

Le procès de dupes

Un scénario ...enfin...un de plus quoi ...

A qui s'adresse ce scénario ?

Franchement à tout le monde, quelque soit la taille de votre groupe ou la puissance de vos Pnjs. Il est évident qu'un groupe bien équilibré dans sa composition, avec des atouts bien diversifiés et qui se connaît bien à plus de chance d'en réchapper indemne. Par contre, un groupe déjà tendu et prêt à s'entretuer le fera certainement dans ce scénario. C'est bon à savoir hein ?

« L'idée »

Je trouve qu'on a tendance en tant que joueur ou Mj à caricaturer un peu trop les Malkavians et à les stéréotyper. J'ai donc choisi de montrer la folie certes, mais une folie tangible, palpable. Pour ceux qui ont vu *Cube* ou *Saw*, c'est un peu ça que je vais essayer de faire jouer.

L'idée est qu'un Malkavian doit être jugé par deux de ses anciens pour un crime grave dont il est accusé. Or les deux « juges » sont constamment en désaccord et ne parviennent pas à un jugement. Ils ont donc choisi à leur manière une façon d'en découdre, par l'intermédiaire d'un groupe neutre de Pjs. Ils rencontrent le groupe et le « transporte » dans l'énigme criminelle. Ce sont les Pjs qui vont

trancher et la sanction sera ou non appliquée.

Dans ce scénario, il n'y a aucune introduction à faire, au contraire ce serait une erreur. Les Pjs vont être plongés dans le monde fantasmagorique des deux malkavians brutalement. Il n'y a pas de récompense, pas de but réel. Ils vont devoir découvrir par eux même le « pourquoi ils sont là ? » Après tout que ressent un mortel qui vient d'être victime d'une chasse ? de l'incompréhension et de la peur.

En effet, les deux Malkav sont tombés (pour une fois) d'accord pour dire que si on présentait au groupe le but et les éléments du procès, ils seraient forcément influencés donc il valait mieux que ce soit découvert par eux-mêmes.

Vous devez posséder un groupe en nombre impair (c'est plus facile pour conclure un vote). Vous avez tout à fait le droit de rajouter des Pnjs de la ville de votre choix et ce quelque soit leur puissance. C'est l'occasion pour un Mj d'intégrer un ancien Pj qu'ils jouaient et qu'ils aimaient bien. Je sais que ça se fait ☺

Soignez votre ambiance, ce sera 50 % de la réussite. Pour cela il va falloir franchir quelques barrières

morales ou descriptives. Je n'ai pas dit que c'était impossible pour un Mj débutant, mais ce n'est pas l'exercice le plus facile que je connaisse.

Les 50 autres % de réussite sont la connaissance intime de la psychologie de vos Pjs, donc de vos joueurs. Vous devez impérativement savoir ce qui va les toucher. Nous sommes lors de ce scénario dans le symbolique et je dirai presque l'onirique.

Important : il va falloir prendre des notes de ce que font vos Pjs. Il sera utile de leur rappeler qu'ils ont ouvert telle ou telle porte et non celle là, qu'ils ont dit cela à tel endroit, que c'est lui qui a fait ça en premier...oui je sais c'est chiant...vous vous y ferez à la longue !

L'avant scénar.

Le Malkavian qui doit être jugé se nomme : Bokgrug le fourbe

Les deux qui ne sont pas d'accord sont : Maris, qui pense qu'il est coupable et Risma, qui pense qu'il est innocent.

Les deux juges se promènent de ville en ville à la recherche du groupe de jurés et tombent par hasard sur les Pjs. Ils discutent un peu, c'est anodin, mais l'accroche a eu lieu. Les Pjs ont l'impression de rentrer dans leurs refuges et... se réveillentdans une étrange pièce.

Réveil douloureux

Lorsque les Pjs ouvrent les yeux, ils se rendent compte que quelque chose ne va pas du tout. Leur vision est réduite à une fente mince de métal, leurs membres sont endoloris, comme immobilisés dans un étau. Ils sont à la verticale, dans un sarcophage de métal très très épais et rouillé. Une fente de quelques centimètres d'épaisseur pour une dizaine de large s'ouvre sur une pièce sombre. En face, ils peuvent apercevoir d'autres cercueils blindés. Impossible d'user de force ou de booster ses attributs : aucune marge de manœuvre : c'est coincé la dedans et rien n'y fait. Pas même un bon vieux pouvoir vampirique. D'ailleurs, ils se rendent compte qu'ils ne disposent que de 5 points de sang. Ils peuvent appeler au secours, personne ne vient. La voix d'autres personnes (Les autres Pjs et les Pnjs que vous aurez décidé d'introduire dans ce scénar) retentit enfin. Même constat : une pièce pleine de cercueils métalliques debout contre des murs. Puis un infime petit bruit de raclement léger contre la pierre, mais personne ne voit rien. Puis un déplacement fugace, comme si un enfant jouait sur le sol et venait de se tourner.

Au bout de quelques minutes de sollicitations, l'enfant finit par parler et se lever : il a l'air sale et malade. Il lève les talons pour voir qui lui parle, mais il ne répond pas. A sa main il a une craie avec laquelle il écrit sur les murs, un peu partout durant une vingtaine de minutes sans

réagir aux Pjs, sans répondre, en chantonnant. Puis il consent enfin à venir voir la voix la plus amicale.

Il se nomme Bokrug. Il ne sait pas qui les a mis là. Il sait qu'on est chez lui, mais sans pouvoir donner d'indications géographique précise, il ne sait pas pourquoi ils sont là, il dit seulement qu'il veut bien les libérer s'ils jurent d'être gentils et de ne lui faire aucun mal. Il insiste : il faut le dire à voix haute. Si les Pjs le font, il part sans explication et revient une heure plus tard ! Un bruit de clé, de métal contre métal et...une chute au sol...la paroi s'est ouverte et les Pjs aux muscles endoloris tombent au sol dans une pièce sombre dont les murs sont tapissés d'écriture.

