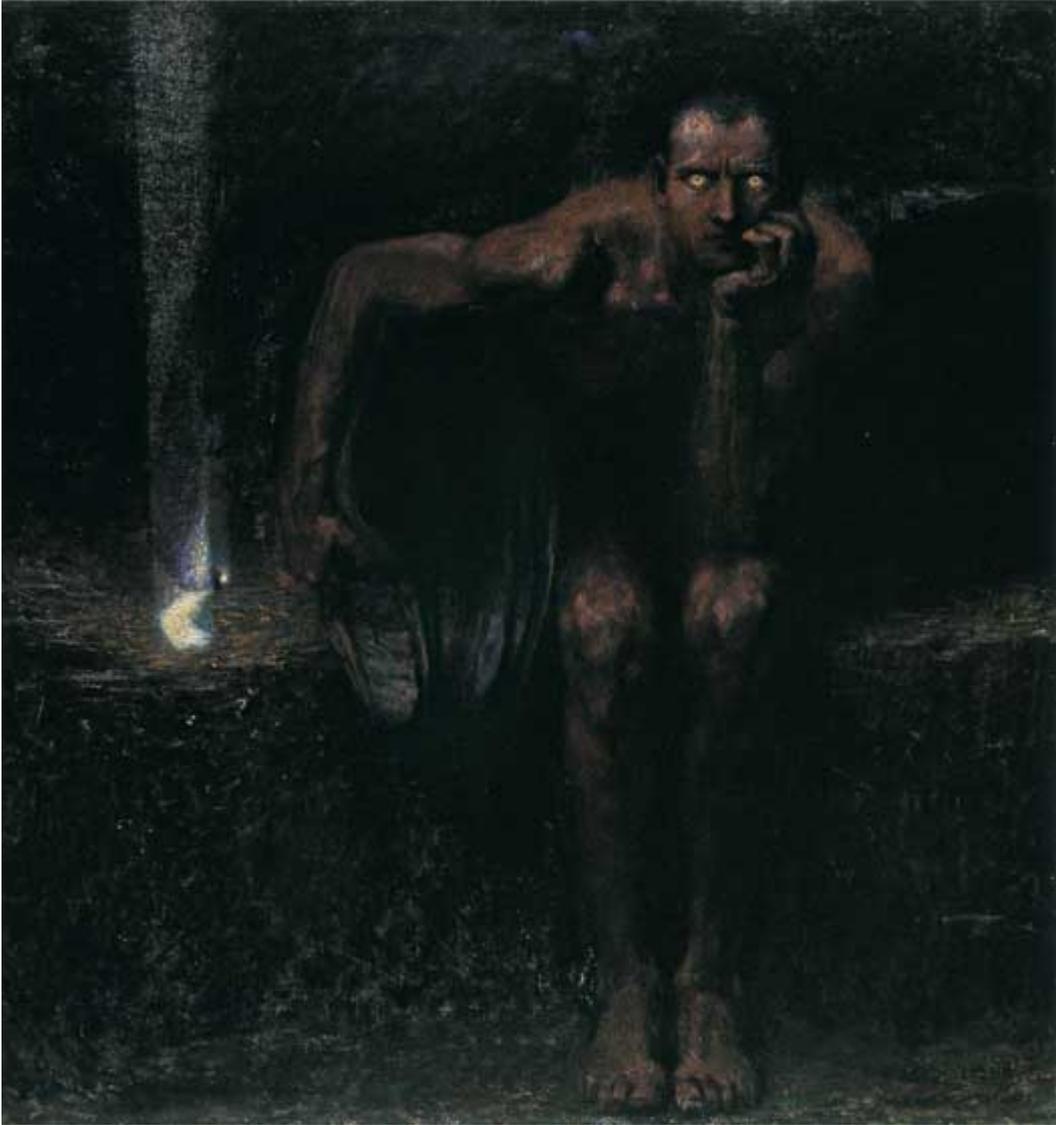


*500 ans de sang et de larmes...
Une Campagne pour Vampire, le Requiem.*



*Parce que l'époque moderne ne suffit pas pour saisir l'existence d'un
Vampire.*

La Campagne dans les grandes lignes

Cette campagne se déroule sur 500 ans. Durant cette période, les joueurs vont passer du statut d'humain à celui d'Ancien Vampire. Il vont passer par tous les stades de la société vampirique : nouveau né, jeune prometteur, acolyte, jeune ancien, puis véritable légende vivante. Forcément, il ne vont pas pouvoir jouer chaque année de leur existence de vampire, il y aura quelques époques charnières, et deux scénarii par époque. L'idée principale est d'exploiter le concept de la durée qui manque à une chronique à l'époque moderne. 5 époques ont retenu mon attention (aux anachronismes près):

-Le Moyen Age : 1436 (+0) Puissance du Sang 0/1

Les personnages de départ sont créés pour cet univers. Nous sommes en plein âge de l'obscurantisme, les fiefs sont gouvernés par des seigneurs de droit divin appuyés par une Eglise crainte et respectée. Les joueurs peuvent créer n'importe quel personnage pouvant se trouver en France, à Bayonne.

-La Renaissance : 1654 (+200) Puissance du Sang 3

Les joueurs sont à ce stade de jeunes Acolytes, Leurs sires continuent de les tyranniser, ils n'ont pas leur mot à dire, pour l'instant. Le scénario se déroule toujours à Bayonne. Une ambiance d'intrigues de cours et de rébellion est de circonstance, puisque les sires des joueurs sont dans le collimateur de hautes instances appartenant à la cours de France, et dirigeant le Pape.

-La Révolution : 1790 (+350) Puissance du Sang 6

Les joueurs sont des anciens. Le Prince les considère presque comme ses égaux, ils sont puissants, mais autant du coté humain que de coté vampire, les nouveaux idéaux se fraient une place. Un scénario à Bayonne, et un autre à Paris. On voit la naissance du mouvement Carthian.

-Epoque Victorienne 1888 (+450) Puissance du Sang 8

Un scénario entre les brumes de la Tamise et les hauts d'un château des Highlands, sur un fond d'occultisme et de vapeur. Des membres de l'Ordo Dracul interviennent.

-Années Folles 1936 (+500) Puissance du Sang 6

Après un passage par la case Torpeur, un réveil difficile en pleine guerre des gangs. Ayant atteint le rang de mathusalem, les joueurs tirent les ficelles, Chicago à feu et à sang pour une affaire personnelle.

Gestion du temps

Les inters scénarii sont conséquents. A chaque fois qu'une longue période se passe, les personnages subissent les effets du temps :

- Leur Puissance du sang est modifiée.
- Ils gagnent 1 point d'expérience par 5 ans d'activité.
- La lassitude leur fait perdre 1 point d'humanité tous les 100 ans.
- Si ils décident de se mettre en torpeur, ils gagnent un point d'expérience tous les 10 ans. Ce point ne peut être dépensé qu'en Humanité.

-Certains domaines vont devenir obsolètes. Si les joueurs ne dépensent pas un point d'expérience par domaine, ils subiront un malus cumulatif de 1 à cette compétence.

Si les joueurs optent pour une solution intermédiaire entre la torpeur et l'activité, il faut gérer par tranche de 25 ans minimum. Ensuite, Il faut réajuster le coût de la remonte d'humanité en fonction du temps vraiment passé actif. Arrondissez toujours pour léser le joueur. Ca lui apprendra.

Modification de l'expérience

Personnellement, je trouve les règles d'expérience du jeu un peu trop rudes. J'ai donc fait les modifications suivantes.

Humanité	niveau 2
Caractéristiques	niveau 4
Compétences	niveau 2
Mérites	niveau 2
Discipline Unique de Clan	niveau 5
Discipline Unique hors Clan	niveau 7
Autre Discipline hors Clan	niveau 5
Discipline Physique de Clan	niveau 4
Volonté	points 6
Spécialité	points 2
Contre l'obsolescence	points 1

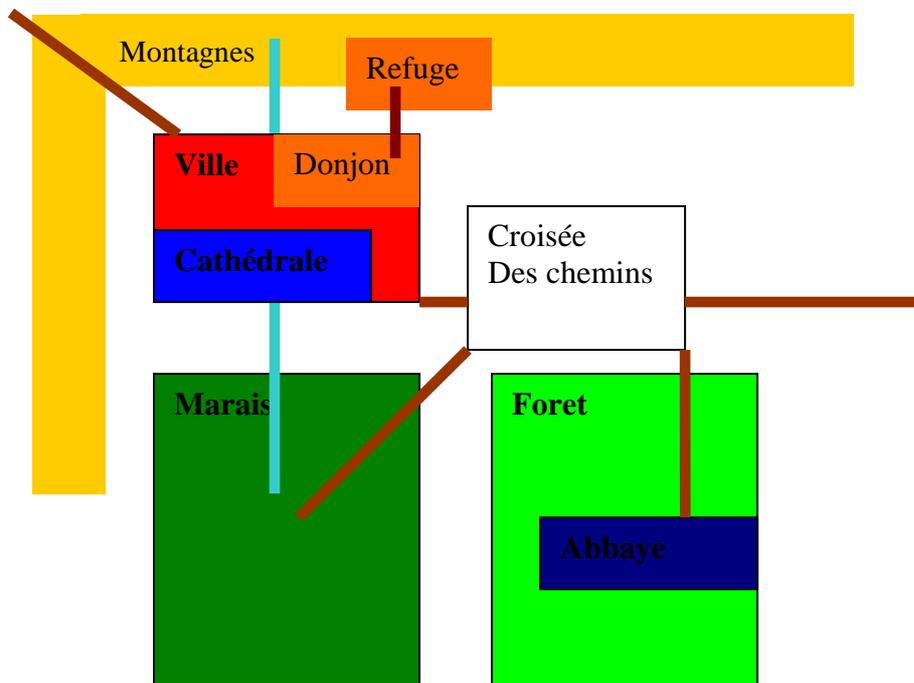
1436 Première Partie du Moyen Age *Balade pour un Inquisiteur*

Synopsis

Les joueurs sont Proches de Bayonne. Le Maître de Jeu doit se débrouiller pour que les personnages soient impliqués et en rogne contre le pouvoir local. Les protagonistes locaux sont un seigneur abusif, et l'inquisition. Donc, brûlez leur famille, pendez leurs proches, dilapidez leur fortune, faites les enquêter sur l'inquisition pour le compte de l'église ou si vraiment vous êtes à cours d'idée, donnez leur un message divin.

Le but du scénario est simple, le Prince local commence à énerver l'ensemble de la communauté Vampire locale, ils ont décidé de se débarrasser de lui, mais c'est un coriace. Les joueurs vont être aiguillés vers la conclusion que le Seigneur des Terres de Bayonne est une créature des Ténèbres, et vers sa destruction, de jour.

Le décor



Les vampires

Grégoire

La ville est un lieu très fréquenté pour deux raisons, d'une part, c'est le seul col de la région qui soit aménagé, et d'autre part, l'abbaye est un lieu de pèlerinage reconnu.

De nombreux marchands, voyageurs, et autres passent par l'endroit, renouvelant le sang, et permettant ainsi à une forte population de Vampires de prospérer.

Passer le col mène en Espagne, le chemin pars de la croisée à travers les collines.

Le Seigneur réside dans le donjon de la ville. Il reçoit pour les doléances à partir de 21h. Les doléances reste le moyen le plus sur de se faire pendre

haut et court, car le châtelain est un véritable tyran. Les taxes sont exorbitantes, la justice expéditive, et de sinistres histoires circulent sur ce qui se passe dans les geôles. Le seigneur est de mèche avec l'inquisition, dont il se sert tel un outil pour se débarrasser des fâcheux. Le seigneur, Grégoire le cruel, est un vampire. Le passage du col est également très cher, et les fraudeurs sont punis avec sévérité.

La loi du Prince est également dure pour les vampires. Aucun intrus n'est toléré, et les vampires locaux ont tous un lien de sang plus ou moins important avec lui. Grégoire est visible de 21h à 22h30, puis il vaque à ses occupations. Sa femme officielle est une humaine, qu'il délaisse complètement. Chaque matin, il utilise un passage secret dans le donjon pour rejoindre un vieux cimetière dans la montagne, où il peut dormir tranquille.

Machiavels

Le conseiller principal de Grégoire est Machiavels, un fin politique, qui reste toujours dans l'ombre du pouvoir, pour mieux le contrôler ! Il est responsable de la conduite de Grégoire, et prévoit sa destitution par un pion plus manipulable d'ici peu. On peut le voir aux doléances, mais il reste sans cela d'une extrême discrétion. Son refuge est hors d'atteinte. Si les joueurs lui parlent, il sera poli, et les orientera avec subtilité sur une piste, leur montrant innocemment le tableau de « l'ancêtre » de Grégoire, par exemple (qui est Grégoire lui-même). Machiavels doit depuis peu se nourrir de sang de vampire, et il prévoit d'utiliser la naïveté du prochain prince pour officialiser son nouveau régime.

Wolfgang de Hesse, le chevalier écarlate

Le bras armé de Grégoire, et bien malgré lui. Il est lié au sang à fond, et est forcé d'obéir, ce qu'il fait avec monotonie et tristesse. Il porte constamment une armure totale de plate rouge, casque compris, ce qui empêche de voir son vrai visage. Il a passé un pacte avec un soldat du château : ce soldat porte l'armure de jour, et il endosse en échange la gloire des batailles du vampire sur les champs de bataille la nuit.

La vielle des marais

Dans les marais se trouve une sorcière crainte par les villageois, en effet, c'est une vampire du cercle des sorcières, et une des personnes sur lesquelles le Prince a le moins de prise. Elle le verrait bien mort, mais elle sait respecter la mascarade.

St Angélique

Une vampire qui loge dans la cathédrale en construction. Elle a pour habitude (de chasse en particulier) d'apparaître dans les airs et de se faire passer pour un ange. Quand je vous disais que Dieu pouvait parler aux joueurs. Elle peut faire comprendre que quelque chose de démoniaque est à l'œuvre, et qu'il faut se débarrasser de cette présence mauvaise.

Vénantius

Un fervent chrétien et herboriste de l'abbaye. Arabe. Plutôt sympa, il aidera les joueurs en manque d'un logement, d'une planque, de soins, ou de réconfort, mais ne fera rien contre Grégoire. Il est souvent invisible de jour car il fait « pénitence ».

Alphonse Lugar, père des loups

Un vampire sauvage, qu'on rencontre dans la forêt sous forme d'un énorme loup blanc aux yeux jaunes. Il surveille jalousement un tertre au centre de l'abbaye que nul n'a osé détruire. Un abbé a bien essayé, on l'a retrouvé au matin mort de peur, les cheveux entièrement blanc.

La vielle des marais aimerait aussi jeter un coup d'œil au tertre, c'est elle qui l'a tué.

Père des loups est toujours accompagné d'une petite meute, et ils attaquent souvent à la tombée de la nuit.

Hélène

Hélène est parfaite en proche d'un des joueurs. Elle est arrivée il y a peu pour étudier auprès de la vielle des marais, mais sa présence n'est pas passée inaperçue, elle s'est faite emprisonnée par l'inquisition, puis par Grégoire, qui la garde enchaînée dans son refuge.

George st patron des coupes gorges

George a la main sur tout le crime de la ville, les passages en fraude, et ainsi de suite. Il est le grand patron à qui les joueurs auront à faire si ils veulent faire des trafics.

Quelques autres personnages importants

Eléonore, la femme de Grégoire.

Une femme de déjà 40 ans, mais encore intouchée par son mari. Elle est du coup assez volage, et a comme amant l'avatar humain de Wolfgang, ainsi que Eric, le chef des compagnons de la ville.

Le vieux raoul.

Parce qu'un vieux du village, il en faut bien un ! Toujours à la taverne, à raconter des histoires à dormir debout à qui veut les entendre

L'abbé benoît

Il dirige normalement l'Abbaye, mais l'inquisition le prive de tout pouvoir. Il considère Vénantius comme un véritable ami, et une personne de bon conseil.

Remigio, son intendant et Salvatore

Des personnages honteusement emprunté au Nom de la Rose, des moines à par cela tout ce qu'il y a de plus normaux

Jorge, le bibliothécaire

Un sale type soupçonneux et avide, qui interdit l'accès à la bibliothèque à qui n'en a pas le droit. Il est de plus irascible et têtu comme une mule.

Eric, le chef de la guilde des marchands.

Un homme d'une trentaine d'année, bien bâti, et assez séduisant. Il est amant avec la femme du seigneur, et se plaint constamment des taxes et des droits de passages. Il connaît les bons endroits pour entrer dans le château sans être trop ennuyé.

Guillaume, le boulanger alcoolique

Il boit car sa femme est morte il y a quelques années. On ne le voit jamais de jour, et on ne le voit jamais manger. Il a les traits tirés et le teint pale, du coup, on peut se méprendre. Le seul indice qu'il peut apporter : sa femme a été bue jusqu'à la moelle par un vampire. Il se rappelle de son état, et des pressions du seigneur pour étouffer l'affaire.

Marius, le ménestrel, Bernardin, le marchand, et Lucita, la danseuse
Ses personnes, sous leurs dehors respectables, sont en fait des filous de premier ordre. Leur spécialité, le pillage de tombes. Ils travaillent pour George, le saint patron des coupes gorges. Et si ils se doutent qu'il est étrange, ils ne connaissent rien de sa véritable identité.

L'histoire

Elle est quasiment faite, si les joueurs ont une bonne raison d'en vouloir à l'inquisition ou au seigneur, ils vont tout faire pour lui nuire, et devraient vite être conduits à son refuge.

L'histoire commence de toute façon à l'aube dans une auberge nommée « entre les loups et les corbeaux ». Le nom est important, et du au fait qu'elle soit située à la croisée des chemins entre le bois (pour les loups) et le gibet (pour les corbeau). La patronne se nomme Jeanne, elle est rousse.

Les intrigues suivantes permettent de guider les joueurs.

La veille, une sorcière a été brûlée vive. Il s'agit de Hélène. Si un des joueurs est de ses relations tout en ne connaissant pas sa vraie nature, c'est parfait. Hélène a en fait habilement manipulé un garde grâce à ses charmes pour s'évader, et laisser une pauvre à sa place se faire brûler. Seul quelques gardes du château et le chef de l'inquisition, Grévin, étaient témoins de l'exécution. Nul ne s'est rendu compte de la supercherie, car les gardes ne connaissaient pas Hélène, et Grévin, bien qu'il essaie de le cacher, est myope comme une taupe. Seul le garde qui a été abusé pourrait se rendre compte de quelque chose, car il ne se rappelle plus sa soirée, des impressions floues, rien de plus. Peu après sa fuite, Hélène est rattrapée par Wolfgang, et ramenée discrètement au refuge de Grégoire. Quelques paysans pourront parler d'une poursuite sanglante, et de la Dame Rousse.

Des le matin, on entend les cris d'un gamin venir de l'extérieur de la taverne. Il s'agit de Vincenzo, un jeune voyou qui a été arrêté au château alors qu'il visitait les cuisines. Des gardes du château son en train de le mettre dans une cage, en lui souhaitant bien du plaisir avec les corbeaux qui viendront bien assez tôt pour lui picorer les yeux. Vincenzo, aussi appelé « le mulot », est le témoin d'une scène étrange. Alors qu'il était caché, il a vu le seigneur Grégoire passer devant lui, et se diriger vers les cachots. Par la suite, il s'est fait rodé et a fuit vers ces mêmes cachots, ou il s'est fait attraper. Mais pas une fois il n'a vu le seigneur remonter, et pour cause, celui-ci était passé par un passage secret le menant à son refuge. Il n'a néanmoins pas prêté attention à ce détail, et ne recollera les morceaux du puzzle que si les joueurs sont vraiment en galère. Il leurs propose alors ses infos contre sa liberté.

Grégoire manipule l'inquisition à sa guise. Grévin n'est qu'un pion. Il suffit de discuter un peu avec lui pour se rendre compte à quel point s'est un fieffé connard. Il tient le seigneur Grégoire en haute estime, car il est selon lui un bon chrétien, qui lui a livré nombre d'hérétiques. Grévin est à part cela un vrai fumier, le genre de type à proposer à une condamnée de coucher pour sa vie, pour ensuite la brûler de toute façon.

Les habitudes de cours de Grégoire sont curieuses. Sa femme n'a pas été touchée depuis des années, si bien qu'elle se laisse courtiser assez facilement.

