

Le bal des vampires

Un scénario pour Vampire la Mascarade.

Par Matthieu Henner hennerfamily@aol.com

Ce scénario s'adresse à un groupe de 2 à 5 joueurs vampires de bas niveau mais qui savent lire entre les lignes, il est primordial qu'ils soient, au moins officiellement affiliés Camarilla, cette histoire est censée se dérouler à Chicago mais elle peut être facilement adaptée.

Présentation :

Les personnages sont invités à un bal donné par deux anciens qui viennent du Vieux Continent. Ce scénario donnera une occasion aux personnages de participer à une des fêtes exotiques qu'apprécient les immortels les plus blasés et qui distrait une non-vie souvent très monotone ponctuée par d'incessantes intrigues et machinations, bref une occasion pour tous de se détendre et d'oublier ses différends. Quoique, certains puissent en profiter pour régler leurs comptes. Mais ils vont se retrouver plongés dans une machination d'un ancien du Sabbat, ce sera une occasion pour les vampires de se faire les crocs.

Situation spatio-temporelle :

Ce scénario se déroule dans la région de Chicago, dans l'immense manoir de Valentino Brialdi (Malkavian 8eme) et sa compagne Lucrecia Giorbaggi (Torréador 8eme Antitribu). La réunion se déroule dans la nuit du 17 au 18 janvier mais elle pourrait bien se prolonger. Le manoir se trouve à 35 kms au sud de Chicago près de Johannestown

Johannestown est une petite ville plutôt campagnarde, revenu principal : agriculture : élevage de bovins et culture céréalière (blé et orge), 4000 habitants et environ 1500 dans les hameaux environnant.

Les Lupins sont peu présents dans la région et il est préférable qu'ils n'interviennent pas dans le scénario.

Le Manoir de Johannestown :

Le manoir est très vaste, il a été construit il y a environ 1 siècle par un riche aristocrate du nom de Graham Mc Veigh et il y résida avec sa femme Jennifer et ses deux fils :Bertrand et John. Mais étrangement il ne semble pas que la demeure est souffert des années. Les habitants l'ont occupé de 1910 à 1934, date à laquelle tous ses habitants ont été sauvagement assassinés. Si les joueurs font des recherches en bibliothèque sur cette demeure, ils peuvent en apprendre plus avec un jet en perception+investigation D8 :

1 succès que le manoir a fait l'objet d'une étude de juin 1956 à octobre 1957 mais ils ne parviennent pas à mettre la main sur le dossier.

2 succès des informations sur la demeure : présence d'oubliettes etc...

3 ils découvrent un plan, différentes études sur sa construction jugé extraordinairement rapide (seulement 3 mois!!), que le style est carrément anachronique avec l'époque et qu'il rappelle plutôt un manoir Européen du XVIIeme siècle.

4 apprend que l'historien qui c'est chargé du dossier est devenu fou et s'est enfui de l'asile St Patrick le 16 janvier 1966.

Le manoir est vraiment très vaste, la façade de la maison doit faire une cinquantaine de mètres. Il y a un parking aménagé à une vingtaine de mètres de la maison. Le park et les jardins doivent couvrir une dizaine d'hectares, il y a une immense piscine. La ville est à deux kilomètres.

Au rez de chaussé : Salon, Salle à manger, Salle de bal, Bureaux (où sont entreposés des dossiers concernant des transactions d'œuvres d'art achetés à très bas prix revendu très cher :en fait Valentino se sert de ses compétences de domination et de ses talents de peintre pour arrondir ses fins de mois), La

cuisinne (où dînent les domestiques, un frigo est rempli de poches de sang), une véranda remplie de plantes exotiques.

Au premier étage : un dizaine de chambres, deux salles de bains, la chambre de Lucrecia et de Valentino (équipée d'une serrure très difficile à forcer (dextérité+sécurité D10 ou dextérité+crochetage D9, 3 succès nécessaires. Si les personnages ne pensent pas à regarder s'il y a un système de sécurité (perception+sécurité D8, 1 succès minimum) une alarme silencieuse se mettra en marche qui mettra Lucrecia au courant de leur présence : elle usera de ses dons d'occultation pour les surprendre et s'insurgera de leur comportement. Il existe un passage secret dans sa chambre très difficile à découvrir il descend puis quitte le manoir par un tunnel qui mène à une maison de la ville. Une salle remplies de jouets d'enfants du siècle dernier, c'est la pièce où les personnages ont le plus de chance de découvrir Bertrant. Elle est fermée à clé mais n'est pas difficile à forcer, elle n' a pas changé d'apparence depuis que les Mc Veigh sont morts, d'ailleurs la poussière et les toiles d'araignées en témoignent.

