

Clotilde

Un scénario pour Vampire the Dark ages

A qui s'adresse ce scénario ?

Ce scénario s'adresse à n'importe quel groupe, de petite taille de préférence, à la recherche d'informations précieuses. La génération ou l'âge des caïnites n'a que peu d'importance, toutefois j'imagine assez mal des gros bill s'amuser à confondre un assassin potentiel !

Le cadre choisi est la ville de Constantinople, mais toute autre ville fera aussi bien l'affaire, il n'y a pas de date précisée mais veillez toutefois à la cohérence de l'histoire.

Un groupe qui serait en train de jouer la campagne des oubliés à toutes les chances de gagner beaucoup dans ce scénario...

Quelle est l'intrigue ?

Clotilde Marrant (clin d'œil à ceux qui ont fait la campagne bloodlust ☺) est une ancienne courtisane caïnite. Elle a fait partie de toutes les cours les plus influentes, côtoyé les plus grands vampires siècles après siècles. Depuis quelques temps, on cherche à mettre fin à ses jours. Elle demande donc l'appui de son clan qui lui rie au nez et lui annonce qu'elle devra se débrouiller seule. Tenant à son existence plus qu'à toute autre chose, elle a donc décidé de quitter la France pour s'installer en terre Sainte et se mettre quelques temps au vert. Oui mais voilà que ça recommence !

Clotilde décide donc de troquer des jours de survie : elle envoie des messages à de nombreux vampires à Constantinople où elle a fait escale et invite quiconque à lui garantir sa survie. En échange, Clotilde s'engage à divulguer toutes les nuits de grands secrets en sa possession, et a promis à celui qui trouverait l'assassin qui essaye d'attenter à sa vie un secret ... inestimable. Voilà comment tout commence...

La vérité

Pour une fois je vais donner la fin avant le début, ce qui permettra à celui qui trouve l'idée débile de ne pas se taper toutes les pages à lire ou pire...à imprimer !

Clotilde et Antony possèdent une petite affaire qui marche bien. Clotilde c'est l'appât et Antony celui qui neutralise la proie. Une fois ses victimes

calmées, elle en extrait tout ce qu'elle veut savoir et les met ensuite (humanité oblige !) en torpeur plutôt que des les détruire. Elle les échange aussi à l'occasion contre des services ou des biens. Antony qui possède un haut niveau de Protean s'enfonce dans le sol avec la victime et la met à l'abri dans une grotte naturelle en France, un pieu dans le cœur. Quiconque se réveillerait de toute façon ne pourrait, sauf Protean équivalent, sortir.

Parmi les victimes se trouve un ancien ancien qui a acquis la capacité à plonger son esprit hors de son corps et à tenter de prendre le contrôle ou influencer mentalement les esprits aux alentours. C'est ainsi qu'il a commencé à prendre le contrôle des serviteurs de Clotilde, à l'esprit plus faible que la cohorte de jeunes toréadors qui tourne autour. L'ancien, Peter, essaye donc tout simplement durant sa torpeur de se venger de la pouffiasse qui l'a abusé, à défaut de pouvoir sortir de là.

Introduction

Les Pjs sont en quête d'une information indispensable pour rembourser une dette envers un Pnj. Ils se sont donc mis en route vers la ville de toutes les intrigues et de tous les coups bas : Constantinople. Arrivés sur place ils se rendent compte que le contact qu'ils devaient interroger n'est plus de ce monde, et ils s'apprêtent à repartir bredouilles. Ils tentent une dernière fois leur chance auprès des nosfératus. C'est là qu'ils rencontrent « Flaque » le bien nommé car partout où il passe il laisse de petites traces visqueuses. Ce dernier les informe d'une opportunité sympa : une vampire est arrivée en ville il y a deux semaines et on a essayé d'attenter à sa vie (cela dit il précise que cela n'a rien d'anormal dans cette cité !!!). Elle souhaite s'entourer du plus grand nombre de vampires possibles afin de la défendre. Elle offre de grands secrets et il se pourrait qu'elle ne bluffe pas. Ensemble, ils obtiendraient peut être ce qu'ils cherchent ?

Le manoir de l'opulence.

Flaque a donné aux Pjs la localisation du manoir dit « de l'opulence » car c'est une demeure seigneuriale richissime. Plus personne n'y vient. On ne sait plus réellement à qui elle appartient, mais elle est habitée de temps en temps par des membres de la haute. Comme tout les bâtisses de ce genre, elle est entourée d'un mur imposant et épais, et de jardins somptueux et entretenus.

La porte d'entrée est gardée mais plutôt qu'un homme d'arme, c'est un simple serviteur qui guide quiconque prétend venir en aide à la personne qui se trouve à l'intérieur vers un salon magnifique dans lequel des caïnites semblent attendre. Il est remarquable d'observer qu'ils se tiennent tous les uns des autres

à des distances maximales, et se dévisagent gravement. Seul un d'entre eux essaye d'engager des conversations.

Dans le salon se trouvent au moment de l'arrivée de Clotilde :