Une fausse piste : le vieux Léon parle en mal du boulanger, que l'on ne voit que de nuit, et qui ne mange jamais rien de solide, puisqu'il est alcoolique.

Le marais est le repère de la vieille des marais. Une vampire sorcière, particulièrement puissante et crainte. Les villageois craignent de s'aventurer dans le marais de nuit comme de jour, et celui-ci est d'ailleurs traître, on s'y perd vite, les animaux sont hostiles, et on entend des hurlements. Ceci dit, si on trouve son refuge, elle peut apporter une aide précieuse, car elle est lasse des persécutions du pouvoir en place. Elle pourrait utiliser un peu de Cruac pour aider les joueurs, ou leur donner des fioles de son sang, leur permettant d'avoir des pouvoirs de guérison et quelques disciplines avant l'heure.

Les joueurs sont ensuite libres de mener leurs investigations à bien. Ils ont besoin de plusieurs éléments pour réussir :

- Savoir que le Mal est à l'œuvre, et non un homme de chair et de sang. Qu'il est inutile de l'attaquer en pleine nuit

- Savoir que Grégoire manipule l'inquisition, et qu'ainsi, il est responsable de la terreur qui s'est abattue sur la région.

- Savoir où est la tombe de Grégoire (par les bas fonds pillés de tombe, ou par le gamin).

Comme indices, outre les vampires qui les aident, ils peuvent par exemple voir le tableau de Grégoire dans une armure datant de plus de 100 ans, fouiller la bibliothèque de l'abbaye ou des ouvrages expliquent comment tuer un vampire.

La scène de fin devrait être une gigantesque chasse aux sorcières, où Grégoire serait tué selon les conseils d'Angélique (ou des livres de la bibliothèque). Un nouveau seigneur prend la place, Hubert de Hautecombe, dit « la vipère ». Vampire et infant de Grégoire. On retrouve Hélène attachée dans le refuge, le moyen pour sa famille de se voir offrir la vie éternelle. Veillez à ce qu'elle ne meure pas trop facilement, elle n'est pas là pour ça après tout. Si vous craignez que vos joueurs soient des bourrins, ne la mettez pas du tout. Une grande fête est donnée en l'honneur des nouveaux héros. Le gamin, Vincenzo, doit être de la fête. Les joueurs vont être étreints le 27 février 1436, la nuit de Walpurgis.

1436 **Seconde Partie du Moyen Age**
La geste des gardes rouges

Synopsis

La bête immonde est morte, félicitation ! Mais vous croyez en avoir finis ? Les nouveaux maîtres de la ville se réjouissent de votre succès, mais ils ne peuvent vous garder en vie après tout ce que vous savez, et en plus, un ancien allié de Grégoire loge avec une armée personnelle juste à côté. Il est trop puissant pour être tué par de simples humains, et trop bien renseigné pour que même un seul des vampires de la ville ne puissent l'approcher. Il faut du sang neuf, ou de la chair à canon ? Enfin bref, ils ont besoin de vous !

L'histoire

Une grande fête est donnée pour féliciter les héros. Si ils veulent se la jouer discrète, mettez leurs bâtons dans les roues pour que les villageois soient au courant de leur attaque, et qu'ils soient salués et acclamés par la foule. Lors du repas, ils boivent beaucoup, mangent abondamment, et finissent par s'écrouler d'ivresse. Ils ne boivent pas ? La nourriture est droguée. Ils refusent catégoriquement de manger ? Ils se feront attaquer et assommer par des assassins dans une ruelle sombre. Quoi qu'ils fassent, ils se retrouvent tous, plus Vincenzo, sur les tables de marbres de l'ancien cimetière. Ils sont tous paralysés, et ne peuvent qu'entendre des voix, et voir un clair de lune blafard à travers des volutes de brume dans le ciel.

Sont présents tous les vampires (sociaux) de la ville, l'occasion de leurs montrer sur qui leurs soupçons étaient fondés, et qui ils ont complètement raté. (Une scène assez intéressante).

Petit dialogue

(Machiavels, Vénantius, Hélène, Hubert, Wolfgang, George, Angélique)

Machiavels : bien, bien, nous sommes au complet. Je suppose que les autres ne viendront pas. Mes amis, je trinque à notre libération ! Et à notre nouveau Prince, Hubert de Hautecombe!

Hubert : merci, Sénéchal. Je ferais mon possible pour que ma régence vous soit des plus agréable. Je lève des à présent l'obligation de lien du sang envers le seigneur, et le domaine de mon sire étant bien trop grand pour mes humbles besoins, je tiens à vous en céder des part par la vassalité. Je tiens particulièrement à vous honorer, Vénantius, en vous cédant l'abbaye ainsi que la forêt et le marais qui l'entoure. Vous saurez, j'en suis sûr, trancher avec la présence indésirable de la Vieille et du Loup. Quand à vous, Hélène, vous êtes libre de vaquer sur mes terres, vous ne serez plus injustement incarcérée comme par feu mon sire. Mais ces problèmes viendront plus tard. Je crois comprendre que nous avons de plus urgentes préoccupations. Machiavels ?

Machiavels : En effet, Grégoire est tombé, mais nous devons maintenant redouter ses alliés. Le seigneur Albert de Corneval, seigneur de Bayonne, peut nous tomber dessus à tout moment. Je pense que nous avons au plus 1 mois pour agir. Nous n'avons pas le choix, il nous faut l'éliminer les premiers.

Wolfgang : Une tache ardue, j'étais autrefois à son service, et je le servirai encore si Grégoire ne m'avait pas lié de son sang. Mais maintenant, nous sommes ennemis, je connais Albert, il ne me pardonnera pas si facilement, quelle ironie. Comme beaucoup parmi vous le savent, j'étais à l'époque en charge de sa garde rouge, 150 hommes que j'ai entraîné moi-même. Aucun de nous ne parviendra à l'approcher d'assez près pour seulement espérer le blesser, et aucun humain ne pourra survivre à la Garde.

George : Que faire alors ? Fuir ? Je commençais à me plaire dans le patelin.

Machiavels : Aucun d'entre nous ne peut l'approcher car il nous connaît trop bien. Il a reçu des informations régulières de Grégoire pendant des décennies. Mais d'autres vampires, eux, pourraient faire l'affaire. La solution est sous nos yeux. Vénantius, cher ami, comment se sentent nos héros ?

Vénantius : Ils devraient déjà retrouver leurs sens, mais je leurs ai administré le poison de la pierre, qui paralyse le corps, mais laisse l'esprit intacte. Ils perçoivent tout ce qui se passe autour d'eux, sans pouvoir bouger.

Angélique : Puisse Dieux nous pardonner pour ce que nous allons faire, la nécessité nous pousse à transmettre le péché de par nos veines.

A ce moment de la partie, les joueurs vont être étreints. Faites une pause pour leur demander quel sire ils choisissent. Notez qu'un sire est différent d'un mentor. Vincenzo a été dans ma partie étreint par George, car aucun autre joueur n'a pris de gangrel. Ils auront le choix de qui suivre ensuite. Au menu :

- Hubert de Hautecombe, Ventrue, Invictus.
- Machiavel, Nosfératu, Invictus
- Wolfgang, Daeva, Invictus
- Hélène, Daeva, Cercle des sorcieres
- Vénantius, Mekhet, Lancea sanctum
- Angélique, Mekhet Lancea sanctum
- George, Gangrel, Independant

Ils vont ensuite choisir leurs 3 points de discipline, comme pour un perso normal.

L'apprentissage est beaucoup plus sympa si on le décrit un peu.

Domination, Cauchemar et Présence : un petit cours de politique par Machiavels, régner par l'amour et la peur, et surtout, savoir se faire obéir. Parfait à introduire durant les doléances.

Endurance, Protéisme, et Animalisme : on jette les gens dans la forêt avec une meute de loup à vos trousses. Soit ils se font bouffer sévère (endurance), soit ils se font respecter des animaux (Animalisme), et si ils croisent le regard du gros loup blanc, ils peuvent ressentir l'appel de la bête en eux.

Auspex et Occultation : avec Venantius, et quelques tours de passe-passe. Puissance et Célérité : des combats nocturnes avec Wolfgang.

Reptation : danser avec Angélique

Tenebrae : l'art de manipuler les ombres, réservé aux Mekhets ? Appris par Venantius. Les adeptes doivent rester Deux semaines entière dans les ténèbres les plus totales.

Demandez aussi aux joueurs de penser à leur première chasse, et à la première fois qu'ils goûtent au sang.

Quelques semaines passent, et il est temps pour les joueurs de faire leurs premiers pas dans les nuits vampiriques, ils doivent tuer Albert de Corneval.

Inutile de le nier, pour l'instant, ce sont des pions, des servants, on peut leur parler gentiment pour les amadouer, mais faites leurs bien sentir qu'ils sont là pour faire le sale boulot.

1654 Première Partie de la Renaissance

Le récit du coucher du Roi

200 ans ont passé, et les joueurs sont maintenant des acolytes avec plus de pouvoirs et de statut. Leur puissance du sang a progressé de deux niveau seulement, en raison de la dîme de sang. Ces scénarii les fait passer du stade d'acolyte à celui de jeune ancien. Considérez le passage comme une période de 100 ans seulement au niveau de l'humanité. Pour l'instant, leurs proches sont morts, depuis assez longtemps, et ils sont témoins d'un siècle qui bouge. Le passage au vampirisme a aussi ses bon coté, les joueurs gagnent 16 points d'expérience a dépenser dans les mérites sociaux exclusivement.

Une nouvelle époque

On passe du moyen age, à la Renaissance. C'est passer de l'obscurantisme à un début de civilisation. Les arts se développent, ainsi que la science. L'ambiance change complètement, dans cette époque, l'Eglise est bien moins une force de la foi qu'une force politique. Il faut insister sur le coté baroque de la cours, le développement de la bourgeoisie, et surtout, que serait cette époque sans le théâtre! Il est également à noter que les Amériques ont été découverts, et que l'exotisme excite l'imagination.

On parle de légendes indiennes, de Florence, de la route de la soie, et des maîtresses du roi.

Les joueurs deviennent obsolètes dans les domaines suivants :

- la médecine, pour la chirurgie.
- le tir, pour les mousquets
- les sciences, pour beaucoup trop de choses.

En revanche, une spécialité « moyen age » en académiques ne coûterais qu'un seul point.

La situation politique

Avec la mort de Albert et Grégoire, c'est un large domaine qui est aux mains des nouveaux pouvoirs. La situation politique est modifiée largement.

Les sires des joueurs se concentrent sur Bayonne, et leurs laissent comme fief la ville de saint Jean de Luz. Durant la période d'inter-scenario, ils sont victimes d'attentats, et de complots. Ils peuvent comprendre qu'ils sont en fait considérés par les autres vampires de France comme les responsables de la mort de Grégoire et Albert, qui étaient tout de même des vampires influents de France. La localité où se passait le premier scénario est laissée de coté, l'abbaye tombe en ruine, petit à petit.

Vénantius s'en occupe encore un petit peu, mais il a fort à faire avec l'évêché de Bayonne.

Comme on pouvait s'en douter, Hubert de Hautecombe est le prince attiré de la région. Il a fait de nombreuses concessions pour garder le pouvoir. Il garde la main sur la noblesse et sur l'armée, en particulier l'académie maritime

Machiavels a conservé sa place de sénéchal. Il manipule légèrement Hubert, mais celui-ci est loin d'être aussi docile qu'il l'imaginait. Machiavels a une puissance du sang remarquable, il ne peut plus se nourrir que du sang de vampire. En raison de cela, il a instauré sur les

vampires les plus faibles (les joueurs) la « dîme de sang ». Ils doivent une partie de leur sang au prince, par le biais de custodes de sang. Cette pratique est abjecte, mais les autres vampires ont trop à perdre pour se plaindre de quoi que se soit. Au cours des 2 siècles, il part faire un tour à Florence, histoire d'y écrire un bouquin qui deviendra célèbre.

Le milieu des tirs laines est le domaine officiel de George. Son domaine s'étend également sur la marine marchande de Bayonne et saint Jean de Luz. Il est primogène. Sa puissance de sang devenant importante, il opte pour une petite sieste durant la période du scénario. Il laisse ses affaires à la charge d'un serviteur de 22 ans, complètement dévoué. Il en aura 47 quand George reviendra à lui.

Vénantius est dans une situation délicate. Il fait de son mieux pour éviter les horreurs de l'inquisition, et pour évincer la sorcière des marais qui rode sur son domaine. Il développe une forte influence sur l'Eglise. Il est également primogène.

Wolfgang est en opposition avec le Prince, il contrôle l'armée classique et les seigneurs gascons des environs. Il est également en relation avec de ses amis autrichiens.

Angélique s'intéresse au développement de l'université. Elle y fait d'ailleurs son domaine. Elle aide Vénantius, son sire, dans sa lutte contre l'inquisition, et gagne surtout du respect parmi les vampires, elle est appréciée. Elle est Pricius Mekhet.

Hélène manigance outrageusement pour gagner en pouvoir. Elle prend une place officieuse de conseillère de Hubert, le Cruac l'aide grandement dans son entreprise. Elle se fait des ennemis un peu partout. En fait, personne ne l'aime, car elle est très ambitieuse.

Père des Loups le Gangrel, s'enfoncé profondément dans les pyrénées. Il y reste en torpeur durant 50 ans, puis évite le contact avec la population. Des rumeurs de bête des pyrénées commencent à se répandre à son réveil. Il rode toujours autour du dolmen de l'abbaye. Il y a passé sa torpeur, et cela a eu des effets étranges sur son organisme : il a développé quelques anneaux du Dragon de l'Ordo Dracul.

La vieille des marais est morte durant les 200 ans, dommage!

Les intrigues d'inter scénario

Durant les 2 siècles, les vampires s'entre-tirent dans les pattes. Il y a des alliances, des attaques, des trahisons, et ainsi de suite.

Vénantius est dans une situation délicate vis-à-vis de son domaine. L'abbaye lui donne un pouvoir considérable, et s'est de toute façon un lieu de pèlerinage reconnu, et un lieu sacré pour la Lancéa Sanctum. L'abbaye va être déplacée à Bayonne, et le lieu lui-même va sombrer dans l'oubli.

Seul quelques moines y demeurent encore. Vénantius garde un fort pouvoir sur le clergé. Néanmoins, durant le premier siècle, il va devoir régler le problème de la vieille des marais, une sorcière païenne et hérétique, et père des loup. Le gangrel a le bon goût de se mettre en torpeur de lui-même, et pour s'occuper de la vieille nosfératu, il conclut un pacte avec Hélène, qui peut approcher son mentor sans risque. En échange, elle lui demande de contrôler l'inquisition dans les montagnes, afin qu'elle puisse elle-même se livrer tranquillement à l'étude du Cruac. Ainsi, la vieille disparaît du jour au lendemain. Hélène a utilisé les grands moyens, puisqu'elle a commis la diablerie. Mais elle s'est faite voir, par un paysan qui est ensuite allé se confesser à Angélique. Le paysan est mort

peut après. Angélique est liée par le secret de la confession, mais elle n'en hait pas moins Hélène pour ses actes.

Au cours du temps, selon les termes du marché, Hélène développe une cabale de sorcier, et un culte impie prend forme dans les montagnes. Elle s'intéresse en particulier au Dolmen du monastère.

50 ans après la fin du scénario d'avant Wolfgang étreint deux personnes, gagné par leur passion. Il s'agit d'un jeune noble fougueux aux rêves d'horizons lointains : Léonard, et de sa compagne, une jeune femme à la voix enchanteresse et aux origines indiennes Saati. Ils sont particulièrement rebelles, et le Prince en est mécontent. En particulier, ils se dressent contre la dîme de sang. Officiellement, le jeune homme s'enfuit du domaine après avoir tué sa compagne, mais elle a en fait péri sous les crocs de Machiavel, qui rêvait depuis des semaines de goûter au sang de la belle. Il a fallu trouver ensuite un bouc émissaire. Par la suite, Machiavel est parti pour Florence, afin de laisser couler de l'eau sous les ponts. Il prétexta auprès de Hubert la nécessité de créer des alliances avec les Médicis, ce qu'il fit d'ailleurs. De retour d'Italie, en compagnie d'un noble du cru Ventrue : Giuseppe Farelli, il voit sa place déjà bien prise par Hélène. Il lui faut de trésors de rouerie pour la reprendre.

Le comportement de Vénantius déplaît à la Lancéa Sanctum. En effet, son comportement vis-à-vis des hérétiques est jugé beaucoup trop tolérant, et il essaie de sauver un maximum de personnes. En raison de cela, une dénommée Rose de Habsbourg a été envoyée pour aider l'inquisition de son côté. Elle a de plus des liens avec Wolfgang : ils se sont connus à la cours d'France.

Synopsis

Les sires des joueurs ont fait de nombreuses entorses aux règles de la bienséance vampirique, il est temps pour eux de récolter le fruit de leurs erreurs. Une délégation conjointe de la Lancéa Sanctum et de l'Invictus est mandatée pour venir inspecter la situation. Ils ont deux problèmes à résoudre : d'une part, le climat d'hérésie de la région, et l'implication de Vénantius dans cette affaire, et d'autre part, le problème de la dîme du sang. Ils ne sont au courant de rien en arrivant, ils n'ont que des rumeurs envoyées par Wolfgang, et ils doivent enquêter par eux même. Ils voyagent sous le couvert d'un voyage de la cours du roi Louis XIII. Les joueurs ont pour charge de les accueillir et de veiller à leur bon plaisir. Bien évidemment, la délégation n'a pas précisé les raisons de sa visite. Les joueurs sont chargés par leurs aînés de découvrir pourquoi les hautes instances sont venues.

Les nouveaux venus

Rose de Habsbourg

Est une courtisane rompue à toutes les manœuvres de trahison, d'espionnage, et de chantage. Un véritable animal politique. C'est une femme de 35 ans en apparence, bien qu'en ayant bien plus de par sa condition vampirique. C'est une amie de longue date de Wolfgang, et un agent brillant de la Lancéa Sanctum. Elle privilégie la manipulation à distance à l'action, et reste toujours calme et pleine de morgue. Il est à noter qu'elle a une petite faiblesse pour les enfants, bien jeunes et frais.

Marc Aurel, chef de file de l'Invictus en France.

N'y allons pas par quatre chemins, ce type est d'une puissance peu commune. Il est étreint à l'antiquité, et est actuellement le chef de l'Invictus en France. On ne le voit quasiment jamais, néanmoins, car il est paranoïaque, et est assez fort en domination pour posséder un corps d'humain. Son choix favori est le jeune Louis XIV. Le jeune Louis (12 ans) a un comportement étrange : il veille tard sans aucun problème, et est néanmoins actif le jour. On raconte aussi qu'il a des cauchemars tous les soirs peut après le couché du soleil, lors de sa nouvelle possession. Le vampire est sinon désabusé de la vie, et se raccroche à son rôle par devoir, sans se rendre compte que c'est la seule chose qui lui reste de son existence, et qu'il n'est en fait qu'une enveloppe creuse.

Ténèbre, une assassine Mekhet

Elle est très douée dans son domaine, ayant des scores importants en célérité et en occultation. Elle active en permanence le pouvoir de masque de la souillure du prédateur, et fait tout pour paraître humaine. Ainsi, elle peut frapper sans que qui que se soit la soupçonne. Un détail important, elle a le même sire que Vénantius, bien qu'ils ne se soient jamais vus. C'est une jeune fille (17 ans) très fine, aux longs cheveux noirs, et qui adopte généralement des habits de servante pour passer inaperçue. Elle est liée à Caius Benedictus au rang 2. Si vous avez trouvé cela intéressant, vous pouvez même dire qu'il s'agit de Lucita, la danseuse du premier scénario. Comme son nom l'indique, elle manipule les ombres, avec grâce.

Le cardinal Léon Bonacieux, chef de la Lance Française.

Sa foi dans les dogmes de la Lance est inébranlable, mais il pense que les vampires sont sur terre pour faire le mal, et il n'en démordra pas. Il est vieux de 3 siècles, et a accumulé une influence remarquable au mépris de son humanité. C'est ce qu'on peut trouver de mieux comme vieux vampire qui cache sa cruauté sous la religion. Cet homme torture, tue, et brûle sans remord au nom de Dieu.

