu'ils retrouvent leurs esprits elle a le temps de lancer quelques rituels).

Une lumière aveuglante transperce les paupières des Pjs (surtout s'ils avaient intensifiés leurs sens sous auspex !) et les rend incapables de voir. Puis ils se sentent agrippés fermement par l'arrière et des crocs s'enfoncent dans leur cou. Puis la bête toujours auréolée de lumière prend une grosse croix et l'impose sur le front des Pjs : ils subissent une blessure aggravée et ont une impression de sang dans la bouche (la bête utilise un dérivé du rituel « engaging the vessel of transference » pour transférer au toucher de son sang vers le Pj et ainsi débiter un lien de sang avec eux !!!!)

Tandis qu'elle s'occupe d'un Pj, les autres semblent incapables d'agir : plus ils paniquent, plus leurs mouvements sont lents et imprécis (il y a un rituel de thaumato qui fait presque pareil et comme la bête possède une forme ancestrale de thaumato : bingo).

Tous vont y passer, et pendant ce temps le groupe de religieux ou les survivants psalmodient des cantiques à la gloire de la lumière, la bête annonce aux Pjs ce qui va se passer :

« Vous êtes à ma merci. Je suis l'envoyé de Dieu, la flamme qui purifie, l'eau qui lave les pêchés. A présent vous êtes liés à moi et accomplirez ma volonté au jour du jugement dernier. Par deux fois je reviendrai vous faire subir ce châtiment. Ensuite vous serez mien »

N.B : La voix est disons plus proche du féminin que du masculin. La lumière les empêchera de voir quoi que ce soit.

### ***Au fait... parlons de la bête.***

J'ai décidé de ne pas écrire ses statistiques (et pour une fois ce n'est pas de la flemme ...si si c'est vrai !), car je pense qu'il faut l'adapter aux capacités de votre groupe. Je suis parti du principe qu'elle devait avoir de la vraie foi (mais pas une cagette, juste un peu pour paniquer le groupe), qu'elle devait pouvoir facilement créer un lien de sang avec les Pjs ou au moins quelques uns. A partir de cela, j'ai décidé de ne pas employer la force physique pure mais le mysticisme. J'ai donc opté pour un vampire (ce qui n'est pas une obligation, ça aurait pu être une boule de poil en frenzy ou un mage celestial chorus zarbi...) qui possédait une variante plus rapide et plus puissante du engaging the vessel of transference (= initier le vaisseau de transfert) qui permet de transférer un point de sang de la bête au perso, le tout imposé via un crucifix baigné de vraie foi (les puristes me diront que vraie foi ne se mélange pas à thaumato. Ces mêmes puristes trouveront une solution de compensation j'en suis sûr ☺). De plus, afin

d'empêcher la fuite éventuelle de personnages, il me fallait les immobiliser. J'ai donc choisi une combinaison basée sur une lumière aveuglante et une variante archi balaise d'un rituel de thaumato qui dit que plus une victime panique, plus ses mouvements sont ralentis (c'est steps of the terrified = la marche du terrifié en proper french)

Pour le reste, je vous laisse seul juge. Je suis parti d'un vampire de génération assez basse quand même (5 ou 6 : il va se frotter et s'est déjà frotté à Mandalay, Etheria, Canis et Elsh !!!!). Je mettrais thaumaturgie (plusieurs voies) 5 ou 6, Obfuscate 6 et deux ou trois conneries physiques.

