

Par delà la mort je me vengerai !

A qui s'adresse ce scénario ?

A tout groupe de vampires, mais comme de bien entendu, plus le groupe sera expérimenté, plus facile sera la tâche. Si vos Pjs cumulent des points de disciplines au point de ne plus avoir de place sur la feuille (en horizontale et en verticale !), alors l'ennemi sera par milliers et très hostile.

Le cadre est proche de **Jérusalem** et il n'y a pas de date précise. Toutefois pour des raisons de crédibilité, il serait bon qu'il soit joué **entre 1188 et 1400** au pire.

L'idée principale :

Il existe dans l'épopée des croisades un personnage mythique par son caractère hallucinant, par sa fougue, par sa hargne et sa volonté : Renaud de Châtillon. Renaud n'est pas mort comme on peut le lire des mains de Saladin, mais il a été emmené par son pire ennemi Zahir dans sa propre forteresse après avoir subi une sorte d'étreinte. Pour des siècles à présent, il est condamné à être enfermé dans son krak assailli par Zahir qui se délecte de le voir éternellement souffrir. Renaud, las de vivre, est décidé à offrir sa vitae et son domaine au premier qui lui ramène la tête de Zahir.

Scène un : un fou dans la ville

Fatigué de ce siège dont il ne peut se sortir, à la tête d'une armée fantomatique de 38 hommes à peine, Renaud de Châtillon (lire fiche de personnage pour comprendre ce qui suit) a pris sa décision : il ne veut pas que son domaine revienne à un infidèle et a décidé d'offrir sa vitae et son krak à celui qui le débarrasserait de son ennemi Zahir. Il envoie Cyrille son servent le plus habile (hum, vous allez comprendre) à Jérusalem à la recherche de buveurs de sang susceptibles de rencontrer Renaud.

Cyrille prend quelques affaires et parvient à la ville sainte. Mais il n'a aucune idée sur la façon dont on peut trouver un buveur de sang. Il a donc une idée...lumineuse...faire le tour des places publiques et hurler à qui veut l'entendre qu'il cherche des buveurs de sang dans cette ville pour une proposition alléchante. Et ça marche ! Il attire l'attention des Pjs au hasard d'une place qu'ils traversent. Leur réaction doit être immédiate « mais quel con ! ».

Lorsqu'ils l'accostent (parce que croyez moi ils devraient le faire avant que le dingue n'attire vraiment trop l'attention, sinon il va finir par trouver Ranulf qui contacte les Pjs pour leur faire part de la proposition du servant), Cyrille s'excuse pour les troubles qu'il a pu causer si on lui fait comprendre que sa technique est dangereuse. Mais il ne savait vraiment pas comment faire. Il dit travailler pour un buveur de sang qui vit dans une forteresse qui est le dernier bastion stratégique avant l'Egypte, que son maître a de gros problèmes avec un ennemi héréditaire qui est un buveur de sang aussi, que le krak est assiégé depuis X années (le début du siège commence en 1187) et qui se meurt lentement. Fatigué de voir la décrépitude s'installer partout, il a décidé d'offrir sa vitae et son domaine à qui tuera Zahir son ennemi plutôt que de le voir tomber entre les mains de celui-ci. Cyrille serait heureux d'accompagner les Pjs jusqu'au krak, et il a d'ors et déjà une solution pour passer les lignes des assiégeants : en effet, ceux-ci laissent passer les vivres afin que les chrétiens vivent le plus longtemps possible et qu'ils se délectent de leur agonie éternelle. Il suffira de se cacher dans citernes de bois d'eau et le tour sera joué. (Il n'y a aucune obligation que les Pjs adhèrent à cette idée foireuse, auquel cas il leur faudra passer les lignes ennemies et la scène deux ne sera pas jouée s'ils ne se font pas prendre...).

