

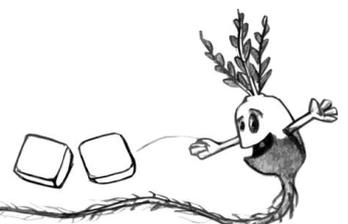
Voici un petit scénario pour **Dark ages : Vampire** qui montrera a vos pjs que les nuits maudites des vampires peuvent devenir pires qu'ils ne l'envisagent déjà, et qu'ils ne sont ni les seuls monstres tapés dans l'ombre ni les pires ennemis des humains. Ce petit scénario peut se caler dans une campagne pour occuper vos joueurs. Je l'ai situé en **Grande Bretagne**, mais avec un peu d'adaptation, vous pourrez sans doute le situer dans certains autres pays qui vous arrangeront. Il les menera a demeler une conspiration bien sombre qui se trame en dehors de leurs preoccupations habituelles.

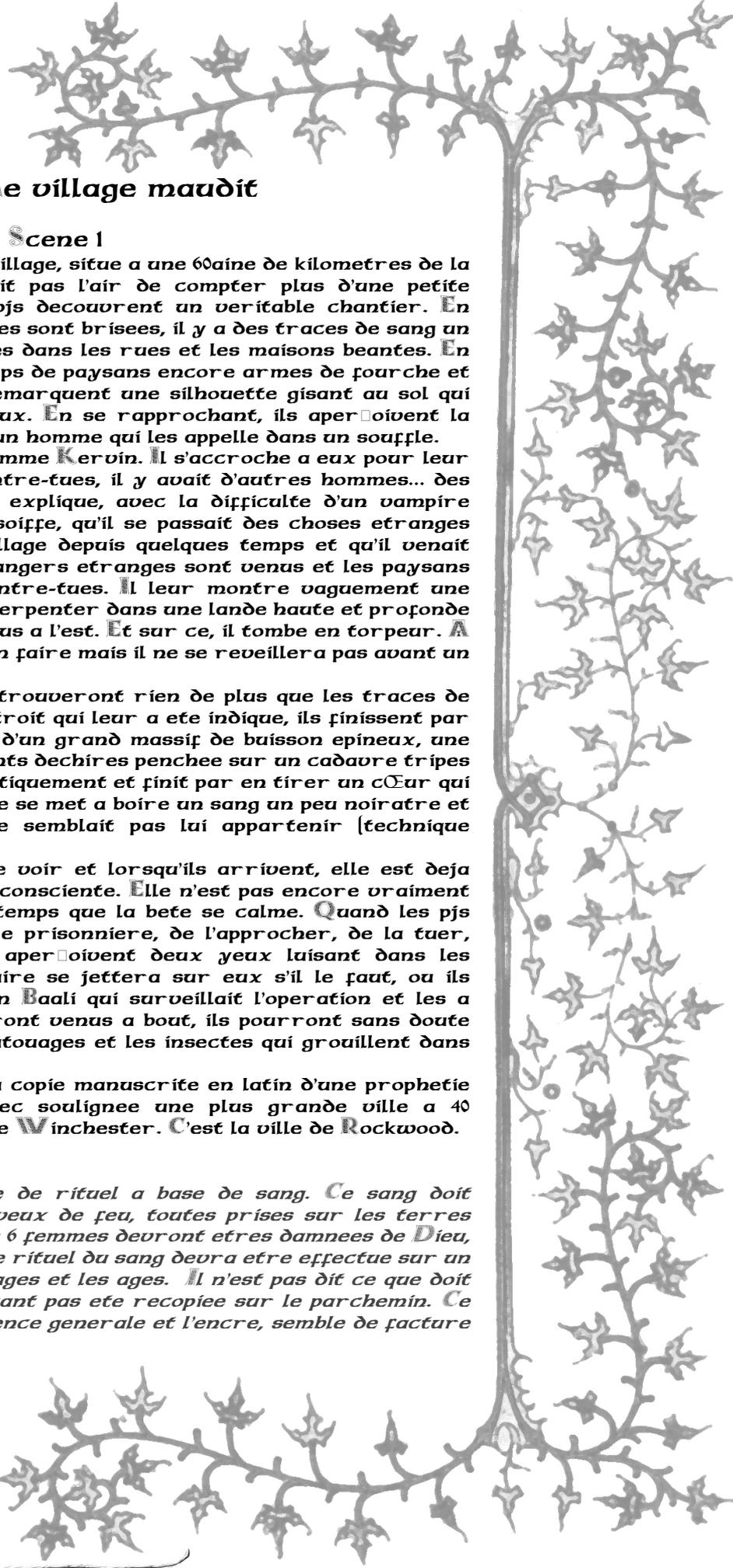
## **L**a prophétie du sang roux

### **S**ynopsis

Par une profonde nuit sans lune, vos pjs se promènent en **Angleterre**, sur les terres de **Winchester**, sans pour autant s'être déjà présentes a celle qui les dirige, **Melusine d'Anjou**. En gros vos pjs doivent y être arrivés d'une manière ou d'une autre sans avoir eu le temps de passer a **Winchester** même et donc chez **Melusine**. Ils ont traversé beaucoup de campagne et de tous petits villages. Et c'est encore dans un petit village qu'ils arrivent en cette nuit. Seulement, il est bien silencieux et aucune lumière ne luit a travers les vitres des maisonnes.

D'ailleurs, il a l'air d'avoir été le théâtre d'un malheur car l'on voit déjà des portes brisées et des cadavres de paysans dans les rues.





## Acte 1 : Le village maudit

### Scene 1

En arrivant dans ce petit village, situé à une dizaine de kilomètres de la ville de Winchester, qui n'avait pas l'air de compter plus d'une petite demi-douzaine de maisons, les pjs découvrent un véritable chantier. En effet, plusieurs portes et fenêtres sont brisées, il y a des traces de sang un peu partout et quelques cadavres dans les rues et les maisons béantes. En contemplant ce carnage, ces corps de paysans encore armés de fourche et autres armes de fortune, ils remarquent une silhouette gisant au sol qui semble tendre une main vers eux. En se rapprochant, ils aperçoivent la silhouette hideuse et tuméfiée d'un homme qui les appelle dans un souffle. Il s'agit d'un Nosferatu qui se nomme Kervin. Il s'accroche à eux pour leur parler : « La folie... ils se sont entre-tués, il y avait d'autres hommes... des monstres... sombres... ». Il leur explique, avec la difficulté d'un vampire proche de la mort ultime et assoiffé, qu'il se passait des choses étranges chez les paysans de ce petit village depuis quelques temps et qu'il venait observer. Et ce soir-ci, des étrangers étranges sont venus et les paysans sont devenus fous et se sont entre-tués. Il leur montre vaguement une direction, un chemin qui semble serpenter dans une lande haute et profonde vers quelques monts et forêts plus à l'est. Et sur ce, il tombe en torpeur. A vos pjs de voir ce qu'ils veulent en faire mais il ne se réveillera pas avant un moment car il est très blessé.