Catherine Montsabert, proche de la Reine.

Une ventrue assez respectée, et ayant le goût du pouvoir. Elle veille jalousement sur la reine et les maîtresses du roi, sont unique pouvoir. Elle participe avec ferveur à la cause de l'Invictus.

François Valeri Maurepas, nobliau Invictus.

Un jeune vampire Daeva qui est ici pour faire ses preuves. Bien qu'il se laisse aller à tous les plaisirs de la vie, il sait que cette mission est pour lui l'occasion de montrer ce qu'il vaut. Il n'hésitera pas à utiliser tous les moyens pour s'approprier la réussite de la mission. Hélas, il est rongé par tellement de vices qu'il lui est difficile d'être vraiment efficace.

Vladimir Borgo, alchimiste de Prague.

Ce personnage arrive en avance de la délégation. D'origines roumaines, cet homme est un précurseur de l'Ordo Dracul. Nul ne sait pourquoi, mais il est à la recherche de Père des Loups. Si les joueurs s'intéressent à l'Ordo Dracul, il est possible qu'il les ait contacté par avance. Il prône de toutes nouvelles théories sur la transcendance du vampirisme, et s'appuie sur des théories variées, comme l'alchimie, la cosmologie, etc....

Giuseppe Farelli

Un artiste et courtisant florentin, dont machiavel est le mentor. Il aime l'art, la culture, la fête, et n'aime pas les bouseux, les pauvres, et la misère. Il trouve les humains pittoresques, et vaguement ennuyeux et

irritants dans leur estime d'eux même, quand on sait ce qu'ils sont comparés au vampires...Il adore sortir des blagues qui ne font rire que lui, et rire de manière guindée ensuite. Ex : « ces pauvres, si ils ont autant d'enfant, c'est qu'ils sont forcés de les manger pour passer l'hiver ! Hou hou hou ! Qu'ils sont pittoresques ! »

L'histoire

Les joueurs vont bien sûr influencer les vampires, mais ceux-ci vont enquêter de leur côté. Insistez sur une ambiance de complots et de paranoïa, ou qu'ils soient, les joueurs se sentent surveillés, veillez à ce que les vampires nouvellement arrivés qui ne font rien les croisent régulièrement. Ils subissent également la pression de leurs aînés.

Première Nuit

Les joueurs sont aux prises avec leur fief, quand ils reçoivent un message, vers 22h. Nul besoin d'avoir de grandes connaissances des vampires pour comprendre que les expéditeurs ne sont pas n'importe qui. Les membres de la Lancéa Sanctum et de l'Invictus se présentent tous, sauf Ténèbre et Marc Aurel. Ils annoncent leur intention de venir passer quelques jours sur leur domaine, et celui de leurs sires. Les joueurs sont gentiment priés de veiller à leur confort, ainsi qu'à celui de leur troupeau, la cours de France. Le fait que cette lettre arrive aux joueurs, et non au Prince, est bien sûr prémédité afin de le mettre mal à l'aise. Le Prince pourrait être particulièrement vexé de ne pas être mis au courant. La délégation se présentera d'ici 3 nuits, si le temps se maintient. Il est également joint une lettre du Roi, pour régler les problèmes administratifs du bétail. Si les joueurs informent leurs sires, ceux-ci se montrent tout de suite inquiets. Ils ordonneront aux joueurs d'enquêter discrètement sur les véritables raisons de la venue de la délégation.

Si ils ne le font pas, ils finiront par s'en rendre compte, et là, les joueurs vont prendre une belle engueulade. Ils se verront assistés de Giuseppe également, qui les aidera de son mieux, tout en gardant à l'esprit les intérêts de machiavels, et surtout les siens !

Les joueurs ont donc trois nuits pour préparer le logement de 200 personnes, et des vampires, ainsi que leurs divertissements, et leurs logements. Ils doivent penser aux commodités pour les humains et pour les vampires. Il leur est précisé que la cours apprécierait grandement un bal masqué, ainsi qu'un peu de théâtre, et peut être aussi un peu de chasse, mais quelque chose de très simple (!)

Deuxième nuit

Vers la minuit, alors que les joueurs sont aux prises avec les pires problèmes possibles de logistique, Vladimir Borgo vient se présenter à eux. Il a une certaine classe, il porte des habits nobles et sombres, discrets, il a un air mystérieux, et il suffit de parler avec lui pour se rendre compte qu'il a des convictions étranges. Il ne désire pas ennuyer les joueurs qui ont déjà beaucoup à faire, il leur indique juste qu'il recherche un vampire que l'on appellerait le père des loups. Il se montre assez secret sur ses intentions, il prétend qu'il s'agit peut être d'un parent du Prince de Prague, et qu'il le recherche pour vérifier cette rumeur. Il ne donnera pas son clan, prétendant qu'il n'a pas connu son sire assez longtemps, et que son sang est étrange, ne lui donnant pas les mêmes

tares que les autres vampires. Il trouvera indécent qu'on lui demande ses faiblesses.

Si les joueurs ne sont pas coopératifs, il restera courtois, et partira dès que possible.

Troisième nuit

Vers 22 heures, un message annonce l'arrivée du cortège vers 10 heures le lendemain. Si les joueurs ont un poste important, ils devront veiller à justifier leur absence lors de l'arrivée du Roi.

Quatrième nuit

A leur réveil, les joueurs s'aperçoivent que la cours a été mise en place, et les couloirs du château sont désormais parcourus de nobles, de prêtres, et de servants. Les joueurs se lèvent à l'heure du repas.

Le bal est lancé en présence des joueurs, les vampires : Bonacieux, François Valeri, Catherine, et Rose, se présentent poliment. Ténèbre et Marc Aurel restent bien évidemment dans l'ombre. Après les présentations d'usage, chacun va vaquer à ses propres occupations.

François Valeri profite de son arrivée pour festoyer, le travail attendra bien la nuit suivante. Il termine la soirée ivre mort, et pourra faire preuve d'indiscrétion.

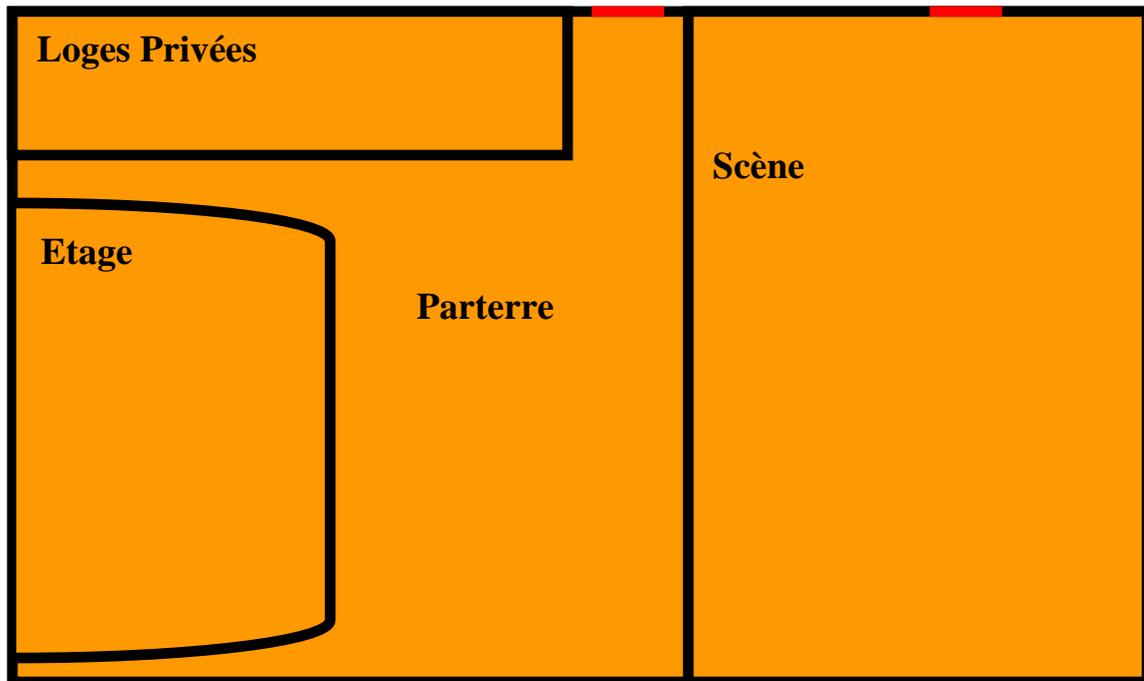
Catherine passe une bonne partie de la nuit à veiller sur la reine et les maîtresses. Elle veut s'assurer leur sécurité. Ensuite, elle commence par enquêter sur Hubert. Elle passera dans la nuit à l'hôtel de ville, afin d'y récolter des informations.

Rose s'entretient avec Wolfgang. Il l'informe des dernières rumeurs, de ce qu'elle veut savoir. A son grand dépit, Rose souhaite se concentrer sur Vénantius, pas sur Hubert.

Ténèbre infiltre également l'hôtel de ville. Elle y dérobe des plans des environs vieux de plusieurs siècles. Elle aurait fait preuve d'une discrétion hors pair, si elle n'avait pas croisé Catherine. Les traces d'effraction, et quelques traces de lutte sont visibles. Les deux vampires ont bien sur cessé le combat quand elles ont réalisé leur erreur, mais il reste du sang (faites attention aux liens familiaux, voir plus loin la lignée de tenebre).

Cinquième nuit

Normalement, le théâtre est prévu ce soir là. Le théâtre, l'Ysengrain, est un peu petit pour toute la cours. On y joue une comédie, de Cyrano de Bergerac (écrite par lui-même). L'enseigne ressemble à une image d'Epinal, ou l'on voit un loup en dessous d'un arbre ou est perché un corbeau, illustrant la fable de Lafontaine. Le Gérant de l'établissement se nomme Ian. C'est un homme faussement austère d'une 40aine d'année, fou de théâtre, en costume de bourgeois. Par faussement austère, j'entend qu'il a l'air coincé et stricte, mais est en fait un brin excentrique, et toujours prêt à faire un bon mot, mais sans aucune variation dans la voix ou l'expression, à part peut être un clin d'œil complice.



L'ambiance est celle du premier acte de *Cyrano de Bergerac*. Et d'ailleurs, l'auteur est là, attendant de jouer dans les coulisses. Comme dans le premier acte, l'auteur, magnifique, va s'énerver sur un acteur de piètre talent. Vincenzo est dans la salle, il est venu en compagnie de son « père », un bourgeois dont il a pris le nom, et la fortune. Il se réjouit de sa condition vampirique, et tient à donner une leçon à cet arrogant mortel qui lui gâche la pièce. Il commence par l'interpeller, car il a passé le siècle à se donner une certaine culture, et un peu d'esprit. Il se fait bien sur rabaisser pour son jeune âge, puis les choses sérieuses commencent, et les rapières sont sorties. Hélas, Vincenzo profite d'un moment pour glisser une discipline (La mascarade, nom de # \$! ^ à). Il prend le dessus du combat, car son adversaire ne s'attendait pas à ça. Le silence se fait, tous demeurent interloqués par le tour de passe-passe dont ils viennent d'être témoins. Plus tard, le Prince se fait un devoir de trancher l'oreille gauche et les petits doigts de l'imprudent, puis les jette aux loups. Alors qu'on lui tranche, on l'entend maugréer qu'il déteste tous les vampires, tous, et qu'il se vengera. Il ne soignera jamais ces blessures.

Le théâtre est bien sur l'occasion pour les courtisans d'interroger les joueurs. François se met enfin au boulot. Il est particulièrement désireux d'interroger les joueurs sur leur condition, leurs avis sur leurs sires. Machiavel intervient in extremis pour éviter que les joueurs ne parlent trop. Il sait qu'en agissant ainsi, il se désigne comme coupable, mais il espère qu'en absence de preuves, il aura un peu de temps pour préparer sa retraite.

Ténèbre profite de la nuit pour faire une reconnaissance au monastère, dont elle a trouvé les plans. Rose de Habsbourg, à son retour, lance l'armée royale écumer les montagnes à la recherche d'hérétiques. Hélène, alertée par les mouvements de troupe, disparaît pour la soirée, non sans avoir eu entre temps une altercation avec Vénantius, qui refuse de la couvrir. Mais a-t-il le choix ?

La cours peut rester encore un peu, mais l'ambiance va changer du tout au tout.

Le début de la nuit amène son cortège de mauvaises nouvelles.

Machiavels s'est cassé, laissant derrière lui la plupart de ses affaires, Et l'armée revient des montagnes avec de nombreux hérétiques, qui ne font même pas l'effort de renier leurs cultes impies.

Les masques tombent. Les vampires de la ville sont convoqués à un concile, afin de régler divers problèmes de la ville. Les hérétiques fournissent une excuse parfaite pour déclarer l'état d'urgence. Les anciens devraient commencer à flipper. Et les joueurs, écrasés depuis des siècles a jubiler !

1654 **Seconde Partie de la Renaissance** *Une histoire de sorcières*

Entamons directement avec le cours des événements. Ce scénario se concentre sur l'exploration des montagnes, pour découvrir ce que tout le monde va y faire. Il est en directe continuité du scénario d'avant. Dans celui-ci, les joueurs ont la confirmation de la vraie raison de la venue des vampires. Il leur faut encore savoir ce qui se trame dans les montagnes, et à quel point les nouveaux venus sont renseignés.

Le concile est fixé au début de la 7eme nuit. Les joueurs ont donc une nuit pour essayer de réunir un maximum d'informations. Leurs sires leur mettent naturellement la pression. La disparition de Machiavel, ainsi que celle de Hélène, risque de faire poser beaucoup trop de questions.

En Ville.

Le refuge de Machiavel est dévoilé. Il s'agit de l'échoppe d'un marchand en vin. Le nosfératu s'est éclipsé très vite. Sur place, des preuves indiquent qu'il est parti rapidement à l'aide d'un cheval. Le marchand ne sait pas pourquoi il y a une cave cachée. Il ne sait pas non plus pourquoi certaines bouteilles ne sont pas remplies de vin, mais de sang.

Tout accuse Machiavel, et pour cause. L'enquête devrait se boucler assez vite, car François et Catherine sont sur le coup. Ils trouvent rapidement les preuves nécessaires. Etant un véritable pourri, François a néanmoins prévu une petite embuscade, afin de mettre son amie en torpeur, et de s'approprier tous les mérites de l'affaire.

Le monastère

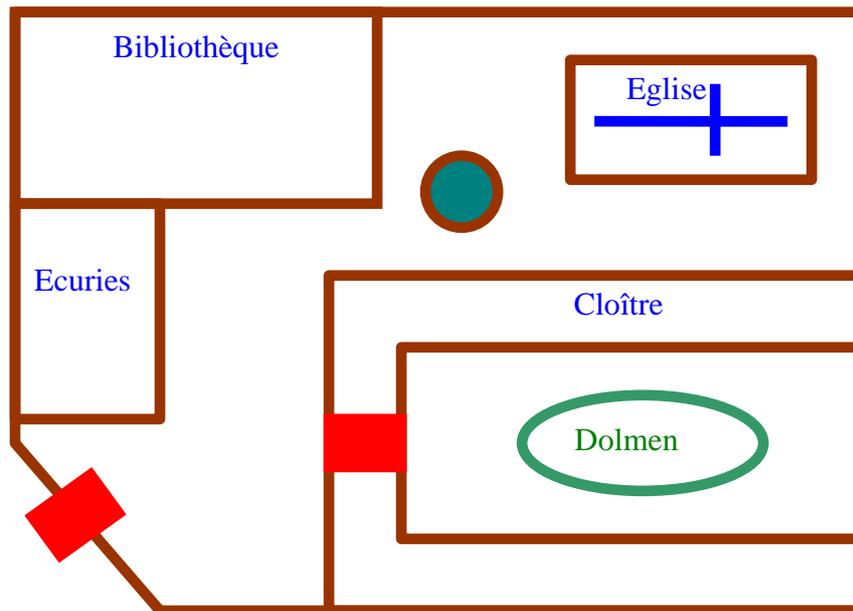
Loin du lieu de culte qu'il était autrefois, se sont des moines fous, dégénérés, et adorateurs de forces occultes qui résident ici. Nombre d'entre eux ont déjà couché et goutté au sang de Hélène. Il y a souvent des morts, mais ils restent reclus. Père des loups a rencontré Vladimir, et ils tiennent à ce que le site reste en leur possession. Hélas, Hélène est puissante à l'extérieur. Les deux vampires ont déjà réuni certains des gaillards les plus robustes des collines. Ils s'apprêtent à récupérer le domaine. Les loups sont avec eux. Hélène est avec les moines, et elle attend de pied ferme l'attaque, tout en sachant que la Lancéa Sanctum viendra pour récupérer le domaine des mains du vainqueur. Elle prévoit donc de faire disparaître tout témoignage de sa présence à l'aide de poison, au moment opportun.

Ténèbre

Lors de sa dernière visite au monastère, outre les horreurs qui y sont perpétrées, La Mekhet a découvert son lien de parenté avec Vénantius : Ils partagent le même sire. Elle a donc tue l'existence du monastère. Les joueurs auront donc un train d'avance sur les investigations de Rose de Habsbourg.

Le monastère

Il sont ensuite libres de choisir qui il vont balancer pour les horreurs qui seront découvertes. En arrivant au monastère, ils croisent père des loups, qui leur demande leur aide. Il est près a beaucoup pour virer Hélène, et de toute façon, il faut s'occuper des moines. A vous de gérer l'assaut du monastère, les moines qui blasphèmes, et sont près a se battre. Certains, les plus gradés, peuvent être des goules et avoir quelques pouvoirs (célérité, puissance). Soyez calmes sur les moines, se ne sont pas des foudres de guerre a priori. Vous pouvez avoir conservé quelques moines du moyen age comme goules, qui du coup, donneront du challenge aux joueurs, et quelques remords ?



Le Concile

A l'ordre du jour, Hubert et Machiavels sont accusés de perpétrer la dime de sang, et Vénantius est accusé d'avoir failli à sa tâche de gardien des valeurs de la Lancéa Sanctum. On recherche également qui pourrait être responsable de la sorcellerie. Cette fin de scénario permet aux joueurs de tenir leurs sires par les couilles, et de négocier ce qu'ils peuvent contre leur silence. Lors du concile, Ténèbre et Marc Aurel se dévoilent aux joueurs. Machiavel sera de toute façon condamné, puisque sa fuite le condamne. Vénantius, la voix brisée, ne cherchera même pas à éviter son châtement. Il est condamné à être mis en torpeur. Il demande comme punition supplémentaire d'être crucifié, puis emmuré dans la crypte du monastère

Hubert devrait, si il est inculpé, s'en sortir quand même. Apres tout, le sang était pour Machiavel, pas pour lui. Hubert est néanmoins furieux de s'être fait taper sur les doigts, et Wolfgang s'attendait à un véritable carnage. Ils sont tout les deux déçus.

1790 Première Partie de la Révolution

Blasphèmes dans une chapelle de sang

Une nouvelle époque

Nous sommes en plein dans l'époque des lumières, un vent de révolte souffle sur la France. Pendant ce temps, les joueurs savourent leur précieuse éternité. Ils sont désormais considérés comme de véritables anciens, avec tout le respect que cela suscite. Il perd un point d'humanité car ils commencent à être sévèrement blasés de la vie, et parce que le pouvoir corrompt. Le siècle qui vient de passer a vu le développement de la philosophie des lumières, la découverte de civilisations inconnues, la montée de la bourgeoisie, la chute du pouvoir du Clergé. Pour les joueurs, rien n'a changé, ils sont toujours les mêmes. Le monde qui change amène son lot de troubles, les joueurs deviennent obsolètes en :

- Politique, pour ce qui traite de la démocratie
- En Connaissances (académiques), pour toutes les nouvelles philosophies, ainsi que la géographie des nouvelles terres. Si vous avez des gros bourrins qui se foutent complètement d'être obsolètes, et qui n'ont pas connaissances, ils viennent de perdre l'occasion d'apprendre à lire. Il leur faudra combler cette obsolescence pour apprendre.
- En Expression, car la langue et les expressions ont changé depuis 3 siècles.

Quelques siècles plus tard...