En ce qui concerne les renseignements que Cyrille pourra donner de la situation, la seule chose qu'il cachera sera le nom de son maître : plutôt que Renaud qui attirerait l'attention sur le personnage historique et le condamnerait à se débrouiller seul, il l'appellera Arnaud, parfois en bafouillant. Un Pjs avec quelques connaissances des lieux et de leur histoire essaiera peut être de lancer Cyrille sur Renaud, mais celui-ci prétendra qu'il est mort (ce qui n'est pas totalement faux vous en conviendrez). Bien sur, avec du dominate....il ne résiste pas !

Cyrille, bien que peu débrouillard socialement, va se charger de l'organisation du voyage qui risque de durer une petite semaine selon les aléas. A moins que l'idée de ressortir une vieille table de rencontres aléatoires de jeu dont je ne citerai pas le nom ne vous chatouille (100 : merde un dragon argh), rien de spécial ne se passera durant le voyage. Il insistera pour dire qu'on ne laisse pas souvent franchir les lignes ennemies à d'éventuels renforts, sauf une fois dans l'année peut être.

Au terme du voyage apparaît enfin la montagne de Moab (je ne sais pas si elle existe, mais je préfère une colline à un terrain plat pour un krak !), entourée de feux épars : le campement de Zahir. Le camp est assez vaste et entoure le seul accès à la forteresse. L'escalade est quasi impossible car le climat sec à

délimité la roche, qui s'effrite et cède souvent sous les pieds. A vous de décider du nombre de tentes et du degrés de vigilance des troupes. Zahir a donné des ordres clairs : il sait que Cyrille est parti chercher des vivres car il l'y a autorisé. Donc c'est le moment privilégié pour une embrouille !

Aux Pjs de choisir. S'il sont assez crétins pour entrer dans les tonneaux, de jour en plus car la nuit aucun ravitaillement n'est autorisé bien sur, rendez vous scène deux.

S'ils choisissent de franchir les lignes en douce en se faufilant entre les tentes, essayez de les faire capter pour se rendre scène deux.

S'ils sont assez doués, rendez vous scène trois.

Scène deux : et merde !

△ Si les Pjs sont entrés par les tonneaux, jouez cette scène :

Les Pjs se réveillent et comprennent tout de suite que quelque chose ne tourne pas rond : ils ne sont plus dans l'eau, ils peuvent sentir le vent du désert souffler et des tentures claquer. Ils se trouvent allongés sur une table de bois, ligotés, bardés de chaînes de fer, et enterrés à moitié dans le sable, à la verticale. Essayez donc de vous en sortir !!!

△ Si les Pjs se sont faits capturés en entrant en douce dans le camp, jouez cette scène :

Les Pjs sont emmenés sans mollesse vers une tente très grande, centrale, après avoir été dépouillés et désarmés surtout. Des conversations animées s'en échappent tandis que tous les regards des mamelouks se tournent vers eux. Ils sont poussés à l'intérieur de la tente.

△ Lorsque vous aurez joué l'une ou l'autre des scènes, jouez celle qui suit :

Au centre de la tente dans laquelle ils se trouvent, il y a une dizaine de guerriers peu enclin à un brin de causerie, et un coin empli de coussins sur lequel se trouve Zahir. Il sourit et invite d'un geste de la main les Pjs à s'asseoir à sa table (ce qu'ils ne peuvent faire s'ils sont enterrés). Il a l'air accueillant mais extrêmement vigilant et réactif. Ses hommes guettent chacune de ses mimiques faciales pour agir.

Zahir se présente simplement : il est l'ennemi héréditaire de la personne qui vit dans ce château. Depuis longtemps, il le laisse « crever lentement » en lui donnant l'assaut une fois par an. Les Pjs comprennent qu'il serait très impoli de

lui demander la raison de cette haine. Zahir leur demande simplement leur nom, par politesse, ainsi que le degré d'implication qu'ils vont avoir dans la forteresse (vont-ils se battre jusqu'au bout ? Vont-ils fuir si la situation dégénère ?). Il a l'air aussi content de voir du monde aider Renaud qu'Obelix qui apprend qu'un nouveau contingent de romains tout frais arrive.