### **Son histoire.**

La bête ne se souvient pas vraiment de son nom ni de ce qu'elle faisait de son temps mortel. Elle se nomme en réalité Silvia. Elle est née en Italie mais de famille romany. Très vite les « choses peu normales qui se produisaient autour d'elle » inquiétèrent la cumpania et elle fut abandonnée aux portes d'un couvent et élevée par les sœurs. De nombreux rapports furent émis depuis son lieu de vie, d'éminents personnages sont venues dans le plus grand secret rencontrer celle qui continuait de provoquer d'étranges événements autour d'elle, et ce de façon contrôlé ! Finalement l'Eglise émis un rapport la considérant comme stigmatisée (ce qu'elle n'était absolument pas) pour se consacrer à des dossiers plus sensibles. Les rumeurs de cet être particulier vinrent aux oreilles d'un caïnite local, très ancien, intrigué par la vraie foi. Une nuit, il la captura et la retint prisonnière durant des mois. Mais rien ne se produisait de ce que l'on murmurait. Alors il se décida devant l'état inquiétant de la jeune fille de l'êtreindre. Oups ! La jeune fille garda ses dons de foi et développa rapidement de très grosses affinités pour toute forme de thaumaturgie. Elle vécut prisonnière le temps d'apprendre tout de la vie des vampires, puis une nuit elle annonça son départ à son créateur, froidement, comme s'il était évident qu'elle devait partir sur le champs. Elle en profita au passage pour lui annoncer qu'elle allait parcourir le monde et faire subir aux vampires le même sort que celui qu'ils réservent aux mortels, afin qu'ils comprennent leurs erreurs et se repentent. Elle s'avança vers la porte, son créateur rit. Ce dernier mourut sans même comprendre comment alors qu'il tentait se s'interposer violemment.

Silvia perdit à mesure des années les souvenirs de sa mortalité pour se consacrer à son « œuvre ». Elle fut à l'origine d'un culte parallèle à celui de l'Eglise : les frères du jugement dernier. Elle s'entoura de fidèles, elle leur apprit tout des vampires, leur faisant croire qu'ils pouvaient la contrôler à leur guise. Les loges se multiplièrent et inquiétèrent à la fois l'Eglise et les caïnites. C'est ainsi qu'avec sa garde personnelle elle embarqua pour la ville sainte lors de la première croisade, échappa au « contrôle » de ses suivants et incita les croisés au

massacre de tous les habitants de Jérusalem en 1099. Elle fut blessée comme pourra le raconter Mandalay et plus personne n'entendit à nouveau parler d'elle.

## **A quel saint se vouer ?**

Où chercher des informations ? Dans ce climat très tendu, surtout envers eux, les Pjs risquent fort de ne pas être les bienvenus. Cette partie du scénario n'est absolument pas détaillée et tramée. En fonction des affinités des Pjs pour certains Pnjs, ils vont obtenir des infos ou se faire envoyer bouler. Tout dépend aussi de ce qu'ils disent. Donc libre à vous de mener cette partie. Certains Pnjs pourront penser que les Pjs savent peut être des choses et iront les trouver et échanger des infos.

Voici ce que l'on peut apprendre potentiellement

### ***Etheria***

Etheria est LA personne que les Pjs vont sans doute essayer de contacter. D'une part parce qu'elle est réputée connaître les souterrains par cœur (c'est faux, elle n'en connaît que 80% !, d'autre part parce que la rumeur voudrait qu'elle dispose d'un nombre impressionnant de refuge sûrs.

Etheria écoute attentivement les Pjs : elle veut qu'ils racontent tout dans les moindres détails. Elle s'efforce de ne pas faire la moue lorsqu'ils lui racontent le passage où les religieux les invitent à retrouver le tombeau, et garde un air grave malgré une aura ... non pas joviale mais excitée. Je m'explique : Etheria est puissante et tranquille en ville parce que de nombreux très anciens vampires lui doivent une faveur (un refuge ou tout simplement elle leur a sauvé la vie lors du massacre de 1099). Si l'histoire se répète, il se pourrait qu'elle soit de nouveau sollicitée et en tire un avantage énorme. Oui mais il y a cette chose avec laquelle elle a un lien de sang partiel (1 ou 2 : à vous de choisir. Moi je prendrai un lien et une scène où elle va se faire choper sans que les Pjs ne puissent intervenir pour accroître la tension).

Une fois l'histoire des Pjs déballée, elle va garder son calme légendaire (wahou la brujah !) et leur donner quelques détails (si Mandalay n'a rien raconté ou qu'ils ne l'ont pas vu, piochez dans ce que j'ai écrit à la rubrique Mandalay. Elle ne peut malheureusement pas faire grand-chose pour eux. Elle leur réitère l'avertissement de ne jamais retourner explorer les souterrains et elle leur donne une localisation d'un refuge « commun » ainsi que tout ce qu'il faut faire pour y entrer en toute sécurité. Elle précise que ce refuge est susceptible d'être utilisé par tout vampire qui en ferait la demande : elle ne va pas en révéler un par personne faut pas rêver. Le refuge est situé dans le quartier chrétien. C'est

une crypte qui descend sous une petite chapelle. Elle est piégée. Quant à les aider à traquer la bête, c'est hors de question. Si elle retourne l'affronter, ce sera avec « les autres ».