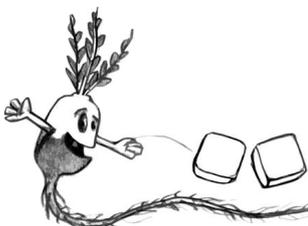
Dans le village, les pjs ne trouveront rien de plus que les traces de combats. En suivant le chemin étroit qui leur a été indiqué, ils finissent par voir au détour du chemin, près d'un grand massif de buisson épineux, une jeune femme rousse aux vêtements déchirés penchée sur un cadavre tripes à l'air. Elle fouille le corps frénétiquement et finit par en tirer un cœur qui a été évidé comme une coupe. Elle se met à boire un sang un peu noirâtre et puant qui s'y trouvait mais ne semblait pas lui appartenir (technique d'infantement chez les Baalis).

Les pjs ont juste le temps de le voir et lorsqu'ils arrivent, elle est déjà vampire bien que n'en étant pas consciente. Elle n'est pas encore vraiment capable de parler, il faudra le temps que la bête se calme. Quand les pjs essaient d'intervenir, de la faire prisonnière, de l'approcher, de la tuer, avec un jet de perception, ils aperçoivent deux yeux laisants dans les buissons épineux. Son propriétaire se jettera sur eux s'il le faut, ou ils pourront le rattraper. C'est un Baali qui surveillait l'opération et les a entendu venir. Lorsqu'ils en seront venus à bout, ils pourront sans doute l'identifier comme tel par ses tatouages et les insectes qui grouillent dans ses plaies.

Sur son cadavre, ils trouvent la copie manuscrite en latin d'une prophétie et une carte de la région avec soulignée une plus grande ville à 40 kilomètres d'ici, à 15 kilomètres de Winchester. C'est la ville de Rockwood.

#### La prophétie :

La prophétie parle d'une sorte de rituel à base de sang. Ce sang doit provenir de 6 femmes aux cheveux de feu, toutes prises sur les terres d'exil de Joseph d'Arimathie. Ces 6 femmes devront être damnées de Dieu, et deux devront être vierges. Le rituel du sang devra être effectué sur un lieu marqué du démon dans les âges et les âges. Il n'est pas dit ce que doit faire le rituel, cette partie n'ayant pas été recopiée sur le parchemin. Ce dernier, à en juger à son apparence générale et l'encre, semble de facture récente.



Les pjs peuvent choisir de faire ce qu'il veulent de cette nouvelle nee Baali. S'ils la tuent, cela fait deja une rousse en moins, mais alors il y a fort a penser que les Baalis en chercheront une autre. Alors que s'ils la gardent avec eux, ils tenteront de venir reprendre celle-ci. En la questionnant, ils se rendent compte que la jeune femme qui etait la fille d'un paysan du village ne sait pas grand-chose. Tous le monde est devenu fou dans le village et elle s'est sentie appeler au dehors. La, un homme au regard hypnotique l'embrasse dans le cou et lorsqu'elle se sentit faible, ota le cŒur du cadavre et le remplit de son sang avant de le replacer. Elle ressentit alors le besoin incontrolable de boire ce sang. D'ailleurs il faudra bien que les pjs lui trouvent rapidement un calice, sachant qu'elle n'est pas encore suffisamment capable de se maîtriser pour ne pas le vider.



### Scene 2

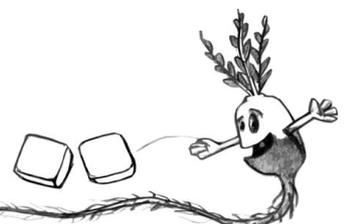
Les pjs n'ont donc plus que la piste de Rockwood a leur disposition. Le voyage ne leur prendra surement pas plus de la nuit. Ils doivent sentir l'ambiance pesante et lourde qui s'annonce avant des catastrophes dont on ignore encore tout. En fin de nuit, ils arrivent a Rockwood. C'est une ville de taille moyenne pour l'epoque, mais deja respectable. Bien qu'il s'y trouve plusieurs auberges, il y a fort a parier qu'elles sont deja fermees et il leur faudra trouver un refuge au plus vite avant le levee du soleil. Reste a savoir ce qu'ils feront de la jeune vampire rousse puisqu'il sera bien dur de lui faire confiance.

Le lendemain soir, juste apres leur reveil, deux hommes habilles de noir et le visage voile tentent d'enlever la jeune femme (qui se nomme Agnes). Selon leur temps de reaction et le combat qui s'en suit, ils garderont ou non la jeune femme. Mais ce combat ne manquera sans doute pas d'attirer l'attention, en particulier de vampires locaux, au service de Melusine d'Anjou.

## Acte 2 : Le carnaval des fous

### Scene 1

Cette fois-ci, les pjs ont la nuit devant eux pour decouvrir la ville. Ils se rendent donc compte que c'est periode de liesse ici, puisqu'il s'y deroule le carnaval de cinq jours. En effet, tous les ans, pour calmer les ardeurs et canaliser les frustrations de ses habitants, Rockwood organise un grand carnaval qui dure cinq jours et ou tout le monde, deguise, se debride et se



laisse aller a ses pulsions et folies, retenues dans l'annee. Un certain nombre d'etrangers a la ville viennent d'ailleurs aussi y participer, et bien que quelques gardes soient de patrouille, apres les cinq jours, il est frequent de deplorer quelques meurtres, viols et autres rapines, pour qu'enfin le reste de l'annee soit un peu plus calme. Partout dans les rues braillent les troubadours et conteurs, le bruit des instruments medievauux, les rires et cris des gens deguises en tout et n'importe quoi. Partout lampions et autres feux-follets illuminent les decorations en tout genre, et quelques petits foyers d'incendie doivent quelques fois etre maitrises. Tout le monde court, danse, mange, boit, les prostituees cherchent client ou s'exhibent devant les maisons de passe grande ouvertes d'ou sort une epaisse clameur. Partout des mendians et eclopes demandent l'aumone, et dans les rues sombres, quelques infortunes sont entraines par des coupe-jarrets. Enfin, vous voyez l'ambiance de delire general. Et les pjs se retrouvent propulses au milieu de tout cela. Surtout que l' carnaval etant commence depuis la journee, il bat son plein au reveil des pjs.