Au deuxième étage : encore huit chambres (dans la commode de l'une d'elle se trouve le collier), celle de John et de Bertrant sont restés intacts, une bibliothèque qui contient quelques ouvrages de nécromancie de magie noire et d'occultisme, c'est là que les personnages pourront en apprendre plus sur les fantomes mais ils devront passer beaucoup d'heures en recherches (c'est la bibliothèque de l'ancien propriétaire, M. McVeigh était un mage). Une salle de musique remplie de toutes sortes d'instruments (2 pianos, trompette, saxo, flutes de toutes tailles, harpe...) Les personnages ont des chances de croiser John ici qui joue. Dans une chambre fermée à clé se trouve le laboratoire d'alchimie de Lucrecia mais il est protégé par un sort qui bloque la porte.

Au grenier : un vrai débaras remplis de coffres, d'armoires pleines de fringues d'un autre âge...

A la cave : des tonneaux contenant du vin rouge, des bouteilles, une boîte à outils, la chaudière, du charbon...

Comment motiver les personnages ? :

Tous les personnages reçoivent une invitation pour la soirée environ 10 jours à l'avance.

Si l'invitation ne suffit pas seule à les motiver voilà quelques idées supplémentaires :

_Le Nosferatu du groupe rencontre Khalid (si ce n'est pas déjà encore fait) et celui-ci lui demande de requeuillir toutes les informations disponibles sur ses deux étrangers.

_Le Ventrue du groupe est convoqué par Neally qui lui dit qu'aucun des Ventrues invités ne peut se rendre à la fête, il les représentera donc pendant la soirée, Neally insiste pour que le personnage se montre digne de cette tâche.

_Les anarchs peuvent aussi se poser des questions sur ces deux nouveaux anciens et comme aucun d'entre eux n'est invité, profiter de l'amitié d'un personnage pour en faire un espion à leur compte.

Chères collègues Cainites,

Vous qui marchez parmi les hommes alors que tout vous différencie d'eux,

Sombres prédateurs qui, lassés des intrigues, cherchez un peu de gaieté dans ce bas monde,

J'ai l'honneur de vous faire savoir que vous êtes conviés à un

BAL MASQUE

Donné en l'honneur de notre arrivée en cette nouvelle contrée.

Les festivités auront lieu dès le coucher du soleil dans mon manoir de Johanestown la nuit du 25 au 26 janvier 1990.

Valentino Brialdi et Lucrecia Gorbaggi.

Déguisements :

Vous pouvez décider si la soirée a un thème précis ou si vous voulez laisser libres les personnages du choix de leur déguisement. Vous pouvez chercher à les surprendre : si les PJs s'attendent à se retrouver devant des costumes genre « carnaval de Venise » et qu'ils arrivent dans une fête totalement kitsch avec des costumes « modernes » cela pourraient produire un petit effet : un ancien affublé d'un costume parfaitement ridicule peut être assez hilarant.

N'oubliez pas de demander aux joueurs de faire un test en apparence+déguisement D6, si les personnages n'ont pas déguisement, utilisez apparence+représentation D8 (ou seulement apparence). Si les personnages veulent fabriquer leur costume eux même laissez-les faire et donner-leur un bonus suivant leur idées, sinon ils peuvent les louer.

Les protagonistes :

Les 2 vampires qui organisent la fête sont anciens et viennent d'Europe, ils se mettent au vert quelques temps ici. Ils ont décidé de fêter leur arrivée par ce bal. Valentino est en fait totalement dominé par sa femme et lié à elle par le sang. Elle a pour mission de recenser les vampires de Chicago pour le compte du Sabbat, mais veut utiliser cette occasion pour mettre encore plus le chaos dans la famille.