A la suite du dernier scénario, Vénantius a du être mis en torpeur. Les huiles de la Lancéa Sanctum l'ont crucifié et emmuré dans la crypte du vieux monastère. Si ses potentiels enfants ou ami souhaitent le libérer, ils se retrouvent face à un emplacement vide, un passage secret qui mène vers l'extérieur, et des centaines de rats qui s'enfuient après les avoir dévisagé.

Bien que prévenu par ses supérieurs d'observer désormais une conduite beaucoup plus stricte, Angélique a poursuivi l'œuvre bénéfique de son sire. Elle a essayé de sauver également un grand nombre de protestants, et au cours d'un de ces sauvetages d'hérétiques, elle a été arrêtée et emmurée vivante. Néanmoins, deux de ses proches ont survécu aux rafles effectuées. Un membre de l'Ordo Protectoris, un ordre pseudo religieux à ses ordres, et un de ses serviteurs. Ce serviteur, à sa mort, a consigné par écrit des détails troublant, et frôlant la rupture de mascarade, de la vie de sa maîtresse, et le lieu possible où elle pourrait être enterrée. Si un des joueurs est d'accord, il peut être intéressant de l'emmurer lui aussi, histoire de donner aux autres joueurs une raison supplémentaire de chercher les lieux où reposent les vampires.

Les tensions entre Wolfgang et Hubert s'accroissent. De nombreuses rumeurs circulent sur de véritables attaques entre les uns et les autres. Rien n'est prouvé pour l'instant. Il est évident que sans l'aide de Machiavels, Hubert a perdu beaucoup de sa puissance et de sa prise sur les vampires de la région. Cela est empiré par une période de 50 ans qu'il est forcé de passer en torpeur. Vénantius et Machiavels étant parti, il laisse les rênes du pouvoir à George et Hélène. A son réveil, Wolfgang en a profité.

Hélène a pris la place vacante de conseiller. Le Prince apprend les rudiments du cruac. Son aide lui est précieuse. Elle bénéficie de grands privilèges. Elle est éveillée depuis longtemps, et se nourrit de sang de vampire grâce au sort de cruac permettant de prélever un tiers du sang absorbé par un vampire en une nuit.

Père des loups et Vladimir Borgo demandent les montagnes comme domaine. Le Prince trouve ridicule de vouloir régner sur une bande de bouseux. Il pense faire une excellente affaire en échangeant le domaine contre 10 ans de services divers. Les deux vampires explorent le site magique de long en large. Ils développent les anneaux du dragon, et mettent en place un formalisme pour le futur Ordo Dracul. En même temps, ils effectuent le sale boulot pour Hubert, surtout vis-à-vis de la situation envers Wolfgang. Ils sont très secrets, mais si certains des joueurs se montrent intéressés dans leurs recherches, ils seront ravis d'avoir du monde pour travailler. Vladimir parlera alors du légendaire Dracula, qui aurait transcendé l'état vampirique.

Lassé de sa vie d'immortel, cherchant de nouveaux horizons, Vincenzo a embarqué pour le nouveau monde. Il ne laisse de nouvelles à personne. Il espère trouver la base du sel qui lui manque.

Ténèbre s'installe sur les terres de Bayonne. Elle se lie avec les Mekhets, plaidant que les liens familiaux prévalent devant la politique. (En effet, Tous les Mekhets du coin descendent du sire de Vénantius). Elle se lie également avec Wolfgang et George. Nul ne sait dans quel camp elle est.

Il ne sert à rien d'être un vieux vampire si on n'a pas un petit jeune sous soit pour se le rappeler. N'hésitez donc pas à mettre en dessous des vieux vampires un infant ou deux pour le soutenir, surtout pour ceux n'ayant pas encore enfanté. Les joueurs doivent même être eux-mêmes assez vieux pour pouvoir avoir leurs propres pions.

Synopsis

Les joueurs ont trouvé des indices menant à de nombreux proches en torpeur. Ils ont tout intérêt à les sortir de là, d'autant que le cardinal Bonacieux est mort quelques décennies auparavant lors d'une révolte sur ses terres. Hélas, ils ne sont pas les seuls sur le coup, et d'autres personnes sont enterrées, peut-être pour de bonnes raisons.

Et c'est parti !

Un soir, les joueurs trouvent un vieux journal. Celui-ci date d'à peu près un siècle, et il mentionne les actes de Angélique, pendant plus de 50 ans, ainsi que certains de ses dons particuliers. Il est également raconté le jour de sa mise en torpeur par François Valeri Maurepas, et il est mentionné que celui-ci aurait demandé à ce qu'on l'envoie dans un petit village de la côte vendéenne. Il fait également allusion à une «chapelle de sang».

En allant sur place, les joueurs trouvent à 3 jours de voyage à cheval la commune de St André le vaillant, un petit village de pêcheurs rustres. La majeure partie des villageois est croyante, et le curé du coin a une certaine influence sur eux. Ce personnage est d'ailleurs une goule de Maurepas, qui dispose de pigeons voyageurs pour l'avertir des allés et venus des curieux. Les légendes locales parlent en effet d'un ancien cimetière dans la forêt, mais nul n'y prête beaucoup de crédit.

Les joueurs arrivent à travers la lande épaisse à un petit enclos. Il est délimité par un petit muret de pierre, et à l'intérieur se voient de nombreuses tombes, ainsi qu'une chapelle ressemblant à un caveau. Une ambiance orageuse est de mise.

Les tombes n'ont aucun nom marqué. A l'intérieur de la chapelle, il y a un autel de pierre, dont les bords sont décorés de gravures représentant le christ sur la croix. Il y a une cavité dans l'autel, comme un bénitier. Sur le sol se trouve des anneaux concentriques incrustés dans la pierre. Ils sont mobiles, et marqués de lettres, ce qui permet de reconstituer un code. Une fois celui-ci mis en place, les bas reliefs de l'autel bougent d'eux même. Le christ pivote pour laisser place à une scène beaucoup plus morbide, mais ressemblant à la précédente. La vasque de l'autel peut alors communiquer avec les tuyaux du cimetière, et en mettant une bonne quantité de sang, les vampires vont se réveiller.

Les vampires prisonniers sortent tous de terre, s'extirpant difficilement. Ils sont plus ou moins en frénésie, selon la quantité de sang donnée. Il y a la les joueurs mis en torpeur, Angélique, reconnaissante, un type qui a oublié jusqu'à son nom, et dont les origines remontent jusqu'à l'antiquité, et Voltaire. Celui-ci vampire depuis peu, a été enterré vivant pour avoir critiqué un peu trop ouvertement la Lancéa Sanctum. Il est reconnaissant, et rajoute que si les joueurs pouvaient en plus lui fournir un cheval pour retourner à Paris, et un peu d'argent de poche, il saurait leur rendre la faveur au centuple.

Quelques jours avant, quelques kilomètres plus loin, les membres de l'Ordo Protectoris se livrent au même cérémonial. Ils n'ont pas eu les mêmes informations, et ils sont en train de réveiller Vénantius, ainsi que Léonard, l'infant de Wolfgang, disparu de la circulation depuis plusieurs siècles. Il s'est en fait éloigné de tout, mais on a finit par le retrouver. Son esprit indépendant lui a coûté cher. Il a été enterré il y a 10 ans à peine. Les protecteurs n'ont pas remarqué qu'ils avaient réveillé les vampires, et se sont retirés.

La torpeur dans une position christique a profondément altéré l'esprit de Vénantius. Il se prend pour une espèce de saint. Il se sent lavé de tous ses péchés, et touché de la grâce de Dieu. On est bien loin du Vénantius calme et posé d'autrefois. Léonard, lui en a marre de ce pays. Il avait hésité à partir, car il était amoureux d'une humaine. Celle-ci est morte emmurée avec lui. Il ne sait plus si elle est morte de soif, si il l'a tuée pour lui éviter de souffrir, ou si lui l'a tué à cause de sa soif. Désormais, plus rien ne le retient. Il a l'intention de quitter la France par le premier bateau venu. Il se rue vers Bayonne, au mépris de toute mascarade.

Le Paumé, qui veut bien qu'on l'appelle Melchisédech, se retire de toute façon. Sur le chemin du retour, les joueurs passent par un village en deuil : une pauvre femme est morte la nuit d'avant. Alors qu'elle dormait seule, quelqu'un est entré chez elle et l'a sauvagement assassinée. Les traces de crocs sont visibles sur sa jambe, ce sont celle d'une large mâchoire. La pauvre femme a ensuite été propulsée par la fenêtre de sa chaumière à plus de 20 mètres. La messe d'enterrement a lieu le soir même. La cérémonie est troublée par le retour à la vie de la morte, par la thaumaturgie. Vénantius se prends un peu trop pour Dieu. Il s'éclipse rapidement ensuite. Son mari, qui était mort de remords d'être parti boire en cachette la nuit, se rue dans ses bras pour lui demander pardon.

Le problème, c'est que c'est un zombi déjà bien pourri, qui veut mourir. La tuer est la meilleure chose à faire. Sans intervention des joueurs, la foule va d'abord croire au miracle, puis lorsqu'elle commencera à perdre ses morceaux, hurlera au Diable, et la pauvre sera lynchée.

Les joueurs se rendent compte qu'ils n'ont que peu d'avance. Au village d'après, on a volé un cheval. Une personne couverte de sang s'est approchée de l'apprenti maréchal ferrant, et a volé un cheval sans cérémonie. Il a entre autre brisé la mâchoire du gamin d'une seule main, l'a envoyé dans un arbre 10 mètres plus loin (le gamin, pas la mâchoire), et a encaissé de surcroît deux tirs de mousquet sans broncher ou presque.

Vénantius est entré en ville sans problèmes grâce à l'occultation. Il profite d'une toute nouvelle commodité de la ville : les égouts. Quelques miracles, dont certains vraiment bénéfiques, font que des fous arpentent le port en parlant d'un saint. Le Prince est tellement vieux qu'il ignore l'existence des égouts, un bon moyen pour les joueurs d'y penser en premier. Quand à Léonard, sa trace mène à un bateau du port prêt au départ pour les caraïbes (sa trace est un marin qui a fait un vol plané de 100 mètres depuis la vigie avant de finir dans un filet de pêche, et qui raconte ça au comptoir). A leur arrivée, le Prince demande en service aux joueurs de régler ce problème le mieux possible. Il leur passe un rapide savon si ils n'ont pas effacé de leur mieux les frasques des revenants. Angélique reprends contacte avec l'Ordo Protectoris, ils lui avouent tout. Le bateau est protégé par une patrouille de l'armée du roi, sous contrôle direct de Wolfgang. Difficile dans ce cas de le confisquer. Il faut mettre les mains à la patte. Léonard est caché dans la soute, prêt à partir. Un combat épique attend les joueurs, car il est à cran, et n'a rien à perdre.

Si le vampire finit par mourir ou être mis en torpeur. On demande bien sur leur avis aux joueurs pour savoir ce qu'on doit faire de l'éventuel prisonnier.

Cet événement redistribue le pouvoir dans la cité : George est privé de son domaine, qu'il ne sait diriger. Il est donné à Hélène. Wolfgang annonce qu'il ne reconnaît plus le pouvoir du Prince ; accompagné de Ténèbre et de George, ils se rebellent contre Hubert. Les joueurs doivent normalement rester du côté de Hubert, avec Angélique et Hélène. Père des loups et Vladimir acceptent de participer aux côtés du Prince pour conserver leur domaine. Wolfgang reçoit l'aide de Maurepas, Rose de Habsbourg, et l'invictus parisien. Vénantius s'installe dans les égouts, il se fout de tout ce remue-ménage.

Un dernier détail, les joueurs peuvent être tentés de rechercher d'autres chapelles de sang dans la région, ils peuvent ainsi déterrer :

-Serguei Petrovic, un noble russe qui a été mis à l'ombre après être entré en frénésie en plein Elysium. Ce qui est selon lui provoqué par un sorcier nommé Mordred, par sorcellerie.

-Mordred, un vampire du cercle des sorcières, qui a été enterré pour ça, après avoir été dénoncé par Serguei. Bien sur il l'a insulté en public, mais il n'a pas fait plus. En même temps, qui connaît la vérité après 20 ans de torpeur ? Mordred est immunisé au lien du sang par le cruac.

-Deux nosfératu écartés selon eux car trop laids, et ayant commis une brèche à la mascarade qu'il avaient ensuite réparé. En fait deux comploteurs du mouvement Carthian, serrés en même temps que Voltaire. Ils font parti d'une lignée appelée « les démunis ». Ils ont comme

défaut de clan supplémentaire d'être franchement inhumains (moches), et ils ont comme disciplines puissance, animalisme, occultation, et cauchemar. Ils ont des nom commençant par «sans » comme sans peau, sans visage, sans couleur, sans nez, sans nom.

-Catherine de montsabert, mise de coté par son ancien collègue, François Valeri. Et elle lui en veut !!

Mais tout ça c'est du bonus. Serguei offrira son aide futur contre sa liberté, et encore plus contre la possibilité de voir Mordred ré enterré. Mordred aussi, mais il n'est pas si influent que ça, plutôt puissant en cruac et disciplines. Les nosfératus n'ont rien a offrir, Catherine connaît les potentiels ennemis des joueurs, et a une vengeance a assouvir.

1790 **Seconde Partie de la Révolution**

Essai sur une Utopie Démocratique Nocturne

Synopsis

La situation est tendue entre Wolfgang et Hubert. Qui plus est, le conflit menace de remonter à tout l'Invictus par le biais des alliances. Étonnement, une lutte intestine de grande ampleur ne serait pas pour déplaire à un groupe de jeunes révolutionnaires, auquel appartiennent Voltaire, Ténèbre, et bientôt George. Un groupe prometteur, appelé le mouvement Carthian.

Lutte pour Bayonne et pour la Gloire

Les joueurs deviennent donc les conseillés du Prince, ou si celui-ci les énerve vraiment, les alliés de Wolfgang. Dans les deux cas, le scénario est le même, Wolfgang va perdre pied au niveau de Bayonne, puis se retirer sur Paris, ou il tiendra le siège avec Rose de Habsbourg, François Valeri Maurepas, et Marc Aurel. La lutte est violente et sournoise, toutes les nuits, les parties du domaine du chaque protagoniste sont mises à mal. Wolfgang est à l'abri d'une attaque directe car il a élu refuge sur une île au large, et il a détourné un bateau entier d'esclaves, de quoi tenir des mois en nourriture. Hélas, il va être trahi par Ténèbre, et Hubert va mener un raid décisif. Wolfgang fuit pour Paris. C'est à ce moment précis que Voltaire envoie une lettre de remerciement à ses libérateurs, et se propose de payer sa dette. Il connaît les habitudes de Rose de Habsbourg, et le refuge de Marc Aurel. Les joueurs ont ainsi un net avantage stratégique sur l'invictus. Marc Aurel doit mourir, afin que l'invictus soit totalement désorganisé. Les carthian prennent le pouvoir à cette occasion. Si les joueurs jouent du côté de Wolfgang, Voltaire leur permettra de tendre un piège à Hubert, et profitera que toutes les forces seront mobilisées vers le piège pour attaquer le refuge de Marc Aurel en même temps. Dans un cas, Hubert décapite Wolfgang avec un sourire de satisfaction, et est guillotiné par la Terreur quelques mois après, dans l'autre cas, c'est l'inverse. De toute façon, les alliés de Hubert le lâchent quand tout devient trop chaud pour eux (au niveau du piège par exemple).

Le cas de Huckleberry

A introduire également, le cas d'un jeune vampire venu des colonies anglaises. Il s'appelle Huck, et viens de Louisiane. Il est l'enfant de Vincenzo, et il cherche le secret de ses origines.

Il arrive au moment où George perd le domaine du port, et ne peut donc plus gérer l'arrivée du cercueil. Il y a donc un raid massif de brigand pour récupérer le jeune vampire.

Huck sera dans le camp opposé des joueurs, et il doit mourir de leur main. Un bon endroit est l'île de Wolfgang, puisqu'il peut tomber mortellement blessé dans la mer, sans espoir de récupérer un corps en torpeur. Il travaille naïvement pour la personne qui pourra combler son vide existentiel, même si il se fait manipuler du début à la fin. Ce peut être son grand sire, si il est encore vivant, ou bien Wolfgang, ou bien Hubert.

C'est un jeune plein de rage et de fougue (Mr est américain je suppose ?). C'est aussi une excellente machine à tuer, car ancien pionnier. Vincenzo va immédiatement sentir qu'on a tué son seul compagnon (lien de sang). Devinez à qui il va en vouloir ?

Le classique Wolf and Raven

Quand les joueurs traînent à Paris, n'oubliez pas de les faire passer « aux louveteaux de bois corbeau ». Une salle de jeu ou les esprits politiques les plus affûtés viennent discuter autour d'une partie d'échec. Le tenancier est Jean le chaud, un très jeune roux, avec des taches de rousseur, assez séduisant. Beaucoup de vampires passent aussi par cette salle de jeu, dont Giuseppe Farelli, plus ' baroque' que jamais !

Des lieux d'attaque en vrac

L'université, domaine d'Angélique.

L'académie de marine.

Quelques nobles familles campagnardes, alliées de Wolfgang.

L'hôtel de ville.

Le port (quartier très chaud).

L'église de notre dame.

Un couvent Parisien, car Rose de Habsbourg adore les enfants.

Les catacombes, lieu de résidence de Marc Aurel.

Le Louvre, et tous les hauts lieux de la culture parisienne.

Focalisez les joueurs sur l'île de Wolfgang, puis sur les lieux important à Paris.

Vladimir Borgo

Quoi qu'il se passe, il faut que ce personnage ne soit pas trop brouillé avec les joueurs. Il constitue l'amorce du scénario de la prochaine époque, alors gardez des bonnes relations. Si les joueurs peuvent lui sauver la vie, où vice versa, c'est encore mieux. Si il risque d'y avoir des incohérences dans le scénario, de toute façon, ce n'est pas sa guerre, il peut trahir à tout instant.

1888 **Première Partie de l'ère Victorienne** *Une Histoire de Fantôme*

Ambiance

La fin du précédent scénario oblige les joueurs à bouger, ou à retourner leur veste. En effet, si ils sont nobles, ou de l'invictus, ils sont bons pour la guillotine. Comme Voltaire se souvient de leur geste, ils auront tout le temps nécessaire pour préparer leur départ. Pensez à reconvertir leurs points perdus en mérites.

Nous voici à l'âge de la vapeur, et de la grandeur de l'Angleterre.

L'ambiance est typiquement Victorienne : un mélange de science, d'industrie, et d'ésotérisme bien sur. Les joueurs sont entourés de gentlemen, voyagent en fiacre ou en train, et fréquentent leur club particulier en trinquant à la santé de la reine. Hélas, le temps vous rattrape toujours ! Les joueurs deviennent obsolètes dans les domaines suivants :

-Artisanat, pour tout ce qui concerne la toute nouvelle industrie, et les moteurs par exemple.

-Médecine, pour l'utilisation des drogues modernes.

-Science, pour les applications sidérurgiques et chimiques, comme les explosifs, ainsi que l'électricité et les découvertes sur la radio activité. Cumulable si les joueurs croient toujours que le monde est constitué de 4 éléments.

-Vol à la tire, pour percer un coffre fort par exemple.

Un creux de 100 ans

Mais que deviennent les connaissances des joueurs pendant tout ce temps ? En effet, la fin du scénario précédent est plutôt violente, Hubert est mort, Wolfgang aussi, Tout comme sûrement rose, François Valeri, etc..

Par mis ceux qui survivent, Ténèbre et George prennent le pouvoir à Bayonne, Voltaire à Paris. Père des loups se rends compte qu'il a passé sa vie sans quitter les pyrénées, il commence à parcourir le vaste monde. Cherchant un moyen de contrer la lassitude qui emplit son cœur. Venantius, devenu christique, se rends de plus en plus compte de l'horreur de son état. Si dieu a voulu qu'il soit ainsi, et que s'est une épreuve, la subir passivement n'est pas le moyen d'en sortir grandi. Il doit chercher activement la rédemption. Il se met en quête de Golconde. Angélique ne peut elle non plus pas rester en France. Elle embarque vers le nouveau monde, pour l'Amérique latine. Hélène a perdu beaucoup de pouvoir avec la révolution. Elle garde rancune contre les carthians, mais ne se venge pas tout de suite sans réfléchir. Elle est de plus dans le collimateur de l'Invictus, car une proche de Hubert durant sa rébellion. Rejeté de beaucoup, donc, elle erre à la recherche d'une faction du cercle des sorcières. Durant la période de creux, George est assassiné par Vincenzo.