### **Ranulf**

Alors là soyons clair, Ranulf sait que dalle. Lui a reçu la visite des curtons, il a contacté les Pjs parce que sincèrement il n'avait pas le temps de s'occuper d'un petit larcin. Point barre ! Il ne sait rien sur ce groupe. Ils ont une piaule en haut de la taverne du lion d'or. Il remerciera par contre les Pjs qui le préviendront gentiment qu'un truc plutôt glauque traîne en ville et chasse sur du caïnite. Et puis il s'arrangera pour ne plus croiser les Pjs tant que l'affaire n'est pas résolue.

### **Les assamites**

Il a eu de récentes excavations dans les souterrains de la ville, mais pas dans la zone dont ils s'occupent ! Rien de ce qu'il se passe ne les concerne. C'est un problème qui est même plutôt bienvenu.

### **Les tremeres**

La présence sur place de signes de thaumaturgie (même si elle est un peu bizarre) devrait inciter les Pj à chercher de l'aide auprès des tremères. Ceux-ci ne représentent pas une importante faction en ville mais ils cherchent à s'implanter durablement. Des trois tremères présents, Mara ne sera pas vue par les Pjs. Ils rencontreront plutôt Vaclav et Rusticus qui pourront leur proposer un marché : des analyses thaumaturgiques, des informations sur les rituels que la bête pourrait employer, des protections et des détails sur la façon dont on peut contrer un rituel en échange d'un...petit service ultérieur. Pour seule information, Vaclav dit qu'il s'agit simplement d'éliminer un vampire mineur de la cité, peu puissant (mais il ne doit pas être impliqué dans l'affaire). Il s'agit tout simplement de Mara que Vaclav souhaite remplacer à la tête de la future chantry. Les infos de Vaclav seront toutes valables : il jouera le jeu jusqu'au bout mais pas question d'aller sur le terrain.

### **Elsh**

A moins qu'ils n'aient un contact précis et très amical avec Elsh, les Pjs n'auront jamais accès au « grand » Elsh (à plus forte raison si Mandalay le prévient de l'histoire en cours après avoir rencontré les Pjs). Les goules trouveront toujours soit un prétexte, soit une formule polie pour dire qu'il n'est pas disponible pour l'instant. Après tout la rumeur veut qu'il s'absente souvent des semaines entières de ville.

## **Varsik**

Le Ravnos est toujours ravi de recevoir du monde dans son campement situé à l'Est de la ville (ajout personnel au Pnj). Bien sur il est au courant de tout, c'est une évidence, mais il souligne qu'il rechigne à livrer de si précieuses informations à des personnes qui ne viennent le voir que pour demander quelque chose.

Bien sur, Varsik est un maître dans l'art du mensonge, à un tel point que lorsqu'on discute avec lui, il est capable de faire dire dans la conversation de façon anodine des choses que l'on ne voulait pas dire et lui-même parle de façon tellement imprécise et ambiguë qu'on pense qu'il sait alors qu'il ne sait rien. Au bout de dix minutes de conversation avec le Ravnos, il n'a non seulement lâché aucune information (puisque je répète il n'en a pas) mais il a extrait pas mal d'infos de la part des Pjs. Ce n'est qu'une heure après leur départ du camp qu'ils se poseront la question « mais que nous a-t-il appris ? ».

Par contre après la visite des Pjs, Varsik va enfin avoir l'occasion de jouer un peu. Il faut dire qu'il s'ennuie et qu'il n'est pas vraiment le bienvenu dans les murs de la cité (ajout personnel au Pnj) et il aime...jouer et mettre ... »ben quoi un peu d'ambiance dans cette ville morne et sinistre. C'est quand même con d'être immortel et de faire la gueule en permanence ». Varsik va donc chercher à brouiller un peu les pistes, à se faire passer pour la bête afin de poursuivre les Pj et quelques Pnjs minables et leur faire peur.