Il laisse les Pjs repartir, après leur avoir simplement dit une dernière phrase : « dix fois j'aurai pu vous faire tuer. Tâchez de vous en souvenir lorsque nous nous rencontrerons sur le champ de bataille ».

Durant ces quelques minutes dans la tente, les Pjs, s'ils ont l'art subtil de la conversation, pourraient apprendre quelques éléments ou ne remarquer d'autres :

- Zahir respire, même s'il met tout en œuvre pour le cacher. Ce n'est pas un caïnite.
- Son ennemi ne se nomme pas Arnaud, mais Renaud. Cyrille baisse la tête de honte. Quelques Pjs peuvent commencer à avoir des doutes sur le mystérieux maître de Krak.
- Il n'y a pas de vampires, ni de goules, pas même animales dans tout le campement. Etrange...

Scène trois : Moab...enfin ce qu'il en reste...

Les Pjs finissent par approcher du Krak de Moab...enfin ce qu'il en reste. Ce qui fut jadis une forteresse n'est même plus à même de garantir une protection contre la pluie. Les murs ont subi les attaques régulières des assiégeants, et la matière manque pour les rebâtir. Une troupe bien décidée peut créer rapidement une brèche. Tout ici est synonyme de décrépitude et d'usure. La porte d'entrée du fort est criblée de flèches qui ne sont même plus ôtées. Pour toute garde, trois vigies sur des amoncellements de gravas. L'état des « troupes » n'est guère mieux : au mieux ceux qui sont là (et ils ne sont pas une cinquantaine) sont des jeunes adolescents qui tiennent leur arme d'une main tremblotante. Les vieillards constituent la moitié des troupes. Il est clair que ça n'a rien d'une armée !!!

Les Pjs entrent à présent dans une enfilade de pièces sobres (spartiates) dénudées de toute décoration. La salle de réception dans laquelle ils finissent conserve toutefois l'illusion frêle d'un décorum. Au fond de celle-ci, sur un trône chancelant se trouve Renaud, qui essaye malgré tout d'être droit, digne, mais au fur et à mesure de la conversation il s'affaîssera. Ses traits sont tirés, comme s'il n'avait jamais dormi. Ses vêtements sont troués, son allure misérable. Son regard en dit long sur sa motivation : il veut en finir. Mais toutefois il reste

parfois une lueur de sauvagerie et de démente dans ses prunelles. L'homme n'a pas dit son dernier mot.

Il se présente « Renaud de Châtillon, le célèbre croisé qui a fait jadis trembler l'Islam. Il racontera son histoire, celle de sa fausse mort (et le détail de son « étreinte », sa transformation en une chose « pourrie », son combat perdu d'avance contre Zahir, le temps qui passe, la ruine, la misère...la mort. Mais il ne s'apitoie pas sur son sort. Lorsqu'il raconte la longue période de siège et la mort un à un de ses hommes, amis, femmes et enfants, il le fait avec une lueur terrible dans les yeux.

A présent, le combat est fini : il ne gagnera jamais. Pour la première fois de sa vie il va renoncer, mais pas sans savoir que son ennemi est mort. Il offre sa vitae et ce qui reste de son domaine à celui qui apportera la preuve de la mort de son ennemi (et j'insiste bien sur ces termes : il ne veut pas la tête de son ennemi mais la preuve de sa mort). Il a bien conscience que les deux ne valent pas grand-chose, mais pour attirer la convoitise, il raconte les pillages auxquels il s'est livré et la quantité impressionnante de secrets cachés dans ces murs.

Deux cas de figure se présentent : les Pjs acceptent : ils sont libres de mener à bien leur quête jusqu'à la preuve apportée. Renaud ne leur confiera aucun homme : il n'en a que 38 et pas de la plus grande fraîcheur, pas un à gâcher dans une folle entreprise.