Le gamin est déjà parti...mais où ? Ils ne l'ont pas vu.

Le premier libéré peut libérer les autres (bonne ambiance non ? t'es sur que tu le mérites ? c'est pas toi qui me traitait de boulet la semaine dernière... ?)

Rien d'autre dans la pièce.

Les écritures vont et viennent sans but, sans direction précise, elles se croisent, grossissent, diminuent de taille, se recroisent, changent d'orientation, suivent une spirale puis...disparaissent.

En passant franchement une bonne demi heure, ils arriveront à reconstituer un semblant de texte

« Bokrug est méchant ? Bokrug l'a-t-il fait ? Suis un monstre ? Pourquoi m'a-t-il dit de la faire ? Il est venu

me chercher pour me dire de ne pas en parler. Bokrug connaît la punition pour cela. Bokrug est il coupable ? Bokrug est il coupable ? Qui peut le savoir ? Qui peut aider Bokrug à le dire ? Les gens des cercueils sont promis de m'aider. Il faut qu'ils le crient à la porte : ils vont aider Bokrug ».

Puis retour à la case départ en boucle...

Une seule porte à cette pièce, fermée, infranchissable, incassable...

[J'en profite déjà pour vous avertir : vos joueurs vont comprendre petit à petit qu'ici les règles ne sont pas les mêmes. Quand c'est écrit « infranchissable », ce n'est pas la peine de tester toute la batterie de pouvoirs. Rien ne fonctionne. A vous de trouver des explications cohérentes au début, il serait mal venu qu'ils comprennent tout de suite...Et puis ils sont faibles et avec peu de sang sur eux...De même ne vous prenez pas la tête avec la gestion du temps : tout va se passer en une nuit maximum. Par contre si vous souhaitez que ce soit plus long, libre à vous d'ajouter des éléments retardateurs. Veillez cependant à ce que vos Pjs dorment très très mal. Si vous gérez bien ce scénario, vous devriez avoir des persos tendus et à deux doigts de la soif impossible à calmer, mais pas de persos qui se sautent à la tête les uns des autres. Sachez mettre un point de sang par ci par là pour provoquer des petits

conflits. Essayez de créer des tensions entre « ceux qui en ont encore » et « ceux qui n'ont plus assez ». Vous devriez alors voir apparaître des « deals » entre Pjs : certains échangeant volontiers 1 point de sang pour un service ou étant simplement content de commencer un lien avec un membre du groupe. C'est toujours bonne ambiance !]

Il n'y a qu'une seule chose à faire pour sortir : quelqu'un doit dire à haute voix devant la porte que tout le monde va aider Bokrug. Sinon, qu'ils restent là !!!

Et là...un couloir : **voir plan en fin de scénario**. Suivez les numéros.

[La plupart des pièces ne sont visitables que si une condition a été remplie, donc veillez à être au courant avant : généralement je vais mettre la condition entre crochet au tout début de chaque pièce]

Je tiens à vous signaler que rien ne vous oblige à suivre le plan de la demeure que je vous ai gentiment fourni. J'ai pris pour exemple une construction un peu trop moderne pour dark ages. Vous pouvez imaginer le même délire dans une série de grottes...peu importe. La maison, c'est tout de même plus pratique !

Couloir 2

[Une porte mène aux escaliers. Il n'est possible de la franchir que si

toutes les pièces de l'étage ont été visitées auparavant].

Ce couloir semble très à l'étroit et bas de plafond. Au sol on trouve de nombreux éclats de verre sur lesquels on aurait marché longuement. Mais pas un seul ne peut être utilisé pour quoi que ce soit : les débris sont trop fins. A plusieurs endroits, on trouve du sang séché, et à l'intersection entre les deux portions de couloir, un liquide visqueux et noir, un peu comme du pétrole mais sans réelle odeur. Les murs devaient être tapissés mais le papier se décolle à de très nombreux endroits, des lambeaux se détachent et de nombreuses infiltrations coulent le long. Des cafards ... un peu partout, et une maigre ampoule sale à la lumière vacillante lorsque quelqu'un aura trouvé l'interrupteur. Mais aucune trace du gamin.

Pièce 3

La pièce est faiblement illuminée par des lampes à huiles. Une forte odeur d'encens y règne et elle est si forte qu'elle trouble la perception olfactive des Pjs. La pièce semble être un vaste bureau d'étude. Une lourde table en chêne massif est recouverte de parchemins, livres et tablettes, ainsi que de divers objets (jet de sciences et occult pour comprendre qu'il s'agit de matériel de médecine de l'époque et de matériel ésotérique). Certains croquis sont encore très récents : il s'agit de planches représentant...de l'anatomie,

chose absolument inconnue de l'époque, proscrite par l'Eglise, et considérée comme hérétique, impie, barbare...Des bocaux sur une étagère contiennent des choses qu'il ne vaut mieux pas regarder dans le détail : embryons de chiens à 5 pattes. Bref, la totale. Dans cette pièce se trouve accrochée au mur la lourde clé qui ouvre la pièce 4

Pièce 4

[Condition : avoir la clé de la pièce 3]
Les Pjs entrent dans une pièce et comprennent tout de suite qu'il s'agit d'une salle de torture. Des tables de bois contenant des rigoles d'évacuation servent sans doute à des expériences qu'il ne vaut mieux pas imaginer. Des seaux contiennent encore divers fluides séchés. Des couteaux et autres outils sont en attente d'être nettoyés, et il règne ici une ambiance malsaine. Une cage au fond de la pièce est fermée à clé, elle semble contenir un tas de loques...très attirante (mais sans arriver à expliquer pourquoi). Inutile d'essayer de la forcer : elle résiste, elle est prévue pour.