Bien que les rousses ne soit pas tres frequentes, il ne va pas etre tres aise d'en retrouver la dedans.

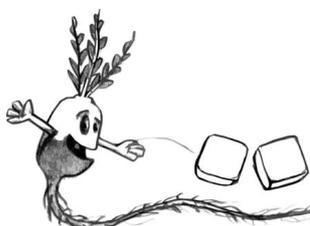
Voici ou les pjs pourront trouver les premieres :

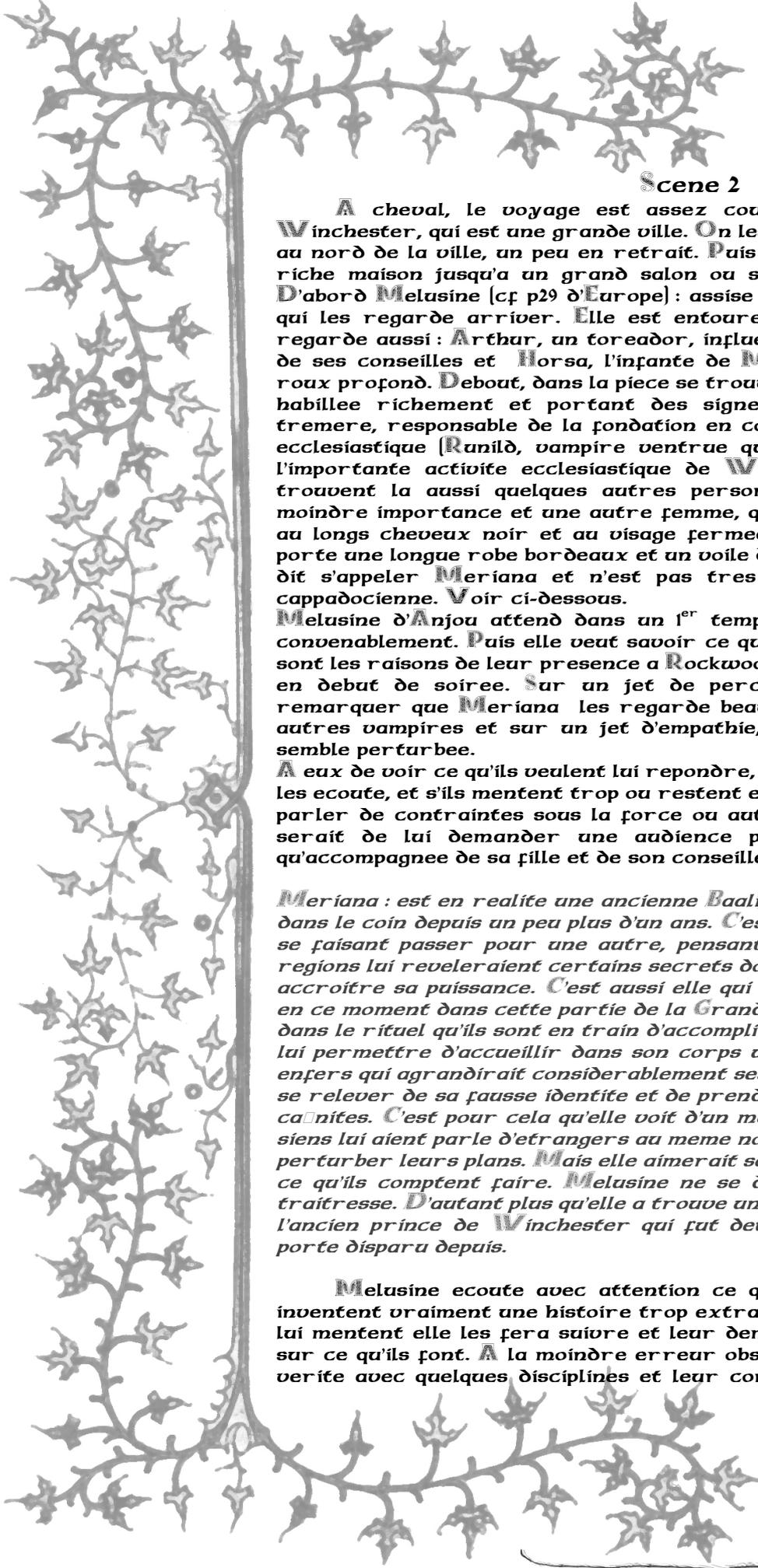
- **Mariella** : c'est une prostituee humaine qui travaille dans la maison de passe « La dentelle nacree » au sud de la ville. Cependant elle est au bar pour une partie de la soiree. On peut la trouver soit en y allant, soit en demandant dans d'autres maisons de passe ou trouver une prostituee rousse dans le coin. Ou bien encore en parlant avec certains paysans habitues aux filles autour d'un verre. Enfin pour ceux qui ont deja ete voir **Mariella**. Cependant, la convaincre de quoi que ce soit sera dur. Elle a un fort caractere et s'attend bien a ce que les nuits du carnaval seront payantes, prenant donc sont travail plus a cœar.



- **Kat** : Kat est une jeune mendiante de 12 ans (c'est une des deux vierges). Elle vit dans la rue des mendians avec plusieurs autres. Elle a ete chassée par ses parents tres tot a cause de la funeste couleur de ses cheveux. Les pjs peuvent la trouver en demandant a d'autres mendians ou en passant dans cette rue qui est un peu repatee dans le village. Ils peuvent aussi la croiser dans une rues bondée de monde et devront lui courir apres jusque dans la rue des mendians. Mais au moment ou ils arrivent, elle est attaquée par deux hommes avec des costumes noir et rouge et des masques de diables (des **Baalis**) qui tentent de l'enlever. Les mendians reagiront en la defendant mais n'y parviendront pas sans l'aide des pjs. Mis en fuite, les **Baalis**, qui ne veulent pas se faire remarquer comme tels sur le territoire de **Melusine d'Anjou**, abandonneront (momentanement) leur proie pour disparaître dans la foule.