- Un petit homme replet et chauve, qui reluque sans cesse derrière son épaule nerveusement. C'est un envoyé de Vikos, un espion nommé Krid. Il est là pour voir comment les choses tournent. Il ne parle pas.
- Un prêtre sétite du nom de Kephamos, en voyage de Marrakech. Il veut vérifier si Clotilde comme le veut la rumeur est de son clan et cherchera à la raisonner. Il n'est pas contre engager la conversation mais trouve le moment prématuré : il se délecte de la méfiance générale.
- Une venture, Ilyana totalement frigide, qui ne servira à rien et voudra tout ! Elle ne parle pas
- Un Malkavian nommé Nivu, d'orient ou d'Egypte (ses notions de géographie sont hallucinantes !). Il est ambassadeur d'un puissant seigneur. Il semble ne même pas entendre ce qu'on lui dit. En fait, il est **muet**.
- Un ravnos surnommé Padbol parce qu'il gaffe en permanence. Lui est là pour rembourser une dette (en fait, une connerie qu'il a faite sans le vouloir). C'est lui qui essaye de lier le dialogue. Il est très sympa, parle sans cesse, et essaye de détendre l'atmosphère avec des vanes lourdes. Mais il a une tellement bonne gueule qu'on ne peut s'empêcher au moins de sourire.
- Deux tremères de Vienne (Ceoris selon la période) en négociation avec Vikos au moment des faits. Ils se nomment Javier et Muhsin. Ils veulent que Clotilde se taise car elle en sait beaucoup sur le clan.
- Le gangrel Antony, garde du corps de Clotilde
- Un nosfératu surnommé « flaque » car il laisse des traces derrière lui... Son vrai nom est Shadid. Il tient à ce que Clotilde reste en vie pour en savoir plus sur cette ville.
- Une petite ribanbelle de 4 toréadors à la con : la cour réduite de Clotilde (Elioth, Dorian, Lucinde, Suzanne). Lucinde voudrait la voir morte car elle la traite comme une merde. Dorian voudrait se la faire mais n'y est jamais arrivé. Elioth l'aime bien, mais elle commence à gonfler : c'est toujours la même chose. Suzanne lui est dévouée.
- 6 goules serviteurs : Julius, Lili, Jehan, Jeanne, Thibaut et Romain

L'arrivée de Clotilde Marrant

Après avoir fait traîner un peu en longueur sa prétendue arrivée au salon, elle finit enfin par arriver. C'est une femme très sophistiquée mais pas tellement jolie. Elle arbore une simple robe avec des pierres précieuses et semble effroyablement fatiguée. Par contre, tout le monde sent bien sa présence

magistrale. Elle en impose c'est clair, et son auditoire réagit à ses moindres faits et gestes : si elle est triste, tout le monde est envahi de mélancolie, si elle est gaie, tout le monde retrouve le moral...

Elle se présente durant une heure avec son CV, c'est-à-dire qui elle est et ce qu'elle a fait (avec qui elle a vécu et la liste est longue). Elle en met plein la vue à tout le monde et personne ne regarde autre chose que ses lèvres bouger. Elle ne mentionne à aucun moment une appartenance à un quelconque clan (ni à une quelconque secte si elles existent au moment où vous jouez). Par contre, tout le monde peut remarquer qu'elle respire, qu'elle a la peau bien rose, semble chaude au toucher (le mot est faible) et mange avec délice. Son intégration en société ne lui pose aucun souci et elle le souligne comme pour se mettre encore plus en valeur.

Ensuite elle raconte les petites tentatives d'assassinat contre elle en France, jusqu'au feu dans sa demeure française. Elle explique ensuite qu'elle a demandé la protection de son clan (qu'elle ne nomme volontairement pas) qui lui a refusé. De rage, elle a plié rapidement bagage vers Constantinople où un bienfaiteur (qu'elle ne nomme pas) l'accueillie. Elle pensait être à l'abri mais les choses ont recommencé il y a une semaine : une goule qui portait son manteau pour le faire réparer s'est faite assassiner donc elle sait que ce n'est pas fini !!!

Du coup il ne lui reste qu'une solution puisqu'elle veut vivre à tout prix : monnayer sa défense en vendant des secrets qu'elle possède en grand nombre. Donc tant qu'elle reste en vie, elle parlera ! Et si d'aventure quelqu'un démasque l'assassin et le commanditaire, elle livrera alors de très lourds secrets ! Par contre, elle tient à mener elle-même sa barque : pas question de la cloîtrer : elle continue à vivre comme si elle méprisait ces tentatives : c'est une question d'honneur et ça permettra de dénouer le problème. Donc chacun fait comme il veut. Elle ne s'occupera de rien ! Par contre, personne n'use de domination sur sa cour ou ses serviteurs : elle seule intervient sur son « petit personnel ». Rien de la façon dont les membres présents s'organiseront ne l'intéresse : qu'ils participent activement ou non ne la regarde pas : tant qu'elle sera en vie, elle racontera des choses deux heures avant le lever du jour. Point. Sur ce, et pour parfaire son effet d'annonce, elle demande à chacun un entretien individuel afin de savoir ce que veut chacun comme récompense si il trouve l'assassin. Elle veut être sur de pouvoir lui offrir. Puis elle plante les invités là, livrés à eux-mêmes.

Événements avant l'entretien :

Une fois Clotilde partie, la tension palpable qui régnait ici se dissipe et des impressions négatives commencent à émerger sur les visages des invités. La

présence s'estompe et tout le monde pense en son for intérieur « mais quelle pouffiasse ! ». Voici ensuite ce qui va se dérouler :

- Antony son garde du corps officiel voudrait savoir qui vraiment est ici, c'est-à-dire quelles sont les capacités des invités afin de s'organiser, mais à Constantinople, ville de l'intrigue par excellence, personne ne dira rien (sauf le Ravnos padbol et peut être les Pjs...)
- Ensuite les deux tremères annoncent qu'ils vont dormir ici et partent à la recherche d'une chambre. (en théorie sauf si ça vous fait délirer, il y a de la place pour tout le monde)
- Kephamos va dormir aussi, ainsi que « Padbol ».
- Les autres vampires dorment à l'extérieur sauf les 4 toréadors et les 6 serviteurs.

L'entretien individuel

Personne ne déroge à cette règle : c'est un par un. Les Pjs sont reçus dans un autre petit salon qui jouxte celui dans lequel ils se trouvaient. Clotilde est étendue sur un divan de soie, décontractée. Elle dégouline de présence de façon éhontée.

