

Géhenne

Par Belgarath

Supplément White Wolf de 254 pages.

Contient :

1. Une intro sous forme d'une histoire parlant de la dernière fille d'Eve qui va accoucher au Caire.
2. Une introduction à la Géhenne dans une campagne
3. Un chapitre détaillant la mise en place possible de certains événements.
4. Quatre scénars qui traitent du thème de la fin du monde. Ils font plus de 40 pages chaque, et vu que dans tous leurs scénar il y a sans cesse des « mais faites comme vous voulez », ou des « c'est à vous de décider », un résumé ce sera déjà pas mal.

Avertissement :

Ce supplément à l'air complet comme ça avec ses 254 pages et pas trop d'images. Mais en réalité, plus vous avancez dans la lecture, plus vous tombez sur les mêmes phrases : « Ce que bricole machin ou qui il est réellement, personne ne saurait le dire » ou encore « une hypothèse est que...d'autres pensent que....et certains ont imaginés que... ».

La suite dans un autre supplément spécial révélations ? Ben non : c'est la fin du monde là les gars !

Certains termes ont été sans doute maladroitement traduits. Disons simplement qu'ils font meilleure impression en anglais. J'ai eu notamment du mal à traduire les termes suivants :

Thin-blooded que j'ai traduit en « sangs faibles »

Withering que j'ai traduit en flétrissement

Blood weakens que j'ai traduis en « affaiblissement du sang » un peu trop littéralement.

Le clan Sétite me pose problème, parce que son orthographe n'est pas claire : sétite, sethites...alors excusez du peu, mais il est orthographié un peu sous toutes ces formes à travers la traduction !!!

Pareil pour Set et Typhon, que parfois ils assimilent à une seule et même personne, parfois à des individus séparés. C'est très flou !

Autre chose : les noms de certains antédiluviens étaient écrits entre crochets : lasombra, Tzimice et Toréador, ce qui signifiait à leurs yeux que son vrai nom était inconnu. J'ai donc utilisé le nom du clan comme nom d'antédiluvien.

INTRODUCTION

LE COMMENCEMENT DE LA FIN

Il est temps d'aborder la fin du monde, l'Armageddon, l'Apocalypse, la Géhenne. De toute la gamme World of Darkness, vampire est le jeu le plus tragique. Par principe, ses personnages sont damnés, éloignés de Dieu lui-même par un lourd pêché ancestral. En tant que telle, la fin des vampires devrait avoir un sens encore plus tragique.

A l'approche de la Géhenne, la malédiction vampirique doit être d'une ultime indifférence lors de la fin du monde. Le monde n'a tout simplement plus besoin de vampires. Il est devenu un lieu cynique et le besoin d'avoir peur du noir est parvenu à un point d'ignorance des créatures de la nuit.

Il y a quelques années, des concepteurs du jeu eurent une conversation : ils imaginaient la fin du monde et l'implication du dernier vampire. Il serait de la quatrième génération, assis à un bar, simplement en train de prendre un verre et de réfléchir à son propre destin. Il aurait toujours besoin de sang mais la malédiction serait si faible à la lumière de la pâle foi du monde qu'il pourrait manger et boire. Il ne pourrait sortir de jour et devrait boire du sang pour survivre, mais ses pouvoirs auraient disparus. Ce serait un peu comme si Dieu aurait tourné le dos « à l'expérience vampirique » en l'achevant par un échec, par quelque chose qui ne servirait plus dans le monde moderne.

Ces pages présentent toute une palette de scénarii de la fin du monde. Malgré cela, les possibilités de poursuivre une chronique à la lumière du jugement dernier demeurent. Pour l'heure, concentrez vous sur la saveur que vous

souhaitez à votre Apocalypse. Voici quelques exemples de principes qui caractérisent et signifient la fin des temps :

- **L'affaiblissement du sang** (blood weakens). Les vampires puissants ont des difficultés à être...et bien ...puissants. Imaginez la panique des vampires après avoir découverts qu'ils ne peuvent plus réaliser des choses qu'ils pouvaient auparavant.
- **La diablerie exubérante.** Dans le but d'inverser leur faiblesse croissante, les vampires amanrathent comme des fous, essayant de donner à leur sang des bouffées de pouvoir en consommant l'âme d'autres vampires. Le Sabbat ne s'en offusque pas parce qu'ils n'ont jamais interdit la diablerie, mais la pratique atteint des niveaux malsains. La Camarilla est secouée parce que ses membres les plus puissants -ceux qui ont condamnés la pratique pour se préserver eux-mêmes - se tournent vers la diablerie pour conserver leurs avantages. Une fois pris dans l'engrenage, ils sont indulgents envers « ceux qui se protègent contre la soif de leurs anciens ».
- **La méfiance généralisée.** La politique marque une pause, et la survie devient plus importante que d'apparaître à l'Elysium. Les jeunes vampires forment des coteries et des meutes pour accroître leur survie par le nombre, mais aussi dans l'espoir de faire chuter les anciens et de les « assécher ». Bien sur, même ces cainites ne peuvent se faire confiance mutuellement, de telle sorte que les gangs se séparent, fusionnent, infiltrent d'autres gangs....C'est exactement le même principe que la culture des gangs, mais avec le sang comme gain. Bien sur, une certaine frange de vampires garde la tête dans le sable, « jouant du violon tandis que Rome brûle ». Dans l'esprit de ceux-ci toutefois, ils savent que le temps est venu, et ils dilapident leurs ressources dans quelques

dernières nuits de plaisirs avant de rencontrer la fin. Les soirées vampiriques sont prodigieuses mais désespérées.

Voici quelques idées notables qui exploitent la Géhenne :

L'étoile rouge Anthélios.

La plupart des vampires ne peuvent la voir, et quelques uns de ceux qui la voient savent réellement ce qu'elle est. De cette manière, elle sert le MJ en tant que menace vague mais omniprésente. Elle peut apparaître comme mécanisme de variation de l'histoire : elle peut parfaitement être interprétée dans votre chronique comme l'œil de Caïn, scrutant parmi les caïnites et attendant le moment de son retour. Elle peut également servir d'horloge de la Géhenne si elle change de luminosité ou comme pierre angulaire d'un bon nombre de cultes radicaux de la Géhenne.

Tandis qu'elle caractérise le monde perceptif des vampires, ne laissez pas vos Pjs être capables d'influer dessus. Elle peut être utilisée comme le signe rouge utilisé dans les rituels qui permettent aux vampires de réclamer leur statut mortel.

Conséquences du signe rouge : le cœur de la question du signe rouge est qu'une cabale de mages a déjà découvert ou est sur le point de découvrir le secret du retour des vampires à une existence mortelle. Les mages expérimenteraient ils avec des pouvoirs de ce calibre ? Diable non, et c'est pourquoi cet élément qu'est Anthélios l'étoile rouge sert à la fois dans des chroniques mages et vampires.

Les sangs faibles.

Bien sur ces clébards jouent un rôle, comme il est prophétisé dans le livre de Nod. Dans des années récentes, de nombreux princes ont nommé des fléaux et chargés des sheriffs de leur élimination. Le problème est qu'ils ne peuvent agir assez rapidement et vous pouvez souhaiter employer une révélation terrible dans laquelle une véritable armée de sangs faibles, probablement menés par une figure emblématique (la dernière fille peut être ?) fait face aux personnages. Cette armée pourrait être capable de renverser une ville, en gardant un survivant de haute génération qui assumerait la régence, renvoyant la Camarilla à sa folie et provoquant un rire hystérique dans les rangs du Sabbat (qui ne voit pas la présence de sangs faibles dans leurs propres rangs, ceux qui désarçonneront les conciles de bishops et réclameront leurs cités...) Ces deux types de villes dirigées par des sangs faibles subiraient probablement l'assaut de diverses factions mais auraient de la chair à canon pour résister à leurs ennemis les plus expérimentés (tandis que les sangs faibles de par le monde s'attrouperaient et convergeraient vers eux pour faire leur propre place). Ces lieux devraient probablement se situer dans le Tiers Monde ou en Amérique du Sud où l'on peut dissimuler la violence caïnite derrière le masque de la violence humaine. Encore une fois, les villes de Sydney et du Caire ont des princes caïtiffs et de faible génération...

La main noire

Si vous utilisez cette faction dans votre chronique, nous suggérons qu'un certain nombre de membres hauts placés de la Camarilla espionnent ou sont infiltrés dans cette secte. La meilleure solution est le traître actif qui joue double jeu (Sabbat et Main noire) quand les choses se gâtent.

Les sectes

Pour être honnête, les sectes ne sont pas un critère ou un élément pertinent dans la venue de la Géhenne. Elles existent depuis plus de 500 ans. Le Mj voudra sans doute faire vivre la fin du monde à travers l'effondrement de celles-ci.

La Camarilla

Ils ne sont pas les outils des antédiluviens, ils ne croient pas en leur existence. Ok...ils ne sont pas leurs outils directs, mais c'est cela la nature du Jyhad. La Camarilla devrait se fractionner de l'intérieur au travers des générations, tandis que les anciens qui se souviennent ou ont eu des ascendances vérifiables d'antédiluviens, se révéleraient comme un tas d'hypocrites, de fils de pute jouant le Jyhad et qui essaieraient de tromper les jeunes générations crédules. Les plus jeunes, qui n'ont jamais gobé les histoires de l'arche de Noé ou de la première cité, résisteraient au réveil des antédiluviens du mieux qu'ils le pourraient, la plupart avec l'amertume de faire partie du Jyhad et le désir de décider de leur propre éternité. Quelques personnes sont à l'opposé de cela. Ce sont des anciens qui ne veulent pas plier sous les antédiluviens (la plupart des anciens accepteront leur propre place dans la hiérarchie avec l'ascension de leur progéniture), et sont de pauvres âmes trompées qui ont cru les mensonges et ont déconné à leur sujet.

Remarque : la Camarilla s'effondre comme la firme Enron, parce que le peu de valeur de leur fondation est portée à la connaissance publique. Le chaos s'en suit dans la communauté vampirique, les princes sont assiégés par la populace et le tout devient un gigantesque merdier.

Le Sabbat

Euh...Ok. Donc ils ont raison au sujet des antédiluviens. Cela ne signifie pas qu'ils sont assez disciplinés pour faire quelque chose d'efficace contre. Le Sabbat est la horde mongole de la société cainite. Ils sont brutaux, contents

d'eux, consumés par leurs propres objectifs et sont un désordre permanent. Occasionnellement, ils se rassemblent assez de coïncidences pour ne pas être décapités et gagnent une croisade, mais replongent vite dans le borbier qu'ils ont eux même créés. Ils possèdent des individualités capables, mais un paquet d'individus ne peut suffire. Ajouter à cela qu'ils n'ont pas de leader (le régent du Sabbat est mort dans le clanbook Tzimice et la question de son remplacement est traitée dans Mexico by night). Logiquement, le Sabbat devrait se fractionner, avec probablement quelques lumières de cette secte qui pourraient diriger des groupuscules de quelques personnes compétentes. Tels seront ceux qui auront le plaisir de faire face aux antédiluviens sous quelque forme qu'ils se présentent.

Les antédiluviens

Les choses se corsent ici. Nous avons fait allusion à quelques antédiluviens qui se trouveraient à certaines places. Ce qui suit est un résumé du lieu où les fondateurs de clans se trouvent (s'ils existent encore) et les plans qui leur sont attribuées. N.D.T : Dans la deuxième section de ce supplément, d'autres détails apparaissent, plus complets.

Note : considérez ceci comme une possibilité. Ce n'est pas un dogme mais le statut officiel des membres de la troisième génération. Quelques uns sont plus en chair que d'autres. Ce n'est pas sensé répondre aux questions sur certains mystères quels que la vraie identité d'Ashur ou la nature de la deuxième génération. Vous pouvez donc lire entre les lignes.

Assamites (Haqim)

Son avatar, Ur-Shulgi, s'est manifesté à la frontière de l'Iran et de l'Irak et a tué un nombre énorme d'infidèles. Il a pris la direction de la hiérarchie assamite à la place de son sire. Il est ouvert à tous les plans d'Haqim lui-même.

Brujah (Brujah / Troile)

Il est supposé mort depuis un bout de temps, donc il peut tranquillement être ignoré ou utilisé si besoin est pour une réapparition !

Sétites (Set / Typhon)

Belle tentative les gars ! Mais votre magie n'est plus suffisante pour ramener un dieu mort. Un bon moment de désespoir pour un clan très méritant dans lequel tout ce qui est désagréable au monde est réuni. « Oh, merde, on l'a dedans ! Dans ce monde judéo chrétien nos valeurs ne sont pas reconnues !!! »

Gangrel (Ennoia)

Active et effrayante depuis longtemps. C'est notre sentiment que pour échapper à sa damnation, elle s'est fondue dans la terre, en son centre, où elle s'est soit brûlée en une mort ultime, soit elle est devenue quelque chose d'autre. Si elle n'est pas détruite, elle est toujours là et elle est certainement capable de devenir la plus dévastatrice force de la nature parmi les antédiluviens (note du rédacteur du supplément : rien que d'y penser ça m'effraye).

Giovanni (Augustus Giovanni)

Augustus est un porc et il doit probablement être mort lors d'un événement précoce de la Géhenne. C'est le plus jeune antédiluvien et probablement celui qui a le plus grand ego (en terme mortel), donc ce sera une justice cosmique lorsqu'il sera bouffé !

Lasombra

Diablé au cours du 14^{ème} siècle. Mort et disparu. Bon débarras. Quelle brute ! Tout ce qui est dans les abysses n'est certainement plus un vampire.

Malkavians (Malkav)

La meilleure utilisation de cet antédiluvien a été faite dans le scénario « fountains of bright crimson » pour Jérusalem by night. Le scénario suggère qu'il se trouve en Arcadie, mais il peut tout aussi bien être devenu le Malkavian Madness Network (réseau de folie malkavienne ?) qui relie tous les membres de ce clan dans les dernières nuits.

Nosfératu (Absimiliard)

Méprisé par le reste du monde -haï même inconsciemment par les gens qui ne savent pas qu'il existe - Absimiliard a fui le plus loin possible le contact humain. Il est parti soit au fond de la mer (inaccessible aux créatures inférieures) ou en Antarctique (ce qui fait le lien avec quelques histoires de Werewolf) où il se trouve en putréfaction, incapable de terminer son existence parce qu'il n'a plus de volonté. Une autre théorie est que peut être Absimiliard n'est pas l'antédiluvien actuel, et que le vrai est en Obfuscate et a fait oublier au monde entier qu'il n'ait jamais existé.

Ravnos

Trop moche. Trop con. Au revoir...

Toréador (Ariel / Ishtar)

Aucun témoignage sérieux de sa mort n'est parvenu à la surface, mais son individualité fait une excellente concordance avec Kindred of the ebony kingdom.

Tremere (Tremere / Saulot)

Saulot est dans le corps de Tremere. Tremere est dans le corps de Goratrix. Goratrix est dans un miroir (putains de thaumaturges!). Tremere

diabla Saulot pour devenir de la 3 ème génération mais l'antédiluvien était si puissant que Tremere anticipa et garda le contrôle de lui-même jusqu'à un certain degré. Les tremeres devinrent les premiers vampires à expérimenter le sang de vampires capturés, et parmi eux des tzimices. Donc quand Tremere devint en premier vampire, il fut infecté par la « présence universelle » des anciens tzimices (tous portent une graine comme leur fondateur). Le corps dans lequel Saulot va devenir le parfait vassal pour le retour de Tzimice estropie Tremere en tant qu'antédiluvien et détruit Saulot à petit feu.

Tzimice.

Bien que diablé à la fin du 14 ème siècle, cette chose a survécue. A présent, il est mort (la chose sous la ville de New York est juste une enveloppe sans vie bouillonnant de sa propre vicissitude). Mais il reviendra (Voir Tremere...). Tzimice n'est plus une entité pensante, c'est juste une présence malveillante.

Ventrué

Mort depuis longtemps.

Conclusion : vous êtes incités en tant que Mj à impliquer d'autres antédiluviens qui pourraient être découverts au cours du déroulement de la Géhenne, en suggérant qu'il y en ait bien d'autres que ceux cités dans les suppléments. Ce pourrait être des vampires de lignées mortes ou des vampires de la « couvée initiale » qui n'ont jamais totalement été étreints. Lucian, Mekhet. Peut être des vampires africains. Et les mecs, on a jamais entendu parler de ça !!! Il y a bien des choses que notre simple pensée mortelle ne peut sonder.

LES DERNIERES NUITS

Le livre de Nod nous raconte que nous saurons quand la Géhenne arrivera. La lune deviendra rouge sang, un soleil noir s'élèvera dans le ciel. Le monde deviendra froid et des choses impures bouillonneront dans le sol. De gigantesques orages rouleront dans les cieux, les éclairs allumeront des feux et les animaux en seront empoisonnés, leurs corps tordus tomberont. Les mathusalem et les antédiluviens s'éveilleront de torpeur et dévoreront ceux de leur lignée. Caïn reviendra et appellera à lui ses enfants sur les lieux de la première cité. Il sera assis sur un trône de basalte et jugera tous ses enfants. Les événements qui suivent sont prétendument plus apocalyptiques. Voilà pourquoi les anciens de la Camarilla essayent -mais échouent misérablement- de faire taire ceci à tout prix. La Famille toutefois ne sait pas si le livre de Nod dit vrai. Il semble un peu trop limpide par endroits et trop vague à d'autres. Le symbolisme et la clarté convergent dans un « chaudron de sorcière » d'où sortent des prophéties, probablement fortement influencées par leurs traductions. Afin de garder un ton poétique dans celles-ci, certains changements ont dû être faits, mais à quel prix ?

Les signes de la Géhenne

Le Livre de Nod décrit la venue de la Géhenne à partir de signes précurseurs graves et de marques. Quelques étudiants du livre clament que quelques uns sont déjà avérés. D'autres partent du principe que les prophéties sont simplement insensées. Quelque soit la vérité, quelques unes de celles-ci sont énumérées ici, avec quelques mots sur la vérité qu'elles pourraient cacher.

« *Le temps des sangs faibles viendra, lorsque les sans clans règneront et que les vampires seront incapables d'engendrer* » : Sydney et le Caire sont dirigés par des princes caïtiffs, et de nombreux vampires de haute génération sont incapables d'infanter. Leur sang est tout simplement trop dilué et la malédiction de Caïn trop faible. Cela semble franchement équitable...trop équitable pour certains.

« *Les sauvages chasseront les vampires même dans leurs plus puissantes cités* » : c'est la prédiction de la venue de ceux que l'on appelle chasseurs (Hunters). De nombreux vampires ont connu leur destin dans les mains de ces mortels zélés, qui semblent même en possession de quelques pouvoirs incongrus. En considérant le livre de Nod, à travers le terme « sauvage » peut se voir une référence au terme passé de « fae ». Encore une fois, qui a jamais entendu parler d'une fée chassant des vampires en ville !

« *Le réveil des anciens* » : quelques anciens sont supposés éveillés ou actifs, et au moins un, Ravnos, a été tué lors d'événements qui semblent apocalyptiques eux-mêmes. Certainement, cela doit signifier que les anciens se réveillent.

« *La vieille sorcière s'éveillera et les consumera tous* » : une des théories les plus communes est que ceci fait référence à la Baba Yaga qui est sortie de torpeur pour se saisir de l'Europe de l'Est et de la Russie sous son rideau de fer. Quelques nécromants pensent qu'un terrible orage cache une cité entière de morts, mais trop peu comprennent la signification réelle de la mort pour prendre ça pour argent comptant. Peu importe que le nodiste soit brillant ou non, aucun n'a jamais été capable de trouver quelle personne est cette « sorcière » que Caïn rencontre dans le livre de Nod, bien que certains pensent

qu'il s'agit de la femme de Caïn, Lilith. Si c'est le cas, la mère des monstres s'abattra t elle comme un fléau sur le monde en plus des antédiluviens et de Dieu sait quoi ?

« *Une main noire s'élèvera et étouffera ceux qui s'opposent à elle* » : l'existence d'une faction sabbatique connue sous le nom de Main Noire n'est plus un secret. Sans s'en soucier, elle frappe de terreur le cœur de la Camarilla, et un air de mystère et de légende l'entoure. Bien qu'elle ne soit pas aussi romantique que certaines histoires le disent, la Main Noire gagne crédibilité et respect de ce passage du livre de Nod. Il reste à voir si la prophétie de mauvais augure de la montée de la Main Noire et de son contrôle absolu est vraie. Si c'est le cas, cela prêtera croyance à de nombreuses autres prophéties. La Main Noire est actuellement à l'œuvre contre la Géhenne mais voudra servir les antédiluviens quand ils s'éveilleront. Et si la Main Noire avait choisi son nom pour coïncider avec le livre de Nod et lui apporter un air biblique ? Si c'est le cas, qui est la vraie Main Noire mentionnée dans la prophétie ?

« *Ceux qui boivent le sang puisé au cœur se multiplieront* » : c'est une référence à la pratique de la diablerie. Beaucoup ont peur que celle-ci devienne aussi commune que le simple fait de se nourrir aux moments précoces de la Géhenne.

« *L'ascension du dragon* » : des théories prétendent que des démons sortis de l'enfer s'avanceront crânement en foulant la Terre. Ils seraient de la couvée des dragons. Ce que cela signifie dépasse même l'entendement du plus savant caïnite. Certains avancent qu'il s'agit de la montée de Dracula, d'autres pensent à celle de l'antédiluvien Tzimice. D'autres enfin pensent à un monstre inconnu et indicible qui apparaîtrait pour on ne sait quelle raison.

« *Les ténèbres s'agitent* » : les abysses remuent. Quelques uns ne sont pas d'accord pour dire que l'horrible royaume connu comme étant les abysses, où seule une poignée de caïnites ont accès, cache une terrible entité. Quelques prophètes pensent qu'elle sera la fin du clan des ombres, et peut être des autres caïnites, si le maître des abysses se déchaînait.

« *Un ange meurt* » : comment un ange pourrait il mourir ? Qui aurait l'impudence de s'éveiller et d'assassiner un des premiers nés de Dieu ? Ou peut être s'agit il d'une autre métaphore ? Un ange pourrait être une créature pure et innocente, ou encore une fois, il n'est pas nécessaire que ce soit un ange de Dieu (non pas que ceux-ci soient forcément purs et innocents...). Un tzimice nécromant particulièrement craint et vicieux, Sascha Vykos, est quelque fois appelé ou surnommé l'ange de Caïn. Beaucoup se réjouiraient la nuit où il serait tué !

ETUDE DE CAS : LES ANTEDILUVIENS

Le livre de « *la nuit des prophéties* » détaille 5 scénarios possibles impliquant l'accomplissement de certaines prophéties de la Géhenne. Ce livre est plus ou moins un événement historique. Il résume presque 13 ans de storyline et de conspirations, et plus important encore, regroupe de nombreuses fins menant à la Géhenne, culminant en 4 possibilités différentes. Ce qui suit est un résumé des événements les plus importants qui pavent la route de la géhenne. Ces événements peuvent soit être déjà présents dans votre chronique, sous différentes formes, ou bien ils sont nouveaux pour vous. C'est à vous de changer ce qui ne vous convient pas. Plus vous adapterez, plus votre histoire sera consistante. Les raisons pour lesquelles les choses se déroulent, qui fait quoi, où cela se passe, tout cela peut varier. Tant que vous êtes crédibles, il n'y a aucune raison de ne pas changer ce que vous avez besoin de changer. Ce qui suit est une liste d'événements et de discussions sur le « comment intégrer ces éléments » dans votre chronique. Ils incluent d'autres alternatives qui peuvent les rendre meilleurs.

Le réveil des antédiluviens.

Il est généralement admis par celui qui a fait attention aux prophéties du livre de Nod que les antédiluviens vont revenir et vont dévorer leurs enfants avant que Caïn ne leur fasse subir son jugement. Tandis que la Géhenne arrive, il est indiscutable que les antédiluviens existent en dépit de ce que la Camarilla essaie de faire croire. La vérité est que les anciens se réveillent et que leurs motivations sont de semer la terreur sur la création. Quelques antédiluviens sont réellement actifs, quelques autres sont en train de se réveiller, d'autres sont morts.

En dépit des recherches rigides et des chroniques d'historiens vampiriques, l'histoire des damnés est loin d'être certaine. La plupart croient qu'en suivant Caïn vient une seconde génération et que ces enfants se nommaient Irad le fort, Zillah le magnifique et Enosch le sage. Chacun de ces enfants ont eu descendance, théoriquement treize à eux trois. Ce sont eux qui sont connus sous le nom d'antédiluviens. Les références dans un livre aussi vague que le livre de Nod, ou leur absence de référence, ne signifient rien si l'on considère que ces événements se sont déroulés il y a des milliers d'années. Pour l'instant, quelques uns clament que selon certaines sources, Set n'a pu être un antédiluvien en soi, puisqu'il est supposé s'être éveillé en 5 000 av J.C., ce qui est après le grand déluge (et le terme antédiluvien signifie littéralement « avant le grand déluge »). D'autres désaccords peuvent conduire à penser qu'il existe plus ou moins de treize antédiluviens. Après tout, ce n'est pas avant la deuxième cité que l'on obtint une image claire des treize actuels. En fait, ne se pourrait il pas que quelques uns soient identiques ? Après tout, beaucoup d'entre eux comme Lasombra ou Tzimice ont perdu leur nom dans le temps. Pour ajouter à la confusion, il y a la question de savoir où ils étaient durant tout ce temps. Ont-ils été tous en torpeur ? En plus des treize connus, nous connaissons également les noms de Nergal, Loz, Ninmug et AL-Mahri, ou les Aralu comme ils ont été appelés. Ces noms sont sculptés sur la porte d'une chambre dans la forteresse fantôme de la vraie Main Noire, qui est supposée détenir les corps en torpeur de quatre antédiluviens. Ce qui est raconté de cela à ceux qui sont extérieurs à la vraie Main Noire est que les corps sont ceux de Ventrue, Toréador, Malkav et Absimiliard. Cette forteresse est tombée depuis et à été détruite, donc personne ne connaîtra jamais la vérité, mais des histoires racontent que les sarcophages ont été retrouvés vacants avant la destruction du bastion. Est il possible que cette pièce ait détenue quatre antédiluviens ? A-t-elle détenue les

quatre là ? Nous ne pouvons que spéculer. La plupart sont d'accord pour dire que l'antédiluvien Ventrue a péri au cours du règne de la deuxième cité. De nombreux malkavians prétendent que Malkav a été très actif et a communiqué avec son clan, et d'autres postulent la redoutable théorie qu'il est devenu le mystérieux Malkavian Madness Network. Encore une fois, qui peut dire ? Un autre grand mystère concerne les actions d'Absimiliard ou de l'antédiluvien toréador. Si quelqu'un sait, personne ne parle.

Il est grandement probable que la plupart des troisième génération aient péri dans le grand déluge. Peut être est ce que les treize sont les survivants ? Peut être les Aralu ont-ils été les premiers de cette génération à mourir et donc ils ont été ensevelis au sein de la première cité. Ceci expliquerait pourquoi l'image miroir spirituelle inclut cette pièce. Elle montre les restes de victimes, tués malgré leurs pouvoirs remarquables, et d'autres qui pleurent ou célèbrent la mort de leurs frères et sœurs. Cela a pu les convaincre que leurs géniteurs ont été également tués, et de cette façon briser leur révolte après le déluge. Cela expliquerait aussi pourquoi le livre de Nod ne mentionne que treize antédiluviens. De nombreuses légendes prétendent que seulement sept ont survécus à ce jour. D'autres disent que seul un antédiluvien peut tuer un antédiluvien. Si les deux derniers points sont vrais, cela signifie que ceux qui ont rencontré la mort ultime sont tombés des mains de leur fratrie. Cela peut être fait en personne ou en utilisant des vampires inférieurs comme marionnettes, ce qui peut signifier que d'autres anciens manigencent des événements tels que la révolte anarch ou la semaine de cauchemar (Week of nightmares).

Tous les points précédents ne sont que pure spéculation. C'est à vous de décider ce qui est réel ou non. Les antédiluviens ont tous des natures différentes et des buts probablement différents. Votre campagne doit impliquer

la mort d'un antédiluvien ? OK, mais comment vos Pjs vont-ils s'y prendre ? Vous devez être sûr qu'il entre dans le cadre de la campagne sans être un élément aléatoire. (N.D.T : hum, si on excepte les Chonica Transylvania livre 1 !). Avoir un élément aussi puissant qu'un antédiluvien doit laisser peu de chances de s'en sortir. Vous devriez décider du résultat à l'avance et guider vos Pjs à travers cette décision. Les niveaux de puissance d'un antédiluvien sont proches de ceux d'un dieu, et même si la malédiction de Caïn s'affaiblit, ces caïnites sont puissants au-delà de l'imaginable.

Absimiliard.

L'antédiluvien nosfératu n'a pas été vu ou entendu depuis des siècles. La plupart des membres de sa lignée le craint, persuadés qu'il a l'intention de les tuer tous. Ils murmurent à propos de quelque chose nommé Nictuku, des êtres commandés par Absimiliard d'où qu'il se trouve, et ils prétendent que l'assassinat de la Baba Yaga en est une preuve. La plupart des théories placent Absimiliard le plus loin possible du contact humain, et en fait, c'est vrai. Les anciens haïssent les gens. A cause de sa laideur légendaire, il est « la chose des ténèbres, le monstre caché sous le lit »...toujours craint. Il ne peut aller très loin en étant le centre de la haine de nombreuses personnes qui pour la plupart ne savent même pas qu'il existe. Absimiliard a passé des siècles à refouler son dégoût de lui-même, brisant sa propre volonté chaque nuit qu'il continue d'être. Il est incapable d'en finir avec sa malheureuse existence et il souhaite effacer celle-ci au travers de sa discipline d'Obfuscate. Quelques uns pensent qu'il demeure en Antarctique ou au fond des océans, mais qu'il soit en torpeur ou actif, personne ne le sait vraiment.

Cappadocius

Aucune théorie ne pose le fait que Cappadocius, le créateur des giovannis, soit aussi connu sous le nom d'Ashur. Beaucoup pensent qu'il serait retourné dans les shadowlands après l'échec de la diablerie d'Augustus. Assez étrangement, Augustus a réussi à assumer les pouvoirs de Cappadocius, mais l'âme de l'ancien s'est échappée. Augustus a passé des siècles à essayer de dévorer son sire. Une fois les rumeurs de sa présence, une chasse de vaste ampleur commença à l'encontre d'Augustus. Cappadocius a terminé ses jours consumé lorsqu'un orage mystique, le grand maelström, ravagea les shadowlands.

Augustus Giovanni

Il a été vu en dernier lorsqu'il entra dans les shadowlands pour chercher Cappadocius après le grand maelström. Ayant été le plus actif de tous les antédiluviens (bien que n'en étant pas un puisqu'il n'a pas connu le grand déluge), il est aussi le moins puissant.