C'est apres ces deux evenements (il faudra savoir ce que les pjs veulent faire avec les deux rousses) que des gardes differents de ceux qui defendent la ville viennent les chercher en leur disant que le prince veut les voir. Ils sont envoyes par **Melusine d'Anjou** et ont pour mission de les mener a elle a **Winchester**, qui se trouve a 15km, a cheval. Il est plus tot deconseille pour eux de refuser, sinon elle enverra son bras arme les cueillir plus tard.





## Scene 2

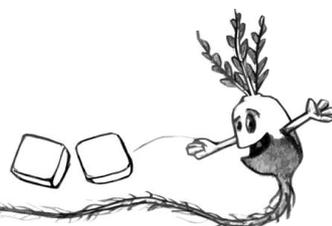
A cheval, le voyage est assez court et ils sont rapidement a Winchester, qui est une grande ville. On les mene jusqu'a un grand manoir au nord de la ville, un peu en retrait. Puis on les conduit a travers cette riche maison jusqu'a un grand salon ou se trouve plusieurs personnes. D'abord Melusine (cf p29 d'Europe) : assise sur un grand siege de velours qui les regarde arrier. Elle est entouree par deux personnes qui les regarde aussi : Arthur, un toreador, influent poitevin, qui semble etre un de ses conseilles et Horsa, l'infante de Melusine, qui d'ailleurs est d'un roux profond. Debout, dans la piece se trouve aussi une jeune femme brune habillee richement et portant des signe occultes sur elle (Carolina, tremere, responsable de la fondation en construction a Winchester), un ecclesiastique (Ranild, vampire ventruie qui a beaucoup d'influence dans l'importante activite ecclesiastique de Winchester et Glastonbury). Se trouvent la aussi quelques autres personnages vampires et goules de moindre importance et une autre femme, qui semble avoir environ 25 ans, au longs cheveux noir et au visage fermee, qui parle avec d'autres. Elle porte une longue robe bordeaux et un voile de mousseline sur le visage. Elle dit s'appeler Meriana et n'est pas tres bavarde. Elle dit aussi etre cappadocienne. Voir ci-dessous.

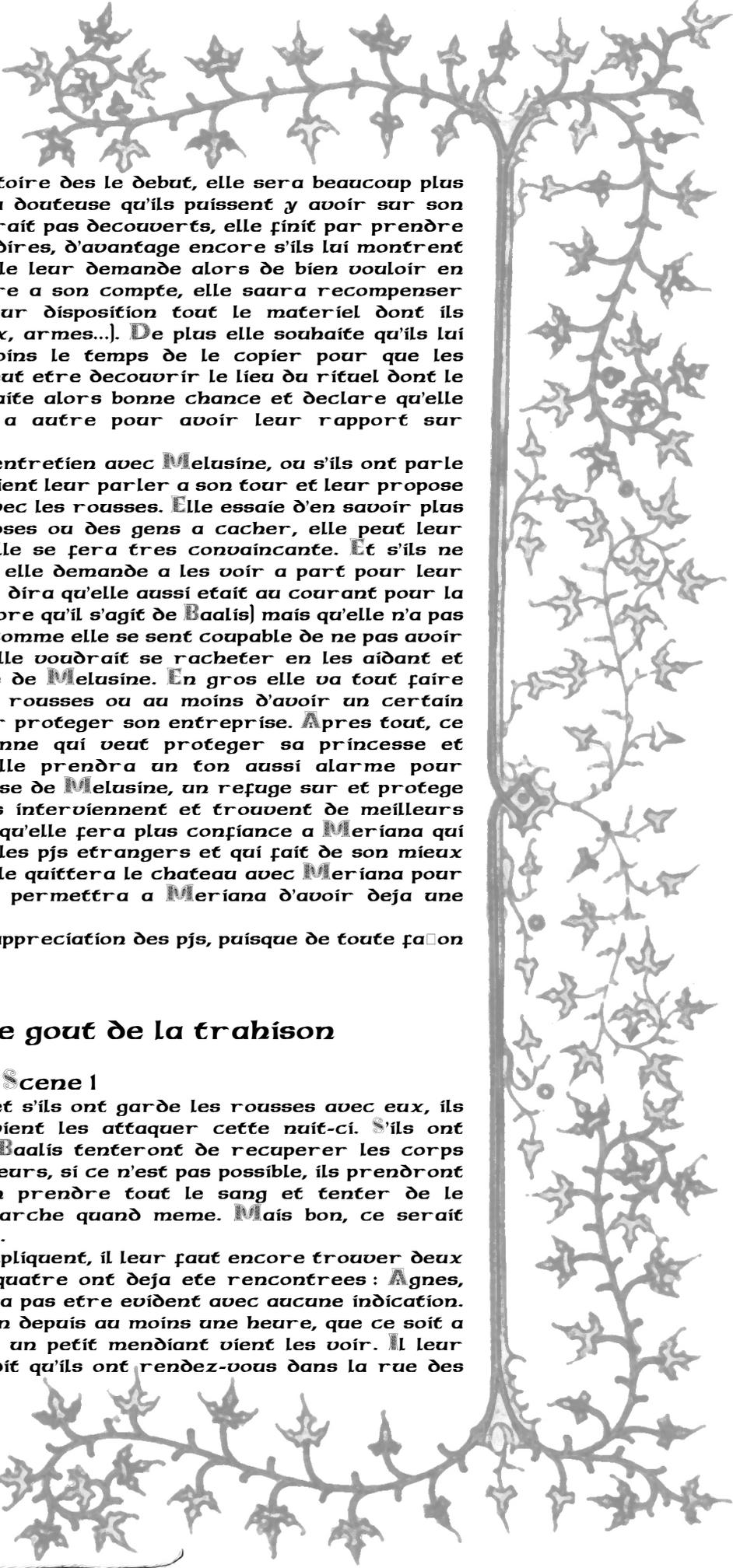
Melusine d'Anjou attend dans un 1<sup>er</sup> temps des pjs qu'ils se presentent convenablement. Puis elle veut savoir ce qu'ils viennent faire ici et quelles sont les raisons de leur presence a Rockwood ainsi que celle de leur combat en debut de soiree. Sur un jet de perception+vigilance, ils pourront remarquer que Meriana les regarde beaucoup plus intensement que les autres vampires et sur un jet d'empathie, ils se rendent compte qu'elle semble perturbee.