Si les Pjs n'acceptent pas ou le font chier, il va s'énerver du mieux qu'il le peut, les insulter...puis se calmera, ne s'excusera pas et leur dira de repartir dès le lendemain dans la nuit, puisque ce soir c'est un peu court pour trouver refuge. En toute fin de nuit, il donnera des consignes à ces plus fidèles suivants : réveiller les vampires brutalement tout en restant à distance, le temps qu'ils replongent dans leur sommeil. Puis entrer, leur ouvrir le torse et arracher leur cœur, sans se donner la peine de refermer ! Les Pjs se réveillent (je considère que oui, sinon faites le coup du truc sétique modifié pour ôter le cœur, baratiner, je sais pas moi, faites preuve d'imagination pour une fois ☺) la cage thoracique ouverte, mais le réveil brutal de la journée n'augurait de toutes façon rien de bon. Dans la pièce où ils se trouvent, un simple mot de la main de Renaud

« Bande de chiens galeux,

Aucune trahison ne saurait être plus amère que celle de valeureux chrétiens qui refusent d'aider l'un d'entre eux au seuil de la mort, se préparant ainsi à livrer le dernier bastion de résistance aux infidèles. J'aurai mille fois préféré une pleine et entière collaboration, mais puisqu'il n'en est pas ainsi, je me suis assuré de vous faire changer d'avis. Votre si précieux cœur vous sera restitué dès votre

mission accomplie. Inutile de violenter mes serviteurs, ils ont agit sous mes ordres et ne savent pas où est votre bien. Si vous avez entendu parler de moi, vous savez aussi qu'il est inutile de me violenter pour obtenir ce renseignement : des décennies de souffrance endurcissent un être, et là où les cœurs sont cachés, vous ne risquez pas de le découvrir sans moi. A vous de choisir, mais sachez enfin que le dernier qui n'avez pas de cœur a tenu trois nuits avant de tomber en cendres. Triste...fin.... »

Tout est dit, et quelle que soit la façon dont les Pjs gèrent ceci, à présent ils vont devoir, dans leur tête, tuer Zahir.

En territoire ennemi

Plusieurs cas se présentent, et voici en réalité la vérité : Zahir, l'ennemi de Renaud est mort, de décrépitude. Il était déjà plus vieux que le chevalier croisé, et le processus a été plus rapide. Mais avant de mourir, Zahir eut une dernière volonté : il céda son armée, ses terres, ses biens à toute personne qui continuait son combat en prenant son nom ; et ce de génération et génération. C'est le troisième Zahir à tenir le siège devant Moab, et le secret est bien gardé. A la mort d'un Zahir, un autre continue....

Les Pjs ont plusieurs façons de le découvrir : en enquêtant finement ou non dans le camp des assiégeants, ou en visitant le village natal de Zahir Ambezouk, en cherchant ses descendants qui peuvent finir par raconter que Zahir est mort, et même indiquer sa sépulture (ce ne sera pas reluisant mais en prenant ce qui reste de son corps, Renaud sera satisfait).

Il est possible de bourrer dans le tas comme des gruics de compét (célérité protean potence bouffe tes 190 coches aggravées...) et rapporter la tête au péril de sa vie à Renaud. Il rira fortement en demandant aux Pjs si ils ne le prennent pas pour un crétin : ce n'est pas Zahir ! De là, ils se diront qu'il y a peut être une embrouille, mais la mort de « Zahir » provoque une bataille générale sur la forteresse, le temps que le nouveau arrive sur place, et ce sera très dur de ressortir et enquêter. Mais je n'exclue pas pour une fois du charclage en guise d'enquête. Je tiens cependant à signaler que si vous tenez à ce que le scénario tienne un peu, les troupes adverses ne doivent pas être vaincues en deux rounds ! J'opterai pour une large supériorité numérique, tactique et logistique malgré la présence des Pjs.