La porte de la cage est reliée à un dispositif complexe de poulies et de câbles, qui après moult digressions semble fonctionner de pair avec une table d'expérimentation. Le poids posé sur la table ouvrirait la porte. Mais il n'y a rien qui puisse faire contrepoids. La seule solution serait que quelqu'un s'allonge sur la table, d'autant que sur le plafond à l'exacte verticale de l'endroit où l'on peut

poser la tête se trouve une inscription « c'est ici » à la craie. La table est équipée de colliers solides qui permettent d'attacher la victime au cou, aux poignets et aux chevilles. Ces colliers sont toujours en état de fonctionner.

Tant que les Pjs jouent à « toucher la table de plus en plus fort » ou faire comme si ils étaient dessus sans y être, rien ne se passera. A la seconde où quelqu'un s'allonge complètement sur la table durant dix secondes, les colliers se referment et la victime est assaillie d'images horribles de ce qui se passe ici, tandis que la porte de la cage s'ouvre...la loque contient une clé : celle qui donne sur la salle 5 par une porte ou par l'autre.

Les visions de la personne qui est sur la table : elle vient d'être capturée en ville, traînée ici par la force, jetée en cage. Tandis qu'elle est attachée ici, un personnage au regard fou, grand, mince, vieux, la fait souffrir à un point inimaginable, en lui murmurant que bientôt le diable allait venir la prendre et que leur enfant sèmerait le chaos sur terre. La vision dure, même des minutes après. La personne en sera déstabilisée et en perdra un peu de sa volonté. Il est clair à présent que la personne qui vit ici à des mœurs plutôt exotiques et...infernaux.

Pièce 5

[Condition : avoir la clé de la salle 4]
La salle dans laquelle entrent les Pjs est à la fois une salle de

récupération physique et une salle de confinement en captivité. Trois lourdes cages identiques à celle de la salle 4 sont positionnées le long d'un mur, mais sans système d'ouverture zarbi. Les portes sont ouvertes. A l'opposé de la salle se trouve le nécessaire à une toilette personnelle, ainsi que des fruits frais et bien juteux, de l'eau claire, de la viande séchée. Tout est parfaitement comestible. Partout dans cette pièce il reste des résidus psychiques que même celui qui m'a pas « spirit's touch en Auspex » peut sentir, mais toute indication temporelle est brouillée : les cages ont été utilisées pour des femmes captives qui sortaient du « labo ». La cage de gauche contient une importante trace psychique : une femme à priori de grande volonté, jeune, qui faisait front au maître des lieux car elle semblait dans le vague lorsqu'il expérimentait. Elle semblait en outre disposer d'une grande résistance à la douleur. Cette femme est très importante pour comprendre ce que Bokrug a fait et donc le juger. Dès que l'on touche la cage, c'est comme si tout le monde était projeté à l'intérieur avec cette femme mais elle semble ne pas ressentir les personnages autour. Ils ne peuvent se toucher ni interagir. Ils entendent tout ce qu'elle murmure, tout ce qui se dit. Alors qu'ils sont tous dans la cage (je vous jure que ça arrivera !!!), ils peuvent voir l'ombre du maître fermer la porte dans un raclement

métallique inquiétant. Alors seulement la femme pleure à chaudes larmes. Elle prie longuement et se repose. Plus tard dans la soirée, Bokrug fait son entrée, dispose quelques fruits sur un petit plateau en bois peint, un bol d'eau et lui tend au travers des barreaux. La femme le regarde intensément, et au moment où elle va prendre le plateau, elle frôle la main de Bokrug (sans le vouloir ?). Celui-ci semble troublé, la regarde, et on voit dans son regard toute la pitié qu'il peut avoir pour elle. Puis il s'enfuit en laissant tomber le plateau et en courant vers l'étage supérieur.

Couloir 6

[Condition : avoir visité toutes les pièces de l'étage inférieur]

Ce couloir donne sur la porte d'entrée, mais celle-ci ne s'ouvrira que lorsque les Pjs auront trouvé ET lu le journal de Bokrug, ce qui sera l'occasion de péter un bon nombre de câble : la sortie est juste là !!!

Ce couloir semble abandonné depuis longtemps mais il était jadis entretenu. Il est recouvert de dalle de pierres lourdes et grossières, qui peuvent provoquer quelques chutes à des endroits bien spécifiques. Un escalier mène à l'étage, mais pour pouvoir y accéder, il faut avoir compris que Bokrug était pris dans un dilemme : trahir son maître pour libérer la jeune fille ou ne rien faire pour éviter de gros gros ennuis. A part cela, rien à signaler.

Pièce 7

Inaccessible quoi qu'il arrive : aucune info, mais on entend des bruits étouffés à l'intérieur et ça devrait les stresser un peu.