A eux de voir ce qu'ils veulent lui repondre, mais tout le monde dans la salle les ecoute, et s'ils mentent trop ou restent evasifs, Melusine doutera d'eux, parler de contraintes sous la force ou autres manigances. Le plus sense serait de lui demander une audience privee, qu'elle acceptera bien qu'accompagnee de sa fille et de son conseiller ventruie.

*Meriana : est en realite une ancienne Baali, venu se refugier et se cacher dans le coin depuis un peu plus d'un ans. C'est ici elle trouva a se cacher en se faisant passer pour une autre, pensant que les lieux mystiques de la regions lui reveleraient certains secrets dont elle pourrait se servir pour accroitre sa puissance. C'est aussi elle qui commande aux Baalis presents en ce moment dans cette partie de la Grande Bretagne et qui les supervise dans le rituel qu'ils sont en train d'accomplir en son nom. Ce rituel devrait lui permettre d'accueillir dans son corps une sombre entite invoquee des enfers qui agrandirait considerablement ses pouvoirs et lui permettrait de se relever de sa fausse identite et de prendre le pouvoir sur bien d'autres canites. C'est pour cela qu'elle voit d'un mauvais Œil les pjs, apres que les siens lui aient parle d'etrangers au meme nombre qu'eux qui seraient venus perturber leurs plans. Mais elle aimerait savoir ce qu'ils savent au juste et ce qu'ils comptent faire. Melusine ne se doute pas de la presence de la traîtresse. D'autant plus qu'elle a trouve un allie de choix en la personne de l'ancien prince de Winchester qui fut detrone par Melusine et qui est porte disparu depuis.*

Melusine ecoute avec attention ce que lui disent les pjs, sauf s'ils inventent vraiment une histoire trop extravagante pour tenir debout. S'ils lui mentent elle les fera suivre et leur demandera plus tard des comptes sur ce qu'ils font. A la moindre erreur observee, elle leur fera avouer la verite avec quelques disciplines et leur confiera la mission pour qu'ils se





rattraquent. S'ils lui avouent l'histoire dès le début, elle sera beaucoup plus compréhensive. Au début un peu douteuse qu'ils puissent y avoir sur son territoire des Baalis qu'elle n'aurait pas découverts, elle finit par prendre avec beaucoup de sérieux leurs dires, d'avantage encore s'ils lui montrent le parchemin de la prophétie. Elle leur demande alors de bien vouloir en apprendre plus sur cette histoire à son compte, elle saura récompenser leur courage et met déjà à leur disposition tout le matériel dont ils pourraient avoir besoin (chevaux, armes...). De plus elle souhaite qu'ils lui laissent le parchemin ou au moins le temps de le copier pour que les frères puissent l'étudier et peut être découvrir le lieu du rituel dont le parchemin parle. Elle leur souhaite alors bonne chance et déclare qu'elle aimerait les revoir de temps à autre pour avoir leur rapport sur l'avancement de l'enquête.

Lorsqu'ils sortent de leur entretien avec Melusine, ou s'ils ont parlé devant tout le monde, Meriana vient leur parler à son tour et leur propose son aide. Encore plus s'ils sont avec les rousses. Elle essaie d'en savoir plus et leur dit que, s'ils ont des choses ou des gens à cacher, elle peut leur fournir un endroit très sûr. Elle se fera très convaincante. Et s'ils ne cèdent pas ou ne lui disent rien, elle demande à les voir à part pour leur faire une révélation. Là elle leur dira qu'elle aussi était au courant pour la secte (si les pjs ne savent pas encore qu'il s'agit de Baalis) mais qu'elle n'a pas encore eu le temps d'agir et que comme elle se sent coupable de ne pas avoir défendu plus tôt sa princesse, elle voudrait se racheter en les aidant et ainsi ne pas perdre la confiance de Melusine. En gros elle va tout faire pour essayer de récupérer les rousses ou au moins d'avoir un certain contrôle sur les pjs pour pouvoir protéger son entreprise. Après tout, ce n'est qu'une pauvre cappadocienne qui veut protéger sa princesse et empêcher une catastrophe... Elle prendra un ton aussi alarme pour proposer à Horsa, l'enfante rousse de Melusine, un refuge sûr et protéger pour sa sécurité. Sauf si les pjs interviennent et trouvent de meilleurs arguments, il y a fort à penser qu'elle fera plus confiance à Meriana qui est là depuis plus longtemps que les pjs étrangers et qui fait de son mieux pour servir son sire. Sur quoi elle quittera le château avec Meriana pour gagner ce lieu plus sûr. Ce qui permettra à Meriana d'avoir déjà une rousse de récupérée.

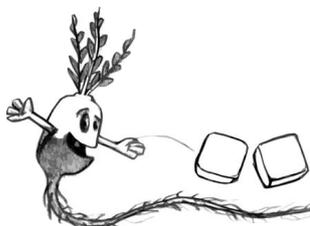
La suite de la nuit est laissée à l'appréciation des pjs, puisque de toute façon il n'en reste pas grand-chose.

## Acte 3 : L'aigre goût de la trahison

### Scène 1

Lorsque les pjs se lèvent, et s'ils ont gardé les rousses avec eux, ils remarquent que personne ne vient les attaquer cette nuit-ci. S'ils ont décidé de tuer les rousses, les Baalis tenteront de récupérer les corps juste à temps pour en faire des leurs, si ce n'est pas possible, ils prendront les corps quand même pour en prendre tout le sang et tenter de le manipuler pour que le rituel marche quand même. Mais bon, ce serait mieux qu'ils ne les aient pas tués.