Valentino est de stature assez moyenne (1m70, il a les yeux noirs, il brille dans son regard de la folie ou du génie (de toute façon, quelle est la différence ?), ses cheveux sont bouclés. Il n'est pas exceptionnellement beau. Il a apparemment une trentaine d'années.

Lucrecia est une ravissante femme, avec de longs cheveux noirs qui lui tombent sur les épaules, elle est toujours superbement vêtue, a des lèvres pulpeuses, c'est une créature de rêve. Elle semble avoir entre 25 et 35 ans. Elle est toujours habillée avec le plus grand style dans une tenue moderne.

Goules de Lucrecia : Tomy, Gary : valets F2 D4 V3 C2 M3 A3 I2 A2 P3

Mary, Bruce : intendants F1 D2 C2 M3 C2 A2 I3 A3 P2

Allan, Michael : gardes du corps F4 D3 V4 P4 Autres 2

Laetitia, Myriam : cuisinières, bonnes... F2 D4 V2 autres 2

Les invités : Les PJs,

De nombreux Torréador dont Annabelle (qui n'a pas manqué de trouver cette réunion rétro très intéressante et a entraîné les autres), Bret Stryker (son garde du corps), Sharon Payne, Sir, Tamoszius.

Fils est présent pour mettre un peu de bordel, Nicolai et Marshall mais ils partiront tôt.

Du côté du Sabbat, Wendy Wade est présente pour surveiller et apprécier le travail de Lucrecia.

Les Ventrues sont trop occupés par le retour de Lodin (ils remettent de l'ordre dans leurs affaires et réprimandent les « traîtres »)

Les invités surprises : deux Spectres surveillent la réunion se sont les Mc Veigh, ils sont morts assassinés il y a une soixantaine d'année. Leur corps est resté sans sépulture et repose dans une fosse commune à 20 mètres du château, ils attaqueront quiconque essaiera de sortir.

2 aures fantomes : Bertrant et John sont mort à l'intérieur du Manoir, Bertrant est plutôt insaisissable et cherchera à jouer le plus de sales tours au PJS, John est quant à lui plutôt dissipé et écouterait les PJS sans problème mais aura du mal à sortir de ses rêveries.

Note : Dans ce scénario, je n'ai pas joué les règles sur les fantomes. A la place, j'ai considéré qu'étant dans une situation désespérée, les parents étaient véritablement des adversaires dangereux : s'ils arrivent en contact avec une personne ils aspirent toutes traces de santé mentale, laissant la victime dans un état de démente absolu, incapable d'un raisonnement logique, Le seul moyen de les contrôler est la domination et encore, c'est une entreprise très difficile et temporaire. Les enfants en revanche ne sont pas dangereux : Bertrant se contentera de tendre des pièges aux personnages ou lui dérober des objets qui lui sont chères. John embrouillera involontairement les personnages dans ses délires.

L'intrigue :

Lucrecia a passé un accord grâce à ses dons de Nécromancienne avec les spectres de la maison pour obtenir leur soutien, elle détient les deux objets qui maintiennent ici Bertrant et John (un ours en peluche

et le livre de bord de John) elle fait donc pression sur les parents pour qu'ils l'aident à maintenir les vampires le plus longtemps possible dans la demeure (grâce à un maléfice, Lucrecia a empêché les parents d'entrer dans le manoir, elle ne leur fait pas totalement confiance et elle a raison, s'ils ont la possibilité de la faire chanter à leur tour ils feront tout pour récupérer leurs enfants. Lucrecia s'en moque, elle compte sur ses dons de protéisme pour s'enfuir sous forme de chauve souris abandonnant tout le monde après avoir diablé Anabelle. Lucrecia ne cherchera à contrôler les « enfants » que si la situation devient dramatique pour elle, en effet elle les trouve incontrôlables : John est toujours perdu dans ses rêves et Bertrant ne cherche qu'à jouer des tours à tout le monde.