Remarque : si les Pjs ne réussissent pas à prouver la mort de Zahir sous 4 nuits, ils vont vraiment avoir des problèmes. A vous de choisir mais j'opte pour des Pjs qui se sentent nauséux sans cœur, et qui ne peuvent pas dépenser de

points de sang pour booster leurs attributs physiques. Ces inconvénients vont s'aggraver à mesure que le temps passe.

Renaud a tout à fait raison lorsqu'il dit que les Pjs ne trouveront jamais leur cœur : à vous de choisir pourquoi ? Soit il les a vraiment bien cachés dans les dédales partiellement effondrés du Krak, soit il les a envoyés à ses ennemis en précisant que c'était le cœur d'ennemis puissants qui allaient inverser le cours de la bataille, ce qu'il ne supporte pas : c'est lui qui va vaincre !

Epilogue.

Renaud soupire enfin de savoir son vieil ennemi mort. Toute la tension qu'il a accumulée dans son existence semble se dissiper. Il se laissera diabler (avec attestation de droit signée de sa main) par qui veut ce n'est pas son problème. Le domaine appartient de droit à celui qui le veut : il le signe de sa main avec son sceau.

Libre à vous de meubler Moab comme vous le souhaitez, mais au cours des pillages auxquels il s'est livré, il a accumulé des tas d'objets invendables (de l'argent, il n'en a plus depuis longtemps sinon il n'aurait pas vendu son mobilier (que les Zahirs ont d'ailleurs acheté pour se faire une sorte de musée de l'ennemi)) : livres dont de vieilles traductions apocryphes de la Bible, récits musulmans, breloques, mais si vous souhaitez en profiter pour leur remettre des infos sur la campagne en cours ou autre chose, profitez en.

Voilà, c'était un scénario sans prétention basé sur le « mythe vivant de Châtillon ». Une telle bourrique historique valait bien qu'on s'y attarde un peu.

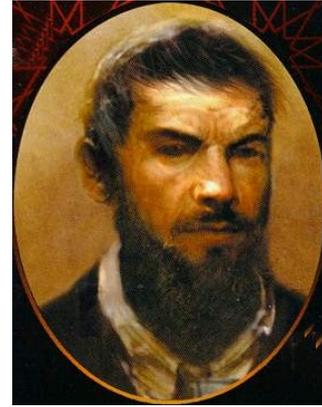
Enjoy ☺
Belgarath



Renaud de Châtillon



Cyril



Zahir

Renaud de Châtillon : le personnage historique.

Peu de personnages ont fait autant l'unanimité dans son genre. En effet, Renaud est infatigable, insatiable, brutal, violent, il ne recule devant rien ni devant personne. C'est une vraie tête de mule qui est craint partout où il passe. Personne ne l'aime mais tout le monde reconnaît son courage et sa combativité. A un contre cent, il ne se posera jamais la question : il beugle, rameute autour de lui et charge. Sa vie de croisé est semée d'anecdotes croustillante qui montrent à quel point il ne fait pas bon discuter avec lui. Cependant, il a déjà fait preuve de repentir...

Voici quelques uns de ses « hauts faits »

1153 - La princesse veuve Constance (mère de quatre enfants) se remarie avec un chevalier de modeste conditions : RENAUD de Châtillon qu'elle s'est choisie. Stupeur dans la noblesse et consternation du conseiller patriarche Aimery qui ne se gêne pas de mépriser hautement le nouveau prince d'Antioche. Renaud le fit fouetter jusqu'au sang et exposer au soleil et aux insectes tout enduit de miel, avant de le jeter en prison. Il fallut l'intervention du roi Baudouin pour le faire libérer et replacer dans ses fonctions. A peine libéré le patriarche préféra s'enfuir à Jérusalem.

1156 - L'irréductible et arrogant RENAUD de Châtillon prétextant le refus de paiement d'une somme due par Manuel Comnène envahit l'île de Chypre (appartenant à Byzance) et massacre la population, laisse violer les femmes, puis il fait couper le nez aux prêtres chypriotes et les renvoie devant l'empereur byzantin. Pour éviter la riposte de l'armée de Manuel, Renaud désorienté viendra en 1158 implorer son pardon public, à genoux.