Synopsis

Les joueurs sont contactés par Vladimir Borgo. L'Ordo Dracul se développe bien à Londres, et il a des amis férus d'ésotérisme. Parmi les nombreux charlatans, il a trouvé une personne très prometteuse, et vraiment douée de double vue. Cette personne a eu une séance d'écriture automatique où elle a écrit sur une feuille blanche les seuls noms des joueurs. Intrigué, inquiet même, Vladimir a contacté les joueurs pour leur demander de participer à quelques séances de spiritisme, pour savoir de quoi il en retourne. Ce scénario demande au maître de jeu d'avoir noté tous les noms des morts depuis le début de la campagne, car tous vont intervenir, et ont des griefs contre les joueurs. A eux de se débrouiller pour les détruire, ou les apaiser. Les morts ont été légèrement titillés par une shaman garou renégate, au service de Vincenzo. Sa vengeance a commencé.

Le Raven's Crown

Le rendez vous est donné au joueurs au Raven's Crown, tenu par John, un rouquin d'une trentaine d'années, irlandais, aux moustaches en bacchantes. Le lieu est un club des plus classiques, où l'on peut fumer, boire du Brandy, et discuter. Vladimir attends les joueurs avec deux hommes : Alester Crowley, le célèbre fondateur de l'ordre de l'aube dorée, et un de ses membres, Bram Stoker. C'est ce dernier qui a eu la crise d'écriture. C'est un homme maigre, aux traits tirés. Il a de lourdes cernes soulignant des yeux profondément enfoncés dans les orbites, mais où luit une lueur de force. Il porte un costume trop grand pour lui et mal repassé. Il parle généralement peu, est mal rasé, et semble avoir un mouvement de recul au contact des joueurs. Alester est beaucoup plus sociable. Il porte un costume impeccable, ses cheveux sont gominés et il porte des petites lunettes de lecture. Il est vraiment passionné d'occultisme, et il est difficile de l'arrêter quand il commence à parler. Vladimir présente les deux personnes, puis invite les joueurs à prendre quelques jours pour visiter Londres, puis de le rejoindre dans le manoir d'un vieil ami, dans les Highlands, afin d'être plus à l'aise pour interroger les esprits. Les grandes villes ont en effet tendance à attirer la police (et les oreilles du Prince, très proches), et à ne donner que des informations floues, le nombre d'esprits étant important. De plus, la dernière vision de Bram a eu lieu la bas, et le lieu semble propice au apparitions. Si les joueurs veulent aller au British Muséum, situé à quelques pâtés de maison, ils auront la surprise de voir qu'il y a une exposition sur le moyen age français, de leur époque d'étreinte. La collection n'est hélas pas encore complètement en vitrine. Emotion.

Les Highlands

On atteint facilement le lieu par le train. La gare est ensuite à 20 minutes d'un vieux château très délabré. Un serviteur patibulaire et d'une carrure remarquable attend les joueurs dans un fiacre. Alester, Bram, et Vladimir attendent au château. Autour de la gare se love un petit village tranquille. A leur arrivée, toutes les fenêtres en sont fermées. On entend des loups hurler dans les collines. L'hôte des joueurs est un Gangrel ancien chef de clan, du nom de Mac Lear. Il accueille les joueurs en ventant les chant des loups, les fils de la nuit (citation de Dracula, casez un maximum

d'allusions, ça rajoute à l'ambiance). Il est habillé avec goût, bien qu'un peu dépassé. Son hospitalité est irréprochable, et son serviteur, Lursch, des plus serviables. Malgré tout, l'ambiance est froide et lugubre. Il tient à ce que les règles de la bienséance soient observées sur son domaine, au niveau de la chasse, de la mascarade, des aises que peuvent prendre les joueurs, tout ce qu'il y a de plus normal. Il précise par contre qu'il est formellement interdit de chasser des loups, et de pénétrer la forêt. Une première séance de spiritisme est prévue pour la nuit suivante.

Le château est éclairé à la bougie, et fait entièrement de vieilles pierres. Il commence à tomber en ruine, et ne possède aucun mobilier confortable, mis à part des lits croulants pour les invités ; il y a longtemps que son propriétaire ne se soucie plus de ce genre de détail. Au cas où les joueurs l'ignoreraient, Alester et Bram ne savent pas que les joueurs sont des vampires, et il serait vraiment regrettable d'avoir à tuer de si grands esprits pour des choses qu'ils n'auraient pas du voir.

La première séance a lieu dans le salon, en haut du donjon. C'est une pièce circulaire, avec une simple table ronde au centre, et des fauteuils massifs. Les armoiries de la famille sont disposées au dessus d'une grande cheminée.

La séance semble fonctionner, très vite, les murs tremblent, et la table se soulève de quelques centimètres. Les joueurs avec le pouvoir d'auspex de vision des auras peuvent voir des formes colorées tourner en cercle autour de la table, et certaines s'approcher très près de Bram. Il est d'ailleurs pris de crise, soudain, ses yeux se révulsent, et il se met à parler avec une voix d'outre tombe. Il accuse les joueurs de meurtre, et leur annonce qu'ils vont payer. Il s'évanouit. Par la suite, les manifestations d'esprits vont se multiplier. Faites bien le compte des morts, et voyez les pouvoirs qu'il est possible de leur attribuer. En vrac, ils doivent être capables de posséder un corps, de murmurer dans les vents, de créer des hallucinations, de posséder des animaux (beaucoup d'animaux ! des loups !), et de faire de la télékinésie. Les victimes des joueurs tout le long de leur non vie peuvent même pousser le vice jusqu'à imiter les circonstances de leur mort dans des attentats envers les joueurs, ce qui fournirait d'ailleurs une occasion de les identifier.

Après la première séance de spiritisme, les joueurs vont tout simplement être hantés. Ils peuvent ensuite essayer de contacter certains fantômes via d'autres séances, et peuvent se faire pardonner de certains d'entre eux, mais certains seront intraitables. Il faut déjà que les joueurs arrivent à déterminer l'ensemble des personnes qui leurs en veulent, et ce n'est pas si évident. Bram Stoker est choqué, et après chaque séance, il part dans sa chambre se faire en cachette une petite injection de morphine. Alester est avide de continuer l'expérience. Il est possible d'invoquer les fantômes sans Bram, mais Alester constitue un bien moindre médium (bien qu'un démonologue de génie, mais ça n'a rien à voir).

Les séances d'après, si les joueurs utilisent l'auspex, ils pourront voir dans la pièce un esprit. Prenez un esprit gardien des morts : un corbeau, un chacal, la faucheuse, ou ce qui vous paraît le plus évocateur. L'esprit ne fait pas son boulot, puisqu'il permet aux esprits de se manifester. Il est accompagné d'une louve, qui observe depuis l'umbra. Elle est difficile à distinguer. C'est une shaman capable de couper la double vue des joueurs pour la scène.

Peu après la première séance, Mac Lear sentira que les loups sont étranges. En effet, ils attaquent les joueurs à vue, et même les villageois. Il aime à humer l'air de la nuit en kilt, en haut de son donjon. Il sait que des garous sont dans la forêt, et qu'ils sont les gardiens des bêtes. Il veille à les ennuyer le moins possible, ce qu'ils lui rendent fort civilement.



Un esprit gardien des morts

Ne décrivez pas ces garous comme des créatures mystiques mais plutôt comme des démons au corps d'homme, assoiffés du sang des morts, et errant la lande. Ils ont une réputation sinistre, liée aux dieux sanguinaires celtes, et aux sorciers.

En interrogeant les villageois, qui vivent autant dans la terreur des garous que du seigneur du château, il est possible d'avoir des renseignements sur la famille Dunstan, croques morts de père en fils, et qui aurait des liens avec les garous. Et pour cause, c'est une meute de bone shadows, dont le totem est l'esprit vu durant les séances de spiritisme.

Cette meute est composée de La grand-mère, croissant de lune, du père, demi lune, de sa deuxième femme et compagne, gibbeuse, et des deux enfants issus d'un premier mariage, un fils pleine lune et sa sœur lune noire. La grand-mère est celle qui a le plus de respect dans la meute, mais c'est aussi celle qui a trompé tout le monde, et qui manipule le totem pour les intérêts de Vincenzo, dont elle a bu le sang plusieurs fois. Les garous ne traiteront avec les vampires que si ceux-ci les convainquent d'avoir une solution au problème d'indocilité des loups. Sinon, ils se montreront menaçants et agressifs.

Lorsque les joueurs expliquent que les loups sont agités par l'esprit d'un mort, ils seront sidérés, et la grand-mère, démasquée, sera bannie de la meute (ce qui sera réglé en privé, ce n'est pas une affaire de vampires). Après avoir discuté avec leur totem, ils informeront les joueurs que les esprits ont été concentrés ici, et qu'ils leur sont désormais liés. Ils peuvent se manifester partout ou iront les joueurs. Ils leurs ont « remis leurs chaînes » ce qui fait qu'ils ne pourront plus se manifester que proche des joueurs, ou de leur ancre d'origine. Ils expliquent ce qu'est une ancre aux joueurs, et expliquent que le seul moyen de chasser les fantômes est de mourir, de détruire les ancres, ou de se faire pardonner.

Ils ne peuvent rien faire d'autre pour les joueurs, leur totem leur interdit, entre autre, de blesser un esprit de mort, même si c'est en leur pouvoir. Durant leur discussions avec les garous, Bram s'est fait la malle, il a par ailleurs emporté un livre de Vladimir traitant de Dracula. Le livre sera poliment ramené quelques semaines plus tard par Aleister, qui s'excusera pour la conduite déplorable de son ami. 10 ans plus tard, Bram Stoker écrit Dracula. C'est juste un clin d'œil.

1888 **Seconde Partie de l'ère Victorienne** *Entretient avec un mortel*

Synopsis

Les joueurs doivent désormais se débarrasser de leurs fantômes. Il leur faut retrouver des ancres qui peuvent dater du moyen âge. Fort heureusement, le British muséum donne justement une exposition sur ce sujet. Un grand nombre des objets à retrouver se trouvent là bas. Il n'est néanmoins pas si facile de voler le célèbre établissement, puisque les fantômes vont tout faire pour ennuyer les joueurs, et éviter leur propre annihilation. D'autres objets sont aux mains d'un homme d'affaire Américain, riche, qui est de mèche avec Vincenzo, et qui sert d'appât pour mettre les joueurs en torpeur.

Le point sur le british muséum

Vous rappelez vous du jeune noble florentin de retour avec Machiavels ? Il a beaucoup bougé depuis. Mais vous en saurez plus au dernier scénario. Toujours est il qu'il est à cette époque à Londres, et que le British Muséum est sur son domaine. Il n'appréciera bien sur pas qu'on pénètre impunément son domaine. Une autre de ses activités favorites est de jouer à « Jack the Ripper ». Il est du coup possible de négocier. C'est un ventru que les siècles ont rendu complètement décadent. Il trouve les humains pittoresques, et s'amuse de leurs souffrances. Il est également obsédé par le crime, et tue par amour du risque. Laissez les joueurs être témoins d'une agression lors d'une chasse. Le personnage est bien sur masqué, mais ne peut s'empêcher de ricaner en faisant des commentaires : 'Hou ! Hou ! Hou ! Comme ces autochtones sont pittoresques ! Qu'est ce qu'on s'amuse !'. Il doit être également une des seules personnes de la ville qui porte de la dentelle aux manches. Le Musée est sinon bien fermé dès 20 heures, et certains des gardiens sont des goules avec un peu d'auspex, de l'endurance, et des chiens. N'oubliez pas que les fantômes peuvent également ruiner facilement une infiltration.

L'exposition est parrainée par un dénommé William Smith. Les joueurs peuvent également le retrouver par le biais de divers contacts. Les objets ne sont pas difficiles à casser, et il ne devrait rester alors que quelques spectres dont les joueurs doivent se débarrasser.

Mr Smith

Mr Smith est en transit. On peut le trouver dans un cercle privé d'industriels, ou dans sa cabine sur le Queens Mary, un super paquebot qui mouille à Londres. Il a confié les objets que recherchent les joueurs au capitaine, qui les a enfermés dans le coffre fort du bateau. Si on lui demande d'où il tire sa collection, il avouera qu'ils lui ont été légués par un lointain cousin dans sa jeunesse, et qu'après les avoir vendus, il a pu se lancer dans les affaires et rapidement faire fortune. Comme il leur doit sa fortune, il a bien sur tenu à récupérer ces antiquités, puis, par passion, a complété sa collection. Vous pouvez même donner pour thème à la collection les incarnations successives d'un proche des joueurs. Il refusera

catégoriquement de vendre ou de prêter ses œuvres, qu'il considère comme des portes bonheurs. Le meilleur moyen de s'en emparer est de percer le coffre pendant que Mr Smith est retenu à manger sur le pont. Hélas, le coffre fort est piégé, et les joueurs qui trouveront les objets seront soufflés par une explosion de nitroglycérine. Le bateau va être pris de panique, et des agents de Mr Smith profiteront de l'occasion pour planter un long pieu effilé dans le cœur des joueurs encore debout. Un remorqueur tout confort attend avec des cercueils que les joueurs veuillent bien se donner la peine de monter. Tout le monde fait un passage par la case torpeur !

1936 Première Partie des années folles *Sweet Home, Chicago*

Ambiance

Nous sommes en plein sous la prohibition aux States. L'ambiance sera pleine de jazz, de gangster, de politiciens véreux, et de flics plus ou moins irréprochables. Dans cette première partie, les joueurs arrivent sur un terrain miné : ils ont passé 50 ans en torpeur, et ils se réveillent des mains de leur ennemi dans une ville qu'ils ne connaissent pas, avec une chasse au sang sur le dos. Tout le monde leur en veut, et particulièrement à leur sang, et ils doivent fuir de leur mieux. Pour l'instant. Ambiance de film des années 50 en noir et blanc, et comme vous avez 50 ans de retard sur tout le monde, quelques problèmes d'adaptation, bien sur.

-Tir, avec les armes automatiques. Cumulable avec celui des mousquets.

-Investigation, avec le bleu à empreintes, la balistique, et tout l'attirail moderne.

-Conduite, car on a inventé l'automobile, l'avion, et autre depuis.

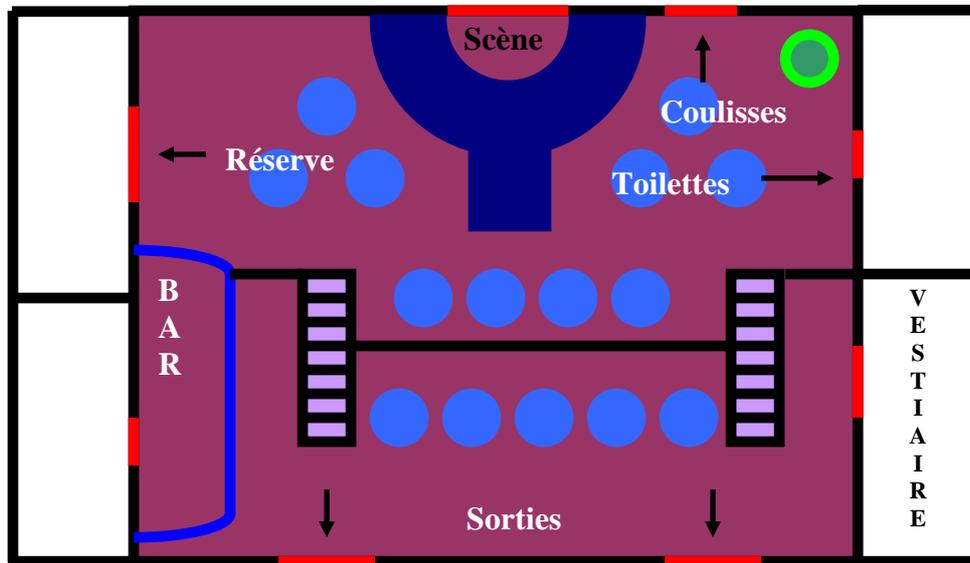
-Etiquette, depuis le moyen age et la féodalité, ça commence à faire.

Si lors du scénario précédent, les joueurs ont été inventifs et curieux vis-à-vis des fantômes, donnez leur un mérite spécial 'médium'. Ils peuvent maintenant contacter les morts.

Le Wolf and Raven Purple Ball Room.

Si vous êtes vicieux comme MJ, la transition d'un scénario à l'autre peut être spéciale. Les méandres de la torpeur amènent leurs esprits à délirer, et à déformer la réalité, dans ce cas, pourquoi ne pas faire jouer la fin du scénario d'avant comme si tout s'était bien passé ? Comme si ils avaient, d'une main de maître, récupéré toutes les ancre, et les avaient détruites, puis avait disparu de la circulation. Puis, voile noir, et un réveil difficile. Les joueurs se réveillent donc dans une cave humide et aux murs couverts de salpêtre. Un air de Jazz parvient à leurs oreilles, ainsi qu'un goût de sang. Ils se réveillent pour voir un système complexe de tuyaux au dessus de leurs cercueils. Ils n'ont que 2 points de sang, mais des prisonniers ont été apparemment égorgés à leur attention (peut être par un mécanisme sadique relié à l'ouverture des cercueils). Dans la pièce, dont on peut sortir par une échelle menant à une trappe, se trouvent les cercueils, les victimes, et un jeu d'échec dont la plupart des pièces ont été jetées à terre. Sur le mur, écrit au sang, on peut lire « la partie commence maintenant ». Vincenzo a lui-même écrit le message, et il a renversé les pièces du jeu de rage.

La trappe donne dans la cave d'une boîte de jazz. La musique se fait plus forte. Puis la cave débouche par une porte marquée 'privé' dans la boîte elle-même. Les joueurs sont habillés en redingote, leurs effets personnels les plus intimes sont avec eux. Vincenzo veut jouer une partie d'échec, il laisse une chance aux joueurs. Au fait, le barman est roux, nommé James.



Le Purple Ball Room

A l'arrivée des joueurs, la musique se coupe. Un projecteur braqué sur scène éclaire un noir efflanqué, dans un costume blanc à nœud papillon. Il est extrêmement maigre, a les cheveux peignés avec soin, et des dents blanche comme le nacre. Il salut maladroitement la foule, remercie particulièrement des invités de marque, Mr le Maire et le chef de la police, pour leur présence ici, et annonce que le Wolf and Raven Purple Ball Room est heureux de proposer ce soir de la st sylvestre Mr Louis Armstrong et le Hot Five Band. La musique reprends. Dans un coin de la salle, on peut distinguer un arbre de Noël. Nous sommes le 1^{er} janvier 1936, il est 0h15. Laisser un peu de temps aux joueurs pour s'intégrer dans la salle, puis, on entend des crissements de pneu, et les portes volent en éclat. 10 maffiosi, armés de mitraillettes Thomson dévalent et arrosent. Derrière eux, deux vampires pointent les joueurs en hurlant à la chasse au sang. Ils sont plus nombreux, mieux armés, et c'est leur ville. Faites comprendre aux joueurs qu'une retraite serait préférable. Dans la rue par la sortie arrière, des voitures de flic arrivent en trombe, et commencent à canarder eux aussi. Il y a un agent du FBI avec eux, et il ordonne de faire feu à volonté. La rue est une impasse, mais il y a une bouche d'égout au bout.

Les égouts sont plus calmes, et les policiers refusent d'y entrer car ils n'ont pas de lampes torches. Il faut marcher quelques pâtés de maison pour trouver une sortie. Les joueurs se sentent observés, et des animaux le surveillent. Ils peuvent même avoir la chance de se faire attaquer par un alligator.

La sortie donne sur une petite rue où a lieu une messe nocturne. Quand les joueurs passent trop près, un vieux noir aux yeux exorbités donne l'alerte, et une nuée de chasseurs de vampires se ruent sur les joueurs. Ils finissent par les acculer près du lac Michigan, où, enfin une bonne nouvelle, Melchisédech les attend avec un hydroglisseur. (Le perdu qu'ils ont libéré sous la révolution).

Il leur demande de monter, et les emmène à son refuge, au bord de l'eau, en dehors de la ville.