Evenements :

- 1 PJs sont accueillis chaleureusement, rencontre tout le monde, trouves les invités charmant, scéances de danse, lecture de poèmes, conversation insidieuse Lucrecia avec un PJ, Bret, Garwood et Fils tente de séduire une PJ, dégustation de calices, concert à la trompette de Garwood, Tamoszius jouera un magnifique morceau sur son violon, Fils hypnotisera un Pj pour le forcer à participer à ses jeux pervers. . .
- 2 Vers 23h, Nicolai recoit un message qu'un homme vient lui porter, il peste, demande à l'homme pourquoi il n'a pas été prévenu plus tôt, l'autre répond qu'il n'a pas réussi à le joindre. Finalement il quitte le repas précipitamment et emmène Marshall avec lui. La fête se poursuit quand même.
- 3 Vers minuit ¼ Anabelle se sentira lasse, demandera à prendre l'air, elle sortira puis commencera à vaciller, si personne ne tente d'arrêter sa chute elle s'effondrera par terre dans un état proche de la torpeur. Ce sera la consternation, Anabelle alterne période de démente, puis de pénibles moments où elle pourra parler un peu avec des phases de sommeil profond. Les invités réagiront différemment, ils essaieront d'appeler des secours mais le réseau de téléphone portable ne fonctionne pas et le téléphone n'est pas installé. Sir pris de panique tentera de s'enfuir en baignole pendant que tout le monde s'occupe d'Annabelle. On entendra un hurlement sinistre, il a été attaqué par les deux revenants, il y a peu de chance qu'il parvienne à s'en sortir sans y laisser sa santé mentale. Les revenants ne peuvent pas franchir les portes de la maison, chose étrange. Les PJs pourraient soupçonner Sir de fuir après son crime mais il n'y est pour rien, à ce moment la lumière s'éteindra et tout le monde se retrouvera dans le noir le réseau électrique de la zone a sauté. Ce sera l'effolement jusqu'à ce qu'un serveur arrive avec un chandelier ou qu'un vampire allume une lampe torche ou un briquet. Si les PJs ne sont pas rester à surveiller Anabelle celle-ci aura disparu, on la retrouvera sur un fauteuil du salon inanimé personne ne sera présent dans la pièce. Valentino est introuvable, il se trouve en fait dans une chambre au premier étage, il a l'air complètement amorphe, en fait il est en pleine lutte intérieure : il tente de prévenir les personnages du danger mais la domination de Lucrecia est trop forte. Si on lui en laisse le temps : sans le déranger trop et en empêchant Lucrecia d'agir, il peut briser son lien du sang.
- 4 Si les PJs ne découvrent pas le responsable avant que Lucrecia ait put diabler Anabelle, Celle-ci s'enfuit avec ou sans Valentino, de toute façon elle commence à se lasser de lui et il ne compte plus beaucoup à ses yeux. Les problèmes pourraient s'accumuler pour les PJs, après tout il faut bien des boucs émissaires. . .

Réaction des PNJs :

Les Toréadors seront consternés que l'on ait pu tenter de s'en prendre à eux et deviendront limite paranoïaque :

_ Bret Striker fera tout pour protéger sa souveraine (il lui est lié par le sang et il est responsable d'elle, il s'enfermera dans une des chambres avec elle et n'acceptera aucune visites. Quelques heures plus tard Lucrecia tentera de s'introduire dans la chambre en passant par la fenêtre, le combat qui suivra a peu

de chance de tourner en la faveur de Bret, utilisant son niveau 3 en occultation : Masque aux Mille Visages, Lucrecia attaquera masquée.

_ Tamozius restera prostré dans la salle de musique du 2eme étage et ne parlera qu'à son violon : il joue une sinistre mélodie qu'il continuera jusqu'au lever du soleil.

_ Sharon s'occupera du pauvre Sir faisant tout pour calmer ses souffrances.

_ Sir alterne des crises proche de la frénésie (dans lesquelles Sharon a besoin de l'aide d'autres personnages) et des moments où il semble revenu au niveau intellectuel d'un jeune enfant. Néanmoins, vu que les « parents » fantômes lui ont fait goûter à leur peur (qui sont énormes : du fait de la menace qui pèse sur leurs « enfants », il connaît une partie de l'histoire mais sera incapable de la faire comprendre, les PJs devront faire preuve de beaucoup de patience pour comprendre qui ce cache derrière « les autres ».

Exemple de délire de Sir : Ils arrivent, nous avons déchiré le voile de la vérité et le soleil nous lèche la peau... bientôt les os... Je sens son souffle dans mon coup... Son regard il me poursuit, attention ! là !... (sur le ton d'une conversation normale) Je vous ai déjà dit que je n'ai jamais été très sage chez Mme Butterfly... Oh le jolie papillon... il me regarde, aaahhh, non pas lui, c'est pas moi c'est les Autres !!!!... Je ne l'ai pas, je ne sais pas pourquoi je n'arrive pas à voler, pourtant en battant des ailes à la manière d'un goéland...

