

Le sang de Cracovie

L'histoire

A l'instigation de **Ludmilla**, la population païenne en dehors de Cracovie a entamé un effort concerté pour empêcher le commerce entrant et sortant de la cité. Les caravanes subissent des embuscades, les marchandises sont volées et les gardes sont tués. Des histoires de monstres bestiaux parmi les attaquants ont dissuadé de nombreux marchands d'approcher la ville. Le Ventrue **Konrad von Aupfholm** craint que ses intérêts à Cracovie ne soient compromis si les attaques contre le commerce se poursuivent. Ils demandent aux personnages de s'occuper de l'affaire.

Les personnages doivent s'aventurer en dehors des murs de la ville pour découvrir ce qui se passe. **Ludmilla** s'est assurée l'aide de la Gangrel **Jolanta** ainsi que d'une meute de Lupins pour empêcher le commerce entre Cracovie et le reste de l'Europe. Au cœur du problème se trouve le ressentiment païen devant la croissance continue et l'expansion de Cracovie. Les personnages païens peuvent se retrouver du côté des paysans rebelles malgré les ordres qu'ils ont de briser le blocus.

Ce n'est pas seulement le devenir commercial de la ville qui est en jeu. La princesse de Cracovie aimerait bien voir l'emprise de **von Aupfholm** sur le commerce de la cité se briser ; mais **Razkoljna** ne peut se permettre de voir un soulèvement général menacer son autorité ou renverser ses plans de grandeur future pour Cracovie.

En 1199, la Pologne est un ensemble de principauté et de duchés discrets et chacun possède son propre suzerain Caïnite.

L'arrivée

Des murs de pierre imposants, de plus de cinq mètres de haut, entourent la cité de Cracovie et font office de protection principale contre les dangers qui rôdent au dehors.

La butte de Wawel

Le château de Wawel, avec la cathédrale qui le jouxte, s'élève au sommet de la butte de Wawel dans la partie la plus au sud de Cracovie. Le château et la cathédrale attirent l'attention de tous ceux qui entrent dans la cité. Cet énorme complexe surplombe la ville et symbolise le pouvoir - temporel comme spirituel.

Le centre de Cracovie

La Rynek Glowny, au centre de la ville, est le plus grand marché d'Europe médiévale. Centre de la vie et du commerce quotidiens, elle est encombrée d'étals où des commerçants proposent leurs marchandises. La plupart des vendeurs ferment à la nuit tombée, mais quelques-uns (certains sont des goules) restent ouverts le soir.

Les commerçants

Ils résident dans de petites maisons de bois, généralement au-dessus ou à proximité de l'endroit où ils travaillent.

Les caravanes ont subi des embuscades, les marchandises ont été volées et les gardes ont été tués. Les paysans parlent de monstrueuse bête qui ont dissuadé de nombreux marchands d'approcher la ville.

Le Quartier des tavernes

Près de la Rynek Glowny se trouve le quartier des tavernes de Cracovie, où les visiteurs peuvent trouver un logement durant leur séjour en ville et où les habitants peuvent passer quelques heures à se reposer à la fin de leur journée. Une taverne, à l'enseigne de la Lame Sanglante, est un lieu de réunion pour les Caïnites de Cracovie et leurs goules.

Les habitants plus pauvres se tassent dans des bicoques minables encore plus petites - guère plus que des taudis.

Lame Sanglante

L'auberge possède des serviteurs qui offrent leur sang aux clients Caïnites, ainsi que des esclaves étrangers qui sont saignés pour créer la "spécialité" de l'auberge. Appelée la coupe de sang, cette boisson grisante mélange sang et alcool. L'aubergiste, **Zlatan**, lui-même est l'une des goules de la princesse.

Ici, dans un environnement politiquement neutre, les Caïnites se rencontrent par le plaisir et pour s'étudier les uns les autres dans l'espoir de gagner un avantage sur leurs rivaux.

Actuellement **Konrad** contrôle le marché et supervise l'essentiel des intérêts commerciaux de la cité.