Elle demande à chacun de se présenter et de lui dire ce qu'il souhaiterait obtenir en récompense ...spéciale, s'il parvient à confondre l'assassin. Elle souhaite savoir cela pour être sûre de lui fournir le plus rapidement possible. Bien entendu elle laisse traîner un pan de robe au moment de parler de récompense, laissant présager que tout est envisageable... Puis elle acceptera de répondre à quelques questions que chacun pourrait avoir. Elle met toujours un temps fou à répondre car elle part dans des longues diatribes. Elle ne parlera jamais de son clan, pour faire parler les curieux prétend elle. En guise de bienvenu à celui qui accepte cette mission de défense, elle livre un petit secret sur la ville d'origine des Pjs (un différent pour bien montrer qu'elle en possède des milliers)

L'entretien fini, Clotilde donne « l'accolade gracieuse » pour terminer de ferrer sa proie.

P.s : si quelqu'un lui fait remarquer que dans cette pièce elle est seule et sans défense, elle demande à Antony de sortir de l'ombre, ce qu'il fait dans le dos du Pj avec les griffes sorties...

Sur ces événements, l'aube approche et chacun part dans sa direction. Il serait plutôt profitable pour les besoins du scénario que les Pjs n'aient plus d'endroit où dormir et s'installent ici, dans des chambres de deux.

Jour après jour...

Le scénario est organisé jour après jour de la même façon : pour chaque nuit il y a un ou plusieurs « événement ». Libre à vous de rajouter des intrigues secondaires. Les serviteurs en effet passent beaucoup de temps dans les chambres des invités à ranger ou nettoyer ou disposer des serviettes sèches...et touchent un peu à tout. A la fin de chaque nuit, Clotilde s'installe dans son boudoir et entreprend de distiller (c'est le mot exact car ses récits bien que moyennement ennuyeux partent toujours en divergences diverses et ne livrent finalement que peu d'informations : à la manière des 1001 nuits, Clotilde sait qu'une fois son auditoire satisfait, tout le monde foutra le camp et elle sera à la merci de son agresseur) les informations qu'elle avait promis de donner.

Consultez l'annexe mise à votre disposition pour quelques idées, mais le mieux est de trouver des choses à donner à vos Pjs en rapport avec la campagne qu'ils jouent : c'est en effet l'occasion de leur refiler des infos capitales qu'ils auraient manquées.

Nuit 2

Rien à signaler pour Clotilde. Une fausse alerte car une manifestation de foi a lieu dans la ville, mais elle ne s'arrête pas...Antony est à deux doigts de la frenzy, il a beaucoup de mal à se calmer.

La discussion entre les Pnjs tourne autour de l'assassinat du « serviteur au manteau » car il a été tué d'un coup de couteau, ce qui n'aurait pas tué Clotilde. Est-ce un serviteur qui était visé ? Est-ce une coïncidence ? Tout cela est bizarre. Le personnage de Padbol détend un peu l'atmosphère avec ses vanes bien lourdes et ses hypothèses farfelues. Pour un peu on se croirait en vacances !

Nuit 3

Peu de temps avant que la nuit ne soit tombée, Clotilde est enfermée dans sa chambre, la porte est bloquée depuis l'extérieur par des objets lourds (trop lourds pour un être humain) et le feu commence à prendre dans la chambre. Antony n'est pas encore réveillé ! Les serviteurs sauvent in extremis Clotilde et l'on s'aperçoit que des traces comme celles que fait « flaque » arrivent devant la chambre et repartent « comme plus vite ». Lucinde qui prétend avoir fait spirit's touch en arrivant accuse le nosfé : on se met à la chercher.

La tension monte d'un cran : c'est donc vrai que l'on cherche à la supprimer. Après calme, on se rend compte que jamais le feu n'aurait pu endommager sérieusement Clotilde : il n'était pas réellement dangereux. De plus, des traces résiduelles de Lucinde sont partout : normal : c'est elle qui a donné l'alerte. Mais elle n'a pas essayé de sauver Clotilde : elle a fait le tour pour réveiller tout le monde.

Plus tard dans la nuit on ne la retrouve pas. A la première occasion où les Pjs sont seuls ou ailleurs, Flaque intervient devant eux et essaye de leur expliquer qu'il n'y est pour rien, que Lucinde est venue dans son lit et qu'elle s'est endormie auprès de lui. En fait il a dormi avant elle et le matin elle n'y était plus.

Dans la chambre de Lucinde, plus de traces de quoi que ce soit car les goules ont fait le ménage et touché à peu près tout. On cherche le nosfé une bonne partie de la nuit, car même si les Pjs expliquent la situation, les preuves sont là et personne ne le croit.

Finalement, le nosfé finit par retrouver Lucinde et lui fait son affaire. Le corps déchiqueté est ramené dans la demeure : elle avoue tout : elle hait ces rats pouilleux et a demandé à sa maîtresse de le renvoyer. Mais elle n'a pas voulu. Flaque est réhabilité.

Conséquences : cet événement a mis un sérieux coup à la bonne humeur : quelques Pnjs vont s'atteler à vérifier toutes les issues, mettre en place quelque chose pour que la demeure ne soit plus un moulin. De plus, la petite cour de toréadors déjà passablement snobinarde et hautaine va se retrouver en porte à faux vis-à-vis des autres.

Nuit 4

Des traces de sang sont retrouvées peintes sur la porte de la chambre de Clotilde, indiquant qu'elle va mourir demain.

Le Ravnos Padbol en a plein les mains quand une partie du groupe tombe dessus en allant vérifier que tout va bien pour Clotilde. Il explique qu'il est tombé dessus et a voulu effacer les inscriptions pour qu'elle n'ait pas peur. Une goule confirme qu'il lui a demandé d'urgence un seau d'eau et des linges. Il semble vraiment honnête...Le plus étrange est que les serviteurs ne soient pas passés devant la porte durant les dernières heures : le sang est à présent sec.