Pièce 8

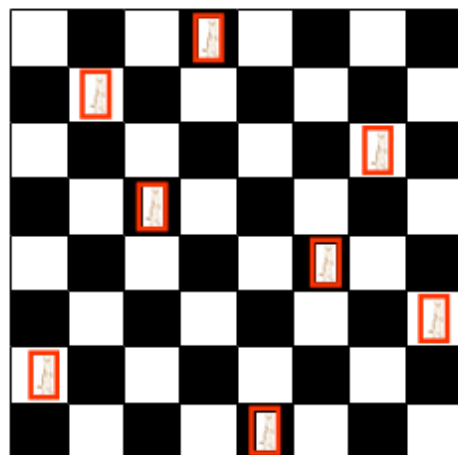
[Condition : être d'abord entré dans la salle n°10, et se faire accompagner par Bokrug (celui-ci n'entrera pas et disparaîtra comme par enchantement à l'entrée de cette pièce)]

C'est incontestablement une salle de réception, décorée avec goût, raffinée, accueillante. Une grande table, une cheminée avec un feu crépitant, des chaises confortables, un petit coin avec des fauteuils près du feu, une petite réserve de bois... Sur la grande table est disposée un gigantesque assemblage de parchemins sous forme de pièces de puzzle rectangulaire (8 morceaux par 8 morceaux, c'est à dire qu'elle contient autant de cases qu'un échiquier), qui mis bout à bout représente une des rares cartes de la région qui existe. Le degré de précision est spectaculaire. Lorsque les pjs en ont fini avec leur exploration de cette salle, ils se rendent compte d'un détail... embarrassant : la carte semble s'animer, les champs ondulent sous le vent, des nuages s'amoncellent au dessus des petits villages... et 8 tours d'archers apparaissent à plusieurs endroits de la carte. Telles que sont faites les tours, des meurtrières sont percées à 8 endroits de celles-ci : aux 4 points

cardinaux N, S, E et O ainsi que NE, NO, SE et SO. Les tours sont en fait de petites figurines carrées qui sont déplaçables à volonté sur la carte. Puis le coin du feu s'anime : le maître est là, et il n'est pas seul. Devant lui assis sur un fauteuil se tient un personnage à fière allure, un grand voyageur à en voir ses effets. Les deux ont l'air en pleine conversation sur un lieu qu'ils cherchent. L'étranger finit par lui dire : l'énigme pour trouver le lieu de rendez vous est simple : il faut poser les 8 tourelles sans qu'aucune ne puisse blesser l'autre.

[Pour symboliser cela avec les Pjs, prenez ou dessinez un échiquier. Ça y est vous avez compris ? Oui c'est un grand classique du genre mais j'ai vu des joueurs s'arracher la moitié du visage sur cette énigme à la con ! Sur cet échiquier, il faut placer 8 reines sans qu'aucune ne puisse prendre une autre

Je vous aide ? Je le savais !



Voilà une solution possible !

Lorsque les Pjs disposent les pièces selon une solution possible (à vérifier, 7 pièces ça va mais la 8^{ème} chie souvent !), une lumière apparaît sur la carte et se déplace....jusque cette demeure ! Le lieu d'une réunion importante doit donc être ici même. Il n'est pas très important que les Pjs s'intéressent à cette énigme. Les deux personnages ne diront rien de plus que des banalités sur des personnes qu'ils connaissent. Par contre s'ils trouvent, un petit indice de plus pour eux ne fera pas de mal (le nom de maître qui est Mradic, c'est un malkavian. Son invité se nomme Anton, c'est aussi un malkavian. La réunion à prévoir est donc sans doute une réunion de clan).

Pièce 9

Salle vidée à la suite d'un problème dont la nature est incompréhensible. Ca lui sert de cours de récréation.

Pièce 10

Il semblerait que cette salle soit une salle d'attente : tout le confort s'y trouve : fauteuils rembourrés, petit pichet de sang (pour la valeur d'1 point) frais (va y avoir de la bagarre !!!), tableaux de famille, vieux blasons décrépis... La salle contient un petit loquet caché dans la boiserie et qui actionne la porte donnant sur la pièce 11. Sur une table basse, une petite clochette en métal ciselé. S'ils l'actionnent, Bokrug arrivera. Si les Pjs l'ont déjà croisé ailleurs et ont entamé avec lui une discussion, il ne semble pas s'en

souvenir. La seule chose qu'il fait, si on lui demande de voir le maître, c'est inviter le groupe à le suivre jusque la salle 8.

Pièce 11

[Condition : actionner le mécanisme de la salle 10].

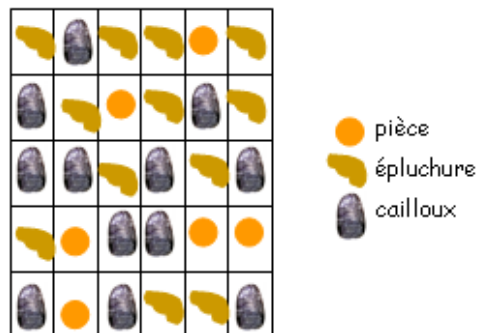
Cette annexe sert à observer ou espionner les gens qui sont dans la salle d'attente. Les murs de cette annexe sont couverts d'un liquide clair qui semble être de la sueur ! En effet, quand on s'y enferme, il y règne une chaleur étouffante. Comme pour la pièce N°13, des choses différentes se passent selon que l'on soit à l'intérieur de la pièce ou à l'extérieur. Pour ceux de l'extérieur, rien à signaler. Lorsque quelqu'un s'enferme dedans, il ressent comme une sensation de plaisir croissant (voyeurisme quand tu nous tiens !). Un petit trou dans le mur permet de voir ce qui se passe : un invité mortel vient d'entrer. Il est accompagné de trois femmes mortelles également plutôt jeunes, calmes, un peu dans le gaz. Au bout de quelques minutes, le maître arrive, radieux, souriant. Il serre une main chaleureuse à l'homme et lui donne l'accolade puis son regard devient inquisiteur lorsqu'il contemple les trois jeunes femmes. Il les touche, leur caresse les cheveux, sans qu'elles ne réagissent. Puis il dit « je prend juste les deux là » en tendant une bourse qui semble bien remplie. L'homme repart avec une femme, le maître sonne la clochette. Bokrug

entre et sans rien avoir à demander, prend les deux autres par la main et les emmène plus loin.