## **Mandalay**

Tout le monde sait qu'on ne trouve pas Mandalay. Il n'a aucun lieu de fréquentation, aucune goule à contacter. La rumeur veut que quand on le cherche vraiment, il faut se rendre compte que l'on peut perdre la vie. On dit qu'à la sortie de la ville, il suffit de murmurer son nom dans le vent pour qu'il entende. Après il faut attendre. J'ai personnalisé Mandalay à ma manière en en faisant un personnage totalement imprévisible : tantôt délirant tantôt impitoyable. Un mot de trop, un geste de trop et c'est la mort. Point. C'est à ce prix qu'il a la paix en ville !!!

Mandalay sera fort contrarié ce jour là. Il interrompt sans cesse les Pjs pour qu'ils aillent droit au but. Pourquoi l'appeler ? Si un Pj l'interrompt lui, c'est déluge de feu dans sa tête !!!! On ne plaisante pas. Mais Mandalay traitera mal celui qui s'agenouillerait ou serait trop servile : « je ne discute pas avec des grouillots ! » et les renverra. Pas facile hein ! Pour une fois, empathy risque de servir comme compétence...

Mandalay va forcer les Pjs à leur avouer qu'ils sont au courant pour la bête. Mieux, il va se débrouiller pour qu'ils avouent tout en bloc : leur participation, la façon dont ils se sont faits manipuler par des mortels.... Son discours sera si cassant que les Pjs perdront de la volonté en route.

Puis il s'assoit dans le sable et raconte une belle histoire.

*« En 1099 les croisés français sont arrivés avec une arme de grande puissance : un vampire qui possédait à la fois des savoirs thaumaturgiques mais aussi de la vraie foi. Ce vampire a incité les armées à massacrer tous les habitants lors de la reprise de la ville plutôt qu'à les épargner comme il était prévu de le faire au départ. Il s'en est pris également aux caïnites de la ville. Il en a tué trois ou quatre, peut être plus. Il en a blessé beaucoup. On ne savait pas où la trouver, mais ELLE nous traquait et elle était sans cesse sur nos talons. Alors pour la première fois depuis ...toujours en fait, nous avons décidé de nous entraîner et de la chasser. Nous étions quatre, mais je ne vous dirais pas qui étaient les autres : ils le feront s'ils en ont envie...et si vous êtes encore en vie. L'un de nous était chargé de surveiller les abords de la ville avec des animaux (note du Mj : Canis), un autre la cherchait dans les souterrains car il les connaissait par cœur (Etheria), un autre devait servir d'appât (Mandalay), et enfin le dernier enquêtait dans les milieux religieux afin de savoir qui elle pouvait être et si on la connaissait (Elsh). Après 10 jours de chasse, nous l'avons acculé près d'un monastère à l'ouest de la ville (Note du Mj : le monastère n'est pas celui de St Stéphane qui est à l'Est, mais c'est celui à présent en ruine qui sert de refuge à Canis) et nous nous sommes battus. Je l'ai blessé, gravement, mais elle a réussi à fuir vers la ville. Nous l'avons traqué, mais elle nous a échappé dans les souterrains, ce qui est ...incompréhensible. Nous la tenions pourtant. Depuis, plus de nouvelles. Nous ne l'avons jamais retrouvée malgré nos recherches. Nous nous sommes alors fait un serment : de veiller à ce qu'elle ne revienne jamais. Nous quatre continuons à surveiller les abords de la ville, les milieux religieux, les souterrains. Rien jusqu'à aujourd'hui en tout cas ! Ce que vous venez de faire est non seulement d'une effroyable stupidité, mais cela pourrait bien provoquer notre perte à tous. Je ne sais pas si je vais garder ça longtemps secret... ; à moins que vous ne vous rachetiez dans les délais les plus brefs. Certains d'entre nous ont encore un lien avec cette créature, imaginez seulement ce qui se passera si elle avait soudain des alliés comme moi » Je vous propose de passer ici même toutes les nuits à cette heure pour me livrer vos informations ».*

Mandalay va ensuite prévenir Elsh, Etheria et Canis qu'ils ont un problème. En effet lors de la lutte de 1099, certains d'entre eux ont contracté un premier (voir un deuxième si vous le souhaitez) lien avec la bête. Les quatre vont donc

utiliser la même stratégie pour la retrouver. Mandalay donne rendez vous aux Pjs pour le cas où elle soit là à les suivre et qu'il puisse la neutraliser seul !