Le sang est d'origine vampirique : aucun doute pour nos tremères : c'est celui d'un Pj (prenons celui qui a le score le plus faible en volonté). Comment le savent ils : ils ont un échantillon de presque tout le monde depuis leur arrivée (et ce à l'insu de tout le monde ! Ils sont forts ces trémères). Mais le Pjs n'a aucun souvenir de cela !

Les choses commencent à déraper : comment un Pj aurait pu en plein jour se saigner et écrire des menaces. Contre argumentaire : pour aller de la chambre où il dort à celle de Clotilde, il faut peut de temps, donc c'est possible par un simple réveil bien maîtrisé. De plus, aucune lumière ne passe dans le couloir qui mène à sa chambre, donc aucun risque de brûlure.

De plus, un serviteur prétendra (et c'est vrai) avoir entendu du bruit dans la chambre du Pj en question qui est juste au dessus de la sienne. Il dormait à cette heure là, habitué à une vie à présent nocturne. Et le compagnon de

chambre du Pj incriminé se « souvent vaguement avoir été dérangé durant son sommeil mais il n'a pas réussi à se réveiller ».

Oui mais le Pj en question ne peut pas être l'assassin, car il ne connaissait pas celle-ci avant la nuit précédente et n'était pas en France lors de l'incendie de sa demeure.

Le ton monte, et les Pnjs se positionnent en deux camps.

Clotilde dès sa sortie de chambre est informée de ce fait et demande à voir le Pj... seul. Elle a l'art de faire parler les gens. Après une séance d'échanges de sang et de sexe, la tête du Pj explose et il est prêt à tout dire. Il est innocent ! Clotilde informe tout le monde de cette certitude tandis que Padbol exige qu'on lui fasse également subir un interrogatoire privé ☺

L'affaire en reste là...sauf pour Antony qui ne lâchera pas le groupe de Pjs et leur dira ouvertement qu'il les sait coupables.

Pour se calmer, Clotilde exige de pouvoir se rendre aux bains en nocturne. Ceux-ci sont en effet très connus et fréquentés. Cela fera l'occasion de chasser un peu...Aucun événement aux bains ni dans la rue, si ce n'est cette impression d'être observés. Dorénavant, Peter se permettra d'intervenir de temps en temps (avec un gros effort de volonté de sa part) sur quelques Pnjs caïnites. A vous de mettre en place de petits détails, des pertes de mémoire chez les faibles de volonté, mais pas chez Clotilde : il se la réserve pour plus tard.

Nuit 5

Kephamos ne réapparaît plus (en fait il a eu son info après entretien privé : elle n'est pas du clan sétite et il n'a plus rien à faire avec cette histoire).

Au tout début de la nuit, dès les premières minutes de réveil, on entend un hurlement soudain. Antony ! Le bruit venait de la cave ou du cellier. Tout le monde se dirige vers le lieu et trouve des serviteurs blessés, et la porte de la cave bloquée par de lourdes poutres inclinées. Un brasier a pris dans la cave. Antony est en flamme tandis que les serviteurs continuent de maintenir les poutres. Clotilde (qu'Ilyana a pris soin d'emmener pour ne pas qu'elle reste seule : c'est peut être une diversion) hurle et les serviteurs se poussent. Padbol ouvre la porte, jette un coup d'œil dedans et crie « Antony est parti en torche ».

Qui va aller le sauver ? Plus le temps passe et plus les hurlements se transforment en sifflements tandis qu'il cesse de lutter et tombe sur ses genoux. Si personne ne se décide, il mourra ! Sinon, il faudra l'éteindre. Padbol en dernier recours ira en échange d'un entretien privé avec Clotilde (accordé en dépit de son aversion pour ce personnage grossier et discourtois)

Les serviteurs ont un comportement bizarre : ils semblent fiers d'eux bien que certains soient brûlés partiellement. Ils attendent en regardant Clotilde et comprennent que quelque chose ne va pas.

Antony est transporté dans sa chambre. Les deux tremères en ressortent quelques minutes plus tard en disant simplement « il est en torpeur. Il ne va pas s'en sortir facilement... »

L'explication des serviteurs

Pendant que les deux tremères vont faire joujou avec leur compétence de médecine, les serviteurs sont conduits sans ménagement dans le salon principal. Ils sont à présent apathiques, comme s'ils avaient compris qu'ils venaient de faire une grosse connerie. En plus, certains sont mal en point et gémissent : ils se sont battus contre le garde du corps !

Lorsque Clotilde, en public (ce qui est rare) interroge la belle et troublante Jeanne, sa réponse la cloue sur place :

« Madame, je ne vois pas ce que nous avons fait de mal. Nous n'avons fait qu'appliquer vos ordres et ceux-ci étaient clairs. Hier, peu avant d'aller vous coucher, vous nous avez convoqués pour nous faire part de vos soupçons concernant Antony, et nous avez dit de procéder comme nous l'avons fait. Peu de temps avant son réveil, nous faisons irruption dans sa chambre et lui demandons de nous suivre vite à la cave. Connaissant son sommeil lourd, celui-ci ne s'est pas méfié comme vous l'avez présumé. En arrivant à la cave, Romain allume le feu, on claque la porte et on la cale avec de lourdes poutres. Le feu le fait paniquer. Tout ce que vous aviez prédit s'est déroulé ! A part quelques vilaines blessures, bien sur... »

Stupeur car Clotilde n'a jamais donné un tel ordre bien sûr. Brouhaha général d'hypothèse. On entend vaguement parler de domination, de mille visages, Clotilde confirme qu'ils ne mentent pas : ils ont cru réellement avoir à faire à elle.

Conséquences : Clotilde est moins bien protégée sans Antony. Et puis ...qui va prendre sa place en cas de manque de tendresse ? Les serviteurs sont relâchés. Mais certains Pnjs (les tremères par exemple) demandent à ce qu'ils n'entrent plus dans leur chambre sous peine de mort. Sur ce, ils font des wards Vs goules sur leur chambre.