Pièce 12

Les Pjs entrent dans ce qui ressemble à une chambre-refuge. Tout est parfaitement assombri, d'ailleurs en fait la maison n'a aucune fenêtre, c'est maintenant que les Pjs réalisent. Un cercueil avec de la paille est disposé au milieu de la pièce: il y a de quoi se laver rapidement, et un petit banc pour s'asseoir. Quelques jouets en bois usés sont éparpillés dans tous les sens. Bokrug est en train de jouer avec un morceau de bois ressemblant à un cheval ou un âne, et fait des bruitages avec. Mais il n'entend rien de ce que les Pjs pourraient dire: encore une fois il s'agit d'une apparition. Bokrug arrête son cheval le long d'un tas de terre dans lequel il y a des petits cailloux ronds et blancs, des piécettes de monnaie et des épluchures de légumes. Il joue aux chevaliers, et il semble que le roi ait un problème: il a invité 6 chevaliers à manger un somptueux festin (le tas de terre incontestablement) à sa table, mais il ne sait pas comment couper le repas de manière à ce que tout le monde ait une part (en un seul morceau sinon l'énigme est débile!) identique avec autant de décoration dessus (2 épluchures, 1 piécette et 2 petits cailloux par personne).

Voici à quoi ressemble le gâteau :



Et voici une solution !!!

Chaque numéro est attribué à un chevalier: le chevalier 1 mange toutes les parts N°1, le chevalier 2 les 2....bon ça va j'insiste pas...

6	6	6	3	3	1
6	5	6	3	3	1
5	5	4	3	4	1
5	5	4	4	4	1
2	2	2	2	2	1

Lorsque les Pjs approchent du gamin dans le but de l'aider, celui-ci se pousse un petit peu et les regarde attentivement. S'ils endommagent de façon irréversible le gâteau, le gamin va se mettre à hurler et ne réapparaîtra pas de sitôt. Par contre s'ils trouvent la solution, Bokrug va se mettre à rayonner de bonheur, se jeter dans les bras de celui qui a fait démonstration de la solution et va le remercier. Il dit qu'ils sont en danger ici, que papa est encore en colère car ses expériences ne marchent pas, qu'il y a une belle prisonnière en bas et qu'elle lui dit des choses à l'oreille qui le font

rougir et qu'il ne répétera pas. Il dit aussi que papa est énervé car il y a une grande réunion bientôt et il devait se charger de l'organiser. Il est très en retard et il y a souvent d'autres personnes comme lui qui viennent et lui posent toujours la même question : t'as trouvé l'énigme du rendez vous ? Puis la vision de Bokrug s'estompe. Un temps seulement, le gamin vampire semble heureux.

A oui parce que la peut être que les Pjs viennent de réaliser que Bokrug est l'infant du maître....

Pièce 13

[Aucune condition, la porte est fermée, mais pas à clé]

Les Pjs se rendent rapidement compte qu'ils sont dans un grand placard à balais. Tout un tas de chose qui n'a sa place ailleurs dans la demeure se trouve ici, mais rien de réellement utile à des Pjs qui auraient retrouvé leurs instincts « jeu vidéo : je ramasse tout ça pourrait servir ! »

A peine le premier entré, la porte se referme violemment et l'emprisonne. Pas de lumière, juste quelques bruits au loin. Les Pjs à l'extérieur auront beau faire tout ce qu'ils veulent, celui qui est pris à l'intérieur ne les entendra pas, et ils leur sera impossible à tous d'ouvrir cette foutue porte.

Lorsque le Pj est résigné à se calmer, il entend un raclement de pieds lourds dans le couloir, puis une voix

rauque, puissante, dans une colère noire « Bokrug ! Sale petite vermine où es tu ? Viens ici tout de suite !!! Tu te caches c'est ça hein ? je vais te montrer comment je traite les imbéciles comme toi ! Et là, la porte s'ouvre brutalement, et le maître fait face au prisonnier (les Pjs de l'extérieur entendent bien du bruit, mais rien ne se passe pour eux). Le prisonnier du placard est incapable d'aligner deux mots, ses muscles refusent de lui obéir : il est tétanisé de trouille et se recroqueville tandis que le maître lui administre une très sévère correction à la lanière. Puis il le laisse tremblant de peur et pleurnichant en claquant la porte. A présent, on peut l'ouvrir.

Lorsque la scène se termine, les Pjs pourront trouver dans le placard quelques écritures à la craie, mais partiellement effacées par les contorsions de celui qui vient de tâter du fouet. C'est l'écriture du gamin, ce sont juste des mots de colère qui tournent en rond, jusqu'à la fin où il est juste écrit « elle a raison, c'est un monstre. »

Couloir 14

[Pour monter à cet étage qui sera sans doute le plus ...stimulant, il faut avoir visité les pièces du bas...toutes les pièces]

L'escalier en colimaçon semble monter et monter à l'infini. Les Pjs n'ont pas compté, mais il leur semble qu'ils en sont à 2000 ou 3000 marches. En fait, ils vont en monter 6666.

Le couloir du haut ressemble davantage à une grotte, ou un tunnel creusé de main d'homme, quelque chose d'irrégulier et de sombre. La chaleur y est intense, comme si...comme si on était dans l'antichambre de l'enfer. L'ambiance est tendue, la tension palpable. Les joueurs qui possèdent un merit chiant dans le genre danger sens ou qui demandent tout le temps à faire des jets d'intuition vont être servis : c'est le moment de vous venger de ces enquiqueurs. Le danger semble là, tout près. Quelque chose est aux aguets et va leur tomber dessus. Cette sensation ne les lâchera pas et ils vont progressivement devenir des bombes à retardement. Le moindre craquement, souffle et ils réagissent instinctivement.