Son refuge est une maison construite il y a 50 ans, les joueurs ne seront pas dépaysés. Il y a de la place pour tous. Melchisédech s'est énormément intéressé aux sciences, et son refuge est un véritable bric-à-brac de savant fou. Il y a un ponton avec l'hydroglisseur, et une gigantesque

propriété de prairie rase à côté. Il a une voiture, bien entendu. Il y a assez d'espace pour faire atterrir un zeppelin, ou un avion. Il y a plusieurs hangars, avec des machines de toute sorte, pour la plupart semblant sortie d'un roman de Jules Verne.
Les joueurs sont enfin à l'abri, il est temps de penser à la contre-attaque.

1936 Seconde Partie des années folles
Les contes de la crypte

Synopsis

Scénario de fin, les joueurs sont des mathusalems, et ils vont mettre la ville à feu et à sang pour régler leurs problèmes personnels. Ils ont 500 ans d'alliés prêts à les aider, si ils n'ont pas été trop bâtards. Vincenzo les attend de son côté, la ville est entre ses mains, et il a envie de jouer avec les joueurs avant la confrontation finale. Quoi qu'il se passe, il veut être mort dans les 3 mois qui suivent. Tout n'est qu'une mise en scène, pour finir sa vie. Ce scénario est extrêmement libre, et les joueurs ne doivent pas hésiter à faire preuve d'initiative pour faire avancer les choses. Plutôt que de donner un déroulement linéaire, ce scénario est une description des différentes forces en présence.

Le Wolf and Raven, enfin

Le mystère des loups et des corbeaux enfin résolu ! Comme vous l'avez remarqué, au fil des scénarios, à chaque époque se retrouve un lieu de rencontre dont le nom se rapporte aux loups ou aux corbeaux, et dont le tenancier est roux et a un nom proche de Jean. Il y a une raison derrière tout ça, ou plutôt un vampire. L'idée vient de Machiavels, qui avait trouvé ainsi un bon moyen d'avoir une oreille dans la foule. Il a ainsi pris le contrôle du relais 'entre les loups et les corbeaux'. Il garde des membres de la même famille de génération en génération, cela lui permet par la même occasion de compter son propre âge, et ça l'amuse. Il a un bel arbre généalogique quelque part, avec tous les liens de parenté et un joli portrait pour chacun. Par la suite, sous la renaissance, le relais miteux devient Théâtre, puis Machiavels disparaît en torpeur. Son disciple, le Ventrue Florentin, trouve l'idée excellente, mais ne veut pas rester à Bayonne, qu'il trouve beaucoup trop exotique à son goût. Il importe le concept à Paris, puis dans sa fuite de France à Londres. A son réveil après une longue torpeur, Machiavels s'empresse de créer la boîte de Jazz. Si les joueurs remarquent la longue série de coïncidences, ils peuvent chercher à enquêter du côté de la boîte, et rencontrer Machiavels. Celui-ci a tout à gagner à aider les joueurs, à commencer par son passé, et du pouvoir sur la ville.



Style de L'enseigne du Wolf & Raven Purple Ball Room

L'enseigne du Bar est un Loup dans le plus pur style tex avery ouvrant la porte d'une limousine à une dame corbeau en tenue de soirée.

Macky

Le patron du Purple Ball Room se fait appeler Macky. Il est difficile de le rencontrer sans rendez vous, mais si les joueurs font les bons sous entendus, les portes s'ouvriront d'elles mêmes. Machiavel ignorait tout de la présence d'une cache à vampires sous son établissement. Il ne s'est réveillé que récemment, et ne savait pas trop où il était. Il a pris le contrôle d'une des trois familles maffieuse de la ville, les Fellini. Il se concentre sur le trafic d'alcool frelaté, les salles de jeu, et évite les trop grosses confrontations, cette famille est en effet minoritaire. Il n'a pas de statut officiel dans la ville, mais est apprécié de l'ensemble des nosfératu. Il n'a aucun souvenir de son ancienne vie. Il a trouvé quelques bribes moisies de livres dans son refuge à son réveil, mais ce n'est pas assez pour se rappeler de tout. Il a retrouvé également l'arbre généalogique des roux, et a repris le concept. Il est en bonnes relations avec la police.

Les sectaires

La secte sortie de l'église est constituée de noirs opprimé et sur lesquels les vampire de la ville se nourrissent sans vergogne. Ils sont violent, mais aiguillables sur une personne ou une autre. Ils sont dirigés par un Prêtre charismatique, le révérend Maxwell. Nul vampire n'a essayé de les contrôler, il faut dire que ça péte vite à la gueule ces trucs là.

Le Prince

Le Prince est William Smith, l'industriel rencontré en Angleterre. Il est assez jeune, mais épaulé par Vincenzo, il a vite pris du pouvoir. Ses opposants sont tous morts dans des circonstances troublantes, horribles même. Il règne en despote, assouvissant sa mégalomanie sur ses sujets, tout persuadé qu'il est intouchable grâce à Vincenzo. Il est loin d'imaginer à quel point Vincenzo le manipule, et se débarrassera de lui sans remord. Son influence financière est considérable, ses sociétés de sidérurgie puissantes, et beaucoup de son or est à la banque. Il contrôle la famille des O'conways. Des maffieux faisant dans les faux billets et le chantage. Il contrôle la mairie. Il a à ses ordres trois fléaux, les enfants de Vincenzo, qui sont sans pitié, et d'une très grande violence. On les appelle les parques. Il y a la vieille garou (en fait une goule !!), une femme d'âge mur, et une jeune fille, mais la plus cruelle des trois.

Les Egouts

Les égouts ont peuplés de parias, qui vivent dans la terreur. Vincenzo a repris à son compte le concept de la dîme du sang, et se maintient à niveau en semant la terreur dans les égouts. La plupart ne veulent même pas savoir ce qu'il y a dehors, et ils craignent Vincenzo. Si les joueurs résolvent le problème de ces pauvres êtres, Vincenzo va se retrouver avec beaucoup moins de sang.

La police

Outre ses liens avec les différentes factions maffieuses, et le contrôle partiel du Prince, les quelques bons flics de la ville se sont regroupés derrière un ordre secret de justicier : l'Ordo Protectoris. Et oui ! Angélique est en ville. Sûrement a-t-elle senti dans son cœur que ses amis avaient besoin d'elle dans cette ville. Elle est Pricus Mekhet de la ville. Elle n'est pas très écoutée, mais l'Ordo protectoris est une force avec laquelle compter. Elle a changé de nom pour éviter les ennuis, elle se nomme désormais Maria.

Les Léones

Est une famille de maffieux qui n'est aux mains de personnes ! Etonnant non ? Au sein de ceux-ci, on peut trouver un jeune prodige de la gâchette, dénommé Al Capone.

Les amitiés

Les joueurs vont sûrement essayer de rameuter tous leurs potes, et retrouver leur prise sur la société. Permettez leur de reconvertir les mérites perdus durant la torpeur. A vous de voir quelle aide peuvent apporter leurs relations. Si vous le voulez, ajoutez des jeunes filles impressionnées sous l'ère victorienne, et qui sont devenue de riches héritières de 60 ans. La pause de 50 ans est assez brève pour permettre de faire survivre des mortels, intéressant, donc.

Les saloperies de Vincenzo

Il ne restera pas les bras croisés. D'une part, il a collé une histoire de mascarade sur le dos des joueurs, et a fait lancer une chasse au sang. Ce qui n'est pas faux, puisqu'il a réveillé prématurément les plus humains des joueurs dans le quartier de pédiatrie de l'hôpital. Un véritable massacre. Ils ont cauchemardé à ce sujet.

Une autre de ses blagues, il a cherché à emprisonner les meilleurs amis vampires des joueurs et les a fait dominer et torturer. Ils se croient possédés d'une malédiction terrible, et ils sont convaincus qu'il faut qu'ils se fassent diaboliser pour que leurs connaissances ne soient pas perdues. Enorme Blague ! Il les lâche dans la rue vers mi janvier. Vladimir peut en faire parti.

Il déclenchera une attaque sur le refuge de Melchisédech dès qu'il saura où il est. (Jet de Intelligence+Investigation, il doit accumuler 30 succès avec 1 jet par nuit).

Traverser la ville est dangereux, les joueurs qui restent plus de quelques heures au même endroit risquent fort de se voir attaqué par les parques.

Le final

Les joueurs finissent par avoir épuisé la ville. Il est temps d'en finir. Vincenzo donne rendez vous aux joueurs à l'Elysium, sur le plus haut building de la Ville. Ce n'est pas un Elysium où l'on s'amuse, pas dans cette ville. C'est l'Impérial Smith, et le bureau de son directeur est au dernier étage. Le building est sur gardé, et Vincenzo attend impatiemment sur le toit (regardez la dernier épisode de Cowboy Beebop pour le style). Au fait, nous sommes le 27 février 1936, ça ne vous rappelle rien ? Forcément, si les joueurs ont affaibli son pouvoir, atteindre Vincenzo sera plus facile.

Il y a les défenses suivantes :

- Des flics en civil, de l'Ordo Protectoris

- Les trois parques

- Vincenzo est gorgé de sang, pris sur les pauvres des égouts.

- Une milice locale de 20 personnes, grassement payés, mais qui partiront si ils n'ont plus d'argent.

- Le Prince lui-même, William Smith. Il attendra aux cotés de Vincenzo, en haut du building. A son arrivée, Vincenzo se casse en le traitant de bouffon. Il saute sur un immeuble en face (reptation).

Il y a ensuite un bout de combat sur le building d'en face, de taille plus modeste. Un des coups préféré de Vincenzo sera de jeter les joueurs dans le vide, les faisant passer à travers les lettres de l'enseigne d'un hôtel. En bas, un clochard regarde le malheureux passer atterrir dans la benne à ordures, l'air incrédule.

Il saute ensuite sur un train, car la gare était proche. Le combat continue sur et dans le train. Vincenzo se fait tuer, puis le train arrive en gare. Si les joueurs sont mis hors d'état de nuire, Vincenzo les prends tous, et il va attendre un pale levé de soleil en leur compagnie au bord du lac.

Les dernières paroles de Vincenzo

Je fête ce soir le 500ème anniversaire de ma mort.

Je vais mourir.
Je le sais.
Enfin.
Ce soir, s'achèvent presque 5 siècles de sangs et de larmes.
5 siècles de terreur.
5 siècles de meurtre.
Combien de litres de sang?
Combien de morts?
Je ne m'en rappelle même pas.
Depuis ce jour ou j'ai été plongé dans les ténèbres, combien de vies humaines se sont écoulées?
Je suis arrivé sur ce continent au début de la colonisation, je l'ai vu grandir, je l'ai vu changer.
J'ai vu les flux d'étrangers s'implantés un à un, et j'ai passé ces siècles immuable parmi un
Monde en mutation.
Et je les ai passés seul. Mon seul ami, mon compagnon, huck, m'a quitté, et il est mort. Par votre faute?
Les humains me sont devenus étrangers, puis ils sont devenus du bétail pour moi, puis les vampires eux même.
Toute ceux de ma race ne sont pour moi que du bétail, ou des instrument.
Autant de pièces d'un immense jeu d'échec.
Tous sauf vous.
Je suis un monstre, oui, et vous étiez bien les seuls à pouvoir me tuer.
Finalement, vous me libérez de cette éternité de douleur.
J'irais peut être en enfer.
Non.
L'enfer est ici.
Ou que j'aïlle, le monde qui m'attend vaut certainement mieux que celui-ci.
Que ce monde soit le votre. Je vous le laisse.
Ma haine pour vous est la dernière choses qui me liait à se monde.
Mais vous même qui me traitez comme un monstre, combien de personnes sont mortes sous votre morsure?
Combien de personnes, de villes, de nations avez vous manipulé comme des marionnettes?
Comment osez vous encore imposer votre existence à ce monde?
Adieu.
Je pars sans regret.

Vous prendrez bien un petit dark pour la fin ?

Une révélation qui m'a paru intéressante sur la fin de l'histoire. Vladimir Borgo est aux sources de l'Ordo Dracul. Peut être vos joueurs se sont ils liés d'amitié avec lui ? Si c'est le cas, voici une possibilité de révélation vers la fin.

Ce Brave Vladimir Borgo a pris le nom d'une montagne de son pays, son vrai nom est Vladimir Tepes, Voïvode de Valachie, alias Dracula, le vrai, l'unique. Pourquoi n'est il pas à la mesure de sa réputation ? Très simple, Dracula tel qu'il est décrit est une fable, un mythe devant galvaniser des générations d'érudits vampires. La preuve, depuis combien de temps vos joueurs marchent ils dans les pas du célèbre Transylvanien ? Déterrants des secrets et trompant leur état de vampire.

Appendice : Les PNJs

Moyen Age

Machiavel,



Nosfératu, 5 en puissance du sang

Force 2, Agilité 2, Vigueur 2, Manipulation 4, Présence 3, Sang froid 3, Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 2.

Politique 4 (Vampires), Occultisme 1, Académique 2, Investigation 3, Discrétion 3, Mêlée 1, Empathie 3 (détecter le mensonge), Expression 3, Intimidation 4, Persuasion 4, Etiquette 4 (noblesse), Subterfuge 3.

Puissance 1, Cauchemar 2, Présence 3, Domination 2, Occultation 3.

Ressources 3, Alliés populace 3, Statut Invictus 2, Statut Vampire 3, Statut Noblesse 3, Refuge 4.

Vice : Avarice, Vertu : Tempérance, Humanité 4, paranoïaque.

Hubert de Hautecombe,



Ventrué, 2 en puissance du sang

Force 3, Agilité 2, Vigueur 3, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 2, Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 3.

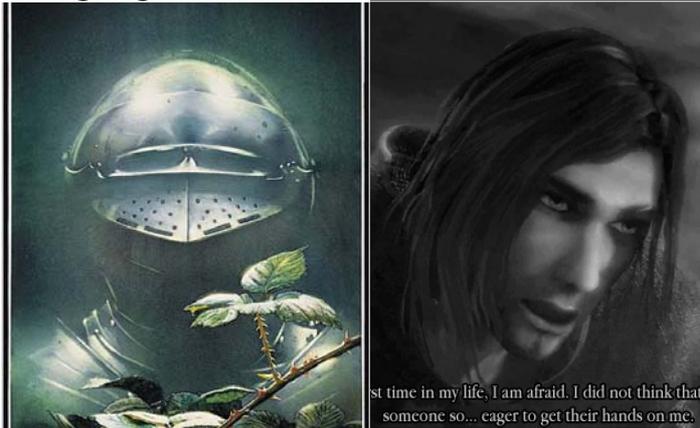
Académique 1, Politique 2, Occultisme 1, Equitation 2, Tir 1, Mêlée 3, Animaux 2, Expression 3, Intimidation 3, Persuasion 3, Etiquette 3, Subterfuge 3.

Animalisme 2, Endurance 2, Domination 3.

Combat monté, Statut Invictus 3, Inspiration, Refuge 2, Parade, Statut vampire 5.

Vice : Orgueil, Vertu : Justice, Humanité 5, angoisses.

Wolfgang von Hesse,



Daeva, 2 en puissance du sang

Force 4, Agilité 3, Vigueur 3, Manipulation 2, Présence 3, Sang froid 2, Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 2.

Athlétisme 2, Equitation 3, Tir 3, Mêlée 4, Intimidation 3, Persuasion 3, Etiquette 1, Subterfuge 1.

Puissance 3, Célérité 3, Présence 1.

Statut ville 3, Statut vampire 3, Serviteur 2, Combat deux armes 3 (hache épée) Parade, combat monté, Ambidextre.

Vice Colère, Vertu Justice, Humanité 6, dépression

La sorcière des marais,



Nosfératu, 4 en puissance du sang

Force 3, Agilité 1, Vigueur 4, Manipulation 3, Présence 2, Sang froid 3, Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3.

Politique 1, Occultisme 4, Survie 3, Artisanat 3, Médecine 3, Mêlée 1, Animaux 3, Discrétion 3, Intimidation 3, Subterfuge 3.

Animalisme 2, Puissance 2, Cauchemar 5, occultation 1, Cruac 4.

Sens du danger, Refuge 3, Statut cercle des sorcières 3.

Vice : Envie, Vertu : Persévérance, Humanité 4, vocalisation

Hélène



Daeva, 1 en puissance du sang

Force 2, Agilité 3, Vigueur 2, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 2, Intelligence 2, Astuce 4, Résolution 3.

Politique 2, Occultisme 2, Artisanat 1, Médecine 1, Mêlée 1, Athlétisme 1, Discrétion 3, Larcin 3, Subterfuge 4, Persuasion 3, Expression 4.

Présence 3, Cruac 1.

Beauté fatale max, mentor 3.

Vice : Ambition, Vertu : Persévérance, Humanité 4, suspicion, narcissisme

Père des loups,



Alphonse Lugar



Gangrel, 5 en puissance du sang

Force 3, Agilité 3, Vigueur 4, Manipulation 2, Présence 2, Sang froid 4, Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2.

Artisanat 3, Médecine 1, Bagarre 1, Athlétisme 3, Discrétion 2, Survie 4, Animaux 3, Intimidation 3.

Protéisme 4, Endurance 3, Animalisme 3.

Santé de fer 3, Immunité aux maladies, sens du danger, sens de l'orientation.

Vice : Territorial, Vertu : Persévérance, Humanité 6

George, st patron des coupes gorges



Gangrel, 2 en puissance du sang

Force 3, Agilité 3, Vigueur 2, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 3, Intelligence 3, Astuce 4, Résolution 2.

Artisanat 3, Investigation 3(ou est la thune), Bagarre 2, Athlétisme 3(escalade), Discrétion 4, Survie 4, Animaux 1, Larcin 3, Mêlée 2, Intimidation 3, Tir 2, Subterfuge 2, Rue 3(écouler les stocks).

Protéisme 1, Endurance 2, Animalisme 1, occultation 1.

Ambidextre, sens du danger, sens de l'orientation, statut crime 4, Servant 3*3.

Vice : Avarice, Vertu : Générosité, Humanité 6

Vénantius,



Mekhet, 3 en puissance du sang

Force 2, Agilité 3, Vigueur 3, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 3, Intelligence 3, Astuce 4, Résolution 2.

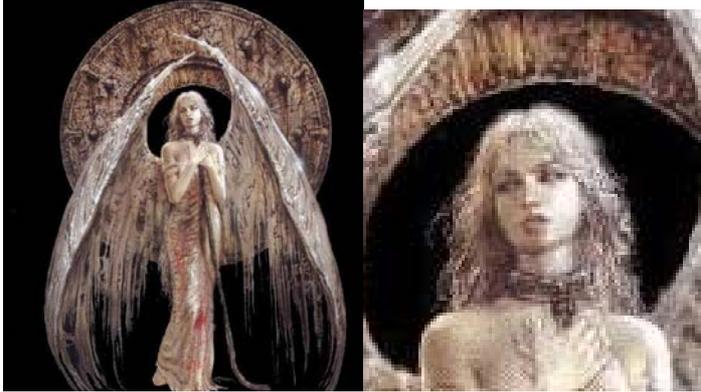
Académique 3, Occultisme 3, Artisanat 2, Médecine 3 (drogues), Science 2, Discrétion 3, Animaux 1, Larcin 2, Empathie 3, Expression 2, Etiquette 2.

Occultation 2, Auspex 2, Thaumaturgie 3, Ténébrae 3.

Mémoire eidétiques, arabe 3, Grec 2, latin 2, Statut lancea Sanctum 3, Statut église 2, Influence Eglise 3, Méditatif.

Vice : Paresse, Vertu : Foi, Humanité 7

Angélique,



Mekhet, 1 en puissance du sang

Force 2, Agilité 3, Vigueur 2, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 3, Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 3.

Académique 2, Occultisme 2, Artisanat 3, Discrétion 3, Investigation 3, Empathie 4, Expression 3, Etiquette 2, Athlétisme 2, persuasion 2.

Auspex 3, Reptation 3, Célérité 1.

Beauté fatale 1, Méditative, Troupeau 1.

Vice : Gourmandise, Vertu : Foi, Humanité 7

Grégoire le cruel,



Ventrué, 4 en puissance du sang

Force 4, Agilité 2, Vigueur 3, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 3, Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 3.

Académique 1, Occultisme 1, Politique 3, Animaux 2, Expression 2, Etiquette 3, Subterfuge 3, Intimidation 3, Equitation 3, Mêlée 4.