Nuit 6

Un des suivants toréador, Dorian, est sur une piste sérieuse grâce aux discussions passionnées qu'il a avec Ilyana. En effet, les deux vampires ont beaucoup de points communs quant à leur façon de penser et de déduire. Leurs conversations tournent autour des sciences et surtout des mathématiques. Finalement au bout de deux nuits, ils en sont venus à s'échanger leurs points de vue. Elle se demande si les agresseurs ne sont pas multiples :

- un groupe qui cherche à nuire aux serviteurs et qui n'est pas très au parfum des vampires et de leurs particularités
- un assassin qui lui dispose de dons vampiriques.

Dorian va pour se coucher la nuit précédente mais réalise soudain que certaines pièces s'assemblent parfaitement. Il se faufile avec la discrétion d'un toréador en tenue d'apparat vers le quartier des serviteurs goules, qu'ils ne trouvent pas. Quelques bruits étouffés s'échappent du cellier. Il descend et trouve deux serviteurs en train de surveiller une trappe ouverte. La conversation est plutôt nerveuse : dépêche toi tu vas nous faire prendre...

Pour Dorian, c'est la preuve qui lui manquait, mais l'aube va se lever dans les minutes qui viennent et il remonte à toute allure vers sa chambre, décidé à tout révéler le lendemain. Dans sa précipitation, il ne voit pas que Lili l'a vu remonter. Les serviteurs n'ont plus qu'à se débarrasser de lui. Ils l'attaquent de jour et laissent caché dans son journal intime une ultime note : c'est elle, Ilyana, j'en ai la preuve et je l'exposerai demain.

Il n'a pas le temps de faire connaître ses découvertes car on le retrouve en cendres sur le perron de la demeure de jour ! Le réveil est donc une nouvelle fois difficile pour les survivants.

Cette fois ci on interroge les goules : rien et c'est vrai (Peter bloque mentalement toute idée de la veille au sujet de cette histoire). Quelques personnes vont dans la chambre, dont Ilyana et vitesse et tombent sur le carnet qui est remis à Clotilde. Mais pas de bol pour les goules, Clotilde n'a pas le temps de le lire et ne découvrira jamais cet élément ! Par contre elle s'énerve encore une fois sur la sécurité.

Pour se calmer les nerfs, elle va faire un tour dans les quartiers populaires de la ville.

Nuit 7

Le malkavian nommé Nivu est une victime du rituel de « bottle voice » qui permet à un thaumaturge de capturer la voix de quelqu'un dans une bouteille. De bon matin, il se rend en obfuscate dans la chambre des deux tremères pour y fouiner un peu tandis qu'eux sont au débriefing de la veille. Il trouve dans leurs affaires une petite bouteille anodine en apparence mais scellée à la cire noire. Le

voilà devenu subitement dingue : ces deux petits magiciens vont bien finir par lui expliquer comment se débarrasser de cette malédiction. Il va capturer un des deux trémères (Mushin) et l'enfermer en ville pour lui faire cracher le morceau.

N'obtenant rien à ce sujet, il l'abandonne mort. Flaque a tout vu et ne va pas se priver de le dire à la communauté. On attend le malkav et l'autre trémère javier lui tombe dessus : bagarre générale et mass frenzy. Durant la bataille des chambres de vampires sont fouillées, des objets précieux et notes personnelles subtilisés. Il semblerait que ce soit Elioth qui ait fait le coup, Qui dit ça ? L'autre trémère, Javier. En fait, le trémère a été surpris en train de faire la même chose dix minutes avant la bagarre par Elioth et il compte ainsi se débarrasser du témoin. Bien entendu, il ne livre pas cette information à Clotilde : il tente de convaincre les Pjs de le capturer et le faire avouer par la force. Il n'avouera pas et menacera de tout dire à Clotilde. L'affaire se finit avec le lever du soleil par un statut quo : dès le début de la nuit suivante, il risque d'y avoir du sport.

Nuit 8

Durant la journée, les chambres sont fouillées régulièrement. Idem pour la nuit (dès que quelqu'un est en bas, d'autres s'absentent en haut, et comme tout le monde se doute de ce qui se passe, les fouineurs ne prennent même plus la peine de le cacher !) mais on ne trouve rien.

Elioth et Javier ne sont pas visibles en début de nuit. Jeanne le troublante et belle serviteur goule annonce si on lui pose la question qu'elle les a vu en grande discussion (calme) dans le salon, puis ils sont partis ensemble en ville.

Vers le milieu de la nuit, Javier et Elioth reviennent : ils ont l'air très amis. Etrange...Javier en fait s'est fait subtiliser par Peter le souvenir d'avoir vu Elioth fouiller, il se sent donc coupable car il sait que lui s'est fait surprendre par Elioth. Ils ont donc conclu un arrangement de silence.

Clotilde décide de passer tout le monde en entretien individuel (avec des précautions) : Auspex, présence et domination au programme mais rien. Tous les survivants semblent honnêtes. On suggère de passer les serviteurs et là...il semble qu'ils aient vus des choses ou entendues des choses, mais il y a un verrou mental infranchissable. Elle refuse bien entendu de les passer à la question physiquement. Mais elle charge les Pjs de suivre cette piste et informe les serviteurs qu'elle leur fera cracher le morceau. Cela les rend nerveux, elle les fait enfermer dans une pièce. Elioth balance Javier mais le seul argument de la fouille n'est pas suffisant : tout le monde fait ça ici !