Brujah

L'antédiluvien brujah, dont le nom a été obscurci, est prétendu avoir été assassiné par son infant Troile pendant les âges de la première cité. Probablement, Troile ne l'a pas diablé puisqu'il n'a pas été fait mention de ce dernier assumant les pouvoirs de son créateur. Des alternatives font de Troile l'actuel antédiluvien, de par Brujah qui en aurait pris le contrôle après des millénaires, ou peut être que l'antédiluvien a truqué sa mort pour une raison quelconque. Il est également possible que Troile soit le vrai nom de Brujah ou qu'il n'ait jamais existé. Quelque soit la vérité, la plupart croient que Troile se trouve prisonnier en dessous du lac salé de Carthage. Est-ce que sa lignée essaiera de nettoyer le site pour réveiller Troile et sa véritable armée de mathusalems ? Quel camp adoptera-t-il après des centaines d'années sous la terre salée ? Il est douteux qu'il aide soit ceux qui les ont confinés là, soit leurs

descendants. Et bien sûr, quelques uns disent que Troile était masculin, d'autres féminin, pour en ajouter à la confusion.

Ennoia

L'antédiluvien gangrel a toujours été un paradoxe si l'on considère la fait qu'elle autorise sa progéniture à errer librement tout en étant elle-même active. Que faisait elle tout ce temps là, c'est à l'imagination de chacun mais elle semblait plus déterminée à se préserver elle-même qu'à détruire les autres. La traquer vous conduirait en Scandinavie, le long de la péninsule de Kola, et en Sibérie où ses traces seraient perdues, pour réapparaître au Canada où elles disparaîtraient soudain. Personne n'a été capable de la traquer, toutefois, le peu de gangrels qui savent quelque chose sur elle n'en parlent pas. Quelques histoires circulent à voies étouffées. L'une d'elle parle d'une coterie nomade de gangrels poursuivie par une meute du Sabbat à travers les forêts du sud Québec. Ils se sont tous fondus dans la terre pur échapper à leurs assaillants et vécurent quelque chose de terrifiant : alors qu'ils glissaient dans les confins du sol, ils rencontrèrent une présence puissante et dérangeante. Elle n'était pas malveillante, seulement inconfortable et ... étrangement familière. Il semblait clair qu'ils avaient tous vécus la même expérience. Seuls des gangrels l'ont vécu. Cela a conduit certains à penser qu'Ennoia avait décidé d'accomplir le stade ultime de sa maîtrise de protean et de se mêler physiquement à la Terre elle-même. Avec ce pouvoir, ils disent qu'elle peut se manifester comme une force de la nature et tirer ressource de n'importe où dans le monde tant qu'elle reste sous terre. Si elle s'est mélangée avec la planète, il est envisageable qu'elle soit aussi puissante, mais l'idée est en soit simplement effrayante. Ce qu'elle attend de ses descendants, personne ne peut le dire.

Haqim

Peu savent ce qu'est devenu Haqim, celui de qui tous les assamites descendent. Les assamites prétendent occasionnellement qu'il est réellement de la seconde génération, mais peu de nodistes sont d'accord. Son bras droit, Ur-Shulgi, l'avatar d'Haqim, s'est manifesté et assume le commandement du clan à sa place. Un schisme dans le clan a conduit une faction minoritaire à rompre les liens et former une maigre alliance avec la Camarilla. Haqim est l'incarnation de l'assassin, du moins aux yeux de la Famille. On croit qu'il souhaite détruire tous les vampires dans une guerre sainte contre Caïn pour des raisons inconnues. Il incarne l'image que même les vieux craignent : l'épée vertueuse toujours prête à frapper, sa face ensanglantée par la vitae d'autres caïnites, ses yeux fous inspirant la terreur de ceux qu'ils rencontrent/ Avec la quantité d'histoires horribles et la terreur générale qui accompagnent le nom d'Haqim, on pourrait croire qu'il n'est juste qu'une histoire de fantôme. Du plus loin que l'on puisse dire, personne ne l'a vu ou entendu. La personne la plus proche de lui doit être Ur-Shulgi, et si les histoires que l'on raconte sur lui sont vraies, alors le simple concept de son créateur doit l'être encore plus.

Toréador

Que son nom soit Ishtar ou Arikel, ou qu'il soit complètement différent, il ou elle est définitivement le plus énigmatique des fondateurs de clan. Sa lignée est supposée être responsable de la création de la Masquarade, ce qui est en soi un paradoxe si on considère leur dévotion à toutes les beautés et les sophistications. Le fait que la plupart pensent que Toréador protège son clan et la création de la Masquarade peut être un stratagème, un grand schéma dans l'oeuvre des fondateurs dégénérés. Cet antédiluvien a certainement évité l'œil du public depuis quelques siècles, qu'il soit en torpeur ou non.

Malkav

Il pourrait être la preuve qu'un antédiluvien perdure, puisque de nombreuses personnes prétendent qu'il est devenu un avec toute sa lignée. Les malkavians ont toujours été connus pour leur excentricité et leurs théories, mais aucune n'est aussi étrange que le Malkavian Madness Network. Personne à l'extérieur de ce clan ne peut vraiment comprendre de quoi il s'agit, sauf peut être quelqu'un qui aurait atteint un état de pensée collective. De plus en plus de vampires pensent que le réseau **est** Malkav ou un autre nom qu'il puisse porter. Même si ça n'a jamais été attesté, du moins pas au point de devenir connaissance commune, Malkav peut potentiellement se manifester physiquement ou acquérir un nouveau corps. Quels que soient ses buts, il est certain qu'ils diffèrent de ceux des autres antédiluviens. Aussi loin que vont les hypothèses, Malkav essaie de mener ses descendants vers Golconda à travers son réseau.

Lasombra

Cet antédiluvien pourrait être la source même de notre peur du noir. Peu de choses paraissent plus terrifiantes que le contrôle des ténèbres et des ombres. Depuis des siècles, on croit que Lasombra rencontra sa destinée durant la révolte anarch, des mains de son propre enfant, mais plus tard, beaucoup s'inquiétèrent que ce puisse être réellement le cas. De ce que nous en savons, c'est sans doute vrai et une théorie qui semble toutefois un tantinet mal conçue le supporte. Quand le clan se rebella et se tourna vers Castillo d'Ombro durant la révolte anarch, Lasombra autorisa son enfant Gratiano à le diabler. Tandis que son âme était libérée, elle n'entra pas en Gratiano mais dans les abysses dans lesquels Lasombra avait tissé de puissants liens. Au travers des siècles d'intangibilité, l'ancien travaillait à ses plans au travers de procurations inférieures. A l'insu des abysses, ces procurations travailleraient à restaurer les forces de l'antédiluvien quand le temps serait venu de sa sortie. Il émergerait alors des abysses pour retrouver le monde matériel, conquérant et réclamant que

le monde soit éternellement masqué dans les ombres. Lasombra deviendrait plus fort à travers son état de stase, se nourrissant des abysses et ne devenant plus qu'un avec elles. Par sa discipline Obtenebration, l'antédiluvien est potentiellement lié avec tout cainite possédant ce don.

Ravnos

Peu de personnes ne le croient pas mort. De nombreuses théories suggèrent toutefois que sa force d'âme prodigieuse pourrait l'avoir sauvé, mais de tels théoriciens n'étaient pas là pour témoigner de sa capacité à résister au soleil et aux assauts des Kuei-Jin durant trois jours et trois nuits.

Saulot

Peu savent qui est Saulot. Après tout, son clan a été détruit il y a des siècles. Ceux qui savaient des choses sur lui savent aussi qu'il a été diablé par Tremere. Il y a donc peu de raisons de parler de lui comme d'un antédiluvien. Quelques tremere de hauts rangs savent toutefois que Saulot est actif. Après des siècles de bataille mentale sur le corps de Tremere, Saulot a pris récemment le contrôle sur son prétendu meurtrier et a forcé l'esprit de Tremere à partir. Saulot s'est ensuite échappé de Vienne avec le corps de Tremere. A présent Saulot a une autre carte à jouer dans le Jyhad. Ceux qui sont plus renseignés que d'autres sur cet antédiluvien le suspecte d'être le vrai maître du jeu, et un de ceux qui n'a pas perdu de pouvoir en dépit du déclin de sa lignée.

Tremere

Ce qui est arrivé à Tremere n'est pas connu de tous. En fait, seul un petit nombre des membres de la Famille au monde le sait -Tremere lui-même, le loyal Etrius, l'enfant crapuleux Goratrix et une petite cabale qui est là pour apporter sa sagesse aux vues des changements chez ces puissants vampires. Forcé de

sortir de son corps, Tremere entra dans celui de son enfant et força ce dernier à entrer dans un miroir où Goratrix est à présent prisonnier. Une option pour utiliser Tremere dans votre chronique serait de le trouver incapable d'employer le spectre entier de ses pouvoirs dans le corps d'un quatrième génération. Dans un tel scénario, tremere chercherait un moyen de se restaurer. Dévorer jusqu'au dernier tremere antitribu ne lui semble pas adéquat et l'usurpateur cherche à présent des méthodes alternatives.

Typhon

Généralement connu pour être le fondateur sétite, il est prétendu mort. Toutefois ce n'est pas forcément le cas dans votre chronique. Dort-il en Suisse comme son ennemi Horus ? S'est-il éveillé de torpeur et retourné en Egypte ? Quelque soit la vérité, il peut être revenu pour réorganiser son clan fractionné. Si vous voulez le considérer comme mort, il peut être possible de le faire revenir quand même, puisque les sétites le souhaitent et le planifient. Il serait l'un des plus puissants antédiluviens, puisque l'on parle de lui comme d'un dieu.

Tzimice

Une poignée de cainites et de goules savent que l'antédiluvien remue sous la ville de New York. Il bouillonne au travers de sa propre vicissitude et absorbe tout ce qui passe : animaux, personnes, vampires. Un long murmure derrière le crâne de chaque cainite partageant son sang est un signe qu'il vient à lui pour se faire dévorer et accroître sa force. Pour une créature supposée morte, cet antédiluvien est remarquablement actif. Son infant favori, Lambach Ruthven, agit de manière erratique, guidant quelques uns à la croyance que cet antédiluvien le possédait, que ce soit à travers sa force de volonté ou quelque artefact d'Eldritch. Ruthven a étreint des infants téméraires à Los Angeles, menaçant la Masquarade et opérant diverses pressions comme s'il suivait un

calendrier précis. Depuis que les anciens ont juré de protéger Lambach jusqu'au bout - sous quelque forme que prenne ce bout - de tels comportements radicaux sont à la fois remarquables et effrayants.

Ventrué

La plupart pensent que le fondateur des *sangs bleus* a été assassiné il y a bien longtemps, probablement durant l'époque de la seconde cité. S'il a réussi à éviter la mort ultime et revient, sous une forme ou une autre, qui peut dire ce qu'il planifie ou fait ? Les possibilités sont infinies, mais il peut être derrière la Camarilla, lentement en train d'effacer les preuves de son existence et de celle de sa fratrie, afin d'utiliser mieux ses descendants. Quelque soit sa maîtrise de la domination, Ventrué voudra orchestrer les mouvements d'un nombre impensable de vampires à travers la manipulation de leur sang ou de leur esprit.

D'autres ?

Qu'en est il des autres ? Comme indiqué précédemment, il pourrait y avoir d'autres antédiluviens. Ce qui suit en apporte quelques exemples.

Les Aralu

Dans les profondeurs de la cité spirituelle d'Enoch se trouvent quatre sarcophages A l'entrée des tombes étaient écrits les noms de Nergal, Al-Mahri, Loz et Ninmug. Ils sont connus collectivement sous le nom d'Aralu et sont présumés par certains comme les antédiluviens ventrué, malkavian, toréador et nosfératu. Les Aralu pourraient être quatre antédiluviens jusqu'ici inconnus, et c'est au Mj de décider comment les utiliser. Prenons Nergal par exemple. Il est réputé être le mathusalem baali, et possiblement connu sous le nom de Shaitan. Cela n'a aucun sens de le trouver mort dans Enoch parce qu'il est supposé avoir fait surface à Mexico dans le début des années 1990. Le nom de Nergal

toutefois à des racines qui remontent aux anciens akkadiens. Parmi eux, il fut révééré comme un dieu des mondes inférieurs, avec sa femme Ereshkigal. Plus d'un caïnite peut avoir adopté le nom de Nergal, et le baali Nergal peut avoir choisi son nom d'après celui de l'antédiluvien, la divinité. Après tout, le nom porte une grande signification et il peut avoir cru honorer les anciens en portant ce nom. En suivant cette idée, il peut être tout à fait possible d'attribuer Namtaru comme étant identique à l'ancien Nergal, et que l'antédiluvien baali soit resté en torpeur à Enoch après sa récupération depuis Chorazin. Après tout, la vraie Main Noire est connue pour avoir des relations avec les infernalistes et les nécromants. Sur cette même lancée, déterminer si Ereshkigal a pu être une antédiluvien ou non, ou même une caïnite est plus difficile, parce qu'elle est complètement inconnue du panthéon vampirique des mathusalems et de leurs sires. Il est envisageable que Nergal ait eu des descendancees d'un amour mortel.

Namtaru

Bien que tout ce qui ait attiré à Namtaru ait été perdu pendant la chute de Knossos, certains ont été avertis de sa redécouverte à Chorazin, après qu'Azanael - conspirant avec des lasombras avilis connus comme étant les angelis ater - capturait la citadelle. Ce qu'il est advenu à Namtaru est impossible à dire, mais il n'est pas exclu qu'il soit un des anciens et non un vrai démon (aussi loin que les antédiluviens ne puissent pas en être). Il est possible que Namtaru se soit réveillé durant les dernières nuits, spécialement avec le retour du soi disant « tombé sur Terre ».

Mekhet

Un des noms des deux antédiluviens réputés (ou connus selon celui qui en parle) être actifs dans les dernières nuits. Mekhet laisse peu de traces sur sa route qui puissent suggérer sa présence. Quelques uns croient que Mekhet est le

nom (ou le vrai nom) de l'antédiluvien tzimice, mais l'origine de cette rumeur demeure inconnue. Le nom lui même semble égyptien, comme un clin d'œil désinvolte, donc quelques connexions avec Typhon sont possibles. Une autre possibilité est que Mekhet n'existe pas du tout, ou qu'il est plus faible que ce à quoi on s'attend. Il servirait alors d'écran aux mouvements d'un autre, d'un meilleur joueur dans le Jyhad. Le passage d'un antédiluvien est un événement phénoménal, et à moins que cet individu ne possède la capacité de cacher des pouvoirs d'une telle intensité, quelqu'un l'aurait remarqué. Toutefois il est possible que Mekhet soit une rumeur et rien de plus, dans l'intention de divertir l'attention des actions de quelqu'un d'autre. IL est aussi possible qu'il existe et soit un antédiluvien mais qui a été limité dans l'accession de pouvoirs liés à une telle génération. Tel le juif errant de la légende médiévale, Mekhet n'a pu être rien de plus qu'un observateur sans pouvoir, ou qu'un être maudit qui erre sur Terre pour l'éternité et qui contemple les manifestations infernales qui ont lieu sur celle-ci.

Lucian

Il est curieux que des rumeurs de l'antédiluvien Lucian commencèrent à circuler si peu de temps après l'effondrement de la porte des enfers et la disparition de Lucifer.

ETUDE DE CAS : L'INCONNU

Peu de secrets ont été aussi soigneusement gardés, aussi attentivement dispersés parmi quelques alliés dignes de confiance, et sont aussi fascinants, que la vraie nature de l'Inconnu. Même les personnes qui ont rencontré des vampires parmi l'Inconnu en ont des opinions radicalement différentes. Des enregistrements de l'Inconnu remontent à des siècles, peut être même des millénaires, et aucun nodiste n'a été capable de préciser l'origine de cette secte. La plupart croient qu'il remonte à l'empire byzantin, peut être même avant. Non seulement cela fait de l'Inconnu la plus vieille secte de vampires qui n'ait jamais existé (N.D.T : et la Magnus Nigrum alors ?), mais le fait que personne ne sache vraiment qui se cache derrière ce nom et quels sont leurs plans indique le degré de mystère qui les entoure. Plusieurs théories bien connues circulent parmi les anciens, les ancillas et les jeunes.

Les outils des antédiluviens

L'Inconnu travaille directement pour les antédiluviens, administrant leurs plans pour se réveiller et dévorant leurs infants. La Main Noire a déjà tenu cette position. Les antédiluviens n'organisent ils pas leurs agents pour travailler de concert ? Encore une fois quelques antédiluviens pourraient travailler avec la Main Noire tandis que d'autres travaillent avec l'Inconnu. C'est le Jyhad après tout...

Les superviseurs

L'Inconnu observe et catalogue tout ce qui se passe dans la société vampirique. Pourquoi le font ils ? La plupart pensent que c'est leur grande tâche et qu'ils sont chargés par leur leader de préserver et d'apprendre tout ce qui à

attirait à la nature caïnite. Ceci semble vrai parce que l'Inconnu est virtuellement innocent d'être entré sous quelque forme que ce soit dans un débat ou un conflit. Mais pourquoi ne font ils que regarder ?

Chercheurs de Golconda

L'Inconnu est supposé être une secte entièrement dévouée à atteindre Golconda. A moins que ce ne soit un groupe de personnes qui l'ait déjà atteint et dont le but serait de guider les autres vers la même illumination. Par là même, ils pourraient empêcher la Géhenne et sauver l'âme des vampires. Ils n'interfèrent jamais toutefois. Est-ce qu'ils cherchent seulement ceux qui sont valeureux, ne sauvant que ceux qui prouvent leur droiture sans le savoir ? Peut être que la perspicacité mystique gagnée en atteignant Golconda offre des réponses ?

Cultistes de Géhenne

Peut être que les antédiluviens n'ont rien à voir avec la Géhenne. Peut être est ce du à l'Inconnu, qui l'a planifié et organisé depuis dieu sait quand dans un seul but : faire du monde leur domaine. Peut être que l'Inconnu travaille pour les vampires actifs de la seconde génération ? C'est assez inquiétant si l'on considère ce que peuvent faire ces monstres, comparé aux antédiluviens.

Le pouvoir derrière le trône

Après avoir entendu parler d'un membre de l'Inconnu qui serait venu en ville (en de rares occasions où l'on est conscient de cela), de nombreux jeunes vampires imaginent que l'Inconnu est le vrai maître de la Camarilla et du Sabbat. Leurs buts sont incertains. Mais dans ce cas, pourquoi monteraient ils les deux sectes l'une contre l'autre ? Encore une fois, qui peut savoir ce que ces anciens manigancent ?

Agents de Caïn

Une des théories les plus populaires est que l'Inconnu sont les yeux et les oreilles de Caïn, ce qui pourrait expliquer qu'ils ne prennent jamais part à aucun conflit.

Fausse alerte

Il n'y a pas d'inconnu, tout ceci n'est qu'une ruse. Peut être n'y a-t-il pas de Golconda non plus. Peut être que l'idée qu'une haute secte secrète supervise tout ce qui se passe effraye suffisamment les jeunes pour se soumettre ?

Conclusion :

Peu importe ce que l'inconnu est réellement. Vous pouvez affiner leur présentation dans le déroulement de votre chronique. Oui, nous le savons...nous l'avons entendu un nombre incalculable de fois auparavant : vous ne voulez qu'une chose : un livre cartonné expliquant en détail ce qu'est l'Inconnu. Mais considérez bien ceci : depuis treize ans cette faction secrète a été la seule organisation de ce jeu qui n'ait été minutieusement présentée. Mieux vaut qu'elle reste mystérieuse pour que vous puissiez en faire ce que vous en voulez. La détailler à présent serait une connerie, parce qu'elle ne collerait pas avec ce que vous imaginiez. Les réponses à vos questions ne vous satisferaient pas. Quelques scénarios qui suivent dans ce supplément font figurer l'Inconnu. Aucun ne présente la vérité ultime. Considérez aussi tout simplement que quelque soit le rôle que vous leur attribuez, ils peuvent grandement échouer.

ETUDE DE CAS : LE JYHAD

Les dernières nuits déterminent le stade final du Jyhad, cet ancien jeu d'échec supposé être joué par les antédiluviens qui utilisent leurs inférieurs comme pions. Tout le monde en a entendu parler. La première question au sujet de ce jeu est de savoir ce qu'il est réellement. La réponse commune est qu'il s'agit d'une guerre ancestrale entre des vampires de la troisième génération, dans laquelle les descendants sont des pions dans leurs plans machiavéliques et leurs mouvements. La plupart des gens oublient que le terme Jyhad à un double sens. C'est une croisade vigoureuse et amère, au nom d'une idée spécifique ou d'un principe. Et dans ce jeu, manifestement, les antédiluviens existent et sont plus dangereux que ce à quoi on s'attend. La quatrième croisade mortelle est définie comme un Jyhad. La tentative de dénoncer les antédiluviens comme n'existant pas, ce qui est la pratique de la Camarilla depuis sa création, peut aisément être qualifiée comme un Jyhad. Pourquoi les antédiluviens se battraient ils ? La plupart d'entre eux partagent un but commun, qui est de se réveiller et de dévorer leurs enfants afin de refaire le monde à leur propre image. Ne serait il pas plus facile d'y travailler ensemble, quelque soit ce que Caïn a prophétisé ? Les antédiluviens fonctionnent avec des désirs et des urgences que vous ne pouvez imaginer, ils sont d'un autre temps. Il est entièrement possible qu'ils souhaitent se battre les uns contre les autres dans une telle guerre. Les instincts dominent la logique, et les instincts disent que son égal est un rival. C'est une responsabilité et un risque qui ne valent pas la peine d'être pris.

La meilleure façon d'exploiter le Jyhad à ce point de non retour du jeu qu'est la Géhenne est de faire rentrer les antédiluviens en jeu. Une fois que vous savez les buts et les motivations des membres de la troisième génération, il est

facile de créer des outils et de développer des moyens pour y parvenir. L'un des scénarios traite de la traque et de l'élimination de plusieurs antédiluviens.

ETUDE DE CAS : LA DERNIERE FILLE D'EVE

Au Caire, à la fin de l'année 2000, une femme nommée Afifa survécue à l'étreinte des mains d'un sang faible, et devint un caïnite de la quinzième génération. Cette femme était de surcroît enceinte, bien que l'origine du père soit mystérieuse même pour elle (N.D.T : la salope !) La vraie anomalie n'est ni sa génération ni son état, ceci pourrait arriver à un sang faible. Le vrai mystère de cette femme est qu'elle est prophétisée comme étant la dernière fille d'Eve, du moins selon la société des sang faibles nommée « le culte du crépuscule ». Ils prétendent qu'elle est celle dont parle le livre de Nod :

« ... quand la neige consumera la terre et que le soleil vacillera tel une bougie au vent, alors et seulement alors sera née une femme : la dernière fille d'Eve...et en elle sera décidé du sort de tous »

La prophétie continue de décrire comment elle ne serait reconnue que par la marque de la lune sur elle. Il arriva qu'après avoir découvert sa grossesse, Afifa développa une marque en forme de croissant à la base de son cou, seulement visible par un examen minutieux. Quelle pourrait être la vraie nature de cette femme ? Est elle réellement cette femme connue comme « le présage » ? Quelque soit la vérité, une nosfératu nommée Petra prit Afifa sous sa protection et la plaça en sécurité dans une église du Caire connue sous le nom d'Abu Serga, où Afifa eu son bébé (ou non selon votre chronique). Si la théorie de la dernière fille d'Eve est la bonne, cela signifie que l'enfant est celui qui « décidera du sort de tous ». Le point épineux de la prophétie, selon sa traduction, est que le temps où est supposé arriver la dernière fille d'Eve sera après 1 000 ans de règne des antédiluviens !

La raison de son apparition pourrait donc être que les antédiluviens se sont déjà réveillés et qu'ils règnent effectivement depuis 1000 ans dans l'ombre. La référence à la neige consumant la terre peut être une analogie à l'hiver nucléaire ou aux effets de la semaine de cauchemar (les lecteurs avertis savent que les hivers nucléaires détonnent aussi dans le monde spirituel, causant de graves traumatismes aux créatures surnaturelles). L'enfant d' Afifa peut être l'antithèse de Caïn, le seul moyen de la détruire, donc une solution à la Géhenne...

ETUDE DE CAS : REACTIONS MORTELLES

Dans les scénarios présentés dans ce livre, les effets de la Géhenne sur le monde des mortels prennent des formes et des tournures qui doivent être considérées avec soin avant de débiter votre chronique. On peut subdiviser le sujet en quatre catégories grossières.

Des jours comme les autres

Les mortels n'apprennent jamais l'existence des vampires et de la Géhenne, tout au plus quelques uns perçoivent de légers changements. La société s'adapte graduellement à un monde sans caïnite, tandis que les statuts et positions tenues jadis par des membres de la Famille sont pris par des Hommes. Après tout, l'essentiel de notre société est fondé sur des concepts de succession, donc si des brujahs ou des ventrués cessent d'influencer la mafia, des gangsters prendront spontanément leurs places.

Holocauste secret

La disparition des vampires laisse des vides considérables que les successions mortelles ne comblent pas. Conseillers de valeur, financiers de projets...l'instabilité économique s'installe. Les compétences et capacités de vampires centenaires disparaissent, laissant des institutions mortelles décapitées, et ce qui en dépend s'effondre. Les politiciens perdent leurs appuis. Les caïnites sont trop occupés à survivre.

Le monde change à jamais

Les vampires sont portés à la connaissance publique, les réactions des mortels sont précisées dans l'un des scénarios.

Armageddon

La fin est proche, que ce soit pour les vampires ou pour les Hommes. Ce doit être certainement le jour du jugement dernier. Ce cas est présenté dans l'un des scénarios.

DES TEMPS ... INTERESSANTS

Ce qui suit est une liste d'événements et de situations qui arrivent dans quelques endroits du monde. La lettre qui suit a été trouvée sur le bureau d'une secrétaire de CNN avant d'être jetée. La lettre est passée inaperçue, de façon peu surprenante.

« Chère monsieur / madame des informations.

Nous représentons un groupement d'individus éclairés portant le nom de Héraut des la Géhenne. Vous pouvez ou non être familier de notre organisation, mais nous sommes un culte de vampires qui ont vu la fin proche (ce qui est connu chez nous comme la Géhenne). Nous voudrions informer votre compagnie que nous avons vu la fin et que nous voudrions vous éclairer plus en avant afin que vous puissiez faire au mieux votre travail d'information du monde. Je vous assure que cette lettre est du plus grand sérieux et en aucun cas une mauvaise blague.

Oh, souvenez vous juste que la fin viendra quand le tremblement de terre commencera. Vous pourriez nous contacter pour plus d'informations en envoyant une lettre à l'adresse indiquée.

Sincèrement,

Osriv Vladislav

Fils d'Alexandre Vasylievik,

Fils de Santaleous,

Fils de Louhi,

Fils de Leterinas,

Fils de Malkav »

Voici d'autres événements :

Un politicien en Indonésie est accusé d'être un prétendu vampire. Au contraire de cas similaires, quelque chose à propos de ce cas piqua l'intérêt du reste du monde. La Camarilla essaya d'étouffer cette situation étriquée, la faisant passer pour une déclaration de son rival politique délicat, mais les dommages étaient faits et le politicien fut lapidé à mort sur la place publique. On ne rigole pas en Indonésie !

Un culte du sang nommé le culte de Cain par les médias a été découvert dans une petite ville à proximité de Gothenburg en Suède. Les médias décrivirent le culte comme cannibale et vampirique, et la plupart des membres ont été tués lors d'une descente de police. Le coroner nota que les corps de quelques cultistes avaient été échangés avec les corps des victimes, mais des confusions monstres et des incidents de procédure ont conduit à la crémation des corps avant que l'on puisse rétablir l'enquête et analyser les corps des cultistes. Une frange chrétienne et d'autres sectes mortelles proclament que des progénitures de Satan parcourent le monde.

Un clip vidéo circule sur le Web. Il montre un homme en train d'être torturé pour montrer que ses plaies régénèrent. Le clip est prétendu originaire d'un groupe religieux jacobite, et est supposé prouver l'existence démoniaque. Peu de personnes croient que le clip est vrai mais il est devenu un sujet de discussion populaire sur les forums d'Internet.

Depuis les dernières années, de plus en plus de gens sont diagnostiqués comme fous ou instables mentaux à divers degrés. Le pic de ces poussées de folie eu lieu pendant le semaine de cauchemar, mais ils reviennent en masse durant les premiers stades de la Géhenne. Des psychoses de masse et des hallucinations deviennent plus fréquentes, tout particulièrement dans les pays du

tiers monde. L'apparition de prophètes de l'Apocalypse devient chose courante. Dans quelques lieux, les poussées de folie sont même culturellement reconnues comme des vraies preuves de la fin du monde.

Ce qui suit sont des correspondances écrites par des membres de la Famille pour des membres de la Famille, et peuvent jeter un peu de lumière sur le « comment différents vampires se préparent à la Géhenne ».

Fax envoyé à 12 :01. Ruben St Clair au n° (123) 555 - 3426

Clinique de Zurich
pour le traitement de la folie criminelle

Cher Mr Netchurch,

Au regard de votre dernière correspondance concernant les événements de Juillet 1999, je dois vous informer que des cas similaires sont arrivés ici, avec une intensité hors pair. Bien que les spécificités ne soient pas les mêmes, j'ai observé des profils aussi similaires que je ne peux qu'en conclure à des phénomènes identiques.

Vous attendiez vous à des fréquences similaires ? S'il vous plait, laissez moi savoir ; votre perspicacité nous a aidé la dernière fois, et ces cas apparaissent comme potentiellement plus graves.

Sincèrement votre,
Dr Ruben St Clair
Clinique de Zurich

Un nombre inconnu de victimes et une centaine de disparus après le tremblement de terre de Turquie.

Un tremblement de terre a blessé 40 personnes et en a tué trois.

Rapport du premier ministre turc : des conditions apocalyptiques qui tournent mal.

Istanbul (agence Reuters) : encore un autre tremblement de terre qui a frappé Istanbul en Turquie, hier, tandis que la ville se remettait des secousses de la semaine passée. Un grand nombre de bâtiments historiques ont été détruits et les officiels ont fait une conférence de presse toute simple après l'arrêt du tremblement : « au moins 40 personnes ont été évacuées des débris, et nous avons confirmation de 10 victimes ». Les répliques d'hier sont les dernières d'une série que les experts nomment « événements cataclysmiques » qui frappent le monde. Les géologues et sismologues craignent que d'autres répliques puissent frapper Istanbul dans les jours prochains.

Mon cher Vykos,

Je crains que vos prémonitions ne soient correctes et que le plus ancien soit en fait en train de se réveiller. Depuis plusieurs nuits je suis hanté dans mes rêves par des visions apocalyptiques d'armées de démons conduits par celui que j'atteste être le fondateur, qui m'a appelé à lui. J'ai correspondu avec les autres de notre clan qui ont vécu des expériences similaires. J'ai assurément reconnu des parties de Manhattan dans le naufrage, mais à proximité des contreforts montagneux qui ne peuvent être que nos montagnes des Carpates.

J'attends votre estimation de la situation avant de poursuivre toute investigation.

Sincèrement, Cyscek.

Empyron Luxury Hotels

New York - London - Stockholm - Frankfurt - Cairo - Sydney - Hong Kong

Très élevé Neferu

J'ai bien reçu votre communiqué et j'effectue actuellement des préparatifs. Je partage votre croyance que les Giovanni, volontairement ou non, serviront nos dessins. Le pilleur de tombes Ambrogino Giovanni a définitivement trouvé l'artefact, et il ne sera pas difficile de lui subtiliser.