1160 - Pendant une opération de pillage le brutal Renaud de Châtillon est capturé par les soldats de Nur al-Din et passera 16 années de sa vie en prison avant de retrouver sa liberté.

1176 - Libération de Renaud de Châtillon, qui épousera en 1177 Stéphanie de Milly châtelaine du Krak de Moab, forteresse des templiers.

1181 - Au mépris de la trêve de 1179 conclue avec les francs, le prince pillard d'Antioche Renaud de Châtillon s'engage sur la route de Médine pour piller et assassiner des caravanes de pèlerins et de marchands. Il projette même d'aller jusqu'à la Mecque pour détruire le lieu sacré de l'Islam, où selon le Coran chaque musulman a l'obligation de se rendre au moins une fois dans sa vie, en pèlerinage.

1187 - Par sa stupidité, Renaud de Châtillon, le Seigneur de Kérak, empêcha les Croisés de profiter de cette trêve qu'ils avaient signée. Il commit cette erreur monumentale, en dénonçant la trêve, en reprenant les armes et en s'attaquant ouvertement à une caravane commerciale qui se rendait d'Égypte à Damas. Il captura les commerçants et les caravaniers et les emprisonna dans la citadelle de Kérak.

Salâh Ad-Dîn essaya de se montrer patient : il envoya un message d'indignation à Renaud de Châtillon dans lequel il le menaçait si les biens de la caravane n'étaient pas restitués et les prisonniers libérés. Mais au lieu de répondre à l'appel, Renaud, enorgueilli par sa force, répondit avec mépris aux émissaires de Salâh Ad-Dîn : « Demandez à votre Muhammad (le Prophète) de venir vous sauver ! »

Le Roi de Jérusalem, Guy de Lusignan, tenta en vain de contenir la grave crise dans laquelle Renaud de Châtillon avait placé les Croisés. Mais ce dernier persista dans son refus de rendre les biens de la caravane et de libérer les prisonniers. Tout allait pour le mal chez les Croisés, d'autant plus que Salâh Ad-Dîn ne voyait plus d'autre issue que la guerre et la vengeance.

Saladin se fâche et rompt la trêve en attaquant le Krak des chevaliers de Moab. Le pauvre Baudouin couché sur une litière veut absolument mener lui-même ses troupes contre Saladin et de son neveu Farruk Shah.

Le 5 juillet 1187 Saladin laissait sortir librement les prisonniers de la ville de Tibériade. Parmi les prisonniers de marque présentés à Saladin figuraient : Le Roi de Jérusalem et ses deux frères, Amaury le connétable et Geoffroy, le terrible Renaud de Châtillon, responsable de la rupture de la trêve, Ridefort le Grand Maître du temple, Onfroy IV de Toron (mari de la princesse Isabelle), le marquis Guillaume de Montferrat (grand-père du roi défunt) et tant d'autres...

Saladin avait fait le vœu d'exécuter lui-même Renaud de Châtillon avec le comte Raymond III (également accusé de n'avoir pas respecté sa trêve). Il fit venir Renaud avec le roi Guy sous sa tente. Mais au lieu d'implorer le pardon, Renaud gardait encore son attitude de mépris et d'arrogance. Après avoir donné à boire au roi Guy déshydraté, Guy s'empara de l'écuelle pour boire à son tour.

Saladin lui fit alors remarquer qu'il venait de perdre sa chance d'être épargné, puisqu'une coutume de l'hospitalité orientale interdisait de tuer l'homme à qui on vient de donner à boire.

Saladin saisit alors son épée et l'assena sur l'épaule de Renaud que ses lieutenants achevèrent. Puis il rassura le roi et le fit conduire avec les nobles captifs vers Damas pour servir de rançon.