Endurance 2, Domination 2, Puissance 2, Animalisme 1.

Prince, riche, puissant, respecté, tentaculaire.

Vice : Orgueil, Vertu : Justice, Humanité 4 mégalomane.

Grévin



Force 1, Agilité 2, Vigueur 2, Manipulation 3, Présence 2, Sang froid 3, Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 4.
Académique 3, Politique 2, Intimidation 3 (question), Empathie 2, Etiquette 3, Subterfuge 3, Persuasion 3.
Statut Eglise 3, Servant, 4*1 (nombreux)
Vice : Luxure, envie .Vertu : justice, Humanité 4. Superstitieux. Myope.

Albert de Corneval,

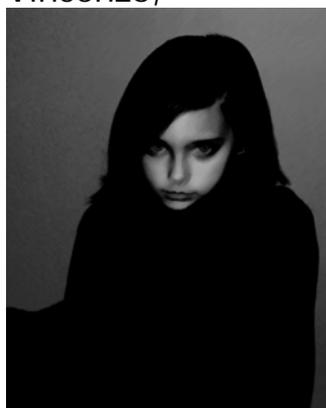


Ventrué, 3 en puissance du sang.
Force 3 Agilité 3 Vigueur 3, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 3, Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 3.
Académique 3 Occultisme 2 Politique 3, Animaux 2, Etiquette 2
Subterfuge 3, Intimidation 3, Equitation 3, Mêlée 3
Endurance 2, Domination 4, Animalisme 2.
Garde Rouge 5 Refuge 5
Vice : Orgueil, Vertu : Justice, Humanité 6.

Quelques Moines



Vincenzo,



Gangrel, 1 en puissance du sang

Force 2, Agilité 4, Vigueur 2, Manipulation 2, Présence 1, Sang froid 3, Intelligence 1, Astuce 3, Résolution 3.

Artisanat 3, Bagarre 1, Athlétisme 3, Discrétion 3, Survie 3, Animaux 1, Mêlée 3 (poignards), Larcin 3, Rue 3, Subterfuge 2.

Reputation 1, Endurance 1, Protéisme 1.

Finesse dague, ambidextre, fuir 2.

Vice : Rancoeur, Vertu : Persévérance, Humanité 7

Renaissance

Rose de Habsbourg,



Ventruée, 3 en puissance du sang
Force 2, Agilité 3, Vigueur 3, Manipulation 4, Présence 3, Sang froid 3,
Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 4.
Investigation 2, Politique 4, Académique 3, Discrétion 2, Mêlée 1
(rapière), Empathie 3, Expression 3, Intimidation 2, Persuasion 4,
Etiquette 4, subterfuge 2, Animaux 1.
Domination 3, Animalisme 1, Thaumaturgie 2.
Beauté fatale 1, Ressources 3, Statut noblesse 3, Statut Lancéa sanctus 4,
Alliés cours 2.
Vice : Fierté, Vertu : Patience, Humanité 4. Aime beaucoup les petits
enfants.

Ténèbres



, une assassine Mekhet, 2 en puissance du sang
Force 2, Agilité 4, Vigueur 2, Manipulation 3, Présence 2, Sang froid 3,
Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 2.
Investigation 4, Bagarre 2, Athlétisme 3, Discrétion 4, Larcin 3, Mêlée
3(dague), Tir 3, Subterfuge 3 (déguisement).
Occultation 3, Célérité 2, Tenebrae 1, Auspex 2.
Ambidextre, Finesse dague, réflexes 2.
Vice : Curiosité, Vertu : Tempérance, Humanité 7.

Le cardinal Léon Bonacieux,



Ventrué, 5 en puissance du sang

Force 3, Agilité 3, Vigueur 3, Manipulation 4, Présence 3, Sang froid 4, Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3.

Académique 3, Occultisme 3, Médecine 1, Empathie 2, Expression 2, Etiquette 4, Expression 3, Intimidation 4 (torture), Persuasion 4, subterfuge 4, animaux 3.

Domination 4, Animalisme 3, Thaumaturgie 4, Endurance 4, Auspex 3, Cauchemar 2.

Grec 2, latin 2, Influence Eglise 5, Statut lancéa sanctus 5.

Vice : Violence, Vertu : Foi, Humanité 3. Mégalomanie, Paranoïa.

Catherine Montsabert



, Ventrué, 3 en puissance du sang

Force 2, Agilité 3, Vigueur 2, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 3, Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 3.

Investigation 1, Politique 2, Académique 3, Discrétion 1, Tir 2 (arbalète), Empathie 3, Expression 3, Intimidation 2, Persuasion 3, Etiquette 3, subterfuge 3.

Domination 2, Présence 1.

Beauté fatale 1, Ressources 3, Statut noblesse 3, Statut invictus 2, Alliés (maîtresses du roi) 3.

Vice : Ambition, Vertu : Patience, Humanité 5. Trouble obsessionnel compulsif : tout doit être parfait.

François Valérie Maurepas



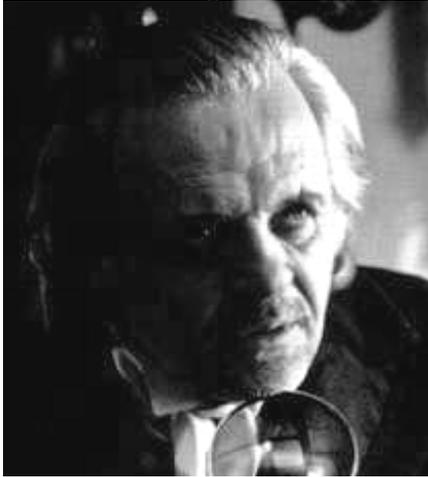
, Dæva, 2 en puissance du sang
Force 3, Agilité 3, Vigueur 2, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 2,
Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 3.
Politique 1, Mêlée 3 (rapière familiale), Equitation 2, Discrétion 2, Larcin
1, Subterfuge 3, Persuasion 3, Expression 2 (bon mot), rue 1
(prostituées), tir 2 (mousquet).
Présence 2, Puissance 2.
Beauté fatale 1, Richesse, noblesse, troupeau, estomac blindé, quelques
spadassins.
Vices : Ambition, Luxure, Paresse Vertu : Persévérance, Humanité 6.

Marc Aurel,



Ventrué, 5 en puissance du sang
Force 4, Agilité 4, Vigueur 5, Manipulation 5, Présence 5, Sang froid 4,
Intelligence 5, Astuce 5, Résolution 3.
Académique 4, Occultisme 3, Politique 5, Animaux 4, Expression 3,
Etiquette 5, Subterfuge 5, Intimidation 5, Mêlée 4, Tir 3.
Endurance 5, Domination 5, Puissance 3, Animalisme 5, Célérité
4, Protéisme 3, Auspex 4, toutes les autres à 1.
Toutes les langues à 3 ou 2, Influence remarquable, 5 en statut(s),
épéiste
Vice : Paresse, Vertu : Justice, Humanité 3 Vieux, Usé, et fatigué.
Dépressif.

Vladimir Borgo,



Clan inconnu. Puissance du sang 3.

Force 3, Agilité 2, Vigueur 3, Manipulation 3, Présence 2, Sang froid 3, Intelligence 4, Astuce 4, Résolution 3.

Occultisme 4 (Vampire), Académiques 4, Politique 2, Sciences 3, Investigations 3 (bibliothèques), Mêlée 2 (épée à deux mains), Intimidation 3, Etiquette 2, Subterfuge 2.

Auspex 2, Domination 2, Cauchemar 2, Endurance 2, Protéisme 1.

Vice : Impatience, Vertu : Persévérance, Humanité 6. Incapacité à traverser l'eau vive, répulsion à la croix, allergie à l'ail, Hospitalité (doit être invité pour pénétrer un domaine), doit dormir dans la terre de ses ancêtres.

Cyrano de Bergerac



Force 4, Agilité 3, Vigueur 2, Manipulation 2, Présence 4, Sang froid 1, Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 4.

Mêlée 4 (épée), Expression 5 (rimes), Intimidation 4, Persuasion 3, rue 2, tir 2 (mousquet), Discrétion 2.

Noblesse, alliés gascons, désarmement, parade armée, autres botes du cru.

Vice : Fierté de gascon Vertu : Courage, Générosité. Humanité 7.

Complexe d'infériorité, et un nez! Quel nez que ce nez la !

Giuseppe Farreli,



Ventrué, 1 en puissance du sang

Force 2, Agilité 4, Vigueur 1, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 2, Intelligence 3, Astuce 2, Résolution 3.

Connaissances 2 Artisanat 3 (sculpture) Médecine 1 (anatomie) Politique 2 Athlétisme 1 Equitation 2 Tir 3 Discrétion 2 Mêlée 2 (rapière) Expression 2 (blague cynique) Intimidation 1 Persuasion 2 Etiquette 3 Subterfuge 4 Disciplines Domination 2, Présence 1, Endurance 1, Animalisme 1 Mérites : Noblesse Italienne 2, Ressources 3, Finesse rapière, Dégaine rapide mousquet.

Vice : Cruauté. Vertu : Prudence, Humanité 5.

Vincenzo, Gangrel, 3 en puissance du sang

Force 2, Agilité 4, Vigueur 2, Manipulation 2, Présence 2, Sang froid 3, Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 3.

Artisanat 3, Bagarre 1, Athlétisme 3, Discrétion 3, Survie 3, Animaux 1, Mêlée 3 (poignards), Larcin 3, Rue 3, Subterfuge 2, académiques 1, expression 1, étiquette 1.

Reputation 2, Endurance 1, Protéisme 2.

Finesse dague, ambidextre, fuir 2, deux armes 1. Argent 3. Servant 3.

Vice : Rancoeur, Vertu : Persévérance, Humanité 6. Narcissisme.

Machiavel, Nofératu, 7 en puissance du sang, Humanité 3

Hubert de Hautecombe, Ventrué, 6 en puissance du sang

Wolfgang von Hesse, Daeva, 5 en puissance du sang

Hélène, Daeva, 4 en puissance du sang, Cruac 3, humanité 3

Père des loups, Gangrel, 4 en puissance du sang

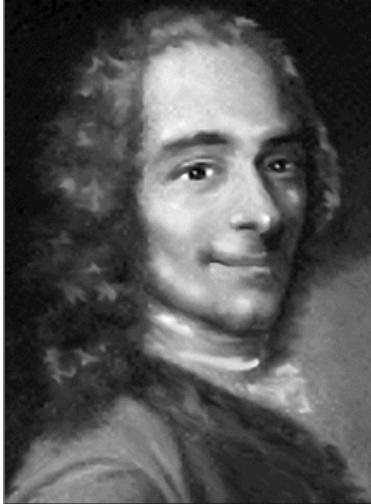
George, st patron des coupe gorge, Gangrel, 4 en puissance du sang

Vénantius, Mekhet, 5 en puissance du sang

Angélique, Mekhet, 3 en puissance du sang

Révolution

Voltaire



Daeva, puissance du sang : 1.

Force 2, Agilité 2, Vigueur 2, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 2, Intelligence 4, Astuce 4, Résolution 3.

Académique 4 (humanisme), Empathie 3, Expression 4 (philosophie), Etiquette 4, Persuasion 4, subterfuge 4, Equitation 2, .

Présence 2, Célérité 1.

Célèbre, Richesse moyenne, Statut Carthian, Inspiration,

Vice : Entêtement, Vertu : espoir, Humanité 7.

Léonard



Daeva, puissance du sang : 5.

Force 4, Agilité 3, Vigueur 2, Sang froid 1, Manipulation 3, Charisme 3, Résolution 3, Intelligence 2, Astuce 2.

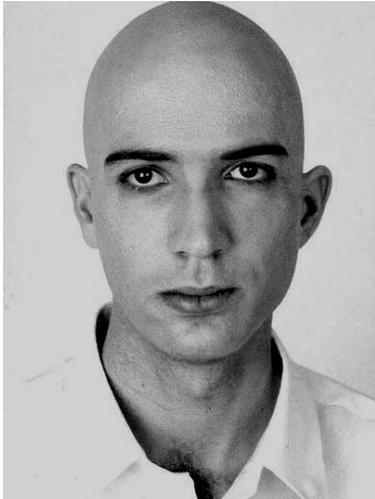
Tir 3, Mêlée 3, Athlétisme 3, Intimidation 2, Discrétion 2, expression 3.

Double flingue, Beauté fatale (+1), dégaine rapide (sabre). Spécialisé en sabre, mousquet, et poésie.

Vertu : Espoir, Vice : Colère.

Puissance 3, Célérité 2, Reptation 3, Auspex 1

Melchisédech,



Mekhet, puissance du sang : 2.

Force 3, Agilité 3, Vigueur 5, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 5, Intelligence 4, Astuce 4, Résolution 5.

Académique 4, science 3 (architecture), Artisanat (3), Expression 4 (philosophie), Persuasion 3, subterfuge 3,

Auspex 5, Occultation 4, Célérité 4.

Méditatif, Mémoire éditique.

Vice : Paresse, Vertu : espoir, Humanité 7.

Huckelberry,



Gangrel, 2 en puissance du sang

Force 3, Agilité 4, Vigueur 2, Manipulation 1, Présence 3, Sang froid 1, Intelligence 1, Astuce 2, Résolution 4.

Artisanat 4 (radeaux) Athlétisme 3 Bagarre 2 Tir 3 (fusil) Vol 2

Discrétion 1 Survie 4 (marais) Animaux 3 Intimidation 2 Persuasion 2

Disciplines reptation 1, proteisme 3, animalisme 1

Mérites : recharge éclair (recharge sa baïonnette en un tour) boxe 4

Vice : Curiosité, Fougue Vertu : Espoir, Humanité 7. Naïf.

Mordred,



Venture, 1 en puissance du sang
Cruac 3, Endurance 2, Animalisme 2,
Humanité 6. Vertu : Foi, Vice : Fierté

Serguei Petrovitch



Venture, Puissance du sang 2.
Domination 2, Endurance 3.
Humanité 5, Vertu : Justice, Vice : Colère.

Sans Poils et Sans Visage



Nosfératus de la lignée des démunis, puissance du sang 1.
Animalisme 3 et puissance 2, occultation 1.
Vice Lâcheté, Vertu Persévérance.

Hubert de Hautecombe, Ventrue, 6 en puissance du sang
Wolfgang von Hesse, Daeva, 6 en puissance du sang
Hélène, Daeva, 4 en puissance du sang, Cruac 3, humanité 3
Père des loups, Gangrel, 6 en puissance du sang
George, st patron des coupe gorge, Gangrel, 6 en puissance du sang
Vénantius, Mekhet, 1 en puissance du sang
Angélique, Mekhet, 2 en puissance du sang
Giuseppe Farreli, Ventrue, 3 en puissance du sang, humanité 4,
vocalisation.
Vladimir Borgo, Clan inconnu. Puissance du sang 5.
Ténèbres, Mekhet, 4 en puissance du sang

Ere Victorienne

Aleister Crowley,



Force 2, Agilité 2, Vigueur 2, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 2, Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3.

Connaissances 2 Politique 1 Occultisme 5 (démonologie, magie noire, Spiritisme) Investigation 3 Sciences 1 Tir 1 Persuasion 3 Etiquette 2 Subterfuge 1

Mérites : Argent 3, Invocation Démoniaque, Statut ésotérique 4, Connu 2.

Vice : Curiosité Vertu : espoir Humanité 7.

Bram Stoker,



Force 1, Agilité 2, Vigueur 3, Manipulation 2, Présence 2, Sang froid 3, Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 5.

Connaissances 3 Médecine 1 Occultisme 3 Investigation 3 Sciences 1 Conduite 1 Tir 1 Intimidation 1 Persuasion 1 Etiquette 2 Empathie 3 Expression 3 (romans)

Mérites : Argent 1, Médium, Amis dans l'occultisme, Méditatif, Mémoire éditique

Vice : Gourmandise Vertu : Persévérance Humanité 7. Drogué.

Lurch



Goule gangrel

Force 4, Agilité 2, Vigueur 2, Manipulation 1, Présence 1, Sang froid 5, Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 2.

Occultisme 1 Investigation Athlétisme 2 Bagarre 2(saisie) Conduite 3 (calèche) Discrétion 1 Animaux 2 Intimidation 3 Etiquette 4 (Angleterre victorienne)

Disciplines : Endurance 2.

Mérites : Géant, Résistant à la douleur 3.

Vice : Envie Vertu : Traditionaliste Humanité 7.

Sir Mac Lear



gangrel, 3 en puissance du sang

Force 3, Agilité 3, Vigueur 3, Manipulation 2, Présence 2, Sang froid 3, Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 1.

Connaissances 2 Artisanat 2 Occultisme 3 Investigation 2 Athlétisme 4 Bagarre 3(griffes) Discrétion 1 Survie 2 Mêlée 4(claymore) Animaux 3(loups) Intimidation 4 Etiquette 2 Empathie 1.

Disciplines Endurance 2 Proteisme 3 Animalisme 2 Puissance 2

Mérites : Noblesse 2, Argent 1, Statut vampire 2. Dégaine rapide griffes.

Vice : Fierté Vertu : Justice Humanité 6.

Mr Smith



Force 2, Agilité 2, Vigueur 2, Manipulation 3, Présence 3, Sang froid 2, Intelligence 3, Astuce 2, Résolution 1.

Politique 3 Investigation 1 Sciences 3 (sidérurgie) Conduite 2 Tir 2

Intimidation 4 Persuasion 4(négoce) Subterfuge 2 Empathie 2

Mérites : Mentor 4 : donne [Servants (3*2), Argent 4], Statut industrie 4, Pilier de bar, beauté fatale min.

Vice : Avarice Vertu : Prudence Humanité 5.



Une joyeuse famille de garous : Les Dunstan

Le père : Walter Dunstan



Bone Shadow, Demi lune, 2 en appel primal.

Force 3, Agilité 2, Vigueur 3, Manipulation 3, Présence 2, Sang froid 3, Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2.

Artisanat 2(fossoyeur) Occultisme 2 (mort) Médecine 2 (Embaumement)

Athlétisme 2 Bagarre 3 (griffes) Discrétion 2 (foret) Survie 2 (foret) Mêlée 2 (pelle) Animaux 1 Intimidation 3 Empathie 2 (esprits)

Dons : Vision des Morts, Sentir le mensonge(6).

Mérites : argent 2, estomac d'acier.

Vice : Paresse Vertu : Protection Harmonie 7.

L'homme de la meute, fossoyeur. Son credo est de s'occuper des morts, et il le fait bien. Un homme austère et cynique. Il a eu deux enfants d'une femme humaine, et fait semblant d'être remarié à Julia. Il a une réputation sinistre dans le village. On l'évoque de loin, et on ne traite avec lui qu'en extrême nécessité. Un loup noir sous forme loup est sa forme animale

La Mère : Julia Dunstan



Hunter in Darkness, Lune gibbeuse, 1 en appel primal
Force 2, Agilité 3, Vigueur 3, Manipulation 2, Présence 3, Sang froid 3,
Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2.
Médecine 2 Athlétisme 2 Bagarre 1 Tir 3(arc), Discrétion 3 Survie 1
Animaux 4 Persuasion 1 Empathie 2
Dons : Parle Animaux(7), Caméléon(6), Perte d'odeur
Mérites : Beauté fatale min. Médecine Naturelle, Arc Fétiche de douleurs.
Vice : Luxure Vertu : Tempérance Harmonie 7.
Une belle femme, assez sauvage dans l'ensemble. Elle a tendance à faire
figure de rebouteuse locale, et de séductrice. Elle a couché avec pas mal
des maris du village, puisque les garous ne peuvent pas faire ça entre
eux, ce qui ne les empêche pas de lui jeter des pierres quand elle passe
trop près. Elle est très proche des loups, et protège la forêt du mieux
qu'elle peut. Ressemble à une louve brune aux yeux dorés une fois
transformée.