Pour le reste je ne vais pas me répéter : trouvez des choses bizarres à ajouter dans les pièces, des pièges à ajouter aussi selon l'état de santé de vos Pjs.

Pièce 15

[Condition : avoir visité toutes les autres chambres ou pièces de l'étage]

Avant que quelqu'un ne touche la porte, il se rend compte qu'elle est protégée « magiquement ». Des runes étranges la recouvrent, celles-ci n'étaient pas visibles sous l'angle par lequel les Pjs sont arrivés. Pour un initié de la thaumaturgie, ce sont des runes inutiles, elles ne sont plus actives mais l'ont été. Pour celui qui pense qu'il y a un piège, il y aura un

piège (libre à vous de le déterminer mais vos Pjs devraient être blessés ou perdre encore un peu de précieuse vitae).

La pièce derrière est le refuge du maître.

Première vision : on voit le maître allongé sur son lit, le sommeil lourd. La porte de son refuge s'ouvre sur Bokrug, qui silencieusement s'approche du lit et tire un flacon sale de sa main : il contient un liquide rouge carmin qui ne trompe pas. Il semble faire un rituel bizarre (en relation avec le sommeil) et verse le liquide sur la bouche du maître, qui par réflexe l'avale. Une fois fini, il chuchote pour lui-même : « et de trois mon bon maître ». Puis la vision se brouille. On retrouve le maître allongé sur son lit, mais il est en train de s'éveiller lentement, très très lentement. Il ne cherchera pas à demander ce que font les Pjs ici car il est vraiment dans le cosmos : d'ailleurs est il vraiment éveillé ou parle t il dans son sommeil ? Il est donc disponible pour répondre aux questions. C'est là qu'il explique tout. Bokrug était un enfant d'une famille ultra catholique, élevé à la dure, battu. Le maître l'a rencontré au hasard des rues tandis que l'enfant cherchait de l'eau et l'a pris en pitié. Après plusieurs mois d'observation, il a décidé d'étreindre le gamin à la mort brutale de ses parents, et de le prendre sous sa coupe. Mais l'enfant s'est avéré complètement déstructuré par l'étreinte et a totalement échappé au contrôle. Pour

resserrer l'influence qu'il avait sur le jeune, il a décidé de le lier au sang. De toute façon son clan réclame toujours ce genre de mesure avec les vampires enfants. Mais ce qui est surprenant, c'est que l'enfant a eu l'avantage sur le lien. C'est lui qui décide et dirige, c'est lui qui a rendu le maître totalement cinglé et l'a contraint à signer un contrat avec les forces infernales.

Pour les Pjs, c'est le choc : tandis qu'ils prenaient le maître pour un monstre, ils réalisent soudain qu'ils ont peut être été abusé par Bokrug et par ce qu'il a voulu montrer !

Le maître peut donner sa version de chaque élément découvert par les Pjs, les tortures...lui est innocent ! Pour preuve, il donne aux Pjs l'accès à son coffre dans l'annexe N°16

Pièce 16

[Condition : avoir l'autorisation du maître]

Annexe de sa chambre où il cache ses biens les plus précieux : genre son contrat infernal...Dans cette pièce, on comprend d'une manière ou d'une autre que Bokrug et le maître sont liés et que ce lien ne va pas forcément dans le sens que l'on imagine depuis le début. Il a pris des notes sur le comportement du gamin. Il a également des mèches de cheveux et des traités occultes parlant de désenvoûtement, d'exorcisme et de ruptures de liens, mais rien de vraiment exact : c'est de l'occultisme, pas des vrais traités !!!

Le reste n'est qu'un bric à brac de tout ce qui lui tient à cœur : des dessins de son village natal, des esquisses de personnes, des notes de voyage....

Pièce 17

Chambre d'invités tout ce qu'il y a de plus classique...en apparence. Comme pour la chambre 18, c'est une chambre où l'on laissait se reposer les victimes survivantes des expériences du maître. Dans cette chambre ont été placées tellement de jeunes femmes que l'atmosphère est encore chargée de leurs auras. Dès que quelqu'un touche au moindre objet de cette pièce hormis la porte, il est assailli de visions terribles : c'est comme s'il revivait un concentré de tous les cauchemars que les femmes ont fait ici : visions de leur viol par un être difforme et cornu, rêves d'enfants démon qui naît, rires hideux du maître...tout cela se mélange avec une intensité extraordinaire. Pris de panique, ils vont se mettre à courir et toucher un autre mur, se raccrocher à une boiserie...Des jets de courage sont à faire !!! Toute personne touchant une personne envahie de visions ressentira les mêmes choses. Finalement ce sera par hasard au gré de leur douleur qu'ils finiront par atteindre par hasard la porte et se sauver de là. J'estime vu le nombre d'objets qu'il y a dans la pièce, qu'il leur faudra bien 30 minutes pour y parvenir. Quand ils seront dans le couloir et retrouveront leurs esprits,

ils se rendront compte qu'ils serrent très fort dans leur main une clé. Cette clé a été dérobée par Bokrug au maître et donné aux femmes pour qu'elles se libèrent.