Comme vous ne l'avez demandé concernant Vykos, je suis certain qu'il se trouve actuellement à Montréal. Mes espions ont échoué dans son identification mais nous pensons que cela soit attribué à sa maîtrise de changement de forme.

J'ai également discuté avec « sa majesté le prince » comme vous me l'avez demandé. Quand vos divinations s'avéreront vraies, « il » a promis d'agir. Comme d'habitude, j'attends de vos nouvelles

Pour la gloire de Set et de sa résurrection

Sincèrement, Cranston

Très révééré Hardestadt,

Je vous écris pour vous avertir que j'ai reçu une vision dans laquelle un de notre lignée pleurait dans un temple. Je suis sûr qu'il s'agit là d'un symbole de la Camarilla. Je crains que ce rêve ne devienne réalité, et j'espère que vous prendrez des actions appropriées pour vous assurer que ce ne soit pas le cas. Je prie pour que cette vision soit fausse, ou signifie quelque chose de différent que mon interprétation. Je pense qu'il fallait que je vous avertisse. Sincèrement. Un ami.

C-

J'ai appris, comme je suis certain que vous aussi, que la sorcière a été détruite. Je crois que l'un des fratricides est responsable. Cela pourrait signifier que votre père maudit est de retour, et qu'il pourrait semer la terreur à nous tous. Nous devons prendre des mesures en tant que clan pour s'assurer que cela n'arrive pas. J'ai déjà suggéré d'appeler une Convocation, peut être dans votre magnifique ville ? J'ai appris que vous ne possédez plus le titre de prince, mais je pense encore que votre ville serait le lieu le plus accessible et approprié. Il est temps que les membres de notre clan apprennent la vérité, peu importe que les anciens le souhaitent ou non. Si ceci est la Géhenne, ils ne nous sauveront pas de toute façon.

Mes salutations

LE FLETRISSEMENT

Alors que la Géhenne approche, un phénomène qui sera connu sous le nom de flétrissement prend place lentement, constituant pour les vampires une érosion de leurs pouvoirs. Le processus échelonné permet aux vampires de s'adapter et de découvrir que la diablerie pallie ses effets. Le flétrissement commence si subtilement que personne ne le remarque. Il touche d'abord les plus basses générations et remonte ensuite vers les plus hautes. Le premier mois, le flétrissement affecte seulement ceux de la troisième génération. Le deuxième mois, la malédiction se porte aussi sur les quatrième générations, et elle remonte d'une génération en plus par mois.

Le flétrissement provoque les effets suivants :

- Chaque mois qu'un caïnite subit celui-ci, il perd un point dans sa plus forte discipline (tirer au sort en cas d'égalité)
- Tous les vampires affectés possèdent le flaws Thin Blood (les coûts en sang sont doublés que ce soit pour l'utilisation de disciplines ou pour se soigner, les liens du sang sont impossibles à créer, 80 % d'échec d'étreindre un mortel).
- Les liens du sang et Viniculi ont 50 % de chance par mois de se rompre.
- Chaque fois qu'un personnage fait appel **délibérément** à son sang pour activer une discipline, il jette un dé. Si c'est 1, le résultat souhaité n'a pas lieu et le sang est dépensé pour rien. De plus, le personnage perd un autre point dans sa discipline la plus élevée, et toute tentative de réutiliser du sang cette nuit là nécessite de dépenser 1 point de volonté. Si le personnage échoue une

deuxième fois cette nuit, il ne pourra plus utiliser de discipline ou de vitae pour le reste de la nuit. Cela ne concerne pas le point de sang perdu durant une journée de sommeil, au réveil.

Durant le scénario, il est possible qu'un personnage se débarrasse ainsi de la malédiction de Caïn et redevienne mortel.

La torpeur ne ralentit pas le flétrissement (bien pensé les vieux mais marchera pas !!!)

La diablerie

Diabler un autre cainite ralentit temporairement le flétrissement : les personnages perdent le flaws Thin Blood, il regagne ses disciplines jusqu'à la limite autorisée par la génération de la victime. Un vampire de la huitième qui diable un treizième ne regagne ses disciplines que jusqu'à un rang 5. De plus, l'activation de discipline ou de sang n'est plus soumise à un jet de d10 avant de réaliser le jet de réussite / échec.

Le délai de « l'antidote diablerie » dépend de l'âge de la victime :

* Nouveau né ou moins de 5 ans de vampirisme	3 nuits
* Thin blood	3 nuits
* Jeune jusqu'à ancilla	1 semaine
* ancilla	2 semaines
* ancien	3 semaines
* mathusalem ou antédiluvien	1 mois.

Progression du flétrissement

Après le réveil d'antédiluviens (s'ils le font dans votre chronique), le flétrissement devient plus sévère. L'échec de la dépense du sang volontaire est de 1 à 2 sur 1d10 + 1 chaque fois qu'un antédiluvien a rencontré la mort ultime. La tentation de la diablerie va devenir très forte à partir de 1 à 5 d'échec sur 1d10 !

La cause

Les personnages n'apprendront sans doute jamais la cause de ce phénomène. Ils ne pourront que spéculer que l'étoile rouge est une gigantesque forme qui draine la force vitale des caïnites. D'autres pensent qu'il est arrivé quelque chose à Caïn. Certains blâment de mystérieux mages qui ont trouvé un moyen de siphonner le pouvoir des caïnites vers eux. Une nouvelle maladie ou une douzaine d'autres théories ont également cours. Beaucoup craignent que le flétrissement ne soit une punition divine. La vérité est là où vous souhaitez qu'elle soit.

Quelques conseils aux Mjs

- changez ce qui ne vous plait pas
- Ne faites pas parler vos antédiluviens et vos mathusalems. Cela ne paraîtra pas sérieux aux yeux de vos joueurs. Vous n'avez pas besoin d'un gangrel demi dieu avec une voix de mauvais chanteur de death métal ou d'un personnage supposé avoir survécu au Ragnarok. Ce n'est pas que l'on vous sous estime, mais il y a d'autres moyens de faire parler des personnages qui n'ont absolument pas la même logique et la même conception du monde que vous.
- Ajustez les stats des personnages à votre groupe. Dans beaucoup de cas, les caractéristiques n'ont pas été données volontairement,

afin que vous puissiez rendre la tâche possible à votre groupe, avec d'autres issues possibles que le « on charge et on canarde tout ce qui bouge ».

- Eviter le gros billisme ultime : c'est la fin du monde. Avez-vous besoin d'un personnage avec 9 en mêlée, découpant ses adversaires en sushi avant qu'ils n'atteignent le sol ? Donner du fil à retordre à un groupe ne suppose pas comme vous le pensez souvent donner aux antagonistes des niveaux supérieurs au groupe. Ne transformez pas la fin du monde en une série de lancers de dés !!!

LES SCENARIOS

Avertissement

Le supplément Géhenne contient quatre scénarios qui sont quatre fins possibles du monde. Chacun d'eux doit faire dans les 30 - 40 pages. Etant donné la très grande variabilité de jeu d'un Mj à un autre et d'un groupe à un autre, il serait épuisant et inutile de traduire intégralement tout ! Plutôt que de faire cela, j'ai choisi de résumer et de compresser les idées (mais franchement vous n'avez pas à vous plaindre, 90 % des infos sont là, le reste c'est des jets de dés et des stats, on s'en cogne un peu je trouve). J'ai systématiquement éliminé les passages qui expliquent aux Mjs qu'ils font ce qu'ils veulent avec la trame, et autres conseils superflus et répétitions (sur les 254 pages, 40 au moins pouvaient être enlevées parce qu'elles ne faisaient que répéter ce qui avait déjà été dit, ou donnait des conseils aux jeunes joueurs (et il en faut !) du style « Ne transformez pas cette campagne en concours de celui qui buttera le plus d'antédiluviens, ne faites pas du dragonball avec merci... ». Mais ne vous inquiétez pas, vous avez vraiment l'essentiel. Si vous aviez voulu tout, vous auriez acheté le livre non ?

Attention : ne pas confondre les enfants de Set (les sétites quoi) et les enfants de Seth (les mortels bibliques).

P.S : si vous envoyez un mail à darksacoche@yahoo.fr, votre dévoué traducteur vous enverra sa campagne de la fin du monde qu'il a écrite bien avant que ne sorte ce supplément. C'est encore une vision différente de la Géhenne, et ça doit faire dans les 250 pages !

WOODWORM

L'idée

Dans les temps passés, Dieu a vu le mal chez les enfants de Seth et de Caïn et envoya un grand déluge pour balayer ceux-ci, dans l'espoir qu'un monde nouveau et pacifique naîtrait depuis l'arche de Noé. Quand les flots se retirèrent, Dieu promit à Noé que jamais un tel phénomène ne se reproduirait et qu'aucun être ne serait jamais plus tué par un déluge divin. A mesure que le monde se développait et s'épanouissait, l'influence corruptrice des caïnites se faisait de plus en plus sentir. Ce n'était pas le monde que Dieu avait espéré voir ressurgir des eaux. Mais il ne pouvait plus briser sa parole et ne pouvait plus envoyer un second déluge par les eaux. Les enfants de Caïn le savaient et n'avaient plus aucune peur d'une justice divine. C'était leur plus grande erreur. Ils continuèrent donc de jouer leur jeu sans se soucier des conséquences sur l'humanité, et prospérèrent. Mais cela devait cesser. Dieu ne leur permettrait pas de poursuivre ainsi. Même avec leur sang affaibli, ils continuent de se propager. Dieu en a assez de voir ce perpétuel blasphème et est décidé à agir. Woodworm. Dieu a appelé à l'existence un second grand nettoyage de la Terre par ce seul mot, sans briser sa parole à Noé. Plus spirituel que physique, elle passe inaperçue pour les enfants de Seth mais pas ceux de Caïn. Pendant 40 nuits cette force apportera la destruction des caïnites. Peut être alors que les enfants de Seth construiront le monde qu'il leur a promis.

Il n'y aura pas d'avertissements, pas de trompettes célestes annonçant le jour du jugement dernier...pas de seconde chance. Pendant 40 nuits, ils apprendront ce que sont la peur et la dernière heure. Tous leurs pouvoirs s'effondreront.

En dépit de ce que Caïn et ses descendants croient, Dieu n'a jamais maudit Caïn. En fait, il l'aimait tant qu'il lui a donné la vie éternelle pour que ce dernier comprenne l'horreur de son geste et lui demande pardon. Mais Caïn est aveugle à cela, il n'a jamais compris que c'était une seconde chance. A la place de cela, il tourna le dos à sa vraie demeure et fuit à Nod en punissant injustement ses enfants. La bête qui se bat quotidiennement en chaque vampire n'est rien de plus que la propre colère de Caïn passant en ses enfants. Tout comme chaque mortel qui naît est teinté du pêché d'Adam & Eve, chaque étreinte est teintée du pêché de Caïn. Les mortels lavent ce pêché par le baptême, les caïnites ne peuvent rien y faire...Caïn a été horrifié du meurtre de ses enfants par la troisième génération et les punit. Mais il y a longtemps qu'il a abandonné ses responsabilités et a choisit de laisser le monde souffrir injustement. Quand un des petits enfants de Caïn est sorti de torpeur en 1999, Dieu a vu cela comme le test final, la dernière chance pour Caïn d'accepter sa paternité et d'abattre son enfant rebelle. Mais il ne le fit pas. Il refusa de voir sa propre responsabilité dans l'histoire. Dieu a vu que Caïn ne changerait jamais dans son cœur. Il n'y avait plus aucune raison de le laisser fouler la Terre et d'empêcher les enfants de Seth d'atteindre les cieux. Dieu a été généreux, mais faut pas déconner. Ce temps est fini ! L'histoire de Caïn va toucher à sa fin.

Cette vision de la Géhenne est centrée sur la Foi, l'Humanité, la conscience, la volonté, le self control et le courage. Il offre aux Mjs et Pjs l'opportunité de comprendre ce qu'est réellement un vampire, et même de voir ce qu'est un Homme. Dieu offrira-t-il une sortie pour ceux qui servent vraiment le salut éternel ? Tous les personnages ont une chance de se repentir réellement aux yeux de Dieu avant que le marteau de la justice ne s'abatte.

Son messenger

Dieu a choisit un messenger, une femme née d'une mère mortelle et d'un père vampire, de sorte qu'elle porte à la fois l'héritage de Seth et de Caïn. Dieu marqua son messenger de sorte que ceux qui aient la vraie foi la reconnaissent. Il lui parla lorsqu'elle devint femme pour la première fois, elle comprit sans poser de question ni hésiter.

Alia est née Dhampir, une abomination. Son père était un sang faible qui ne comprenait rien à sa condition. Il rencontra la mère d'Alia durant une chasse en ville. Ils devinrent amoureux. Lorsqu'elle découvrit sa grossesse, un nosfératu qui les espionnait ne pu s'empêcher de faire courir le bruit. La maison devint rapidement le centre de l'attention de nombreux caïnites : des qui voulaient tuer l'enfant, d'autres qui voulaient voir ce qui allait se passer et protégeaient le couple. C'est un trio de caïtiffs qui, avec l'assistance d'un ancien, s'occupa de la famille.

Lorsqu'elle eu douze ans et ses premières règles, elle changea du radicalement : elle devint plus sérieuse, son regard semblait plus vieux et plus sage. Elle irradiait un pouvoir qui rendait les vampires mal à l'aise, son père y compris. Elle avait accepté son rôle, celui de trouver un vampire qui ait autant de foi à lui seul que tous les autres réunis, mais elle ne savait pas où chercher. Elle quitta la maison avec ses protecteurs caïtiffs et alla de ville en ville, de lieux saints en lieux saints en suivant des signes, jusqu'au jour où elle le trouva et lui délivra son message.

Son message

La coterie se réfugia d'un orage violent dans une vieille mission de Sangre de Cristo, dans les montagnes du nouveau Mexique. Ils se sentirent rapidement épiés, puis apeurés. Alia s'agenouilla et pria. Au dessus de l'autel, dans le

crépitement de la foudre, l'archange Michel descendit. Les caïtiffs en frénésie s'enfuirent. Ils n'avaient pas franchi le seuil de l'église qu'un éclair les frappa et les détruisit. L'ange se posa et parla à Alia.

Ce n'était pas un ange comme Alia le crut, mais un vampire, une gargouille pour être précis, une créature doublement maudite. Au moment de l'étreinte, la créature reçut quelque chose de très rare : la vraie foi. Elle ne fit que croître les siècles durant. La gargouille se voit elle-même comme un ange, ou plutôt un ange déchu. Il a détruit de nombreux vampires qu'il considérait comme des démons, et répandit la parole de Dieu à ceux qu'il pensait pouvoir sauver. La gargouille dit à Alia que son nom était Ferox et qu'il était le serviteur de Dieu. Quand il eut fini de parler, Alia le regarda droit dans les yeux. Ferox portait des lunettes de soleil pour ne pas être lui-même aveuglé par la lumière qui l'entoure continuellement. Depuis des siècles, personne n'avait supporté sa présence directement sans fléchir. Et tandis qu'elle se mit à parler et délivrait le message divin, il pleurait des larmes de sang. Elle dit à Ferox que Dieu avait jugé les enfants de Caïn et allait les effacer de la création, que l'instrument de son jugement s'appellerait Woodworm, qui serait une étoile rouge. Dieu voulait que Ferox réunisse d'autres membres de la Famille en suivant des signes, et crée un sanctuaire dans lequel ils passeraient 40 nuits. Durant ce temps, le monde serait empoisonné par Woodworm, bien que seuls les caïnites en souffrent. Après 40 nuits, tout serait terminé et ceux qui seraient restés dans le sanctuaire seraient sains et saufs, mais seraient jugés. Puis les deux parlèrent l'un de l'autre, du message, des signes. Lorsque l'aube approcha, ils avaient formé un lien, pas de sang mais de Foi. Alia aiderait Ferox à trouver les autres dont Dieu avait parlé, et ils se réfugieront dans le sanctuaire.

La nuit suivante, l'étoile rouge apparut dans le ciel. Les plans de Dieu étaient en route. Woodworm approchait et la Géhenne avec elle. L'horloge finale égrenait ses tic-tacs.

En attendant la Géhenne

Depuis les premiers âges, les membres de la Famille ont écouté les histoires de leurs anciens sur la Géhenne. Pendant des millénaires, celles-ci se sont solidifiées dans les esprits, jusqu'à devenir une mythologie. Depuis le moyen âge, les vampires ont cherché les signes de la géhenne. Bien que chaque nodiste croit être au centre des événements lorsqu'ils arriveront, aucun n'a une réelle compréhension de ce que la fin sera. Personne ne verra arriver le deuxième déluge. Peu perçoivent la lune rouge. Les antédiluviens sont sans doute les moins aptes à comprendre ce qui va arriver. Ils sont trop sûrs de leurs pouvoirs et pensent que la Géhenne sera leur heure de gloire. Cela n'arrivera pas. Les mathusalems ont été trop occupés à poursuivre leurs vendettas qu'ils n'ont pas prêtées attention à l'approche de la Géhenne, qu'ils perçoivent comme le dénouement final du « grand jeu ». Peu imaginent ce que la Géhenne signifie vraiment. Clairement, ils vont tous louper le coup ! L'Inconnu envoie régulièrement des agents à la recherche des signes. Ils les perçoivent mais ne les comprennent pas. Il leur manque la seule chose qui leur permettrait de comprendre leur destin : la Foi.

Saulot : de tous les antédiluviens, Saulot est le plus proche de comprendre ce qui attend les vampires. Il a compris que la malédiction de Caïn n'est rien qu'une excuse pour s'avilir davantage. Chaque déprédation ou cruauté est de la faute de la bête. Saulot parcourt le globe à la recherche du salut, mais n'a jamais eu le temps de trouver avant qu'il ne soit trop tard pour lui. Malgré ses pouvoirs,

il pense que le match est déjà joué. Il est temps pour chaque vampire de se comprendre soi-même et d'aspirer à mieux. Il a vu l'étoile rouge, il sait que le Créateur regarde, que la Géhenne arrive. Ce qu'elle apporte n'est pas nécessairement ce qu'il souhaitait, mais il l'accepte. Rien, absolument rien ne le fera agir contre. Quand le poison viendra de l'étoile, il sera prêt.

La Manus Nigrum : ils ne sont pas loin de comprendre ce que la Géhenne signifie vraiment. Cette secte disparue était dédiée à l'étude de la vie et de la mort. Depuis qu'elle a découvert la cité fantôme d'Enoch, ils sont persuadés que celle-ci est le travail des antédiluviens. Ils sont persuadés que quand ils se réveilleront, ils les récompenseront en leur donnant des domaines partout dans le monde. Des survivants de la destruction de la cité fantôme par un orage spirituel il y a quelques années sera d'après eux, vengeance. Malheureusement pour eux, quand Ravnos s'éveilla durant la semaine de cauchemar, le monstre semi divin ne fit pas du tout attention à eux. La Manus Nigrum est décrépie : tous les services qu'ils ont rendus ne signifient rien pour les antédiluviens. La Géhenne ne signifiera la victoire d'aucun vampire quel qu'il soit. Ils viennent de réaliser que peut-être eux et leurs semblables n'ont plus aucune importance.

Quelques cultes de géhenne ne comprennent pas les choses comme l'Inconnu. Personne n'est ni dans le vrai ni dans le faux. Le culte de la lumière, les arimathiens, les serviteurs d'Irad, les lawgivers et les edenics groundskeepers poursuivent leur vision de la façon dont on peut empêcher la Géhenne, même si cela signifie tuer la dernière fille d'Eve, atteindre Golconda ou détruire les antédiluviens. Bien d'autres cultes mineurs existent dans certaines villes, des cultes de Lilith la plupart.

Tous ces groupes ont perçus l'apparition de l'étoile rouge il y a quelques jours. Des groupes de sangs faibles se forment, dans chacun il y a un prophète.

40 nuits de Géhenne

Les Pjs sont conduits au seul sanctuaire à l'abri du Woodworm. S'ils acceptent l'offre, ils seront testés puisqu'ils devront demeurer en paix avec d'autres vampires durant 40 nuits. S'ils quittent le sanctuaire pendant ce temps, ils seront perdus. C'est seulement s'ils restent et trouvent un moyen de traiter avec leur entourage et cherchent en leur cœur qu'ils auront une chance de salut. Pendant 40 nuits, toutes les tentations et les conflits leur seront présentés par Dieu et par les autres. Cette histoire laisse aux Pjs plus de libertés que d'autres. Vos Pjs peuvent se tourner vers le religieux, la philosophie...tout est possible. Ils peuvent être de tous types : Camarilla, Sabbat, anarchs, sangs faibles...sauf des infernalistes. Eux ont choisi. Bien qu'il y ait une préférence pour des croyants, le sanctuaire, comme l'arche de Noé, doit être rempli. Le Mj a intérêt à créer beaucoup de Pnjs qui soient radicalement différents des Pjs.

Les élus

Alia et Ferox ont parcouru le monde en suivant des signes pour identifier les élus. Quand ils en ont repéré un, Ferox le marque par un sacrement spécial qu'il appelle l'onction des élus. En utilisant son propre sang, la gargouille dessine un symbole du vampire pendant qu'elle récite une bénédiction nommant le vampire par son nom. Même si le dessin est effacé avant le lever du jour, le rite demeure. A partir de là, le vampire est élu. La marque n'est pas physique mais spirituelle. Elle n'altère pas l'aura mais est repérable par celui qui dispose de vraie foi comme étant une souillure dorée. Même Ferox ne comprend pas très bien tout ce

qu'il fait en pratiquant ce sacrement, mais il pense que cela appellera les élus au moment voulu.

Ferox a prévenu que lorsque le temps serait venu, les Pjs entendraient une cloche pendant environ une minute, qui les pousserait à en trouver la source. Plus le son sera fort, plus la personne sera proche. Chaque fois que le son retentira, un jet de volonté Df 8 sera nécessaire pour l'ignorer. L'appel rituel est fait par Ferox au milieu de chaque nuit, il lui demande quelques minutes.

Il est conseillé aux Mjs de ne pas faire excéder le nombre d'élus au dessus de 12, mais il peut être plus grand tant qu'il respecte un équilibre entre claustrophobie et interactions. Pas de Caïn ni d'antédiluviens, merci ! Mais des personnages célèbres sont possibles. Il faudrait, pour bien faire, que chaque personnage ait son antithèse dans le sanctuaire. (N.D.T : et un vieux mathusalem avec le flaws methuselah's thirst ce serait pas classe ?)

Le sanctuaire

Depuis quelques années, l'étoile brille et Dieu a indiqué à Ferox qu'il serait le seul à reconnaître le sanctuaire lorsqu'il sera temps. Ce sanctuaire est aussi important que l'arche de Noé biblique. Chaque Mj le situe à sa guise, mais ce devrait être une grande église gothique abandonnée et squattée, dans une banlieue désespérée d'une grande ville. Il doit permettre des apartheids entre quelques personnes, mais ne doit pas permettre à quelqu'un de s'isoler de façon permanente. Les catacombes doivent être inaccessibles ou inondées (symbolique du premier déluge). Un temple juif ou une mosquée peuvent faire l'affaire. Mais quoi qu'il en soit, c'est Ferox qui en a fait un sanctuaire. Le lieu aura beaucoup d'arcane une fois tout le monde à l'intérieur : plus de convocation en présence, plus de projection psy en auspex...la bâtisse aura un score de vraie foi de 9 ! Seuls les élus peuvent ignorer cet effet en entrant. De plus, toutes les

disciplines se limitent au score de vrai foi + 1 de celui qui compte s'en servir. Aucune magie du sang, aucune voie de quoi que ce soit, ni rituels ou koldune truc machin ne fonctionne, puisqu'ils sont par nature blasphématoires. Une fois dedans, les élus ne perdent qu'un point de sang tous les 10 jours environ, ce qui permet à tous ceux qui n'abusent pas de passer les 40 nuits. Le flétrissement n'agit pas ici.

Woodworm

Elle est visible depuis 1999 à ceux qui ont auspex, aux malkavians, aux sangs faibles et à quelques rares mortels particulièrement sensibles. Les mortels n'ont aucune idée de ce qui arrive. Pas de date précise, cela doit arriver quand on s'y attend le moins. Pour ceux qui ont perçu l'étoile, elle a explosée et irradie à présent d'une lumière écarlate qui parcourt le ciel mais n'aveugle pas. Puis l'étoile fait place à un nuage gazeux très rouge qui enveloppe la Terre. Cette vapeur plus spirituelle que physique pénètre partout, jusqu'au centre de la Terre ou aux fonds des océans.

Pourquoi 40 nuits ?

Dieu aurait pu le faire d'un seul rayon, il est assez balaise pour ça. Mais il souhaite que ceux qui sont punis comprennent pourquoi ils souffrent. Il laisse une chance de comprendre leurs pêchés avant de rencontrer le Créateur. Et puis 40 jours, cela évite que quelqu'un ait une chance infime de résister. Quand les 40 nuits seront passées, plus rien ne restera dans le ciel.

Note : il n'y a aucun échappatoire possible : plan astral, shadowlands...tout est sujet au Woodworm puisque tout est une partie de la Création.

Effets

Ces effets prennent le dessus sur le flétrissement.

1 : tous les liens du sang sont immédiatement brisés

2 : Les vampires s'ont plus la capacité de transformer le sang humain en vitae. Bref, ils ne se remplissent plus ! Reste les autres vampires et les goules.

3 : aucune étreinte n'est désormais possible. Les goules ne peuvent plus être nourries.

4 : Les pouvoirs régressent d'une génération toutes les deux nuits. La première, seul Caïn est théoriquement touché et devient génération 2. A la 13 ème nuit, personne n'est au dessous de la 8 ème génération. A la 23 ème : la 13 ème génération est la plus faible. A la 27 ème : ils deviennent tous des sang faibles. Ensuite, la capacité maximale en sang diminue de 1 par jour jusqu'au 37 ème jour où tous sont morts. La Géhenne continue jusqu'au 40 ème...au cas où...

5 : le coût de toutes les magies et rituels sont doublés. La Df des voies thaumaturgiques, nécromantes ou des rituels augment e de 2. Pour les infernaux, c'est un botch automatique, un point c'est tout !

Tout ceci s'applique aux goules, aux dhampirs, aux revenants.

Réactions vampiriques

Au début, rien ne se passe. Les vampires sont un peu paranoïaques et ne veulent pas que quelqu'un profite de la situation avant d'avoir procédé à des vérifications. Ce serait déclarer une récompense sur sa propre tête. Les antédiluviens et les mathusalems sont effrayés. A mesure que cela prend de l'ampleur et se confirme et qu'il n'y a aucune rémission, certains vont chercher à affronter le soleil, d'autres tombent en catatonie. Chaque faiblesse de clan s'exacerbe. Ce qui importe est que ça ne tourne pas au bain de sang public. Le Woodworm porte en lui-même une terreur qui empêche les vampires de faire n'importe quoi en désespoir de cause.

L'histoire débute 3 nuits avant l'éruption du Woodworm. Beaucoup d'élus parviennent au sanctuaire. Certains sont déjà en ville depuis une semaine, mais pas dans le sanctuaire. Ils n'ont pas pris soin d'annoncer leur arrivée au prince local.

ACTE UN : A L'AUBE DE LA GEHENNE

L'acte 1 commence par la rencontre avec 2 étranges membres de la Famille en ville, un gangrel et un tremere qui se considère eux même comme des pèlerins. Leur arrivée va finir par faire beaucoup de bruit puisque le tremere sera reconnu comme un alastor rouge qui est lui-même à présent sur la liste rouge de la Camarilla (les alastors sont des chasseurs des 13 vampires qui sont à détruire absolument. Détruire un liste rouge apporte un trophée de valeur. Ramener un des cinq premiers de la liste fait du chasseur un alastor rouge, marqué du sceau de la bête dans la paume droite. Il faut Camarilla lore à au moins 4 pour connaître les noms de la liste). Son nom était Hector Trelane mais il se fait à présent nommer John trent. Sa présence en ville provoque pas mal de remous, ce qui fait que les caïnites de la ville sont aveugles à la présence d'un autre anathème : Ferox la gargouille. Lors de la rencontre des Pjs avec Trent, ceux-ci sentent que quelque chose d'important va se passer.

N.D.T : Il faut vraiment bien réfléchir à la situation qui va permettre aux Pjs de rencontrer les deux pèlerins. Attention aux intro « intermarché » ou « salle d'auberge » qui ne conduiront pas les Pjs à s'impliquer, donc à s'intéresser à l'histoire. C'est de la fin du monde qu'il s'agit, manquerait plus que vos Pjs s'occupent d'autre chose qu'ils jugent « plus important qu'une enquête ».

Les pèlerins

Le gangrel est Ryder, qui a passé la plupart de son existence comme fauteur de trouble anarch. Il a commis de nombreuses diableries et il fut sur le point de perdre son humanité définitivement. Là, il eu envie d'explorer ce que signifiait être mortel. Depuis ce temps, il voyage de par le monde avec son compagnon tremere Trent. John et Ryder (voir fiches Pnjs) se sont rencontrés à Washington D.C il y a quelques années. John y avait été envoyé comme chair à canon par sa hiérarchie pour défendre la chantry contre des attaques du Sabbat. Sa rencontre fortuite avec Petanquia l'anathème et sa victoire sur elle lui firent gagner en célébrité. Suite à son épisode en Amérique du Sud et à sa rencontre avec les infernaux, suite à son classement en liste rouge pour une soi disant diablerie qu'il aurait commise, John devint un véritable autarkis. Lorsque Ryder appris cela, il chercha son vieux compagnon pour le sauver des alastors et le trouva. Il fut triste de voir ce qu'il était devenu. Ryder resta à ses côtés, il croyait peut être que sa rédemption viendrait de l'aide qu'il lui apporterait.

3 nuits avant la Géhenne

Cela fait une semaine que Ryder et John Trent sont en ville. Ils sont discrets, isolés et cherchent la source de la cloche qu'ils entendent toutes les nuits. En ville, la presse, les médias, reportent un nombre impressionnant de témoignages d'anges. Dans chaque cas, l'ange est décrit pour avoir des cornes sur la tête et porter une robe rituelle. Les églises locales s'agitent, l'émulation prend de l'ampleur. Les deux pèlerins investiguent sur la piste de cet ange auprès des pasteurs, des prêtres... mais Ryder reste en retrait à cause de son apparence bestiale. Ils se cachent des autres vampires de la ville : ils ne se sont pas présentés aux autorités.

La scène commence au motel où les deux logent. La réceptionniste n'aime pas le look de Trent et à l'impression qu'il n'est pas seul : quelque chose va arriver avec son look. Elle appelle la police qui questionne Trent et concluent qu'il n'y a rien à craindre. Mais la réceptionniste est sceptique. Elle a vu le tatouage rouge dans la paume droite du tremere et cherche à investiguer davantage. L'information remonte aux Pjs (N.D.T: comment ? quel intérêt ?) et ils se rendent devant la chambre dont la porte est wardée contre les vampires et les goules par thaumaturgie. S'ils brisent la porte, ils trouveront peu de choses : quelques petites taches de sang dans la salle de bains, 2 pigeons morts et déplumés, des peintures et des tubes de henné. Pas de traces de boissons ou de nourriture. Le papier WC est inutilisé. Un journal a été découpé à l'emplacement de tous les articles qui parlent des visions de l'ange. Il manque quelques pages aux annuaires, rubrique églises et communautés religieuses. La chambre est enregistrée sous le nom de John Trent qui a payé cash. Il ne souhaite pas que quelqu'un vienne nettoyer la chambre parce qu'il y pratique des rituels : wake with evening freshness, defense of the sacred haven...