La population païenne en dehors de Cracovie a entamé un effort concerté pour empêcher le commerce entrant et sortant de la cité. Les caravanes subissent des embuscades, les marchandises sont volées et les gardes sont tués. Des histoires de monstres bestiaux parmi les attaquants ont dissuadé de nombreux marchands d'approcher la ville.

Konrad von Aupfholm craint que ses intérêts à Cracovie ne soient compromis si les attaques contre le commerce se poursuivent. Ils demandent aux personnages de s'occuper de l'affaire.

Beaucoup de ses citoyens influents, mortels comme caïnites, considèrent l'union du château et de la cathédrale sur la butte de Wawel comme une preuve de coopération et de l'harmonie qui caractérise un pays chrétien.

Les personnages doivent s'aventurer en dehors des murs de la ville pour découvrir ce qui se passe.

Avant de quitter l'auberge, **Zlatan** averti les personnages que la princesse **Razkoljna** désire les rencontrer.

Sous la butte de Wawel

Elle est au courant des rencontres clandestines de la communauté païenne de Cracovie et elle honore parfois leurs rituels de sa présence.

Elle déplore l'influence germanique croissante en Pologne.

L'intrusion du Ventrue **Konrad von Aupfholm** sur son territoire la dérange, même s'il dit que son intérêt n'est pas d'établir un commerce profitable entre sa Germanie natale et la Pologne. **Razkoljna** revendique la distinction d'être la plus ancienne Caïnite en Mapolska puisqu'elle était parmi les premiers occupants de la butte de Wawel. Cracovie est devenue la première cité du sud de la Pologne grâce à ses efforts et elle a conservé son identité slave malgré les pressions de l'Empire et des hongrois.

Une ancienne sorcière, s'est assurée l'aide de **Jolanta** une Gangrel, pour empêcher le commerce entre Cracovie et le reste de l'Europe. Au cœur du problème se trouve le ressentiment païen devant la croissance continue et l'expansion de Cracovie.

Ce n'est pas seulement le devenir commercial de la ville qui est en jeu. La princesse de Cracovie aimerait bien voir l'emprise de **von Aupfholm** sur le commerce de la cité se briser ; mais **Razkoljna** ne peut se permettre de voir un soulèvement général menacer son autorité ou renverser ses plans de

grandeur future pour Cracovie.

Les habitants de Cracovie sont fiers de l'histoire de leur ville et forment l'un des centres les plus importants de la culture slave en Pologne. En même temps, ils réalisent qu'ils ont besoin de se protéger des interférences allemandes comme hongroise.

Les personnages assistent à une agression. Cinq brigands s'en prennent à un noble. Ce noble prit par surprise est rué de coup de bâton et l'un des brigands tente de lui mettre un sac sur la tête.

Si les personnages aident le noble. Des chevaliers bien armés arrivent peu de temps avant la victoire des personnages, certains chevaliers partent à la poursuite des brigands s'il y a des survivants. Les autres questionnent plus en profondeur les personnages et le noble. Le noble se présente **Lolas Minzisk** (Croc d'Argent) cousin du roi de Pologne Casimir Piast. Les chevaliers se mettent en rang et accompagnent le noble et les personnages puisque **Lolas Minzik** les invite dans sa demeure afin de remercier ses anges gardiens et il insiste.

La butte de Wawel

Erigés sur l'emplacement de fortifications du VIII^e siècle, le château et la cathédrale attirent l'attention de tous ceux qui entrent dans la cité. Le Wawel est une structure rectangulaire qui abrite plus de soixante-dix salles arrangées autour d'une cour entourée de toutes parts par de arcades gracieuses. La cathédrale reflète également le pouvoir sur sa façade décorée à laquelle les tailleurs de pierre ajoutent encore des ornements toujours plus élaborés. Château et cathédrale sont toujours en cours de construction ; ils deviennent plus grandioses et plus complexes avec chaque année qui passe.

La noblesse vit dans de belles demeures au nord de la butte de Wawel.

Cracovie est à la fois une cité dévotement catholique et une ville qui se considère comme la capitale du Royaume de Pologne, même si cette entité politique n'existe plus.

D'autres considèrent la juxtaposition des symboles du temporel et du divin sous un jour différent ; pour eux, le château et la cathédrale sont en compétition, chacun cherchant à dominer Cracovie.