### **Canis.**

Euh...on vous a pas dit ? Canis est un animal, qui parle pas, qui grogne quand on entre dans son territoire, et qui peut vous faire le Vietnam à elle toute seule si vous lui cherchez des poux. Je plaisante pas, elle est décrite comme un animal. En plus, c'est con, elle est pas seule : elle a une meute canine avec elle. Pas la peine d'insister, vous allez vous faire mordre !

### **Parano**

**Des vampires de la ville se font agresser et sont forcés de boire du sang ou se retrouvent avec du sang en bouche.**

Quelques Pnjs vont se faire attaquer, dans l'ordre d'insécurité croissante de leur refuge. La bête leur annonce qu'elle va les lier et les chasser comme eux chassent les mortels, pour qu'ils comprennent ce qu'ils font.

La parano grandit. On accuse tour à tour Mandalay, Etheria, Elsh ou Canis (des visages que la bête connaît et reconnaît puisqu'ils l'ont traquée en 1099. Elle s'amuse en effet à prendre leur apparence grâce à 1000 visages fin de les discréditer et de les isoler plus rapidement). Car quand quelqu'un se fait attaquer seul, la bête « éteint la lumière un peu de façon à ce que l'on aperçoive ou devine son visage »

**Quelques vampires essaient de s'organiser mais il leur manque un gros détail : c'est quoi ce bordel ! Seuls les Pjs savent, mais oseront ils le dire ?**

Les petits sont menacés en premier, ils s'entraident un tout petit peu. Les Pjs devraient s'incruster dans un groupe en essayant d'orienter du mieux qu'ils peuvent les discussions. Mais si on sait qu'ils sont liés à cela, ils sont repoussés par la communauté vampirique, voir agressés. Je rappelle que dans cette ville le mot aide ou entraide n'existe pour ainsi dire pas. Pour l'heure, il va falloir trouver des infos.

### **Alors...des pistes ????**

Dans cette ambiance « festive » les Pjs vont devoir progresser : ils ne peuvent pas se contenter d'attendre que « quelqu'un lui pète la tête ». Une fois l'affaire finie, on risquerait de ne pas leur pardonner leur passivité. Quelques

rare Pnjs qui pourraient avoir des relations avec les Pjs ne se priveront pas de leur faire remarquer, histoire de maintenir la pression.

Je conseille au Mj de faire en sorte que les Pjs soient obligés d'utiliser le refuge d'Etheria. La bête a le rituel illuminate the trail of the prey et sait donc où est le refuge des Pjs : elle les a suivis une nuit précédente.

Pourquoi cette option ? Parce que c'est l'ambiance garantie. Des moments très « films » dans laquelle des personnes bien dans la merde sont confinées dans un lieu commun, avec beaucoup d'énervements et d'insultes, de menaces et d'apartheids. C'est de toute façon claire : la bête est parmi eux, elle a pris l'apparence d'une des personnes réfugiées dans le local prêté par Etheria, reste à la démasquer !!!!

J'adore cette ambiance bien naze de stress. Des cainites vont et viennent, on ne sait pas ce que chacun a appris de ses visites nocturnes. D'ailleurs, est ce bien lui qui revient ? Un groupe de vampires qui dort au même endroit c'est toujours rigolo : il y a ceux qui se réveillent en premiers, et il y a les autres.

Si vous voulez pousser le bouchon encore plus loin (franchement vous auriez tort de ne pas le faire ☺) : mettez en plus Jeanette d'Avignon dans le refuge ou Bernardus (donc un malky en fait) ou les deux, ajouter un Varsik qui s'amuse à faire flipper tout le monde dans le refuge avec des bruits, des illusions de bête qui rôde et grogne.....et vous aurez une ambiance garantie.

Libre à vous de choisir à qui Etheria a dit qu'il pouvait emprunter le local (peut être bien à un Pnj avec lequel nos Pjs se sont embrouillés ?). Quoi qu'il en soit les « grands Pnjs de la ville » ne dorment pas là : ils ont mieux. Mais le refuge est surveillé par des goules animales de Canis : c'est le lieu idéal pour que la bête fasse un carton, faudrait pas la louper si elle passe par là !