Si les Pjs attendent, au bout d'une heure, Trent arrive dans une voiture qui n'a sans doute jamais été lavée, un pistolet léger sur le siège passager. Ryder est sous forme de chauve souris et attend que la porte de la chambre s'ouvre pour y entrer. Selon la manière de les aborder, leur réaction varie. Ils n'ont pas l'intention de faire du grabuge dans l'hôtel. Ils préfèrent savoir qui les a découverts et pourquoi ? Ils ne mentionnent pas l'appel de la cloche et disent qu'ils sont là pour les rumeurs sur l'ange.

N.D.T: Conclusion : il faut que d'une manière ou d'une autre les Pjs finissent par les rencontrer, si possible pour une raison autre que « c'est parce que c'est le scénar! ». Trouvez quelque chose mais attention, pas de

précipitation : ils sont incognito. Ne débordez pas sur les événements des nuits suivantes.

Deux nuits avant la Géhenne

La veille, en faisant de l'essence, John a du enlever ses gants pour compter sa monnaie et on a vu son tatouage rouge. Cela en plus de l'apparence de John ont conduit le pompiste à prévenir un vampire de sa connaissance. Il a donné l'immatriculation de la voiture, et le vampire en question enquête à présent sur « une tronche bizarre en ville, rien de plus ». Ca remonte dans la communauté vampirique et finalement l'information tombe : le prince apprend que John est sur la liste rouge de la Camarilla et qu'il y a un trophée pour celui que l'arrête. La communauté cainite s'ébranle. Et la question se pose : « est ce qu'il y a un lien entre cet être et l'ange ? ». Il faut donc se renseigner sur les personnages. Son tatouage montre qu'il est alastor, donc méfiance ! La voiture a été enregistrée sous un faux nom, un étranger.

Selon leur rencontre avec les pèlerins la veille, les Pjs peuvent vouloir les chasser ou les questionner, voire les aider. John est assez habile pour se méfier des bonnes intentions et vouloir utiliser les Pjs pour savoir ce qu'on lui veut. Sauf en cas d'attaque, ils gardent une attitude diplomatique. Mais là où il y a un problème, c'est que les Pjs ont été vus à l'hôtel des pèlerins la veille. Sont ils alliés ? Le prince voudra savoir. Si les Pjs parlent de l'hôtel spontanément ou s'ils sont questionnés, le prince leur demandera assistance pour les ramener devant lui. Si le prince décide d'une action immédiate, le Mj doit laisser une chance pour les Pjs de pouvoir les contacter avant l'assaut. John doit convaincre les Pjs de les aider à fuir ou à se cacher, parce qu'ils ne partiront pas tant qu'ils n'en sauront pas plus sur l'ange. Par contre, ils ne disent rien sur Ferox ou sur ce qu'ils savent. Si les Pjs ne cherchent pas les pèlerins, ceux-ci tomberont dessus et leur demanderont assistance. S'il le faut vraiment, ils donneront un peu de détails sur

eux. Le Mj peut souhaiter faire en sorte que l'ange s'intéresse aux Pjs, mais personne ne doit suspecter des signes de la Géhenne.

La nuit avant la Géhenne

Laissez faire aux Pjs ce qu'ils veulent, sauf si cela va changer la donne du scénario profondément. Le journal du jour raconte le témoignage d'un ange, juste devant le refuge d'un des Pjs (N.D.T : généralement celui qui vous énerve le plus). Les pèlerins ne sont pas au courant de ce détail mais ils cherchent comme d'habitude le témoin. Après une heure de coups de fils, ils ont l'info. S'ils sont en bon terme avec les Pjs, ils peuvent les avertir. Le témoin vit à quelques blocs du refuge du Pj et vit seul avec son chien. En promenant celui-ci très tôt le matin, il a vu un petit homme avec une robe bizarre (il fait la description de Ferox qui est donnée avec sa fiche Pnj). Le chien a réagit vivement. Les pèlerins examinent attentivement le lieu de la scène. Sauf si les Pjs interviennent, ils entrent dans le refuge et continuent leurs investigations. Leur conclusion est la suivante : il y a un lien entre la personne qui vit ici et l'ange. Si quelqu'un dispose du spirit's touch, il sent le sacrement de Ferox sur la porte : celui qui appellera le Pj aux derniers moments. CE n'est qu'à ce moment que Trent fait le lien entre l'ange et Ferox ! En tant qu'ancien alastor, il connaît la description de la gargouille. Mais il garde ça pour lui.

Remarque : même s'il n'y a aucun autre témoignage, le refuge de chaque Pj a fait l'objet du sacrement de Ferox.

Au milieu de la nuit, les Pjs entendent la cloche pour la première fois. S'ils se trouvent avec les pèlerins, Trent remarque la chose et finit par lâcher quelques informations. Mais pendant cette nuit la chasse continue. La seule chose qu'il faut c'est qu'au moins un des pèlerins soit en vie et que les Pjs ne

rencontrent ni Ferox ni Alia. Personne ne peut localiser le sanctuaire, puisque celui-ci dispose d'un score d'arcane de 7.

La dernière nuit

Il ne reste que quelques heures. Donnez une chance aux Pjs de savoir ce qu'est réellement un vampire une dernière fois. Au réveil, ils entendent la cloche, mais comme si une douzaine sonnaient. Les pèlerins l'entendent aussi. L'appel semble urgent et est ininterrompu. Il est possible qu'un malkavian en ville ait une prémonition. John et Ryder localisent enfin la source de la cloche. Ralentissez quelque peu les Pjs dans leur course contre la montre : un accident de voiture impliquant un allié...Les autres vampires de la ville cherchent toujours les pèlerins et peut être les pjs aussi.

La Géhenne

Vers minuit, l'étoile rouge explose. Décrivez cela en termes apocalyptiques. Les Pjs sentent que quelque chose d'horrible se déroule. Le poison vapoureux atteint la ville au moment où les Pjs posent le pied sur le perron du sanctuaire. Ferox les attend. Trent est à genoux, les bras au ciel. La lumière de milliers de bougies luit dans l'édifice.

Pendant 40 jours les Pjs vont devoir montrer qu'ils peuvent être bons, pas en tant que vampires mais en tant qu'humains. Des tas de situations vont les tester. Si une personne ne met ne serait ce qu'un pied à l'extérieur, il est condamné (sauf si vraiment il fait preuve de vraiment beaucoup d'humanité). Au début, l'ambiance est chaude parce que tout le monde croit que le sang va leur manquer. Il faut du temps pour se rendre compte que non. Une fois tout le monde calmé, Alia explique ce qui va se passer au dehors. Il y a du petage de plomb dans l'air. A vous de préparer les épreuves qu'ils vont subir presque tous les jours,

mais avec une dose raisonnable. Il est possible, vu le confinement et l'impression pour la bête d'avoir trop de concurrents aux alentours, d'élever la difficulté des jets de frénésies de 1. Si une action violente démarre et que personne ne s'interpose, Ferox le fera.

Alia et Ferox

Ferox va servir de mentor à ceux qui posent beaucoup de questions. Il est là pour aider sur le chemin de la rédemption et fait quelques rites de dévotions. Il sera ravi qu'on se joigne à lui. Lui n'est pas sûr qu'ils vont s'en sortir, seul sa foi le guide. Ferox aide aussi chacun à s'installer comme il peut et peut offrir de la vitae à ceux qui en manquent. N'oublions pas que vu son score d'humanité, il s'éveille avant tout le monde (dans le sanctuaire, l'humanité varie beaucoup plus qu'à l'habitude) Quand Ferox parle, ce n'est pas pour critiquer mais pour illustrer en quoi sa voie est la seule possible. Si quelqu'un tombe en torpeur, Alia le nourrira de son propre sang, qui a un effet revigorant miraculeux. Et comme c'est une dhampir, elle refait toute seule son propre sang.

Voici quelques exemples de challenges, mais il faudra en inventer d'autres.

Appeler les secours ? Les élus entendent des coups de feu à l'extérieur du sanctuaire et des crissements de pneus. Ils voient un homme ensanglanté sur le parvis. Personne d'autres que eux ne peut appeler les secours : il n'y a pas de témoins.

Ne le fait pas ! Un jeune homme essaye de monter sur le toit de l'église. Il est ivre et veut en finir avec la vie. Techniquement le toit n'est pas dans le sanctuaire. Cependant, il est à portée de voix. Il menace de sauter parce que sa copine est morte d'overdose. Si on le brusque, il saute.

Bon voyage. Un des élus n'en peut plus : il veut partir et essaye de convaincre un petit groupe de le suivre et de chasser vraiment. Qu'il parte encore, passons, mais emmener des autres ! Sa bête est effrayée, elle serait rassurée de se sentir accompagnée.

Pitié pour la mère. Une jeune fille trouve refuge dans l'église lors d'un orage. Elle est pauvre, négligée, enceinte et droguée. Elle est venue ici pour rencontrer quelqu'un (qui va arriver) qui pourrait la faire avorter. Naîtra ? Naîtra pas ? Quelle sera la vie de ce bébé ?

Découverte accidentelle. Un après midi, pendant que tout le monde dort, une vieille femme entre dans l'église à la poursuite de son chat. Sa présence réveille quelques uns. La vieille panique et essaye de s'enfuir en menaçant d'appeler son fils policier. Son chat apparaît. Elle ne partira pas sans lui, sauf si sa vie est vraiment en danger.

Qui choisis tu ? Un des Pjs a eu un problème avec un autre membre de la famille qui, sentant sa fin proche, a décidé de se venger maintenant. Il détient deux personnes qui sont chères au Pj : l'un sera étreint, l'autre libéré. Personne ne sait évidemment que l'étreinte ne marche plus ! Que ce soit par téléphone ou par l'intermédiaire d'un messenger (qui a reconnu la voiture du Pj devant l'église ou l'a suivi la dernière nuit), le Pj devra faire son choix.

Un signe ? Juste quand le soleil se lève, tandis que ceux qui ont le moins d'humanité dorment, la lumière de la lune perce les lourds nuages et passe à travers une fenêtre brisée la veille par des jeunes. Le rayon forme un ankh sur le crâne d'un de ceux qui dorment. Est-ce un sétite ?

« Repent toi ! La fin est proche ». Un prophète de l'apocalypse vêtu d'une robe blanche hurle cela devant le sanctuaire. Il est complètement cinglé, dors sur le perron, mais n'est pas stupide. Il essaye d'engager la conversation sur le jugement dernier et le fait que dieu lui a parlé. Dès qu'on l'ignore, il se met à parler de Caïn et de certains éléments qui ont attiré à la Famille.

Acte trois : le jugement

La dernière nuit de réclusion commence comme les autres mais tout le monde est plus énergique, excité. C'est la nuit la plus importante car c'est là que la décision finale de leur salut est prise. Il faut faire attention à chaque geste, chaque parole, chaque intention. Les dernières traces du Woodworm s'évanouissent. Un vent inattendu et violent souffle à travers l'église. Le sanctuaire est sur le point de s'effondrer. Quelques pans de murs s'effritent et laisse entrevoir de larges brèches. Ferox et Alia sont agenouillés en prières. Le soleil pénètre dans la place, et par les brèches et éboulements, personne ne peut se mettre à l'abri. Des frénésies démarrent de partout.

La lumière efface la malédiction de Caïn de ceux qui sont sauvés : ils sont de nouveau mortels comme s'ils n'avaient jamais été étreint. Pour les autres, il n'y a aucun salut : juste le soleil. Alia semble être différente : elle n'est plus dhampir. Ferox lui, à la surprise générale, n'a pas été sauvé ! Malgré sa Foi et ses convictions morales, il était aveugle dans ses croyances. Il a toujours justifié toutes ses actions comme étant dictées par Dieu. Et celui-ci ne veut pas de fanatiques aveugles. Le Mj de toutes façons n'a pas à donner de détails de pourquoi un tel et un tel et pas un autre. Par contre, il devrait donner beaucoup de détails sur les nouvelles sensations vécues par les survivants.

Epilogue

Avant que le groupe ne se sépare, Alia laisse à tous le dernier message de Dieu. Il lui a dit que comme il l'avait fait avec Noé, il a établi un nouveau contrat moral avec les anciens enfants de Caïn et leur progéniture mortelle. Jamais plus il ne les autorisera à avoir leur vie ôtée par des agents des ténèbres. A jamais ils seront immunisés et ceux qui attenteraient à leurs vies seraient sévèrement

punis. Pour être sûr que les enfers ne les importunent pas, il les a marqué de son signe.

N.D.T mon avis : quelle fin américaine ! Ils furent heureux et eurent beaucoup d'enfants. Pourquoi diable mettre de l'ambiance dans un tel scénario pour en arriver là ? Ce scénario serait beaucoup intéressant avec une vraie intro (pas du genre « oh, on tombe sur deux mecs louches et le Mj a l'air d'insister. Et si on enquêtait ? »). Je serais pour une version avec beaucoup plus d'élus et la possibilité d'avoir plusieurs pièces un peu séparées, parce que j'ai du mal à comprendre pourquoi les Pjs (dès fois il y en a 4 ou 5 à votre table) seraient élus parmi 12 au monde ! C'est un peu gros. Pour pallier à cela, on peut imaginer que les Pjs ou un proche aient orientés les visions de Ferox dans les dernières nuits (genre notre Ferox bien embêté parce qu'il cherche « celui qui dira non » ou un truc dans le genre, et là les Pjs se font passer pour ceux qu'il recherche afin d'être sauvés)

Enfin, on peut imaginer un tel scénario à l'échelle d'une ville sanctuaire un peu bizarre. Tous ceux qui la quitteraient seraient morts, et elle contiendrait une centaine d'élus qui se marcheraient un peu les uns sur les autres tant ils sont nombreux. Les cas de conscience seront plus variés, les problèmes de sang seront niés (inutile de faire intervenir le divin et de ne n'utiliser qu'un point tous les 10 jours).

Enfin, je conseille de voir la première saison de Lost, qui donne pas mal d'idées pour mettre de la tension au quotidien sans faire intervenir des éléments trop lourds. M'enfin bon, l'idée du scénar est sympa. Il est à retravailler !

FAIR IS FOUL

Avertissements

Durant tout le scénario, il est peut être préférable de lancer les dés à la place des joueurs pour qu'ils ne comprennent pas que le flétrissement à commencé.

N.D.T : c'est vraiment une affaire de spécialistes que de faire jouer ce scénar ! Les Pjs ne croient que des « monstroplantes » de la 4 ème ou moins génération, ils doivent traiter avec eux, s'intéresser au scénar, choisir un camp, ne pas croire n'importe quoi, s'intéresser au scénar, être assez balaise pour avoir les disciplines qui permettent de ne pas servir de porte manteau, s'intéresser au scénar, pouvoir se servir de ces disciplines au moment idéal, s'intéresser au scénar, avoir envie d'agir alors que pour eux il n'y a aucune fin envisageable. Précédemment, les auteurs du supplément disent de ne pas se sentir obligés de faire intervenir des monstres au risque de donner un scénario dans lequel les Pjs ne peuvent avoir un véritable rôle moteur, ben voilà le résultat si on écoute pas leurs conseils !!! Par contre avec un groupe super expérimenté, très versé en histoire religieuse et biblique, avec des bons gros persos bien gras en points de disciplines et une génération proche de 6, avec de la motivation et un Mj à demi ivre, ça pourrait donner quelque chose. Enfin, c'est juste mon avis...

L'histoire :

Lilith a décidé que le moment était venu de faire crever Caïn comme une merde, et ses rejetons avec (ça coûte rien de plus). Elle s'entoure d'alliés puissants (les antédiluviens non connus...) et décide de créer assez de perturbations surnaturelles en ville pour que Caïn soit forcément obligé de se

lever voir qui fout tout ce bordel sur la Terre. Là elle lui pourrit sa face et le fait buter par un de ses alliés. Simple non ?

Faiblesses faiblesses...

Alors que la Géhenne commence, les faiblesses de clan s'exacerbent :

- Les assamites se rendent compte qu'ils ne peuvent plus se contenter de sang mortel
- Les brujahs disparaissent en nombre de plus en plus grand sans laisser de traces. Les membres du clan gagnent le flaws Luncay. D'autres gagnent temporis à la place de leur célérité, même si peu savent s'en servir.
- Les gangrels deviennent de plus en plus proche de l'animal : transformations spontanées, perte du langage humain...
- Les Giovannis deviennent plus pâles. Les wraiths et spectres les attaquent spontanément. La nécromancie fonctionne moins bien et attire les esprits négatifs.
- Les lasombras ont du mal à contrôler leur obtenebration. Dans des cas extrêmes, des trous de ténèbres engloutissent certains vers les abysses.
- Les malkavians ne peuvent plus contenir leur folie. Dementation s'active tout seul sans contrôle.
- Les nosfératus voient leur discipline de dissimulation échouer au moment le moins opportun. Le masque des mille visages échoue systématiquement, et les membres du clan deviennent encore plus répulsifs.
- Ravnos. Leur bête s'intensifie et murmure aux ravnos de faire des choses monstrueuses. Chaque ravnos développe une shadow comme dans le jeu « wraith ».

- Sétites : chaque fois qu'ils utilisent serpentis sauf pour « forme du cobra », la transformation peut devenir permanente. La sorcellerie sétite échoue à un rythme alarmant.
- Toréador : ils deviennent de moins en moins résistants à la débauche et enclins aux excès.
- Tremere : ironiquement, certains développent un troisième œil. Ils gagnent Ebony kingdom auspex au même niveau que leur auspex. Quelques tremeres développent le nouveau flaws du clan tzimice.
- Tzimices : ils ne contrôlent plus leur vicissitude. Cette discipline devient primale.
- Ventrues : ils deviennent incapables de se nourrir d'autre chose que du sang de Ventrues.

L'histoire de Lilith

Le nom vient de l'Akkadien et fait référence à une déesse du vent. Les légendes bibliques juives la présentent comme la femme originelle d'Adam qui a été exclue d'Eden parce qu'elle refusait de se soumettre à sa volonté. Elle devint plus tard la mère des démons et monstres de l'ancien monde. Une autre version juive de la Création décrit Lilith comme la consort de Samaël - qui devint plus tard Lucifer - et dit qu'elle chuta avec lui. L'histoire présentée dans « revelation of the dark mother » combine les deux histoires juives. Elle tire ses sources du Talmud, du Midrash, de la Cabbale et d'un livre médiéval appelé l'alphabet de Ben Sira. La bible contient deux histoires sur la Création, dans les deux premiers chapitres de la Genèse. Dans « Revelation », Lilith a vu Adam forniquer avec des bêtes et en a été révoltée. Elle s'est refusée à lui et quand il essaya de la forcer, elle cria le nom de Jéhovah et il l'emmena au ciel pour la protéger. Ils devinrent amoureux mais il la chassa quand elle prétendit qu'ils étaient tous deux égaux. Il la bannit des cieux et elle erra dans le désert pendant 49 jours et 49 nuits. Elle

apprit à se fondre dans le sol la journée et voyager de nuit, puisque le soleil lui brûlait la peau. Comme elle était assoiffée, elle buvait de son propre sang. Elle mit 49 ans à revenir à Eden et développa ses pouvoirs, s'arrêtant dans les jardins de chaque Elohim. Jéhovah demanda à son frère bien aimé Lucifer de garder ses jardins contre elle mais quand Lilith arriva, Lucifer la cacha sous un voile de nuit et lui donna la moitié de ses pouvoirs. La graine du fruit défendu qu'elle gardait avec elle ne poussait pas dans les fabuleux jardins nocturnes qu'elle créa ? De frustration, elle détruisit ceux-ci et retourna encore une fois à Eden. Jehova créa une autre femme pour Adam mais celui-ci la rejeta. Jéhovah la détruisit donc et créa une autre inférieure, Eve. Lilith parvint à Eden et demanda à Lucifer comment faire pousser l'arbre de la connaissance et de la vie. Lucifer la laissa passer. Elle se transforma en un grand serpent ailé et recueillit les 7 graines de chacun des 7 arbres. Lorsqu'elle vit Eve, elle eut pitié de sa nature inférieure et lui offrit un fruit à manger. Jéhovah maudit tout le monde : Lilith devint incapable d'aimer ou d'être aimée vraiment. Puis Jéhovah détruisit les arbres, scella les portes. Lilith et Lucifer bâtirent un nouveau jardin, D'hainu, le jardin du renouveau. Ailleurs, dans les terres de Nod, Adam et Eve eurent deux fils. L'histoire de Caïn et d'Abel débute ici. C'est Caïn qui vint à Lilith une fois maudit. Elle lui apprit à utiliser les pouvoirs de son sang, comme elle avait apprit à utiliser les siens à travers la souffrance. Trois anges vinrent trouver Caïn mais comme il était assez fort, il rejeta leur offre de pardon et ils le maudirent de la soif, des ténèbres et du feu. Caïn quitta les jardins de Lilith. Dans leurs propres jardins, Lilith et Lucifer eurent 6 enfants : trois garçons et trois filles. Mais Caïn revint avec 13 de ses petits enfants et massacrèrent les enfants de Lilith. Lilith quitta son deuxième jardin et en construisit un troisième, Ba'hara, le jardin des souffrances, d'où les Bahari tirent leur nom. 7 des petits fils de Caïn vinrent dans ces jardins s'installer, mais pas ceux qui avaient commis le massacre.

Depuis, Lilith mûrit sa vengeance, et la planifie, avant de reconstruire D'hainu avec ses nouveaux enfants.

Les pouvoirs supposés de Lilith

Intuition : don de prophétie et de perception du surnaturel

Fertilité : elle peut faire croître les plantes. On dit qu'elle vole des nouveaux nés.

Nuit : elle a un pouvoir sur la nuit, les étoiles et la lune

Eaux : elle commande aux mers et à ses créatures.

Miroirs : elle a une emprise sur les royaumes situés de l'autre côté des miroirs. Elle peut espionner grâce à cela, et voyager d'un miroir à un autre.

Aspects : elle a trois aspects : la souffrance (cheveux noirs, peau rouge craquelée), l'intuition (cheveux droits et noirs, peau d'ambre), les ténèbres (peau bleue, cheveux argent).

Les faiblesses de Lilith

La lumière du soleil : elle lui est douloureuse, mais pas mortelle. La malédiction de Lilith vient de Dieu directement, celle de Caïn d'un ange.

Foi : même si elle n'est pas vampire, elle est une créature de la nuit et la vraie Foi l'affecte

Amour : elle a de nombreux enfants mais aucun ne l'aime et elle n'en aime vraiment aucun.

Colère : elle ne s'est jamais calmée. Certaines provocations peuvent la faire sortir de ses gonds : la trahison par exemple.

Age : elle a d'après le calendrier hébraïque un âge minimum de 5 763 ans. Son corps et sa mémoire sont fatigués.

Alliés / ennemis.

Lilith est la force en présence dans ce scénario, mais ses alliés et ennemis vont interagir. Voici les forces en présence :

Lucifer, l'étoile du matin : lui et Lilith se sont sans doute séparés parce qu'elle ne peut aimer. Lucifer est supposé lui avoir donné le pouvoir sur la nuit. Leur relation est ambiguë.

Les Lilin et les Bahari. Bien que Lilith puisse en faire une armée utile, les Lilins (suivants sabbatiques de la voie de Lilith) et les Bahari (suivants en général de Lilith) peuvent être très bruyants et pourraient la gêner. Toutefois, ils sont d'excellents pions pour Lilith, simplement en prétendant être des prêtres de haut rang ou en révélant subtilement des informations inconnues sur elle. Elle peut s'assurer de la loyauté et de la discrétion de quelques valeureux. Si Lucifer et Lilith se sont quittés en mauvais terme, Lucifer a peut-être visité les apostats chaque nuit dans leurs rêves et essayé de les retourner contre elle.

Lyla : l'alliée la plus importante, sa fille adoptive. Lyla est une jeune femme de 15 - 18 ans qui est dhampir. Elevée par sa seule mère tandis que son père vampire s'est enfui à sa naissance, elle a fui la maison familiale à l'âge de 10 ans alors que son beau-père essayait de la violer. Elle a vécu dans la rue. Elle et Lilith se sont rencontrés en personne et Lilith lui a offert de son sang. Depuis, Lyla a des visions, certaines prémonitoires. Elle tombe parfois en transe et fait pendant ces moments des prophéties dont elle ne garde aucun souvenir. Ce que Lyla ne sait pas, c'est que les visions sont vraies et que Lilith peut utiliser son lien de sang pour la contrôler. Lyla pourrait être la dernière fille d'Eve des prophéties. Depuis sa rencontre avec Lilith, Lyla a été élevée par 7 anciens clochards, et si les Pjs gagnent sa confiance, elle leur présentera peut-être. Les 7 clochards sont

les 7 apostats décrits plus loin. Lyla n'est pas l'avatar de Lilith puisque cette dernière possède déjà un corps physique.

Lyla Yvonne Tzigano

Génération : dhampir. **Age** : 15 - 18.

Physique : force 2, dextérité 3, vigueur 2

Social : charisme 3, manipulation 4, apparence 3

Mental : perception 4 ; intelligence 2, astuce 3

Talents : vigilance 1, athlétisme 2, bagarre 1, esquive 3, empathie 2, expression 2, rue 5, subterfuge 1

Skills : animaux 2, armes à feu 1, mêlée 1, sécurité 2, discrétion 2, survie 3

Knowledges : academics 1, investigation 1, loi 2, médecine 1, occulte 2

Disciplines : auspex 2, dementation 3, dissimulation 2, ogham 4, puissance 2

Background : alliés 2, contacts 3, insight 5, mentor 5 (les apostats)

Vertus : conscience 4, self 2, courage 3

Humanité 6, **volonté** 7

Merits & flaws : oracular ability, magic resistance, concentration, perception des vampires.

A votre discrétion, elle a un tatouage de lune croissante.

Les apostats

Les 7 clochards qui ont appris à Lyla à survivre sont eux même les élèves de la mère noire. Dans cette histoire, il y a 20 antédiluviens (21 avec Tremere) : 13 de ceux-ci sont loyaux à Caïn, mais les 7 autres ont choisi de servir Lilith (les apostats). Ils n'ont jamais eu d'enfants mais ont construit un réseau fabuleux d'informations que l'on appelle l'Inconnu. La tête de l'Inconnu est donc constituée d'antédiluviens. Les apostats ont tous bu du sang de Lilith. Selon votre chronique, vous pouvez considérer que son sang palie les effets du flétrissement.

Des 7 apostats, six forment le noyau du support de Lilith. Le dernier est un cas spécial.

Lucian : si un des apostats doit être le chef, Lucian est celui là. Il est intelligent, charismatique et très attractif. Pourtant Lilith ne le tient pas plus en estime que les autres. Ses plus grandes affinités sont animalisme, dissimulation, présence avec un peu d'auspex, de puissance et de domination. Lucian a une capacité spéciale qu'il ne contrôle pas : sa présence fabuleuse. De par ses disciplines, Lucian semble proche des nosfératus. Peut être est il le créateur secret des Nictukus ou des Guruhi africains ? Peut être est il le vrai antédiluvien nosfératu ?

Erinye. Les erynies de la Grèce antique étaient des esprits de vengeance responsables de parricides ou de fratricides. De tous les apostats, Erinye a le plus en commun avec Lilith, puisqu'ils possèdent un tempérament trempé et une volonté de fer. Lilith la traite comme sa fille favorite. Dans sa vraie forme, Erinye a des yeux rouges perçants, ses cheveux varient du noir au blanc. On peut la considérer comme belle. Sa furie est perceptible et lui donne une grande force et rapidité, mais implique qu'elle agisse parfois sans réfléchir. Ses disciplines favorites sont célérité, puissance, nécromancie avec un peu d'abombwe, auspex, force d'âme et métamorphose.

Mekhet : au départ un grand magicien de cours dans une culture proto-égyptienne. Il a passé son éternité à devenir le plus grand magicien du sang. Lilith l'utilise souvent comme assistant magique. Mekhet souffre de décrépitude à un degré pire que les samedis. Il est forcé de mettre des bandages pour garder ses organes ensemble. Sans eux, il tomberait en morceau. Il a rejoint

Lilith parce que l'étreinte l'a privé de sa vraie magie potentielle, et qu'après d'elle, il pourrait en apprendre plus sur sa nouvelle condition qu'avec Caïn. Ses préférences vont à tous les rituels et disciplines associées, avec de l'auspex.

Ikopabe : il personnifie la bête plus que n'importe quel vampire. C'est le plus primitif des apostats. Il parle rarement un langage humain, et toujours avec un dialecte quasi africain que seuls Lilith et les autres comprennent. Le dernier mot qu'il a dit est « crétins » en 1493 pendant la convention des épines. C'est un maître du changement de forme, avec des affinités pour abombwe, métamorphose, animalisme, force d'âme et un peu d'auspex, de dissimulation et des disciplines physiques. Lilith l'utilise comme traqueur ou éclaireur. De tous les apostats, il est le plus susceptible d'avoir enfanté, mais il refuse de dire si c'est le cas. Il pourrait être le créateur des Laibons, des Akunanse ou même des gangrels. Il ne se cache que si Lilith lui demande et ne comprend pas bien en bon animal qu'il est la notion de mensonge.

Ilyes : personnage très énigmatique. Dans la seconde cité, il désobéit au dictat de Caïn de ne pas étreindre. Il en était presque venu à aimer cette jeune femme qu'il voulait. Cette dernière fut la première à entendre son conflit intérieur, mais le mal était fait. Comme Troile était naïve et n'y comprenait rien aux émotions, elle attaqua Ilyes et essaya de la diabler. La confrontation lui laissa une marque dans sa psyché qui n'est toujours pas guérie. Il cherche à présent son enfant Troile, chassant et détruisant sa progéniture chaque fois qu'il en rencontre. Il échappa de sa supposée destruction de la main de Troile en utilisant Temporis. Quand il atterrit dans les jardins de Lilith dans les âges sombres, c'est comme si il avait vécu des centaines de milliers d'années au lieu de quelques siècles. Il rejoignit Lilith quand elle lui promit de l'aider à tuer ses enfants et son grand père.

Malakaï : affligé de la même folie que son frère jumeau, sa décision de rejoindre Lilith l'a séparée à jamais de son frère. Malkav a toujours été le plus fort des deux et à même aidé Malakaï à supporter le poids de leur malédiction mutuelle. C'est Malkav qui a été maudit, mais c'est retombé sur Malakaï de par leur proximité. Même Lilith garde une place spéciale dans son cœur pour elle et Lyla essaie de la reconforter dès qu'elle le peut. Un effet secondaire de la force de sa folie est qu'elle a un pouvoir immense, même s'il se manifeste seulement en cas de détresse : le monde se tortille alors autour d'elle, par des orages d'une intensité surnaturelle, avec de violents éclairs et des vents puissants. C'est pourquoi les apostats essaient constamment de la calmer. Ses affinités sont auspex, dissimulation, et sa propre démentation qui intègre chimerstry avec.