Voilà que les choses se compliquent, il leur faut encore trouver deux rousses dans le coin au moins (quatre ont déjà été rencontrées : Agnes, Mariella, Kat, Horsa). Cela ne va pas être évident avec aucune indication. Alors qu'ils tournent dans le coin depuis au moins une heure, que ce soit à Rockwood ou dans les environs, un petit mendiant vient les voir. Il leur demande l'aumône. Puis il leur dit qu'ils ont rendez-vous dans la rue des





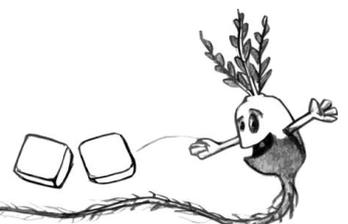
mendiants, dans une heure. Il n'en dira pas plus et se sauve en courant sans que l'on puisse le retrouver. En fait, c'est un nosperatu de Rockwood, bienfaiteur des mendiants, qui envoie son tres jeune infant chercher les pjs. Bien sur, ils vont surement se demander si ce n'est pas un piege ou autre, et donc s'ils vont y aller ou non. Laissez les douter et se poser des question. Peut etre se souviendront-ils de l'accueil qui fut fait la derniere fois aux hommes sombres dans cette rue. Si finalement ils ont trop peur pour s'y rendre, le nospe en question, Musard, viendra les voir plus tard dans la nuit, quand ils s'y attendront le moins.

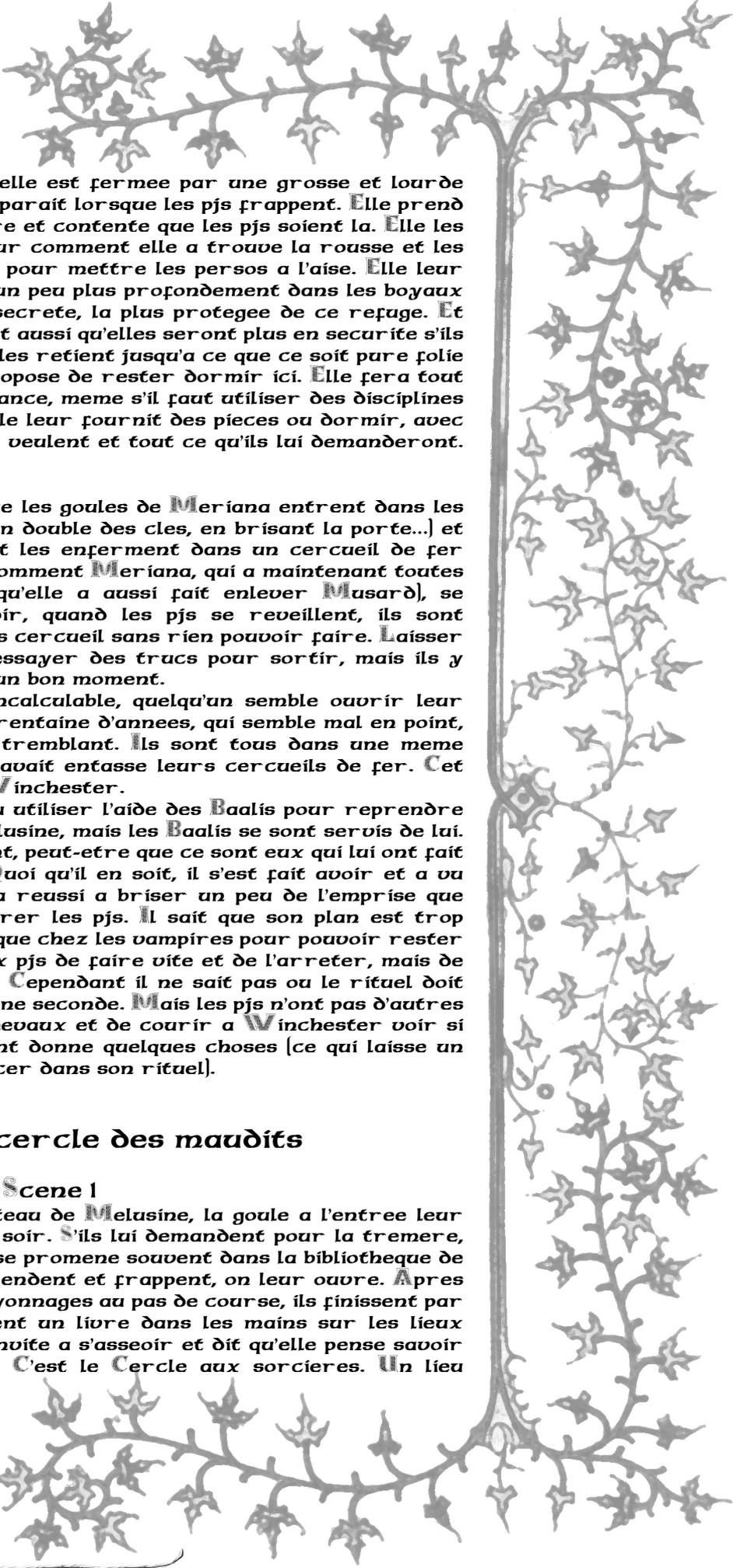
S'ils se rendent dans la rue des mendiants directement, ils remarquent en y arrivant que les manants y sont beaucoup plus nombreux que la derniere fois. Tous les regardent et leur demandent de laisser leurs armes, si les pjs en ont. S'il le faut, ils se feront plus agressifs, mais ne les laisseront pas approcher leur maitre armes. Puis on les laisse avancer jusqu'au fond de l'impasse ou se trouve, de dos, une silhouette voutee vetue d'une epaisse robe faite de superposition de guenilles. Quand ils seront assez pres, la silhouette se met a parler en se retournant doucement : « Ha, les etrangers sont venus... je vous attendais...bien, bien...j'ai quelque chose pour vous ». C'est Musard. Depuis que les pjs sont arrives dans la ville et surtout ont approche la jeune mendiante rousse, Musard s'est interesse a eux. Et il a su en gros ce qu'ils faisaient depuis qu'ils ont ete voir Melusine. C'est un nospe bien informe qui traite souvent avec la princesse et sa cour et en qui elle a une relative confiance. De plus il protege les mendiants et voit d'un mauvaise Oeil que les pjs emmene Kat avec eux. S'ils l'ont deja tuee, il aura un ton beaucoup plus agressif, les autres mendiants egalement. Il exigera alors des explications et des excuses et leur imposera une dette de vie envers lui. De toute facon, il leur demande quand meme des explications, et mieux vaut pour les pjs ne pas s'amuser a mentir. Ayant appris l'histoire qu'il connait deja pas mal, il leur demande ce qu'ils comptent faire de Kat et dit qu'elle est sous leur responsabilite et qu'ils doivent veiller a ce que rien ne lui arrive. Enfin Musard leur avoue son secret. C'est en fait une femme, et elle baisse sa capuche de guenilles pour reveler quelques mechés rousses plantees de maniere eparse sur son crane. Si les pjs lui ont parle de Meriana et de l'aide proposee, ou s'ils lui ont remis Kat, elle dit qu'elle tentera d'aller la voir plus tard dans la nuit. Mais elle ne suivra pas les pjs, elle pense pouvoir se proteger seule. Elle leur propose cependant de revenir la voir vers la fin de la nuit au cas ou elle en apprendrait plus sur l'affaire. Puis ils sont invites a quitter la rue.