De son côté Ilyana poursuit son enquête et se rapproche des Pjs. Elle leur fait part de quelques détails et demande leur appui. Si quelqu'un influence les serviteurs, il ne doit pas être loin. Dans ce cas, soit il est dans la maison (mais elle n'y croit pas, elle a vraiment bien vérifié et à même réussi à se procurer de vieux plans en cas de passages bouchés), soit pas loin. Donc il serait peut être

temps de ratisser le quartier à la recherche d'éléments étranges (animaux fixes ou avec un comportement atypique, lumières dans les maisons voisines...). Elle va faire un tour à la cour de Vikos pour espérer obtenir des infos sur qui aurait les moyens de ce genre de trucs et qui serait arrivé récemment. Elle n'obtiendra rien. Les Pjs non plus mais vous pouvez leur faire suivre une piste bidon : un vampire de la ville qui matte ce qui se passe car ça à l'air fun la dedans ...

Nuit 9

Durant le jour, deux des serviteurs (Lili et Romain) sont retrouvés morts dans la pièce où ils étaient enfermés. Les autres les ont fait taire ! L'un des prisonniers (Jehan) a réussi à s'échapper et a essayé de fuir de la maison, mais il est tombé sur un os : la porte d'entrée était piégée par Flaque. Reste Thibaut, Jeanne et Julius. On suggère de les passer en entretien, mais cette fois ci en public afin que chacun puisse se défendre d'accusations fausses le cas échéant. La pression s'intensifie sur eux, et chacun va essayer de défendre chèrement sa peau : Julius répète que le carnet de Dorian contient des informations cachées : il l'a entendu dire par Ilyana. Ce qu'elle dément.

Thibaut n'a rien à dire : il semblerait que ses camarades fassent des choses dans son dos sans l'en informer. Parfois il les cherche pour des tâches quotidiennes et ils ne sont pas là ou il a l'impression qu'ils viennent de cesser une discussion.

Jeanne charge Suzanne la toréador, qui d'après elle ne peut plus supporter Clotilde et sa suffisance. Elle discute seule dans sa chambre et semble répondre ou avoir des conversations avec quelqu'un. Suzanne hurle au démenti. Le ton monte encore d'un cran : il est temps de tout poser à plat....vraiment...

Avec un peu d'efforts et de roleplay, les Pjs devraient finir par faire craquer les goules, qui avouent être victimes d'une force irrépessible qui se nomme Peter. Clotilde comprend tout et dissous le groupe en donnant satisfaction à tous dans les meilleurs délais.

Epilogue : Les aveux de Clotilde

Clotilde n'a plus d'autre choix que d'en dire davantage aux personnes qui sont encore présentes. Elle et Antony ont un commerce très lucratif : elle appâte de gros morceaux influents en Europe et Antony les capture. Puis il les enterre grâce à ses dons de protean dans une grotte bizarre en France après les avoir mis en torpeur. Le garde du corps réclame pour ce travail une diablerie tous les trois corps. Le reste, c'est du libre service. Clotilde vend en effet ces corps en échange d'informations ou de biens matériels (châteaux, demeures, bijoux, morts de personnes qui l'ont offensé...)

Peter est l'un de ceux qu'elle a fait enterrer en attente de savoir quoi en faire. C'est en effet un très ancien et il ne faudrait pas gâcher en le vendant à un petit

vampire. Peter était un ventrue de Bohême, à la fois séducteur et brutal. En guise de mea culpa, elle finira par dire qu'il ne manque à personne depuis deux décennies !

Cette fin n'est possible que si on a bien mis la pression sur les serviteurs et les a suivi régulièrement. Je vous passe les centaines de détails qu'il faudrait que j'ajoute pour ficeler l'intrigue et l'huiler davantage. L'expérience de la maîtrise de dark ages m'a appris une chose : un scénario de 100 pages avec une intrigue tip top, des rebondissement, bref le thriller ou le polar n'existe que sur papier. Dès lors qu'on veut le faire jouer, la mécanique s'enraye, les personnages ne sont pas là où il faudrait qu'ils soient pour voir tel ou tel élément. Donc si cette fin vous déçoit, libre à vous d'imaginer comment parvenir à la conclusion que ce sont les serviteurs qui ont fait le coup. Le blocage mental de Peter devrait faire illusion longtemps. En faisant jouer ce type de scénar il y a longtemps, j'ai réussi à semer un beau bordel entre Pjs et Pnjs, à installer une bonne vieille ambiance parano (des fausses preuves se baladaient de chambre en chambre à la manière d'une grenade dégoupillée prête à péter si on la découvre), mais mes Pjs ne trouvaient pas : ils étaient partis sur des à priori cons : un joueur ne pouvait pas saquer les tremères et à annoncé aux autres que c'était eux qui avaient fait le coup. Dès lors ils se sont acharnés à leur pourrir la vie et n'ont plus du tout fait attention aux autres détails. Ca ne les a pas empêché de s'éclater !

Fin

Oups ...quelque chose cloche ?

Les Pjs parfois se mettent à réfléchir et vous posent des problèmes longtemps après un scénario. Je ne vais pas recenser tout ce qui peut clocher mais deux « bugs » qui doivent trouver des explications chez les Pjs s'ils sont vraiment motivés.

Le premier concerne cette goule en manteau qui se fait assassiner. C'est bien simple, ce n'était qu'une pure coïncidence, mais si vous voulez vous pouvez développer un background chez cette goule qui aurait attiré la colère de quelqu'un.

Le second c'est Peter. Dans tout ce qu'il a fait, il n'a jamais eu l'idée de frapper fort là où ça faisait mal, c'est-à-dire sur Clotilde même. C'est assez simple. D'une part il n'a pas la force mentale d'intervenir longtemps sur les goules donc il ne fait qu'instiller des idées simples et précises. D'autre part, le but de Peter n'est pas vraiment la mort de la seule personne qui puisse ordonner de le libérer un jour. L'espoir fait vivre. De même il n' jamais souhaité qu'Antony y passe sinon une attaque de jour et c'était réglé. Avec Antony mort s'échappait toute possibilité de remonter à la surface.