Eickos. Tout ce qui le (la) concerne est incertain : son origine, son sexe, sa loyauté... S'il est vrai que les démons ont de nombreux noms, Eickos pourrait être l'un de leur préféré sur Terre. C'est le plus étrange et le plus silencieux des apostats. Lilith a souffert de le garder parmi ses suivants parce qu'elle n'a jamais été capable de savoir ce qu'il voulait, qui il était et comment s'en débarrasser. D'ailleurs elle et les autres ne le considèrent pas comme un apostat mais plutôt comme une anomalie. D'après eux, c'est quelqu'un d'autres qui apparaissait occasionnellement depuis 2500 ans : elle était la belle sirène Narcisse, connue pour ses pouvoirs sur le chant. En fait Narcisse est l'un des déguisements d'Eickos.

Dans le livre de Nod, Caïn rencontre une sorcière et boit de son sang. La sorcière pourrait être Eickos. Les Lhiannans sont peut être ses descendants. Pour ce que l'on en sait, le lien de sang de la sorcière tiendrait encore Caïn en asservissement aujourd'hui. Les capacités que l'on recommande de prêter à Eickos sont d'anciens rituels sanguins, une capacité au déguisement équivalente à dissimulation, avec

melpominée, domination, présence, ogham. De tous les apostats elle est la plus susceptible d'aider les Pjs à vaincre Lilith s'ils essayent et elle est la seule à pouvoir entrer librement dans le jardin de Lilith sans son consentement.

Ennemis

Les alliés de Lilith sont mieux organisés et loyaux que ceux de Caïn parce que la cause de Lilith est juste. Caïn a quelques alliés potentiels mais même ceux-ci souhaitent sa mort.

Caïn : il a d'autres ennemis que Lilith : les antédiluviens qu'il a maudit et ceux qu'il a abandonné après la mort de la seconde génération. Quelques uns lui restent fidèles toutefois, mais ils ont d'autres préoccupations. Certains pensent le détruire ou le diabler. Il est impossible de trouver Caïn sauf si lui le veut, donc sa seule menace sérieuse est Lilith. Caïn a du passer du temps en torpeur et beaucoup de temps à se lamenter sur l'injustice de son état. La chose la plus importante à se souvenir à son sujet est qu'il est consumé par l'orgueil et la vanité. Il lui suffirait de regretter le meurtre de son frère ou de souhaiter ne jamais l'avoir fait pour être libéré de sa malédiction et retrouver les cieux. La tragédie dans tout cela, c'est qu'il n'est pas capable de voir qu'il a eu tort. Caïn et Lucifer se sont rencontrés par hasard une nuit et Lucifer lui a exprimé sa surprise de voir qu'il ne s'était pas repenti après toutes ces années. Pour lui démontrer son tort, il le toucha et le ramena à la scène où il tua Abel, et Caïn ne vit aucun ange du ciel le maudire, la seule voie qui le maudit est sa propre conscience et tout ce que Dieu a fait, c'est de renforcer que qu'il s'inflige à lui-même. Caïn apparaît à la fin de l'histoire et se résigne à son destin plutôt que d'attaquer Lilith et les apostats.

Saulot : s'il en est un qui soit encore loyal à Caïn, c'est bien lui. Saulot comprend la nécessité de détruire Caïn mais il voudrait que cela se passe d'une certaine

façon. Il est venu à penser que si Caïn mourrait d'une autre main que celle de Dieu, il s'en suivra un terrible désastre. Seul son regret sauvera le monde. Saulot est convaincu de la nécessité de ses actions et essaiera de persuader les Pjs de se joindre à sa croisade contre Lilith. Faites comprendre aussi à vos Pjs qu'aider Lilith n'est qu'une option. Le problème avec Saulot, c'est le contrôle de son corps. Si la partie Tzimice vous séduit, il perdra peut être le contrôle et attaquera tout le monde indifféremment.

Haqim. Sa motivation est simple : dévorer Caïn et devenir le premier. Cependant son plan est merdique puisqu'ils vont rapidement tous les deux perdre du pouvoir par flétrissement. Toutefois Haqim a un intérêt à tuer Caïn plutôt que de laisser Lilith faire, et si les Pjs sont du côté de Lilith, envoyer leur des coteries d'assamites au cul.

Absimiliard : avec l'affaiblissement du sang, il sent qu'il peut déchirer Caïn de ses propres mains. Comme Haqim, il voudra arrêter quiconque voudra tuer Caïn pour le faire lui-même. Lilith lui autorisera peut être d'être celui qui le fera ?

Lasombra : il voudra peut être capturer Lilith et la sacrifier pour gagner ses pouvoirs. Lasombra voudra aider quiconque travaillera contre les intérêts de Caïn.

Abel. C'est sans doute le premier wraith et il sera une force puissante agissant en faveur de Caïn son frère (il est naïf et plein d'amour). Tout comme Lucifer, son implication devrait être une grande surprise pour tout le monde.

La géhenne

Plutôt que d'être linéaire, elle apparaît comme une série d'événements séparés mais liés, qui culmine en une confrontation entre tout le monde précédemment cité. L'objectif de Lilith est de créer assez de perturbations surnaturelles pour attirer l'attention de Caïn tout en gagnant assez d'influence pour que sa défaite soit inévitable. Chaque mini-scénario peut être ou non utilisé. *Follow the daughter* et *endgame* sont toutefois grandement recommandés. Cette version de la Géhenne devrait être maîtrisée à deux Mjs : un qui gère le groupe Lilith, un qui gère le groupe Caïn.

Follow the daughter

Lyla rencontre les Pjs et les implique dans l'exploration de la ville à travers ses visions et ses fragments de prophéties. Quand elle sort de ses trances, elle sera effrayée d'être suivie par des étrangers. Si les Pjs gagnent sa confiance, elle pourra les présenter aux clochards plus tard. Sa beauté et son passé peuvent être un hameçon pour les Pjs. Pour ce scénario, il faut décider comment utiliser Lyla. Est-elle un pion de Lilith ? Va-t-elle donner de fausses pistes pour que les Pjs ne découvrent pas tout ? Quoi qu'il en soit, souvenez-vous qu'elle est entraînée à la course, à se cacher. Elle est apeurée mais pas stupide. Elle peut par contre perdre un peu de son contrôle si elle se découvre une vraie amitié. Si des Pjs lui expliquent un peu ce qui se passe en elle, elle les remercie d'avoir fait ce que personne n'avait fait jusque là. Elle récompense toujours ceux qui la traitent par la vérité. Lyla passe la plupart de son temps avec Malakäi. Si les Pjs montrent beaucoup d'intérêt, c'est Lucian qui les contacte pour qu'ils rejoignent Lilith. Lucian peut masquer l'aura de tous les apostats mais pas la folie de Malakäi. Attention : on ne touche pas à Lyla, elle est très bien gardée et surveillée.

Conclusion : une prise de contact avec un personnage et une histoire difficile à mettre en œuvre.

Courtly intrigue

Le prince ou l'archbishop de la ville réunit tous les vampires. Le prince dirige les pjs vers une enquête sur des perturbations surnaturelles en ville. Une personne en ville est sous le coup d'une chasse au sang. Le prince évite de parler de l'affaiblissement du sang ou de l'intensification des faiblesses de clan. Le prince pourrait avoir lancé un lextalionis sur tous les caïtiffs ou les dhampirs. Quand les Pjs arrivent à la réunion, le prince explique qu'il y a eu une ou plusieurs diableries en ville ces derniers temps. Un ancien ou un proche de prince a commit ce pêché. Poursuivre le fugitif peut éventuellement conduire au mini scénario « Terror in the sewers ou the rant »

The rant

Les Pjs sont conviés par le prince à briser une réunion brujah ou anarch ou un palla grande (au choix). S'ils arrivent quand elle commence, ils ont juste le temps de voir tout le monde se faire découper par un ennemi invisible. S'ils arrivent après, le lieu est désert mais il y a des traces bizarres. La réunion avait lieu dans un opulent salon renaissance avec des miroirs partout. C'est Narcisse (Eickos) qui le possède et c'est un lieu nouveau en ville. Pendant les festivités, quelque chose va mal et les invités disparaissent. Mais attention si vous voulez que les Pjs assistent à la réunion : pourquoi eux ne disparaîtraient pas ? La réunion est en fait le dernier acte de la revanche d'Ilyes sur le clan brujah. Il a utilisé un miroir qui mène aux jardins de Lilith et temporis pour qu'on ne le voie pas arriver. Mais il est parti par la porte. Lyla peut apparaître ici aussi. Ilyes ou Lyla ont pu laisser de fausses traces sur place. Le rituel sur le miroir est encore actif puisqu'il

prévoit un aller retour et que le tueur est sorti par la porte. Un jet de perception + awareness ou occultisme Df 9 permet de le remarquer. Pour entrer dans le miroir, jet de force + athlétisme Df 8 mais sans ajouter puissance. Il faut 5 succès pour que plusieurs personnes agrippées les unes aux autres passent.

Ceux qui passent le miroir entrent dans Ba'hara ou D'hainu. Ba'hara est sauvage avec des arbres primitifs. D'hainu est un lieu tranquille, rafraîchissant, avec des plantes étranges et des animaux amicaux. Des bêtes hybrides et des créatures mystiques indiquent que l'on n'est pas sur Terre. On peut même voir des nephilims : hybrides entre hommes et anges. Si vous considérez Eickos comme antagoniste de Lilith ou allié des Pjs, ce jardin est probablement le meilleur endroit pour qu'ils se rencontrent. Saulot pourrait aussi se montrer dans une autre partie du jardin. Erinye et Ikopabe peuvent y chasser. Mekhet peut choisir un coin plus calme. Pour se sortir de là, il va falloir de l'imagination ! Si par chance quelqu'un maîtrise une magie du sang, il peut détourner le rituel ou en créer un autre. Les personnes avec obtenebration peuvent s'échapper par les abysses. Sinon, il faudra trouver Eickos et le persuader de donner un coup de main. Le jardin peut être l'élément qui permet aux Pjs de découvrir les plans de Lilith.

Pour ceux qui ont investigué la salle : il y a peu de survivants et ils sont choqués, répétant une phrase sans cesse. Lyla peut être la seule à pouvoir parler. Narcisse peut intervenir en faux survivant.

Terror in the sewers

Un nosfératu ou un Pnj qui fréquente souvent les égouts informe les Pjs de tremblements mystérieux. Lilith a invoqué d'anciennes créatures du fond de la Terre pour prendre le contrôle des bas fonds. Si personne ne la stoppe, ce sera très difficile plus tard. Ce sont 3 horreurs massives qui vont aider à prendre le contrôle de la ville. Ce sont le même type de créatures que celles du pouvoir

« song in the dark - animalisme 6 ». Elles sont une tâche de « sculpter » les égouts. Si elles réussissent, Lilith pourra manipuler les forces et trafics en ville, provoquant l'éboulement partiel de vieux immeubles. Elle gagnerait surtout la capacité de voir à travers les surfaces réfléchissantes et pourrait empêcher quiconque d'aller où elle ne le souhaite pas. Les bêtes n'attaquent que si elles sont agressées. Elles ont entre 10 et 15 de force. Il faut stopper les 3.

Ce sont 3 statues d'argile animées par une lettre hébraïque : *aleph*, *mem* et *tav*. Elle doivent à elle trois former le mot « *emet* = vérité » dans la roche. Qui garantira à Lilith de donner une forme de vie limitée à la ville. Mais si on arrête *aleph*, il reste *mem* et *tav* qui sculpteront *met* = mort. Dans ce cas la ville mourra à petit feu ! Il vaudrait mieux que les Pjs rencontrent quelqu'un qui puisse leur expliquer tout cela.

Le gambit de Saulot

Saulot approche un ou plusieurs Pjs et essaie de le(s) convaincre de se joindre à lui dans son combat contre Lilith. Si Lyla est présente, Saulot révélera sa vraie identité. Saulot propose d'aider les Pjs à résoudre leurs problèmes en guise de bonne foi. Si Lilith a réussi « Terror in the sewers », il faut placer Saulot juste après cela. Le problème de ce type est qu'ils sont à plusieurs dans un même corps. Il espère que le message qu'il porte va se propager et faire réagir des coteries entières. Saulot va distribuer des informations sur les apostats, sur ce qu'il sait des antédiluviens, mais il ne sait pas qu'Ilyes est le fondateur brujah et qu'Eickos est la sorcière du livre de Nod. Il suspecte aussi que Lyla est la dernière fille d'Eve et qu'elle est très fortement liée à Lilith. Il peut apprendre des rituels et les récompenser par de la thaumaturgie, confortant son rôle de « bon antédiluvien un peu concon » alors qu'en fait il a commis un bon nombre d'atrocités. Il va essayer de convaincre les Pjs de sacrifier Lyla dans un grand rituel, pour affecter Lilith par « effet de sympathie ». il sait que les auspices

sont favorables pour lancer ce rite quand Lilith, la sorcière et Caïn seront présents ensemble, ce qui arrivera. Il compte sur l'effet de surprise pour agir. Il faut qu'il cache son identité jusqu'à la confrontation. Saulot peut fournir aux Pjs une copie de ce rituel qui ne nécessite pas de thaumaturgie pour être lancé. Si quelqu'un cherche à l'attaquer, il ne se bat pas, il s'enfuit et reviendra sous un autre déguisement. Saulot ne parle pas, il répond aux questions.

House of shadows

Les Pjs enquêtent sur une maison supposée hantée qui fait beaucoup parler d'elle actuellement. La maison est en fait le centre de la volonté de l'antédiluvien lasombra. En explorant la maison, ils vont avoir l'opportunité de se joindre à la cause de celui-ci, ou de le nourrir s'ils refusent. La maison est accessible, la porte ouverte. S'ils frappent, un homme pâle qui dit se nommer Matthew Romans leur ouvre. C'est un pander de la 6^{ème} génération avec auspex, obtenebration et dissimulation qui infiltre la Camarilla et le Sabbat dans le but que les deux ne s'effondrent. Là, il pourra former une nouvelle secte dont il sera le leader. Ses penchants pour la diablerie ont attiré l'attention de Lasombra et ils ont fait un accord : l'anté le possède quand il veut et en échange, quand ils auront gagné, Romans contrôlera toute la partie physique du monde. Lasombra par l'intermédiaire de Romans demande aux pjs de l'aider à tuer Caïn et sacrifier Lilith. Il offre de diriger de grandes parties du monde. S'ils refusent, ils attaquent. S'ils acceptent, Lasombra leur apprendra des bases de rituels de protection contre lilith.

Childrens of the endless sea

Les enfants de Lilith commencent à se lever de la mer infinie pour rejoindre les rangs de ses alliés. Ils se lèvent des docks, de l'eau, de l'inconscient collectif

alors qu'ils attendaient depuis des années. Il y a deux parties distinctes au mini scénario : une physique (on tape sur tout ce qui émerge ou qui a des tentacules) et une spirituelle (on tape sur tout ce qui vient et qui a des tentacules). Il est préférable de capturer une de ces bestioles chtoniennes comme « ingrédient » du rituel contre Lilith. Si les pjs sont du côté de Lilith, elle demandera de tuer ceux qui font du mal à ses enfants. Il est possible de réfléchir (si si) : empoisonner l'eau des docks et des piscines municipales ou détruire les docks pour arrêter le processus. La partie spirituelle est grossièrement la même : ils arrivent et c'est pas bien ! Ils agissent dans ce cas comme des parasites psychiques puissants, tirant leur énergie de leur hôte et les influençant subtilement. Les vampires sont heureusement immunisés. Ceux qui sont possédés ont une marque de déesse assyrienne.

Les enfants de v survivants vont chercher à la rejoindre et œuvrer pour son retour. Les enfants astraux vont plutôt influencer l'état psychique de la ville.

Underworld Mayhem

Lilith a fait tout pour semer le désordre et le royaume déjà chaotique de l'underworld est une cible facile. Dans les shadowlands, les enfants démoniques de Lilith et les spectres s'allient et détruisent tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin : atteindre et détruire Abel. Dans l'underworld égyptien, des momies, des lupins à tête de jackal et des sorciers cherchent Set dans le même but. Ils sont renseignés sur sa localisation par Mekhet. Comment faire entrer des pjs dans ce scénario ? Un botch en nécromancie ou en sorcellerie sétite...un allié wraith...ce scénario est seulement l'opportunité de présenter la destruction d'Augustus Giovanni ou de Set (ou des deux) et introduit Abel. Là les Pjs doivent prendre conscience que quelque chose de très spécial arrive : peut être bien la géhenne.

Endgame

C'est la baston finale, le point culminant de la Géhenne. La fin est pré-déterminée : tous les vampires meurent. Quand Caïn arrive en ville (tout le monde change de trottoir. Hum, s'cusez...), Lilith appelle tous ses alliés. Lyla se dirige vers le site de la rencontre. Elle a une terrible migraine et hurle par moments. Une fois en présence de Lilith, les choses se compliquent. Lyla a accès aux capacités de Lilith puisqu'ils se voient. Si les Pjs ont choisi de sacrifier Lyla pour atteindre Lilith, cela ne peut se faire qu'en présence de Lilith.

L'autre malédiction de Caïn : avant de commencer la scène, vous devez décider si vous utilisez la malédiction biblique de Caïn. Dans la Genèse 4 :15, dieu a placé une marque sur Caïn de sorte que celui qui le blesse prendra 7 fois ses blessures, et celui qui le tue mourra 7 fois plus douloureusement. Si vous l'utilisez, Lilith ne tuera pas elle-même Caïn. Pensez aussi aux langues qu'ils utilisent dans ils vont se rencontrer : proto sumérien, hébreu, anglais ?

Si les Pjs sont alliés à **Saulot**, il donnera le signal et la direction de la rencontre et les guidera. Son objectif est le protéger Caïn de Lilith. Malheureusement pour Saulot, c'est Tzimice qui possède aussi son corps d'emprunt. Pendant la bataille, Saulot générera des manifestations de vicissitude aléatoires. Si Tzimice l'emporte mentalement, le corps attaquera tout le monde à vue.

Lasombra par l'intérimaire de Romans, Abel, tzimice, Saulot, Lyla, Lilith et ses hordes, Caïn, les apostats, la sorcière, les autres antédiluviens (si vous voulez), Lucifer, voilà tout le monde réuni ! Si Romans ne tient pas face au flétrissement, l'anté surgira de son corps sous forme d'ombre. S'il réussit son coup, il se tournera vers les survivants pour les détruire.

Abel peut intervenir pendant une pause dans la bataille ou les explications de famille. Lilith et Caïn le reconnaissent et tout s'arrête immédiatement. Abel ne dira que trois mots à Caïn « je te pardonne ».

De là deux possibilités :

- Caïn tombe à genou en versant une larme de sang. Abel lui dit « viens avec moi », le touche et le corps de Caïn tombe en cendres. Fin des vampires !
- Caïn dit « je n'ai besoin ni de ton pardon ni de ta pitié ». Abel s'en va et les hostilités reprennent. Fin des vampires !

Lucifer : si lasombra détruit Caïn, Lucifer se charge de lui en l'inondant de lumière. Si Lilith tombe, il la venge. Quoi qu'il en soit il ne dit qu'un mot « assez ».

Caïn : il est un peu en rogne. Après des siècles de solitude, il est forcé de voyager dans une cité mortelle pour régler un vieux conflit. Quand il perçoit la présence de Lilith, il prend peur. Il y a des chances qu'il attaque les apostats d'abord puisqu'ils l'ont trahi. Caïn est bien trop arrogant pour se rendre compte quand la situation sera trop critique pour lui.

Lucian peut être le traître à Lilith. **Mekhet, Ilyes, Ikopabe et Erinye** se battent aux côtés de Lilith. **Malakaï** est celle à qui sera donné le privilège de tuer Caïn puisqu'elle le souhaite (c'est de sa faute) et souhaite mourir. **Eickos** est le joker : il peut aider les Pjs, apparaître sous forme de sorcière et aider Lilith... Lilith n'attaque que physiquement Caïn que si elle perd tous ses moyens, c'est-à-dire si un apostat ou Lyla tombe des mains de Caïn.

Epilogue

Quand Caïn meurt, le flétrissement s'accélère dramatiquement. Tout caïnite qui aurait survécu jusque là meurt moins de deux minutes après Caïn. Ceux qui ont été étreint il y a moins de 50 ans ou sont de fortes générations ont une chance de s'en sortir et de retrouver leur mortalité. Les goules de plus de 50 ans meurent. Les autres redeviennent mortelles, comme les dhampirs.

Si Lilith meurt, ils ont mis les pieds dedans car c'est la seule à garantir qu'ils survivent. Si les Pjs n'ont pas tué Lyla ou un apostat, elle peut leur pardonner d'avoir été mal guidés et leur offrir son sang, ce qui fait réussir à tous les coups le passage à la mortalité. S'ils ont aidé Lilith, elle peut les inviter à les rejoindre dans ses jardins et devenir Lilim ; ce serait la happy end et permettrait de temps en temps un « dernier scénario avec ce Pj ». Chaque fois qu'ils boivent du sang de Lilith, ils gagnent en pouvoirs. Au bout de 7 fois, ils deviennent lilim, des créatures d'essence divines dans un corps mortel.

NIGHTSHADES

Depuis 6 siècles, la Camarilla a réussi à faire croire que les vampires n'existent pas. Mais ce temps est révolu. Comment vont réagir les mortels ?

N.D.T : ah le voilà le scénario où les Pjs vont enfin pouvoir s'exprimer un peu. L'idée est sympa : ils sont responsables de la rupture totale de la mascarade et précipitent eux-mêmes la Géhenne. Puis ils agissent en tant que faction et ne font pas qu'obéir aux antédiluviens. Enfin, même s'il n'y a aucune chance qu'ils y survivent normalement, il y a de très bonnes idées et des scènes sympas, comme la visite de Kaymakli qui doit être un moment vraiment flippant ou le regroupement de Hinnon qui doit donner lieu à quelques scènes additionnelles en attendant le jugement. Mj en forme absolument nécessaire.

Résumé des actes

Prologue : les antédiluviens se réveillent. L'impact s'en ressent sur chaque cainite dans le monde. Tous les vampires souffrent du flaws « nightmares ».

Acte 1 : bas les masques. Jan Pieterzoon reçoit l'ordre de la Camarilla d'aller à New York investiguer. Les médias y reportent des témoignages de monstres et la ville est sous loi martiale. Jan recrute les Pjs et le groupe découvre une bête. Avec l'aide du mathusalem Cyscek, ils parviennent à le contenir. Mais tout a été filmé et diffusé en direct sur C.N.N. Le monde est secoué de cette nouvelle. Plus tard, Jan dénonce son sire, réunit des membres pour créer une nouvelle faction au sein de la Camarilla. Un schisme se crée. La coterie s'officialise à la convention du feu de Londres. La nouvelle faction, les Nephtali, veut arrêter la Géhenne.

Acte 2 : à la recherche de réponses. La coterie doit voyager en Europe du Nord sur la trace d'antédiluviens.

Acte 3 : retour du dragon. L'infâme tzimice Vykos rejoint les Nephtali et raconte que l'antédiluvien Tzimice existe toujours. Les Pjs rencontrent Tremere qui les aide à détruire le créateur tzimice.

Acte 4 : des cendres aux cendres. Les Pjs doivent voyager dans les profondeurs de l'ancienne cité de Kaymakli pour chercher des réponses

Acte 5 : de la poussière à la poussière. La preuve de la seconde cité, maison des antédiluviens, est révélée au travers d'un rituel en possession d'un nouvel allié, le nosfératu Okulos.

Acte 6 : et viendra un sauveur. Les Pjs doivent trouver Saulot. Seul lui peut empêcher la Géhenne. Ils doivent aussi empêcher l'antédiluvien Lasombra de se manifester dans le monde physique. Les antédiluviens se rejoignent dans la vallée du Hinnon, le site où Caïn a prophétisé son retour. La fin débute.

Acte 7 : le jugement.

La vie c'est moche et pis tu crèves. En gros.

Des signes interviennent avant et pendant la Géhenne. Ils ne sont pas rigides, mais interviennent lorsque vous le souhaitez :

1. une vague de tremblements de terre. Elle augmente en force et en fréquence.
2. éruptions volcaniques. Elles coïncident avec les séismes mais débutent lorsque l'antédiluvien Tzimice est défait à New York.
3. épidémies. Avec les événements de New York se propage une étrange épidémie : sang dilué, nausées, hallucinations, dépigmentation de la peau. Une substance coagule dans le sang et finit par encombrer les veines, mais pas de façon létale. C'est hautement contagieux. Au début, l'existence prouvée des vampires occupe l'esprit des gens, mais après, ils feront le lien avec la bête de New York. La maladie sera isolée sous le nom de Cthulhosis en mémoire de Lovecraft.

4. émeutes. Quand la mascarade est brisée des émeutes surviennent. Des groupes de chasse s'organisent.
5. seconde vague de tremblements de terre lors de la bataille de Kupala et Tzimice. L'Europe du Nord est touchée
6. l'étoile rouge devient visible quand les Pjs visitent Colombia. Les astronomes n'expliquent ni son origine ni sa trajectoire.
7. troisième vague de tremblements lorsque les Pjs retrouvent le seconde cité.

La mascarade brisée :

L'humanité peut réagir de plusieurs façons : déni (ça doit être une blague à la con), rationalisation (il doit y avoir une explication), peur panique, suicides collectifs, colère, acceptation...

Les anciens :

La mort d'un antédiluvien a des répercussions sur sa lignée, d'autant plus puissantes que l'on est proche de lui en génération. On risque la frénésie et cherche à dévorer un membre de sa lignée

ACTE 1 : La mascarade est brisée.

L'antédiluvien Tzimice s'éveille sur deux continents différents. Une partie est une âme, une présence maligne. L'autre est un corps, une chose faite de vicissitude, qui se nourrit de tout ce qui passe à New York. Le monstre grandissant surgit à la surface de la ville. Jan Pieterzoon part enquêter mais personne ne comprend de quoi il s'agit réellement. Le justicar gangrel Xavier a dit à Jan qu'il avait été attaqué par un antédiluvien près de Buffalo.

Scène 1. Les cauchemars commencent pour les vampires. Les Pjs sont convoqués à l'Elysium et le prince leur présente Jan, enfant d'Hardestadt. Il est chargé de faire le tour de quelques villes et de recruter différentes personnes pour une enquête diligentée par la Camarilla à propos de phénomènes étranges à New York. Une épidémie s'y est déclarée et la ville est sous loi martiale.

Scène 2 : A new York, Donatello Giovanni, leader de son clan, leur apprend ce qu'il sait : un monstre fongueux a émergé des égouts et croit rapidement. Il absorbe tout, vivant ou mort. Ce serait le corps de l'antédiluvien Tzimice. Alors qu'ils le retrouve et le démembrer, l'âme de Tzimice s'allume dans le corps de Tremere. Les tzimices en torpeur se réveillent. Après tout, le clan a essayé de détruire l'antédiluvien, ils doivent avoir quelque chose à se reprocher. Seul Lambach Ruthven est immunisé à ses effets.

Scène 3 : les Pjs vont dans une zone « sensible » : bâtiments effondrés, trous dans le sol vers les égouts... Ils débusquent la bête en même temps que quelqu'un d'autre : un grand personnage frappe la créature au moment où il y a contact, la blesse et celle-ci se retire dans les égouts. Il s'agit de Cyscek, un tzimice. Ensemble, ils vont traquer la bête et la détruire. Cyscek est tellement blessé qu'il va mourir mais seulement après avoir délivré un message : « quelque chose de mauvais va arriver et ils vont devoir le défaire. Le dragon s'éveille, vous devez l'arrêter. Trouvez Vykos, il sait... »

Scène 4 : alors que les Pjs remontent à la surface, blessés, fatigués, ils ont la surprise de constater qu'une immense foule est amassée et que toute la poursuite de la bête et le combat a été filmé en direct par C.N.N. (P.S : pensez à prendre des notes sur ce qu'ils ont fait vraiment durant le combat, sur les disciplines utilisées...). La correspondante locale Courtney Kwan dit que la situation est sous contrôle. « Manhattan est sous contrôle militaire. Oh, et voici les survivants de la confrontation »...et elle essaye de les interviewer !

Scène 5 : la mascarade explose. Beaucoup d'anciens de par le monde viennent à New York essayer d'étouffer l'affaire, mais c'est trop tard. Il est impossible de faire passer ça pour un trucage ou un film car de nombreux jeunes se montrent enfin et profitent de l'occasion pour clamer haut et fort ce qu'ils sont. La population mortelle devient hystérique et paranoïaque, le taux d'homicide triple. Des groupes religieux se forment. Le sujet est sur toutes les chaînes du monde. Toutes les théories sont avancées : scientifiques, psychologiques (qui voient les vampires comme pathologiquement asociaux, en quête d'attention), expérimentations de clonage que le gouvernement nous cache...L'Europe croit à une blague. L'Amérique est horrifiée de voir ce qu'est la Camarilla. Le sénat demande que chaque vampire soit enregistré par les autorités et que les autres soient arrêtés. Devant la réalité des faits, plus tard, l'Europe signe un traité avec la Camarilla pour leur garantir une influence secrète. Le Vatican officialise la société de Léopold. Quand tout cela se calme un petit peu, un malkavian d'un culte nommé les hérauts de Golconda passe sur C.N.N et révèle les secrets des caïnites et de la Géhenne. Vous pouvez agrémenter cette période avec quelques flashes infos du monde entier (genre clips de starship troopers !)

Scène 6 : les Pjs sont invités par Jan à une conférence à l'hôtel Waldorf Astoria. Il fait juste un briefing quand un homme d'une aura incroyable entre : c'est Hardestadt, un des fondateurs de la Camarilla. Derrière lui se tient Rosenkrantz, prince de Bergen (Norvège), petit fils d'Hardestadt tout comme l'est Jan. Jan s'agenouille. Tout le monde devrait en faire autant ! Il VEUT qu'on les laisse seuls. Rosenkrantz et les pjs se retrouvent donc à discuter dans le couloir. Jan va sans doute recevoir une punition exemplaire, sans doute la mort pour ce qu'il a fait. Les Pjs devraient le suivre, sauf s'ils coopèrent indique le prince de Bergen. Ce dernier indique qu'ils ont combattu l'antédiluvien Tzimice lui-même. Il explique que Jan a été dupé en croyant que les antédiluviens n'existent pas. Puis Jan sort

en trombe et invite les Pjs à le suivre vers sa chambre privée. Si les Pjs lui parlent de la conversation avec Rosenkrantz, Jan sera furieux.

Mais que s'est il passé dans la chambre ? Hardestadt s'apprêtait à punir Jan, mais rien ne s'est passé ! Ses dons ne l'ont pas affecté ! Le flétrissement du sang a commencé !

Scène 7 : Jan annonce aux Pjs que l'âge de la Camarilla et du Sabbat sont finis et qu'un nouvel ordre s'élèvera de leurs cendres. « J'ai une proposition pour vous : j'ai été chargé d'effacer les traces de la Géhenne en détruisant Tzimice, on s'est moqué de moi. Je veux faire ressurgir les secrets que la Camarilla a enfouie et fonder avec vous quelque chose qui puisse empêcher la Géhenne ».