Au milieu de tout ce bordel et des mortels qui commencent à murmurer qu'il se passe d'étranges choses en ville, les Pjs vont donc rechercher des infos. En voici quelques unes

### **Bibliothèque ?**

C'est un réflexe normal pour un groupe de Pj. Les bibliothèques ne courent pas les rues au moyen âge, alors dans une ville perpétuellement en guerre ...Les trois seuls endroits sont les archives du patriarche de la ville qui sont stockées au palais royal pour des raisons de sécurité (!), une petite bibliothèque chez les tremères sans doute, et une petite collection privée sous surveillance des gardes de la ville. Si vous voyez vos Pjs vous embourbez la dedans, donnez leur un os à mâcher plutôt que de passer la moitié d'une nuit de jeu la dessus !

Ils pourraient par exemple trouver le nom du culte qui jadis prônait l'élimination des démons par le contrôle des plus puissants d'entre eux, culte qui a fait beaucoup parler de lui en Italie et en terre Sainte durant la première croisade. Le pape a ordonné le démentiement de cette secte hérétique mais tous leurs biens n'ont pas été saisis. Pour qu'ils reconnaissent les religieux, vous n'avez qu'à imaginer un sceau que portait le groupe et qu'ils reconnaîtront sur un ouvrage. Le culte se nomme donc les frères du jugement dernier. Les vampires ne se sont jamais trop intéressés à ceux-ci. Ils ont tort !

### **Retrouver les religieux**

Que sont devenus nos 5 religieux burnés après le réveil de la bête et après surtout avoir constaté qu'ils ne pouvaient pas la contrôler comme ils le pensaient ? Ils ont réussi (sauf cas spécial) à s'enfuir. Ils doivent bien être encore présents, terrés comme des rats à chercher ce qui a pu merder. Les retrouver va être essentiel car ils disposent de toutes les informations sur la bête et ses faiblesses et moyens de contrôle dans un carnet de bord, avec eux.

Sur les cinq hommes religieux nous connaissons déjà Ignazio. Les autres se nomment Rudolpho, Enzo, Alessandro et Claudio. Lorsque nous les avons quitté, ils étaient paniqués dans le tombeau d'Elie et se sont enfuis. Ils avaient prévu un plan B en cas de foirage : ils doivent se séparer, changer de tenue et de comportement et demander la charité chrétienne dans différents hospices ou monastère. Ils doivent tous les 3 jours se retrouver au marché de la porte de Damas à la midi pour faire le point et voir si des renforts, des idées, des évolutions arrivent.

Claudio en s'enfuyant dans les tunnels d'Hezekiel perd ses repères, panique, fait demi tour seul et finit par tomber dans un trou d'eau dans lequel il va se noyer : il ne sait pas nager ! Et de un qu'on peut trouver en explorant.

Alessandro s'est réfugié dans le Saint Sépulcre où il prie pour trouver la solution à ses problèmes. Il panique et a à moitié perdu l'esprit. Difficile d'entrer dans ce lieu pour un caïnite, le score de vraie foi de ce bâtiment est de 7. Par contre, il faut bien qu'il sorte, mais ça il le fait de jour. Dans son « inconscience », il a des dispositions intuitives exceptionnelles !!! De nuit, il est dans le saint sépulcre.

Enzo

Il s'est réfugié dans un hôpital (mais pas celui de Bernardus) car il s'est violemment cogné à la tête. Il est soigné par des religieux mais ne parle pas du tout. Il dit simplement que c'est un pèlerin.

Rudolpho

Il a rejoint un groupe de pèlerins à la sortie de la ville. On doit pouvoir le retrouver car ce groupe stationne quelques temps sur place avant de reprendre la route de l'Europe. Il peut avouer tout, car c'est un pleutre qui va se faire dessus dès le moindre signe de menace.

Il a été recruté par Ignazio car c'est un religieux fervent. Il est surtout personnellement fortuné. Ignazio l'a appâté avec un peu de mysticisme, un peu de religieux et l'a entraîné dans cette aventure rocambolesque. Rudolpho a payé le bateau. La seule chose qu'il sait c'est qu'ils devaient trouver un tombeau dans lequel ils trouveraient un élément important. Plus la discussion avance et plus on comprend qu'il est au courant de pas grand-chose. C'est un pion qui paye. Point. Il sait donc qu'ils doivent se retrouver à la porte du marché de Damas tous les deux ou trois jours, à midi.