Pièce 18

[Porte fermée à clé : la clé est dans la pièce 17]

C'est la chambre des invités...et c'est là qu'a été placée la prisonnière particulière pour Bokrug en attendant de voir si les expérimentations du maître, à savoir forcer l'union entre un incube et une mortelle ont fonctionné sur elle. Cette chambre est en désordre, comme si elle avait été occupée la veille. Le lit est défait, la cruche d'eau cassée. Les rideaux ont été arrachés (je rappelle qu'il n'y a pas de fenêtres mais ça n'empêche pas les rideaux) : on dirait que la prisonnière est devenue folle et s'est attaquée au mobilier. Lorsqu'ils entrent dans la pièce, les Pjs surprennent une conversation entre la prisonnière et Bokrug. Celui-ci est entré la voir, voir si tout allait bien. Elle le regarde tendrement et lui semble gêné, incapable de lui résister. Les seuls moments où il reprend de l'aplomb, c'est lorsqu'il pense ou évoque le maître et ses colères. La femme semble insister : « mais si tu vas y arriver, je t'ai dit comment faire. Je t'en prie, si tu ne le fais pas pour moi, fais le pour celles qui viendront. » Tout en lui disant cela, elle forme devant lui des lettres avec un petit bout de bois, comme pour lui

apprendre à écrire. Bokrug hésite, refuse, dis que ça va mal se passer. Mais elle parvient visiblement à le faire plier. La vision se brouille, la femme est ...étendue sur le lit. Elle respire fort. Les Pjs flairent le PAC (piège A Couillon) à plein nez, mais ça n'empêchera pas quelqu'un de la toucher, soyez en sur. Toute personne qui essaierait de boire son sang s'arrêtera au bout de 2 points et sera pris d'une frénésie démente et démoniaque. Des visions morbides violentes l'assailliront durant de longues heures, une soif de sang difficile à refreiner va le prendre aux tripes. Il est impossible de réveiller la femme, de quelque manière que ce soit. En s'approchant d'elle on entend un cœur battre, puis deux cœurs : le sien et celui de l'enfant qu'elle porte. Elle porte aussi des marques de lacérations.

Pièce 19

[Condition : avoir vu le maître et avoir discuté avec lui]

Voici la bibliothèque (entendons nous bien, pour l'époque c'est simplement une pièce dans laquelle se trouve quelques ouvrages)

Lorsque les Pjs arrivent, Bokrug sursaute, on entend du rame dame : une étagère d'ouvrages vient de tomber. Bokrug semble avoir peur. Ses mains sont tachées d'encre et il est à présent assis les mains dans le dos comme un gamin qui cache quelque chose. Il tourne et retourne pour qu'on ne le voit pas. Si les Pjs prennent un ton un peu haut et

exigent de lui qu'il dise ce qu'il a fait, il dit qu'il « dessine ». Avec un peu d'insistance, il finit par montrer son dessin, mais les Pjs peuvent aussi bien le chercher dans la pièce, ce qui provoquera sa colère de toute façon. Ce qu'il appelle un dessin est une lettre écrite très maladroitement, les lettres sont difficilement alignées et sont tracés approximativement. Bokrug finit par avouer que c'est la prisonnière qui lui montre un dessin (1 lettre) et il doit le refaire sur cette feuille. Mis bout à bout, l'ensemble donne « au secours, je suis prisonnière dans la bâtisse de pierre du village de krasroum. Une importante réunion de démons va avoir lieu. Ils me forcent à faire des choses contre nature. Aid »

Le message s'arrête là, l'encre du « d » n'est pas encore sèche.

Pièce 20

Antichambre décorative avant tout. Cependant on constate que beaucoup de mobilier et d'éléments ont été changés ces derniers temps. Il semblerait que le style « champêtre » ou « pastoral » du maître se soit transformé en quelque chose de plus sombre.

Pièce 21

Cette pièce est un petit musée du maître, disons des objets qu'il veut exposer à la vue de tout de monde. Rien de bien flagrant : mais tout ce que l'on touche est soumis à deux forces antagonistes : d'un côté on a

des sensations de paix et de bonheur, d'un autre du mal. En fait, on ne sait plus bien qui est le méchant dans l'histoire.

Pièce 22

[Condition : avoir parlé au maître et vu le message de la bibliothèque]

Salle de rituels et de communication avec le clan. C'est là qu'on prend une claque, et que l'on voit le maître dépité annoncer à des hauts responsables de son clan son impuissance à lutter contre l'infâme Bokrug et les pressions terribles qu'il subit : il est contraint de faire des choses horribles et ne parvient pas à s'en sortir. Le lien est trop fort et il ne peut le tuer ou le dénoncer. Il est soumis à quelque chose de « spécial ».

Les Pjs ensuite sont pris dans le Malkavian Madness Network : ils sont en communication avec de hauts responsables du clan : tous sont assis dans une salle quasi identique et l'impression qu'ils en ont est d'être dans une arène. Un maître de cérémonie officie le procès de Bokrug, en l'absence de l'enfant. Il a bien du mal à faire le silence dans le brouhaha de centaines de malkav qui discutent les uns avec les autres. Il demande à son assistant au centre de l'arène de lever le rideau qui recouvre une petite table de bois. Là un étrange objet lumineux. Du coup tout le monde se tait et observe. Ça y est, il a le silence. Il annonce que les jurés (autant que de Pjs + pnjs impliqués) sont présents et qu'ils

vont pouvoir rendre leurs verdicts. Il répète que personne n'a le droit de dominer, brouiller l'esprit, communiquer par auspex ou par tout autre moyen avec les jurés, sous peine de psychic assault !!!

Enoncé des griefs contre Bokrug : celui-ci est accusé de haute trahison envers son clan. En effet, Bokrug est suspecté d'avoir rédigé ou transporté une lettre contenant des informations sur le lieu d'une importante réunion de clan comportant de nombreux hauts dignitaires. Durant cette réunion a eu lieu une violente attaque qui a conduit à la mort ultime du maître de Bokrug et de huit malkavians. De plus, une information vitale pour le clan est à présent perdue : deux malkavians de la réunion qui sont morts la détenaient. Le problème est que le clan n'arrive pas à se mettre d'accord sur la culpabilité ou non de Bokrug. Il a donc pris la décision de s'adresser à des personnes extérieures pour trancher !