Acte 2 : à la recherche d'informations

Jan convie son nouvel ordre à Londres où il organise la convention du feu. Cela fait quelques temps qu'il parcourt le monde à la recherche d'alliés avec l'aide du nosfératu Calebros.

Scène 1. Les deux sectes s'effondrent progressivement car les liens du sang se brisent avec le flétrissement. La secte de Jan attire forcément des personnes...Ambrogino Giovanni, des sétites représentés par Hessa Ruhadze et des assamites représentés par Fatima al Faqadi se joignent à la convention. Un concile de 12 vampires administrer la faction dont Jan sera le leader. La faction n'est pas secrète et est « ouverte au public ». Elle s'appelle les Nephtali. Son QG est à Londres.

Scène 2 : Jan envoie des émissaires porter la nouvelle de la faction et inviter d'autres membres à la rejoindre. D'autres groupes sont partis à la recherche d'informations sur la Géhenne. En ce qui concerne les Pjs, ils ont pour charge de s'occuper d'un groupe qui a refait surface : les « Get of Caine ». La dernière fois que l'on a entendu parler d'eux, c'était en 1993 quand ils ont suivi le faux Caïn, un ravnos nommé Ankla Hotep. Du plus qu'il en sait, ce Ravnos est peut être encore

là bas, à Berlin. Le culte aurait changé de nom et se nommerait à présent le culte de Caïn.

Scène 3. Berlin, c'est pas Londres ! Les rues sont vides, des petits feux y brûlent, les gens ont peur. Des policiers patrouillent et appellent au calme.

Scène 4. Samuel Stefan a repéré les Pjs dès leur arrivée. Il les convie après les avoir observé un peu à voir les autres membres de la Famille. Le chef de la ville est un toréador nommé Hans Zroenik, dit le Maestro. Voici ce que celui-ci dira :
Le culte s'est fait connaître durant l'épisode du faux Caïn en 1993, il a quitté Berlin rapidement après la rupture de la mascarade, après avoir essayé de recruter le plus de monde possible. Du plus qu'il en sait, Ankla est à Jönköping en Suède, sous la protection d'un prince malkavian nommé Roos.

Scène 5. En Suède, tout est calme. Les mortels ont fait un modus vivendi avec les vampires. Le gouvernement encourage les dons du sang pour nourrir les vampires en échange de quoi ils ne se nourrissent que sur des personnes consentantes. Le Maestro a donné un numéro de téléphone pour contacter des membres locaux. Les Pjs rencontrent sans difficultés le prince Roos et Ankla. Le culte s'est implanté ici car 3 antédiluviens : Ennoia, Absimiliard et Ventrue sont supposés connaître le lieu où réside le saint graal vampirique, et ces 3 anciens ont marché vers le Nord. Ankla a vraiment beaucoup d'informations, mais il parle en métaphores. Il est clairement fou :

- Les antédiluviens se réveillent. Il peut les sentir. D'autres pensent comme lui.
- Un dragon s'est éveillé au Sud Est d'ici.
- Une cité perdue va refaire surface des sables, quoi qu'ils cherchent sur la géhenne, c'est là bas qu'il le trouveront.
- Des catastrophes naturelles ont toutes une signification
- Il n'y a plus qu'une lumière qui brûle avant que les ténèbres ne viennent.

- Il y a un temple où les caïnites dévorent les caïnites. Un ancien est piégé dedans. Il détient la clé de l'essence divine. Ceux qui ont vraiment échappé aux griffes de la mort connaissent le chemin à l'intérieur.

Acte 3 : le retour du dragon

Les Pjs sont convoqués au QG de Londres où ils rencontrent Calebros qui leur annonce qu'une personne veut les voir et vient d'arriver. C'est Etrius, qui est porteur de graves nouvelles. Le corps de tremere a disparu, et personne ne sait où ? Tout le clan le recherche. Il y a quelques nuits, le corps de Tremere est apparu à l'entrée de la chantry et a déchaîné son pouvoir et tué de nombreux membres sans discrimination. Seul Etrius a réussi à fuir. C'est le corps de Tzimice qui a pris le contrôle. Après avoir tué la plupart des vampires de la chantry et de la ville de Vienne, il a laissé une traînée de mort derrière lui vers Ceoris, l'ancienne chantry transylvanienne. Etrius a entendu dire que les Pjs ont combattu Tzimice et il demande de l'aide. S'ils demandent pourquoi, Etrius répond « imaginez ce qui se passerait si Tzimice dévorait tous les tremeres et sa lignée, imaginez quelle force il aurait alors. Vous voulez arrêter la Géhenne, il faudra arrêter Tzimice vraiment ! » A ce jour, il est encore faible. Etrius ne ment pas : depuis Ceoris, le dragon appellera à lui toute sa lignée de par le monde. Cela affectera aussi le clan tremere et de nombreux sorciers qui ont en eux un peu de sang tzimice. Seuls, les Pjs n'ont aucune chance d'y arriver. Etrius est prêt à tout pour les aider. Il explique que la région est le refuge d'un démon nommé Kupala, qui ne fait plus qu'un avec sa terre. Il est lié par un puissant rituel. C'est un ennemi mortel de Tzimice qui lui a volé ses pouvoirs par le passé. La seule façon de tuer l'ancien, c'est de libérer Kupala. Mais qui peut le faire ? Etrius n'en a pas la capacité. Celui

qui a enfermé Kupala est il encore là ? Goratrix pourrait peut être ? Mais lui et sa lignée ont disparu il y a quelques années. Tremere qui habite le corps de Goratrix sent aussi l'appel. Son corps contient du sang de tzimice. Il cherche Etrius qu'il sait être ne sûreté. Il sait même où chercher car il le connaît par cœur. Goratrix va donc donner un coup de main et arriver, ce qui fera taire Etrius.

Les Carpates sont en ruine : tremblements de terre, éruptions...Cracovie et Budapest sont encore en proie aux éléments. Tzimice a laissé des démons dans les villages pour s'assurer de leur main mise. En arrivant près de Ceoris, les Pjs réalisent que l'ancien est là et que c'est le même contre lequel ils se sont battus à New York, mais en plus fort. Goratrix ne reste pas trop à proximité de peur de se faire repérer. Mais l'antédiluvien le sait. Tremere (Goratrix) commence son rituel, ce qui surprend Tzimice et le rend fou de rage. Une montagne de chair et d'os s'élève du sol. Il grogne au point qu'il faut se boucher les oreilles et que les Pjs sont projetés dans un fracas de roche. Il a l'apparence d'un dragon asiatique, terrifiant (barbillons, veines noires, nez et ailes de chauve souris, tentacules...). Le temps qu'il s'extirpe, tremere a fini son rituel. En fait, il l'avait déjà préparé il y a longtemps, il ne restait plus qu'à le finir ! La région s'obscurcit et une voix primordiale prononce des mots incompréhensibles. Le combat qui suit déchire toute la géographie locale et dure deux nuits, mais il est essentiellement souterrain. Le tremblement se calme ensuite, un personnage reste debout, sévèrement blessé et semblant fou. L'aspect n'est pas celui du dragon mais une forme plus humaine. Etrius regarde Goratrix qui dit « mais où diable est Saulot ? ». Puis il se jette au cou de la forme humaine et le diable. Et il se relève en disant « vous êtes des imbéciles, je vous ai utilisés à mes fins. Mes pouvoirs sont restaurés et vous allez être mes premières victimes. »Puis il se fige...rien ne se passe.

Ses pouvoirs échouent ! Les Pjs doivent réagir vite s'ils veulent le tuer (Etrius est il encore capable de réagir devant son maître ?).

Parmi les affaires de Tremere se trouve un miroir en cristal enroulé dans du velours. Il montre un visage tourmenté. C'est Goratrix.

Sitôt revenus à Londres, on renvoie les Pjs à Montréal rencontrer Myka Vykos, qui vient de quitter le Sabbat. Après avoir rencontré Lambach, il a eu confirmation de ses suspicions au sujet du réveil de tzimice. Il a choisi les Nephtali comme nouveaux alliés. Il faut juste l'escorter de Montréal à Londres. Il loge à l'hôtel « Reine Elizabeth ». Durant l'escorte, un groupe d'assassins leur tombe dessus mais s'ils sont capturés, ils se transforment en cendres. Une fois à Londres, voici ce que Vykos dira :

- il sait peu de choses sur la cité perdue mais devine qu'il doit s'agir d'Enoch. Une secte à présent détruite : les Tal' mahe' Rah prétendait occuper sa partie spirituelle dans le royaume des morts
- il pense que le temple qu'Ankla Hotep citait pourrait être Kaymakli, une cité souterraine dans laquelle un ancien a emprisonné des centaines de ses descendants de sorte que celui qui y entre ne puisse jamais en sortir.

Pendant ce temps, 6 kamikazes meurent en essayant de faire sauter le QG des Nephtali qui est connu officiellement (Jan passe régulièrement à la télé!). C'est le troisième jour d'émeutes graves dans les capitales européennes.

Acte 4 : des cendres aux cendres.

Un antédiluvien d'une lignée à présent disparue étendait autrefois sa domination sur deux grandes cités nommées Derinkuyu et Kaymakli. Pour on ne sait quelle raison, l'ancien nommé Capadocius, supposé par certains

être Ashur, convoqua à lui sa lignée de par le monde. Ils étaient environ 12 000 ! Il leur demanda de se séparer en deux groupes selon leurs réponses aux questions suivantes : qui a aidé à construire un temple, qui sait lire ou écrire, qui suit la voix du ciel, qui cherche des réponses sur la mort ? Tous ceux qui correspondaient ont été menés hors de la cité tandis que les autres furent menés dans les catacombes. La vaste majorité a été scellée à l'intérieur. Une grande pierre a été roulée devant l'unique entrée et Capadocius pleura des larmes amères : »qu'aucun enfant de Caïn ne quitte jamais ce lieu, qu'aucun enfant de Seth n'y entre jamais«. Des milliers de vampires sont tombés d'eux-mêmes durant cette folie. Les secrets de Capadocius sont dans les murs du temple, dans lequel Augustus Giovanni s'est aventuré en 2001, pleinement conscient de la malédiction. Le rituel qui permettrait d'accéder au statu divin reste à l'intérieur avec Capadocius.

L'exode ténébreux des lazarènes.

Il y a un moyen d'entrer et de sortir de Kaymakli, mais logiquement si des milliers de vampires ont été enfermés ici, tôt ou tard quelques uns seraient ressortis. Quelques uns l'ont fait en vérité. Un groupe a survécu : les lazarènes, qui a suivi Lazarus, l'enfant favori de Capadocius. Les survivants se sont enfoncés dans les profondeurs et ont étudié les secrets de l'après vie. Un a trouvé la solution. En développant ses pouvoirs sur la mort, il a percé le voile séparant les deux mondes. Mais les lazarènes s'y sont retrouvés à nouveaux prisonniers, mais au moins ils étaient à l'extérieur du temple. Ils émergèrent des centaines d'années plus tard, trouvant le monde changé et leur clan anéanti. Ils sont les émissaires du crâne (harbringers of skulls). L'horreur de Kaymakli les hante toujours. Vykos et le Sabbat ont réussi à en rencontrer à Barranquilla en Colombie.

Cette ville a été prise par le Sabbat qui la dirige par la violence. Les Pjs sont reconnus pour leur passage en live à la télé et y seront acclamés en héros. C'est grâce à eux que le Sabbat peut enfin diriger ouvertement des villes comme ils l'entendent.

Trouver le dirigeant de la petite bande, un nommé Phagian, n'est pas difficile. Lui et deux autres, Zygodat et Alcoan sont survivants de Kaymakli. Ils peuvent donner la localisation du temple, mais rien ne les fera y aller. Au mieux, ils peuvent apprendre un rituel qui permet à quelqu'un d'être incorporel durant quelques temps, et marcher dans le monde des morts afin d'entrer dans le temple. Kaymakli est à environ 20 Km au Sud de Neveshir, En Cappadoce (Turquie). Une entrée est ouverte au public mais elle ne donne pas accès à la partie intéressante du temple. Les Pjs doivent localiser l'entrée d'origine du temple et la pierre qui la bloque. On peut remarquer que des personnes ont venues ces dernières années : la pierre a été déplacée et remise ! Même si on bouge la pierre, aucun mortel ne peut entrer. Les dhampirs entrent et sortent comme ils veulent ; ils ne sont ni de Seth ni de Caïn. Phagian a pratiqué un rituel avec les pjs qui a duré 8 heures. Il ne pourra être utilisé qu'une fois : c'est un parchemin. Il ne peut être dupliqué. Ils doivent être assis, entourés de poussière de cimetière du crépuscule jusqu'à minuit. L'âme des personnes peut alors s'échapper de leur corps. Mais ils doivent symboliquement tuer leur corps qui ne peut s'échapper, en perçant leur cœur avec une dague préparée spécifiquement par Phagian. Le rituel envoie les Pjs dans les shadowlands en quelques minutes. Phagian ne l'a jamais dit mais inclure une personne en plus dans le rituel aura de fâcheuses conséquences. Dans Kaymakli, les Pjs sentent la mort omniprésente : poussières, cendres, froid, silence absolu...Il y a des empreintes de pas dans les cendres, elles sont récentes. Certaines sont les traces d'Okulos, le compagnon de Beckett, d'autres sont

celles d'Augustus Giovanni. Les empreintes mènent à une crypte où sont étendus les corps « pétrifiés » de vampires. Ils sont blessés, griffés, mordus... La plupart sont morts, quelques uns sont en torpeur et pourraient se réveiller. L'exploration prendra plusieurs nuits. Dans une crypte lointaine, les Pjs voient de la lumière, des goules tuées récemment, et une personne qui s'énerve après des parchemins : il semble désespéré. C'est Augustus. Il est faible et sent le flétrissement. Techniquement c'est un antédiluvien même s'il n'a pas absorbé son sire. Depuis la nuit où il a essayé de le diabler, il le recherche pour finir le travail. En apprenant que Capadocius a péri, sa seule chance est de reconstruire le rituel de l'apothéose et de faire ce que son créateur a essayé de faire : remplacer Dieu sur son trône. Son petit fils Ambrogino a cherché le rituel, mais comme la Géhenne arrive, il a réalisé que celui-ci n'est pas assez rapide et qu'il devrait faire le travail lui-même. Il a passé 3 ans dans les catacombes et est assoiffé. Ce petit groupe qui arrive lui convient bien ! Augustus est presque à sec donc il n'utilise pas ses dons pleinement. Ca va être un dur combat qui laissera des traces. Et n'oubliez pas que les Pjs doivent avoir du sang pour faire le rituel de sortie. Le Giovanni a laissé derrière lui un caïnite blessé avec un peu de sang : c'est Okulos, un archéologue nosfératu. Il est là depuis environ 4 ans, piégé après avoir retrouvé un fragment du livre de Nod et l'avoir passé à son collègue Beckett. Ce dernier a promis de venir rechercher Okulos et de le faire sortir, mais il n'est toujours pas revenu. Les Pjs disposent de notes et de parchemins d'Augustus, ainsi que du savoir d'Okulos. Ce dernier supplie les Pjs de l'emmener mais il n'a pas de dague des harbringers ni assez de sang. Les shadowlands de Kaymakli sont terrifiantes et résonnent encore de l'horreur du massacre qui a eu lieu ici.

Acte 5 : de la poussière à la poussière.

Si Okulos a pu être sauvé (N.D.T : comment ?), il rejoindra les Nephtali. Sinon, il laissera des notes qui seront décryptées. Il y est expliqué qu'un rituel est capable de restaurer la citadelle de Caïn. Si un passage de rituel est lu au lieu de la cité perdue, elle apparaîtra du sable. Le livre de Nod dit qu'elle a été ensevelie sous le désert d'Egypte. Il est dit aussi que les textes concernant ce rituel referont surface durant la Géhenne. Il est dit enfin que l'original du livre de Nod est dans la seconde cité.

Un groupe d'archéologues et d'occultistes mortels à fait des fouilles juste avant la rupture de la mascarade. La rumeur veut qu'ils aient découvert des ruines qui auraient un rapport avec la seconde cité. Le site est proche de Tanis, en Egypte, et est bien isolé. Le problème est que le site est rempli de caïnites et curieux qui en ont entendu parler. Une équipe de télé est même venu faire un reportage. Parmi les présents se trouvent Ambrogino Giovanni, Hessa Ruhadze... Les sétites clament que le désert est leur domaine. Tout ce qui peut être excavé à l'heure actuelle sont quelques colonnes abîmées avec quelques gravures en énochéen. Elles parlent d'une grande cité. Pour faire le rituel, il vaudrait mieux être en paix, ce qui est très difficile ici vu l'affluence. Le rituel doit être fait à minuit quand la lune brille. Il est écrit en énochéen et il faut donc un lecteur (Okulos s'il est là). Une fois les conditions réunies, le rituel est effectué...et rien ne se passe...Alors que les Pjs vont partir du lieu et qu'ils sont surs que quelque chose leur a échappé, un tremblement de terre survient. Quelque chose s'élève des sables. Pierre par pierre, les ruines font surface. Puis c'est le calme plat, comme si rien n'était arrivé. La pierre est noire et craquelée. Seule une partie des ruines est sorti, le reste a du être détruit. Tout explorer est impensable : ça prendrait beaucoup trop de temps et les secousses attirent déjà les personnes sur le site. Une structure attire le

regard au centre : un gigantesque temple. Ils entrent dans un grand hall qui donne sur des galeries. Au centre du premier niveau se trouve un trône noir immense. Ce sont les antédiluviens qui ont construit ce temple. Le deuxième niveau contient des chambres, plus de 200, mais rien de spécial. Les troisième et quatrième niveaux sont identiques : des chambres...Deux énormes portes de marbre noir bloque l'accès au cinquième niveau. ? Elles s'ouvrent facilement et donnent sur un vrai labyrinthe après un hall énorme. Il y a moins de chambres. La chambre centrale est la plus grande mais elle est vide sauf une carte sur le mur du fond et une statue à qui il manque un bras et la tête. L'autre main pointe vers la carte. Celle-ci est annotée en cunéiforme et révèle un nom que l'on traduit en hébreu : ge ben Hinnon : la vallée du Hinnon près de Jérusalem.

Il y a 23 statues gigantesques à ce niveau. 10 inscriptions sont lisibles à leur base, le reste est en énochéen. Une statue de moine porte le nom d'Ashur. Les autres sont Absimiliard, Arikel, Namtaru, Dracian, Haqim, Ishtar, Lucian, Malkav, Mekhet, Ennoia, Saulot, Typhon, Ventrue (avec cette orthographe exacte). Ils sont sculptés. Augustus et Tremere ne sont pas là évidemment. Une des figures garde jalousement un secret. Dans un des trous de sa main gauche se trouve une petite pièce de porphyre sur lequel se trouve une inscription cunéiforme. Il contient un passage prophétique de la fin des temps. Le spirit's touch d'auspex ne fonctionne pas dans la deuxième cité : cela fait vraiment longtemps que toute trace résiduelle est dissipée ! Dans la grande statue de la première pièce, au même endroit se trouve une autre pièce de porphyre. On peut y trouver une petite fiole bleue. Faites en sorte que personne n'en boive. Elle contient 3 points de sang concentrés. La fiole est hautement prophétique : pour accepter les pêchés de ses pères et frères, Saulot doit boire cette fiole qui contient le sang de Caïn. Lorsqu'il le fera, il recevra la même

marque que Caïn : personne ne pourra le blesser sauf s'il subit 7 fois les mêmes blessures. Avec cela, celui qui l'utilise peut survivre à la Géhenne : quiconque avec un peu de conscience veut voir Saulot se repentir et sauver le monde. Celui qui la boit explose tout simplement.

Scène optionnelle :

Alors que les Pjs scrutent, ils sont envahis de sétites hostiles qui prennent rapidement le contrôle de la citadelle. Son leader est bien habillé, c'est le mathusalem Neferu et sa « cours du feu », qui est aussi antique qu'archaïque. Elle se prépare à la résurrection de son Dieu. Les sétites occupent le premier niveau seulement. Ils ont nettoyé le sol et une grande jarre mystique est ouverte. C'est Neferu qui officie. L'édifice semble bouger grâce à des mécanismes gigantesques. Une salle s'est ouverte, avec une pierre plate en bois pétrifié. Au moins 20 sétites participent à la cérémonie dans un ordre bien précis. Des sacrifices sont nécessaires. Enfin, le reliquaire de bois pétrifié craque. Petit à petit, il révèle ... une brume lumineuse. Neferu est à cran, au point culminant de son rituel. Une lumière sort de la bouche de l'homme et la chose bouge enfin. Il est hideux. Il semble inachevé : des trous à la place des oreilles, chauve...C'est un hybride entre un homme et un serpent. Il examine tout le monde. Il se dirige vers Neferu, l'agrippe et pose un doigt sur son crâne. Le sang et la chair circulent à travers le doigt. Il ouvre la bouche de Neferu et en sort la langue. Il la mange et elle fusionne avec la sienne. Puis il parle et tout le monde est horrifié. Sa voix est infernale. Un dialogue commence entre Neferu et Typhon. Neferu dit qu'il est de son sang, l'autre dit qu'il ne le mérite pas et lui explose la tête, puis s'en prend à tous les autres. Et puisqu'il est gorgé par le rituel, il n'est pas aussi affaibli qu'Augustus.

Le message de la main

« Et Caïn marcha avec Et dit : ... mon petit fils préféré. Les réponses que tu cherches n'ont que peu d'importance. Quand le temps sera venu, tous seront jugés et en Tu ne trouveras pas mes réponses mais mon jugement. Et tu peux seulement espérer le salut de tous, et il sera trouvé dans le plus.....Il portera une nouvelle forme, marquée par les signes des plus vils et des plus impies de leurs actes. Et tu ne verras aucun jugement, seulement lui, car il a accepté que mon jugement les concernant tous ne porte que sur lui. Mais cette nuit viendra peut être. Je reste étendu, brisé sur la Terre.

Acte 6 : Et viendra un sauveur

Tout ce que les pjs rapportent à Londres est analysé. La fiole ne donne rien. La pierre parlerait du fait qu'un des 13 ait accepté l'accablement de tous les autres enfants de Caïn, et les sauvera de la colère divine. Le « gentil » comme on l'appelle mourra des mains d'un autre mais reviendra sous une nouvelle forme marquée par la fin des temps, sans mémoire de cela. Selon toute probabilité, il doit s'agir de Saulot. Empêcher la Géhenne revient à le trouver. Vykos connaît quelqu'un qui saurait peut être : Etrius. Mais cela dépend de ce qui s'est passé en Transylvanie. Si on le retrouve (ou qu'il a rejoint les Nephtali, ce n'est que le corps de Tremere qui a été détruit après tout !), il explique comment Tremere a essayé de devenir troisième génération, a repéré plusieurs antédiluviens en torpeur. Si les Pjs n'ont pas brisé le miroir, Goratrix peut être une aide précieuse : il a le rituel pour localiser Saulot. Etrius réalise le rituel de Goratrix sur une carte du monde, puis sur une échelle de plus en plus petite jusqu'à un point isolé à l'extérieur de Sydney. Le site semble abandonné depuis des mois.

C'est un immeuble high tech climatisé de la Virolax Genetics Research Facility, sponsorisé par le gouvernement.

Dans le bâtiment, il y a une zone plus confinée et réservée. Elle est ouverte. Les corps sans vie de plusieurs mortels sont emprisonnés, avec des tubes qui sortent de leur torse, tête...A priori, c'est un centre de clonage. Une pièce séparée peut avoir abritée un patient vivant, dans une chambre stérile, un enfant à du être gardé ici, probablement de 6 ans. Un clone humain réussi. Mais il n'était pas en bonne santé depuis la naissance. Il était végétatif, comme s'il n'avait pas d'âme. Pendant la semaine de cauchemar, les scientifiques ont pété un plomb et sont partis. L'enfant s'est réveillé sans mémoire ni compréhension de la situation. Mais il s'est levé et est sorti. L'enfant possède l'âme de Saulot. Quand le dragon a assumé son corps, Saulot est devenu incorporel et a erré dans le plan astral jusqu'à trouver ce corps. Laissez les pjs chercher où il a pu aller. Il a été pris par un groupe de sangs faibles qui le prennent pour un messie. Le localiser n'est pas difficile : tous les vampires se réunissent à la cour du prince « caïtiff » Sarrasine qui est en fait un agent sétite dans la Camarilla. Le prince n'est au courant de rien mais il a entendu des rumeurs d'un messie. Les sangs faibles squattent une vieille bâtisse. Quand les Pjs arrivent, l'enfant crie « qui e^tes vous ? Où sommes nous ? Qu'est ce que ces gens me veulent ? » Et un troisième œil sort ! Comme indiqué sur le porphyre : il porte la marque du plus vil et impie des actes : le clonage.

L'enfant ignore sa vraie nature, il ne comprend pas. Sarrasine découvre trop tard que le vrai messie est apparu. Son clan lui demandait expressément de le rechercher. Il doit donc rattraper les pjs.

Pendant ce temps, le monde va mal : la plupart des gouvernements se sont effondrés. Même chez les Nephtali règne le trouble. La plupart des groupes de recherches archéologiques de la faction ont disparu.

Acte 7 : le jugement.

Les Pjs retournent au QG des Nephtali et passent quelques jours à discuter de tout cela. Mais alors qu'ils se réveillent quelques jours après leur retour, ils sentent le monde autour d'eux froid et sombre. Le soleil est éclipsé, mais aucune n'était prévue. De plus, il n'y a plus de mouvements de « ce qui cache le soleil ». Les lasombras sentent quelque chose de glacé émerger : un très mauvais pressentiment. Les vampires peuvent à présent fouler le sol 24 h / 24 en ne dépensant qu'un point de sang par jour. Les mortels sont dans un chaos indescriptible. Tout le monde sent une présence maligne dans chaque ombre. Et l'étoile rouge apparaît.

L'effet de l'éclipse.

Auspex 1 : une cacophonie de voix murmure de faire des choses terribles.

Auspex 2 : des ombres étranges sont visibles dans les auras.

Auspex 4 : Les ombres qui parlent et que l'on entend avec auspex 1 sont presque visibles. Elles sont attirées par le cainite. On peut entendre vraiment ce qu'elles disent.

Obfuscate 1 : l'ombre semble parler et incite la personne à commettre des actes odieux.

Obfuscate 2 : les ombres semblent se mouvoir librement, devenant parfois un inconvénient plus qu'un avantage. Et elles murmurent également.

Obtenebration 1 : les ombres semblent prendre vie, danser et jouer.

Obtenebration 2 : la cacophonie de voix est terrible et il faut bien du courage pour ne pas fuir.

Obtenebration 3 : les tentacules sont vivantes, libres et n'obéissent qu'à moitié au cainite.

Obtenebration 4 et 5 : les ombres tentent de prendre le contrôle du personnage.

Il est possible que ce genre d'effet touche aussi des rituels de nécromancie ou d'autres disciplines à votre discrétion.

L'exode

Un sentiment d'urgence prend chaque vampire : ils se sentent attirés vers un lieu bien précis sans en connaître la destination. Ça devient de plus en plus difficile de lui résister chaque jour. Pour les assamites, lasombras, malkavians, nosfératus, toréadors et sétites, c'est plus fort comme sensation. Plus la génération est basse, plus l'appel est fort.

La vallée de Hinnon

C'est situé au Sud Ouest de Jérusalem. Salomon y a construit un temple pour Moloch et Chemosh. La vallée est devenue ensuite un lieu d'abominations car quelques israélites y ont sacrifié leurs enfants à moloch. Depuis le début de la Géhenne, des cainites commencent à se regrouper ici et sacrifient aussi leurs enfants dans des fosses qui brûlent en continu. On entend depuis très loin les lamentations des sacrifiés et les cris des autres. Mieux encore : ils utilisent les derniers vestiges de leur influence pour essayer de reconstruire une cité identique à la seconde ici. Les antédiluviens survivants y ont élu domicile. La tendance s'est ensuite inversée : les sacrifices ont cessé et ils ont ordonnés que des nouvelles descendances soient créées, afin d'accroître leurs rangs.

Zénith

On va regarder les Pjs en coin et les insulter là bas ! Ce sont eux qui ont brisé la mascarade ! Tout est de leur faute ! Ils sont emmenés au centre de la ville. Ils peuvent reconnaître Typhon, Lasombra, une présence plus ressentie que vue, Ennoia, un amalgame de traits bestiaux, Absimiliard, petit et partiellement masqué d'ombres, Malkav présent sous la forme d'une douzaine de fillettes toutes identiques et qui parlent en même temps, Toréador au sommet de sa beauté. La procession se déplace lentement. Uns à uns, les transgresseurs sont conduits devant les antédiluviens et assassinés pour leurs crimes. Lorsque vient le tour des Pjs, Typhon ouvre sa bouche pour parler, mais s'arrête. Ennoia grogne.

Typhon : « se peut il ?...notre frère prodigue »

Lasombra « amenez le ici ! »

Absimiliard « ainsi vous êtes revenu. Réclamez vous une place parmi nous ? »

Sulot est terrorisé, il ne pipe pas mot.

Les 12 fillettes « Notre frère n'est pas à la maison. Il est allé dans un endroit sombre et n'est pas revenu »

Typhon « est ce vrai ? », et en se tournant vers les Pjs « voici donc les gardiens de mon frère, n'est ce pas ? Vous chassez notre race mais protégez celui-là. Pourquoi ? Vous croyez qu'il nous sauvera tous ? ». Puis il remarque quelque chose dans la main de Sulot. « Qu'est ce que c'est ? ». C'est en fait la fiole de sang de Caïn (on se moque bien de la façon dont il l'a obtenu). « C'est puissant, je peux le sentir ».

Sulot « ne la bois pas, ça te tuerait »

Typhon « vraiment... »

Les 12 fillettes « que fais tu mon frère ? Tu n'as pas le droit »

Typhon « donc nous ne pouvons boire cela n'est ce pas ? Voyons voir ce qui se passerait si tu la buvais ». Puis il se saisit rapidement de l'enfant et le force à boire avant que quiconque n'ait pu réagir. Saulot se tord de douleur. Ennoia grogne. Lasombra et Malkav protestent. Puis une lumière sort du troisième oeil de Saulot. Un trône noir gigantesque surgit du sol. Lasombra hurle. Les 12 fillettes chantent « la maison de papa »

Saulot réplique « non, pas sa maison, sa mort ! ». Les 12 fillettes hurlent et tout le monde est obligé de se tordre et de se boucher les oreilles. Et elles meurent les unes après les autres. A la mort de la dernière, un autre vampire sort de la scène, ses yeux brillent comme ceux des fillettes.

« Ce n'était pas nécessaire mon frère » dit il a l'encontre de Typhon. Puis il se dirige vers Saulot. Typhon se prépare à frapper Saulot lorsqu'un rayon lumineux puissant illumine toute la plaine. Tout le monde sauf Saulot est à terre, tordu de douleur. Mais il n'inflige aucun dommage. Un ange descend du ciel : « Saulot de Nod. Tu te tiens devant le seigneur pour répondre des pêchés de tous ? »

Il hésite « ou...oui ».