Ignazio

Lui au contraire profite d'avoir les cordons de la bourse pour s'offrir une planque sereine et s'offrir les services d'un ancien geôlier casseur de pouces en guise de protection. Le trouver sera sans doute facile, puisqu'il viendra au rendez vous. Avec un signalement, n'importe quelle goule des Pjs fera l'affaire. N'oubliez pas : c'est une grande gueule mais un pleutre de première.

Ignazio pourra facilement livrer tout ce qu'il sait, c'est-à-dire peu de chose. C'est un raté qui n'a jamais quitté son village et est entré dans les ordres en pensant qu'il ne plaisait pas aux femmes. Il s'est enfui moins de 6 mois après son noviciat mais a conservé intact ses effets et ce qu'il a appris là bas. Depuis il cherche à mener l'aventure de sa vie. Lors d'une rapine dans un monastère dans lequel il avait demandé l'hospitalité, il a retrouvé trace d'un écrit caché du culte des frères du jugement. Il en a profité pour recruter un groupe et faire financer un voyage à l'autre bout du monde. Il garde cet écrit bien précieusement avec lui.

Ce sont des textes apocryphes, qui mettent l'accent sur le contrôle et la connaissance du malin afin de lutter plus efficacement contre lui. Ces textes ont un fondement et des grands passages tirés de la bible, mais totalement interprétés. Au corps de texte s'ajoute progressivement des détails sur les êtres qui boivent le sang et des rites magiques. Avec un peu d'occult de base, les Pjs se rendent compte que quelques rituels de thaumaturgie sont mêlés aux écrits !!! Il y a des rituels pour lier des monstres (gargouilles) qu'Ignazio a interprété comme des rites pour contrôler la bête. La fin du livre détaille l'existence de la bête et du dernier homme à l'avoir vu : Constanza de Peramino. Il s'est mis à la recherche de son « ancêtre » et la suite...vous la connaissez. Il

pleure tout le long de l'interrogatoire, même s'il n'est pas violenté. Il essaiera tout : la délation, la promesse...très vite les pjs comprennent qu'il ne sait rien. Retour à la case départ...

## **Fragments d'humanité.**

Dès le lendemain, les Pjs ont tout de suite la sensation qu'il va dorénavant se passer des choses particulières. En effet, à partir de ce jour, les Pjs vont recevoir comme des flashes de moments parfois perdus des époques où ils étaient mortels et où ils coulaient des jours heureux. Cela n'arrive qu'à ceux qui ont un lien avec la bête, et c'est d'autant plus souvent que la personne possède un score bas en humanité. Cela se traduit par exemple par l'impression que le visage de cette femme est celui de sa mère qui venait bercer la personne lorsqu'elle était jeune, que ce murmure dans la foule rappelle une fête de village durant laquelle il avait été heureux. Ce sont des sons, des images, des impressions. C'est assez déconcertant car la plupart du temps ce sont des souvenirs dont on ne se rappelait plus. Les victimes de ces fragments d'humanité vont devenir progressivement mélancoliques. Que ne donneraient ils pas pour un lever de soleil dans les bras d'une femme, les cheveux au vent en haut d'une colline fleurie....

Et puis autant vous y faire, parce que plus la bête sera proche plus ces sensations seront fortes.

## **Si tu ne viens pas à la bête....**

Cela fait plusieurs nuits que les Pjs errent de fausses pistes en fausses pistes. Durant ce temps ils ont appris que les autorités militaires de la ville avaient reçues des ordres de surveiller les aller et venues louches en ville car des témoignages de plus en plus nombreux de personnes affluent : on a vu un être de lumière en ville prêcher la bonne parole et avertir la populace que des monstres sanguinaires se cachaient dans les souterrains de la ville et ne sortaient qu'une fois la nuit tombée.

Et tandis que les Pjs et Pnjs en sont presque à renoncer la trouver, c'est elle qui va les inviter au final (j'ai choisi ce mode de fin pour montrer de temps en temps aux Pjs que toute enquête ne peut pas forcément aboutir à une fin comme ils l'espèrerait).