Attention, la menace vient du ciel !...

_ Fils se délectera de toute cette souffrance, il aime sentir que les autres ont peur, il n'affichera en revanche que du mépris et du détachement par rapport à ce qui se passe et pourrait même en profiter pour ajouter un peu de chaos. Mais s'il est mis en cause il niera toute responsabilité et accusera les autres de ne pas avoir de preuves contre lui. Si les joueurs deviennent violents, il se mettra sur la défensive près au combat mais n'attaquera pas, il se contentera de faire douter les personnages. Si les personnages tentent de l'enfermer, il se mettra volontairement en frénésie. Si les personnages réussissent à l'enfermer il profitera de la moindre occasion pour s'enfuir : hypnotisme devrait suffire... Si on ne l'arrête pas, il tuera un ou deux serviteurs dans les plus horribles tortures, embrouillera les personnages et leur fera perdre du temps, disparaîtra mystérieusement pendant plusieurs heures puis réapparaîtra comme par magie... (occultation) Il peut découvrir la pipe si vous voulez qu'il ajoute un peu de bazar en plus...

_ Wendy Wade affichera un semblant de soutien, en réalité elle jouit vraiment de l'habileté de Lucrecia mais elle est aussi préoccupée par la situation et à la longue pourrait demander à Lucrecia de faire au plus vite.

_ Lucrecia fera tout pour paraître préoccupée par la situation et fera tout pour sauver les apparences. Elle ira même jusqu'à mettre ses deux gardes du corps pour protéger Anabelle pour les massacrer après... Elle jouera la panique et la peur à la perfection, en plus de la plus parfaite naïveté « j'aurais dû me méfier, c'est vrai que cette maison n'était pas chère ».

_ Valentino comme il est dit plus haut a l'air complètement amorphe, le regard dans le vague, si les personnages le harcèlent de questions il devra faire un test en maîtrise de soi D6 toutes les dix minutes, si les personnages l'accusent du meurtre il devra faire un test D9, s'il échoue, il entrera en frénésie. Si les personnages parviennent à le calmer, il reprendra son état prosté, ayant perdu de longues heures de concentration et encore un peu de volonté. Si les personnages poursuivent leur interrogatoire il risque de tomber à un en volonté suite à ses tentatives pour garder son calme, et retombera pour un bout de temps sous la domination de Lucrecia. Celle-ci n'a pas réalisé cela, trop occupée à ses machinations.

Ce qu'il peut se passer :

1 Les PJs peuvent essayer de fuir en abandonnant les autres mais au moins l'un d'entre eux perdra la raison face aux revenants. Et puis abandonner tout le monde les obligera à faire un test d'humanité D9. De plus ce serait laisser Anabelle à la merci de Lucrecia, qui convoite son sang.

2 Les PJs peuvent mener l'enquête mais la seule façon de s'en sortir est de trouver l'existence des « enfants » et de comprendre qu'ils sont sous l'emprise de Lucrecia. Ils découvriront d'abord seulement qu'un autre vampire les contrôle « l'Autre » (Lucrecia les a empêché de révéler quelque chose) Cela devrait encore plus accroître la paranoïa du groupe suspectant tout le monde et surtout les Tremere du début de soirée. S'ils arrivent à découvrir que Lucrecia est la responsable elle jettera les 2 enfants sur les personnages, la seule façon de s'en sortir sera de se mettre sous la protection des adultes, les parents les calmeront en effet et

demandront aux personnages de récupérer les 2 objets qui relient leurs enfants en ce monde et de leur remettre. Les personnages peuvent aussi détruire les objets des fantômes et se débarrasser ainsi de la menace qu'ils représentent.

Si un des personnages a trouvé la pipe de Graham ou la chaîne en or de Jennifer ils pourront tenter de les contrôler à leur tour. La pipe est dans le bureau du rez de chaussé et la chaîne est dans l'étagère de l'un des PJS qui fera d'ailleurs de très mauvais rêve de soleil, l'objet en lui-même brûle le premier vampire qui le touche (1 dégât aggravé absorbable avec l'endurance).