L'ange « Qu'il en soit ainsi. Le tout puissant accepte ton sacrifice »

Et le trône de basalte explose, la lumière se répand en une onde de choc terrible, brûlant tout sur son passage sur 30 mètres. Puis le silence. Les antédiluviens ont disparu. Quelques minutes plus tard, tout le monde sentira la soif de leur disparition alors que le soleil réapparaîtra !

Epilogue ?

La malédiction de Caïn continue de s'affaiblir à un rythme alarmant. Les anciens meurent. Seuls les sangs faibles peuvent espérer un retour en arrière vers l'humanité. A vous de voir pour vos Pjs, mais s'ils sont vieux, je

ne vois pas l'ombre d'une chance. Seuls des 14 ème générations ou plus peuvent espérer quelque chose.

Optionnel

Un jour, des membres de la coterie entendent parler d'un corps qui est entré en convulsions. Sa chair a doublé de volume et des appendices ont poussé dessus. Il est devenu fou et a tué tout le monde dans les environs. Cela ressemble à du Tzimice. Se pourrait il... ? Ils l'ont déjà tué deux fois après tout.

THE CRUCIBLE OF GOD

Avertissement :

C'est sans doute le scénario le plus fun mais le plus décousu au niveau de la trame et tant mieux ! J'en fais une traduction absolument pas littérale ni complète. J'ai laissé de côté beaucoup de statistiques chiantes avec plein de cases à cocher avant d'être en incapacité si vous voyez ce que je veux dire.

L'idée est que les Pjs vont briser la mascarade et provoquer indirectement le réveil des antédiluviens qui vont faire une sale guerre à l'humanité avant de s'installer chacun dans un « gros domaine » depuis lequel ils vont régner quelques temps en tyrans. Puis ils vont chercher à se détruire les uns les autres. C'est vraiment la version de la Géhenne la plus apocalyptique et celle qui implique le plus les mortels. Très très fun avec un Mj qui repousse toutes les limites admises jusque là !!! Un groupe de sales petits opportunistes très imaginatifs et ça devient mythique comme scénar. Un groupe qui ne bouge pas trop et vous dormez vite.

Introduction :

Les antédiluviens ont toujours planifiés de dépasser la limite de leur capacité, ce qui nécessitera une « transformation ». Certains l'ont recherché par la métamorphose, d'autres en se faisant passer pour mort avant de revenir. Certains se sont même sacrifiés. L'antédiluvien Ravnos est le premier à avoir montré ses nouveaux pouvoirs après sa « résurrection ». Mais avant qu'il ne termine sa métamorphose, trois anciens asiatiques l'ont combattu. Ce fut la semaine de cauchemars. La bataille s'est répercutée dans le monde des rêves. Il a perdu la bataille et son existence, mais peu savent ce qu'il y avait derrière cela.

Alors que l'étoile rouge brille, les antédiluviens réalisent qu'ils n'ont pas accompli leur transcendance : ils ne s'éveillent pas en tant que dieux. Pour clamer leur divinité, ils doivent éviter la malédiction de Caïn en dévorant leurs rivaux, leurs enfants et un océan de sang mortel.

Prélude :

L'affaiblissement du sang démarre quand vous voulez. Les Pjs vont devenir des personnes les plus célèbres au monde : ceux qui ont contribué à briser la mascarade. Les nouvelles technologies permettent de faire des miracles et les anciens devenaient de moins en moins capables de gérer les dossiers. Tant qu'il s'agissait de témoignages, ça allait encore, mais avec la télé, c'est autre chose.

Les Pjs brisent donc la mascarade devant une caméra. Des expertises montrent qu'il n'a pas trucage. Il faut quelques jours pour enquêter, voir que les Pjs ont une fausse identité et n'existent pas, espionner et comprendre qu'ils ont mis la main où il ne fallait pas. La presse promet de ne pas divulguer le nom si les personnes impliquées viennent s'expliquer et donner le scoop. Les Pjs reçoivent de l'aide et des reproches, mais rien n'y fait : ils ne peuvent cacher l'événement et la presse refuse d'entendre quoi que ce soit tant qu'ils n'ont pas leur interview. Rien n'y fera : chantage, meurtre....la chaîne est solidaire. En une semaine, c'est devenu une affaire planétaire. On essaie même de les capturer (FBI) ce qui si ça marche met fin à la mascarade. Les hunters passent à la télé pour dire qu'ils savent. Un mois plus tard, le monde entier cherche les vampires : des unités spéciales avec des lunettes infrarouge scrutent les grandes villes. Et l'idée plait à certains de se révéler à présent et de devenir célèbre. Les réactions du monde sont partagées, et sont traitées dans le scénario précédent. Ca va de « whouaou cool, ils nous font pas de mal » à « brûlez les démons ». Les anciens de la Camarilla demandent à être obéis à la lettre le temps de négocier avec les différents gouvernements. Mais la Camarilla s'est mis dedans quand la police a découvert un

« centre pour vampires dissidents ». Ils ont appris comment les anciens de la secte utilisaient les cainites enfermés pour les diabler. La nouvelle des camps de cannibales révolta le monde. Le sabbat attesta qu'ils étaient bien des monstres contrairement à eux ! Et paf ! C'est le moment pour le Mj de jouer des scènes spéciales, impliquant des associés mortels qui les lâchent, des groupies qui veulent l'étreinte...ils sont invités par la presse du monde entier maintenant que leur identité est connue. Des pays déclarent la guerre aux Vamps. Il faut 30 secondes à une équipe bien huilée pour détruire un ancien une fois localisé. Des satellites infrarouges sont lancés. Les dénonciations sont légions. Seuls les pays du 1/3 monde et d'Amérique du Sud sont le refuge des vamp : ils sont facilement corruptibles. Quelques anciens continuent de diriger leur empire financier depuis un yacht en mer internationale, par satellite ou téléphone. D'autres ont choisi de trouver refuge dans les royaumes nosfératus. Certains se défendent en faisant effondrer la bourse, la politique nationale et internationale. Certains ont une influence militaire importante : ils peuvent faire bombarder des villes s'il le faut et ne s'en privent pas. Les ventrués émergent du lot : leur présence et domination en font de parfaits survivants. Les sétites sont leurs alliés inattendus : corruption, chantage, scandales, ils ont des connections partout. Les ventrués, toréadors et sétites s'organisent autour de temples de Set un peu partout : c'est le reste d'un semblant d'organisation vampirique. Les tremères ne jouent pas le rôle que l'on attendait d'eux : des anciens disparaissent sans laisser de traces. Les giovannis sont décevants aussi. La moitié du clan a disparu après qu'un orage violent ait inondé leur quartier général de Venise. Il n'y a plus d'espoir de paix, c'est la guerre simplement. Le gouvernement a créé un centre pour les vampires capturés : caméras Infra rouge, plomb pour éviter la fusion dans la terre, oreillettes et lunettes anti dominante...la totale. Tous ceux qui ont collaboré avec des vampires sont en procès et s'ils balancent tout, ils sont

blanchis. Que font faire les Pjs ? Fuir dans des bidonvilles du tiers monde, s'organiser en résistance ?

Faites durer la guerre tant qu'elle est intéressante. Après un moment, les responsables des temples de Set dans le monde reçoivent un message : il est temps de réveiller Set et de tous se réunir la même nuit au même endroit : Ombos en Egypte. Ceux qui ne peuvent vraiment pas se déplacer sont priés de faire des sacrifices depuis leurs propres temples. Mais ça ne marche pas ! Depuis la salle où on a sacrifié un vampire par clan, une brume s'élève du portail du royaume des morts, mais elle reste derrière. Il n'a pas pu venir ! Il est perdu ! La semaine suivante, la plupart des sétites commettent des suicides de masse dans leur temple et à Ombos. Pourtant tous ceux qui ont participé ont senti sa présence. Mais Set n'est pas revenu d'entre les morts, il a au contraire imposé une compulsion puissante de le rejoindre dans Duat le royaume des morts.

La destruction de milliers de sétites dans la même semaine déclenche la Géhenne et le réveil des anciens. Certes la semaine de cauchemars, les diableries qui s'enchaînent ont préparé le terrain. Les antédiluviens se lèvent et ont besoin de sang riche, celui de mathusalems. Les pouvoirs s'affaiblissent. Une mitrailleuse et ils sont cuits !

Instantanée de destruction : le leader du sabbat de Mexico city savait qu'un mathusalem dormait dans les ruines de la cité de Cuicuilco, enfoui sous la lave. Il a foré profond pour l'atteindre mais la chose, un gangrel peut être s'est échappé en éliminant tout le monde. La ville entière est à présent à ses pieds. Ceux qui ne sont pas avec lui sont assassinés par douzaine en une nuit. Il influence les mortels de toute la ville et le complexe précolombien dans lequel il dormait est à présent complètement remis à l'air. Le temple qui est rouge des sacrifices jour et nuit. Mexico n'est plus. Aztec Tenochtitlan est revenu. A Vienne, un quartier d'un bon kilomètre a complètement disparu : le Danube plonge dans un trou

profond d'un kilomètre. On n'a plus jamais entendu parler du concile des 7 tremeres.

En Russie, A Ryazan, un mathusalem a asservi une division entière de l'armée rouge pour conquérir la ville. L'armée a dû lancer des missiles nucléaires à courte portée pour le détruire, ainsi que 5 000 soldats et 10 000 civils. Ryazan n'est pas tombé.

A Oyo au Nigeria, les radios locales parlent de hordes d'araignées qui ont envahi les banlieues. Leurs toiles couvrent tout. A Trabzon en Turquie, la moitié de la cité portuaire est morte en une nuit. Un brave docteur qui est resté sur place au lieu de fuir a trouvé que chaque corps avait perdu un dixième de son sang, sans trace sur la peau. Quand un antédiluvien se lève, il prend possession de la volonté de chaque membre de sa lignée. Il voit ce que la personne voit, sait ce qu'elle sait. Ce n'est pas permanent mais un antédiluvien visite une personne une fois par jour. Si une personne résiste à l'assaut initial (le premier), il n'a plus rien à craindre (sauf 2 cas précisés dans le scénario). L'assaut initial nécessite un jet de volonté Df 12 - huma ou la moitié de sa voie d'illumination. La Df ne doit pas être > 9. Un perso peut avoir une discipline augmentée de 1 pour une scène mais doit refaire ce jet d'assaut à chaque fois. En cas d'échec, ce n'est pas foutu, le perso est l'agent de l'antédiluvien et doit lui obéir. Ses disciplines sont augmentées de 1 sans limite de génération.

Si un antédiluvien diable un 4 à 6 ème génération, il pallie le flétrissement et retrouve son niveau 10 en disciplines ! Si un antédiluvien le décide, il lance un appel. Y résister est le même jet que pour l'assaut mental. En cas d'échec, le sang de la victime sors de son corps et s'éparpille dans l'air vers l'antédiluvien.

Les premiers mois, les anciens dévorent ceux qui ne leur sont pas utiles. Ils ont toutefois besoin d'être au contact de la situation grâce à des intermédiaires. Ils s'organisent en vrais tyrans puisque les sectes se sont effondrées. Ils tuent à volonté, offrent un autre en récompense à celui qui a bien agi. La diablerie va

devenir une monnaie, la seule monnaie de rétribution. Les anciens vendent des descendances qu'ils font pour pallier le flétrissement. Finalement, chaque personne va tomber sous la coupe d'un ancien, il n'y a guère d'autres possibilités pour l'instant. Mais ça ne durera pas car leurs pouvoirs s'érodent. Après s'être installés de par le monde et avoir créé leurs fiefs, les antédiluviens vont s'attaquer les uns les autres. Le flétrissement ne diminue pas l'impact qu'à la destruction d'un tel être sur son lignage. Chaque membre du clan ressent une grande faim et un désir de se « reconnecter » en dévorant d'autres membres de son clan. C'est d'autant plus fort que la génération est basse. Cela dure jusqu'à diablerie. Le jet est à faire chaque nuit. Avec la diminution des pouvoirs, ceux qui devaient depuis des millénaires être les instruments des troisième génération ne sont plus au point. La stratégie du plan à long terme échoue souvent, alors que la force brute marche pas mal.

Le règne de Tzimice.

La plupart des Tzimices croient que les vampires peuvent se transformer en quelque chose qui surpasse la mort. Ils voient la vicissitude comme la clé de la transcendance. L'antédiluvien Tzimice a préparé celle-ci. Il a demandé à ses servants de déplacer son corps en torpeur dans une crypte sous Manhattan et de continuer à le nourrir. Il a commencé de se transformer en une masse de gelée de laquelle émergeait des masses de tentacules et de moisissure. Mois après mois, il explorait la forme de toutes les créatures, des plus simples aux plus complexes. Il commença à se nourrir tout seul et devint à même de consommer tout ce qui passait par là. Il devint autre chose qu'un caïnite. Il dévorait ses esclaves entièrement et les recréait. Il faisait sa propre vitae. Il attira Lambach dans les tunnels, il voulait commencer la grande réunion de sa lignée avec son petit enfant favori mais Lambach fuit. Beaucoup n'eurent pas cette chance. Lambach les avait pourtant prévenus. L'ancien étendait sa volonté et sa

pensée partout, se nourrissant de toute vie sur Terre. Son corps devint une forme sans vie alors qu'il infusait cette vie en créant des êtres dans un processus inverse de sa façon de se nourrir. Les êtres qu'ils créaient se répandaient et obéissaient à sa volonté. Le flétrissement ralentit le processus : il ne pouvait plus vaciller d'un être à un autre. Il revint à Manhattan. La semaine après le suicide en masse de Sétites, il émergait et débordait de partout dans les rues, se gorgeant de tout ce qui passait. Presque toute la ville mourut en une nuit. Le président des États-Unis ordonna une attaque nucléaire. Mais avant que les missiles n'atteignent leur cible, la nuit était finie et la chair prenait feu, s'éparpillant et des milliers de gueules hurlèrent. En moins d'une minute, plus rien ne bougeait dans la ville. L'antédiluvien n'est pas détruit. Il avait quitté sa coquille pour exister en tant qu'esprit.

La contagion

Si la contagion avait commencé des années plus tôt, toute la biosphère aurait été touchée et serait devenue une seule forme liée par la vicissitude. Il a essayé de posséder les Tremères car le clan est né d'expérimentations sur le sang et les Caïnites locaux étaient essentiellement des Tzimices. Il continue de diabler à tout va et teinte tout de vicissitude. Quand elle atteint un certain seuil, il en émerge un animal assez grand pour créer un revenant. Ses manifestations se voient à présent un peu partout dans le monde. Les PJs pourraient rencontrer Lambach qui a senti quand la métamorphose fut complète. Il pense qu'il n'y a rien à faire contre Tzimice.

Le règne de nosfératu

Des membres du clan croient qu'Absmiliard cherche à détruire son clan de manière à se faire pardonner par Caïn. Des rumeurs de massacres de nosfératus par des créatures d'une force prodigieuse et qui ne laissent pas de traces

circulent beaucoup. Comme les autres, avec le flétrissement, il cherche à détruire des puissants de son clan. Il y a longtemps, Absimiliard a créé des spawning pools au sein de la terre. A présent il dispose d'une armée de bêtes énormes endormies, prêtes à se lever contre ses ennemis. Faire intervenir Absimiliard dans la campagne peut être fait de deux façons :

Option 1 : sous un siège.

Absimiliard appelle une armée de bêtes pour envahir la cité dans laquelle ils sont chargés d'organiser une défense pour un autre antédiluvien. Elle converge vers le lieu de vie d'un ancien ou de l'antédiluvien. Quelques créatures dotées d'obfuscate se sont cachées en ville il y a quelques jours : leur rôle est d'attaquer tous ceux qui s'interposent avec l'armée. Avant le lever du jour, Absimiliard finira le boulot avec la plus grande de ses créatures (force 16 dex 2 vigueur 12 brawl 5 fortitude 5 potence 5 animalism 10 dominate 4 presence 5, 19 coches avant l'incapacité. C'est un reptile géant genre godzilla qui monte le long des immeubles. Si Absimiliard réussit, chaque animal entre en frénésie et attaque tout le monde, mais elle ne dure que 3 tours. La nuit suivante, il réunit les survivants et leur fait jurer fidélité et promettre de capturer tous les nosfératus de la ville et de lui ramener.

Option 2 : si les Pjs ont fuit un autre lieu et essayé de se planquer. L'histoire est la même : il débarque, aucune chance de le louper. Mais tandis qu'il se pointe en ville le lendemain de l'attaque, son obfuscate rate devant les Pjs et il fuit en se tenant le visage entre les mains. Une chasse à long terme peut s'engager car il est facile de le suivre et de bien s'équiper pour le traquer.

Le règne d'Haqim

Quand Haqim s'éveille, il a des avantages et des inconvénients par rapport aux autres antédiluvien. La plupart des assamites révèrent leur fondateur comme un prophète saint voire un dieu. La tradition veut qu'il se lève un jour et conduise

son clan à une grande purge. Mais depuis le réveil de son infant Ur-Shulgi et sa prise d'Alamut, celui-ci a déclaré que la voie du sang était la seule loi du clan. Cela a provoqué un schisme : certains se sont rebellés contre lui et ont fuit vers des forteresses d'Asie centrale, d'Inde sous la protection de la Camarilla ou du sabbat. Haqim n'absorbe pas la volonté et le sang de sa lignée après son éveil, peu être par honneur. Mais il y a une affection et une loyauté à lui puissantes. La première loi qu'a demandée Haqim est de faire chasser par des coteries (les Falaqi) des traîtres du clan et les infidèles. Chaque diablerie faite par un membre du clan passe un peu à lui. Lorsque tous se rendent compte du flétrissement, Haqim déclare que ça vient de dieu, mais que celui-ci restaurera ses pouvoirs à qui aura nettoyé le monde par la lame de la justice. Dans le règne d'Haqim, chaque lien du sang vers un assamite est un lien avec Haqim lui-même. Si les Pjs rencontrent des falaqi, ils prêchent avant de tuer. Ils se présentent comme des missionnaires avec une alternative au chaos fratricide. Et ceux qui se montrent intéressés peuvent survivre et intégrer une falaqi, puisque 'elle contient toujours un ou deux membres d'autres clans comme témoins. Ils débarquent en ville, font des annonces publiques, lient au sang ceux qui acceptent la loi d'Haqim, reviennent en obfuscate deux ou trois nuits après pour tuer ceux qui ont refusé.

Servants d'Haqim

Les caïnites liés à Haqim perdent leurs peurs, leurs doutes, leurs faims. Leurs missions sont de recruter, lier au sang et détruire les infidèles.

Soumission à Dieu

Des tas de coteries assamites prêchent un peu à tort, parlant de redevenir mortels par des rituels d'attrition et une vie dénudée de tentations, ou d'autres trucs encore plus zarbis. Mais un groupe possède un rituel pour redevenir proche de la mortalité grâce au flétrissement. Dans ce rituel un jet d'huma df9 est

nécessaire (les vamp de 14 ème génération ont un -1 df, les 15 ème ont -2...). Ceux qui suivent la voie de l'illumination ou du ciel peuvent tenter aussi le jet. Ça coûte un point permanent de volonté (qui n'est pas compté comme succès automatique). La génération augmente de 1 par succès jusqu'à 15 maximum. Le cœur peut se remettre à battre, les cheveux à repousser...La prochaine fois qu'un Pj a un pouvoir qui échoue, il peut réessayer. 5 succès et il redevient goulé tant qu'il lui reste de la vitae, puis mortel.

Le règne de Malkav

Il n'existe plus physiquement depuis longtemps. C'est sa métamorphose à lui. Il ne fait qu'un avec tous les Malkavians dans un formidable réseau. Quand il a décidé de ne faire qu'un avec le réseau et d'abandonner son corps, les malkavians ont retrouvé leur dementation. L'antédiluvien est devenu une seule pensée, une seule volonté qui occupe des milliers de corps. Quelques malkav ont résisté à la consommation de leur esprit par leur antédiluvien. Dès qu'ils passent pas loin d'un malkav, ils se font agresser et diabler. Les malkav abusent de dementation pour essayer de rendre tout le monde réceptif à l'appel de son antédiluvien. Ça ne permet pas de posséder les caïnites qui ne sont pas de sa lignée, mais ça ne l'empêche pas de continuer à essayer.

Malkav conduit son domaine à devenir une brume de folie. Malkav s'attaque aux mortels, et lorsqu'il réussit, il els transforme en choses folles meurtrières, qui ne reconnaissent plus personne. Ils accompagnent souvent des coteries malkav.

Dr Netchurch

C'est un maître en biologie et pathologie caïnite. Il est heureux que la mascarade soit tombée parce qu'il peut à présent publier ses recherches. Netchurch a perdu son labo et son assistante Dr Reage dans le chaos de la Géhenne, mais il garde en tête la plupart de ses travaux. Il peut demander aux Pjs de l'aide pour

trouver un refuge où il pourra comprendre ce qu'il est advenu de la malédiction de Caïn. Il a besoin de beaucoup de matos, et de patients...Après plusieurs semaines de tests, il clame que les apostats assamites parlant de vampires redevenus mortels est plausible. Les vampires pourraient à ce rythme pouvoir remanger, fonctionner normalement, mais pour le soleil et la soif, il n'en sait rien. Il trouve étrange cette « présence » dans les champignons, les petits animaux, mais ne peut encore l'interpréter comme étant de Tzimice. Mais le plus important est qu'il pense avoir trouvé un moyen d'échapper à la volonté des antédiluviens. Mais protéger Netchurch s'est s'exposer aux attaques de malkavians. La plus flagrante est quand le Dr Reage et une soixantaine de mortels possédés atteignent le labo et crient à l'unisson « Douglas » avant d'attaquer.

Désagréments ?

Les mortels qui vivent sous le règne de Malkav subissent son impact. Ceux qui deviennent prisonniers en lui gardent leurs fonctions. C'est ainsi que des soldats bien entraînés dans un silo secret nucléaire deviennent progressivement parano et obtiennent on ne sait comment les codes de mise à feu. D'autres deviennent cannibales dans les rues,

La fin de son règne

Il est difficile d'imaginer la fin d'un être multicorporel. On ne sait pas comment Malkav s'est éteint, mais il a rendu cinglé des millions de personnes qui se sont entre tuées. Après sa mort, quelques personnes les moins touchées auront un espoir de s'en remettre un jour.

Les prophètes

Des histoires circulent sur des prophètes qui voient le futur et révèlent les secrets des antédiluviens. Leur origine est controversée. Ce sont des sang

faibles. Les trouver n'est pas difficile, c'est voyager vers eux qu'il l'est en ces temps troublés. Dans la ville où ils sont, tout le monde les connaît et les protègent et c'est plus délicat de les rencontrer. Si vous voulez, ils peuvent même être captifs d'un autre mathusalem qui veut les forcer à révéler les plans de ses ennemis. Les libérer peut être une manière d'avoir des infos.

Le règne de lasombra

Durant la révolte anarch, Gratiano le plus jeune enfant de l'antédiluvien a conduit une force de frappe de lasombra et d'assamites dans la vaste forteresse sicilienne de son créateur. Le reste est vague. Sa destruction corporelle fait rire des maîtres en obtenebration, qui prétendent qu'ils tirent leurs forces du royaume des abysses. Aucune matière ni lumière n'y existe, mais une chose y a élu refuge la nuit de l'assaut. Avec la Géhenne, une chose a émergé des abysses, à réunit des membres de son clan avant de les consommer. La créature tire ses conseils d'une ancien malkav nommée Louhi, une sorcière thaumaturge. Ils étaient liés avant la révolte, et elle le sert depuis. C'est elle qui a fait le rituel pour le faire sortir des abysses. Les ténèbres ont recouvert le monde entier. Le soleil ne brille plus, on ne voit ni la lune ni les étoiles. La terre privée de soleil devient froide. La neige tombe un peu partout. La faune et la flore meurent à petit feu. L'humanité se réunit autour des générateurs de lumières, des bougies...A la mort de chaque être, une petite brume s'en extrait, et monte au ciel pour servir de repas à l'antédiluvien. Après 3 semaines de ténèbres, un vent puissant se lève et le ciel luit faiblement d'une lueur rouge. Puis le ciel se dégage après une tornade de particules rouges. L'antédiluvien est mort, personne ne sait comment.

Le règne du changeur de forme.

C'est un antédiluvien dont le livre de Nod ne parle pas et qui a développé une discipline dont il n'a jamais parlé à personne et qui lui permet de transformer des objets matériels et de se transformer aussi comme ça. C'est sa métamorphose, sa transcendance. Mais la Géhenne et le flétrissement mettent un terme à ses plans. Pour poursuivre, le changeur de forme doit diabler un autre antédiluvien. Dans un premier temps, il cherche des alliés. Il peut pour commencer offrir une protection contre les autres antédiluviens en faisant un lien avec lui. Ce lien n'est pas comme celui des autres, il n'oblige en rien, il n'asservit pas totalement. Elle (puisque c'est une femme, je dis il pour le changeur de forme) peut fournir des refuges, les localisations d'antédiluviens...

Elle demande juste un service spécial à ses employés. Comme tout vampire vieux de 10 millénaires, elle souffre de la soif des mathusalems : elle ne peut faire sa vitae qu'à partir de sang d'autres caïnites. Il faut donc lui en procurer et si possible des vieux pour qu'elle en diable un ou deux au passage et se maintienne. Lors du « recrutement », elle ne s'est pas présentée comme antédiluvien mais comme une mathusalem qui avait besoin d'aide : Sarah. Si Les Pjs l'attaquent pendant les pour-parler, elle fuit dans le sol et reviendra la journée (et oui , elle fera cet effort en enfilant une combinaison et des ray ban) et essaiera de les pieuter avant de les diabler.

Sarah traite avec les Pjs tant que ceux ci ont foi en elle. Elle laisse des vampires inférieurs aux Pjs s'ils veulent diabler, et rend toujours service contre service : elle peut leur créer des refuges surs, dupliquer des carburants pour des générateurs...Elle est même un mentor idéal, mais perd rapidement son humanité.

Chasseurs de mathusalems

Le premier challenge consistera à tuer un mathusalem. Au Mj de décider qui, pourquoi, comment et quelles défenses il aura. Une fois qu'elle aura diablé, ses

pouvoirs seront accrus et elle pourra créer des tunnels pour que tout le monde s'échappe...

Assassins d'antédiluviens

A présent plus forte, elle a la capacité d'aller chasser l'antédiluvien voisin. Si c'est Absimiliard, il a tellement d'espions animaux que dès qu'on se renseignera sur son refuge ou sur lui, il l'apprendra et les Pjs se réveilleront dans un décor de vieilles catacombes religieuses avec des chaînes partout, des vampires crucifiés et torturés...Ils le seront aussi et finiront par lâcher le morceau sur Sarah, ce qui provoquera un rire chez Absimiliard : « cette folle, je n'en ai pas entendu parler depuis 5000 ans ». Puis l'immeuble est secoué de tremblements, les appareils ne fonctionnent plus, le toit s'éventre et elle apparaît. Le combat sera rapide : elle regroupe toute la matière de l'immeuble en une comète qu'elle lance à Absimiliard et lui envoie sa horde sur elle. Quand la poussière retombe, elle a ses canines dans le cou de l'ancien, elle le relâche et dit : « Je l'ai fais ! J'ai gagné le Jyhad ! Je peux être un dieu et cette cité sera mon temple ». Et elle transforme la ville en temple de cristal. Je peux vous transformer aussi mes loyaux servants, plus de vampires, plus de malédiction...Là, le sol se tord sous ses pieds et se transforme en une énorme bouche qui l'engloutit. Le règne d'Ennoia commence...

Le règne d'Ennoia

Les légendes disent qu'Ennoia ne hait pas ses descendants comme Absimiliard le fait avec sa lignée. Il y a plus d'un millénaire, elle s'enfonça dans le sol afin de devenir quelque chose d'autre. C'est sa métamorphose. Elle s'enfonça de plus en plus profondément au fil des siècles, écoutant les continents se déplacer. Son pouvoir sur le sol est sans limite. Chacune de ses interventions provoque un tremblement de terre localisé mais puissant. Et puisque les pompiers n'existent

plus, le feu consume toute la cité au fur et à mesure qu'elle se déplace. Seule la fuite permet la survie. Ils ne sont pas la cible de la gangrel. Toute fusion dans la Terre est simplement impensable. Après cette rencontre, les pjs auront des cauchemars d'Ennoia détruisant des villes entières. Personne ne sait réellement quand son règne s'est terminé. Les gangrels n'ont jamais ressentis la folie destructrice lors de la mort de leur fondateur, mais celle-ci n'a jamais dévoré l'âme de ses descendants.

Le règne très bref de Tremere

Tremere a au moins 4 ou 5 plans pour la fin du monde, mais le flétrissement les rendent impossibles. Pour l'heure, le conseil des 7 à travaillé sur des rituels qui permettraient de détruire des antédiluviens, mais le conseil s'est volatilisé et personne ne peut plus les lancer. Il lui reste un rituel qui lui permettrait la victoire, mais il a besoin d'un assistant. C'est là qu'interviennent les Pjs. Tremere sera franc : eux parce qu'il faut faire vite et qu'il n'y a pas mieux. Son rituel, comme la thaumaturgie en général, fonctionne par la principe de sympathie. Mais pour affecter l'humanité toute entière, c'est une autre paire de manche : l'humanité n'a pas de vrai nom ! C'est là l'astuce. Les mormons collectent des informations génétiques depuis des siècles, dans l'espoir de faire une généalogie de la terre entière. Agir sur cet arbre et ces données pourraient agir sur le monde entier. Son idée est de projeter sa domination sur chaque humain et donc chaque vampire puisqu'il a été humain et utiliser ce lien pour leur commander de rester réveillé et marcher à la lumière du soleil. Tremere dit aux assistants qu'ils seront les seuls vampires à survivre. Le plan n'est pas parfait, mais c'est toujours ça.

Salt Lake city

Internet ne fonctionne plus dans le chaos général du monde, il faut donc se déplacer jusque là. Tremere y va aussi ! La ville est en meilleur état que le reste du monde : l'église mormone a fait des stocks énormes de nourriture et médicaments et sert de dirigeant actuellement. On sent de la stabilité et de la confiance en ville. Les vampires ne sont pas les bienvenus : des milices entraînées les débusquent, les chassent. Entrer dans l'immeuble avec Tremere est facile, mais pour le rituel, il a besoin de 150 points de sang environ, et seulement du sang mortel, le plus pur possible, mais vu les délais...Il faut aussi que tremere se remplisse et il n'y a que les Pjs pour cela. Il faut donc qu'eux aussi se remplissent après ça. Pour le rituel, il faut des données sur Dvd rom. Le rôle des pjs se borne à assurer la sécurité du bâtiment. Avant cela, il a fallut rétablir l'électricité pour faire fonctionner les ordinateurs, et puisque ce n'est pas un bâtiment prioritaire, il n'est plus alimenté. Tremere pratique le rituel pour baisser sa génération jusqu'à la deuxième, afin d'affecter les antédiluviens. Heureusement, le flétrissement ne se mêle pas de cela. Tremere leur demande de se nourrir, puis se nourrit sur eux jusqu'à leur laisser un point, et ainsi de suite 3 fois ! Puis il s'exclame : « le sang pour le sang. Que tous les enfants de Caïn et de Seth entendent ma voix. J'ai votre nom. J'ai votre lignée. J'ai votre âme ! » Les Pjs voient des milliers de personnes de par le monde. Puis des tentacules sortent de son corps pour y replonger et il se transforme. Des millions de personnes semblent émerger de sa chair. Le vozhd contamine le monde entier grâce au rituel de tremere !!! Et il se retourne contre les seuls personnes qu'il n'a pas affecté : les Pjs. L'antédiluvien tzimice a réalisé un coup de maître : tout sur terre est un peu Tzimice à présent ! Ce qui était le corps de tremere n'est plus rien.