La bête va conduire à elle tous ceux qui lui sont liés. « L'appel » puisqu'il faut bien l'appeler ainsi ressemble au pouvoir de présence 4 : convocation (the summoning) mais en plus subtil : ce sont les flashes et fragments d'humanité qui vont guider les joueurs inconsciemment dans les souterrains, puis jusqu'au temple d'Elie.

Peut être ont-ils déjà bien fouillés mais là une dalle a été soulevée et mène au cœur réel du temple, intact.

La bête va utiliser une dernière fois son pouvoir rituel (énorme, ne laissez jamais ça entre les mains d'un joueur !) engaging the vessel of transference pour créer des récipients sous diverses formes, qu'elle aura placé à tous les endroits que les personnes qui descendent les escaliers doivent toucher, aux portes, bref elle en a tapissé partout depuis ces dernières nuits !!!!

A quoi ça sert ! Mais bon sang, dès que quelqu'un touche une pierre creuse, un bas relief de la main, le point de sang contenu dans la structure et qui provient de la bête va être échangé avec celui de la personne. Encore un pas vers un lien de sang !!! Le rituel prend 1 h moins 10 mn par succès donc en moyenne on estime qu'il prend 20 mn, donc en trois jours, elle en a mis vraiment partout. De plus, les émotions qu'ils ressentent les amène parfois à toucher inconsciemment un objet qui leur rappelle quelque chose...

A vous de voir qui succombera au troisième lien et qui sera là !!!

L'intérieur du temple est sommaire. : Quelques marches, un unique brasero, quelques statues, et des objets disposés comme réceptacles du rituel. Elle se tient là, devant les Pjs, resplendissante. C'est un visage fin, pâle et innocent, celui d'une frêle jeune fille cueillie trop tôt par l'étreinte. Ses vêtements sont arrachés, elle pleure des larmes de sang, les bras le long du corps. Elle inspire la plus profonde pitié. Comment un tel être peut il être responsable de pareils actes ? Sa foi rayonne autour d'elle et se nourrit de la peur qui émane des Pjs. Est-ce un ange ? Est-ce une vision ? Le temps emble s'arrêter tandis qu'elle récite une litanie sombre, une apocalypse dans laquelle les vampires ont précipité le monde à sa perte. Puis, calmement, avec un ton monotone, sans émotions, elle raconte comment elle a été tirée du couvent pour être asservie, comment elle s'est enfuie de l'enfer de son maître, comment elle s'est jurée de faire réaliser aux vampires le mal qu'ils font aux Hommes. Puis elle conclue son discours par « suis-je coupable selon vous ? »

Plusieurs fins sont possibles, sincèrement.

1. Une fin « grosse baston » débauche de powers sympas qu'on ose pas utiliser devant tout le monde ou qu'on a pas encore testé (je vois à votre sourire que ça sent le vécu...), auquel cas, ne jetez par pitié aucun dé. L'action doit être brève et ne laisser place à aucune réflexion.
2. Une longue discussion, ce qu'elle approuve. Elle va essayer de convaincre. Si il y a parmi les Pjs quelqu'un qui pense réussir à la faire dévier de son but (je vous rappelle qu'elle est jeune et en plein doute) ou à la corrompre

et lui faire perdre sa foi, elle se laissera alors mourir ou en dernier recours se suicidera

## **Epilogue...comment ça épilogue ?**

Vous espérez sincèrement que les Pnjs de la ville vont tout oublier en un instant ? Que nenni ! Ils sont furax après les crétins qui se sont faits berné comme des néonates et qui ont provoqué tout ce bordel. Peut être bien vont-ils se réunir (Canis, Mandalay, Etheria et Elsh) pour faire une sorte de procès. Quoi qu'il en soit ne soyez pas trop dur, c'était le scénar ! Mais faites comprendre à vos Pjs qu'ils feraient mieux de se tenir tranquille ...quelques instants...

Voilà, c'est sans doute mal écrit parce que ce n'est pas linéaire et que des idées viennent au fur et à mesure, mais c'est en tout cas adaptable. Manque plein de détails....j'ai fais exprès. Après tout, à présent, c'est VOTRE scénario !

☺ Enjoy ☺

Belgarath : [darksacoche@yahoo.fr](mailto:darksacoche@yahoo.fr)