## Scene 2

Plus tard dans la nuit, ils recoivent par un messenger (ou autre), une missive de la part de Meriana. Celle-ci leur fait savoir qu'elle a mene ses propres recherches et a trouve la derniere rousse qu'ils cherchaient (ce qui est vrai) et les invite donc a venir la rejoindre. Elle leur donne des indications pour gagner une vieille grotte, creusee dans la montagne a l'exterieur de la ville, en pleine campagne. En passant dans la ville (on doit deja etre bien avance dans la nuit), les pjs se retrouvent soudain assailli de quelques mendiants s'accrochant a leurs vetements en gemissant, pleurant et hurlant. Ils leur apprennent entre deux lamentations que leur maitresse a ete enlevee plus tot dans la soiree. Voila qui ne presage rien de bon en l'occurrence. Si Meriana n'avait pas eu la confiance des pjs pour la garde des rousses, elle leur demande de les emmener avec eux. S'ils ne le font pas, elle les fera enlever pendant qu'ils vont la visiter.

Le chemin jusqu'a la grotte prend un certain temps, et la campagne est inquietante, peut-etre quelques lupins pourraient y roder... Ils finissent par arriver a l'entree d'une profonde grotte d'ou sort un peu





de lumière. Plus profondément, elle est fermée par une grosse et lourde porte de bois massif. Meriana apparaît lorsque les pjs frappent. Elle prend un air à la fois inquiet de l'histoire et contente que les pjs soient là. Elle les fait entrer, raconte un pipeau sur comment elle a trouvé la rousse et les rassure. Elle utilise sa présence pour mettre les persos à l'aise. Elle leur dit que les rousses sont à l'abri, un peu plus profondément dans les boyaux de la montagne, dans une pièce secrète, la plus protégée de ce refuge. Et comme le jour sera bientôt levé et aussi qu'elles seront plus en sécurité s'ils sont plusieurs (elle leur parle et les retient jusqu'à ce que ce soit pure folie de quitter la grotte), elle leur propose de rester dormir ici. Elle fera tout pour bien mettre les pjs en confiance, même s'il faut utiliser des disciplines et cie (y compris convocation). Elle leur fournit des pièces où dormir, avec des portes qui ferment à clef s'ils veulent et tout ce qu'ils lui demanderont. Puis les pjs s'endorment...

C'est pendant la journée que les goules de Meriana entrent dans les pièces où les pjs dorment (avec un double des clés, en brisant la porte...) et qu'ils les attachent solidement et les enferment dans un cercueil de fer cadénasse et très solide. Voilà comment Meriana, qui a maintenant toutes les rousses qu'elle voulait (puisqu'elle a aussi fait enlever Musard), se débarrasse des geneurs. Le soir, quand les pjs se réveillent, ils sont paralysés et coincés dans un gros cercueil sans rien pouvoir faire. Laisser les mariner un peu comme ça, essayer des trucs pour sortir, mais ils y restent tout de même enfermés un bon moment.

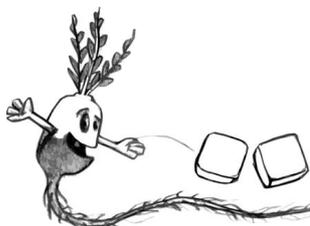
Puis, au bout d'un temps incalculable, quelqu'un semble ouvrir leur cercueil. C'est un homme d'une trentaine d'années, qui semble mal en point, désespéré. Il les fait sortir en tremblant. Ils sont tous dans une même petite pièce de la grotte où l'on avait entassé leurs cercueils de fer. Cet homme, c'est l'ancien prince de Winchester.

Il demande pardon. Il avait voulu utiliser l'aide des Baalis pour reprendre le trône que lui avait dérobé Melasine, mais les Baalis se sont servis de lui. Il ne sait plus où il en est vraiment, peut-être que ce sont eux qui lui ont fait croire qu'il avait besoin d'eux. Quoi qu'il en soit, il s'est fait avoir et a vu trop de choses horribles ici. Il a réussi à briser un peu de l'emprise que Meriana avait sur lui pour libérer les pjs. Il sait que son plan est trop diabolique et serait trop dramatique chez les vampires pour pouvoir rester sans réagir. Il demande donc aux pjs de faire vite et de l'arrêter, mais de ne pas parler de lui à Melasine. Cependant il ne sait pas où le rituel doit avoir lieu. Il ne faut pas perdre une seconde. Mais les pjs n'ont pas d'autres choix que de trouver vite des chevaux et de courir à Winchester voir si les recherches de la tremère ont donné quelques choses (ce qui laisse un peu de temps à Marie pour avancer dans son rituel).

## Acte 4 : Le cercle des maudits

### Scène 1

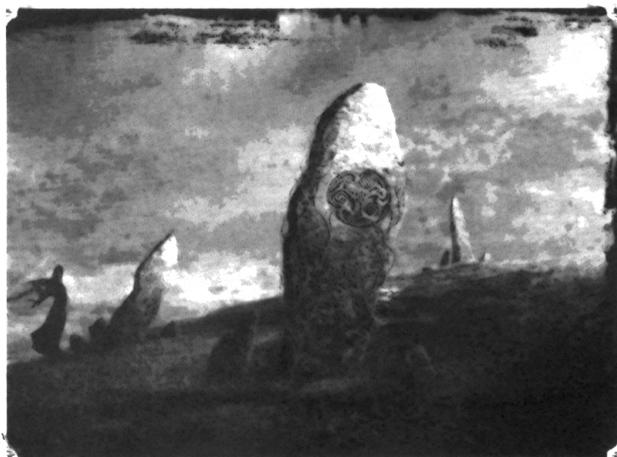
Quand ils arrivent au château de Melasine, la goule à l'entrée leur fait savoir qu'elle n'est pas là ce soir. S'ils lui demandent pour la tremère, elle ne peut que leur dire qu'elle se promène souvent dans la bibliothèque de Winchester. Quand les pjs s'y rendent et frappent, on leur ouvre. Après quelques recherches dans les rayonnages au pas de course, ils finissent par la retrouver. Elle tient justement un livre dans les mains sur les lieux mythiques de la région. Elle les invite à s'asseoir et dit qu'elle pense savoir quel est le lieu de la prophétie. C'est le Cercle aux sorcières. Un lieu



megalithique ou se dressent six pierres où l'on brula une famille de femmes rousses irlandaises autrefois, alors que les hommes furent égorgés. Il se trouve à quelques lieux de Rockwood, au milieu de la lande. Elle leur fournit la direction.