La fille : Ophélie Dunstan



Bone Shadow, Nouvelle lune, 1 en appel primal.
Force 1, Agilité 4, Vigueur 1, Manipulation 3, Présence 2, Sang froid 2,
Intelligence 1, Astuce 3, Résolution 3.
Athlétisme 2(loup) Bagarre 1(loup) Vol 3(à la tire) Discrétion 2 Animaux 1
Persuasion 1 Subterfuge 2 Empathie 1
Dons : Sentir la faiblesse(3), défaire les liens.
Mérites : Méditative, Langue des esprits.
Vice : Gourmandise Vertu : Protectrice Harmonie 7. Adolescente : taille 4.
Une fille de 15 ans, très silencieuse, trop silencieuse. Les villageois
l'accusent de chaparder à l'étalage, pas étonnant, vu sa famille de
dégénérés ! Sa forme loup est un louveteau noir avec le poitrail blanc.

La grand-mère : Adeline



Bone Shadow, Croissant de lune, 3 en appel primal

Force 3, Agilité 3, Vigueur 3, Manipulation 4, Présence 2, Sang froid 3, Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 1.

Occultisme 5 (morts) Investigation 3 Athlétisme 1 Bagarre 3 (garou) Vol 1 Discrétion 3 Survie 2 Mêlée 1 Animaux 3 Intimidation 3 Persuasion 2 Subterfuge 4 Empathie 2.

Dons : Vision des morts, Parole du trépassé (10), Mot du repos (7), Garde contre les humains, Voir dans les deux mondes (8).

Rituel de bannissement de l'umbra (4), rituel de funérailles (4).

Mérites : Leader de la meute, langue des esprits.

Vice : Envie Vertu : Justice Harmonie 4. Vieille : -1 en agilité, -1 en interactions sociale, -1 en vigueur, -1 en intelligence, boiteuse, vitesse divisée par deux.

La véritable meneuse de la meute, et mère de Walter. Vieille et bien moins puissante que par le passé. Elle s'occupe de la majeure partie des rites et des négociations avec les morts, c'est donc elle que les villageois craignent le plus. Inquiétant, non ? Quand on vous accuse de meurtrier, et qu'on vous donne en plus la localisation exacte d'où vous avez enterré le corps ! Elle a goûté plusieurs fois au sang de Vincenzo, et y a pris goût ! Elle ressemble à une vieille femme sévère, droite, et d'une santé forte, mais que l'âge a néanmoins rattrapé. Elle boite et s'appuie sur une canne. Sa forme loup est un loup argenté boiteux.

Le fils : David Dunstan



Bone Shadow, Pleine Lune, 1 En appel primal
Force 2, Agilité 3, Vigueur 2, Manipulation 1, Présence 1, Sang froid 3,
Intelligence 1, Astuce 3, Résolution 3.
Artisanat 3 Athlétisme 3 Bagarre 4 Discrétion 1 Survie 3 Mêlée 2 Animaux
1 Intimidation 2.

Dons : Force de la rage (6), Coups violents.

Mérites : équivalence kung fu 2, Régénération rapide, résistance à la douleur 2.

Vice : Colère Vertu : Persévérance Harmonie 7.

Le jeune homme est sec, mais solide. Il a la rage qui le fait bouillir, et passe son temps à se calmer par l'entraînement au combat et des épreuves d'endurance quasi masochistes. Son état après ces entraînements lance des rumeurs horribles sur ce que sa famille lui fait subir. Il contient assez bien sa rage, mais on la sent couvrir sous la surface, et au fond de ses yeux. Ressemble à un loup famélique noir



Giuseppe Farrel, Ventrue, 5 en puissance du sang, humanité 2, vocalisation, schizophrénie, pulsions meurtrières.

Vladimir Borgo, Clan inconnu. Puissance du sang 7. (Anneaux du dragon)

Les années folles



Les parques (allégorie)

Nona



Gangrel, 1 en puissance du sang

Force 2, Agilité 4, Vigueur 2, Manipulation 1, Présence 3, Sang froid 3, Intelligence 1, Astuce 4, Résolution 2.

Athlétisme 2 Bagarre 3 Discrétion 4(Embuscade) Mêlée 3 (rasoir)

Intimidation 4 (Je vais te tuer) Persuasion 2 Subterfuge 3

Disciplines : Proteisme 1, Puissance 2, Reptation 2

Mérites : Statut 1 (fléau), Finesse rasoir, Rapide 2, beauté fatale min.

Vice : Jalousie Vertu : Persévérance Humanité 3.

Nona est d'apparence une jeune fille noire en fin d'adolescence. Elle est capricieuse, coquette, et adore être crainte de tous. Elle adore se servir de son rasoir, et ses assassinats sont connus et craints dans toute la ville.

Decima,



Gangrel, 1 en puissance du sang

Force 3, Agilité 3, Vigueur 2, Manipulation 2, Présence 2, Sang froid 4, Intelligence 1, Astuce 2, Résolution 3.

Artisanat 3(pièges vicieux) Politique 1 Sciences 2(explosifs) Athlétisme 3
Bagarre 1 Conduite 2 Tir 4(armes lourdes) Survie 1 Mêlée 3 Animaux 2
Intimidation 3(c'est a moi que tu parles ?)

Disciplines Proteisme 1, Endurance 3.

Mérites : Ambidextre, Dégaine rapide, Double gun, Dos solide, As du volant, statut fléau, contact armes lourdes.

Vice : Colère Vertu : Justice Humanité 5.

Decima est guérillero de la guerre du Mexique. Elle est rompue au combat à l'arme à feu, à l'arme lourde, et à l'explosif, ainsi qu'à l'attentat peu discret. C'est une femme de 30 ans en apparence, Rapide de la gâchette, et connue pour ses explosions de colère. Une de ses stratégie préférée : La mitrailleuse lourde montée sur camionnette. Elle connaît Angélique du Mexique, il se pourrait même que Vincenzo ai trouvé ironique de l'êtreindre connaissant cette relation.

Morta, aka Adeline Dunstan Bone Shadow goule 8 points de sang.

Harmonie 1, plus aucun ennui de vieillesse.

Endurance 2. Elle est haïe des esprits et des siens, mais maîtrise encore les dons garous, en plus du sang. La difficulté des jets de frénésie est augmentée de 2 en raison de sa nature garou. Son harmonie lui interdit tout passage dans l'umbra. Son esprit partant en morceaux se raccroche à un comportement nécrophage, rappel de son clan (voir appendice « les garous »).

Vincenzo, gangrel, 9 en puissance du sang

Force 2, Agilité 4, Vigueur 3, Manipulation 4, Présence 2, Sang froid 3, Intelligence 3, Astuce 4, Résolution 3.

Connaissances 2 (Histoire Américaine) Artisanat 3 Politique 3 Occultisme 1 Investigation 1 Athlétisme 3 Bagarre 2 Vol 3 Discrétion 3 Survie 3 Mêlée 3 (poignards) Animaux 2 Intimidation 2 Etiquette 1 (France XVIIeme siecle) Subterfuge 2 Empathie 2 Expression 1 Rue 3.

Disciplines : Reptation 5, Endurance 3, Protéisme 3, Célérité 2, Animalisme 3, Puissance 2

Mérites : Finesse Dague, Ambidextre, Fuir 2, Deux armes 3, Serviteurs 3*4, Richesse 4.

Vice : Rancœur Vertu : Persévérance Humanité 1. Narcissisme, Dépression, Mégalomanie, Paranoïa, Blasé comme on peut difficilement l'être plus.

Volonté 3 (3 infants)

Vincenzo cherche avant tout la mort des mains des seules personnes qui méritent de lui donner. Il ne fera donc pas usage de toute sa puissance. Il n'utilisera les griffes de fauve qu'en dernier recours, par exemple, et préférera monter sa force très haut pour jeter les joueurs à l'autre bout de la pièce, pas les casser en deux. Il sera par contre sans pitié avec les personnes pour lesquelles il n'a aucun respect.

Vladimir Borgo, Clan inconnu. Puissance du sang 8. (Anneaux du dragon)

Pere des loup, Gangrel. Puissance du sang 7. (Anneaux du dragon)

Hélène, Daeva, 6 en puissance du sang, Cruac 4, humanité 3

Vénantius, Mekhet, 5 en puissance du sang, humanité 9.

Angélique, Mekhet, 4 en puissance du sang

Giuseppe Farreli, Ventrue, 5 en puissance du sang, humanité 1, vocalisation, schizophrénie, tendances violentes.

Toujours le seul vampire de la planète à porter de la dentelle ;P

Ténèbres, Mekhet, 6 en puissance du sang, présence 4, Tenebrae 4, Auspex 4

Voltaire, Daeva, puissance du sang : 5.

Melchisédech, Mekhet, puissance du sang : 5.

Serguei Petrovitch Ventrue, Puissance du sang 6.

Mordred, Ventrue, 5 en puissance du sang

Appendice : **Musique conseillée.**

Moyen Age

Le Requiem de Mozart

Nightwish

Once upon a troubadour

Angel fall first

Phantom of the opera

Wagner, La chevauché des walkyries

Renaissance

Les Quatre saisons de Vivaldi. (En particulier le premier morceau)

Révolution

La marseillaise ? ben j'ai pas trouvé mieux, peut etre des chants celtiques ?

Ere Victorienne

Apocalyptica, Path

BO de Dracula

Marilyn Manson, Hollywood.

Les années folles

Hello Dolly, de Louis Armstrong.

Les OST de Cowboy Beebop.

Henry Mancini, La panthère rose.

Mike Davis

Ray Charles

Pour les apparitions de Vincenzo

Demons & Wizards

Appendices : **Nouvelles disciplines**

Tenebrae

Cette discipline est inspirée de l'obténébration des lassombras de la mascarade ; en bien moins bourrin, et surtout, en faisant bien moins chier les autres joueurs, qui ne voient pas dans le noir. D'ailleurs, rien ne précise que celui qui utilise cette discipline voit dans le noir. En contrepartie, les joueurs de cette lignée subissent un malus de 2 aux jets de rotschreck.

Niveau 1 : Jeu d'Ombre.

A ce niveau, le personnage manipule à sa convenance une ombre de son choix, la rendant plus grande, la déformant, et jouant avec. L'effet est inquiétant, pour le moins.

Systeme

Le personnage peut choisir d'animer une scène, auquel cas il lui est demandé un jet d'expression+astuce. Le résultat est à interpréter comme tout jet de spectacle. Il peut également faire un jet d'astuce+occultisme. Chaque succès lui permet de manipuler une ombre, ce qui peut donner un dé à son propriétaire pour ses jets d'intimider, et furtivité. D'autres jets peuvent être privilégiés si l'utilisateur est inventif.

Niveau 2 : Mer des Ténèbres.

Le personnage fait littéralement déborder les ombres de partout d'ou elles se trouvent, comme une marée de poix. Tous les éclairages sont diminués (un brasier éclaire comme une torche, qui éclaire comme une bougie, qui éclaire comme une cigarette).

Systeme

Toutes les personnes présentes bénéficient d'un dé supplémentaire pour se cacher. Le personnage peut également faire jaillir les ténèbres de son ombre, se rajoutant un dé en défense. Un jet d'intelligence+occultisme est nécessaire à l'activation. Sur un succès exceptionnel, les lumières sont deux fois abaissées. Le pouvoir dure selon le nombre de succès:

1 tour

5 tours

La scène

Une heure

La nuit

Niveau 3 : Le Sang Noir.

Le personnage peut à ce niveau infuser de son sang à travers les Ombres. Les pouvoirs des autres niveaux changent en conséquence.

Systeme

Le joueur dépense des points de sang. Le joueur ne peut pas mettre plus de points de sang que sa puissance du sang. Les autres pouvoirs sont changés de la manière suivante :

Le jeu d'Ombres lui permet de donner corps aux ombres qu'il manipule.

Un point de sang doit être utilisé par ombre à manipuler, et la concentration est nécessaire pour les manipuler. La puissance, la finesse, et la résistance d'une ombre valent le nombre de points de sang investis

dans l'ombre, la puissance du sang de l'invoqueur, et le nombre de points de sang investis dans l'ombre. Les ombres ont un corps de 1. La mer des ombres est désormais fortifiée par le sang. Les lumières sont réduites d'un niveau par point de sang supplémentaire investi. Le corps d'ombre lui permet d'agir physiquement sur le monde. La métamorphose demande un point de sang supplémentaire, et le joueur a la pleine possession de ses moyens. Il peut également être blessé. Avec la dépense d'un point de sang, le personnage peut emporter un objet volumineux, ou même quelque un, avec lui.

Niveau 4 : Corps d'Ombre.

Le personnage peut changer son corps en ombre mouvante. Il peut passer sous les portes, se glisser dans les recoins, et se déplacer comme il le souhaite. Il est intangible, mais ne peut lui-même interagir avec personne.

Système

L'utilisateur dépense 2 points de sang, et fait un jet de vigueur+puissance du sang. Un succès suffit. Il peut toujours être blessé par le feu et la lumière du jour. Les autres attaques sont inefficaces contre lui. Il ne peut pas utiliser la domination, et ne peut pas parler. Il peut passer par toute ouverture de la taille d'une serrure. Lorsqu'il prend la forme semi ombreuse, il peut toujours interagir avec le monde extérieur, mais il est alors possible de le blesser. Les ombres lui procurent une armure de 2/2. Il lui faut également plus de temps pour passer par les petites ouvertures, car il est un peu plus matériel.

Niveau 5 : Le passage des Abysses.

Le vampire est capable de passer pour un court instant par le monde des ombres. Il en ressort un peu plus loin. Il entre dans une ombre à sa portée (pas la sienne), et peut sortir dans une autre ombre. La présence de murs ou d'obstacles n'est pas un problème, puisqu'il passe par le royaume des abysses. Avec la puissance de son sang, il peut même emporter avec lui une personne ou un objet de grosse taille (comme un tableau, ou un lance-flamme).

Système

Le vampire fait un jet de Résolution+Occultisme et dépense un point de sang. Le nombre de succès indique le nombre de fois son mouvement dont il peut se déplacer. Les abysses sont un monde dangereux, obscur, et terrifiant. Sur un échec critique, le vampire libère un esprit d'ombre dans le monde réel. Il en sera banni à la prochaine aube. Vous pouvez également demander un jet de Perception si le vampire part sans savoir où il veut aller. Il est possible d'emporter une personne contre son gré, il faut réussir un jet en opposition de force+astuce+bagarre contre sa force+agilité+athlétisme.

Reptation

Cette discipline, qui je trouve manquait à l'attirail des vampires, permet de se déplacer de manière étrange, de ramper ou marcher sur les murs, et même de voler durant de courts instants. Cette discipline est accessible à tous les clans, et coûte le niveau à atteindre multiplié par cinq pour l'apprendre.

Niveau 1 : Levé de cercueil

A ce niveau, le personnage peut réaliser des mouvements anormaux, comme se lever de son cercueil en restant droit comme un I, ou se coller à un mur abrupt. Il peut également rester immobile sur toutes les surfaces sans tomber. Il peut également s'accrocher et descendre directement d'un plafond n'excédant pas trois mètres de hauteur. Ce pouvoir est utilisable à volonté

Niveau 2 : Glissade silencieuse

Ce pouvoir permet de glisser sur toute surface sans émettre le moindre son, et sans marcher.

Une personne utilisant ce pouvoir ignore donc toutes les pénalités dues à une mauvaise surface. Ce pouvoir ne permet néanmoins pas de marcher sans risque sur des surfaces pourries, ou sur l'eau. La vitesse de déplacement est celle de marche. Il faut réussir un jet de volonté pour arriver à aller plus vite.

Niveau 3 : Tel le lézard

Ce pouvoir permet de ramper sur les murs les plus abrupts sans problème. Il est encore impossible de ramper sur les plafonds, ou de tenir debout. Il est assez délicat d'entreprendre la plupart des actions. Le personnage doit réussir un jet de volonté pour activer ce pouvoir.

Niveau 4 : Marche tranquille

Le personnage peut marcher sur les murs comme si ils étaient horizontaux pour lui. Il peut même courir sur les plafonds, se battre, et faire ce qu'il lui plait. Le joueur doit réussir un jet de volonté pour réussir à grimper et à ce maintenir.

Niveau 5 : Saute, Vole.

Le personnage est capable de planer sur de courtes distances. Il peut également sauter verticalement, en hauteur, et combiner tous les mouvements qu'il lui plait. Il doit réussir un jet de volonté et dépenser un point de volonté par scène ou il désire sauter. Son mouvement détermine la distance qu'il peut parcourir (plane à vitesse*nombre de succès de volonté).

Appendice : Les garous

Si vous ne connaissez pas le jeu Loup garou, les déchus, vous avez du être un peu désorienté. Voici quelques explications.

Les Loups garous sont déterminés par leur lune de premier changement, et par leur clan. On rencontre principalement dans cette campagne des Bone Shadows. Ils ont la mort comme credo. Il doivent toujours payer un esprit contre service. Les loups garous ont des pouvoirs que leur donne la légende, par mis ceux-ci, la capacité de se changer en loup, loup garou, et quelques formes intermédiaires instantanément si ils réussissent un jet de vigueur+survie+appel primal, ou en dépensant un point d'essence.

L'essence est le sang des garou, pour connaître leur quantité, prenez l'appel primal au lieu de la puissance du sang. Ils en récupèrent sur les esprits et lors de leur lune de changement. Lors de sa phase de prédilection, un garou n'a pas besoin de faire de jet pour se transformer, et il peut rester en garou deux tours de plus.

Forme Humaine, pas de modificateurs

Forme Mi humain : comme un humain, mais en plus poilu.

+1 force

+1 endurance

+1 taille

+2 perception

Forme de combat, se tient vigueur de base+appel primal tour

+3 force

+1 dextérité

+2 endurance

+4 vitesse

+3 perception

+1 armure

+2 taille

Enragé, que de la violence

Forme Mi Loup : Gros loup

+2 Force

+2 Agilité

+2 Endurance

+1 taille

+7 vitesse

+3 perception

Forme Loup

+2 Agilité

+1 vigueur

-1 taille

+5 vitesse

+4 perception

Les loups garous possèdent des dons. Les dons nécessitant un jet sont suivis d'une parenthèse avec le score du PNJ sur leurs caractéristiques. Ceux Utilisés ont les effets suivants:

Vision des Morts : permet de sentir la trace laissée par la mort d'une personne, et de voir les fantômes. La trace prend la forme d'une tache fantomatique proportionnelle à l'importance du mort, et au tragique de cette mort. Pas de jet pour l'activer

Parole du trépassé : permet de faire parler un mort. Coûte une essence.

Mot de repos : un mot dans la langue des esprit, prononcé par le loup de mort. Accompagne l'âme des morts vers le repos, et ouvre un gouffre vers le royaume des morts. 1 contondant sur les vivant, nombre de succès aggravé sur les morts vivants. Coûte un point de volonté.

Sentir le mensonge : permet de savoir si on vous ment, mais pas sur quoi ou pourquoi.

Force de la rage : permet d'échanger un tour de combat forme garou contre une augmentation de 1 en force ou agilité par succès. Coûte un d'essence.

Coups violents : pour un point de volonté, permets de faire du létal à main nue (ou gourdin, etc.) toute la scène.

Sentir la faiblesse : Permet de connaître les faiblesses d'une personne : ses folies, son vice, ou ses faiblesses physiques.

Défaire les liens : permet de se défaire magiquement d'une emprise, même très forte, pour un point de volonté.

Parle Animaux : permet de parler aux animaux, tous les animaux

Caméléon : permet de se cacher en pleine vue, un jet en opposition de perception peut être tenté

Perte d'odeur : interdit toute tentative de suivre à la trace, ou de pister

Voir dans les deux mondes : permet de voir à la fois dans le monde réel et dans le monde des esprits.

Rites des morts : un enterrement digne qui apaise l'âme

Rite de bannissement de l'umbra: renvoie une personne qui regarde ou est dans l'umbra. Ne fonctionne pas sur les garous, ne peut renvoyer un vampire.

Arc de douleur : un esprit de douleur est lié à cet arc. Sur un jet de vigueur raté, la cible double son malus de blessure ou prend un malus de 1 si il n'en avait pas.

Les loups garous ont une morale autre que celle des humains : l'harmonie. Lors ce que celle-ci diminue, le comportement du lupin devient de plus en plus rituel et déviant. L'esprit tente de combler son déséquilibre entre le loup, l'humain, et l'esprit en se raccrochant à un comportement rituel. Adeline devient nécrophage, par exemple. Les esprits refusent de lui parler, les garous la détestent. Tous ces dons nécessitent un point d'essence en plus.

Les loups garous craignent l'argent, qui leur inflige des dégâts aggravés.