Quelques cracoviens suivent encore la vieille religion slave qui précédait l'arrivée du christianisme. Ces fidèles païens font tout leur possible pour cacher leurs véritables pratiques ; nombre d'entre eux adhèrent publiquement à la foi catholique. La majorité du peuple cracovien n'a pas le temps de rêver à une vie ou un au-delà meilleur ; leur existence et leur gagne-pain dépendent de trop de facteurs hors de leur contrôle. Leur vie est séparée entre les heures du jour, où la cité fourmille d'activité commerciale autour d'eux et la nuit, où ces mêmes rues sont vides et silencieuses à l'exception du passage de "ceux qui se meuvent dans les ombres" et de leurs serviteurs.

Les nobles s'occupent en rêvant de leur ancienne gloire, espérant un futur où Cracovie sera à nouveau la capitale d'une grande puissance slave.

La paysannerie

Personne ne s'étonnera d'apprendre que les paysans surpassent en nombre les puissants. La grande majorité des humains de l'Age des Ténèbres travaillent la terre et la société fonctionne grâce à leurs efforts incessants. Nombre d'entre eux sont des serfs, paysans ne bénéficiant que d'une semi-liberté : leur naissance les a liés à une terre qui ne leur appartient pas. Ils doivent payer leur sire pour qu'il les laisse cuire leur pain dans ses fours, ou broyer leur blé dans ses moulins. Leur vie est pénible, mais moins que celle d'un esclave ou d'un pauvre sans terre.

La plupart des paysans sont très peu éduqués, très croyants et très superstitieux. Néanmoins, ils ne connaissent que trop bien les dangers cachés dans la nuit et restent près de leur cheminée à la venue de l'obscurité. Bien qu'ils constituent parfois une menace pour les Garous et les Parents peu attentifs, ils sont parfois les gardiens de connaissances anciennes, comme les cures à base d'herbes médicinales ou les meilleures mesures à adopter contre le mauvais œil. Les paysans vivant dans les cités forment un groupe soudé, un terrain propice aux conversations et aux bavardages. Si l'un d'entre eux venait à disparaître une nuit de pleine lune, le reste de la ville ne tarderait pas à l'apprendre et à en discuter longuement dans chaque bâtisse. C'est ainsi que commencent les enquêtes de l'Inquisition...

Des histoires de monstres bestiaux parmi les attaquants ont dissuadé de nombreux marchands d'approcher la ville.

Quelque soit le moyen employé par les personnages pour retrouver ces païens, ils seront attaqués et capturés par des lupins. Les personnages sont amenés à **Ludmilla**, **Jolanta** et le reste de la meute.

En dehors des murs

Ludmilla la Sagace est actuellement proche de ses soixante-dix ans, cette ancienne sorcière sert de chef à la communauté païenne restreinte mais dynamique de Cracovie. Elle est prêtresse et guérisseuse pour ceux qui refusent la religion chrétienne comme la religion juive. **Ludmilla** partage son temps entre la cité, où elle vit avec son fils et sa bru au-dessus de leur échoppe de potier et la forêt de Niépolomice où elle a une chaumière et un jardin de plantes. Là, elle conduit des cérémonies pour honorer et apaiser les anciens dieux de Pologne. Elle s'est alliée avec la Caïnite **Jolanta** et une meute de Lupins (Crocs d'Argent Martyn et Teodozj dit Cri-de-Glace, Seigneurs des Ombres Leokad dit Griffes du Tonnerre et Pavel, Rongeurs d'Os Olenk dit Dent Grise, Griffes Rouges Halina) ; elle pense qu'ils sont les vestiges de l'ancienne religion qui sont venus à son aide pour préserver le caractère sacré des anciennes traditions.

Les personnages doivent convaincre par tous les moyens **Ludmilla** et **Jolanta** d'arrêter les attaques. Sinon les personnages seront tués.

Mais les personnages devraient être assez intelligent pour trouver un compromis.

Au final, **Ludmilla** et **Jolanta** acceptent la proposition des personnages et ils sont libres.

Les Caïnites de Cracovie sont satisfait du résultat.