Chaque personne est interrogée : est ce que Bokrug est coupable de haute trahison envers le clan ? Il est très mal venu de répondre je ne sais pas ou « attendez voir...euh... » une fois le vote fait, les Pjs se retrouvent devant la porte d'entrée de la demeure et constatent qu'un verrou qui n'y était pas s'y trouve : ils sont libres !

Laissez moi sortir !!!

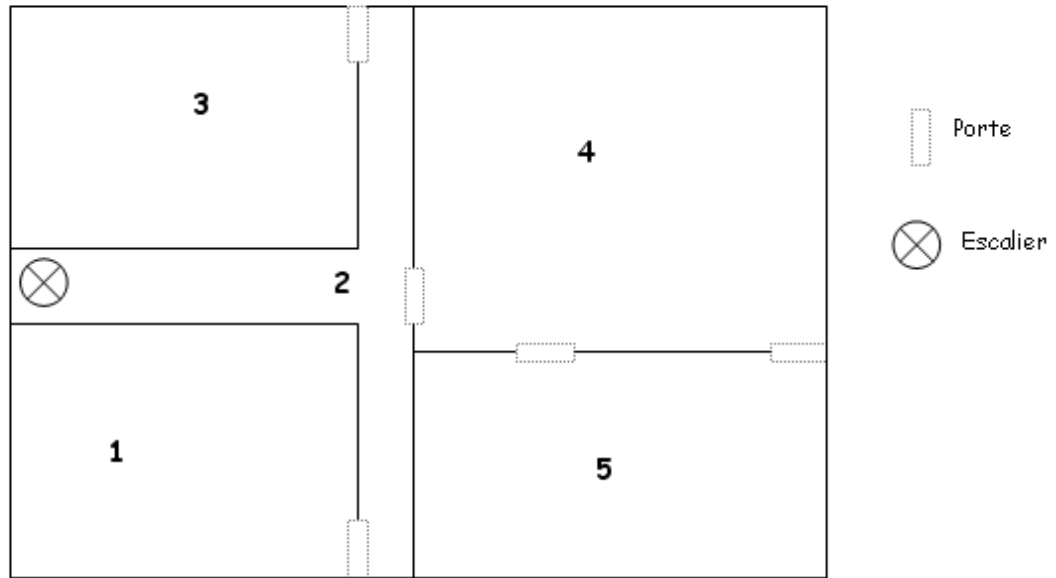
Alors que les Pjs sortent **enfin** de la demeure, tout se brouille et des bruits familiers retentissent. Ils se retrouvent comme propulsés dans le lieu dans lequel ils étaient hier avec les deux Malkavians Maris et Risma. Pire : on dirait en fait qu'ils viennent de finir la conversation d'hier. Quelques secondes plus tard, ils réalisent en se regardant que tout ceci n'était qu'illusion fantasmagorique et délire mental. Ils n'ont jamais quitté la pièce dans laquelle ils étaient hier car nous ne sommes pas le lendemain. Et tandis que les deux malkav se lèvent et remercient les Pjs pour leur « collaboration », ces derniers n'ont même pas la force d'esprit de protester ou de poser des questions. Ils bredouillent encore en essayant de retrouver leurs esprits tandis que les deux compères s'en vont...enfin la conscience tranquille.

☺ Enjoy ☺

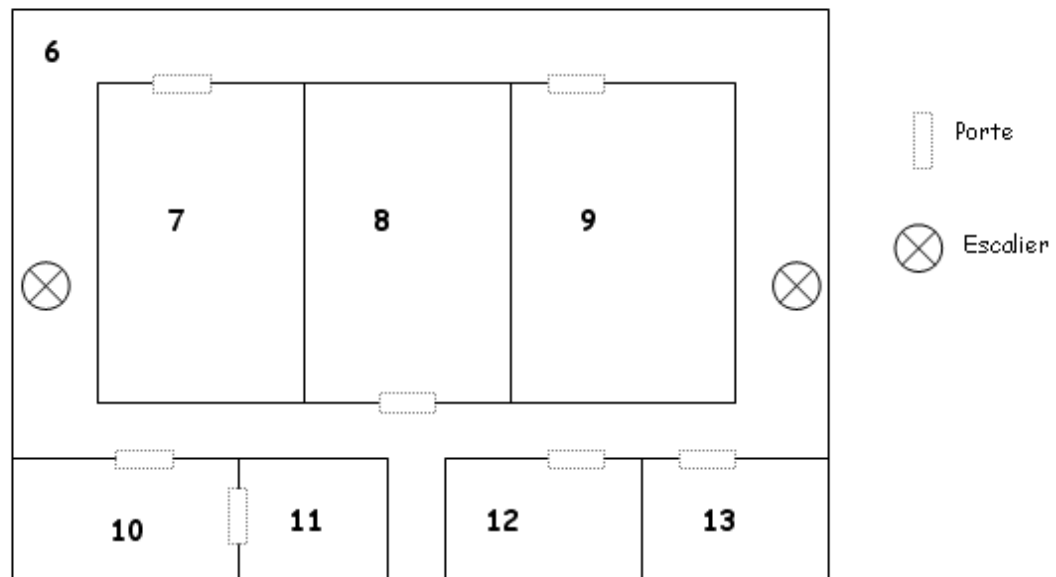
Belgarath : darksacoche@yahoo.fr

P.S : pour ceux qui ont connu « the seventh guest », vous aurez reconnu les deux clins d'œil ☺

PLAN DE LA MAISON DE BOKRUG



La cave



Rez de chaussée