### Scene 2

Arrivés à proximité, les pjs aperçoivent un feu dans la lande, d'où se projettent l'ombre de six grandes pierres et celles d'« humaines ». Quelque soit leur mode opératoire pour le déduire, ils voient que le rituel est déjà commencé.

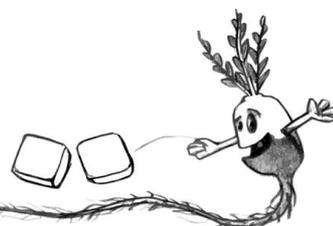


Les six rousses sont attachées aux pierres et visiblement déjà pas mal vidées de leur sang. Meriana est en train, dans un grand calice d'or, d'ouvrir la gorge de la dernière rousse (la fille de Melusine) pour en recueillir le sang. Elle tourne le dos aux pjs. Avec elle, pour le rituel, il y a environ trois autres Baalis autour qui incantent autour du feu au centre du cercle. Ce seront les premiers à attaquer. Meriana fera tout pour finir de prendre le sang de Horsa. Si les pjs l'en empêchent (en l'attaquant elle, en versant la coupe...), elle laisse tout sur place et part en en maudissant un avec Daimon. Mais tant qu'ils ne se battent qu'avec les Baalis, elle tente de finir, la priorité est donc de l'en empêcher. Puis elle disparaît dans les ténèbres des landes sans que les pjs puissent la retrouver. Enfin, il faut de toute façon qu'elle ne réussisse pas, débrouillez vous.

Un fois Meriana mise en fuite et les Baalis vaincus, les pjs peuvent constater les dégâts. Sur les 6 femmes, 3 seulement ont survécu (bien qu'en torpeur) à la saignée. Il s'agit de Horsa, Musard et la jeune paysanne, Agnes (qui est de sang Baali maintenant, ne l'oublions pas). Kat et les autres sont mortes. Si les pjs avaient tué les premières rousses, c'est leur dépouille seulement qu'ils retrouvent, ou au moins une mèche de leurs cheveux attachée au megalithe. Ça, ça dépend de ce qu'ils ont fait.

Il va falloir ramener les blessés à Winchester pour qu'elles soient soignées. Melusine sera très reconnaissante envers les pjs d'avoir sauvé Horsa et arrêté Meriana. Elle semble très affectée aussi par la trahison et très fâchée. Elle récompense donc les pjs et leur promet plus s'ils retrouvent Meriana. Mais finalement, ils n'ont pas vraiment le choix, on est à Vampire, faudrait pas l'oublier...

Voilà qui finit sur des pistes ouvertes que vous pouvez remplacer si vous ne vous sentez pas le courage de faire poursuivre vos Pjs là dedans, mais qui pourront toujours vous servir plus tard, même pour introduire un autre scénario en Angleterre.



## Personnages Non Joueurs

**Meriana** : [Baali 6<sup>eme</sup> generation]  
(illustration en synopsis)

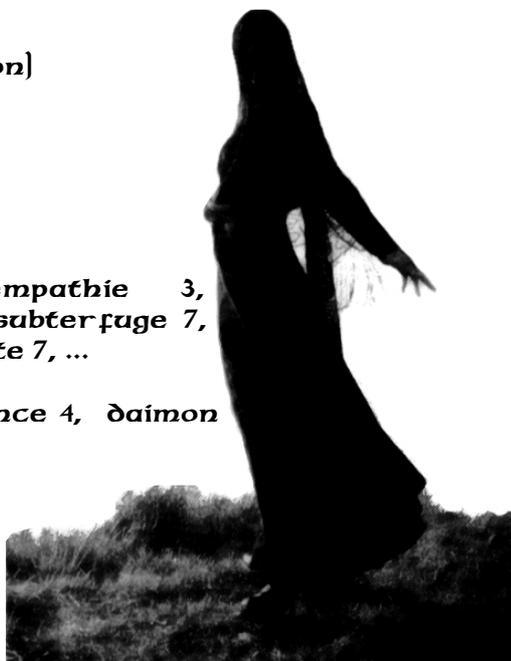
<b>For</b> 2	<b>Cha</b> 5	<b>Per</b> 4
<b>Dex</b> 4	<b>Man</b> 6	<b>Int</b> 5
<b>Vig</b> 3	<b>App</b> 4	<b>Ast</b> 6

**Vigilance** 4, **esquive** 5, **empathie** 3,  
**commandement** 4, **passe-passe** 4, **subterfuge** 7,  
**melee** 4, **furtivite** 5, **survie** 5, **occulte** 7, ...

**Disciplines** : **occultation** 4, **presence** 4, **daïmon**  
6, **domination** 3 [...]

**Historiques** : **Allies** 4, **contacts** 5,  
**ressources** 3, ...

**Volonte** : 10



**Les Baalis** : (9<sup>eme</sup> generation) ...  
Adaptez selon la scene en question  
et le niveau des pjs.

<b>For</b> 2	<b>Cha</b> 2	<b>Per</b> 3
<b>Dex</b> 2	<b>Man</b> 2	<b>Int</b> 4
<b>Vig</b> 2	<b>App</b> 1	<b>Ast</b> 2

**Vigilance** 3, **bagarre** 2, **esquive** 3,  
**passe-passe** 2, **melee** 2, **furtivite** 3, ...

**Discipline** : **occultation** 2, **presence** 1, **daïmon** 2

**Volonte** : 6

Pour le reste, voir pretires dans le livre du conteur...