Les PNJs :

Lucrecia Giorbaggi :

Né en 1480 à Rome, étreinte en 1509 par César Borgia.

Concept : Intrigante/empoisonneuse Clan : Antitribu Torreador Génération : 8^{ème}

Nature : Manipulatrice Attitude : bon vivant

F2 C4(ravageur) P4(attentif)

D5(grâce féline) M4(séductrice) I4(stratège)

V4(endurante) A6(magnifique) A4(ingénieuse)

Talents : Comédie 3, Vigilance 3, Bagarre 2, Esquive 3, Empathie 3, intimidation 4(maître chanteur), subterfuge 5(mensonge insoupçonnable), expression 2, lire sur les lèvres 3.

Compétences : Etiquette 3, Musique 4(harpe), chant 3, Sécurité 1, Furtivité 3, Empoisonnement 5(assassin), séduction 4(irrésistible), style 3, ventriloquie 2, grâce 2, déguisement 3.

Connaissances : Erudition 2, Investigation 2, Droit 1, Linguistique 3(Italien, Anglais, français, grec, latin), Médecine 4(soin des empoisonnements), Occultisme 4(vampires), Politique 4(complots), Sciences 2, Botanique 4(poisons), Connaissances du Sabbat 2, Connaissances de la Camarilla 2.

Disciplines : Célérité 3, Augure 4, Présence 3, Protéisme 4.

Historique : Génération 5, Servants 4, Statut (Sabbat) 3.

Vertus : Conscience 0, Maîtrise de soi 5, Courage 4.

Humanité 2, Volonté 9.

Histoire : Elle a joué un rôle actif dans les mouvements anarches puis a rejoint les rangs du Sabbat, On la croit morte depuis l'incendie de Londres en 1667, on ne sait pas si elle a eu une implication dans l'affaire. Elle agit toujours dans l'ombre et fera tout son possible pour agir sans révéler son jeu.

Valentino Brialdi :

Né à Palerme en 1513, étreint par Ludovic Sforza en 1546

Concept : Courtisant/Artiste. Clan : Malkavian Génération : 8^{ème}

Nature : déviant Attitude : Conformiste

F3 C4(charmant) P4(instinctif)

D6 (précis) M5(beau parleur) I4(érudit)

V3 A3 A3

Talents : Expression 4(poésie), Vigilance 2, bagarre 2, Sports 2, Esquive 3, Empathie 3, Intimidation 4(traits spirituels), Commandement 4(troupes), Subterfuge 3, comédie 2.

Compétences : Equitation 4, Etiquette 4(courtisant), Arme à feu 4(mousquet), Mêlée 4(duel à l'épée), Musique 4(violon), Furtivité 2, Survie 3, Représentation 3, poésie 4(poèmes satiriques), Sculpture 2, peinture 5(Classicisme Italien).

Connaissances : Erudition 5(Art), Finance 2, Investigation 2, linguistique 4(Italien, français, latin, grec, anglais, Russe, Espagnol, Portugais, Allemand), Médecine 4(preiers secours), occultisme 3(vampires), politique 2, Camarilla 3, Histoire de l'art 3.

Disciplines : Domination 3, Augure 4, Occultation 3, Célérité 2, Endurance 1, Aliénation 2, Métamorphose 4.

Historique : Génération 5, Statut 2, Servants 4.

Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 3, courage 3

Humanité 4, Volonté 5.

Histoire : Ce Malkavian a parcouru toutes les cours d'Europe, jouant les courtisants, ne vivant que pour plaire et développant ses talents artistiques. Il a toujours cherché à dépasser les normes sociales et morales de son époque, ses pamphlets et ses œuvres en témoignent. Il a rencontré Lucrece à Paris au XVIIIème siècle, leur amour a duré quelques temps, mais Lucrecia a fini par se lasser de lui, mais il lui était trop précieux, elle l'a donc lié par le sang, mais celui-ci, intérieurement, n'approuve pas son engagement dans le Sabbat et la déteste vraiment. Son lien du sang a commencé à faiblir mais il ne l'a pas encore rompu.

Dérangement : il souffre du besoin de plaire à tout prix à tous ceux qu'il rencontre.