Parmi les milliers de prisonniers, seuls furent exécutés réellement : 300 templiers et chevaliers hospitaliers complices des larcins de Renaud et irréductibles partisans de l'extermination des sarrasins, ainsi que les turcoples que Saladin assimilait à des traîtres et des renégats.

Le Renaud du monde des ténèbres.

L'histoire donc, écrite par les scribes de Saladin, font de Renaud de Châtillon un homme mort en 1187. Mais il n'en est rien. Les historiens sont tous des menteurs, c'est bien connu. Saladin, d'habitude si magnanime, fit accompagner et enfermer Renaud dans un campement bien gardé. En réalité, après les batailles victorieuses, il fit « cadeau » de Renaud à l'un de ses hommes les plus proches, dont la famille vivait près du crack de Moab, et qui a eu à subir des années d'offenses et de brutalités.

L'Homme, Zahir, remercia le sultan comme il le devait, et jura de la faire souffrir mille morts sans que jamais on n'entende parler de lui...sans lui laisser une seule chance de s'échapper. Zahir emmena Renaud dans le désert de Moab et le traîna dans une grotte naturelle à flanc du château de Renaud, à quelques lieues de chez lui ! Là, dans l'obscurité de ce qui devait être une nécropole de fortune, il ouvrit un sarcophage dans lequel se tenait...une sorte de momie avec un pieu planté dans le cœur. Il fit égorger 10 moutons dont le sang fut aspergé sur le « mort » et força Renaud à boire le sang des morts tandis qu'il faisait de même et ôtait le pieu dans le cœur du vampire en torpeur. Une fois la chair et le sang consommés, le vampire connut la mort ultime. Zahir expliqua alors à Renaud qu'il était condamné à vivre une éternité de souffrance en échange de tout ce qu'a connu la région et ses proches, et qu'à présent il allait rester cloîtré dans sa forteresse de laquelle il ne pourrait jamais s'échapper : Zahir y veillera en mettant le siège devant durant des générations.

Voilà donc Renaud condamné à se battre une éternité. Il s'enfuit au crack de Moab où il s'enferma des jours dans sa chambre. Lorsqu'il en sortit, il était devenu un vampire, tout comme Zahir. Sa brutalité et sa nouvelle vie firent des victimes au château. Il se battit bec et ongles pour lever le siège de sa forteresse, mais en vain, son armée à un contre six ne parvenait pas à forcer le barrage. Épuisé au bout d'années de morts, le peu qu'il lui restait d'hommes valides servit à empêcher les assaillants d'entrer, ce qu'ils tentaient de temps en temps pour « s'amuser ». Zahir autorisa les ravitaillements alimentaires à parvenir à la forteresse, mais les fouillait systématiquement afin d'en extraire ce qui ne convenait pas à la situation. En fait, durant des années et des années, Zahir faisait survivre le crack pour que la souffrance de son chef dure encore et encore.

Selon la date à laquelle vous jouez ce scénario, l'état de décrépitude de Moab et de ses occupants empire. Pour des raisons d'intérêt de jeu, je vous suggère de commencer en 1250 environ.

Le monde des presque ténèbres.

Vous l'aurez compris j'ai un peu triché avec les règles officielles. Dans tout l'attirail officiel, l'étreinte nécessite deux faits successifs : la victime doit être vidée de son sang puis le créateur lui donne le sien. Or Zahir et Renaud ne connaissent pas ces faits. Bien que Zahir sache qu'une chose immortelle se cache dans la montagne de Moab, Renaud lui découvre tout un univers.

Nos deux ennemis ne sont donc pas in facto des vampires, mais des proxi vampires, d'où une espérance de vie très accrue, des inconvénients comme la lumière du jour, mais une décrépitude qui s'installe et les condamne à long terme à se « momifier » ou « pourrir lentement ». Si cette version ne vous plait pas, libre à vous de changer deux ou trois détails : le vampire se réveille et étreint les deux à la demande de Zahir. Faites donc preuve d'imagination au lieu de râler que les choses ne vous conviennent pas ☺ !!!