Annexe : Les Protagonistes



Clotilde Marrant



Antony

La cour



Elioth



Dorian



Lucinde

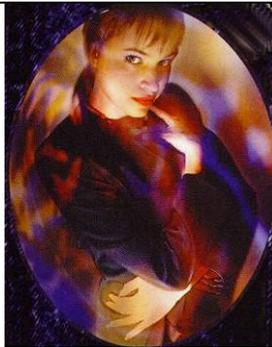


Suzanne

Les serviteurs



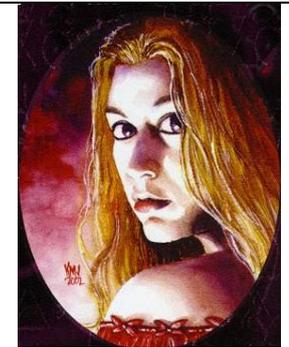
Julius



Lili



Jehan



Jeanne



Thibaut



Romain

Les « invités »



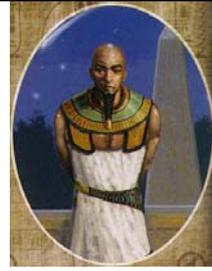
Krid



Kephamos



Ilyana



Nivu



« Padbol »



Javier



Mushin



« Flaque »

Annexe : rumeurs concernant Clotilde Marrant

Cette table n'est là que pour décorer. Si des Pjs discutent de Clotilde avec des Pnjs pour en savoir plus, vous pourrez piocher la dedans

- Clotilde est une sétite infiltrée dans les hautes sphères européennes (Faux mais elle aime cette rumeur et l'entretient parfois)
- Clotilde est une vrai araignée : elle épuise ses « partenaires de jeu » et les donne à manger à sa cour ou ses goules (faux)
- Antony son garde du corps n'est autre que son créateur (Faux)
- Clotilde possède suffisamment de secrets pour faire chuter des empires en Europe (Vrai)
- Clotilde est vivante : elle n'est pas de la famille : elle mange, respire... (Faux mais la base est vraie)
- Elle connaît la localisation de plusieurs anciens en torpeur (Vrai)
- Clotilde a déjà eu sa tête mise à prix de nombreuses fois mais le commanditaire a toujours péri avant l'exécution de la femme (Vrai).

Annexe : les secrets de Clotilde

A vous de les distiller selon l'importance que vous leur accordez : les plus insignifiants en premier puis les plus lourds. Et puis pitié inventez en en rapport avec la campagne de vos Pjs.

△ Localisation d'un ancien tzimice en torpeur dans la région de Prague.

△ Le vampire nommé Oskar à Berlin est un infernaliste.

△ Il existe un culte de Géhenne nommé les « oubliés » et qui prétend que Caïn n'est pas le père de tous les vampires mais Lucifer l'est. Ils ont des preuves de ce qu'ils avancent. C'est à Jérusalem que ce culte est la plus implanté.

△ Le traître ventrue qui a fait chuter Carthage n'est pas mort : il se nomme Makith et on l'a vu au Caire il y a moins de trois ans.

△ Le vampire nommé Travis à Londres est en fait un sétite infiltré chez les ventrues. Il a participé à l'éviction puis à la mort de l'infant de Mithras.

△ François Villon est bien plus ancien qu'on ne le pense : il a en fait 5 siècles de plus que les estimations les plus vieilles. A sa cours se trouve plusieurs nosfératus qui ne parlent pas : le futur Prince de Paris (ou le Prince de Paris selon la date à laquelle on se trouve) a fait enfermer leurs voix dans des bouteilles par des tremères. En l'échange de ce service, les tremères ont reçu une splendide demeure qui constitue la front door de leur chantry.

△ Le methuselah Salomon détient un parchemin qui indiquerait où se situe l'entrée de la librairie secrète d'Alexandrie habitée par des nosfératus.

△ Le corps de Malkav n'est pas à Jérusalem comme on a pu le penser mais en Arcadie.

△ Une des descendances de Saulot se nomme Nahum Ben Enoch, il vit à Jérusalem.

△ En Cappadoce, il existe une série de grottes nommée « la maison des secrets » : on y entre si on a des secrets à dévoiler et on en sort avec les secrets que l'on veut connaître. Elle s'y est rendue personnellement, y a passé 8 jours et sait plein plein de choses sympa. Mais il faut en dire plus qu'on n'en apprend !

△ Anatole le malkavian qui parcourt l'Europe de l'Est à la recherche de prophéties de la fin du monde a été forcé par un groupe d'anciens à ajouter à ses prophéties des morceaux totalement inventés

△ Le vieux de la montagne, chef de la secte des ashishins est totalement coupé d'Alamut : les deux factions se livrent une guerre sans merci et les musulmans sont divisés quant à ce fait.

△ Le corps en torpeur du numéro un du clan assamite se trouve dans un lieu saint. Seul un vampire du clan assamite possède un rituel de thaumaturgie bien à lui qui permet à tous les membres présents lors du rituel d'entrer librement dans le lieu saint où est lancé ce rituel. Ce dernier doit être renouvelé souvent. On dit

que celui qui possède ce rituel se nomme Tariq. C'est à cause de lui que les assamites ont leurs refuges sous les grandes mosquées où les autres vampires ne peuvent aller.