Le dernier jugement

Une fois le vozhd tué, il faut s'enfuir de Salt Lake parce que la ville est remplie des premiers convertis à Tzimice. L'acte final du scénario commence pendant la fuite. Ils rencontrent un vieil homme qui leur demande de les suivre, mais ne dit rien de plus que « je suis le seul qui peut vous sauver ». Impossible de le combattre : son 3^{ème} œil s'ouvre et il s'enfuit. Tout le monde se réfugie dans une petite église à l'extérieur de la ville : ils y sont vraiment en sécurité le temps de discuter.

C'est Saulot. Il dit être un prophète de Géhenne même si certains événements le surprennent vraiment. Il savait que Tzimice gagnerait le grand Jyhad, il a donc organisé sa propre diablerie pour se placer lui-même à l'emplacement où il serait le plus à même de contre attaquer. Aucune force physique ne pourra plus détruire l'antédiluvien Tzimice, l'attaque devra donc être spirituelle, de l'intérieur. Pour cela, les seuls à ne pas être touchés doivent s'en remettre au seul jugement de Dieu. Le plan : ils se laissent tous (lui aussi) contaminer par la vicissitude, Saulot leur garanti à tous que leur âme ne sera pas affectée durant quelques instants, et c'est ensuite un combat entre la foi et la volonté de Tzimice. S'ils acceptent, ils devraient peut être passer la nuit à se préparer à la mort ultime et à se purifier. Si les Pjs refusent, c'est la fin, Saulot ne pourra se protéger pendant que Tzimice s'insinuera en lui et chaque partie de la biosphère sera contaminée. Quand ils seront prêts, Saulot se mettra en position de méditation et des tentacules sortiront de son corps. Il n'y aura rien à faire. Juste penser à justifier sa vie : ai-je fais le bien, le mal... ?

N.D.T : Le scénar suggère de régler la fin du monde sur un jet de dé. C'est pitoyable. Accumuler 5 succès sur un jet d'huma ou de voie divisé par 2 après avoir fait jouer un scénar où ils obéissent eux plus vils instincts des antés, c'est un peu dégueulasse ! Le roleplay bordel !

Bref, s'ils réussissent, ils ne retrouvent pas le corps de Saulot, mais se rendent compte que leur cœur bat : ils vivent !!!

Conclusion : tout est nettoyé, plus de vampires. Mais seulement environ 1% de la population a survécu aux épidémies et guerres des antédiluviens. Mais tout n'est pas fini : les lobotomisés, ceux qui ont été touchés par malkav, continuent d'errer de par le monde et ont le pouvoir de réduire les autres à l'état de bêtes sauvages. Tzimice n'est plus mais la teinte de vicissitude demeure et quelques plantes et animaux ont d'étranges pouvoirs. Les monstres d'Absimiliard sont encore là et parcourent les mers et le monde.

Première fin alternative :

Toute vie finit par disparaître sur terre. Les antés se sont bouffés les uns les autres et ont détruit la planète avec. Lentement, il ne reste plus rien et vous pouvez faire durer le suspens quelques temps avant que les Pjs ne réalisent qu'il n'y a plus rien à espérer que la mort ultime.

Fin alternative 2 :

Les pjs sont les seuls survivants, les derniers vampires. Ils ont toujours peur du feu et du soleil. Rien n'a changé pour eux, si ce n'est que leur faiblesse de clan a disparu. Mais quelque part en Asie, une main sort d'un cimetière. Un homme sort de terre en secouant la tête, il porte la marque du feu sur lui. Il tend les mains vers le ciel en demandant « pourquoi ne m'avez-vous pas laisser mourir ? » La seule réponse est un rire de Dieu tandis qu'un nouveau cycle commence avec de nouveaux vampires. L'histoire recommencera t elle de la même façon ?

N.D.T : ça fait vraiment film américain. On attends donc the crucible of God II : il remonte et il est pas content !

PNJS NOTABLES

FEROX, serviteur de Dieu

Ferox est le fils de Boadicea (N.D.T : Boadicée, Boudicca...il en existe une infinité d'orthographe en fait), la reine celte des icéniens. Il a passé l'essentiel de son jeune temps à défendre son peuple et à être le témoin de la cruauté romaine. Il fut capturé avec sa mère et battu à mort, mais un brujah qui suivait la scène admira le courage du garçon et décida de le garder pour lui-même. Il devint sa goule durant quelques temps, mais fut capturé par des ventrués durant une bataille et devint serviteur de ce clan, sa loyauté lui attirant de nombreuses attentions de la part de ses nouveaux maîtres. Il servit d'agent dans l'Eglise naissante et sa foi grandit tandis qu'il étudiait les textes religieux qui lui passaient par la main. Il commença à se questionner sur la voie que les ventrués utilisaient pour régner sur l'Humanité, et s'inquiéta lourdement à propos des possibilités de représailles de l'Eglise, ce qui ennuya ses maîtres. Il fut donc vendu au clan tremere en échange de menus services et se trouva au service d'un nouveau maître. Cette époque le terrifia. Il les regarda expérimenter sur les caïnites, créant une race de serviteurs gargouilles. Sa foi était devenue assez puissante, et le jour où il n'en puit plus, il organisa la révolte gargouille. En conséquence, il fut étreint par ceux qu'il avait sauvés. L'étreinte n'a pas seulement effacé une partie de sa mémoire, mais aussi augmenté sa Foi. Il devint rapidement persuadé qu'il était un ange déchu, cherchant la rédemption sur Terre. Il passa la plupart de son temps à chercher à unifier les gargouilles sous sa bannière. Il haïssait les tremeres pour avoir réduit les siens en esclavage, et croit que les nosfératus sont actuellement des pions des démons qui doivent être détruits chaque fois que c'est possible.

Image : Ferox est une gargouille blanche avec de larges ailes et des yeux roses albinos qui luisent de sa Foi véritable. Il cache ses yeux derrière des lunettes de soleil. Il a des cornes spiralées au sommet de son crâne, une petite bouche et un menton lourd. Il porte habituellement une robe de bure, un crucifix au cou et une boucle d'oreille en forme de croix.

Clan : gargouille, **Sire** : Rocia, **Nature** : juge

Génération : 8 ème

Âge apparent : indéterminé.

Physique : force 5, Dextérité 5, Vigueur 5

Social : Charisme 5, Manipulation 1, Apparence 0

Mental : Perception 5, intelligence 4, astuce 5

Vertus : Conscience 5, self 5, courage 5

Talents : Vigilance 3, bagarre 5, diplomatie 4, esquive 4, empathie 3, instruction 3, intimidation 4, commandement 5, connaissance de la rue 2

Skills : animaux 3, grimper 2, interrogation 3, méditation 3, mêlée 5, recherches 3, discrétion 5

Knowledges : Architecture 5, histoire de l'art 2, bureaucratie 5, histoire 3, lois 2, linguistique 5, littérature 5, occultisme 1, philosophie 2, théologie 5.

Disciplines : animalisme 4, auspex 2, célérité 4, domination 3, vol 5, force d'âme 5, obeah 4, dissimulation 2, puissance 5, métamorphose 2, visceratika 5

Backgrounds : alliés 5, contacts 3, troupeau 2.

Humanité : 9

Vraie Foi : 9

Volonté : 10

(N.D.T : rappelez vous les bons conseils des auteurs du supplément : ça ne sert à rien de faire des Pnjs monstrueusement gros bill. 9 en Vraie Foi et le premier vampire qui passe à proximité prend feu !)

ALIA, messagère de Dieu

Alia est née d'un père vampire de sang faible et d'une mère mortelle, sa vie n'a jamais été normale. Au moment où elle atteint la puberté, elle réalisa qu'elle avait été choisie pour quelque chose de spécial, parce qu'elle entendit la voie de Dieu et appris de lui sa divine mission. Elle voyagea avec trois caïtiffs qui lui servirent de protecteurs jusqu'à ce qu'elle rencontre Ferox et lui délivre le message de Dieu. Depuis ce temps, elle voyage avec la gargouille de par le monde parce que Dieu lui a dit de le faire. Elle n'a jamais été sûre de savoir où tout cela allait la mener mais elle n'a jamais déviée de sa mission.

Image : Alia est une femme assez pâle qui a l'air très jeune. Ses cheveux blonds lui tombent jusqu'au milieu du dos et ses yeux bruns semblent dorés lorsque la lumière tombe dessus. Elle a un sourire chaleureux mais la plupart du temps ses traits sont figés dans une attitude sérieuse de déterminée. Elle n'a pas de tatouages ni de piercings, et s'habille en jean et avec un tee-shirt tout simple quelque soit le temps. Malgré son apparence frêle, quelque chose en elle attire l'attention et intimide.

Clan : Dhampir, **Sire** : aucun, **Nature** : conformiste, **génération** : aucune, **âge apparent** : 18

Physique : force 1, dextérité 3, vigueur 2

Social : charisme 4, manipulation 1, apparence 3

Mental : perception 4, intelligence 3, astuce 4

Vertus : conscience 5, self 4, courage 3

Talents : vigilance 3, empathie 3, intimidation 1, intuition 4

Skills : méditation 2, discrétion 2

Knowledges : énigmes 3, théologie 2

Disciplines : auspex 1, célérité 1, obeah 1

Background : alliés 1

Humanité : 9, **vrai foi** : 10, **volonté** : 6

JOHN TRENT (Hector Trelane), tremere

Connu sous le surnom du physicien, John est le rejeton d'un sire qui a défié ses supérieurs en étreignant sans autorisation. Il fut détruit sommairement à Vienne. Le pêché de son créateur retomba sur John et les tremere l'envoyèrent en France dans une chantry où il passa deux siècles. Il appliqua son esprit scientifique à tous les champs d'étude : alchimie, théories évolutionnistes... Il croit que les vampires ne sont qu'un simple pas en avant de l'évolution humaine. Il voit en tant que tel les pratiques magiques des tremeres comme déplacées et à rendu « public » ses vues sur l'absurdité de la mythologie caïnite. Cette attitude l'aliéna encore plus dans le clan qui l'appela le physicien et quand l'opportunité leur vint de pouvoir s'en débarrasser, ses supérieurs l'envoyèrent à Washington D.C sous prétexte d'aider contre des troubles formés par le Sabbat. Il ne disparu pas toutefois, comme ses supérieurs l'avaient espérés. Au contraire, le destin le mit sur le chemin de Pétanquia, une liste rouge, qui fut vaincue de ses mains. A présent Alastor rouge, John se retrouva piégé dans des mouvements politiques et des intrigues pour lesquelles il était inexpérimenté. Il fit de son mieux pour survivre, mais se retrouva avec plus d'ennemis que d'alliés. Il fut capturé par un infernaliste. On lui montra des choses qui brisèrent sa volonté et le força à changer de voie. Il parvint à s'échapper mais ne retourna pas auprès de la Camarilla : il devint autarkis, trouvant des refuges où il pouvait et utilisant ses talents pour la recherche et l'expérimentation afin de se séparer de tout ce qu'il a vu et qui l'ont fait changer. En son absence, des rumeurs atteignirent le cercle interne qu'il avait commis des diableries sur un des anathèmes, et il fut donc déclaré anathème lui-même et placé au troisième rang de la liste rouge. Depuis, il est très recherché par les alastors puisqu'il en était un, et que celui qui le détruirait deviendrait alastor rouge.

John souffre toujours de ses visions horribles. Il se réveille en croyant ses rêves réels. Dans ces périodes, il porte sur lui des glyphes africains, et d'autres cultes ; surtout sur les bras et la tête, en espérant que ça le protège.

Image : John est fluet, au teint pâle, la trentaine apparente. Il se rase la tête. Des symboles grotesques ornent des bras, son visage, son crâne. Il porte habituellement un manteau long paramilitaire et une veste noire. Il possède divers pistolets et couteaux à portée de main. Quand il doit se présenter à une cours, il revêt des habits archaïques du 19 ème siècle et ne se rase pas la tête, gardant ainsi de longs cheveux noirs en queue de cheval.

Clan : tremere, **Sire** : Muresh Kelbandu, **génération** : 9, **nature** : scientifique, **étreinte** : 1838.

Physique : force 1, dextérité 3, vigueur 4

Social : charisme 1, manipulation 2, apparence 4

Mental : perception 4, intelligence 5, astuce 2

Talents : vigilance 3, bagarre 3, esquive 3, empathie 3, intrigue 2, connaissances de la rue 1, subterfuge 3

Skills : conduite 1, étiquette 1, armes à feu 3, mêlée 2, chevaucher 2

Knowledges : academics 3, alchimie 3, énigmes 2, linguistique 3, médecine 3, occulte 3, recherche 5.

Disciplines : auspex 4, nécromancie 2, thaumaturgie 5

Voies : alchimie 3, manipulation de l'esprit 2, weather control 2

Background : alliés 2, contacts 3, troupeau 2, statut 5 (alastor)

Vertus : conscience 3, self control 5, courage 3

Humanité 3, **volonté** 7

RYDER

Il est né au début du 20^{ème} siècle dans une ferme. Sa vie a été consacrée à aider ses parents mais il ne put rester longtemps. Quand la grande dépression toucha sa famille, il réalisa qu'il n'avait plus rien à offrir et se considéra comme une autre bouche à nourrir. Il parcouru l'Ouest du Mississipi en faisant des petits boulots. Un soir qu'il campait au dessus du grand canyon, une femme lui apparut. Elle était à peu près de son âge avec de longs cheveux rouges, et un regard d'animal peu docile. Au lieu d'être affolé, Ryder l'invita à s'asseoir à côté de lui. Son nom était Belinda et elle lui raconta des histoires sur les lieux qu'elle avait visités. Ryder pensait que l'affaire était conclue et qu'ils allaient partager le même sac de couchage lorsqu'elle lui embrassa le cou, mais il sentit ses crocs s'enfoncer. Il but de son sang. Lorsqu'il se réveilla, elle était partie.

Durant des années il apprit à survivre du mieux qu'il pouvait en parcourant le pays. Il retrouva Belinda sur la côte nord ouest du Pacifique et elle lui expliqua un peu plus de détails sur sa condition avant de disparaître de nouveau. Durant un temps il fut impliqué dans les incidents entre Camarilla et sabbat à Boston, mais il voulait éviter la politique et parti vers le Sud. Ironiquement, il se trouvait à Washington D.C lors des événements durant lesquels il se mêla aux anarchs. Il devint chassé et tomba dans un piège. Il fut sévèrement blessé et finit par tomber en torpeur dans la campagne du Maryland. Quand il se réveilla quelques années plus tard, il rencontra Hector Trelane et ils se mirent en équipe malgré leurs différences. Quand le Sabbat attaqua la ville de D.C, le couple se sépara. Trelane fut rappelé à Vienne après la destruction d'un anathème. Ryder multiplia les diableries, devenant progressivement une bête. C'est à ce moment qu'il rencontra des personnes qui lui montrèrent vraiment ce qu'il était capable de faire et ce qu'il allait devenir : les enfants d'Osiris. Son combat contre la bête fut un succès. Lorsque son clan se retira de la Camarilla, il chercha Xavier et apprit des choses qui l'ont amenées à la conviction qu'il allait se passer quelque

chose d'important et qu'il lui restait peu de temps pour s'y préparer. Lorsqu'il apprit que son ancien compagnon Trelane avait été déclaré anathème, il se mit à sa recherche. Lorsqu'il le retrouva, il découvrit ce qu'il lui était advenu et chercha à l'aider.

Depuis que Ryder est tout petit, il a peur de l'eau et n'a jamais appris à nager. L'étreinte n'a fait qu'accroître cette phobie au point qu'il fait tout pour éviter de traverser une large rivière. Il porte un anneau qu'il a gagné à une foire peu de temps avant d'avoir quitté ses parents et qu'il tient pour responsable de sa « protection anti-magie ». Que ce soit du à cela ou non, il bénéficie d'une résistance : l'utilisation de magie ou thaumaturgie sur lui est à Df +2. Ryder possède de plus un sens incroyable du danger : il gagne +3 en initiative de combat et fait un jet perception + vigilance Df6 pour sentir le danger quelques tours avant qu'il n'arrive.

Image : Il porte les marques de la bête : ses mains d'ours, son nez ressemble à celui d'un chat... Ses lèvres sont constamment retroussées et il émet un cri faible et bas qui énerve ceux qui se trouvent près de lui. Il s'habille relax qui masquent un peu ses traits animaux, bien que personne ne puissent les ignorer même dans une pièce sombre.

Clan : gangrel, **sire** : Belinda, **nature** : solitaire, **génération** : 7, **étreinte** : 1935, **âge apparent** : difficile à dire...la vingtaine ?

Physique : force 4, dextérité 5, vigueur 4

Social : charisme 2, manipulation 2, apparence 1

Mental : perception 4, intelligence 3, astuce 5

Talents : vigilance 4, bagarre 5, esquive 3, intimidation 4

Skills : animaux 1, conduite 3, armes à feu 2, mêlée 2, réparation 2, discrétion 2, survie 2

Knowledges : investigation 1, linguistique 1, occulte 2, politique 2

Disciplines : animalisme 3, célérité 2, force d'âme 2, puissance 3,
métamorphose 5

Backgrounds : alliés 1

Humanité 5, volonté 7

Dr DOUGLAS NETCHURCH

Certains pourraient trouver curieux que le meilleur expert en pathologies vampiriques, hématologie et néobiologie soit un malkavian. Malgré que la folie de son clan grippe son esprit, il est un génie. Netchurch est né au début de ce siècle près d'un affluent de la nouvelle Angleterre, dans une famille au long passé dans la profession médicale. Plusieurs universités lui ont proposé des bourses généreuses mais il ne choisit aucune d'elles. Lorsque la première guerre éclata, Netchurch choisit de retourner en Europe pour assister au mieux les chirurgiens des hôpitaux locaux à soigner les blessés de guerre. C'est là qu'il apprit le plus les effets de substances chimiques, des maladies...C'est là qu'il se fit repérer par Trimeggian, qui fut impressionné par la perspicacité du jeune docteur américain et trouvait regrettable que ses domaines d'activités ne se restreignent qu'à la médecine mortelle.

Dans les dernières nuits, Netchurch est assisté par son premier infant, le Dr Nancy Reage, une brillante psychologue amoureuse de lui et dont l'étreinte n'a fait que renforcer la passion.

Image : Netchurch est impeccable, avec des cheveux blonds coupés courts et des lunettes rondes. Il se déplace vivement et efficacement et parle à voix mesurée tout le temps. Dans son laboratoire, il est vêtu d'une blouse blanche bien sur.

Sire : Trimeggian, **nature** : visionnaire, **génération** : 7, **étreinte** : 1915, **age apparent** : la trentaine.

Physique : force 3, dextérité 4, vigueur 3

Social : charisme 3, manipulation 2, apparence 2

Mental : perception 4, intelligence 5, astuce 3

Talents : vigilance 5, esquive 2, empathie 2, expression 2, intimidation 4, commandement 2, subterfuge 3

Skills : conduite 1, étiquette 2, armes à feu 1, sécurité 2, discrétion 2

Knowledges : academics 4, ordinateurs 1, investigation 4, lois 2, linguistique 4 (latin, grec, espagnol, français, allemand, italien), médecine 5, sciences 5

Disciplines : auspex 4, célérité 2, dementation 1, domination 4, force d'âme 1, dissimulation 3, puissance 1, présence 1, métamorphose 1, vicissitude 1

Backgrounds : alliés 1, contacts 3, génération 6, troupeau 3, mentor 4, ressources 3, retainers 2, statut 2

Vertus : compassion 2, self 5, courage 4

Humanité 6, volonté 9, dérangement : obsession / compulsion

HESHA RUHADZE

Il a été étreint dans une mine d'or nubienne. Le climat de ce pays mêlé à la pauvreté d'Hesha lui ont conféré un tempérament fort très jeune. Hesha appartenait à un culte du sang, un troupeau de mortels abusés par leur supérieur caïnite qui leur faisait croire en son statut divin. Le sétite chef de ce culte étreignit Hesha pour le servir par sa clairvoyance et son intellect élevés. Il s'acclimata très bien de sa nouvelle condition et fut instruit par son créateur sur la voie du typhon. Hesha se montra fervent et très intéressé : ses pas le menèrent partout et il rencontra d'éminents membres de la Famille. Il croisa le chemin de l'archéologue Beckett et les deux se considèrent comme de cordiaux rivaux. Sa volonté de découvrir secret après secret dans sa quête de savoir lui a apporté beaucoup de statut dans son clan. Il a établi de nombreux refuges et au moins une identité alternative qui l'aide à conduire ses recherches. Tous ceux qui le connaissent savent qu'il est toujours prêt à partager son savoir, à un bon prix. Peu de vampires connaissent son acharnement à protéger la terre du retour des anciens. Personne ne détruira le monde tant que les sétites n'auront pas au préalable préparé leur ascension.

Image : il ne montre rien de ce qu'il souhaite cacher aux autres. Il est empli de grâce et de dignité en toute circonstance. Il porte un costume gris perle et un monocle, bien que sa vue soit parfaite. Il est chauve et porte sur le crâne un tatouage de serpents entremêlés, mais en public, il le cache sous obfuscate.

Clan : sétite, **Sire** : Abu Ruhadze, **Nature** : visionnaire, **Génération** : 8 ème, **étreinte** : fin 17 ème siècle probablement, **âge apparent** : fin de la trentaine.

Physique : force 3, dextérité 4, vigueur 5

Social : charisme 4, manipulation 5, apparence 2

Mental : perception 5, intelligence 5, astuce 5

Talents : vigilance 4, athlétisme 3, bagarre 3, esquive 4, empathie 3, grâce 3, intimidation 3, intuition 3, commandement 4, connaissance de la rue 4, style 3, subterfuge 5

Skills : animaux 2, crafts 4, démolitions 3, conduite 1, étiquette 4, armes à feu 2, mêlée 1, performance 4, chevaucher 1, sécurité 3, pick pocket 2, discrétion 4, survie 2

Knowledges : academics 4, ordinateurs 1, énigmes 4, finance 4, investigations 4, lois 1, linguistique 5, médecine 2, occulte 4, politique 4, sciences 1, sétite lore 4

Disciplines : animalisme 2, auspex 1, force d'âme 1, obfuscate 3, puissance 1, présence 3, serpentis 5

Backgrounds : identité alternative 1, renommée 1, troupeau (banque du sang) : spécial, influence 3, ressources 5, retainers 5, statut de clan 3

Vertus : conviction 4, self 4, courage 5

Volonté 6, **voie** du typhon 8

Mérit : natural linguist

JAN PIETERZOOM

Selon la plupart des caïnites, la Géhenne arrivera parce que les anciens projettent leur paranoïa et leurs peurs sur des coïncidences, les rendant soudain parlantes. Mais Jan n'est pas aveugle : il se rend compte que quelque chose se déroule. Jan pense que la Camarilla devrait évoluer, changer, s'adapter à ce qui va se passer durant ce millénaire, sinon elle risque de s'écrouler. Il souhaite que le cercle interne brûle toute référence au livre de Nod parce qu'elles ne font que nourrir les peurs apocalyptiques et les croyances superstitieuses. Jan a réuni autour de lui des scientifiques afin de trouver une explication rationnelle au vampirisme, en espérant que cela lève la peur de la Géhenne.

Image : Jan a les cheveux blonds en pics avec des yeux bleus, d'un air scandinave. Ses tenues sont toujours du meilleur goût et soignées, de fabrication de qualité.

Clan : ventrue, **sire** : Hardestadt le jeune, **nature** : idéaliste, **génération** : 7 ème, **étreinte** : 1723, **âge apparent** : fin de la vingtaine

Physique : force 3, dextérité 3, vigueur 6

Social : charisme 4, manipulation 5, apparence 3

Mental : perception 5, intelligence 4, astuce 3

Talents : vigilance 4, athlétisme 2, bagarre 2, esquive 2, empathie 4, expression 3, grâce 4, intimidation 4, commandement 4, connaissance de la rue 1, style 4, subterfuge 6

Skills : conduite 2, étiquette 4, armes à feu 1, mêlée 4, performance 4, discrétion 2, survie 3

Knowledges : academics 4, ordinateurs 2, finance 5, investigations 3, lois 4, linguistique 4, politique 4, science 2

Disciplines : auspex 1, domination 4, force d'âme 5, obfuscate 2, obtenebrate 1, puissance 3, présence 5

Backgrounds : contacts 5, troupeau 2, influence 3, mentor 5, ressources
5, retainers 2, statut 4

Vertus : conscience 3, self 4, courage 3

Humanité : 6, volonté 7

CALBEROS LE PRINCE MARTYR

Bien qu'ayant été le plus influent des nosfératus de New York durant ces cinquante dernières années, Calebros est remarquablement anonyme au sein de son clan, et c'est comme cela qu'il préfère les choses. Il maintient l'ordre dans la ville dont il est à présent prince et coordonne des actions sur tout le territoire américain. Il ne se souvient pas de sa vie mortelle : il a été kidnappé jeune par son sire et étreint par la suite. Il a toujours pour lui été un nosfératu. Il ne se fait aucune illusion sur son titre qui fut auparavant temporaire : la Camarilla lui a donné pour qu'il rallie des causes derrière lui et défende la ville, et pour que le Sabbat ait une cible bien identifiable. Et puis pendant ce temps, la Camarilla avait le temps de placer quelqu'un de plus crédible. C'est pourquoi il a abdicé de son titre, ce qui a causé de grandes divisions au sein de son clan. En attendant que la situation se décante et qu'un nouveau prince soit élu, il exerce une sorte d'intérim, mais espère laisser bientôt tout cela derrière lui. Il a découvert des traces de ce qui pourrait être un Nictuku, un des instruments de la vengeance de l'antédiluvien nosfératu. Il conserve une grande influence en ville et beaucoup s'en réfère encore à lui ou pensent qu'il est impossible de réclamer un domaine sans son approbation. Sa colonne vertébrale est tordue et ses articulations lui sont très douloureuses, sa démarche est aléatoire et impressionnante.

Clan : nosfératu, **sire** : augustin, **nature** : martyr, **génération** : 9, **étreinte** : 1780, **âge apparent** : indéterminé.

Physique : force 3, dextérité 3, vigueur 3

Social : charisme 2, manipulation 5, apparence 0

Mental : perception 5, intelligence 5, astuce 4

Talents : vigilance 4, bagarre 4, intimidation 3, commandement 3, connaissance de la rue 5, subterfuge 4

Skills : animaux 3, crafts 1, conduite 2, mêlée 1, performance 2, sécurité 2, discrétion 4, survie 3

Knowledges : academics 4, camarilla lore 2, ordinateurs 1, finance 3, investigation 5, linguistique 3, occultisme 3, politique 4, sabbat lore 1, sciences 2, sewer lore 3

Disciplines : animalisme 3, auspex 1, célérité 1, force d'âme 2, obfuscate 5, puissance 3, protean 2

Backgrounds : clan prestige 2, contacts 5, troupeau 3, influence 3, mentor 5, ressources 4, statut 4

Vertus : conscience 2, self 3, courage 2

Humanité 5, **volonté** 7

SASCHA VYKOS, ANGE DE CAÏN

Androgyne, nodiste, scientifique tzimice, monstre caïnite...tel est Vykos. Sascha comprend chaque nuance et chaque sensation physique et le parcours nerveux nécessaire à sa réalisation. C'est une monstre d'apprentissage : il possède une collection de livres et d'artefacts. Parmi ses ennemis se trouve le gangrel Beckett. Peu savent qui il est réellement et quels sont ses plans. Avant son auto castration, il se nommait Myca Vykos, qui vivait une existence enviable dans l'Empire byzantin, destiné à la grandeur depuis son plus jeune âge. Ses visions d'enfance ont attiré à lui l'attention du clan tremere au sein de l'Ordre d'Hermès (N.D.T : on parle donc de la maison des mages de tremere et nom du clan tremere). Il apprit les bases de la magie et y réussit si bien qu'il s'attira la jalousie de Goratrix. Ce dernier essaya de trahir Myca aux tzimices, et le jeune homme se retrouva parmi les démons. Il finit par haïr son clan et s'enfuit à Constantinople avec l'aide de son sire Symeon, un renégat. Les livres d'Alexandrie devinrent son mentor tandis que les subtilités des cours byzantines lui apprirent le politique, l'influence...Lorsque la quatrième croisade détruisit la ville de Constantinople, il fuit dans les Balkans. Son séjour byzantin l'avait mis au contact du toréador Michael, qui lui enseigna de nombreuses choses dont l'amour de sa ville et la volonté de préserver sa légitimité. Durant l'ascension des antitribus plus connus sous le nom de révolte anarch, Myca tortura Symeon, l'absorbant et le régurgitant avant de la diabler. Il aida ses alliés Lugoj et Velya et pris rapidement du grade et de l'importance dans le Sabbat. Il changea de nom après avoir donné l'assaut au village de Thorns où avait lieu la convention qui créerait la Camarilla. Depuis, il joue tantôt le rôle d'étudiant, tantôt celui de mentor. Il est aussi réputé pour capturer plutôt que de tuer, faisant alternativement subir à ses victimes d'incroyables tortures et des plaisirs extatiques durant des décennies.

Image : Sascha est une contradiction : ses traits sont fins mais il se déplace avec puissance. Il est recouvert de tatouages, piercings et cicatrices. Des bouches peuvent apparaître partout sur son corps et son visage : il parle alors avec une véritable chorale. Le plus impressionnant sont ses yeux : ils semblent voir tout et ne cillent jamais.

Clan : tzimice, **sire** : Symeon, **nature** : monstre, **génération** : 6, **étreinte** 1002, **âge apparent** : impossible à déterminer.

Physique : force 4, dextérité 4, vigueur 3

Social : charisme 6, manipulation 4, apparence 7

Mental : perception 3, intelligence 5, astuce 4

Talents : vigilance 4, athlétisme 3, bagarre 4, esquive 5, empathie 1, interrogation 7, intimidation 5, intrigue 4, commandement 3, style 6, subterfuge 4,

Skills : animaux 2, archerie 2, body crafts 6, étiquette 3, herbalisme 3, mêlée 4, performance 2, chevaucher 3, discrétion 2, survie 3

Knowledges : academics 4, connaissance de l'Europe 6, camarilla lore 4, finance 2, sagesse populaire 2, histoire 6, investigation 3, lois 1, linguistique 6, médecine 5, occultisme 5, politique 4, recherches 5, connaissance du Sabbat 6

Disciplines : animalisme 4, auspex 4, célérité 2, domination 5, force d'âme 3, présence 4, thaumaturgie 5, vicissitude 7

Voies thaumaturgiques : voie du sang 5, rego ignem 5 (voie des flammes ?), télékinésie 2

Backgrounds : alliés 3, contacts 3, troupeau 5, ressources 5, retainers 6, rituels 5, statut Sabbat 5

Vertus : conviction 5, self 4, courage 5

Path of dead and the soul 9, **volonté** 8