△ Damas est une ville captivante : depuis bientôt trois siècles deux vampires se livrent une guerre de « je t'aime moi non plus ». Il semblerait qu'un certain Mannal du clan toréador soit tombé sous la coupe d'Anazir, un baali. Les deux se sont trahis des dizaines de fois. Le baali vit dans une « fosse » dans laquelle il garde jalousement des trésors tirés de Babylone

△ A Mossoul, elle a rencontré un Brujah nommé Leng qui prétend avoir retrouvé les ruines de l'ancienne Babylone

△ Il y a des millénaires, un ancien du clan cappadocien a fait enfermer des centaines de vampires et de servants dans un temple gigantesque qui a servi de tombeau. Au moins un d'entre eux en a réchappé et s'est trouvé il y a 30 ans au Caire. Il n'a jamais donné son nom mais a dit pour seule présentation qu'il avait vaincu la mort une seconde fois et qu'on pouvait l'appeler Lazare. Aussi mystérieux que fascinant, il a essayé de retourner sur les lieux de son emprisonnement forcé avec des renforts pour libérer des camarades. Seul lui est revenu. Lazare vit à présent à Constantinople même où il œuvre à retourner sur place.

△ L'assassinat d'un héritier impérial dont elle connaît le commanditaire.

△ L'enfant qui régnera en Espagne à la mort du roi n'est pas légitime. Cette information pourrait déclencher une guerre de succession.

Les Pnjs : pour une fois je vous claques quelques stats : pas toutes et pas pour tous les Pnjs : les autres sont à adapter à votre groupe !

Nom : Clotilde Marrant	Nature : salope	Génération : 8
Concept : courtisane	Attitude : provocatrice	Clan : toréador
Force : 2	Charisme : 3	Perception : 4
Dextérité : 3	Manipulation : 4	Intelligence : 4
Vigueur : 2	Apparence : 2	Astuce : 4
Vigilance : 2	Animaux :	Erudition : 2
Athlétisme :	Tir à l'arc :	Sagesse populaire : 2
Bagarre :	Commerce :	investigation : 2
Esquive :	Artisanats :	Droit :
Empathie : 4	Etiquette : 5	Linguistique : 4
Expression :	Mêlée :	Médecine :
Intimidation :	Représentation : 3	Occultisme :
Commandement : 1	Equitation :	Politique : 3
Passe-passe :	Furtivité :	Sénéchal :
Subterfuge : 2	Survie :	Théologie : 1
Disciplines :	Historiques :	Vertus :
Auspex 6	alliés : 5	Conscience : 2
Présence 6	contacts : 8	Maîtrise : 3
Domination 3	ressources : 5	Courage : 3
Voie : humanité 5		
Volonté : 4		
Détail de pouvoirs :		
Auspex 6 : what people want to hear = ceux que les gens veulent entendre		
Présence 6 : Renouer avec les plaisirs terrestres = Renew the earthly pleasures		
Mérites et flaws		
Respire/ corps chaud / eat food		

Nom : Antony	Génération : 7 par diablerie	
Concept : bodyguard	Clan : gangrel	
Force : 4	Charisme : 2	Perception : 4
Dextérité : 4	Manipulation : 2	Intelligence : 2
Vigueur : 6	Apparence : 1	Astuce : 3
Vigilance : 3	Animaux : 2	Erudition :
Athlétisme : 3	Tir à l'arc :	Sagesse populaire :
Bagarre : 3	Commerce :	investigation : 2
Esquive : 4	Artisanats :	Droit :

Empathie :	Etiquette :	Linguistique :
Expression :	Mêlée : 4	Médecine :
Intimidation : 3	Représentation :	Occultisme :
Commandement :	Equitation : 2	Politique :
Passe-passe :	Furtivité : 4	Sénéchal :
Subterfuge :	Survie : 4	Théologie :
Disciplines :		Vertus :
Protean		conviction : 4
Animalism 3		instincts : 4
Celerity 4		Courage : 4
Fortitude 4		
Voie : beast 6		
Volonté : 8		
Mérites et flaws :		
Danger sense / Ambidextrous / Vainglorious		

Nom : padbol	Génération : 9	
Concept : maudit	Clan : Ravnos	
Force : 2	Charisme : 3	Perception : 2
Dextérité : 1	Manipulation : 2	Intelligence : 2
Vigueur : 4	Apparence : 3	Astuce : 2
Vigilance : 2	Animaux : 1	Erudition :
Athlétisme : 2	Tir à l'arc :	Sagesse populaire : 3
Bagarre :	Commerce :	investigation :
Esquive : 3	Artisanats : 1	Droit :
Empathie :	Etiquette :	Linguistique :
Expression :	Mêlée : 1	Médecine :
Intimidation :	Représentation :	Occultisme :
Commandement :	Equitation : 1	Politique :
Passe-passe :	Furtivité : 1	Sénéchal :
Subterfuge : 1	Survie : 3	Théologie :
Disciplines :		Vertus :
Chimerstry 3		Conscience : 4
Animalism 2		Maîtrise : 3
Fortitude 3		Courage : 2
Voie : humanité 7		
Volonté : 6		
Mérites et flaws :		
Cursed (-5) / dark fate / nine lives.		

Nom : Ilyana

Concept : investigatrice négociatrice

Génération : 9

Clan : Ventrue

Force : 2

Dextérité : 2

Vigueur : 2

Charisme : 2

Manipulation : 5

Apparence : 2

Perception : 2

Intelligence : 4

Astuce : 3

Vigilance : 1

Athlétisme :

Bagarre :

Esquive :

Empathie : 3

Expression :

Intimidation : 2

Commandement : 2

Passe-passe :

Subterfuge : 3

Animaux :

Tir à l'arc :

Commerce :

Artisanats :

Etiquette : 3

Mêlée :

Représentation :

Equitation :

Furtivité :

Survie :

Erudition : 3

Sagesse populaire :

investigation : 4

Droit : 3

Linguistique : 3

Médecine :

Occultisme : 2

Politique : 3

Sénéchal : 1

Théologie : 1

Disciplines :

Fortitude 2

Présence 3

Dominate 2

Auspex 2

Vertus :

Conscience : 3

Maîtrise : 5

Courage : 4

Voie : humanité 6

Volonté : 9

Mérites et flaws :

Lightning calculator / Natural linguist